

DAS SCHWARZE AUGE - NORDLANDTRILOGIE - SCHICKSALSKLINGE HD GOLD



Das Schwarze Auge

NORDLANDTRILOGIE SCHICKSALSKLINGE

HD GOLD

KOMPLETTLÖSUNG
VON DER COMMUNITY FÜR DIE COMMUNITY - GESCHRIEBEN VON LARES

Schicksalsklinge HD Gold v1.36

Komplettlösung v0.5

Von der Community für die Community
Geschrieben von Lares

Die Karten wurden mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

„Schicksalsklinge HD Gold“ vertrieben durch Role Playing Company, a label of UIG Entertainment,
unter Lizenz von Crafty Studios GmbH, © 2013.

Nordlandtrilogie & Die Schicksalsklinge Copyright ©1992 by Attic Entertainment Software GmbH.
Das Computerspiel Nordlandtrilogie - Schicksalsklinge HD erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH.
Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy Medienrechte GbR.

Besonderer Dank geht an:

craftyfirefox für seine Unterstützung
craftyronny für das schöne Cover

Besonderer Dank geht an die Leute, die den Patch v1.35 erst möglich gemacht haben:

lunatic, Lares, Mordbrenner, Curom und Sordul

Besonderer Dank geht an die Leute, die zu dieser Komplettlösung beigetragen haben:

Das Schwarze Auge, Fairplay, frabron, Hindro, Mandred Torgridsson, Metvernichter, Mr. Fox,
Slartibartfaß, TerminusTechnicus, YamiDragoon, Yuan DeLazar

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	8	<u>Kapitel 2 - Reisen</u>	
Die Handhabung der Komplettlösung	9	Reisekarte	25
Download Contents (DLCs)	10	Stadtaufenthalte	27
- Für die Götter	10	- Die Tempel.....	27
- Ogertod	10	- Die Heiler	28
- Mit Schwert und Scharfsinn	10	- Die Händler	29
		- Die Schmiede	30
Modifikationen (Mods)	11	- Die Tavernen	31
- Ingame Spielanleitung	11	- Tavernenereignisse	32
- Jäger und Gejagte	11	- Die Herbergen	33
- Zwischen Mast und Mole	11	- Die Wegweiser.....	33
- Unter himmlischen Dächern	11	- Die Häfen.....	33
- Stufe 1 NSCs	11	- Allgemeines zu Städten	34
- Stadtleben.....	11	- Straßenereignisse.....	35
- Im Schatten der Nacht	11	- Stadtereignisse	36
- Taverne.....	12		
- Ein Weg im Wald	12	Landreisen	37
- Bilder Mods	12	- Nachtlager.....	38
- Optionale Mods.....	12	- Gegner bei einer Rast im Freien.....	41
- Tools	13	- Reiseereignisse	42
		- Reiserouten.....	45
<u>Kapitel 1 - Spieleinstieg</u>		Schiffsreisen	59
		- Mod: Zwischen Mast und Mole	59
Allgemeines	15	- Schiffsergebnisse.....	60
- Anfänger- und Fortgeschrittenenmodus	15		
- Charaktererschaffung	15	Verschiedenes	62
- Abenteuerpunkte	16	- Meta-Talente.....	62
		- Verliese, Höhlen und Gemäuer	63
Spieleinstieg	17	- Kämpfe.....	65
- Die Ankunft	18	- Taktisches Kämpfen	66
- Die erste Aufgabe	19	- Meisterliche Waffen	67
- Reisevorbereitungen.....	20	- Nichtspielercharaktere	69
- Die erste Reise	22	- Mod: Stufe 1 NSCs	70
- Felsteyn - Isleif Olgardsson	23		

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 3 - Quests

Hauptquests „Schicksalsklinge“	72	Nebenquests „Unterwegs in Phexcaer“	161
- Der Aufruf.....	72	- Ektor Gremob	161
- Isleif Olgardsson - Felsteyn	74	- Tempel des Güldenen	162
- Olvir Gundridsson (Skalde).....	75	Nebenquests „Ein Hoch auf die Liebe“	163
- Algrid Trondesdotter - Hjalsingor	76	- Hasgar und die Liebe.....	163
- Asgrimm Thurboldsson - Breida	77	- Ein Strauß voll Klang	165
- Beorn Hjallasson - Angbodirtal	78	- Die meisterliche Laute	169
- Eliane Windenbek - Varnheim	79	Nebenquests „Ein seltsamer Ort“	170
- Tempel des Namenlosen.....	80	- Hyordgars Aufgabe.....	170
- Hjore Ahrensson - Ottarje	87	- Schlachthaus Rukian	171
- Jurge Torfinsson - Skjal.....	88	- Aufstand in der Herberge.....	172
- Ragna Firunjasdotter - Vidsand	89	Nebenquests „Der Clan Baerhag“	174
- Swafnild Egilsdotter - Hafen	90	- Der verlorene Dörfler	174
- Tiomar Swafnildsson - Brendhil.....	91	- Baurgrims Axt	186
- Umbrik Siebenstein - Orvil.....	92		
- Yasma Thinmarsdotter - Clanegh.....	94		
- Yasma Thinmarsdotter - Thoss	94		
- Die Ruine des Schwarzmagiers	95		
- Alik Derondan - Phexcaer.....	101		
- Der ehrliche Jörg	102		
- Das Einhorn	103		
- Orkaktivitäten	104		
- Hyggeliks Ruine.....	108		
- Der finale Kampf	116		
Nebenquests „Andere“	118		
- Probleme in der Zwingfeste	118		
- Tiefer in die Zwingfeste.....	123		
- Der Daspota-Schatz	133		
- Das Totenschiff.....	138		
- Die besetzte Feldscheune	147		
- Die Entführung.....	148		
- Die süße Erika	149		
- Beilunker Reiter in Nöten.....	151		
- Torkils Schlund	155		
- Orks bei Orkanger	160		

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 4 - Karten

Hauptstädte	189	Städte (Fortsetzung)	271
- Thorwal	189	- Oberorken	271
- Thorwal - Spezielle Orte	197	- Orkanger	273
- Prem	203	- Orvil	275
- Prem - Spezielle Orte	206	- Ottarje	277
- Phexcaer	208	- Overthorn	279
- Phexcaer - Spezielle Orte	212	- Peilinen	281
Städte	215	- Rovamund	283
- Ala	215	- Rovik	285
- Angbodirtal	217	- Rukian	287
- Aryn	219	- Runinshavn	289
- Auplog	221	- Rybon	291
- Bodon	223	- Serske	293
- Breida	225	- Skezellen	295
- Brendhil	227	- Skjal	297
- Clanegh	229	- Thoss	299
- Daspota	231	- Tjanset	301
- Efferdun	237	- Tjoila	303
- Einsiedlersee	239	- Treban	305
- Fährstation Angbodirtal	241	- Tyldon	307
- Fährstation Tjoila	243	- Vaermhag	309
- Felsteyn	245	- Varnheim	311
- Groenvelden	247	- Vidsand	313
- Guddasunden	249	- Vilnheim	315
- Hjallander Hof	251	Dungeons	318
- Hjalsingor	253	- Dungeonkarten	318
- Kord	255	- Prem - Eine verlassene Mine	319
- Kravik	257	- Eine Höhle (Goblinhöhle)	321
- Leuchtturm Runin	259	- Ein Wolfsbau	323
- Liskor	261	- Eine Piratenhöhle	325
- Ljasdahl	263	- Die Spinnenhöhle	330
- Manrin	265	- Eine verfallene Herberge	340
- Merske	267	- Oberorken - Ein Dungeon	345
- Nordvest	269	- Eine Höhle (Drachenhöhle)	351

Inhaltsverzeichnis

Anhang

Charaktere	360	Gegner	397
- Basiswerte	360	- Gegnergruppen.....	399
- Talente	363	- Humanoide - Menschen.....	400
- Zauber.....	365	- Humanoide - Zwerge	405
- Automatischer Erfolg und Misserfolg	368	- Humanoide - Goblins	405
- Wichtige Heldendaten sichern	368	- Humanoide - Oger	405
		- Humanoide - Waldschrake	405
		- Humanoide - Orks.....	406
Gegenstände	369	- Tiere.....	407
- Waffen.....	369	- Untote	409
- Nahkampfwaffen.....	370	- Geister	410
- Fernkampfwaffen	373	- Dämonische Wesen.....	411
- Rüstungen.....	374		
- Schilde	376	Händlerpreislisten	412
- Die Geschichten der Artefakte.....	376	- Verkaufspreise	413
- Schmuck	377	- Waffenhändlerpreise.....	415
- Gegenstände entfluchen.....	378	- Gemischtwarenhändlerpreise	420
- Tränke.....	378	- Kräuterhändlerpreise	425
- Gifte	379		
- Gegenstände	380	Steam-Errungenschaften	427
- Kräuter	383		
- Rezepte.....	384	Aktualisierungen	432
- Schriftstücke und Bücher lesen	385		
Wissenswertes	386		
- Krankheiten.....	386		
- Zustände	390		
- Magische Rituale	391		
- Stabzauber.....	391		
- Dolchrituale	391		
- Kugelzauber	392		
- Kesselzauber	393		
- Elfenlieder	394		
- Wunder	395		

Vorwort

Ich spielte „Schicksalsklinge HD Gold“ erst mit dem Patch v1.33a. Nach einem Monat beendete ich das Spiel und war begeistert davon. Schnell kam mir der Gedanke, zu dem Spiel einen Spieleinstieg zu schreiben, um es Neueinsteigern so leicht wie möglich mit diesem sehr umfangreichen Spiel zu machen. Als der Spieleinstieg fertig war, kam bei der Community der Gedanke auf, eine Komplettlösung zu dem Spiel zu machen. So wurde aus dem Spieleinstieg eine Lösungshilfe, die durch fleißiges Spielen und dank der Community immer umfangreicher wurde.

Nach 3 Monaten ist aus der Lösungshilfe eine Komplettlösung geworden. Alles was durchs Spielen und der Community herauskam, wurde in dieser Komplettlösung mit aufgenommen. Es wurden nicht nur die Haupt- und die Nebenquests beschrieben, sondern auch alles andere, was es im Spiel zu entdecken gibt. Neben umfangreichen Tabellen, sind in dieser Komplettlösung auch Informationen über die Spielmechaniken zu finden. Dabei wurden die beiden DLCs „Ogertod“ sowie „Für die Götter“ und der Patch v1.34 mit berücksichtigt.

Nun ist mittlerweile ein Jahr seit dem letzten Patch vergangen. In diesem Jahr wurde ich herzlich im Beta-Team aufgenommen und konnte zusammen mit den anderen Betas den Patch v1.35 und den Free-DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ realisieren. Nun wurde beides veröffentlicht und somit ist die Komplettlösung natürlich nicht mehr "Up to Date". Die Komplettlösung basiert auf den Patch v1.34. Mit v1.35 sind eine Menge neuer Inhalte dazugekommen und einige Dinge haben sich vom Spiel her verändert.

Dennoch ist die Komplettlösung auch für v1.36 gültig, da Ihr damit auch das Spiel „Schicksalsklinge HD Gold“ beenden und alle Dungeons abschließen könnt. Zudem auch die meisten allgemeinen Spielhinweise immer noch gültig sind. Wenn Ihr die Komplettlösung also nutzt, denkt daran, das nun nicht mehr alles ganz genau so stimmt, wie es darin geschrieben steht. Ihr merkt dann beim Spielen schon, wie es nun gehandhabt wird oder was Neu ist.

Das wird aber nicht lange so bleiben, denn die Komplettlösung wird wie damals bei v1.34 immer mal wieder mit den neuen Dingen aus v1.35 sowie v1.36 und dem Free-DLC geupdated, so das am Ende die Komplettlösung für v1.36 gilt. Bis dahin nutzt das Forum und fragt einfach, wenn etwas nicht klar sein sollte oder Ihr bei irgendetwas Hilfe benötigt.

Nun wünsche ich Euch noch viel Spaß beim Spielen.
Euer Lares



Die Handhabung der Komplettlösung

„Schicksalsklinge HD Gold“ ist ein sehr offenes Spiel und man kann dafür keine Schritt für Schritt Lösung machen. Ab der Stadt Felsteyn weiß nämlich niemand mehr, wohin es die Helden ziehen wird. Darum wurde die Komplettlösung wie ein Nachschlagewerk aufgebaut, damit Ihr leichter die Infos finden könnt, die Ihr benötigt. Zudem könnt Ihr im PDF auch einfach die Suchfunktion nutzen, um schneller zu den besagten Textstellen zu kommen, die Euch interessieren.

Im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ gibt es zuerst ein paar Tipps zur Charaktererschaffung. Dann werdet Ihr vom Travia-Tempel aus (also dem Startpunkt), durch die Stadt Thorwal geführt und auf der ersten Reise nach Felsteyn begleitet. Dazu gibt es Tipps für eine Startausrüstung und was Ihr alles für eine Reise benötigen werdet. Der Spieleinstieg endet nach dem Abschluss der „Hauptquest: Isleif Olgardsson - Felsteyn“. Das Kapitel ist für einen schnellen Spieleinstieg gedacht und daher kurz gehalten. Mehr Informationen über die Geschehnisse und weitreichende Informationen findet Ihr in den anderen entsprechenden Kapiteln.

Im „Kapitel 2 - Reisen“ erfahrt Ihr alles, was Euch in Städten, auf Landreisen und auf Schiffsreisen so erwartet. Dabei gibt es viele allgemeine Hinweise und auch die ganzen kleinen und großen Ereignisse, werden dort beschrieben. Anschließend findet Ihr dort noch Informationen über die Meta-Talente, die Dungeons, die Kämpfe, die meisterlichen Waffen und die Nichtspielercharaktere.

Im „Kapitel 3 - Quests“ werden zuerst alle Hauptquests und dann alle Nebenquests komplett beschrieben. Gehört ein Dungeon zu einer Haupt- oder einer Nebenquest, so ist es ebenfalls dort zu finden.

Im „Kapitel 4 - Karten“ könnt Ihr zu jeder Stadt die entsprechende Karte finden. Zudem werden alle Besonderheiten einer Stadt beschrieben. Danach folgen die Dungeons, die nicht zu einer Hauptquest oder einer Nebenquest gehören, mit einer kompletten Beschreibung.

Im „Anhang“ findet Ihr alle nötigen Tabellen zum Spiel.

Download Contents (DLCs)

Zum Spiel „Schicksalsklinge HD Gold“ wurden bis jetzt drei DLCs veröffentlicht. Alle drei DLCs erweitern das Grundspiel um viele neue Inhalte. Wenn Ihr die CE-Version des Spiels habt (also eine Ladenversion), dann besitzt Ihr mit dem neuesten Patch v1.36 automatisch alle drei DLCs. Als Steam-Nutzer müsst Ihr die DLCs erst noch herunterladen, wobei zwei davon freie Downloads sind. Nur für das DLC „Für die Götter“ müsst Ihr noch etwas bezahlen. Folgendes haben die DLCs zu bieten:

Für die Götter



Neue Questreihe "Der Clan Baerhag" mit Dungeon
Neue Questreihe "Ein Hoch auf die Liebe" mit Dungeon
Neue Questreihe "Ein seltsamer Ort"
Neues Ereignis "Die Rettung des Rondrageweihten"

Ogertod



Neue Quest "Ein Beilunker Reiter in Nöten" mit NSC
Neue Quest "Torkils Schlund" mit Dungeon
Neue Quest "Die süße Erika"
Neues Reiseereignis "Die Wettfahrt auf dem Bodir"
Neues Tavernenereignis "Wurfwettbewerb"
Schiffsreisen: 4 neue Schiffereignisse
- Flaute, Sturm, Schiffbrüchige, Walfänger

Mit Schwert und Scharfsinn



Neue Klassen "Gaukler" und "Skalde"
Neue Zauber "Destructibo" und "Furor Blut"
Erweiterte Zauberbeschreibungen
Kugelzauber für den Magier
Elfen können nun Elfenlieder spielen
Hexen-Lehrmeisterin Eriala
Neuer NSC "Gerbald aus Riva"
Komplette Überarbeitung der magischen Gegenstände
Nach der Hauptquest gibt es den "Silbernen Pottwal"
Ein Lagerhaus in Thorwal
Mehrtägiges Ereignis "Tage des Namenlosen"
Neues Reiseereignis "Asleif der Kahle"
Neues Schiffereignis "Tula von Skerdu"
Die Zufallskämpfe bei der Rast wurden auf 20 erhöht
Raumangst-Effekt in Dungeons
Die Zwergenmine in Oberorken wurde überarbeitet
Beim Totenschiff wurden die Falltüren hinzugefügt
Ereignis in der Prem Mine "Marodes Gebälk"
Alle Schlüssel haben nun eine Funktion
Diverse Schick-Classic-Bilder als Dialogbilder
Diverse Ingame-Bilder als Dialogbilder
Neue Gegenstände: Thorwalerhose, Lederhose, Leinenhemd, Lederhemd, Gürtel, Silberring, Goldring, Silberner Stirnreif, Goldener Stirnreif, Federhut, Wurfdolch

Modifikationen (Mods)

Jetzt ist nicht nur der Free-DLC "Mit Schwert und Scharfsinn" veröffentlicht worden, sondern es wurden auch dafür einige Mods geupdated und sogar ein paar neue Mods sind dazugekommen. Zuerst sei gesagt, dass alle hier gelisteten Mods miteinander kompatibel sind, so dass Ihr sie alle auf einmal nutzen könnt, um noch mehr in Schick HD zu erleben. Alle Mods bekommt Ihr in der Mod-Datenbank des Schick HD Forums.

Mods in Schick HD zu benutzen ist ganz einfach, da hier keine Mods installiert werden müssen. Ihr ladet Euch einfach die Mods herunter und entpackt sie im Verzeichnis "Dokumente/BladeofDestiny/usermods". Damit sind die Mods schon im Spiel aktiv. Wollt Ihr eine Mod nicht mehr verwenden, so entfernt sie einfach aus dem Verzeichnis "usermods".

Ingame Spielanleitung

Diese Mod hat es leider nicht mehr in den Patch v1.35 geschafft, da die Zeit für eine englische Übersetzung nicht ausgereicht hat. Sobald die englische Übersetzung steht, wird die Mod offiziell integriert. Aber so können die deutschen Spieler sie vorab schon nutzen.

Mit der Mod „Ingame Spielanleitung“ wird aus dem Hilfe-Bereich des Tagebuchs eine Ingame-Spielanleitung auf dem Stand ab dem Patch v1.35. So gut wie alle Spielmechaniken und Spielinhalte werden hier erklärt. Wenn Ihr also wissen wollt, wie im Spiel was funktioniert, so könnt Ihr es nun im Tagebuch unter Hilfe nachschlagen.

Inhaltliche Mods

Es folgen nun die Mods, die die Spielwelt um weitere Inhalte erweitern und eigentlich jedem zu empfehlen sind. Diese Mods werden auch nach und nach in der Komplettlösung beschrieben werden, so dass Euch bei den Mods keine Geheimnisse entgehen.

Jäger und Gejagte

Eine Quest-Mod: Etwas lauert im Dunkeln und es wartet nur darauf, die Helden und was sie bei sich tragen in die Finger zu bekommen. Werden es die Helden schaffen, sich der kommenden Gefahr zu erwehren oder werden sie dabei untergehen?

Zwischen Mast und Mole

In den Häfen der Hafenstädte gibt es nun eine Hafenmeisterei und es ist sogar möglich, ein eigenes Schiff zu bekommen und damit die Meere unsicher zu machen. Zudem könnt Ihr Euer Schiff auch aufrüsten, damit zum Fischfang ausfahren und noch einiges mehr machen.

Unter himmlischen Dächern

In den Tempeln aller Städte findet Ihr nun Geweihte vor, von denen Ihr mehr über die Götter erfahren könnt. Die Geweihten können Euch auch sagen, wie gut Ihr in der Gunst der Götter steht. In einigen Tempeln gibt es sogar kleinere Ereignisse.

Stufe 1 NSCs

In Thorwal gibt es nun von jeder Klasse einen NSC, der nur darauf wartet, von Spielbeginn an, mit Euch durch die Lande zu reisen. Und wenn Ihr keinen NSC mitnehmen möchtet, so lohnt sich diese Mod trotzdem, da sie Thorwal um einige kleinere Ereignisse erweitert.

Stadtleben

Verteilt in den Städten gibt es nun die unterschiedlichsten Hausereignisse. Jedes Hausereignis passt auch zum entsprechenden Ort. Es geht über stimmige Beschreibungen, zu kleineren Ereignissen, bis hin zu Kämpfen in der Stadt.

Im Schatten der Nacht

Alle anderen Häuser, die noch keine richtige Funktion haben, werden mit dieser Mod bedient. Es gibt über 50 verschiedene Hausrauswürfe und bei Nacht besteht sogar die Möglichkeit, seinem Diebeshandwerk nachzugehen.

Taverne

In allen Tavernen gibt es nun zusätzliche Möglichkeiten sich die Zeit zu vertreiben. Ob mit akrobatischen Kunststücken, mit einem Wettbewerb im Messerwerfen oder mit dem Trinkspiel "Der Weg nach Prem".

Ein Weg im Wald

Die Mod fügt eine kleine und kurze Quest auf der Reiseroute Serske <=> Merske hinzu. Vorausgesetzt die Helden finden sie.

Bilder Mods

Es folgen nun die Bilder-Mods, die das Spiel um weitere Bilder ergänzen oder vorhandene austauschen.

Magic Weapon Pictures: Mit dieser Mod bekommen alle magischen Waffen sowie das Goldschild und die

Thorwaler Rundschilde die neuen Itembilder von TerminusTechnicus.

Optionale Mods

Es folgen nun die optionalen Mods, die bestimmte Bereiche des Spiels verändern. Hier könnt Ihr Euch nach Belieben aussuchen, was Ihr davon nutzen möchtet. Aber wie zuvor schon gesagt, sind auch diese Mods mit allen anderen hier gelisteten Mods kompatibel. Bei Interesse könnt Ihr sie auch alle nutzen.

Mods, die hier nicht aufgelistet sind, wurden zurzeit noch nicht mit dem Patch v1.36 getestet. Die Auflistung wird natürlich erweitert, sobald ein schon erschienener Mod mit v1.36 kompatibel ist oder wenn ein neuer Mod veröffentlicht wird.

Magica Classica: Hiermit werden wie im Originalspiel alle Zauber angezeigt. Alle Zauber haben auch die Startwerte aus dem Originalspiel. Zudem werden die Zaubersteigerungsversuche nach dem DSA3-Regelwerk angepasst und die Zaubernamen ausgeschrieben.

Mit Sack und Pack: Hiermit habt Ihr die Möglichkeit im Spiel die folgenden Gegenstände zu bekommen: Büchertasche, Kräutertasche, Schmuckschatulle, Phiolentasche und Gifftasche. Dadurch könnt Ihr Eure Gegenstände sicher und sortiert unterbringen, um mehr Platz im Inventar zu schaffen.

Charaktermanagement: Hiermit könnt Ihr nun Eure Waffen im Inventar vergleichen, Euch den Kälte- und Nässeschutz sowie das Gesamtvermögen anzeigen lassen und Pfeile/Bolzen jeweils zu den größtmöglichen Stacks zusammenfassen.

Alchimie: Hiermit wird das Brauen von Elixieren und Giften angepasst. Die Rezepte haben eine neue DSA-typische Beschreibung bekommen und auch das Handling der Alchimie wurde verfeinert. Zudem werden neue Rezepte eingeführt.

Hexenkessel: Wer mit einer Hexe oder einem Hexer spielen möchte, der sollte diese Mod verwenden. Denn nach der Charaktererschaffung hat die Hexe/der Hexer einen Hexenkessel im Inventar. Dieser Hexenkessel kann durch Rituale aufgewertet werden.

Zwingfeste Classic: Hiermit spielen sich die ersten beiden Ebenen der alten Zwingfeste in Thorwal wie die Ebenen der Zwingfeste im Originalspiel. Dadurch wird die Zwingfeste zwar etwas schwerer und kampflastiger, aber auch die Belohnungen fallen dafür besser aus.

Spinnendämon mit DSA3-Werten: Wer den Spinnendämon schon immer zu einfach fand, der bekommt hiermit den Spinnendämon wie er im DSA3 Regelwerk angegeben ist. Dadurch wird der Kampf herausfordernder und einem Spinnendämon würdig.

Klassenanzeige: Hiermit wird die Klasse im Charaktermenü in einer eigenen separaten Zeile angezeigt.

Höhere Ankaufpreise der Händler: Hiermit erhaltet Ihr mehr Geld für Eure verkauften Gegenstände.

Weniger Camp Überfälle: Hiermit habt Ihr nicht mehr so viele Zufallskämpfe bei der Rast im Freien.

Tools

In dieser Rubrik werden Mods aufgeführt, die keine herkömmlichen Mods sind. D.h., diese Mods werden nicht einfach in das Verzeichnis "usermods" kopiert und funktionieren dann direkt. Bei diesen Mods müssen bestimmte Anweisungen ausgeführt werden, damit sie auch im Spiel in Kraft treten.

Goldener Rahmen für magische Gegenstände:

Hiermit habt Ihr die Möglichkeit die Farbgebung des Rahmens für magische Gegenstände zu verändern. Anstatt dem blauen Rahmen haben magische Gegenstände nun einen goldenen Rahmen.

schickre2dossound: Hiermit könnt Ihr die Zauber-spruch-Sounds aus dem Originalspiel Sternenschweif in Schicksalsklinge HD importieren. Ihr benötigt für das Tool die Original-CD von Sternenschweif.

Kapitel 1 - Spieleinstieg

Allgemeines

Anfänger- und Fortgeschrittenenmodus

Der Anfängermodus beinhaltet:

- Keine verbreiteten Krankheiten (auch keine Erfrierungen)
- Keine seltenen Krankheiten
- Keine Patzer-Konsequenzen (nur bei den Helden)
- Keine zerbrechlichen Waffen (nur bei den Helden)
- Keine Zufallskämpfe nach der Rast
- Keine Totenangst-Proben bei Untoten und keine Mut-Proben bei dämonischen Wesenheiten
- Keinen Hunger
- Kein Durst

Der Fortgeschrittenenmodus:

Beim Fortgeschrittenenmodus sind alle Optionen aktiviert. Ihr könnt aber während des Spielens Optionen ab- oder anwählen. Drückt dazu einfach ESC und klickt auf „Einstellungen“. Unter „Schwierigkeit“ könnt Ihr dann Eure Auswahl treffen.

Charaktererschaffung

Ihr startet im Travia-Tempel von Thorwal und könnt jetzt erstmal Eure eigenen Charaktere basteln. Infos zur Charaktererschaffung findet Ihr im Spielhandbuch ab Seite 14. Allgemeine Tipps findet Ihr im Spielhandbuch ab Seite 34. Zudem könnt Ihr im linken unteren Bildbereich Euer Questbuch öffnen und unter der Rubrik „Hilfe“ die Tipps einsehen. Verwendet Ihr die Mod „Ingame Spielanleitung“, so findet Ihr unter der Rubrik „Hilfe“ nicht nur Tipps, sondern die komplette Spielanleitung auf dem Stand des Patches v1.35.

Egal wo ihr Euch befindet, könnt Ihr mit einem einfachen Linksklick ins Bild ein Menü öffnen. Im Tempel kommt Ihr so zur „Charaktererschaffung“. Hier ein paar Tipps, was Ihr beachten solltet:

- 1.) Ein Held sollte sich mit Städten bzw. Personen auskennen und hohe Werte in Gesellschaft-Talenten haben.
- 2.) Ein Held sollte sich gut in Verliesen auskennen und darum hohe Werte in Intuition-Talenten haben.
- 3.) Ein Held sollte einen hohen Wert in „Schlösser knacken“ haben. Das kann auch Held 2 übernehmen.
- 4.) Ein Held sollte sich gut in der Wildnis auskennen und darum hohe Werte in den Natur-Talenten haben.
- 5.) Körper-Talente und Intuition-Talente sind für alle Helden wichtig und sollten nicht vernachlässigt werden.
- 6.) „Heilkunde Wunden“ und „Heilkunde Krankheiten“ sollten mindestens 2 Helden sehr gut können.
- 7.) Die Wissen-Talente könnt Ihr einem Magiekundigen überlassen. Vorzugsweise einem Magier.

Wenn Ihr einen Streuner in Eurer Gruppe aufnehmt, könnte er z.B. die Punkte 1-3 übernehmen. Aber es spricht auch nichts dagegen, die Punkte 2-3 von einem

Zwerg ausführen zu lassen und für Punkt 1 einen Magiebegabten zu nehmen, um dadurch zuzüglich zum Natur-Helden (Punkt 4) einen extra Kräutersucher zu haben. Wie Ihr seht gibt es viele Möglichkeiten für eine Heldengruppe und letztendlich liegt es an Euch, was für Helden Ihr in Eure Gruppe aufnehmen wollt und wer was können soll. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Charaktere“.

Mit dem Menüpunkt „Gruppenmanagement“ könnt Ihr Eure selbst gebastelten Charaktere zur Gruppe hinzufügen. Löscht einfach alle vorgefertigten Charaktere im unteren Bildbereich (speichern braucht Ihr sie nicht, da sie bei jedem Neustart wieder vorhanden sind) und wählt dann Eure Charaktere aus. Hier ein paar Tipps:

- 1.) Der Charakter ganz links von den sechs unten abgebildeten Helden ist der Anführer der Gruppe.
- 2.) Die Reihenfolge der restlichen Helden hat keine Bedeutung.
- 3.) Beim Erkunden von Städten sollte der Held links sein, der gut in den Gesellschaft-Talenten bewandert ist.
- 4.) Beim Erkunden von Verliesen sollte der Held links sein, der gut in den Intuition-Talenten bewandert ist.
- 5.) Beim Reisen auf der Reisekarte sollte der Held links sein, der gut in den Natur-Talenten bewandert ist.

Nun steht Euch noch ein Stufenanstieg bevor. Die Helden wurden mit Stufe 0 erschaffen und Ihr könnt jetzt jeden Helden auf die 1. Stufe bringen. Geht dazu ins Charakterfenster (einfach unten auf ein Porträt klicken) und wählt dort im unteren Bereich „Stufenanstieg“.

Abenteurpunkte

Ab einer gewissen Menge von Abenteurpunkten, steigt Ihr eine Stufe auf. Im Folgenden seht Ihr die Stufen und die dazu benötigten Abenteurpunkte, die für dieses Spiel relevant sind.

<u>Stufe</u>	<u>Abenteurpunkte</u>
1. Stufe	0
2. Stufe	100
3. Stufe	300
4. Stufe	600
5. Stufe	1000
6. Stufe	1500
7. Stufe	2100
8. Stufe	2800

Ohne die DLCs „Für die Götter“, „Ogertod“ und „Mit Schwert und Scharfsinn“ könnt Ihr die 6. Stufe erreichen. Mit den DLCs ist es Euch möglich noch eine weitere Stufe aufzusteigen, nämlich auf die 7. Stufe. Und wenn Ihr noch Mods verwendet, so könntet Ihr auch noch die 8. Stufe erreichen.

Im Folgenden etwas zur Abenteurpunktevergabe:

10 Abenteurpunkte pro Held könnt Ihr leicht nachvollziehen, da jeder Held 10 Abenteurpunkte bekommen hat. 6 oder 18 Abenteurpunkte für die Gruppe sind auch noch leicht nachvollziehbar, da durch sechs Helden geteilt, jeder 1 bzw. 3 Abenteurpunkt/e bekommen hat.

Etwas anders ist es, wenn eine Zahl nicht durch die Gruppe teilbar ist. In diesem Fall wird gleichmäßig aufgeteilt und der mit den wenigsten Abenteurpunkten bekommt den Rest.

Ein Beispiel mit 9 Abenteurpunkten: 5 Helden bekommen 1 Abenteurpunkt und der Held mit den wenigsten Abenteurpunkten bekommt 4. Ist die Summe der Abenteurpunkte sogar weniger als 6, so bekommt nur der Held die Abenteurpunkte, der die wenigsten hat. So haben die Helden immer ungefähr die gleiche Abenteurpunktzahl und es wird verhindert, dass später Mal ein Held hinterherhinkt.

Noch etwas zu den Abenteurpunkten, die Ihr von besiegten Gegnern erhaltet:

Die Abenteurpunkte variieren in Abhängigkeit vom Stufenunterschied zwischen Euch und Eurem Gegner. Wenn ein Gegner eine Stufe niedriger ist als Ihr, bekommt Ihr nur noch die halben Abenteurpunkte und bei noch niedrigerer Stufe 5% (also meist 1 Abenteurpunkt). Im Gegenzug gibt es bei einem Gegner, der eine höhere Stufe hat als Ihr, auch mehr Abenteurpunkte. In diesem Fall werden die Abenteurpunkte mit 1,2 multipliziert.

Es macht keinen Unterschied, ob ein Gegner in einem Kampf flieht oder stirbt. Seine Abenteurpunkte und seine Beute bekommt Ihr in beiden Fällen.

Wenn Ihr das Originalspiel kennt, dann wisst Ihr auch, dass bei jedem Speichern ein Abenteurpunkt pro Held abgezogen wurde. Das ist in der Neuauflage des Spiels nicht mehr der Fall. Ihr könnt also bedenkenlos so oft speichern wie Ihr wollt. Im Originalspiel gab es für das Schließen knacken Abenteurpunkte, die gibt es in der Neuauflage dafür nicht mehr.

Die Abenteurpunkte für die Gruppe:

Bei den Gegnern in der Lösung stehen dahinter in einer Klammer, wie viele Abenteurpunkte sie zu zusammen geben. Das sind die Grundabenteurpunkte der Gegner und geben keinen Aufschluss darauf, wie viele Abenteurpunkte Ihr letztendlich bekommen werdet. Wie oben beschrieben, hängt es davon ab, wie der Stufenunterschied zwischen Euch und den Gegner ist. Die Abenteurpunkte sollen Euch anzeigen, wie stark die Gegner sind. Umso höher die Abenteurpunkte, desto stärker sind auch die Gegner.



Spieleinstieg

Das Spiel beginnt in der Hauptstadt Thorwal und dieser Spieleinstieg zeigt Euch, was ihr in der Stadt sowie auf Eurer ersten Reise nach Felsteyn machen könnt. Zudem gibt es Einsteigertipps und Hinweise auf eine Startausrüstung.

Oben seht Ihr die Stadt Thorwal mitsamt Umgebung.

Die Ankunft

Nach einer langen Schiffsreise befindet Ihr Euch endlich in Thorwal und seid vorerst im Travia-Tempel untergekommen. Es ist der 24. Travia 1008 nach Bosparans Fall und es ist bereits schon nachmittags.

Alle Eure Helden haben sich hier versammelt. Da Ihr Euch in einer Stadt befindet, solltet Ihr den Helden mit den höchsten Werten in den Gesellschaft-Talenten als Anführer wählen.

Wenn Ihr den Travia-Tempel verlasst, ist es eigentlich eine gute Idee, den Rest des Tages damit zu verbringen, mit Eurem Startgeld neue Ausrüstung zu kaufen. Doch das solltet Ihr noch nicht machen.

Ihr könnt Euch gerne in den Warensortimenten der Händler etwas umschauen und Euch mit den angebotenen Waren vertraut machen. Denn es gibt bald eine Möglichkeit, an Geld zu kommen, um dieses in einem sehr günstigen Laden auszugeben. Das Zeughaus nämlich. Doch dazu später mehr.

Im „Kapitel 4 - Karten“ findet Ihr einiges an Kartenmaterial zu Thorwal, wo alle zu besuchenden Orte eingetragen sind.

Doch nachdem Ihr Euch kurze Zeit in Thorwal aufgehalten habt, müsste es langsam dunkel werden. Zeit, um erstmal die Ankunft in Thorwal gebührend zu feiern, anstatt alles in Thorwal zu erforschen. Und dazu bieten sich eine Menge Tavernen an. Eigentlich ist es egal, in welche Taverne Ihr einkehrt, aber zu Beginn solltet Ihr die Taverne und Herberge „Vier Winde“ aufsuchen, die im Westen von Thorwal liegt.

Dort angekommen, geht durch die Herberge in die Taverne und redet mit dem Wirt, um Euch etwas zu trinken zu bestellen. Folgende drei Ereignisse können hier passieren, während Ihr Euch beim Wirt reichlich mit Bier versorgt.

Hauptquest: Der Aufruf

Ein Ausrufer taucht in der Taverne auf. Er verkündet, das Helden für eine größere Aufgabe gesucht werden und man sich bei Interesse beim Hetmann melden soll. Damit startet die Hauptquest und wird in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vermerkt.

Nebenquest: Das Totenschiff

Danach könnt Ihr altes Seemannsgarn aufgreifen. Wie im Spielhandbuch erwähnt, wird hier über ein Geisterschiff geredet. Dies ist eine Nebenquest und wird somit in Eurem Questbuch unter „Andere“ verewigt.

Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste

Wenn Ihr mit dem Wirt sprecht, um ihm Informationen über die Stadt aus der Nase zu ziehen, kann es sein, das Ihr erfahrt, das es Probleme im alten Ugdalf (also die Zwingfeste in Thorwal) geben soll. Dies ist ebenfalls eine Nebenquest und wird auch als solche in Eurem Questbuch unter „Andere“ eingetragen.

Ob Ihr nun die ganze Nacht durch Eure Sauftour macht oder pünktlich ins Bett geht, spielt keine Rolle. Auch nicht, ob Ihr schon alle obigen Tavernenereignisse bekommen habt, denn durch weitere Tavernenbesuche am nächsten Abend habt Ihr noch genug Zeit dafür. Wenn Ihr also gehen wollt, verlasst die Taverne und betretet die Herberge der „Vier Winde“. Mietet Euch ein Zimmer und schlaft Euren Rausch aus.

Es ist egal, ob ihr schon früh aufsteht oder erst am helllichten Tag schlafen gegangen seid, Euer erster Tag und Eure erste Nacht sind rum. Es gibt in Thorwal noch eine Menge zu entdecken und dafür habt Ihr mehr als genug Zeit. Falls Ihr noch nicht alle wichtigen Tavernenereignisse habt, wisst Ihr zumindest schon Mal, was Ihr heute Abend vorhabt. Mit den Karten zu Thorwal im „Kapitel 4 - Karten“ könnt Ihr Euch nach Lust und Laune in Thorwal umsehen.

Die erste Aufgabe

Wenn Ihr erstmal genug von Thorwals Sehenswürdigkeiten habt, könnt Ihr Euch den wichtigen Dingen zuwenden. Habt Ihr die Hauptquest „Der Aufruf“ bekommen, könnt Ihr nun die Ottaskin der Hetleute auf der Klippe im Westen aufsuchen.

Ottaskin der Hetleute

Wenn Ihr bei den Wachen vorsprecht, sagt ihnen, das Ihr die Helden seid, die der Hetmann sucht. Der Hetmann wird Euch von einem drohenden Krieg gegen die Orks berichten. Teilt dem Hetmann im Anschluss mit, das Ihr Euch alsbald auf den Weg machen werdet.

Bevor Ihr geht, gibt der Hetmann Euch noch einen Tipp: Es soll in Felsteyn einen Nachfahren von Hyggelik geben. Am besten sollt Ihr dort mit Euren Nachforschungen beginnen. Damit startet die Hauptquest „Isleif Olgardsson - Felsteyn“ und ist nun in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vorzufinden. Sobald Ihr das Langhaus verlassen habt, ist die Hauptquest „Der Aufruf“ erledigt.

Magistrat

Begeht Euch nun zum Magistrat (befindet sich ebenfalls im Westbereich Thorwals) und sagt dort, das Ihr für den Hetmann arbeitet. Jarda die Bürgermeisterin taucht daraufhin auf und gibt Euch ein Schreiben fürs Zeughaus, wo Ihr Euch für Eure Aufgabe ausstatten könnt.

Alte Zwingfeste

Doch bevor Ihr Euch zum Zeughaus aufmacht, solltet Ihr die Nebenquest „Probleme in der Zwingfeste“ bekommen haben. Habt Ihr die Quest noch nicht gestartet, so könnt Ihr das jetzt in einer beliebigen Taverne nachholen.

Begeht Euch dann zur alten Zwingfeste, die sich im Südwesten Thorwals befindet. Sobald Ihr den Wachen sagt, das Ihr Meister Dramosch sprechen wollt, werdet Ihr auch schon zu ihm geführt. Nehmt seinen Auftrag an, denn dadurch erhaltet Ihr einen Vorschuss von 20 Dukaten.

Zeughaus

Es wird Zeit, die Helden nun richtig auszurüsten. Geld dafür habt Ihr Euch reichlich organisiert. Also ab zum Zeughaus. Mit dem „Schreiben von Jarda“ werdet Ihr auch hineingelassen.

Es stehen Euch nun 45 Dukaten zur Verfügung. Da hier im Zeughaus die Waffen und die Rüstungen zu einem sehr günstigen Preis zu bekommen sind, solltet Ihr Euch auch überlegen, etwas von Dramoschs 20 Dukaten hier zu lassen. Bedenkt, das dies eine einmalige Angelegenheit ist. Dies ist einer von den günstigsten Läden im Spiel und nur jetzt habt Ihr die Gelegenheit hier einzukaufen. Aber gebt nicht alles aus. Denn Ihr braucht noch Gebrauchsgegenstände für die alte Zwingfeste und die könnt Ihr hier nicht bekommen.

Ein Beispiel, um zu sehen, was Ihr für das Geld bekommen könnt:

- Ein Krieger und ein Zwerg bekommen eine Krötenhaut. Gesamt 12 Dukaten.
- Zwei Magiebegabte bekommen je einen Waffenrock. Gesamt 10 Dukaten.
- Die zwei Kämpfer bekommen je einen Lederhelm. Gesamt 8 Dukaten.
- Die zwei Kämpfer bekommen je ein Lederzeug. Gesamt 8 Dukaten.
- Der Zwerg bekommt eine Orknase. Macht 6 Dukaten.

Das sind zusammen schon 44 Dukaten und damit ist so gut wie Euer verfügbarer Rahmen von Jarda weg.

Da Ihr aber noch das Geld von Dramosch habt und eigene Vorlieben darin, wie Ihr Eure Helden ausrüsten möchtet, liegt es letztendlich an Euch, was Ihr ausgeben und was Ihr dafür kaufen möchtet.

Bedenkt dabei folgende Sachen:

- Die 45 Dukaten von Jarda sind fest. Kauft also mindestens für diese Summe ein.
- Die Krötenhaut mit PA-1 ist für einen Krieger/Zwerg besser geeignet als ein Lederharnisch mit PA-2.
- Der Krieger trägt zu Beginn einen Lederharnisch, den er an einen anderen Helden weitergeben kann.
- Eigentlich haben alle Starhelden die richtigen Waffen. Außer der Zwerg braucht eine Axt.
- Passt bei Rüstungsteilen auf die AT/PA-Abzüge auf. Nicht das Ihr nachher keinen Treffer mehr landet.
- Rüstungen und Waffen, die am Körper getragen werden, wiegen nur die Hälfte.
- Behaltet von Eurem Vermögen mindestens 3-5 Dukaten für Gebrauchsgegenstände und Herbergskosten.

Ottaskin der Hetleute

Habt Ihr Euch richtig ausgestattet, könnt Ihr das Zeughaus verlassen. Jetzt braucht Ihr eigentlich nur noch eine Bestätigung, das Ihr für den Hetmann arbeitet, falls jemand danach fragen sollte. Also geht Ihr am besten noch Mal zum Hetmann in die Ottaskin der Hetleute und tragt Euer Anliegen vor. Dadurch bekommt Ihr eine „Vollmacht des Hetmanns“, die Ihr am besten die ganze Zeit bei Euch tragt.

Alte Zwingfeste

Wenn Ihr jetzt die Nebenquest „Probleme in der Zwingfeste“ angehen möchtet, so könnt Ihr das gerne tun. Sucht dazu den Gemischtwarenhändler „Brin Kaerben“ auf. Denn in allen Verliesen oder Höhlen braucht Ihr Licht. Also braucht Ihr ein Zunderkästchen und eine Laterne. Für die Zwingfeste reicht das aus, da Ihr dort sehr schnell Nachschub finden werdet. Solltet Ihr

aber schon den 2. Stabzauber beim Magier geschafft haben, ist Licht kein Problem mehr für Euch und Ihr braucht diese Sachen vorerst nicht zu kaufen

Das Einzige was Ihr sonst noch benötigt wäre ein Schleifstein. Dann könnt Ihr den Laden wieder verlassen. Nun ist die Zeit zum Ausruhen gekommen. Mietet Euch eine Suite in der Taverne und Herberge „Kontor Storrebrandt“. Versucht einen Stabzauber und/oder ein Dolchritual und ruht Euch solange in der Herberge aus, bis die Astralenergie bei den Magiebegabten wieder voll ist. Vergesst dabei nicht, in der Herberge zu Speisen.

Sobald Ihr bereit seid für die alte Zwingfeste, folgt dem Lösungsweg im „Kapitel 3 - Quests“ unter „Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste“. Habt Ihr die Aufgabe abgeschlossen, kommt Ihr hierher zurück und widmet Euch dem nächsten Abschnitt „Reisevorbereitungen“.

Reisevorbereitungen

Zuerst gilt es, die restlichen Sachen aus der Zwingfeste zu verscherbeln. Doch bedenkt dabei folgendes:

- Wenn Ihr beschädigte Waffen führt, tauscht sie gegen die Erbeuteten aus und verkauft sie erst dann.
- Ihr solltet eine Zweitwaffe im Gepäck haben. Im Kampf kann es leicht passieren, das Ihr Eure Waffe verliert.
- Behaltet vorerst einen Hammer, eine Axt (egal welche), eine Schaufel und zwei Seile. Mehr dazu gleich.

Nun habt Ihr vorerst alles in Thorwal erledigt, was zu Beginn zu erledigen ist. Jetzt geht es daran, sich für längere Reisen vorzubereiten. Euer nächstes Ziel ist eigentlich die Stadt Felsteyn, um den Nachfahren von Hyggelik nach dem Schwert Grimring auszufragen. Wie Ihr auf der Reisekarte erkennen könnt, ist es ein langer Weg bis dorthin. Es ist Herbst, es wird wahrscheinlich oft regnen und die Nächte werden kalt sein. Zudem ist bald Winter. All das sollte bei Euren Reisevorbereitungen bedacht werden.

Dank der alten Zwingfeste, habt Ihr jetzt wieder einiges an Geld und Ihr solltet nicht geizig sein, wenn es jetzt um die Reisevorbereitungen geht. Vorerst braucht Ihr das Geld nicht zu horten. Ihr könnt ruhig fast alles ausgeben. Hebt Euch aber noch etwas Geld für die Reise auf, denn Übernachtungen müssen bezahlt werden und wer weiß, ob Ihr noch für was anderes Geld braucht.

Es folgen nun Dinge, die Euch die Reise vereinfachen werden. Dazu wird erwähnt, wo Ihr die Sachen zu einem guten Preis einkaufen könnt. Bei teuren Sachen, lohnt sich zudem ein Vergleich auf den Marktplätzen. Vielleicht habt Ihr ja Glück und bekommt dort die Ware zu einem Tiefstpreis.

Waffen „Liskolf der Leise“

Stiefel: Tauscht so früh wie möglich Eure Schuhe gegen Stiefel aus. Sie bieten mehr Schutz vor Nässe und Kälte. Übrigens laufen sich Schuhe und Stiefel nicht ab. Ihr braucht also kein zweites Paar Stiefel pro Held.

Robe: Stattet jeden Helden mit einer Robe aus. Eine Robe schützt gut vor Kälte und Nässe.

Da der Winter ansteht, könntet Ihr auf den Gedanken kommen, Euch auch direkt mit Wintermänteln auszustatten. Davon wird aber vorerst abgeraten. Kauft die Wintermäntel nur, wenn es unbedingt notwendig ist. Heißt, das es wirklich Winter ist und Ihr habt eine lange Reise durch die Wildnis vor Euch. Ansonsten vermeidet es lieber, denn der Wintermantel senkt Eure Attacke und Parade jeweils um 2 Punkte.

Die edle Robe ist zu Beginn zu teuer und zu schwer. Die solltet Ihr Euch für Eure Magiebegabten erst später zulegen.

Rüstung: Fehlt Euch bei Euren Helden noch Rüstungen oder Rüstungsteile, so könnt Ihr jetzt Abhilfe schaffen.

Schild: Wer gerne einen Krieger mit einem Schild ausstatten möchte, kann das gerne machen. Vorerst ist das normale Schild die beste Wahl. Ein Schild schützt auch vor Fernkampfangriffen.

Sichel: Eine Sichel gibt es zwar nicht bei Liskolf zu kaufen, sondern nur bei Grollo oder auf gut Glück beim Markt, aber eines muss dazu noch gesagt werden. Die Sichel ist keine Waffe, die Ihr im Kampf benutzen solltet, aber sie ist hervorragend für die Kräutersuche geeignet. Sie gibt einen kleinen Bonus auf die Kräutersuche, wenn Ihr sie während der Suche im Inventar habt.

Gemischtwaren „Fjolinir Phexgnade“

Schlafsack: Tauscht so früh wie möglich Eure Decken gegen Schlafsäcke aus. Schlafsäcke schützen um einiges besser gegen die Kälte.

Dietriche: Habt Ihr keinen Streuner in Eurer Gruppe, so fehlt Euch wahrscheinlich ein Dietrich zum Knacken von Türen und Truhen. Dietriche sind sehr teuer, aber wenn Ihr einen braucht, so bekommt Ihr ihn vorerst bei Fjolinir zu einem fairen Preis.

Gemischtwaren „Brin Kaerben“

Essbesteck und Essgeschirr: Es lohnt sich, jeden Helden mit Essbesteck und Essgeschirr auszustatten. Dadurch erhaltet Ihr einen kleinen Bonus auf Eure nächtliche Regeneration. Hier solltet Ihr vorerst nur das Essbesteck kaufen, da das Essgeschirr gleich um einiges günstiger zu bekommen ist.

Schleifstein: Solltet Ihr noch keinen gekauft haben, dann solltet Ihr es jetzt tun. Denn Eure Waffen werden durch die Kämpfe in Mitleidenschaft gezogen werden.

Zunderkästchen und Fackel: Auch wenn Ihr den 2. Stabzauber schon können solltet, schadet es nicht ein Zunderkästchen und eine Fackel im Gepäck zu haben.

Schnapsflasche: Der Thorwaler hat eh von Start aus schon eine dabei. Ihr solltet eine Schnapsflasche im Gepäck verwahren.

Gemischtwaren „Torbrand Garaldsson III“

Angelhaken und Netz: Für Euren Helden mit den höchsten Werten in den Natur-Talenten. Wenn Ihr an Seen vorbeikommt, sind Angelhaken und Netz sehr hilfreich für die Nahrungssuche. Auch wenn ein Angelhaken ausreichen würde, nehmt ruhig auch ein Netz mit.

Essgeschirr: Bei Torbrand könnt Ihr das Essgeschirr zu einem Schnäppchenpreis kaufen. Hier solltet Ihr unbedingt zuschlagen. Günstiger bekommt Ihr das Essgeschirr nicht.

Restliche Ausrüstung

Hammer, Axt (Waffe) und Schaufel bringen die Starhelden mit bzw. könntet Ihr in der alten Zwingfeste erbeuten. Es reicht aus, wenn Ihr von alledem erstmal eins behaltet. Habt Ihr keinen Zwerg in Eurer Gruppe, so müsst Ihr Euch noch einen Hammer besorgen. Und habt Ihr sogar keinen Zwerg und keinen Thorwaler, dann braucht Ihr auch noch eine Axt.

In der Zwingfeste könntet Ihr eine Menge Seile finden. Es reicht, wenn Ihr zwei mitnehmt. Mit dem dritten Stabzauber habt Ihr dann jetzt oder später (wenn Ihr den 3. Stabzauber noch nicht habt) 30 Meter Seil. Auch die zwei Tagesrationen und der Wasserschlauch pro Held reichen bei Euren Reisen aus. Übrigens bekommt die Gruppe einen Bonus auf das Talent Klettern, wenn sie ein Seil im Gepäck hat. Das gilt auch für Wurfhaken, Kletterhaken und Strickleiter.

Aufbruch

Nachdem Ihr alles Notwendige gekauft habt, solltet Ihr auch darauf achten, das im Gepäck alles gut verstaut ist. Teilt die Gegenstände gleichmäßig unter Eurer Gruppe auf. Nicht das einer zu viel trägt und sich nachher nicht mehr bewegen kann. Die Bewegungspunkte sollten schon bei 7-8 liegen. Notfalls bei 5, aber nie darunter.

Jetzt heißt es noch Mal richtig ausschlafen, darauf achten, das jeder Held volle Lebensenergie hat und Magiebegabte ihre volle Astralenergie besitzen. Steht am Reisetag früh auf und frühstückt gut. Dann wählt Ihr den Anführer mit den höchsten Werten in den Natur-Talenten aus und öffnet auf der Straße von Thorwal die Reisekarte durch einen Klick auf den Button links unten im Bildschirm. Jetzt gilt es nur noch Euer nächstes Reiseziel auszuwählen.



Die erste Reise

Die erste Reise geht von Thorwal aus, über die Städte Vaermhag, Varnheim, Auplog, Vilnheim und Oberorken, nach Felsteyn. Wie Ihr seht, habt Ihr eine gute Strecke vor Euch und Ihr werdet durch einige Städte kommen, bis Ihr letztendlich in Felsteyn angekommen seid. Reisen ist nicht ungefährlich und jetzt im Herbst ist auch das Wetter ziemlich launisch. Zum Glück geht es nur über Straßen nach Felsteyn, so das Ihr nur auf gutes Wetter zu hoffen braucht.

Eigentlich ist die erste Reise von Thorwal nach Felsteyn noch ziemlich einfach zu bewerkstelligen. Aber wenn Ihr wollt, könnt Ihr Euch zu folgenden Sachen hier in der Lösung weitere Tipps holen:

- Reisetipps könnt Ihr im „Kapitel 2 - Reisen“ unter „Landreisen“ finden.
- Reiserouten werden ebenfalls unter „Landreisen“ beschrieben.
- Die Stadtkarten der Städte findet Ihr im „Kapitel 4 - Karten“.

Felsteyn - Isleif Olgardsson

Seid Ihr in Felsteyn angekommen, ist Eure erste Reise damit beendet und es gilt jetzt nur noch Isleif Olgardsson aufzusuchen. Doch wo wohnt er? Wenn Ihr jetzt in eine Taverne geht und Euer Bier bestellt, um dabei nach Stadtinfos zu fragen, fällt Euch auf, das Ihr nun auch nach etwas Speziellem, also nach bestimmten Personen fragen könnt. Dies funktioniert nur dann, wenn Ihr einen Auftrag zu einem Ort habt, in dem Ihr Euch gerade befindet. So auch hier in Felsteyn.

Wenn Ihr den Wirt also nach „Isleif Olgardsson - Felsteyn“ fragt, wird er Euch eine genaue Beschreibung zu Isleifs Haus geben. Im Questbuch ist nun unter „Isleif Olgardsson - Felsteyn“ vermerkt, das Ihr wisst, wo er wohnt. Auf der Automap könnt Ihr dann das Haus durch einen rosa Stern erkennen. Wenn Ihr im Automap darüber fahrt, wird nur der Name der Stadt angezeigt. Der Name der Stadt steht dann auch an der Tür zu der entsprechenden Person. In diesem Fall also Felsteyn.

Begeht Euch also zum Haus im Südosten und klopft an die Tür. Nachdem Isleif geöffnet hat fragt ihn nach Hyggeliks Spuren und tischt ihm Eure Geschichte auf. Daraufhin wird er Euch zwei weitere Personen und ihre Wohnorte nennen, die Nachfahren oder Verwandte von Hyggelik sind. Diese beiden werden dann in Eurem Questbuch unter „Die Schicksalsklinge“ vermerkt.

Dann kramt Isleif ein altes Kartenstück aus und übergibt es Euch. Es ist das Erste von neun zu bekommenden Kartenstücken. Bedankt Euch anschließend bei Isleif. Nun wird das Kartenfenster geöffnet und es zeigt Euch das Kartenstück an, welches Ihr gerade bekommen habt. Schließt das Fenster mit dem „X“ in der oberen

rechten Ecke. Zum Schluss solltet Ihr noch auf sein Angebot eingehen und etwas mit ihm trinken. Nach einer Stunde verlasst Ihr dann sein Haus.

Damit gilt die Hauptquest als abgeschlossen und jeder Held bekommt 30 Abenteuerpunkte. Ab jetzt könnt Ihr Euch im Questbuch, bei dem blauen Lesezeichen links unten in der Ecke, jederzeit Eure Kartenstücke anschauen.

Wie geht es weiter?

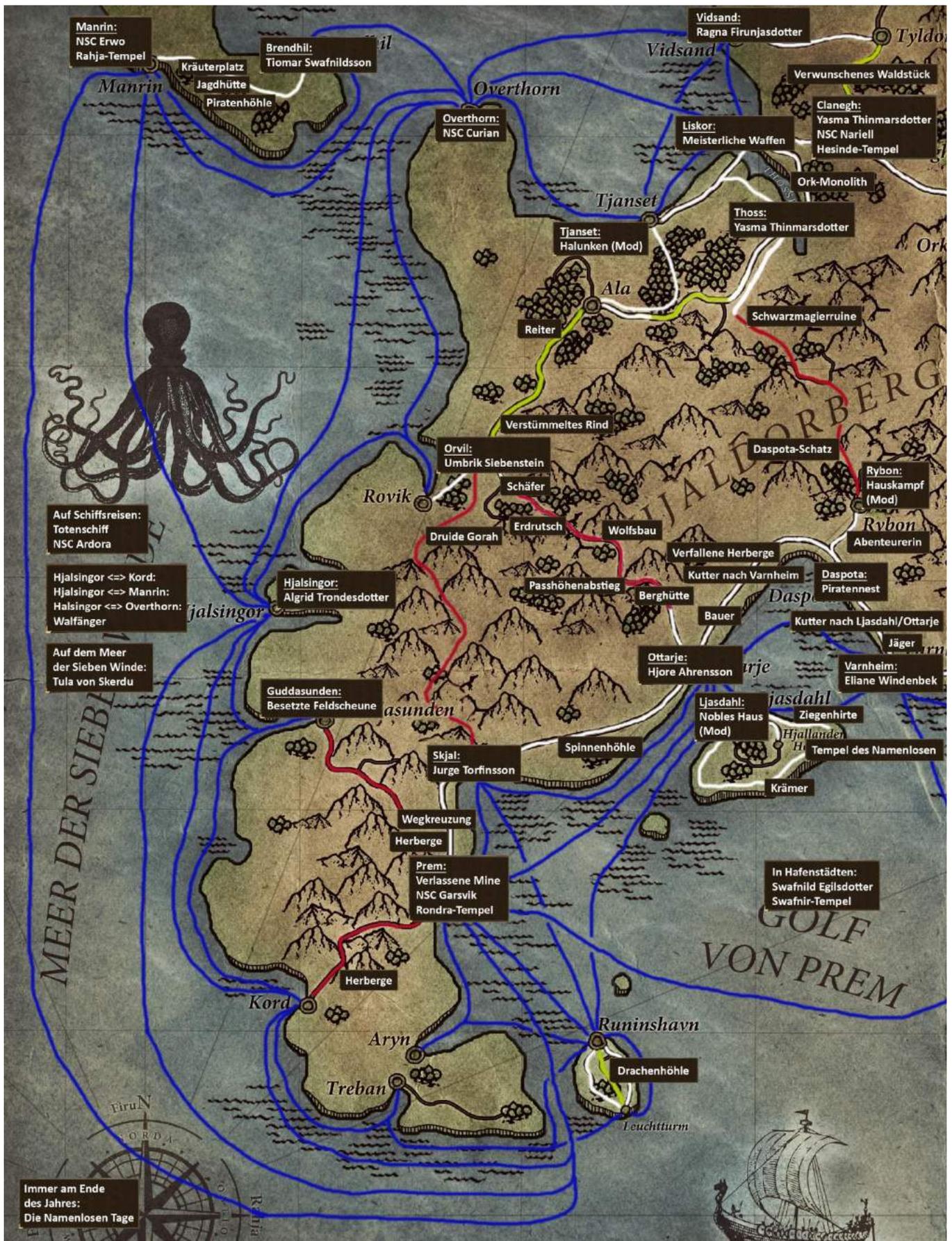
Die Hauptquest ist klar: Ihr müsst in den Besitz der anderen Kartenteile kommen und dazu müsst Ihr nach und nach die Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik aufsuchen. Dabei werdet Ihr auf viele neue Gebiete, Orte und Dungeons stoßen. Doch der Spieleinstieg endet hier, da Euch Isleif durch ein Zufallsprinzip die zwei weiteren Personen genannt hat. Dadurch kann man nicht voraussagen, wohin Ihr als nächstes Reisen werdet. Es bleibt nun an Euch, wie Ihr weiter vorgehen wollt.

Viel Glück auf Euren Reisen und mögen Euch die Zwölfe beistehen. Eine große Aufgabe erwartet Euch...

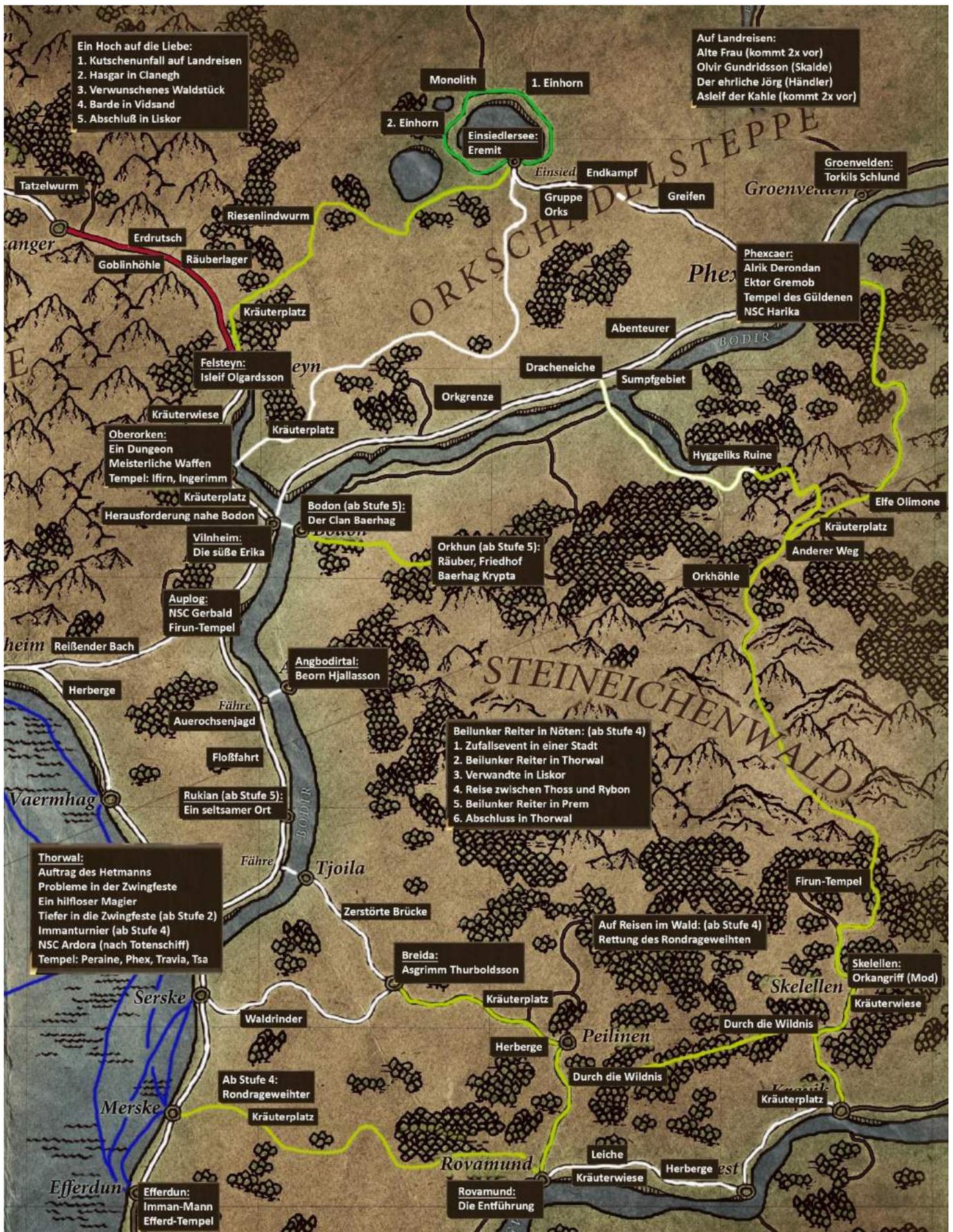
Anmerkung

Ihr müsset jetzt so um die 80-90 Abenteuerpunkte pro Held haben (wenn Ihr die alte Zwingfeste mit erforscht habt). Ab 100 Abenteuerpunkten erreicht Ihr dann die 2. Stufe und könnt Eure Helden ein weiteres Mal verbessern.

Kapitel 2 - Reisen



Die Reisekarte enthält alle Reiserouten sowie die Orte, die fest auf der Reisekarte anzutreffen sind. Die anderen Textfenster die keine festen Orte haben, befinden sich abseits der Wege.



Weiß = Straße
Rot = Gebirgswege

Hellgrün = Waldwege
Blau = Schiffsrouten

Dunkelgrün = Sumpfwegen

Stadtaufenthalte

Auf Euren Reisen könnt Ihr eine Menge Städte kennenlernen. In manchen werdet Ihr Euch etwas länger aufhalten und andere werdet Ihr wahrscheinlich nur für die Durchreise benutzen. Im Folgenden werden die verschiedenen Standardgebäude beschrieben, die fast in jeder Stadt vorzufinden sind. Die einzelnen Städte, mit der jeweiligen Karte und einer Beschreibung, findet Ihr im „Kapitel 4 - Karten“.

Die Tempel

Charaktererschaffung

Hiermit kommt Ihr zur Charaktergenerierung, wo Ihr Eure Helden erschaffen könnt. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ unter „Charaktererschaffung“.

Gruppenmanagement

Hiermit wählt Ihr nach der Charaktererschaffung aus, welche Helden in Eure Gruppe aufgenommen werden sollen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ unter „Charaktererschaffung“.

Spenden

Hier könnt Ihr Dukaten spenden, um Euer Ansehen bzw. Eure Göttergunst bei einer Gottheit zu erhöhen. Mehr Infos zu den Gottheiten findet Ihr im Spielhandbuch ab Seite 31.

Um ein Wunder bitten

Habt Ihr genug Ansehen bei einer Gottheit, so wird Euch vielleicht ein Wunder gewährt. Die Wunder fallen je nach Gottheit unterschiedlich aus. Es spielt aber auch eine Rolle, wie hoch Euer Ansehen bei einer Gottheit ist. Je nach Höhe des Ansehens, können die Wunder bei einer Gottheit auch unterschiedlich ausfallen.

Ein Beispiel: Rondra ist die Göttin des Krieges und wird Euch demnach nur im Kampf unterstützen. Phex ist der Gott der Diebe sowie Händler und würde Euch darum nur bei Diebestouren oder Feilschen helfen. Solltet Ihr bei Phex sogar sehr gut im Ansehen stehen, kann es sein, dass er Euch einen permanenten Bonus gewährt.

Dabei gilt zu beachten, dass nicht nur Spenden in Tempeln Euer Ansehen bei den Göttern steigern kann. Es gibt viele Situationen im Spiel, die im Hintergrund ablaufen und sich Eure Aktionen merken.

Beispiele: Segnet Ihr die Toten, anstatt sie zu plündern, oder helft Ihr Leuten in Not, so werden Euch die entsprechenden Gottheiten eher ein Wunder gewähren. Plündert Ihr hingegen aber einen Schrein eines Gottes oder plündert Ihr Leichen, so werden Euch die entsprechenden Gottheiten sicherlich nicht so schnell ein Wunder gewähren lassen.

Wiederbelebung:

Ist einer Eurer Helden gestorben, so könnt Ihr ihn, indem Ihr in einem Tempel um ein Wunder bittet, wiederbeleben lassen. Nachteile hat der wiederbelebte Held dadurch nicht. Eine Wiederbelebung ist in jedem Tempel möglich und hat immer Vorrang vor den eigentlichen Wundern einer Gottheit.

Habt Ihr ein Wunder bekommen, so wurde erstmal Euer Ansehen, je nach Höhe des Wunders, bei der entsprechenden Gottheit verbraucht. Ihr müsst Euch also durch Spenden und/oder Taten erneut Ansehen bei der Gottheit verdienen.

Übrigens, auch jeder Klick auf „Wunder bitten“, wenn Euch kein Wunder gewährt wurde, senkt Euer Ansehen bzw. Eure Göttergunst.

Mehr zu den Wundern erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Wunder“.

Mod: Unter himmlischen Dächern

Verwendet Ihr die Mod „Unter himmlischen Dächern“, so erwartet Euch in jedem Tempel ein Geweihter, von dem Ihr mehr über die entsprechende Gottheit erfahren könnt. Die Geweihten können Euch auch sagen, wie gut Ihr in der Gunst ihrer Götter steht. In einigen Tempeln gibt es auch spezielle Ereignisse. Diese werden im „Kapitel 4 - Karten“ bei den entsprechenden Städten zukünftig beschrieben.

Die Heiler

Eure Gruppe kann verletzt sowie vergiftet werden, Erfrierungen erleiden, verhungern bzw. verdursten und Krankheiten bekommen. Und im schlimmsten Fall stirbt einer Eurer Helden. Es gibt viele Möglichkeiten Schaden zu erleiden, aber auch viele Möglichkeiten der Heilung. Die Heiler verlangen unterschiedliche Preise für ihre Dienstleistungen. Müsst Ihr Euch also heilen lassen und in einer Stadt gibt es mehr als nur einen Heiler, so solltet Ihr erstmal bei jedem schauen, was er dafür verlangt und Euch dann beim Günstigsten behandeln lassen.

Wunden

- 1.) Mindestens zwei Helden sollten einen hohen Wert in dem Talent „Heilkunde Wunden“ haben. Nur alle 8 Stunden kann bei einem Held versucht werden, die Wunden zu versorgen. Dabei beugt Ihr auch gegen Infizierungen vor. Schlagt dazu einfach ein Lager auf oder mietet Euch ein Zimmer in einer Herberge, um dann das Talent anwenden zu können. Hat der Heiler der Gruppe dazu noch „Vierblättrige Einbeere“ oder „Wirselskraut“ im Gepäck, ist die Probe um 2 Punkte erleichtert und die Heilwirkung umso besser. Nur wenn der Heiler der Gruppe bei seiner Probe wirklich patzt (es werden zwei 20er gewürfelt), kann der Verarztete „Wundfieber“ bekommen. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr durch einen Patzer mit zwei 20er die Errungenschaft „Kurpfuscher“.
- 2.) Magiebegabte können mit Heilzaubern (z.B. Balsam) Verletzungen heilen. (Auch im Kampf möglich.)
- 3.) Eine „Vierblättrige Einbeere“ bringt 1-6 LP, ein Heiltrank 10 LP, ein „Starker Heiltrank“ 25 LP und eine Wunderkur (Trank) gibt sofort alle verlorenen Lebenspunkte zurück. (Auch im Kampf möglich.) Hinweis: Wirselskraut kann hingegen zum Originalspiel nicht einfach benutzt werden, um 10 Lebenspunkte zu bekommen. In der Neuauflage des Spiels wird Wirselskraut nur mit den Heilkunde-Talenten verwendet.
- 4.) Gegen Entgelt, kann sich ein Held bei einem Heiler in einer Stadt komplett heilen lassen.
- 5.) Im Tsa-Tempel versuchen, um ein Wunder zu bitten.

Krankheiten und Erfrierungen

- 1.) Mindestens zwei Helden sollten einen hohen Wert in dem Talent „Heilkunde Krankheiten“ haben. Nur alle 10 Stunden kann bei einem Held versucht werden, eine Krankheit zu heilen. Für eine Heilung, benötigt Ihr auch noch die entsprechenden Kräuter. Alles Wichtige dazu erfahrt Ihr dann vom Spiel. Übrigens erhält der Held, dem es gelingt, einen anderen Helden zu heilen, 5 Abenteuerpunkte.

- 2.) Eine Hexe kann mit dem Zauber „Hexenspeichel“ versuchen, eine Krankheit zu heilen.
- 3.) Ein Antikrankheitselixier einnehmen. Diese Tränke sind aber selten und extrem teuer.
- 4.) Gegen Entgelt, kann sich ein Held bei einem Heiler in einer Stadt von einer Krankheit heilen lassen.
- 5.) Im Peraine-Tempel versuchen, um ein Wunder zu bitten.
(Mehr zu den Krankheiten findet Ihr im „Anhang“ unter „Krankheiten“.)

Gifte

- 1.) Mindestens zwei Helden sollten einen hohen Wert in dem Talent „Heilkunde Gift“ haben. Nur alle 8 Stunden kann bei einem Held versucht werden, eine Vergiftung zu heilen. Das ein Gift noch außerhalb eines Kampfes anhält und Schaden verursacht, kommt nicht vor. Nur beim Druiden Gorah könnt Ihr Euch außerhalb eines Kampfes vergiften.
- 2.) Magiebegabte können mit Zaubern (z.B. Klarum Purum) ein Gift jeglicher Art heilen. (Auch im Kampf möglich.)
- 3.) Ein Gegengift einnehmen. (Auch im Kampf möglich.)
- 4.) Gegen Entgelt, kann sich ein Held bei einem Heiler in einer Stadt von einer Vergiftung heilen lassen.

Flüche

- 1.) Bei der Magierakademie gibt es zusätzlich einen Heiler, der Flüche gegen Entgelt entfernen kann.
- 2.) Im Hesinde-Tempel versuchen, um ein Wunder zu bitten.

Hunger und Durst

- 1.) In einer Herberge oder einer Taverne könnt Ihr Euch etwas zu Essen bestellen oder Ihr füllt Eure Vorräte beim Reisen auf.
- 2.) Im Travia-Tempel versuchen, um ein Wunder zu bitten.

Wiederbelebung

- 1.) Bringt den toten Helden in den nächsten Tempel (dabei ist die Gottheit egal) und versucht, um ein Wunder zu bitten.

Die Händler

Mit einem Händler reden

Bei jedem Händler habt Ihr auch die Möglichkeit auf ein kurzes Gespräch. Wenn Ihr dabei freundlich bleibt und den Händler immer lobt (immer die unterste Textauswahl), erhaltet Ihr am Ende der Unterredung eine Information von ihm, die in das Questbuch unter Notizen eingetragen wird.

- Informationen vom Waffenhändler und vom Schmied findet Ihr bei den Notizen unter „Waffen“.
- Informationen vom Gemischtwarenhändler findet Ihr bei den Notizen unter „Verschiedenes“.
- Informationen vom Kräuterhändler findet Ihr bei den Notizen unter „Kräuter“.

Öffnungszeiten

Händler haben zwischen 7 Uhr und 20 Uhr geöffnet.
Marktstände haben zwischen 5 und 20 Uhr geöffnet.
Marktstände können je nach Ort, jeden Tag oder nur an bestimmten Tagen geöffnet haben.

Feilschen

Gefeilscht wird mit dem Talent „Überreden“. Ein hoher Wert in diesem Talent ist Voraussetzung für gutes Feilschen. Ihr solltet bei jedem Kauf und Verkauf versuchen zu feilschen. Wenn Ihr einen Laden betretet, wird jedes Mal neu bestimmt, wie schwer das Feilschen sein wird und wie oft Ihr feilschen dürft, bevor Euch der Händler vor die Tür setzt.

Sollte beim ersten Mal das Feilschen nicht gelingen, feilscht erneut mit etwas weniger Rabatt oder kauft den Gegenstand zum angegebenen Kaufpreis. Spielt Ihr das Spiel über Steam, so erhaltet Ihr die Steam-Errungenschaft „Und den Teppich bekomme ich gratis dazu...“, sobald Ihr 50 Dukaten erfeilscht habt.

Waren kaufen

Nicht Händler ist gleich Händler: Jeder hat seine eigenen Preise und sein eigenes Angebot an Waren. Dazu kommen noch die Marktplätze, wo Ihr verschiedene Stände mit unterschiedlichen Waren vorfindet.

Das Warensortiment und die Preise bleiben bei einem richtigen Händler immer gleich, doch auf dem Marktplatz wechselt das täglich. Was es heute dort nicht gibt, kann es morgen dort schon geben. Oftmals sind die Preise aber zu teuer, so das es ratsam ist, Euch bei den stationären Händlern einzudecken. Aber ab und zu könnt Ihr auf dem Marktplatz ein wirklich gutes Schnäppchen machen. Also Augen aufhalten. Und ein Vorteil hat der Marktplatz noch: Feilschen fällt hier natürlich leichter, als bei einem eingesessenen Händler.

Waren verkaufen

Hier ist es genau andersherum. Während man Sachen lieber bei einem richtigen Händler kauft, verkauft man Sachen besser auf dem Marktplatz. Erstens sind die Verkaufspreise fast immer besser und zweitens könnt Ihr auf dem Markt besser Feilschen.

Zudem müsst Ihr beachten, was Ihr wo verkauft: Waffen sollten beim Waffenhändler, Kräuter beim Kräuterhändler und Gemischtwaren beim Gemischtwarenhändler verkauft werden.

Für den Verkauf eines Gegenstandes ohne Feilschen, bekommt Ihr maximal 33% des Gegenstandswertes.

Ein Tipp: Wenn Ihr erbeutete Waffen verkaufen wollt, schaut zuerst nach, ob nicht Eure eigene Waffe zurzeit beschädigt ist. Sollte das der Fall sein, tauscht die entsprechende Waffe aus. So behaltet Ihr die Gute und die Beschädigte wird verkauft.

Preise vergleichen

Macht Euch immer mit den Händlern und deren Warenangeboten sowie Preisen vertraut, wenn Ihr etwas kaufen oder verkaufen wollt. Das ist zwar etwas zeitintensiver, aber dadurch könnt Ihr eine Menge Geld sparen bzw. bekommen. Bei der Auflistung der Händler bei einer Stadtkarte (im „Kapitel 4 - Karten“), wird auch hinter dem Händler seine Preiskategorie erwähnt: Sehr Günstig, Günstig, Durchschnitt, Teuer oder Sehr Teuer.

Im „Anhang“ gibt es Händlerpreislisten, die Ihr zum Vergleich heranziehen könnt. Bedenkt aber, das Ihr die Verkaufspreise in manchen Städten nicht bekommen werdet.

Die Schmiede

Durch Kämpfe können Eure Waffen beschädigt werden oder gar ganz zerbrechen. Wenn die Waffe in Ordnung ist, wird zuerst nichts in der Gegenstandsbeschreibung der Waffen angezeigt. Steht dort aber „wenige Kratzer“, „abgewetzt“, „mehrere Scharten“, „mitgenommen“, etc., wird es Zeit sich um die Waffe zu kümmern.

Ist eine Waffe zerbrochen oder hat „wenige Kratzer“ hilft nur der Schmied oder eine neue Waffe. Steht dort aber was anderes (z.B. „abgewetzt“), so könnt Ihr einen Schleifstein benutzen, um die Waffe zumindest wieder auf „wenige Kratzer“ zu bringen.

Ein Schleifstein kann zehnmal benutzt werden, bevor er verbraucht ist. Bei jedem Schleifvorgang wird eine Anwendung abgezogen. Hat z.B. Eure Waffe die Bemerkung „mehrere Scharten“, so müsst Ihr sie nach und nach mit dem Schleifstein wieder auf „wenige Kratzer“ bringen. Nämlich einmal von „mehrere Scharten“ auf „abgewetzt“ und dann von „abgewetzt“ auf „wenige Kratzer“ (also insgesamt zwei Anwendungen). Umso mehr Ihr nach einem Kampf darauf achtet, desto seltener wird eine Waffe zerbrechen.

Im Folgenden noch Mal die einzelnen Beschädigungsgrade der Waffe:

<u>Beschreibung</u>	<u>Zu handhaben</u>	<u>Wird zu</u>
Keine Beschreibung .Waffe ist nicht beschädigt.....		
zerbrochen	Schmied oder neue Waffe	
wenige Kratzer	Schmied oder neue Waffe	
abgewetzt	Schleifstein benutzen.....	wenige Kratzer
mehrere Scharten.....	Schleifstein benutzen.....	abgewetzt
mitgenommen.....	Schleifstein benutzen..	mehrere Scharten
etc.		

Wollt Ihr eine zerbrochene Waffe wieder richten lassen, ist die erste Wahl ein Schmied, aber auch mit einem Standard Wunder in einem Ingerimm-Tempel ist dies möglich.

Schmiede haben rund um die Uhr geöffnet, brauchen aber 6 Stunden für die Reparatur. Ist es bald abends oder schon nachts, so könnt Ihr die Waffe erst am nächsten Tag ab 8 Uhr beim Schmied abholen.

Habt Ihr eine vergiftete Waffe die beschädigt ist, solltet Ihr diese vorerst noch nicht bei einem Schmied reparieren lassen, da ansonsten nach der Reparatur das Gift verschwunden ist. Verbraucht also erst das Gift auf der Waffe in einem Kampf, bevor Ihr die Waffe zum Schmied bringt. Das gilt vor allem für die zerbrechlichen Mengbilare, da sie eine Menge Giftanwendungen enthalten können.

Mehr zum Bruchfaktor erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Waffen“.

Die Tavernen

Tavernengespräche

In jeder Taverne könnt Ihr mit dem Wirt sprechen und Bier für Eure ganze Gruppe bestellen (auch Mahlzeiten sind möglich). Bei jedem Bestellvorgang, könnt Ihr versuchen, aus dem Wirt Informationen zu bekommen. Sofern er Zeit hat, wird er Euch gerne welche geben.

Diese Stadtinfos werden im Questbuch unter Notizen bei der entsprechenden Stadt vermerkt. Zu Beginn des Spiels also Thorwal. Und die Göttin Travia wird es bestimmt gerne sehen, wenn Ihr ab und zu Mal eine Lokalrunde schmeißt. Bestellt Ihr aber eine Runde und bezahlt sie dann nicht, so werdet Ihr aus der Taverne geworfen.

Jedes Mal, wenn Ihr den Wirt nach einer Stadtinfo fragen wollt, bestellt Ihr wohl auch eine Runde Bier. Zudem könnt Ihr von Gästen auf ein Bier eingeladen werden. Umso länger Ihr Euch also in einer Taverne aufhaltet, desto mehr werden Eure Helden auch trinken.

Sobald Ihr die Taverne verlassen wollt, muss jeder Held eine Probe auf das Talent „Zechen“ ablegen. Scheitert ein Held bei der Probe, so ist er für 10 Stunden betrunken und erleidet einige Boni und Mali. Mehr dazu findet Ihr im „Anhang“ unter „Zustände“.

Übrigens, spielt Ihr das Spiel über Steam und haben Eure Helden zehnmal die Zechen-Probe nicht geschafft, also wenn zehnmal jemand betrunken wurde, erhaltet Ihr die Steam-Errungenschaft „Das Glas ist halbvoll...“.

Tavernenspaß

Bevor eines Gesprächs oder danach, wenn Ihr Euch noch in der Taverne umseht, besteht die Möglichkeit, sich etwas Kleingeld zu verdienen. Durch die Talente „Tanzen“, „Musizieren“, „Falschspiel“ und „Taschendiebstahl“ stehen Euch da mehrere Sachen zur Verfügung.

Der Musizierende braucht aber auch ein Musikinstrument. Die Elfen haben von Beginn an schon eine Flöte oder eine Harfe im Gepäck.

Beim Falschspiel und Taschendiebstahl muss man natürlich damit rechnen, entdeckt zu werden. In diesem Fall werdet Ihr aus der Taverne geworfen und bekommt Hausverbot.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, könnt Ihr beim Tavernenspaß zwei Steam-Errungenschaften bekommen.

- „O sole mio!“ erhaltet Ihr, wenn Ihr durch das „Musizieren“ irgendwann Mal insgesamt 50 Dukaten verdient habt.

- „Wie kommt denn das in meine Tasche?“ erhaltet Ihr, sobald ein Held mit dem Talent „Taschendiebstahl“ erwischt wurde.

Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Steam-Errungenschaften“.

Barbaren sind frei!

Wenn Ihr in der Taverne seid, solltet Ihr, bevor Ihr mit dem Wirt sprecht, auf dem Tresen den Bierkrug zwischen den beiden vorderen Leuten im rechten Bildbereich anklicken. Daraufhin wird das Lied „Barbaren sind frei!“ gespielt. Hört so lange zu, bis das Lied beendet ist und die normale Tavernenmusik wieder einsetzt. Spielt Ihr das Spiel über Steam, so schaltet Ihr dadurch die geheime gleichnamige Steam-Errungenschaft frei.

Mod: Taverne

Verwendet Ihr die Mod „Taverne“, so könnt Ihr noch einiges mehr in der Taverne machen.

Akrobatik: Ein Held kann versuchen, seine akrobatischen Kunststücke darzubieten. Dabei wird dann eine Probe auf „Akrobatik“ abgelegt. Gelingt die Probe, so kann er dabei, je nachdem wie viele Talentpunkte er übrig behalten hat, etwas Geld verdienen und bekommt einen entsprechenden Applaus. Misslingt die Probe, so verletzt sich der Held dabei (1W6 SP) und erntet nur Gelächter. Der Wirt bittet Euch dann, die Taverne zu verlassen. Pro Tag könnt Ihr einmal in einer Taverne akrobatische Kunststücke vorführen.

Messerwerfen: Ein Held tritt gegen mehrere zufällige Kontrahenten im Messerwerfen an. Dabei muss ein Einsatz erbracht werden. Die Messer werden gestellt. Der Held muss eine Zielscheibe treffen, die mehrere Kreise hat. Ziel ist es, immer den inneren Kreis zu treffen, da er die meisten Punkte bringt. Der Held macht dabei Proben auf das Kampftalent „Wurfaffen“. Nachdem jeder dreimal geworfen hat, gewinnt derjenige, der am Ende die meisten Punkte hat. Der Gewinner bekommt alle Einsätze. Und wenn der Held gewonnen hat, dann bekommt er dazu noch einen Abenteuerpunkt.

Der Weg nach Prem: Ein Held tritt gegen einen zufälligen Kontrahenten im Wetttrinken an. Dabei muss ein Einsatz erbracht werden. Die Getränke sind frei. Es müssen nun abwechseln nacheinander 5 Bierkrüge in einem Zug geleert werden. Nur wenn man einen Krug in einem Zug leert, geht man zum nächsten Krug über, ansonsten wird der vorherige Krug wieder aufgefüllt. Bei jedem Krug wird eine Probe auf das Talent „Zechen“ fällig, die natürlich pro erreichten Bierkrug immer

schwerer wird. Wer sich nach dem 5. Krug dann noch schnell das Glas mit dem Premer Feuer aus der Tischmitte schnappt und es leertrinkt, ist der Sieger. Der Sieger erhält den Wetteinsatz. Ist der Sieger der Held, so bekommt er dazu noch einen Abenteuerpunkt. Misslingen zu oft die Zechen-Proben, dann endet der Wettkampf schon frühzeitig, da der betroffene stockbesoffen vom Stuhl fällt.

Tavernenereignisse

Ein freundlicher Gast

In jeder Taverne kann es vorkommen, das ein Gast Eure Waffen sieht und Euch auf ein Bier einladen möchte. Warum nicht? Denn jedes Mal, wenn Ihr die Einladung annehmt, erhaltet Ihr so auch eine Stadtinformation. Es gibt aber auch noch einen zweiten Gast, der Euch mit Swafnir begrüßt. Natürlich könnt Ihr auch mit ihm einen trinken. Er hat zwar auch Informationen, aber es sind eben die alltägliche Dinge, worüber er sich auslässt. Dennoch kann es passieren, das auch er Mal eine Stadtinfo springen lässt. Nur passiert dies eben selten.

Die Tochter des Wirts

Egal in welcher Taverne kann es vorkommen, das die Tochter des Wirts den Helden mit dem höchsten Charisma etwas ins Ohr säuselt. Wenn der Held dann der Tochter folgt, verschwinden beide im Keller. Anstatt eines Schäferstündchens, muss der Held der Tochter beim Tragen helfen.

Wurfwettbewerb

Dieses Ereignis, welches zu dem DLC „Ogertod“ gehört, kann in irgendeiner Stadt in jeder beliebigen Taverne auftauchen und sogar auch mehrmals.

Ein Schelm erscheint in der Taverne und fordert die Gäste zu einem Wurfwettbewerb heraus. Natürlich mit einem Einsatz. Derjenige, der gegen den Schelm mit Namen Boudilino antritt, muss 5 Dukaten zahlen. Zu gewinnen gibt es den Beutel voller Dukaten des Schelms. Da der Schelm zu Beginn den Bierkrug des Helden umstößt, der den höchsten Wert in Jähzorn hat, muss dieser Held nun eine Probe auf „Jähzorn“ ablegen. Entweder er bleibt ruhig sitzen oder er will dem Schelm Manieren beibringen. Im letzteren Fall geht es nicht gut für den Helden aus, so das er anschließend für 8 Stunden bewusstlos ist.

Anschließend könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr gegen den Schelm im Wurfwettbewerb antretet oder es die anderen Gäste machen lasst. In beiden Fällen, werdet Ihr sehen, das der Schelm nur sehr schwer zu schlagen ist. Der Held der gegen Boudilino antritt, sollte daher einen hohen Wert im Kampftalent „Wurfaffen“ besitzen, denn die Probe darauf ist um 18 Punkte erschwert. Ein Wurfmesser wird gestellt, so das der Held kein Wurfmesser bei sich haben muss. Gewinnt der Held sogar, so bekommt er den Beutel vom Schelm, in dem sich 20 Dukaten befinden, und dazu noch 10 Abenteuerpunkte.

Ihr habt aber auch die Möglichkeit, den Schelm zu bestehlen. Entweder, wenn einer Eurer Helden gegen den Schelm antritt oder Ihr es die anderen Gäste machen lasst.

Wetteifern die Tavernengäste mit dem Schelm, so muss der diebische Held eine Probe auf das Talent „Taschendiebstahl“ machen, die um 18 Punkte erschwert ist.

Tritt ein Held gegen den Schelm an, so muss der Dieb eine Probe auf „Schleichen“ und „Taschendiebstahl“ ablegen, die je um 14 Punkte erschwert ist. Also kein leichtes Unterfangen. Wird der Dieb erwischt, geht es nicht gut für ihn aus, so das er anschließend für 8 Stunden bewusstlos ist. Sollte ein anderer Held den Schelm dazu noch abgelenkt haben, so landet dieser ebenfalls für 8 Stunden ins Land der Träume.

Schafft es der Dieb, den Beutel des Schelms zu stehlen, während die Gäste mit dem Schelm beschäftigt sind, so ist der Held im Besitz von 35 Dukaten und bekommt dafür noch 25 Abenteuerpunkte. Hat dabei ein Held den Schelm beschäftigt, so enthält der Beutel des Schelms ebenfalls 35 Dukaten, aber der Werfer und der Dieb bekommen je 20 Abenteuerpunkte.

Die Herbergen

Natürlich kommt man nach einer Tavernentour Volltrunken gerne auf den Gedanken, sein Nachtlager einfach auf der Straße aufzuschlagen. Doch davon ist abzuraten, denn mit hoher Wahrscheinlichkeit werdet Ihr von erfahrenen Räufern mit vergifteten Waffen aus der Nachtruhe gerissen. Sofern es eine Herberge in einer Stadt gibt, solltet Ihr diese auch nutzen.

Es gibt drei Arten von Herbergen: Günstig, Durchschnitt und Teuer. Da ist also für jeden Geldbeutel etwas dabei. Einen spielerischen Unterschied gibt es aber nicht. Außer, das Ihr weiter laufen müsst, um zu den günstigeren Herbergen zu kommen.

Wenn Ihr mit dem Herbergsvater sprecht und nett bleibt, könnt Ihr vom Ihm auch eine Stadtinfo bekommen.

In jeder Herberge macht es einen Unterschied, welches Zimmer Ihr mietet. Umso besser das Zimmer ist, in dem Ihr übernachtet, desto mehr regeneriert Ihr auch. Selbst Talentanwendungen, Magieanwendungen, Alchimie, Stabzauber, Dolchrituale und Kugelzauber, die Ihr vor dem Schlafengehen noch so auf dem Zimmer macht, sind in den besseren Zimmern einfacher zu bewerkstelligen.

Schlafsaal: Regeneration +0 / Probenerleichterung +0
Einzelzimmer: Regeneration +2 / Probenerleichterung +1
Suite: Regeneration +4 / Probenerleichterung +2

Wichtig ist, das Ihr zu Beginn versucht, bei Eurem Magier die Stabzauber für seinen Zauberstab und/oder bei Eurem Druiden die Dolchrituale für seinen Vulkanglasdolch zu bekommen. Beide haben pro Tag nur einen Versuch. Die Stabzauber sowie die Dolchrituale sind sehr vorteilhaft und sollten jede Nacht vor dem Schlafengehen versucht werden, bis Ihr dann irgendwann Mal alle habt. Seid Ihr später im Besitz einer Kristallkugel, dann könnt Ihr das Gleiche noch für die Kugelzauber machen. Mehr dazu findet Ihr im „Anhang“ unter „Magische Rituale“.

Wenn Ihr Euch ausgeruht habt, solltet Ihr Mal nachschauen, wie stark Euer Hunger und Euer Durst ist. Jede Herberge bietet auch etwas zu Essen und zu Trinken an, so das Ihr Euren Hunger und Euren Durst noch vor Ort stillen könnt. Übrigens bleibt ein gemietetes Zimmer bis zum nächsten Tag um 11 Uhr bestehen. Kommt Ihr also wieder, bevor die Zeit abgelaufen ist, könnt Ihr das Zimmer ein weiteres Mal benutzen.

Die Wegweiser

In fast jeder Stadt findet Ihr mindestens einen Wegweiser vor, der auf der Automap durch ein rosa Männchen dargestellt wird. Klickt Ihr den Wegweiser an, so öffnet sich die Reisekarte. Ihr braucht aber nicht jedes Mal zu einem Wegweiser zu laufen, wenn Ihr

Reisen wollt. Links unten im Bildschirm gibt es einen Button, womit Ihr direkt die Reisekarte aufrufen könnt. Mehr zum Thema Reisen, findet Ihr in diesem Kapitel unter „Landreisen“.

Die Häfen

In jeder Hafenstadt findet Ihr auch einen Hafen vor, der auf der Automap durch ein rosa Ankersymbol dargestellt wird. Betretet Ihr einen Hafen, so öffnet sich wie beim Reisen die Reisekarte. Doch diesmal werden nur die Schiffsrouten angezeigt. Es können nur die Meere befahren werden. Also gibt es auch keine Häfen in den Städten, die an einem Fluss liegen. Jeden Tag ändern sich die Schiffe, die im Hafen vor Anker liegen, und deren Preise, so das eine teure Schiffspassage am nächsten Tag weniger kosten kann oder umgekehrt. Mehr dazu findet Ihr in diesem Kapitel unter „Schiffsreisen“.

Mod: Zwischen Mast und Mole

Verwendet Ihr die Mod „Zwischen Mast und Mole“, so gibt es in den Häfen auch einen Hafenmeister. Bei ihm könnt Ihr Euch über die verschiedenen Routen informieren. Bei der Hafenmeisterei könnt Ihr noch einiges mehr machen, wenn Ihr mal ein eigenes Schiff besitzt. Mehr dazu findet Ihr in diesem Kapitel unter „Schiffsreisen“.

Allgemeines zu Städten

Allgemeines

Es wird davon ausgegangen, dass wenn Ihr Thorwal zum ersten Mal verlässt, dass Ihr wisst, was Ihr alles in einer Stadt so machen könnt. Darum wird nur etwas genauer auf eine Stadt eingegangen, wenn es etwas Besonderes gibt und das wird im „Kapitel 4 - Karten“ unter der jeweiligen Stadt zu finden sein. Ansonsten gilt:

- Wollt Ihr einer Gottheit etwas spenden oder braucht Ihr einen Heiler? Dann sucht den entsprechenden Ort auf.
- Wollt Ihr was kaufen oder habt Ihr etwas zu verkaufen? Dann sucht einen Händler oder einen Marktplatz auf.
- Muss Eure Waffe repariert werden, dann werdet Ihr sicherlich einen Schmied aufsuchen wollen.
- Ansonsten gilt es, in den Tavernen einen trinken zu gehen, um an die Stadtinfos zu kommen.
- Als letztes geht es dann in eine Herberge. Denkt nur an Eurem Abreisetag daran, früh aufzustehen.

Pfeile und Bolzen

Gibt es einen Waffenhändler oder einen Marktstand für Waffen in einer Stadt, so solltet Ihr bei Eurem Aufenthalt die Anzahl Eurer Pfeile und/oder Bolzen überprüfen. Es kann schnell geschehen, dass Ihr plötzlich auf Euren Reisen merkt, dass Ihr plötzlich keine Pfeile und/oder Bolzen mehr habt. Sorgt in den Städten also immer für Nachschub.

Zeit verstreichen lassen

Wenn Ihr in einer Stadt Zeit rumkriegen müsst, könntet Ihr natürlich einfach nur in eine Herberge gehen und die entsprechenden Stunden schlafen. Aber die erste Wahl ist eigentlich immer die Taverne. Trinkt einen, um weitere Stadtinfos zu bekommen und/oder wendet Eure Talente an, um nebenbei noch etwas Kleingeld zu verdienen.

Überhaupt spielt der Tag-/Nacht-Zyklus nur eine untergeordnete Rolle. Alle Ortschaften, bis auf die Händler, können Tag und Nacht aufgesucht werden. Dazu zählt auch das Klopfen an fremden Haustüren.

Nachtlager auf der Straße

Es besteht natürlich auch die Möglichkeit, anstatt eine Herberge aufzusuchen, einfach auf der Straße Euer Nachtlager aufzuschlagen. Doch davon ist abzuraten, denn mit hoher Wahrscheinlichkeit werdet Ihr von erfahrenen Räufern mit vergifteten Waffen aus der Nachtruhe gerissen. Sofern es eine Herberge in einer Stadt gibt, solltet Ihr diese auch nutzen. Gibt es keine Herberge in einer Stadt, so bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder eben doch auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen.

Es sollte beim Nachtlager auf der Straße der Held der Anführer sein, der den höchsten Wert im Talent „Gassenwissen“ hat. Hingegen zum Nachtlager in der Natur ist bei einem Nachtlager auf der Straße der Stadt-Held gefragt.

Die Nachtruhe kann durch die folgenden Gegner gestört werden:

5 Räuber (21 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Dolch, 2x Degen, 2x Wurfmesser
Die Fernkämpfer der Räuber benutzen ein einfaches Gift, welches erst nach ein paar Kampfrunden wirkt und dann geringen Schaden verursacht. Aber in Kombination mit dem normalen Waffenschaden, kann da schon einiges an Schaden für Eure Helden bei rumkommen. Im rechten Moment den Zauber „Klarum Purum“ eingesetzt, kann Zusatzschaden vermeiden.

Mod: Im Schatten der Nacht

Es gibt viele Häuser, wo Euch nur ein Bewohner mitteilt, dass Ihr hier nicht erwünscht seid. Dabei sind diese Texte (auch Hausrauswürfe genannt) immer pro Stadt identisch. Mit der Mod „Im Schatten der Nacht“ gibt es über 50 verschiedene Hausrauswürfe, die per Zufall ausgewählt werden. Damit sind die Hausrauswürfe nicht mehr so eintönig.

Zudem besteht bei Nacht die Möglichkeit, seinem Diebeshandwerk nachzugehen. Dabei könnt Ihr sogar einen wertvollen Gegenstand erbeuten. Seid Ihr aber bei einem Einbruch zu ungeschickt, könnt Ihr auch für eine Woche im Kerker landen.

Straßenereignisse

Wenn Ihr Euch in einer Stadt umschaut, kann es passieren, das plötzlich etwas unvorhergesehenes passiert. Dies können kurze Mitteilungen oder ein kleines Ereignis sein.

Textmitteilungen

- Habt Ihr die Hauptquest „Der Aufruf“ noch nicht, so taucht ein Mann auf, der Euch davon erzählt.
- Novadireiter folgen einer Sternschnuppe.
- Jemand kippt einen Nachttopf über einen Helden aus.
- Der Anführer tritt in einen Hundehaufen.
- Die Straße stinkt besonders oder sind es die Helden.
- Ein Kind bewirft die Helden mit Pferdemit.
- Ein Kind rennt hinter den Helden her und sagt zu einem Helden: „Deine Schuhe sind auf.“
- Ein Kind starrt mit riesigen Augen auf Eure Waffen und sagt: „Boah, hast du aber ein großes Schwert.“
- Ein Kind erzählt Euch, das es vom Orkland und von einem großen Schwert geträumt hat.
- Ein kleines Männlein tanzt um einen Tisch, hustet und fällt danach tot um.
- Eine Frau streckt ihre Hände nach einem Helden aus und sagt: „Ich esse nie wieder Käsetoast!“
- Auf Maraskan fällt ein Sack Reis um.
- Auf Maraskan fällt schon wieder ein Sack Reis um.
- Auf Maraskan bleiben alle Reissäcke stehen.

Die folgenden Textmitteilungen gehören zum DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“:

- Ihr seht eine Sternschnuppe und dürft Euch etwas wünschen.
- Eine Kutsche rast heran und überfährt fast einen Helden.

Kleine Aktionen

- Ein Frau will Euch ein magisches Schwert geben, aber egal was Ihr sagt, sie gibt es Euch nicht.
- Ein Händler will Euch besondere Schnürsenkel verkaufen, aber er verschwindet nach Eurer Antwort.
- Ein Händler will Euch einen Allzweck-Käseschneider verkaufen, aber er verschwindet nach Eurer Antwort.
- Ein Händler will Euch ein „E“ verkaufen, aber er verschwindet sofort nach Eurer Antwort.
- Ein Händler will Euch einen Wunderschwamm verkaufen, aber er verschwindet nach Eurer Antwort.
- Ein Bettler in Lumpen bittet um eine Spende.
- Ein Bettler in einer Toreinfahrt bittet um eine Spende.
- Ein Bettler der krank ist bittet um eine Spende.
- Ein einbeiniger Bettler bittet um eine Spende.

Bei allen Bettler Ereignissen kann folgendes passieren, wenn Ihr ihnen einen Dukaten gebt:

- Der Bettler bedankt sich bei Euch
- Der Bettler gibt Euch eine Stadtinfo
- Der Bettler war kein richtiger Bettler (gehört zum DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“)

Spielt Ihr das Spiel über Steam, so solltet Ihr den Bettlern immer einen Dukaten spenden. Habt Ihr insgesamt 25 Dukaten bei den Bettlern gespendet, erhaltet Ihr die Steam-Erreungenschaft „Du brauchst es dringender als ich...“.

Die folgende kleine Aktion gehört zum DLC „Ogertod“:

- Ihr werdet von einem Thorwaler angesehen. Wenn Ihr ihn nicht ignoriert, erzählt er von einer Axt in den Bauch.

Silberling am Hafen

Dieses kleine Ereignis wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt.

In einer Hafenstadt läuft der Held mit dem höchsten Wert in Goldgier plötzlich einem rollenden Silbertaler hinterher. Ihr könnt entscheiden, ob Ihr Euren Helden laufen lasst oder ihm folgt. Folgt Ihr schnell Eurem Helden, bekommt Ihr mit, wie die Münze am Hafen ins Wasser fällt und der Held drauf und dran ist ins Wasser zu springen. Ihr könnt versuchen es ihm auszureden oder ihn dazu anspornen. Sollte sich Euer Held ins Wasser stürzen, könnt Ihr ihm helfen, vorher ihn auslachen oder einfach abwarten was passiert.

Lasst Ihr hingegen zu Beginn Euren Helden laufen und schaut Euch weiter in der Stadt um, so bemerkt Ihr auf einmal eine gewisse Aufregung unter den Leuten. Als Ihr nachfragt, erfahrt Ihr, das im Hafen etwas geschehen ist. Als Ihr am Hafen ankommt, seht Ihr gerade noch, wie Euer Held von ein paar Fischern aus dem Wasser gezogen wird. Der durchnässte Held hat Lebenspunkte verloren und beschwert sich über die anderen Helden, das sie ihm nicht geholfen haben.

Stadtereignisse

Borbarads Zeugen

Dieses Ereignis wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt.

Wenn Ihr in einer Stadt in einer Herberge schlafen geht, kann es passieren, das mitten in der Nacht plötzlich jemand an die Tür klopf. Ihr könnt dann das Klopfen ignorieren, die Tür einen Spalt breit öffnen oder die Tür aufreißen und fragen, was die Personen wollen.

Ignoriert Ihr das Klopfen, so wird erneut geklopft. Ihr könnt dann weiter tapfer das Klopfen ignorieren, Euch an den Händen halten und hoffen, das die Heimsuchung vorübergeht oder jetzt die Tür aufreißen. Ignoriert Ihr weiter das Klopfen oder haltet Ihr Euch an den Händen, wird ein Pamphlet unter der Tür durchgeschoben, worauf zu lesen ist „Borbarads Zeugen verkünden das kommende Paradies“.

Wenn ihr die Tür einen Spalt weit öffnet oder sie aufreißt und fragt, was die beiden Personen von Euch wollen, werden sie freundlich antworten. Wenn Ihr sie auffordert mehr zu erzählen, reden sie von einer schlechten Welt. Ihr könntet erwidern, das Jähzorn und Goldgier ebenfalls einen Einfluss darauf haben, aber letztendlich fragt Ihr die Personen, ob sie eine Lösung dafür haben. Die Personen reden von einer besseren Welt unter dem Herrn Borbarad. Erst wenn Ihr fragt, wie er das schaffen will, wird Euch klar, das diese bessere Welt, keine sein wird.

Ihr könnt zum Schluss deren Broschüre schnappen, um es für ein gemütliches Feuer zu verwenden, den Coupon herausreißen und „Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen“ bestellen oder die Broschüre mit einer Beschreibung der beiden Personen zum nächsten Praios-Tempel schicken.

Berichtet Ihr dem Praios-Tempel von Eurer Begegnung, so kommt es später zu dem Folgeereignis „Verbrennung“.

Verbrennung

Dieses Ereignis wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt.

Dies ist ein Folgeereignis und findet nur statt, wenn Ihr beim Ereignis „Borbarads Zeugen“, die beiden Personen bei einem Praios-Tempel gemeldet habt.

Nachdem etwas Zeit nach „Borbarads Zeugen“ verstrichen ist, kann es bei einer Ankunft in einer Stadt passieren, das Ihr von einer Verbrennung erfahrt. Wenn Ihr den Menschen folgt, seht Ihr Praios-Geweihte und einen Swafnir-Geweihten, die einen Scheiterhaufen errichtet haben, auf dem Ihr die beiden nächtlichen Besucher wiedererkennt.

Ihr könnt der Verbrennung einfach nur zusehen oder mit dem Mob mitbrüllen. Doch anstatt vor Schmerzen aufzubrüllen, stimmen die beiden Personen ein Gesang an und egal ob Ihr versucht zu handeln oder ob Ihr einfach nur abwartet, erheben sich die Untoten aus dem in der Nähe befindlichen Boronsacker, gegen die Ihr dann kämpfen müsst.

Besiegt Ihr die Untoten, werdet Ihr als Helden in der Stadt gefeiert. Mit welchen Untoten Ihr es zu tun bekommt bzw. wie stark diese sind, hängt von Eurer Stufe ab und wird dabei in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt.

Einfach: 3 Skelette und 3 Zombies
(33 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Wegen der Untoten, müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Die Helden können durch die Skelette mit Wundfieber und durch die Zombies mit dem gefährlichen Schlachtfeldfieber infiziert werden.

Landreisen

Die meiste Zeit werdet Ihr über Land reisen und dabei ist es nicht ganz so ungefährlich. Zudem können Euch das Wetter und die Jahreszeit zu schaffen machen. Ihr werdet nicht mehr jede Nacht in einem weichen Bett in einer Herberge schlafen können. Oftmals werdet Ihr auch in der Wildnis ein Lager aufschlagen und Euch dabei um Nahrung und Wasser kümmern müssen. Es folgen nun einige Reisetipps.

Denkt immer daran, wenn Ihr eine Stadt verlassen wollt, wählt den Anführer mit den höchsten Werten in den Natur-Talenten. Habt Ihr eine Stadt betreten, dann wählt Ihr den Anführer mit den höchsten Werten in den Gesellschaft-Talenten. Solltet Ihr per Zufall unterwegs auf ein Dungeon stoßen, dann wählt den Anführer mit den höchsten Werten in den Intuition-Talenten. Wie Ihr seht, ist es immer wichtig, daran zu denken, je nach Ort bzw. Reise den richtigen Anführer gewählt zu haben.

Die Reisegeschwindigkeit hängt zum einen von der Strecke ab die Ihr geht und zum anderen vom Wetter. Gibt es eine gut ausgebaute Straße und ist das Wetter gut, so werdet Ihr schnell vorankommen. Folgt Ihr aber einen kaum benutzten Pfad und regnet es dabei, werdet Ihr nicht so schnell Euer Ziel erreichen. Einen Unterschied macht es auch, ob Ihr gut einer Straße folgt oder quer durchs Gebirge klettert.

Noch etwas allgemeines zur Reisegeschwindigkeit: Natürlich reist es sich bequemer am helllichten Tag. Denn wenn es Nacht wird und dunkel ist, kommt Ihr nur noch mit halber Geschwindigkeit voran. Auch die Jahreszeiten spielen dabei eine Rolle. Im Winter, bei zugeschneiten Wegen, könnt Ihr Euch wohl vorstellen, das Ihr hier nicht so schnell vorankommt, wie im Sommer, wenn die Straßen frei von Witterungsverhältnissen sind.

Regen und Schnee beeinflussen nicht nur Eure Reisegeschwindigkeit, sondern auch Euer Wohlbefinden. Denn wenn Ihr ohne entsprechende Kleidung den ganzen Tag durch Regen oder Schnee marschieret, müsst Ihr Euch nicht wundern, wenn Ihr am Ende des Reisetages krank werdet oder Erfrierungen erleidet. Stiefel und eine Robe, um sich vor dem Wetter schützen zu können ist viel Wert.

Sollte während einer Reise etwas Unvorhergesehenes passieren und müsst Ihr danach unbedingt ein Nachtlager errichten, so könnt Ihr jederzeit die Reise unterbrechen. Im rechten unteren Bildrand findet ihr dafür einen Button.

Genauso könnt Ihr auch ein aufgeschlagenes Nachtlager jederzeit wieder abbrechen, indem Ihr im Kreismenü, welches durch Linksklick ins Bild auftaucht, den entsprechenden Button anklickt. Werdet Ihr aber zur Rast gezwungen, ob durch ein Ereignis oder das Eure Ausdauer auf 0 gesunken ist, so könnt Ihr das Lager nicht mehr von selbst verlassen. Erst wenn Ihr ein paar Stunden geschlafen habt, könnt Ihr dann weiterreisen.

Muss es Mal schnell von einem Ort zum nächsten gehen, dann könnt Ihr im rechten unteren Bildrand auch den Gewaltmarsch aktivieren. Doch macht nicht zu oft gebrauch davon, ansonsten werden Eure Helden so erschöpft sein, das sie keinen Meter mehr weiter gehen.

Das Spiel fragt jedes Mal um 18 Uhr, ob Ihr eine Rast machen wollt, da es eigentlich der richtige Zeitpunkt dafür ist. Ihr könnt aber erst noch weiterreisen und darauf hoffen, einen Lagerplatz zu finden oder wenn Ihr Euch in der Nähe einer Stadt befindet, versuchen, diese noch zu erreichen. Auch das solltet Ihr nicht zu oft machen, da es an der Ausdauer der Helden zehrt. Ein eigentlicher Reisetag beginnt um 5 Uhr morgens und endet um 18 Uhr abends.

Lasst Euch aber nicht von den Zeiten beeinflussen. Auch bei den Reisen habt Ihr so viel Zeit, wie Ihr haben möchtet. Findet Ihr zum Beispiel nachmittags schon einen Lagerplatz, so könnt Ihr ihn ruhig nutzen. Dann könnt Ihr nämlich die restliche Zeit des Tages komplett mit Kräuter suchen verbringen, danach Jagen gehen und bekommt dazu noch volle 8 Stunden Schlaf. Es liegt also an Euch, wie Ihr Eure Reise gestalten wollt.

Noch ein Hinweis: Wenn eine Quest in Euer Tagebuch eingetragen wird und die Quest bezieht sich auf einen festen Ort, dann wird auf der Reisekarte im Spiel bei dem entsprechenden Ort auch eine rote Fahne zu sehen sein.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, so bekommt Ihr die Steam-Errungenschaft „Wandersmann“, sobald Ihr 20 Landreisen hinter Euch gebracht habt. Und 20 Landreisen sind nicht viel.

Nachtlager

Wer reist, der muss auch schlafen. Erreicht Ihr bis zum Abend keine Stadt, so könnt Ihr hoffen, einen alten Lagerplatz zu finden. Wenn nicht, dann werdet Ihr einfach selbst ein Nachtlager aufschlagen. Das Textfenster „Rast machen?“ gibt Euch beim Reisen immer die Möglichkeit dazu. Sollten Eure Helden aber so erschöpft sein, das sie nicht mehr weiterreisen können, wird automatisch ein Nachtlager errichtet.

Wenn Ihr selbst ein Nachtlager aufschlagen wollt oder müsst, entscheidet bei Eurem Anführer das Talent „Wildnisleben“ darüber, wie gut das Nachtlager wird. Umso besser das Nachtlager, desto besser auch die nächtliche Regeneration. Zudem gibt es eine geringe Erleichterung bei der Nahrungs- sowie Kräutersuche und bei Talent- sowie Zauberanwendungen.

Da das Reisen abhängig von der Ausdauer Eurer Helden ist, ist es auch wichtig, genügend Schlaf zu bekommen. Natürlich könnt Ihr zwischendurch auch nur 4 oder 6 Stunden schlafen, aber dann kann es vorkommen, das Ihr am nächsten Tag schon früher als sonst ein Nachtlager errichten müsst. 8 Stunden sind eine gute Zeit, um sich erholt an den nächsten Reisetag zu begeben.

Im Nachtlager können vier einzigartige Meta-Talente angewendet werden. Mehr über die Meta-Talente findet Ihr in diesem Kapitel bei „Verschiedenes“ unter „Meta-Talente“.

Nahrungssuche und Kräutersuche

Wenn Euer Natur-Held auf Nahrungssuche geht (Vorräte auffüllen), kann er nicht gleichzeitig auch auf Kräutersuche gehen. Kann nur ein Held von Euch beides, so könnt Ihr abwechselnd vorgehen. Einen Abend wird nach Nahrung gesucht und am darauffolgenden nach Kräutern oder umgekehrt. Habt Ihr aber einen Natur-Helden und noch einen Helden der extra für Euch Kräuter suchen kann, dann könnt Ihr natürlich jeden Abend beides machen.

Nahrungssuche dauert 2 Stunden und die Kräutersuche könnt Ihr selbst mit 1-5 Stunden bestimmen. Passt aber auf die Zeit auf, denn die Aktionen laufen nicht gleichzeitig ab. Wenn Ihr zuerst Nahrung suchen geht und dann 5 Stunden nach Kräutern, sind schon 7 Stunden um und Ihr braucht ja auch noch etwas schlaf.

Vorräte auffüllen

Bei der Nahrungssuche hängt es vom Erfolg des Jägers ab, wie viele Rationen er findet. Je nach übrigbehaltenen Talentpunkten erhält er eine gewisse Anzahl Rationen. Wenn die Helden Hunger haben, essen sie davon automatisch so viele Rationen (die jeweils den Hunger ein Stück reduzieren), bis entweder keine Rationen mehr übrig oder die Helden komplett gesättigt sind. In letzterem Fall könnt Ihr alle übrigbehaltenen Rationen dann mitnehmen.

Erhaltet Ihr nach dem „Vorräte auffüllen“ keine Proviantpakete, so kann es also sein, das die Helden zwar etwas den Hunger stillen konnten, aber weiterhin Hunger haben. In solchen Fällen, solltet Ihr die nächste Jagdmöglichkeit wieder nutzen.

Bei „Vorräte auffüllen“ wird auch automatisch nach Wasser gesucht. Findet der Jäger also auch Wasser, so wird komplett Euer Durst gestillt und alle Wasserschläuche und Trinkhörner werden wieder aufgefüllt.

Übrigens Essen und Trinken die Helden von alleine. Haben sie also Proviantpakete und Wasserschläuche dabei, so nehmen sie automatisch was zu sich, wenn der Hunger- und Durstbalken die Hälfte erreicht hat. Dabei ist es nicht wichtig, wer die Sachen hat. Besitzt also nur ein Held die Verpflegung der Gruppe, so nehmen sich alle die Proviantpakete und das Wasser aus dem Inventar des Trägers.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, solltet Ihr regelmäßig Eure Vorräte auffüllen, um an Proviant zu kommen. Denn für die Steam-Errungenschaft „Ob man das essen kann?“ müsst Ihr 500 Proviantpakete erjagen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Steam-Errungenschaften“.

Kräuter suchen

Bei der Kräutersuche habt Ihr die Wahl zwischen 1-5 Stunden. Umso länger Ihr nach Kräutern sucht, desto leichter wird es, auch Kräuter zu finden. Wie viele Kräuter Ihr finden werdet, ist abhängig davon, wie gut Eure Probe gelungen ist.

Beim Kräutersuchen ist vor allem zu beachten, welches Gelände Ihr gerade bereist. Denn nicht alle Kräuter wachsen am gleichen Ort. Auf Straßen werdet Ihr vermehrt Wirselskräuter und Vierblättrige Einbeeren finden, während Ihr im Wald Wirselskraut gar nicht, aber dafür Jorugawurzeln finden könnt. Zudem ist es im Winter schwerer, Kräuter zu finden (auch was die Anzahl von gefundenen Kräutern angeht).

Für die Kräutersuche sind folgende Gegenstände hilfreich, wenn Ihr sie im Inventar habt, da sie einen Bonus auf das Meta-Talent „Kräuter suchen“ geben:

- Sichel: Gibt einen Bonus von +1.
- Magische Sichel: Gibt einen Bonus von +3.
- Vulkanglasdolch: Mit dem 2. Dolchritual gibt der Vulkanglasdolch einen Bonus von +5.

(Nur der höchste Bonus zählt. Die Sicheln und der Vulkanglasdolch sind also nicht kumulativ.)

Achtet darauf, dass Euer Kräutersucher genug Platz in seinem Gepäck hat. Findet er nämlich mehr Kräuter, als Platz in seinem Inventar ist, so nimmt er nur die mit, die er tragen kann. Vergesst danach nicht, die Kräuter im „Magischen Kräuterbeutel“ zu verstauen.

Lagergespräche

Ihr könnt Euch im Lager auch unterhalten. Die Helden werden untereinander kurze Gespräche führen, die Tipps und Hinweise für das Abenteuerleben enthalten. Hört Euch ruhig alles an, was die Helden so zu sagen haben. Nach einer Zeit wird alles gesagt sein (dafür braucht es aber mehrere Nachtlager) und dann haben sich die Helden nicht mehr viel zu sagen. Viele dieser Tipps, die die Helden von sich geben, findet Ihr auch in dieser Komplettlösung.

Wache einteilen

Damit Ihr nachts nicht unvorbereitet von irgendwelchen Gegnern aus dem Schlaf gerissen werdet, ist eine Nachtwache unabdingbar. Ihr könnt drei Wachen einteilen. Ein Held könnte sogar alle drei Wachen übernehmen wenn es sein muss, aber eine gut ausgewogene Wachablösung ist zu empfehlen.

Da der Natur-Held sich meistens um die Versorgung der Gruppe kümmert und Magiebegabte ihren Schlaf brauchen, um ihre Astralenergie zu regenerieren, sind die Kämpfer am besten als Wachen geeignet. Zudem ist ein hoher Wert in dem Talent „Selbstbeherrschung“ sehr von Vorteil.

Habt Ihr die Wachen eingeteilt, wird das vom Spiel gespeichert, so dass Ihr Euch nicht jede Nacht darum kümmern müsst, wer jetzt Wache stehen soll. Aber dennoch solltet Ihr immer daran denken. Denn wenn plötzlich ein Wachhabender krank ist, solltet Ihr die Nachtwache abändern, damit der Kranke sich ausruhen kann und nicht plötzlich Wache halten muss.

Für die Wache gilt es außerdem, das Lagerfeuer am Laufen zu halten, damit alle eine warme Nachtruhe haben und nicht frieren müssen. Dabei wird natürlich auch die Temperatur der Nacht mit einbezogen. Im Winter ist es natürlich nicht so leicht, alle Helden im Lager warm zu halten. Zusätzlich ein Schlafsack und gute Kleidung sind daher wichtig, um nicht jeden Morgen beim Aufstehen unter Erfrierungen leiden zu müssen. Ohne Wache gäbe es ein andauerndes Lagerfeuer in der Nacht nicht. Daher eine Wache im Allgemeinen einzuteilen, ist auch für diesen Punkt sehr wichtig.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, solltet Ihr einmal einen Helden für alle drei Wachen einteilen und Euch dann schlafen legen. Dadurch erhaltet Ihr die Steam-Errungenschaft „Insomnia“.

Nächtliche Angriffe

Natürlich kann es trotz Wachen, dazu kommen, das Ihr angegriffen werdet. Und dann seid Ihr natürlich froh, das jemand Wache gehalten hat. Nur hängt es jetzt vom Wachhabenden ab, wie fit er bei seiner Wache war. Daher ist ein hoher Wert in dem Talent „Selbstbeherrschung“ wichtig.

Wenn der Kampf beginnt, kann es sein, das noch einige Helden fest vor sich hinträumen, während schon gekämpft wird. Umso erfolgreicher der Wachhabende war, desto mehr Helden konnte er wecken. Werden noch schlafenden Helden während des Kampfes nicht angegriffen, werden sie nach einer bestimmten Zeit selbst aufwachen. Aber bis dahin, solltet Ihr die Schlafenden schützen.

Ein Hinweis: Sollte Euer derzeitiger Anführer noch schlafen, so übernimmt im Kampf jemand anderes die Führung der Gruppe. Vergesst also nicht, sobald der eigentliche Anführer aufwacht, ihn auch wieder nach Links zu verschieben.

Flucht

Es ist keine Schande, wenn Ihr aus einem Kampf fliehen müsst. Nutzt die Chance einer Flucht, wenn Ihr merkt, das Gegner zurzeit noch zu stark für Euch sind. Sollte noch jemand schlafen, müsst Ihr den Kampf solange hinhalten, bis auch der letzte für eine Flucht wach ist. Mehr zur Flucht erfahrt Ihr in diesem Kapitel unter „Kämpfe“.

Nach dem Kampf

Nach einem Kampf im Lager habt Ihr jederzeit die Möglichkeit, anstatt sofort weiterzureisen, erneut ein Lager aufzuschlagen, um Verletzte zu versorgen. Wenn Ihr Euch dafür entscheidet, ist es aber eine erzwungene Rast, so das Ihr dieses Lager nicht von selbst abbrechen könnt. Ihr müsst erst ein paar Stunden erholsamen Schlaf nehmen, bevor Ihr dann weiterreist.

Regeneration

Die nächtliche Regeneration von Lebens- und Astralpunkten bekommt Ihr natürlich erst morgens bei der Weiterreise. Solltet Ihr also in der Nacht einen Kampf haben, so wurde die Regeneration noch nicht durchgeführt. Ihr kämpft also mit den Lebens- und Astralpunkten, die Ihr vor dem Einschlafen hattet. Das hat aber auch den Vorteil, das nach einem Kampf Verletzungen wieder geheilt werden, da morgens die Regeneration anfällt.

Krankheiten

Krankheiten brechen meistens nach 24 Stunden der Infektion aus und dann erst um Mitternacht des entsprechenden Tages. Ihr merkt dies meistens also erst morgens bei der Weiterreise. Ihr werdet dann durch ein Textfenster informiert, das es einem Helden nicht gut geht. Ihr könnt dann die Reise direkt unterbrechen (mit dem Button rechts unten im Bildschirm) und Euch um den Kranken kümmern. Mehr über das Heilen von Krankheiten findet Ihr im „Anhang“ unter „Krankheiten“.

Ihr solltet versuchen, durch Eure Kräutersuche schnell an Donfstengel, Gulmondblatt, Jorugawurzel und Wirselkraut zu kommen. Findet Ihr aber das eine oder andere Kraut nicht, so lohnt es sich vielleicht bei einem Kräutelhändler sie zu erwerben. Denn die Kräuter helfen gegen Dumpfschädel, Schlachtfeldfieber und Tollwut. Zudem helfen sie gegen Erfrierungen und Paralyse.

Gegner bei einer Rast im Freien

Es besteht bei einer Rast im Freien eine 25% Chance, dass Eure Nachtruhe gestört wird. Dabei wird per Zufall entschieden, von welchen Gegnern Ihr angegriffen werdet. Es folgt nun eine Auflistung der verschiedenen nächtlichen Angreifer.

3 Steppenhunde (9 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Dies sind die einfachsten Gegner und daher schnell zu besiegen. Die Steppenhunde können die Helden mit Tollwut infizieren.

2 Orks sowie 2 Goblins und 1 Ork kommt später noch dazu (19 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1 Dukat, 5 Silberstücke und 9 Heller, 1x Knüppel, 2x Säbel, 2x Kurzbogen, 10x Pfeil

Diese Gegner sind auch noch relativ leicht, da sie einfach zu bezaubern sind (z.B. mit dem Zauber „Blitz“) und bei niedriger Lebensenergie schnell fliehen. Goblins und Orks können die Helden mit Wundfieber infizieren.

3 Harpyien (30 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Die Harpyien sind ziemlich treffsicher und haben eine hohe Lebensenergie. Zudem sind sie schwer zu bezaubern (z.B. mit dem Zauber „Blitz“). Darum solltet Ihr so schnell es geht, eine nach der anderen erledigen.

1 Kultist und 4 Skelette

(27 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1 Dukat, 6 Silberstücke und 7 Heller, 1x Proviantpaket

Wegen der Skelette, müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem

Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Am besten kümmert Ihr Euch zuerst um die Skelette. Die Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren.

2 Räuber und 1 Räuber kommt später noch dazu (18 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 4 Dukaten, 9 Silberstücke und 1 Heller, 2x Säbel, 3x Proviantpaket

Die Fernkämpfer der Räuber benutzen ein einfaches Gift, welches erst nach ein paar Kampfrunden wirkt und dann geringen Schaden verursacht. Aber in Kombination mit dem normalen Waffenschaden, kann da schon einiges an Schaden für Eure Helden bei rumkommen. Im rechten Moment den Zauber „Klarum Purum“ eingesetzt, kann Zusatzschaden vermeiden.

5 Räuber (29 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Dolch, 2x Degen, 2x Wurfmesser

Dies ist der härteste Kampf, der Euch nachts widerfahren kann. Das Gift der Fernkämpfer ist auch hier das Gleiche, wie bei den oben erwähnten drei Räubern. Sollten Eure Helden Probleme mit den Gegnern bekommen, wartet, bis alle Helden wach sind und flieht dann.

Reiseereignisse

Es gibt verschiedene Arten von Ereignissen, die vom Auffinden eines Lagerplatzes, über das Treffen von Personen bis hin zu einem großen Kampf reichen. Einige können dabei fest auf einer Strecke, bei einer bestimmten Position, auftauchen. Andere sind reiner Zufall und können Euch überall begegnen. Hier werden die allgemeinen und zufälligen Ereignisse aufgelistet. Wichtige Ereignisse werden in den entsprechenden Lösungsabschnitten erwähnt.

Lagerplatz und Kräuterplatz

Lagerplätze gibt es viele und Kräuterplätze gibt es einige. Beide sind immer an festen Positionen auf einer Strecke vorzufinden. Doch zuerst muss Euer Natur-Held diese auch finden. Das geschieht über das Talent „Sinnesschärfe“.

Wurde ein Platz einmal gefunden, so braucht es nicht mehr entdeckt zu werden. Wenn Ihr aber an dem Platz bei einer weiteren Reise wieder daran vorbeikommt, entscheidet diesmal Euer Orientierungssinn, ob Ihr den Platz auch wiederfindet. Das geschieht über das Talent „Orientierung“.

Übrigens, solltet Ihr eine Stadtinfo von einem Lager- oder Kräuterplatz haben, so entfällt die Sinnesschärfe beim ersten Mal und es wird direkt der Orientierungssinn genutzt. Es wird nämlich geprüft, ob Ihr den Platz nach der Beschreibung überhaupt findet.

Wenn Ihr einen Lagerplatz gefunden habt, dann wäre es keine schlechte Idee, ihn auch zu benutzen. Denn die Wahrscheinlichkeit für nächtliche Angreifer ist hier geringer. Der Lagerplatz wird weiter vorne unter „Nachtlager“ beschrieben.

Findet Ihr einen Kräuterplatz, so solltet Ihr ihn auf jeden Fall nutzen und dort die ganzen 5 Stunden nach Kräutern suchen. Falls es dann schon spät sein sollte, könnt Ihr hier auch direkt Eure Nachtruhe verbringen.

Im Lager

Dieses Ereignis wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt und tritt nur ein, wenn Ihr eine/n Elfe/n in Eurer Gruppe habt.

Wenn Ihr Euch bei Eurem Lagerplatz zum Schlafen hinlegt, kann es passieren, das Euer Elf vorher noch eine wunderschöne Melodie spielt. Es geht dabei um eine alte Geschichte aus dem Horasreich. Ein anderer Held aus der Gruppe wird automatisch ausgewählt, um ein Gespräch mit dem Elf zu führen.

Was Ihr mit Eurem Helden den Elf fragen wollt, hängt ganz davon ab, was Ihr wirklich wissen wollt. Wählt also das aus, was Euch interessiert.

Nach dem Ereignis hat der Held, der den Elfen befragt hat, nicht nur sein Wissen erweitert, sondern erhält zudem für zwei seiner Fragen je 5 Abenteuerpunkte.

Herberge

Es gibt fünf Herbergen am Wegesrand, auf die Ihr stoßen könnt. Jede einzelne wird bei der entsprechenden Reiseroute erwähnt. Eine Herberge müsst Ihr nicht finden, da sie leicht auszumachen ist.

Diese Herbergen funktionieren genauso, wie die in den Städten. Ihr könnt Euch ein Zimmer mieten, etwas Essen sowie Trinken und mit dem Herbergsvater sprechen. Die Infos, die Ihr dort bekommt, sind diesmal keine Stadtinfos, sondern greifen auf die Infos der Gemischtwarenhändler zurück. Sie sind also unter „Verschiedenes“ im Questbuch zu finden.

Eine verlassene Hütte

Auf Euren Reisen könnt Ihr einen kleinen Pfad entdecken, der zu einer verlassenen Hütte führt. Die Hütte ist ein Zufallsereignis und nicht fest auf den Strecken zu finden. Dennoch ist es ein ehemaliger Rastplatz, den Ihr auch als solchen nutzen könnt.

Wenn Ihr wollt, könnt Ihr vorher die Hütte durchsuchen. Dabei stürzt zwar der Rest des Daches ein, aber per Zufall könnt Ihr nur eine oder ein paar der folgenden Sachen finden:

7 Heller, Stoffhemd, Stoffhose, Kurzbogen

Wegelagerer

Unterwegs kann es passieren, das Euch Wegelagerer auflauern und Euer „Geld oder Leben“ wollen. Wenn Ihr fliehen wollt, ist das ganz leicht möglich. Es bekommt zwar ein Held einen Armbrustbolzen ab, aber dann geht die Reise auch schon weiter.

Wollt Ihr verhandeln, so müsst Ihr letztendlich 15 Dukaten pro Held bezahlen oder auf zwei verschiedenen Arten zum Angriff übergehen. Natürlich könnt Ihr Euch auch direkt dem Kampf stellen.

4 Räuber und 1 Räuber kommt später noch dazu (29 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 9 Dukaten und 5 Heller, 2x Säbel, 1x Kurzbogen, 10x Pfeil, 10x Bolzen, 1x Leichte Armbrust
Die Fernkämpfer der Räuber benutzen ein einfaches Gift, welches erst nach ein paar Kampfrunden wirkt und dann geringen Schaden verursacht. Aber in Kombination mit dem normalen Waffenschaden, kann da schon einiges an Schaden für Eure Helden bei rumkommen. Im rechten Moment den Zauber „Klarum Purum“ eingesetzt, kann Zusatzschaden vermeiden.

Überfall

Während Eurer Landreisen, können plötzlich hinter einem Gebüsch vier Räuber aufspringen. Euer Rückweg wird zusätzlich von drei weiteren Wegelagerern blockiert. Bei genauerem Hinsehen, könnt Ihr erkennen, das es sich hierbei um Orks handelt.

Ihr könnt vor dem Kampf immer fliehen, wobei jeder Held zuvor noch einen Pfeil abbekommt. Haltet Ihr es für notwendig oder habt Ihr noch Anfängercharaktere, solltet Ihr ruhig die Flucht ergreifen. Denn sich auf einen Kampf mit 7 Orks einzulassen ist nicht gerade einfach, aber durchaus mit einer durchschnittlich erfahrenen Heldengruppe machbar.

7 Orks (35 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 3x Topfhelm, 3x Knüppel, 1x Messer, 1x Lederhelm

Am besten versucht Ihr mit Euren Helden eine diagonale Linie zu bilden oder zieht sie in eine Ecke zurück, damit sie nicht von allen sieben Orks umzingelt werden. Mehr dazu findet Ihr in diesem Kapitel unter „Kämpfe“. Die Orks können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Ork-Überfall

Bei Euren Reisen können Euch plötzlich 8 Orks überfallen. Ihr könnt vor dem Kampf immer fliehen, wobei jeder Held zuvor noch einen Pfeil abbekommt. Haltet Ihr es für notwendig oder habt Ihr noch Anfängercharaktere, solltet Ihr ruhig die Flucht ergreifen. Denn sich auf einen Kampf mit 8 Orks einzulassen ist nicht gerade einfach, aber durchaus mit einer durchschnittlich erfahrenen Heldengruppe machbar.

8 Orks (42 Abenteuerpunkte und 2 Bonusabenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 3x Topfhelm, 4x Knüppel, 2x Messer, 2x Lederhelm

Am besten versucht Ihr mit Euren Helden eine diagonale Linie zu bilden oder zieht sie in eine Ecke zurück, damit sie nicht von allen acht Orks umzingelt werden. Mehr dazu findet Ihr in diesem Kapitel unter „Kämpfe“. Die Orks können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Wildschweinjagd

Morgens, direkt vor der Weiterreise nach einem Nachtlager, kann es passieren, das Ihr Spuren von Wildschweinen findet. Ihr könnt die Spur aufnehmen oder auch nicht.

Nehmt Ihr die Spur auf, müsst Ihr Euch erstmal mit allen Helden an die Wildschweine anschleichen. Gelingt Euch das, könnt Ihr einen Helden aussuchen, der die Jagd eröffnen soll. Wählt natürlich Euren Natur-Helden, der auch eine Schusswaffe dabei haben sollte. Um Munition für die Schusswaffe, braucht Ihr Euch keine Sorgen machen. Das Programm geht davon aus, das sich der Held für die Jagd schon die passende Munition sucht bzw. herstellt.

Bei einem Treffer, erwischt Ihr ein Ferkel, welches 5 Proviantpakete und für den Jäger 10 Abenteuerpunkte bringt. Treffen beide Pfeile, erlegt Ihr einen Eber, der 15 Proviantpakete und für den Jäger 20 Abenteuerpunkte bringt. Bei keinem Treffer, verscheucht der Jäger nur die Wildschweine. Danach sind die restlichen Wildschweine weg.

Solltet Ihr versuchen, die Wildschweine noch zu verfolgen, so verliert Ihr dadurch nur Zeit.

Auerochsenjagd

Während Ihr auf Landreisen unterwegs seid, könnt Ihr Wildfährten entdecken, die auf eine Tränke hindeuten. Wenn Ihr Euer Jagdglück versuchen wollt, solltet Ihr die Fährte genauer untersuchen. Nach 3 Stunden könnt Ihr dann auf einer Lichtung einen friedlichen Bullen finden.

Nun müsst Ihr einen Helden aussuchen, der die Jagd eröffnen soll. Wählt natürlich Euren Natur-Helden, der auch eine Schusswaffe dabei haben sollte. Um Munition für die Schusswaffe, braucht Ihr Euch keine Sorgen machen. Das Programm geht davon aus, dass der Held sich für die Jagd schon die passende Munition sucht bzw. herstellt. Trifft der Held mit zwei Schüssen beide Male, so erlegt er den Bullen, der 25 Proviantpakete und für den Jäger 20 Abenteuerpunkte bringt.

Nashorn

Auf Euren Landreisen könnt Ihr auf ein Nashorn treffen. Ihr könnt es umgehen oder niedermachen. Bei so einem fleischlichen Koloss, solltet Ihr ihn lieber umgehen und einen Umweg von einer halben Stunde in Kauf nehmen. Ansonsten wird er auf Euch aufmerksam und wird Euch über den Haufen rennen. Ihr könnt dann versuchen, dem Angriff auszuweichen, indem Ihr in die Büsche springt. Ein Held muss dabei eine Akrobatik-Probe machen. Schafft der Held die Probe nicht, wird er von dem Nashorn gerammt und erleidet Schaden.

Ein See

Auf Euren Reisen könnt Ihr an einen See kommen, wo Ihr Eure Nahrungsvorräte auffüllen könnt.

Eine Alte

Eine erste Begegnung mit der Frau werdet Ihr wahrscheinlich schon vor dem Besuch bei Isleif Olgardsson haben. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter der „Hauptquest: Isleif Olgardsson - Felsteyn“. Habt Ihr die Hauptquest von Isleif abgeschlossen, kann Euch die Frau auf Landreisen jederzeit wieder über den Weg laufen.

Sobald die Alte wieder auftaucht, versteckt Euch nicht in den Büschen, sondern setzt einfach Euren Weg fort. Wenn die Alte euch in Namen Traviass grüßt, grüßt freundlich zurück.

Danach bietet sie Euch was zu trinken an. Auch wenn es fürchterlich schmecken wird und Ihr daraufhin sofort betrunken seid, solltet Ihr annehmen, denn es wärmt ungemein von Innen.

Auch eine Rast solltet Ihr nicht ablehnen, da die Alte ihr Proviant gerne mit Euch teilen wird. Dadurch ist jetzt nicht nur Euer Durst, sondern auch Euer Hunger gestillt.

Während der Rast erzählt Euch die Alte von einem Rastplatz in Richtung Einsiedlersee. Zudem erwähnt sie ein Einhorn, welches sich beim See herumtreibt. Dann brecht Ihr das Lager wieder ab und jeder geht seines Weges.

Olvir Gundridsson

Olvir Gundridsson ist ein Skalde, den Ihr auf Euren Landreisen treffen könnt. Doch er taucht erst ab einem bestimmten Zeitpunkt auf und auch nur einmal. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Olvir Gundridsson (Skalde)“.

Ein Strauchdieb

Dieses Ereignis wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt.

Beim Wandern stürzt ein Strauchdieb aus den umliegenden Sträuchern hervor und bevor er bemerkt, dass er einen schwerbewaffneten Haufen überfällt, sagt er noch „Gold oder Leben“. Ihr könnt ihn nun auslachen, ihn fragen: „Du und welche Armee?“ oder ihm eine Handvoll Heller zuwerfen. Auf den Strauchdieb könnt Ihr mehrmals im Spiel treffen.

Lacht Ihr ihn aus, so wird er wütend, aber er bemerkt schnell, dass ein Angriff auf Euch eine Selbstmordaktion wäre. Wenn Ihr ihn fragt „Du und welche Armee?“, wird er sich fluchend aus dem Staub machen. Werft Ihr ihm eine Handvoll Heller zu, bedankt er sich und erzählt von einer Alten, die er Mal überfallen hat. Daraufhin könnt Ihr ihn der Gerechtigkeit zuführen (was wiederum in eine Flucht des Strauchdiebs endet) oder ihm sagen, dass er sich einen anderen Beruf suchen soll. Nachdem der Strauchdieb verschwunden ist, geht Eure Reise normal weiter.

Wenn Ihr Euch bei dem Strauchdieb für eine friedliche Lösung entscheidet, erhält jeder Held 10 Abenteuerpunkte.

Reiserouten

Im Folgenden wird nun jede Reiseroute beschrieben. Bei den Reiserouten wird nur erwähnt, was Ihr dort fest vorfinden könnt. Zufällige Reiseereignisse werden hier nicht aufgelistet und sind weiter vorne unter „Reiseereignisse“ zu finden. Da es viele Reiserouten gibt, werden diese alphabetisch nach der Stadt sortiert, die auch als erstes im Alphabet vorkommt.

Ein Beispiel: Reist Ihr von Varnheim nach Auplog, so findet Ihr die Reiseroute unter „Auplog <=> Varnheim“, da Auplog mit dem A als erstes im Alphabet vorkommt. Am Anfang dieses Kapitels findet Ihr eine Reisekarte, auf der bei allen Reiserouten auch die speziellen Ortschaften eingetragen wurden.

Ala <=> Orvil

Die Strecke führt komplett durch einen Wald, also ideal dafür geeignet, um nach Kräutern wie Belmartblatt und Jorugawurzel zu suchen. Es ist möglich, die Strecke in 3 Tagen zu schaffen. In ungefähr einer Tagesreise von Ala aus, gibt es einen Platz, wo Ihr gut Eure Vorräte auffüllen und auch Rasten könnt.

Ein halber Tagesmarsch von Ala entfernt, werdet Ihr auf einen Reiter stoßen. Wenn Ihr ihn nach dem Weg fragt, hat er nichts Besonderes zu erzählen. Fragt Ihr ihn aber nach eventuellen Gefahren, so erzählt er von einem Druiden, der in der Nähe von Orvil mit wilden Tieren das Gebiet in Furcht und Schrecken versetzt.

Eine halbe Tagesreise von Orvil entfernt, werdet Ihr auf ein verstümmeltes Rind stoßen, das nicht nur von Wölfen zerfetzt, sondern bei dem auch fein säuberlich das Hirn und die Augen herausgeschnitten wurden. Bei dem Anblick können sich die Helden übergeben, aber das hat keine weiteren Auswirkungen. Nach einer genaueren Untersuchung stellt sich heraus, dass es sich wohl um die Machenschaften eines Druiden handelt.

Ala <=> Thoss

Die Strecke beginnt und endet jeweils mit einer Straße. Mittendrin führt die Straße aber auf einen Waldweg. Eine ideale Reiseroute, wo Ihr auf dem Waldweg ein Lager aufschlagen könnt, um Kräuter wie Belmartblatt oder Jorugawurzel zu suchen. Achtet oben links im Bildschirm darauf, wann die „Straße“ zu „Wald“ wird.

Ansonsten ist die gesamte Strecke gut in 3 Tagen zu schaffen. In der Mitte von Ala und Thoss gibt es einen Felsüberhang, wo Ihr nicht nur gut rasten, sondern auch nach Kräutern suchen könnt. Einen weiteren normalen Rastplatz (eine windgeschützte Stelle) findet Ihr zwischen Thoss und dem Rastplatz in der Mitte.

Ala <=> Tjanset

Auf der Strecke gibt es nichts Besonderes. Noch nicht Mal einen Rastplatz. Obwohl die Straße nicht gerade in einem guten Zustand ist, werdet Ihr für die Strecke nur ungefähr zwei bis drei Tage brauchen.

Angbodirtal <=> Fährstation Angbodirtal

Die beiden Orte liegen nah beieinander. Ihr braucht für die ereignislose Strecke nur ein paar Stunden.

Auplog <=> Fährstation Angbodirtal

Die Reise auf der Handelsstraße zum anderen Ort ist an einem Tag zu schaffen. Besonderheiten gibt es keine.

Auplog <=> Varnheim

Es gibt nur ein Pfad zwischen den beiden Städten. Also keine gut ausgebaute Straße. Das werdet Ihr direkt bemerken, da Ihr nicht so schnell vorankommt. Die Reise wird ungefähr 5 Tage dauern.

Diese Beschreibung folgt dem Weg von Varnheim nach Auplog:

1. Reisetag: Abends könnt Ihr eine einladende Lichtung finden. Es ist ein idealer Rastplatz zum Lagern. Am besten füllt Ihr hier Eure Vorräte auf.
2. Reisetag: Abends könnt Ihr eine windgeschützte Stelle finden. Es ist ein idealer Rastplatz und ein Ort, wo Ihr gut nach Kräutern suchen könnt.
3. Reisetag: Tagsüber kommt Ihr an einen reißenden Bach. Wenn Ihr zwei Seile, einen Hammer und eine Axt habt, könnt Ihr Euch eine improvisierte Brücke bauen. Ansonsten heißt es, viel Zeit für einen Umweg opfern. Abends könnt Ihr eine windgeschützte Stelle finden. Es ist ein idealer Rastplatz.
4. Reisetag: Diesen Abend werdet Ihr ein eigenes Nachtlager aufschlagen müssen.
5. Reisetag: Abends könnt Ihr Auplog erreichen. Zur Not reist solange weiter, bis Ihr den Ort erreicht habt.

Diese Beschreibung folgt dem Weg von Aplog nach Varnheim: (Siehe dazu auch die andere Beschreibung.)

1. Reisetag: Am Abend werdet Ihr ein eigenes Nachtlager aufschlagen müssen.
2. Reisetag: Gegen Abend könnt Ihr eine windgeschützte Stelle finden.
3. Reisetag: Tagsüber kommt Ihr an einen reißenden Bach und abends könnt Ihr eine windgeschützte Stelle finden.
4. Reisetag: Abends könnt Ihr eine Lichtung finden.
5. Reisetag: Abends Ankunft Varnheim

Aplog <=> Vilnheim

Die Reise auf der Handelsstraße ist an einem Tag möglich und Ihr könnt auf der Strecke zwei Rastplätze finden. Einer, mit umgestürzten moosbewachsenen Baumstämmen, ist auf halber Strecke, der andere, ein Felsüberhang, zwischen Aplog und dem anderen Rastplatz zu finden. Je nachdem, wie gut Ihr vorankommt, könnt Ihr den einen oder den anderen zum Lagern nehmen. Ihr könnt auch bei beiden ein Lager aufschlagen, um dann dort die kompletten 5 Stunden nach Kräutern zu suchen. Egal welchen Rastplatz Ihr nutzt oder gar beide für die Kräutersuche und eine ordentliche Rast verwendet, Ihr erreicht daraufhin die andere Ortschaft.

Bodon <=> Orkhun

Diese Reiseroute ist zu Beginn keine normale Reiseroute, die Ihr einfach wie die anderen Reiserouten bereisen könnt. Ihr nehmt die Strecke erst dann in Angriff, wenn Ihr im Auftrag des Baerhag-Clans unterwegs seid. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der verlorene Dörfler“.

Bodon <=> Vilnheim

Die beiden Orte liegen nah beieinander. Ihr braucht für die ereignislose Strecke nur ein paar Stunden.

Breida <=> Peilinen

Für die Waldstrecke werdet Ihr ungefähr 2-3 Tage brauchen. Auf halber Strecke könnt Ihr ein sumpfiges Bachufer finden, das ideal für die Kräutersuche geeignet ist. Übrigens könnt Ihr Belmartblatt und Jorugawurzeln bei der normalen Rast auf Waldwegen finden.

Nur ein paar Stunden von Peilinen aus könnt Ihr die Herberge „Alt-Nostris“ (Durchschnitt) erreichen. Redet hier mit dem Herbergsvater, um eine Info zu erhalten. Wenn Ihr wollt, könnt hier auch übernachten.

Breida <=> Serske

Die Reise auf der Straße wird 3 Tage dauern. Nur ein paar Stunden von Serske entfernt gibt es einen Platz, wo Ihr Eure Brotbeutel und Wasserschläuche auffüllen könnt. Auf halber Strecke könnt Ihr eine einladende Lichtung finden, die ein idealer Rastplatz ist. Sollte es noch Tag sein, so könntet Ihr den Rastplatz trotzdem nutzen, um vor dem Schlafen gehen noch nach Kräutern zu suchen.

Breida <=> Tjoila

Die Strecke könnt Ihr an einem Tag schaffen. Ungefähr auf halber Strecke, etwas in Richtung Breida, könnt Ihr einen Felsüberhang entdecken, der ein idealer Rastplatz ist. Auch wenn Ihr den Rastplatz nicht bräuchtet, so könnt Ihr ihn dennoch nutzen, um nach Kräutern zu suchen und dann hier zu rasten.

Ungefähr auf halber Strecke, etwas in Richtung Tjoila, kommt Ihr an einen reißenden Bach. Da wo eigentlich eine Brücke auf die andere Seite führen sollte, findet Ihr nur noch Trümmer. Wenn Ihr zwei Seile, einen Hammer und eine Axt habt, könnt Ihr Euch eine Behelfsbrücke bauen und sicher das andere Ufer erreichen. Ansonsten heißt es, viel Zeit für einen Umweg in Kauf nehmen.

Brendhil <=> Manrin

Auf der Insel kommt Ihr trotz der Straße nicht so schnell voran und werdet von einem zum anderen Ort um die 4 Tage brauchen. Auf halber Strecke, könnt Ihr eine Jagdhütte finden (die in 2 Tagen zu erreichen ist) und diese zur Rast verwenden. Wenn Ihr dort schlafen geht, taucht etwa eine Stunde später der Jäger Firungor auf. Den Jäger könnt Ihr ansprechen und wenn Ihr sagt, das Ihr halt nur so herumwandert, rät er Euch, Euch nicht von den Piraten erwischen zu lassen, die hier einen Stützpunkt auf der Insel haben sollen. Dies ist nur ein Hinweis auf die Piratenhöhle. Eine Quest gibt es dazu nicht.

Zwischen Brendhil und der Jagdhütte könnt Ihr eine Höhle entdecken, die Euch in eine Piratenhöhle führt. Mehr zu diesem Dungeon erfahrt Ihr im „Kapitel 4 - Karten“ unter „Eine Piratenhöhle“. Zwischen Manrin und der Jagdhütte könnt Ihr in der Nähe der Jagdhütte einen mysteriös erscheinenden Ort finden, den Ihr zum Kräutersuchen verwenden könnt.

Clanegh <=> Liskor

Auf dem brauchbaren Weg benötigt Ihr für die Route nur 2 Tage. Besonderheiten gibt es auf der Strecke keine.

Clanegh <=> Orkanger

Auf der gut gepflegten Straße benötigt Ihr von einem zum anderen Ort nur 2 Tage. Auf halber Strecke könnt Ihr einige umgestürzte moosbewachsene Baumstämme finden, die ideal für einen Rastplatz genutzt werden können.

Clanegh <=> Tyldon

Die Strecke auf dem guten Waldweg ist ganz leicht in 2 Tagen zu schaffen. Fast auf halber Strecke, etwas in Richtung Clanegh, könnt Ihr einen Felsüberhang finden, der ideal für ein Nachtlager geeignet ist. Im Nachtlager solltet Ihr Euch nicht um Vorräte, sondern um die Kräutersuche kümmern. Denn auf Waldwegen habt Ihr die Chance Belmartblatt und Jorugawurzeln zu finden.

Nur wenn Ihr im Auftrag von Hasgar Fjólnirson auf dem Waldweg unterwegs seid, könnt Ihr fast auf halber Strecke, etwas in Richtung Tyldon, das verwunschene Waldstück finden. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Ein Strauß voll Klang“.

Daspota <=> Ottarje

Für die Strecke auf der Straße benötigt Ihr nicht mehr als 3 Tage. Etwas mehr als einen halben Tag von Ottarje entfernt, kommt Euch ein Bauer entgegen. Ihr könnt ihn einfach grüßen und dann weitergehen oder ihn nach dem Weg oder nach vor Euch liegenden Gefahren fragen. Fragt Ihr nach den Gefahren, so gibt Euch der Bauer den Rat, Euch besser nicht im Piratennest blicken zu lassen, da ansonsten Eure Bäuche aufgeschlitzt werden. Im Anschluss bzw. ungefähr eine Tagesreise von Ottarje entfernt, könnt Ihr einen Felsüberhang finden, der ideal für eine Rast geeignet ist.

Nur ein paar Stunden von der verfallenen Herberge aus in Richtung Süden, segelt ein Kutter in Eurer Richtung die Küste entlang. Winkt Ihr dem Kutter, steuert er auf Euch zu. Beachtet Ihr ihn nicht oder macht Ihr Euch später aus dem Staub, verschwindet der Kutter wieder. Wartet Ihr aber bis der Kutter bei Euch ist bzw. geht später auf den Kutter zu, so fragt die Kutterbesitzerin, ob sie Euch ein Stück mitnehmen kann. Hier bekommt Ihr die Möglichkeit, ohne etwas dafür zu bezahlen, eine Schifffahrt nach Varnheim zu nutzen.

Dieses Angebot bleibt auf der Strecke immer bestehen, da Ihr den Kutter hier stets vorfinden werdet. Anstatt also in Ottarje für eine Überfahrt zu bezahlen, geht die eineinhalb Tage bis zu dem Kutter und fahrt gratis.

Eine Tagesreise von Daspota aus könnt Ihr eine verlassene Herberge finden und dort einkehren. Die verlassene Herberge könnt Ihr wie einen normalen Rastplatz nutzen. Sobald Ihr Euch schlafen gelegt habt, wird nach Mitternacht einer Eurer Wachen aufgeschreckt. Irgendwo aus dem Untergeschoss des Gebäudes sind eindeutig Geräusche zu hören. Die Wache weckt die anderen Helden und gemeinsam geht Ihr die Treppen zur Quelle des Lärms herunter. In der ehemaligen Küche könnt Ihr eine Falltür im Boden öffnen und nachsehen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 4“ unter „Eine verfallene herberge“.

Daspota <=> Rybon

Auf der Straße könnt Ihr die Strecke an einem Tag schaffen. Die Strecke bietet keine Besonderheiten, außer Ihr seid auf der Suche nach dem Daspota-Schatz. Dann kommt Euch, nur ein paar Stunden von Rybon entfernt, eine schwer verwundete Abenteurerin entgegen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der Daspota-Schatz“.

Daspota <=> Varnheim

Die Straße wird von Varnheim aus in Richtung Daspota zusehends schlechter. Dennoch könnt Ihr die Strecke an einem Tag schaffen. Fast auf halber Strecke, von Varnheim aus, kommt Euch ein Jäger entgegen. Ihr könnt ihn einfach grüßen und dann weitergehen oder ihn nach dem Weg oder nach vor Euch liegenden Gefahren fragen. Fragt Ihr nach den Gefahren, so gibt Euch der Jäger den Rat, das Ihr einen Bogen um Daspota machen solltet, da das Nest nur von übelsten Piraten bewohnt wird.

Auf halber Strecke segelt ein Kutter in Eurer Richtung die Küste entlang. Winkt Ihr dem Kutter, steuert er auf Euch zu. Beachtet Ihr ihn nicht oder macht Ihr Euch später aus dem Staub, verschwindet der Kutter wieder. Wartet Ihr aber bis der Kutter bei Euch ist bzw. geht später auf den Kutter zu, so fragt die Kutterbesitzerin, ob sie Euch mitnehmen kann. Hier bekommt Ihr die Möglichkeit, ohne etwas dafür zu bezahlen, eine Schifffahrt nach Ljasdahl oder Ottarje zu nutzen. Dieses Angebot bleibt auf der Strecke immer bestehen, da Ihr den Kutter hier stets vorfinden werdet. Anstatt also in Varnheim für eine Überfahrt zu bezahlen, geht die halbe Strecke und fahrt gratis.

Efferdun <=> Merske

Die Strecke auf der Handelsstraße könnt Ihr leicht an einem Tag schaffen. Besonderheiten gibt es keine.

Einsiedlersee <=> Einsiedlersee

Ihr habt die Wahl, ob Ihr den Seerundgang mit „Seeweg“ (im Uhrzeigersinn) oder „Seeweg andersrum“ (gegen den Uhrzeigersinn) macht. Wenn Ihr im Einsiedlersee seid, klickt dazu auf der Reisekarte einfach auf Einsiedlersee, um die Auswahlmöglichkeiten zu bekommen.

Für den Rundgang werdet Ihr 4 Tage brauchen. Der komplette Rundgang ist durch die Nähe des Sees sumpfig. Dennoch kommt Ihr gut voran und wenn Ihr bei einer normalen Rast auf Kräutersuche geht, könnt Ihr hier im Sumpf sogar Donfstengel und Kairanhalme finden. Doch um Kairanhalme zu finden, benötigt Ihr einen hohen Wert in dem Talent „Pflanzenkunde“ und etwas Glück bei der Kräutersuche.

Beim Seerundgang ist es möglich, das Ihr plötzlich einem Einhorn begegnet. Beim ersten Mal findet Ihr das Einhorn im Nordosten des Seerundgangs und bei der zweiten Begegnung im Westen. Es taucht aber nur unter einer bestimmten Bedingung auf. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Das Einhorn“.

Im Norden der Seeumrundung, bei der eingezeichneten Weggabelung auf der Reisekarte, könnt Ihr einen Monolith erkennen, der sicherlich fünfzig Schritt in die Höhe ragt. Der Monolith sieht nicht einfach zu erklettern aus. Ihr könnt es aber trotzdem versuchen. Wählt den Helden aus, der den höchsten Wert im Talent „Klettern“ hat. Doch der Held sollte auch wirklich gut klettern können, denn schließlich geht es hier 50 Meter in die Höhe.

Für den Kletterer ist es hilfreich, wenn er in seinem Gepäck Seil, Wurfhaken und/oder Kletterhaken hat. Denn die Gegenstände werden dem Helden das Klettern vereinfachen. Ihr solltet also, bevor es mit dem Klettern losgeht, dem Helden diese Sachen ins Inventar packen. Vorausgesetzt Ihr habt so etwas bei Euch. Der 3. Zauberstab hilft hier nicht, außer der Magier ist selbst der Kletterer. Während Ihr beim Monolith seid, könnt Ihr keine Ausrüstung umverteilen. Zur Not reist erstmal weiter und schlagt dann dafür sofort ein Nachtlager auf. Hat der Held alle benötigten Gegenstände, so verlasst den Rastplatz und kehrt wieder um zum Monolithen.

Erklettert der Held den Monolith, so wird nach jeweils 10 Metern Höhe getestet, wie gut sich der Held macht. Umso höher er kommt, desto schwieriger wird das Klettern für ihn. Schafft er das Klettern bei einem Abschnitt nicht, so stürzt er in die Tiefe und je nachdem, wie hoch er schon gekommen war, kann der Sturz dem Helden das Leben kosten.

Ist der Kletterer erfolgreich, so erreicht er ein Plateau von zehn Mal zehn Schritt Größe. Die Aussicht ist wirklich beeindruckend. In der Mitte des Plateaus entdeckt der Held einen kleinen Schrein in dem ein Schwarzes Auge ruht. Der Held berührt das Artefakt und erhält folgende klare Botschaft:

„Die Karte die Ihr sucht, besteht aus neun Teilen, die in den Händen von neun Besitzern sind. Keiner der Teile befindet sich in Phexcaer, Thorwal sowie Prem und je einer in der Hand eines Druiden sowie eines finsternen Zauberers. Ihr müsst Euch beeilen, denn am 27. Peraine des Jahres 1010 werden die Orks auf Thorwal marschieren. Ihr Anführer hat einen Plan in einer Höhle zwischen Phexcaer und Skezellen versteckt.“

Mit dem Schwarzen Auge kann man in die Vergangenheit und Gegenwart sehen. Auch die Zukunft soll man damit erblicken können, sagt man. Das was die Kugel dem Helden zeigt ist also Vergangenheit oder Gegenwart, je nachdem, was Ihr schon erledigt habt. Der Druide ist Gorah, den Ihr für Umbrik Siebenstein beseitigen sollt und der Zauberer hat das Kartenstück von Yasma Thinmarsdotter gestohlen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter der „Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil“ und der „Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter - Thoss“.

Der versteckte Plan des Anführers gibt ebenfalls die Zeit des Orkensturmes an, aber nicht so genau, wie das Schwarze Auge. Dennoch ist der Plan wichtig, da er auch anzeigt, von wo aus der Angriff der Orks starten soll. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter der „Hauptquest: Orkaktivitäten“.

Der anschließende Abstieg für den Helden gestaltet sich weit einfacher und als er wieder unten angekommen ist, könnt Ihr die Reise fortsetzen.

Einsiedlersee <=> Felsteyn

Für die Strecke auf dem Waldweg werdet Ihr ungefähr 10 Tage brauchen. Ihr könnt auf Waldwegen bei einer normalen Rast Belmartblatt und Jorugawurzeln finden. Von Felsteyn aus, kurz nach der Biegung vor dem ersten Wald, könnt Ihr ein sumpfiges Bachufer entdecken. Euer Anführer der Gruppe meint dann, das dies ein guter Platz wäre, um nach Kräutern zu suchen. Ihr solltet auf Euren Kameraden hören. Nach der Kräutersuche könnt Ihr hier auch direkt Rasten, wenn Ihr das möchtet.

Auf halber Strecke, westlich vor dem Wald in der Mitte, könnt Ihr eine einladende Lichtung finden. Sie ist ideal für einen Rastplatz geeignet. Solltet Ihr am Tag hier ankommen, so könnt Ihr dennoch den Rastplatz nutzen, um vorher noch ausgiebig nach Kräutern zu suchen.

Einsiedlersee <=> Oberorken

Die Strecke auf der Straße könnt Ihr in ungefähr 10 Tagen schaffen. Eine gute Tagesreise von Oberorken aus, südwestlich des ersten Waldes, könnt Ihr ein sumpfiges Bachufer finden. Euer Anführer der Gruppe meint dann, das dies ein guter Platz wäre, um nach Kräutern zu suchen. Hört auf Euren Kameraden und unterbrecht die Reise zum Kräuter suchen. Danach könnt Ihr hier auch Rasten. Weitere Besonderheiten gibt es auf der langen Strecke nicht.

Einsiedlersee <=> Phexcaer

Ihr könnt die Strecke auf der Straße in 3 Tagen schaffen und in den beiden Nächten je ein Rastplatz erreichen. Wollt Ihr die Rastplätze nutzen, so reist falls nötig gegen Abend einfach weiter, bis Ihr dort angekommen seid. Eine Tagesreise von Phexcaer entfernt, könnt Ihr einige umgefallene moosbewachsene Baumstämme finden, die ideal für einen Rastplatz geeignet sind. Eine Tagesreise vom Einsiedlersee aus, könnt Ihr einen Felsüberhang entdecken, der ideal zum Lagern geeignet ist.

Auf halber Strecke nähern sich mit lautlosen Flügelschlägen fünf Greifen. In einiger Entfernung landen sie auf einer Wiese und scheinen Euch dort zu erwarten. Solltet Ihr halt machen und nur abwarten, passiert nichts. Erst wenn Ihr weitergeht kommt der größte Greif von ihnen auf Euch zu und sagt, das dies die Greifenwiese ist und Menschlinge hier nichts zu suchen haben. Solltet Ihr die Worte des Greifens befolgen, müsst Ihr den ganzen Weg zur Ursprungsort wieder zurückgehen.

Versucht Ihr mit dem Greifen zu verhandeln, lohnt es sich nicht, ihm zu erzählen, das Ihr im Auftrag des Hetmanns unterwegs seid oder Hyggeliks Schwert sucht. Das sind für ihn nur Menschlingsprobleme. Sobald Ihr dem Greifen einen Pfand anbietet, deutet der Greif auf einen Helden und sagt, das Ihr ihn als Pfand hinterlassen sollt. Ihr habt aber die Möglichkeit, Euer Pfand durch ein einfaches Gedankenspiel einzulösen. Daraufhin stellt der Greif ein Rätsel: „Ungebrochen ist es das alles Bewegende, doch nehmt die Hälfte fort, dann ist es das Ende.“ Die Antwort darauf lautet: „Rad“.

Mit der richtigen Beantwortung des Rätsels konntet Ihr Euren Held retten. Hättet Ihr eine falsche Antwort gegeben, so wäre Euer Held für immer verloren gewesen. Bevor die Greifen davonfliegen, bekommt Ihr noch den Rat, das Ihr geduldig, aber wachsam sein sollt, wenn Ihr auf das Einhorn trifft. Denn man kann der eigensinnigen Kreatur nie trauen. Nachdem die Greifen weg sind, könnt Ihr diese Route für immer unbehelligt bereisen. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr die Errungenschaft „Greifenflüsterer“, sobald Ihr das Rätsel des Greifens richtig beantwortet.

Habt Ihr die „Hauptquest: Orkaktivitäten“ und die „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“ abgeschlossen, so könnt Ihr ungefähr eine Tagesreise vom Einsiedlersee entfernt, den Ort ausmachen, wo die Orks Ihr Lager aufschlagen werden und von hier aus vorhaben ihren Angriff auf Thorwal zu starten. Auf der Reisekarte zu Beginn dieses Kapitels ist der Ort mit „Endkampf“ gekennzeichnet. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Der finale Kampf“.

Fährstation Angbodirtal <=> Rukian

Dank der gut ausgebauten Handelsstraße könnt Ihr die Strecke an einem Tag schaffen. Es gibt zwei ideale Rastplätze, die Ihr für ein Nachtlager nutzen könnt oder Ihr verwendet beide, um dabei zusätzlich noch nach Kräutern zu suchen. Einmal gibt es auf halber Strecke einen Felsüberhang und dann zwischen der Fährstation Angbodirtal und dem Rastplatz in der Mitte eine alte Feuerstelle. Nur ein paar Stunden von der Fährstation Angbodirtal entfernt, könnt Ihr einige Wildfährten erkennen, die zu einer Tränke führen. Mehr dazu erfahrt Ihr in diesem Kapitel bei „Reiseereignisse“ unter „Auerochsenjagd“.

Eine lustige Floßfahrt: Auf dieser Reiseroute kann es passieren, das drei Personen auf einem Floß an Euch vorüber fahren. Dahinter auf dem Fluss treiben jede Menge Baumstämme. Die Stämme laufen an Eurem Ufer fest und nach einer Weile taucht ein weiteres Floß mit zwei Leuten auf.

Ihr solltet den Leuten zuwinken. Als sie Euch endlich bemerken, werdet Ihr gefragt, ob Ihr ihnen nicht helfen könnt. Eilt den beiden zu Hilfe, um mit vereinten Kräften die Baumstämme frei zu bekommen.

Es dauert eine Weile, dann geben die Baumstämme nach. Jeder Held muss nun eine Probe auf Gewandtheit ablegen. Misslingt einem Helden die Probe, so fällt er ins Wasser und gerät zwischen die Baumstämme. Misslingt sie bei mehreren Helden, so wird nur einer von den Helden ausgewählt. Die beiden Leute retten den Helden und sagen, das er noch mal Glück gehabt hat. Danach bedanken sich die beiden Leute bei Euch für Eure Hilfe und machen sich wieder davon. Bevor Ihr selbst weiterreisen könnt, muss der durchnässte Held erst Mal seine Sachen trocknen. Dann geht es weiter.

Fährstation Tjoila <=> Rukian

Ihr werdet auf der Handelsstraße nur einen Tag für die Strecke brauchen. Besonderheiten gibt es keine.

Fährstation Tjoila <=> Thorwal

Auf der guten Handelsstraße könnt Ihr die Strecke an einem Tag schaffen. Besonderheiten gibt es keine.

Fährstation Tjoila <=> Tjoila

Die beiden Orte liegen nah beieinander. Ihr braucht für die ereignislose Strecke nur ein paar Stunden.

Felsteyn <=> Oberorken

Die Straße ist in keinem guten Zustand, so das sich das bei Eurer Reisegeschwindigkeit bemerkbar macht. Ihr werdet ungefähr 2 Tage brauchen, um den anderen Ort zu erreichen. Auf halber Strecke könnt Ihr eine einladende Lichtung zum Lagern und in der Nähe von Oberorken eine saftige Wiese zum Kräutersuchen finden.

Felsteyn <=> Orkanger

Die gesamte Gebirgsstrecke könnt Ihr in 10 Tagen schaffen. Stellt Euch auf eine lange Reise ein. Da es auf Gebirgspfaden keine einzigartigen Kräuter zu finden gibt, sondern nur die, die Ihr sonst auch überall finden könnt, solltet Ihr Euch bei so einer langen Reise hauptsächlich bei einer Rast um die Vorräte kümmern. An Nahrung wird es Euch wahrscheinlich nicht mangeln, aber wichtig ist, das Ihr immer genug zu Trinken habt.

Die Strecke wird von Felsteyn nach Orkanger beschrieben. Kommt Ihr aus der anderen Richtung, fangt beim letzten Abschnitt dieser Reiseroute an zu lesen, da Ihr dann zuerst den Erdrutsch habt, danach die Höhle finden und zum Schluss auf das Räuberlager treffen könnt. Auf der Reisekarte am Anfang dieses Kapitels sind alle Besonderheiten bei der Route eingetragen, so das Ihr Euch an deren Standpunkte orientieren könnt.

Auf halber Strecke könnt Ihr in einiger Entfernung gedämpfte Stimmen vernehmen. Ihr könnt näher schleichen und nachsehen oder Euren Weg fortsetzen. Setzt Ihr Euren Weg fort, brechen die Räuber das Lager ab und verschwinden. Ihr solltet also näher schleichen. Ihr könnt dann ein Räuberlager mit 10 Räufern erkennen. Hier habt Ihr die Möglichkeit, das Lager mit Pfeilen einzudecken, das Lager zu erstürmen oder von Kampf mit Pfeilen ein, so habt Ihr nur 9 Räuber zu bekämpfen.

5 Räuber und 2 Räuber sowie 2 Räuber kommen später noch dazu (15 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 15 Dukaten, 3x Säbel, 3x Knüppel, 3x Lederzeug, 1x Alchimieset, 6x Lakritze, 3x Glasflasche, 10x Proviantpaket, 3x Schleifstein, 2x Schaufel, 2x Decke, 2x Schlafsack, 3x Wintermantel
Die Fernkämpfer der Räuber benutzen ein einfaches Gift, welches erst nach ein paar Kampfrunden wirkt und dann geringen Schaden verursacht. Aber in Kombination mit dem normalen Waffenschaden, kann da schon einiges an Schaden für Eure Helden bei rumkommen. Im rechten Moment den Zauber „Klarum Purum“ eingesetzt, kann Zusatzschaden vermeiden.

Ungefähr eineinhalb Tage von dem Räuberlager in Richtung Orkanger entfernt, könnt Ihr einen kaum erkennbaren Pfad entdecken. Dieser windet sich zwischen den Felsen hindurch und endet vor einer Höhle, der ein deutlicher Geruch nach Essen entströmt. Wenn Ihr die Höhle betretet, findet Ihr Euch in einer Goblinhöhle wieder. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 4“ unter „Eine Höhle (Goblinhöhle)“.

Etwas länger als ein Tag von der Goblinhöhle aus, kommt Ihr zu einem Erdrutsch. Hier muss letztens ein Bergrutsch stattgefunden haben, der den Weg vor Euch versperrt. Ihr könnt den Schutthügel überklettern oder versuchen, die Barriere zu umgehen. Beim Überklettern, müssen die Helden Proben auf das Talent „Klettern“ ablegen. Beim Umgehen, findet Ihr ein kleines Seitental und nach einiger Zeit kommt Ihr wieder sicher auf den Bergpfad.

Groenvelden <=> Phexcaer

Auf der Straße ist die Strecke an einem Tag zu schaffen. Besonderheiten gibt es hier keine.

Guddasunden <=> Wegkreuzung

Von Guddasunden aus, könnt Ihr nur bis zur Wegkreuzung reisen (einfach das Ende der Strecke anklicken). Bei der Wegkreuzung angekommen, könnt Ihr Euch dann entscheiden, ob Ihr nach Prem oder Skjal reisen wollt. Wenn Ihr von Prem oder Skjal aus nach Guddasunden wollt, müsst Ihr zuerst Skjal oder Prem ansteuern. Erst bei der Wegkreuzung könnt Ihr dann den Weg nach Guddasunden einschlagen. Mehr über die Reiseroute Prem <=> Skjal erfahrt Ihr bei der gleichnamigen Reiseroute.

Ihr werdet für die Strecke von Guddasunden zur Wegkreuzung ungefähr 6 Tage brauchen. Hinzu kommen dann noch die circa 2 Tage, die Ihr von der Wegkreuzung aus nach Prem oder Skjal braucht. Also insgesamt dauert die Reise so um die 8 Tage. Ansonsten hat die Strecke keine Besonderheiten. Achtet nur darauf, ab und zu nach Vorräten zu suchen, damit Eure Wasserschläuche in dem Gebirge nicht leer werden.

Hjallander Hof <=> Ljasdahl

Die Strecke ist locker in 6 Stunden zu schaffen. Besonderheiten gibt es auf der Strecke nicht.

Kord <=> Prem

Die Gebirgsstrecke ist gut ausgebaut, so das Ihr ungefähr eine Woche von einem Ort zum anderen braucht. Zwei Tagesreisen von Kord aus könnt Ihr die Herberge „Adlerfels“ (Durchschnitt) erreichen. Redet hier mit dem Herbergsvater, um eine Info zu erhalten. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr hier auch übernachten. Ansonsten hat die Strecke keine Besonderheiten. Achtet nur darauf, ab und zu nach Vorräten zu suchen, damit Eure Wasserschläuche in dem Gebirge nicht leer werden.

Kravig <=> Nordvest

Dank der ausgebauten Straße braucht Ihr nur maximal 2 Tage für die Strecke. Ein paar Stunden von Kravig entfernt könnt Ihr eine Lichtung im Wald finden, die ideal für die Kräutersuche geeignet ist. Da es ansonsten auf der Strecke nichts Besonderes mehr gibt, solltet Ihr hier ausgiebig nach Kräutern suchen.

Kravig <=> Skelellen

Auf dem Waldweg könnt Ihr die andere Ortschaft in 4 Tagen erreichen. Nur ein paar Stunden von Skelellen entfernt könnt Ihr eine Kräuterwiese entdecken, die gut für die Kräutersuche geeignet ist und wo Ihr mit etwas Glück auch Belmartblatt und Jorugawurzeln finden könnt. Übrigens könnt Ihr Belmartblatt und Jorugawurzeln auch bei der normalen Rast auf Waldwegen finden.

Ungefähr eine Tagesreise von Skelellen entfernt, also in der Mitte der Biegung nach Westen, gibt es einen Pfad der durch die Wildnis führt. Entweder Ihr marschier den normalen Weg zur nächsten Ortschaft weiter oder Ihr erkundet den Pfad.

Bei der Erkundung stellt Ihr fest, das der Pfad gangbar ist und Ihr ihn weiter folgen könnt. Der Pfad ist eine Abkürzung zur Reiseroute Peilinen <=> Rovamund und zu empfehlen, wenn Ihr schnell nach Westen wollt. Denn die Reise dauert ungefähr nur 8 Stunden und ist somit um ein vielfaches kürzer, als wenn Ihr über die normalen Wege dahin reisen würdet. Die Reise läuft voll automatisch ab, so das Ihr bis zum Endes des Pfades nichts machen müsst. Am Ende des Pfades könnt Ihr Euch dann auf der neuen Route entscheiden, ob Ihr nach Peilinen oder nach Rovamund wollt.

Leuchtturm Runin <=> Runinshavn - Küstenstraße Osten

Obwohl die Strecke keine richtige Straße hat, könnt Ihr sie dennoch an einem Tag schaffen. Auf halber Strecke scheint das Gelände reichhaltige Jagdmöglichkeiten zu bieten. Hier könnt Ihr gut Eure Vorräte auffüllen und wenn Ihr wollt sogar auch rasten.

Leuchtturm Runin <=> Runinshavn - Küstenstraße Westen

Obwohl die Strecke keine richtige Straße hat, könnt Ihr sie dennoch an einem Tag schaffen. Auf halber Strecke, scheint das Waldstück reich an Wild zu sein. Hier könnt Ihr gut Eure Vorräte auffüllen und wenn Ihr wollt sogar auch rasten.

Leuchtturm Runin <=> Runinshavn

- Weg durch die Mitte

Obwohl die Strecke keinen richtigen Waldweg hat, könnt Ihr sie dennoch an einem Tag schaffen. Einen Rastplatz gibt es auf dieser Strecke nicht, aber dennoch könnt Ihr, wenn Ihr wollt, ein Nachtlager errichten, um zusätzlich nach Kräutern zu suchen, denn auf Waldwegen könnt Ihr Belmartblatt und Jorugawurzeln finden.

Ungefähr auf halber Strecke könnt Ihr einen kaum erkennbaren Pfad finden, der sich zwischen den Felsen hindurchwindet. Nach einiger Zeit gelangt Ihr dann an eine Öffnung in der Felswand, wo im Inneren eine Treppe ins Dunkle führt. Wenn Ihr die Treppe hinabsteigt, gelangt Ihr in eine Höhle. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 4“ unter „Eine Höhle (Drachenhöhle)“.

Liskor <=> Thoss

Die Strecke ist ohne Ereignisse an einem Tag zu schaffen. Wollt Ihr aber zwischendurch Rasten oder Euch um den Monolithen kümmern, braucht Ihr natürlich etwas länger für die Strecke.

Nur ein paar Stunden von Liskor aus, könnt Ihr eine einladende Lichtung finden, die ein idealer Rastplatz ist. Ungefähr auf halber Strecke, nur ein paar Stunden vom Monolithen in Richtung Liskor entfernt, könnt Ihr eine windgeschützte Stelle finden, die ein idealer Rastplatz ist und zudem von Euch auch für die Kräutersuche verwendet werden kann.

Auf halber Strecke kann der Anführer Eurer Gruppe angeblich einen seltsamen Monolithen sehen. Wenn Ihr der Sache auf den Grund gehen wollt, müsst Ihr zuerst durch einen Fluss schwimmen. Baut Euch vorher zur Sicherheit ein Floß für Eure Ausrüstung. Dafür benötigt Ihr einen Hammer, eine Axt und ein Seil. Dann gilt es für jeden Helden den Fluss zu überqueren, das durch das Talent „Schwimmen“ ausgeführt wird. Jeder Held, der beim Schwimmen scheitert, verliert Lebensenergie.

Am anderen Flussufer steht ein hoher schwarzer Monolith der orkischer Machart ist und durch ein zweigesichtiges Götzenbild „Tairach“ und „Brazoragh“ darstellt. Ihr solltet das orkische Götzenbild umwerfen und zerschlagen, denn dadurch erhaltet Ihr das Wohlwollen aller Zwölfgötter. Danach geht es mit dem Floß für Eure Ausrüstung und der gleichen Prozedur im Schwimmen wieder auf die andere Seite des Flusses, damit Ihr Euren Weg fortsetzen könnt.

Liskor <=> Tjanset

Die Strecke könnt Ihr auf der gut ausgebauten Straße an einem Tag schaffen. Besonderheiten gibt es auf der Strecke nicht. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr zwischendurch trotzdem Rasten und dabei nach Kräutern suchen.

Ljasdahl <=> Ljasdahl

Ihr habt die Wahl, ob Ihr den Inselrundgang mit „Hjalland“ (gegen den Uhrzeigersinn) oder „Hjalland andersrum“ (im Uhrzeigersinn) macht. Wenn Ihr in Ljasdahl seid, klickt dazu auf der Reisekarte einfach auf Ljasdahl, um die Auswahlmöglichkeiten zu bekommen. Für den Inselrundgang werdet Ihr mindestens 4 Tage brauchen.

Im Süden des Inselrundgangs, in der Mitte der Strecke, könnt Ihr einen Krämer am Wegesrand treffen. Ihr könnt ihn nach dem Weg fragen, was nicht viel bringen wird oder Euch bei ihm über eventuelle Gefahren erkundigen. Bei den Gefahren sagt er, das es irgendwo im Süden einen Ort geben soll, wo bei Vollmond die Dämonen tanzen.

Im Osten von Ljasdahl, nur ein paar Stunden von Ljasdahl entfernt, könnt Ihr einen Ziegenhirten antreffen, der eine kleine Ziegenherde auf einem kargen Feld hütet. Ihr könnt ihn nach dem Weg fragen, was nicht viel bringen wird oder Euch bei ihm über eventuelle Gefahren erkundigen. Bei den Gefahren sagt er, das man nur ein Tag weiter im Süden zu einem Stall kommt, wo man immer bei Vollmond ein fürchterliches Geheul hören kann.

Wenn Ihr die Aufgabe von Eliane Windenbek bekommen habt, den Tempel des Namenlosen auszurauchern, so könnt Ihr im Osten des Inselrundgangs, bei der Biegung von West nach Nord, einen schmalen Pfad erkennen. Der Pfad führt zwischen den Felsklippen hindurch zu einem kleinen Hügel. Folgt Ihr dem Pfad, so gelangt Ihr zu einem Feldstall, wo eine Treppe nach unten führt. Ihr habt dann die Möglichkeit, das Gewölbe zu erkunden. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Tempel des Namenlosen“.

Merske <=> Rovamund

Die Route ist eine Waldstrecke und Ihr werdet dafür ungefähr 10 Tage brauchen.

Eineinhalb Tagesreisen von Merske entfernt könnt Ihr eine Lichtung im Wald finden, die gut für die Kräutersuche geeignet ist. Da es der einzige Kräuterplatz auf der langen Strecke ist, solltet Ihr diesen Platz auch dafür nutzen. Zudem Ihr auf Waldstrecken auch Belmartblatt und Jorugawurzeln finden könnt.

Fast in der Mitte der Reiseroute, rechts oben beim kleinen Wäldchen (circa 4 Tagesreisen von Merske entfernt), gibt es einen Felsüberhang, der ein idealer Rastplatz ist.

Zwei Tagesreisen von Rovamund aus (mitten im Wald), gibt es eine windgeschützte Stelle, die Ihr ebenfalls für eine gute Rast verwenden könnt.

Merske <=> Serske

Für die Strecke auf der Handelsstraße werdet Ihr 2 Tage brauchen. Besonderheiten gibt es auf der Strecke nicht.

Nordvest <=> Rovamund

Für die Strecke auf der gut ausgebauten Straße werdet Ihr ungefähr 3 Tage brauchen. Etwa 6 Stunden von Rovamund entfernt gibt es eine saftige Kräutertwiese. Dort solltet Ihr unbedingt nach Kräutern suchen und wenn es dann spät wird, könnt Ihr dort auch direkt übernachten.

Eine Tagesreise von Nordvest entfernt könnt Ihr die Herberge „Am Ingval“ (Durchschnitt) erreichen. Redet hier mit dem Herbergsvater, um eine Info zu erhalten. Wenn Ihr wollt, könnt hier auch übernachten.

Oberorken <=> Vilnheim

Eigentlich könntet Ihr die Strecke auf der Handelsstraße an einem Tag schaffen, aber durch die folgenden Ereignisse und Euren Entscheidungen kann das auch etwas länger dauern.

Auf halber Strecke kann Euer Anführer eventuell einen Kräuterplatz ausfindig machen. Wenn Ihr der Sache auf den Grund gehen wollt, müsst Ihr zuerst durch einen Fluss schwimmen. Baut Euch vorher zur Sicherheit ein Floß für Eure Ausrüstung. Dann gilt es für jeden Helden den Fluss zu überqueren, das durch das Talent „Schwimmen“ ausgeführt wird. Jeder Held, der beim Schwimmen scheitert, verliert Lebensenergie.

Seid Ihr auf der anderen Seite angekommen, könnt Ihr hier die ganzen 5 Stunden für die Kräutersuche verwenden. Heilt noch Eure Helden, falls einige zu viel Wasser schlucken mussten und rastet hier. Am nächsten Morgen geht es mit dem Floß für Eure Ausrüstung und der gleichen Prozedur im Schwimmen wieder auf die andere Seite des Flusses. Danach könnt Ihr dann die Reise fortsetzen.

Das folgende Ereignis gehört zu dem DLC „Ogertod“:

In der Nähe von Vilnheim, könnt Ihr nur am Tag auf ein paar Bodirflößer stoßen (denn nachts findet das Ereignis „Herausforderung nahe Bodon“ auf der Strecke nicht statt). Anstatt nach einer Überfahrt zu fragen oder einfach nur stehen zu bleiben, wenn ein Held angerempelt wird, ist es sinnvoller sich mit den Thorwalern anzulegen, um sich eine Wettfahrt zu liefern oder sie beim Kartenspielen auszunehmen.

Bei der Wettfahrt kommt es auf das Talent „Fahrzeuge Lenken“ an (welches Boote fahren beinhaltet). Dabei könnt Ihr mit den Thorwalern um 5 bis 50 Dukaten wetten, das Ihr zuerst in der Stadt Bodon ankommt. Doch da Ihr wahrscheinlich das Talent „Fahrzeuge Lenken“ bei der 1. Stufe kaum gesteigert habt bzw. noch niedrige Werte darin besitzt, ist die Wettfahrt natürlich riskant, da ihr schnell Euer eingesetztes Geld verlieren könntet. Wollt Ihr die Wettfahrt trotzdem wagen, ist diese bei der Stadt Bodon beendet. Der Gewinner erhält den Wetteinsatz.

Beim Kartenspielen läuft es etwas anders ab. Es wird automatisch Euer Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Falschspiel“ ausgewählt und geschaut, ob der Held Glück hat. Habt Ihr einen Streuner in der Gruppe, ist er die erste Wahl und hat natürlich gute Voraussetzungen zu gewinnen. Ihr könnt hier um die 4 Dukaten absahnen. Da Ihr zudem vor Ort bleibt, kann danach die Reise normal weitergehen.

Orvil <=> Ottarje

Für die gesamte Strecke werdet Ihr sicherlich 24-28 Tage brauchen. Also fast einen Monat. Stellt Euch also auf eine sehr lange Reise ein. Da es auf Gebirgspfaden keine einzigartigen Kräuter zu finden gibt, sondern nur die, die Ihr sonst auch überall finden könnt, solltet Ihr Euch bei so einer langen Reise hauptsächlich bei einem Nachtlager um die Vorräte kümmern. An Nahrung wird es Euch wahrscheinlich nicht mangeln, aber wichtig ist, das Ihr immer genug zu Trinken habt.

Von Orvil nach Ottarje und von Ottarje nach Orvil beginnt zuerst eine Straße, die ungefähr erst nach Eurem ersten Reisetag zu einem Gebirgspfad wird. D.h., auf der Straße kommt Ihr noch schnell voran, aber auf dem Gebirgspfad dann nicht mehr. Die Strecke wird von Ottarje nach Orvil beschrieben. Kommt Ihr aus der anderen Richtung, fangt beim letzten Abschnitt dieser Reiseroute an zu lesen und arbeitet Euch dann nach oben durch. Auf der Reisekarte am Anfang dieses Kapitels sind alle Besonderheiten bei der Route eingetragen, so das Ihr Euch an deren Standpunkte orientieren könnt.

Ungefähr drei Tagesreisen von Ottarje aus, könnt Ihr eine Berghütte finden, die zum Rasten geeignet ist. Wenn Ihr Euch schlafen legt, taucht nach zwei Stunden der Jäger Ettl auf. Sobald Ihr ihn anspricht, fragt er, ob Ihr ein alkoholisches Getränk dabei habt. Ist dies der Fall, so solltet Ihr ihm mit „Klar, Mann!“ antworten. Es wird dann Euer ausgewähltes alkoholisches Getränk aus Eurem Inventar entfernt (Schnapsflasche, Bier oder Weinflasche). Daraufhin gibt er Euch den Hinweis zu einem Wolfsbau, der sich auf dieser Strecke irgendwo befinden muss. Es ist nur ein Hinweis, also eine Quest dazu bekommt Ihr nicht. Danach legt Ihr Euch alle schlafen und am Morgen geht Eure Reise weiter.

Zwei bis drei Tage von der Berghütte aus in Richtung Orvil kommt Ihr zu einem Passhöhenabstieg. Hier könnt Ihr den rechten oder den linken Pfad nehmen. Nehmt Ihr den gangbaren rechten Pfad, so kommt Ihr später an eine steile Klippe. Hier könnt Ihr umkehren, hinabklettern oder Euch abseilen. Wenn Ihr ein Seil und den 3. Stabzauber habt, so ist das Abseilen eine gute Idee. Denn somit kommt Ihr nicht nur sicher zum Weg herunter, sondern könnt auch das Seil vor Beschädigungen bewahren. Beim Hinabklettern, müssen die Helden Proben auf das Talent „Klettern“ ablegen.

Auf halber Strecke zwischen Orvil und Ottarje kann Euer Anführer eine Fährte entdecken. Wenn Ihr der Sache auf den Grund geht, stellt sich heraus, das es Spuren von einem ganzen Wolfsrudel sind. Folgt Ihr den Spuren, gelangt Ihr zu einer Höhle. Mehr zur Höhle erfahrt Ihr im „Kapitel 4 - Karten“ unter „Ein Wolfsbau“.

Zwei bis drei Tage vom Wolfsbau aus in Richtung Orvil gibt es einen Erdrutsch. Ihr müsst dort bei dem aufgerissenen Boden an der Oberkante des Hangs entlangklettern, was Euch einiges an Zeit kosten wird.

Orvil <=> Rovik

Die Strecke könnt Ihr an einem Tag schaffen. Besonderheiten gibt es auf der Strecke nicht.

Orvil <=> Skjal

Für die gesamte Gebirgsstrecke werdet Ihr etwas mehr als 2 Wochen brauchen. Stellt Euch also auf eine lange Reise ein. Da es auf Gebirgspfaden keine einzigartigen Kräuter zu finden gibt, sondern nur die, die Ihr sonst auch überall finden könnt, solltet Ihr Euch bei so einer langen Reise hauptsächlich bei einem Nachtlager um die Vorräte kümmern. An Nahrung wird es Euch wahrscheinlich nicht mangeln, aber wichtig ist, das Ihr immer genug zu Trinken habt.

Ungefähr 3-4 Tage von Orvil aus (kurz vor der Biegung nach Südosten) könnt Ihr einen Felsüberhang finden, der für eine Rast ideal geeignet ist. Ungefähr in 3-4 Tagen von Skjal aus (kurz hinter dem zweiten Wald), könnt Ihr einige moosbewachsene Baumstämme finden, die für einen idealen Rastplatz geeignet sind.

Seid Ihr wegen Umbrik Siebenstein auf der Reise durchs Gebirge, so entdeckt Ihr etwa nach 2-3 Tagen von Orvil aus (noch vor dem Felsüberhang), das geheime Druidenzeichen. Dies ist dann nämlich die Stelle, die Umbrik Euch beschrieben hat. Ohne Umbriks Beschreibung werdet Ihr das Druidenzeichen nicht als solches erkennen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil“.

Ottarje <=> Skjal

Die andere Ortschaft ist durch die Straße leicht in 3 Tagen zu erreichen. In knapp einer Tagesreise von Ottarje aus, könnt Ihr eine windgeschützte Stelle finden, die ideal für ein Nachtlager geeignet ist. Auch in etwas weniger als eine Tagesreise von Skjal aus, könnt Ihr eine einladende Lichtung finden, die ideal für eine Rast ist. Ungefähr auf halber Strecke (zwischen den beiden Wäldern auf der Karte), könnt Ihr ein Gelände ausmachen, das reich an Jagdmöglichkeiten zu sein scheint. Hier könnt Ihr nicht nur Eure Vorräte auffüllen, sondern auch übernachten, falls Ihr das möchtet.

Etwas westlich von den beiden Wäldern kann Euer Anführer eine schwache Fährte erkennen. Wenn Ihr die Fährte genauer untersucht, sieht es so aus, als wäre hier ein Gegenstand über den Boden geschleift worden, doch Trittsuren gibt es dazu nicht. Zusätzlich häufen sich am Boden und an den Zweigen klebrige Fäden. Als Ihr ein kleines Tal erreicht, dessen Eingang von einem riesigen Spinnennetz versperrt ist, seht Ihr im Hintergrund eine Höhle. Wenn Ihr das Netz durchtrennt, könnt Ihr die Höhle erforschen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 4“ unter „Die Spinnenhöhle“.

Peilinen <=> Rovamund

Auf der guten Waldstrecke könnt Ihr die andere Ortschaft in 3 Tagen erreichen. Übrigens könnt Ihr Belmartblatt und Jorugawurzeln bei der normalen Rast auf Waldwegen finden. Ungefähr eine Tagesreise von Peilinen entfernt, also kurz unter dem kleinen Wäldchen, kann der Anführer der Gruppe am anderen Ufer des Rovals Spuren erkennen. Wenn Ihr der Sache auf den Grund gehen wollt, müsst Ihr zuerst durch einen Fluss schwimmen. Baut Euch vorher zur Sicherheit ein Floß für Eure Ausrüstung. Dafür benötigt Ihr einen Hammer, eine Axt und ein Seil. Dann gilt es für jeden Helden den Fluss zu überqueren, das durch das Talent „Schwimmen“ ausgeführt wird. Jeder Held, der beim Schwimmen scheitert, verliert Lebensenergie.

Auf der anderen Seite des Flusses, seht Ihr, das ein Pfad nach Osten führt. Entweder Ihr kehrt um oder Ihr folgt dem Pfad. Der Pfad ist eine Abkürzung zur Reiseroute Kravik <=> Skelellen und zu empfehlen, wenn Ihr schnell nach Osten wollt. Denn die Reise dauert ungefähr nur 8 Stunden und ist somit um ein vielfaches kürzer, als wenn Ihr über die normalen Wege dahin reisen würdet. Die Reise läuft voll automatisch ab, so das Ihr bis zum Ende des Pfades nichts mehr machen müsst. Am Ende des Pfades könnt Ihr Euch dann auf der neuen Route entscheiden, ob Ihr nach Kravik oder nach Skelellen wollt.

Phexcaer <=> Skelellen

Dies ist die längste Reiseroute auf der Karte. Wenn Ihr in Phexcaer oder Skelellen seid und die Reise antreten wollt, müsst Ihr die Reisekarte etwas runter bzw. hochbewegen, um den anderen Ort anklicken zu können. Die Strecke ist ein kompletter Waldweg und Ihr werdet dafür ungefähr einen Monat brauchen. Stellt Euch also auf eine sehr lange Reise ein. Auf der Reisekarte zu Beginn dieses Kapitels, sind die wichtigen Orte eingetragen, so das Ihr Euch an deren Standpunkten orientieren könnt. Übrigens könnt Ihr Belmartblatt und Jorugawurzeln bei der normalen Rast auf Waldwegen finden. Es lohnt sich also, öfter Mal nach Kräutern zu suchen.

Firun-Tempel:

Nach 4 Tagen, von Skelellen aus, kann der schlecht zu erkennende Pfad vor einem ausgedehnten Dickicht enden. Anstatt zu versuchen, einen besseren Weg zu finden, solltet Ihr Euch durch das Dickicht hauen. Als Ihr Euch durch das Dickicht schlagt, findet Ihr eine Art Tempel. Die Überreste lassen auf einen verlassenem Firun-Tempel schließen. Dieser Platz ist ideal für ein Nachtlager geeignet.

Jagdplatz:

Ungefähr nach 3 Tagen von Phexcaer aus, direkt zu Beginn im ersten Wald, können viele Wildfährten auf eine Tränke hindeuten. Hier könnt Ihr Euer Jagdglück versuchen, um Eure Vorräte aufzufüllen. Natürlich bietet sich der Platz auch für eine anschließende Rast an.

Kräuterplatz:

In der Mitte von der „Elfe Olimone“ und dem „Ein anderer Weg“, kann sich vor Euch ein sumpfiges Bachufer erstrecken. Euer Anführer meint dann, das dies ein guter Platz wäre, um nach Kräutern zu suchen. Nutzt den Platz und sucht nach Kräutern. Zusätzlich könnt Ihr danach auch hier Eure Nacht verbringen.

Elfe Olimone:

Mitten im ersten Gebirge, von Phexcaer aus, wo auf der Reisekarte der Weg vor dem Gebirge endet, könnt Ihr zu einem seltsames Moor gelangen. Vor Euch liegt eine mehrere Meilen durchmessende Ebene, mit einem trügerischen Boden. Schon mehrmals seid Ihr bis über die Knöchel eingesunken und es scheint noch schlimmer zu werden. Hier umzukehren und nach einem anderen Weg zu suchen, bringt gar nichts, außer das fast ein halber Tag rumgeht. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als durch den Sumpf zu gehen oder komplett umzukehren.

Sobald Ihr durch den Sumpf marschiert, kann es einem Helden passieren, das er plötzlich einsinkt und droht vollständig unterzugehen. Habt Ihr ein Seil dabei, können die Helden versuchen ihren Kameraden zu retten. Acht Stunden dauert der Marsch durch den Sumpf, dann gelangt Ihr an ein Lagerfeuer, wo Euch eine Elfe begrüßt. Sie stellt sich Euch als Olimone vor und warnt Euch vor der diebischen Stadt Phexcaer. Ihr esst von ihrem Kaninchen und übernachtet an ihrem Lagerfeuer, so das Ihr am nächsten Morgen ausgeruht und gestärkt seid. Die Elfe ist verschwunden, aber sie hat Euch ein Pergament hinterlassen.

Auf dem Pergament stehen ein paar Ratschläge für Euch: 1. Im Nordwesten von Phexcaer sammeln sich die Orks. 2. Hinter Groenvelden ist die Welt zu Ende. 3. Die Bodirstraße ist an einigen Stellen heftig überflutet, so das Ihr dort durch ein Schilfmeer wadet. Zudem hat sie Euch ein Rezept aufgeschrieben. Als letztes schreibt sie, das man sich vielleicht in Thorwal wiedersieht. Doch das wird nicht geschehen, denn dies ist die einzige Begegnung mit der Elfe. Wenn Ihr am nächsten Abend Euer Nachtlager aufschlagt, findet Ihr Olimones Rezept im Inventar. Lest also das „Rezept für starken Heiltrank“, damit es in Eurem Questbuch unter „Rezepte“ eingetragen wird.

Anderer Weg:

Etwas mehr als eine Tagesreise, von der Orkhöhle aus, in Richtung Phexcaer, also wenn Ihr auf der Reisekarte aus dem Wald kommt, gibt es einen anderen Weg zu Hyggeliks Ruine. Doch dieser Weg wird Euch nur offenbart, wenn Ihr mindestens 7 Kartenstücke besitzt. Dann fordert Euer Anführer Euch auf, die Kartenstücke Mal herauszuholen. Er meint daraufhin, wenn Ihr Euch hier durch die Büsche schlagt, dann müsstet Ihr auf den Fluss stoßen. Ihr könnt Euch anschließend westwärts einen Weg durch den Wald suchen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“.

Seid Ihr auf dem Weg zur Orkhöhle oder von dort aus auf dem Weg nach Phexcaer, so solltet Ihr den anderen Weg erstmal nicht entlanggehen, sondern weitermarschieren. Außer Ihr wollt direkt nach der Orkhöhle zu Hyggeliks Ruine, dann könnt Ihr natürlich westwärts gehen.

Orkhöhle:

Unter dem Flussarm des Bodir, im großen Wald kurz vor dem Gebirge, könnt Ihr hoch über Euch eine Höhle erkennen. Auf der Reisekarte zu Beginn dieses Kapitels als „Orkhöhle“ gekennzeichnet. Ihr benötigt von Phexcaer oder Skezellen aus, ungefähr 2 Wochen bis zur Orkhöhle. Ihr klettert dann den Hang hinauf und steht letztendlich vor der Höhle, die Spuren von

Bewohnern zeigt. Ihr könnt daraufhin die Höhle betreten. Mehr zu der Höhle erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter der „Hauptquest: Orkaktivitäten“.

Phexcaer <=> Vilnheim

Für die gesamte Strecke auf der Straße werdet Ihr ungefähr 6 Tage brauchen. Ihr könnt vier Rastplätze auf der Strecke finden, die ideal für ein Nachtlager geeignet sind. Erreicht Ihr einen Rastplatz am Tag, so könnt Ihr ihn dennoch nutzen, um vor dem Schlafengehen noch ausgiebig nach Kräutern zu suchen. Im Folgenden werden von Vilnheim aus zuerst alle Rastplätze aufgelistet, dann folgen die anderen Besonderheiten:

Eine gute Tagesreise von Vilnheim entfernt, kurz vor dem großen Wald, könnt Ihr eine alte Feuerstelle erkennen.

Kurz vor der Weggabelung auf der anderen Seite des Flusses, könnt Ihr einige umgestürzte moosbewachsene Baumstämme finden.

Hinter der Flussgabelung, ein paar Stunden in Richtung Phexcaer, könnt Ihr einen Felsüberhang entdecken. Der Rastplatz ist auch für die Kräutersuche geeignet.

Eine kurze Tagesreise von Phexcaer entfernt, könnt Ihr eine windgeschützte Stelle finden.

Orkgrenze:

Hier endet die eigentliche Straße. Ihr befindet Euch nun im Orkland. Um dies deutlich zu machen, haben die Orks auch einen Grenzpfahl gesetzt: Ein Schädel starrt Euch aus leeren Augenhöhlen an. Dann setzt Ihr die Reise fort.

Dracheneiche:

Knapp vor der Flussgabelung, von Vilnheim aus, gibt es einen Weg zu Hyggeliks Ruine. Doch dieser Weg wird Euch nur offenbart, wenn Ihr mindestens 7 Kartenstücke besitzt. Denn dann bleibt der Anführer Eurer Gruppe plötzlich stehen und deutet aufgeregt auf die andere Seite des Flusses. Daraufhin kramt Ihr die Kartenstücke heraus und könnt tatsächlich die Dracheneiche ausmachen. Der Anführer meint, das es hier irgendwo eine Furt geben muss. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter der „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“. Seid Ihr nur auf dem Weg nach Phexcaer oder Vilnheim, da Ihr erst noch die restlichen Hauptquests erledigen wollt, so solltet Ihr das Ufer nach einer Furt noch nicht absuchen, sondern weitermarschieren.

Sumpfggebiet:

Genau nördlich der Flussgabelung liegt vor Euch ein großes Schilfgebiet, das die ehemalige Straße völlig verschluckt hat. Der Boden ist trügerisch und nach einer halben Stunde könnt Ihr nicht mehr erkennen, in welche Richtung Ihr eigentlich geht. Hat Euer Anführer einen hohen Wert in dem Talent „Orientierung“, findet Ihr schließlich den Rand des Schilfmeeres und nach einer weiteren Stunde habt Ihr die Bodirstraße wieder erreicht.

Abenteurer:

Zwischen der Flussgabelung und Phexcaer, mehr in Richtung Flussgabelung, hat es sich ein Abenteurer am Wegesrand bequem gemacht. Er poliert sein Schwert und genehmigt sich gelegentlich einen Schluck aus einem Weinschlauch. Ihr könnt ihn nach dem Weg fragen, Euch über Orks sowie Phexcaer erkundigen oder einfach mit einem Gruß weitergehen. Erkundigt Ihr Euch über Orks sowie Phexcaer, so teilt er Euch mit, das er Euch über die Orks kaum etwas erzählen kann, außer dass es von Tag zu Tag mehr werden. Man könnte meinen, das hier irgendwo ein Nest ist. Zu Phexcaer sagt er, das da jeder krumme Geschäfte macht, vor allem die hohen Tiere und die Pfaffen. Umsonst gibt's da gar nix. Nach dem Gespräch, setzt Ihr Eure Reise fort.

Prem <=> Skjal

Ihr werdet für die Strecke ungefähr 4-5 Tage brauchen. Auf halber Strecke gibt es eine Wegkreuzung, wo Ihr auch die Möglichkeit bekommt, nach Guddasunden zu reisen. Eine direkte Reisemöglichkeit mit der Auswahl nach Guddasunden gibt es nicht in Prem bzw. Skjal. Wenn Ihr also von Prem oder Skjal aus nach Guddasunden wollt, müsst Ihr zuerst Skjal oder Prem ansteuern. Erst bei der Wegkreuzung könnt Ihr dann den Weg nach Guddasunden einschlagen.

Bei der Wegkreuzung liegt in Richtung Prem direkt die Herberge „Langschiff“ (Durchschnitt). Redet hier mit dem Herbergsvater, um eine Info zu erhalten. Wenn Ihr wollt, könnt hier auch übernachten.

Rybon <=> Thoss

Für die gesamte Strecke werdet Ihr etwas mehr als 2 Wochen brauchen. Stellt Euch also auf eine lange Reise ein. Da es auf Gebirgspfaden keine einzigartigen Kräuter zu finden gibt, sondern nur die, die Ihr sonst auch überall finden könnt, solltet Ihr Euch bei so einer langen Reise hauptsächlich bei einem Nachtlager um die Vorräte kümmern. An Nahrung wird es Euch wahrscheinlich nicht mangeln, aber wichtig ist, das Ihr immer genug zu Trinken habt.

Von Thoss nach Rybon beginnt zuerst eine Straße, die erst nach der Biegung zu einem Gebirgspfad wird. D.h., auf der Straße kommt Ihr noch schnell voran, aber auf dem Gebirgspfad dann nicht mehr. Genau vor der Biegung, eine Tagesreise von Thoss entfernt, zwischen Straße und Gebirge könnt Ihr eine alte Feuerstelle finden, die ideal für ein Nachtlager geeignet ist.

Seid Ihr wegen Yasma Thinmarsdotters Kartenstück auf der Reise durchs Gebirge, so entdeckt Ihr etwa eineinhalb Tage von der alten Feuerstelle aus in Richtung Rybon, einen kleinen Pfad, der steil den Berg hinaufführt. Dies ist dann nämlich die Stelle, die Yasma Euch beschrieben hat. Ohne Yasmas Beschreibung werdet Ihr den Pfad nicht finden. Wenn Ihr den Pfad erkundet, führt dieser um den Berg herum zu einem kleinen Wäldchen, wo Ihr ein paar Mauerreste und einen Turm sehen könnt. Ihr habt dann hier die Möglichkeit, die Ruine zu betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Die Ruine des Schwarzmagiers“.

Seid Ihr auf der Suche nach der Beilunker Reiterin auf der Reise durchs Gebirge, so könnt Ihr in eineinhalb Tagen von Thoss aus in Richtung Rybon, noch vor der Ruine, die ersten Hinweise auf ihren Verbleib entdecken. Ohne die Aussage der Verwandten in Liskor, werdet Ihr hier noch nichts finden. Mit der Aussage der Verwandten, habt Ihr hier die Möglichkeit, die Spur der Beilunker Reiterin aufzunehmen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Beilunker Reiter in Nöten“.

Seid Ihr wegen dem Daspota-Schatz auf der Reise durchs Gebirge, so müsst Ihr ungefähr 3 Tage von Rybon aus nach Thoss reisen, um nach 10 Meilen Hinweise zu dem Schatz finden zu können. Ohne die Aussage der Abenteurerin, werdet Ihr die Stelle nicht finden. Mit der Aussage der Abenteurerin, könnt Ihr an der Stelle Schleifspuren und auch Blut an den Zweigen erkennen. Es dauert nicht lange und Ihr könnt einen Höhleneingang ausmachen. Wenn Ihr dann die Tarnung entfernt, könnt Ihr in die Höhle eindringen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der Daspota-Schatz“.

Serske <=> Thorwal

Die Strecke auf der Handelsstraße könnt Ihr gut an einem Tag schaffen. Besonderheiten gibt es keine.

Thorwal <=> Vaermhag

Auf der Strecke gibt es nichts Besonderes. Ihr werdet bei gutem Wetter ungefähr einen Tag brauchen, um die andere Stadt zu erreichen. Ihr könnt entweder um 18 Uhr ein Nachtlager aufschlagen oder aber weiterreisen, um zu versuchen noch nachts in die andere Ortschaft zu kommen.

Thoss <=> Tjanset

Die Straße wurde nicht gut ausgebaut, so das Ihr um die drei Tage für die Strecke brauchen werdet. Besonderheiten gibt es hier nicht, also schlagt Euer Nachtlager ruhig auf, wenn die Zeit dafür gekommen ist.

Tyldon <=> Vidsand

Die Straße nach Tyldon ist zum Reisen ideal, so das Ihr sie leicht in 2 Tagen schaffen könnt. Besonderheiten gibt es auf der Strecke keine.

Vaermhag <=> Varnheim

Die Reise dauert ungefähr 2 Tage. Am ersten Reisetag könnt Ihr abends die Herberge „Golfblick“ (Durchschnitt) erreichen. Ihr solltet also am ersten Tag so lange weiter reisen, bis Ihr in der Herberge einkehren könnt. Redet hier mit dem Herbergsvater, um eine Info zu erhalten. Wenn Ihr wollt, könnt hier auch übernachten. Die andere Stadt könntet Ihr schon abends oder nachts Eures zweiten Reisetages erreichen.

Schiffsreisen

Ihr werdet nicht nur über Land Eure Reisen fortsetzen, sondern auch das eine oder andere Mal Schiffsreisen nutzen, um schneller von einem Ort zum anderen zu kommen. Es gibt sogar Orte, die Ihr nur mit einem Schiff erreichen könnt. Schiffsreisen könnt Ihr nur in Hafenstädten antreten die am Meer liegen. Flüsse können nicht befahren werden.

In jeder Hafenstadt gibt es ein Hafengebäude. Dieses ist auf der Automap durch einen rosa Anker gekennzeichnet. Wenn Ihr das Gebäude betretet, wird die Reisekarte aufgerufen, aber diesmal werden hier nur die Schiffsreisen angezeigt. Durch Anklicken der zu erreichenden Stadt, wird Euch mitgeteilt, wie teuer Euch eine Passage kosten wird.

Diese Preise sowie die Schnelligkeit der Schiffe variieren von Tag zu Tag. Sollte Euch eine Schiffspassage zu teuer sein, kommt am nächsten Tag noch Mal ins Hafengebäude und schaut, ob es diesmal eine billigere gibt. Oft hilft es auch, bei langen Strecken lieber einen Umweg über mehrere kürzere Strecken zu nehmen, um dadurch Geld zu sparen.

Bei kurzen und mittleren Schiffsstrecken könnt Ihr das Glück haben, für unter einen Dukaten eine Passage zu bekommen. Bei mittleren Strecken sind 1-3 Dukaten faire Preise. Bei langen Strecken, müsst Ihr um die 6-8 Dukaten bezahlen. Für sehr lange Strecken zahlt Ihr ab 10 Dukaten aufwärts. Die längste Schifffahrt, von Prem nach Manrin, könnt Ihr für ungefähr 22 Dukaten bekommen. Eine Reise von Thorwal nach Prem könnt Ihr schon für um die 10 Dukaten kriegen.

Natürlich hängt es auch davon ab, wie oft eine Strecke befahren wird. Im Golf von Prem sind Schifffahrten meist günstiger als im Meer der Sieben Winde. Zudem kann es davon abhängen, aus welcher Stadt Ihr die Schiffsreise antretet.

Das Wetter spielt nur in Bezug auf die Schiffsgeschwindigkeit eine Rolle. Auf dem Schiff seid Ihr also vor dem Wetter und den Jahreszeiten geschützt. Bei längeren Reisen übernachtet Ihr auch nach 18 Stunden auf dem Schiff, so das Ihr wie bei einer Rast Lebensenergie und Astralenergie regeneriert. Ihr bekommt auch was zu essen und zu trinken, so das Euer Hunger und Durst auf dem Stand bleibt, wie vor der Reise. Aber Schiffsreisen können durch bestimmte Ereignisse gestört werden. Diese werden unter „Schiffsergebnisse“ beschrieben.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, so solltet Ihr etwas öfters mit dem Schiff reisen. Denn wenn Ihr 20 Schiffsreisen hinter Euch gebracht habt, bekommt Ihr die Steam-Errungenschaft „Seemann“.

Mod: Zwischen Mast und Mole

Verwendet Ihr die Mod „Zwischen Mast und Mole“, so gibt es in den Häfen auch einen Hafenmeister. Bei ihm könnt Ihr Euch über die verschiedenen Routen informieren.

Beim ersten Betreten eines Hafengebäudes, bekommt Ihr die beiden neuen Talente „Fischen/Angeln“ und „Nautik“. Die Talentwerte werden anhand anderer vorhandener Talente errechnet. Somit spielt es keine Rolle, mit welcher Stufe Ihr die neuen Talente bekommt.

Mit der Mod habt Ihr die Möglichkeit in den Besitz eines eigenen Schiffes zu kommen. In der Werft in Thorwal kostet Euch ein eigenes Schiff wie folgt:
2.500 Dukaten: Standardpreis
1.000 Dukaten: Wenn Ihr den Hetmann-Auftrag habt
500 Dukaten: Nach Beendigung der Hauptquest „Eliane Windenbek“ beteiligt sich der Hetmann an den Kosten.

Für die Schiffsverpflegung müsst Ihr selbst sorgen. Vor jeder Schifffahrt besteht aber die Möglichkeit, sich beim Hafenmeister mit Proviantpaketen einzudecken. Zudem könnt Ihr jetzt Reisende gegen Bezahlung mitnehmen.

Der Held, der den höchsten Wert in dem Talent „Nautik“ hat, ist automatisch der Seefahrer des Schiffes. Eine Probe auf das Talent bestimmt, wie schnell das Schiff vorankommt. Es besteht noch die Möglichkeit, das Schiff mit einigen Instrumenten aufzurüsten, um es noch Schifftauglicher zu machen.

Wenn Ihr ein Netz dabei habt, könnt Ihr auch auf Fischfang rausfahren. Es wird dann eine Probe auf das neue Talent „Fischen/Angeln“ gemacht. Je nachdem wie viele Talentpunkte bei der Probe übrig geblieben sind, fällt Euer Fang dementsprechend gut aus.

Schiffereignisse

Seekrank

Während einer Schiffsreise besteht jeweils nach 18 Stunden bei den Helden eine Chance von 5%, dass sie seekrank werden und sich darum mehr an der Reling als im Bett aufhalten. Ein Thorwaler kann niemals seekrank werden, ein Zwerg hat eine Chance von 30% und ein Jäger von 10%.

Den seekranken Helden ist dann übel und es werden bei ihnen Mut, Gewandtheit, Intuition und Körperkraft um je 3 Punkte verringert. Die Übelkeit verschwindet nach 10 Stunden wieder, aber sollten die Helden währenddessen in einen Kampf kommen oder findet ein anderes Ereignis statt, müssen sie mit den verminderten Werten vorerst zurechtkommen.

Das Totenschiff

Wenn Ihr die Nebenquest „Das Totenschiff“ erhalten habt, könnt Ihr während Eurer Schiffsreisen plötzlich durch einen dichten Nebel kommen und auf ein Geisterschiff stoßen. Seid Ihr dem Totenschiff noch nicht begegnet, so besteht jedes Mal um Mitternacht eine geringe Chance, dass das Totenschiff auftaucht. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Das Totenschiff“.

Piratenangriff

Auf Eurer Schiffsreise kann es jederzeit passieren, dass plötzlich ein Piratenschiff aufkreuzt und Euer Schiff entert. Es kommt unausweichlich zu einem Kampf. Es gibt 5 verschiedene Piratenangriffe, wobei Euch immer 5 Piraten angreifen werden. D.h., die Stärke bzw. die Bewaffnung der 5 Piraten variiert.

Jeweils 5 Piraten (Die Abenteuerpunkte werden hinter der entsprechenden Beute genannt)

Beute 1: 1x Messer, 2x Schnapsflasche

Beute 2: 2x Säbel, 1x Messer

Beute 3: 2x Säbel, 1x Bronzeflasche

Beute 4: 3x Säbel, 1x Messer, 1x Schnapsflasche
(53 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute 5: 1x Säbel, 1x Schnapsflasche, 1x Rapier, 2x Dolch

Die Piraten sind meistens hochstufig und fast alle benutzen Gifte. Sollte einer Eurer Helden vergiftet werden, ist es ratsam, dass ein Magiebegabter schnell den Zauber „Klarum Purum“ auf den Vergifteten spricht. Ansonsten verursacht das Gift eine große Menge Schaden.

Krakenmolch

Unvorhergesehen kann plötzlich bei Eurer Schiffsreise ein Ruck durch das Schiff gehen. Ihr stellt dann fest, dass das Schiff von einem Krakenmolch angegriffen wird. Die Helden greifen sofort zu den Waffen und hacken auf die Tentakel des Wassermonsters ein. Dabei können die Helden von den Tentakeln gepackt werden. Wenn es ihnen nicht gelingt, sich sofort daraus zu befreien, werden sie über Bord gerissen und erleiden Schaden. Zum Glück können sie sich danach wieder an Bord retten. Ein Held kann auch mehrmals von Tentakeln gepackt werden. Haben die Helden genug heftige Schläge ausgeteilt, flieht der Krakenmolch ins offene Meer und Eure Reise kann weiter gehen.

Ein Sturm

Dieses Ereignis gehört zu dem DLC „Ogertod“. Ein Sturm kann bei Euren Schiffsreisen jederzeit aufziehen. Entweder Ihr begeben Euch unter Deck in Sicherheit oder trotz dem Sturm auf Deck. Solltet Ihr auf dem Deck bleiben, so merkt Ihr schnell, dass es der Sturm in sich hat. Darum fällt es Euch auch schwer, Halt auf den glitschigen Schiffsplanken zu finden. Alle Helden müssen nun eine Probe auf das Talent „Körperbeherrschung“ ablegen, die um 5 Punkte erschwert ist. Bei Erfolg, übersteht der Held das heftige Schaukeln unbeschadet. Misslingt die Probe, so kommt der Held zu Fall und erleidet Schaden.

Wenn Ihr hingegen den Rat des Maats befolgt, so solltet Ihr unter Deck gehen. Doch unter Deck kann es passieren, dass ein Held mit hoher Raumangst panikartig wieder auf das Deck rennt und sich versucht an einem Mast festzuhalten. Gelingt es dem Helden sich festzuhalten, so erleidet er keinen Schaden. Danach geht er wieder nach unten. Der tobende Sturm lässt das Schiff nun heftig schaukeln, so dass alle Helden nun prüfen müssen, ob sie sich auf den Beinen halten können. Alle Helden, die nicht geschickt genug sind, erleiden Schaden.

Egal ob Ihr dem Sturm auf dem Deck getrotzt oder Euch unter Deck in Sicherheit gebracht habt, das Wetter beruhigt sich wieder und Ihr werdet feststellen, dass in den Wirren der letzten Stunden, ein zufälliger Gegenstand aus dem Inventar der Helden verloren gegangen ist. Abschließend geht die Reise weiter. Vergesst nicht, falls möglich, den verlorenen Gegenstand bei der nächstbesten Gelegenheit wieder zu beschaffen.

Flaute

Dieses Ereignis gehört zu dem DLC „Ogertod“. Es kann auf Euren Schiffsreisen passieren, das sich plötzlich kein Lüftchen mehr regt und somit Eure Schiffsreise nicht mehr weiter geht. Ihr müsst dann so lange an Ort und Stelle ausharren, bis endlich wieder eine frische Brise einsetzt. Die Reise kann je nach Efferds bzw. Swafnirs Laune schon nach einigen Stunden weitergehen oder erst einen Tag später. Spendet Ihr regelmäßig für Efferd bzw. Swafnir, wird dieses Ereignis nicht so oft auftauchen.

Schiffbrüchige

Dieses Ereignis gehört zu dem DLC „Ogertod“. Bei Euren Schiffsreisen könnt Ihr auf Wrackteile im Meer stoßen, an denen sich Schiffbrüchige festklammern. Hier solltet Ihr bei der Rettung helfen und einen Helden auswählen, der den besten Wert im Talent Schwimmen hat. Umso mehr Schwimmproben geschafft werden, desto mehr Schiffbrüchige konnte der Held retten. Schafft es der Held vier oder fünf Schiffbrüchige zu retten, so bekommt er 10 Abenteurpunkte. Der Dank der Schiffsbesatzung und der Schiffbrüchigen ist Euch damit sicher. Auch Efferd bzw. Swafnir wird Eure Unterstützung zu würdigen wissen.

Walfänger

Die Walfänger sind ein spezielles Schiffseignis aus dem DLC „Ogertod“ und Ihr könnt es nur auf den folgenden Schiffsrouten bekommen:

- Hjalsingor <=> Kord
- Hjalsingor <=> Manrin
- Hjalsingor <=> Overthorn

Doch Ihr solltet die Schiffsrouten solange meiden, bis Eure Helden erfahren und gut gerüstet sind. Denn sollte eine Verhandlung mit den Walfängern scheitern, kommt es zu einem sehr heftigen Kampf.

Bereist Ihr mit einem Schiff eine der oben genannten Routen, kann es passieren, das Ihr durch einen schweren Sturm vom Kurs abkommt und Euch dann in wenig befahrenen Gewässern befindet. Allerdings könnt Ihr ein Schiff sehen und erkennt schnell, das es sich dabei um Walfänger handelt.

Da der Wal das heilige Tier Swafnirs ist, scheint ein Kampf unausweichlich zu sein. Ihr habt hier die Möglichkeiten, ebenfalls die Waffen zu ziehen und anzugreifen, eine Lösung ohne Blutvergießen anzustreben oder Euch aus der Sache herauszuhalten.

Eine Lösung ohne Blutvergießen anzustreben, ist hier die beste Wahl. Schafft es der Anführer mit zwei erfolgreichen Proben auf das Talent „Überreden“, die Walfänger zu überzeugen, wird das Schiff mitsamt Besatzung zum nächsten Hafen gebracht und dort den Wachen übergeben. Zeigen die Walfänger keine Einsicht, kommt es ebenfalls zum Kampf.

Kampf gegen 1 Kapitän, 1 Steuermann und 8 Thorwaler (104 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Der Kapitän und seine Gefolgsleute sind hochstufig, haben gute Attacke- sowie Paradowerte, verursachen hohen Schaden und haben eine Menge Lebensenergie. Dafür haben sie allesamt eine niedrige Magieresistenz, so das Ihr mit dem Zauber „Bannbaladin“ einige der Thorwaler auf Eure Seite ziehen könnt. Versucht Euch vor dem Kampf in eine Ecke zurückzuziehen oder bildet eine Reihe. Bei 10 Gegnern solltet Ihr nicht zulassen, das sie Euch umzingeln. Mehr dazu erfahrt Ihr in diesem Kapitel unter „Kämpfe“.

Nach dem Kampf hat zwar die Besatzung Eures Schiffes große Verluste zu vermelden, aber die Walfänger sind besiegt. Ihr nehmt das Schiff mit den restlichen Walfängern als Gefangene in Schlepptau und übergebt sie dann in der nächsten Hafenstadt den Wachen. Ob nun durch Verhandlung oder durch einen Kampf, Euer Ansehen bei Swafnir bzw. Efferd steigt, wenn Ihr Euch um die Walfänger kümmert. Haltet Ihr Euch aus der Sache heraus, so sinkt Ihr im Ansehen bei Swafnir bzw. Efferd.

Verschiedenes

Meta-Talente

Im Spiel gibt es vier zusätzliche Talente, die sich Meta-Talente nennen und nur im Hintergrund ablaufen. Der Talentwert eines Meta-Talents besteht aus den Werten anderer Talente.

Es gibt die folgenden Meta-Talente:

Meta-Talent	Probe	Talentwert*
Wasser suchen	KL/IN/IN	(Orientierung + Wildnisleben + Sinnesschärfe) : 3
Nahrung suchen	KL/GE/IN	(Fährtensuchen + Tierkunde + Wildnisleben) : 3
Kräuter suchen	KL/FF/IN	(2x Pflanzenkunde + Wildnisleben) : 3
Wache halten	MU/IN/KK	(3x Selbstbeherrschung + 4x Sinnesschärfe + Verstecken + Schleichen + Wildnisleben** oder Gassenwissen**) : 10

* Der Wert eines Meta-Talents kann maximal so hoch sein, wie das Doppelte des niedrigsten beteiligten Talentwertes.

** Wildnisleben gilt beim Lagern auf der Reise und Gassenwissen beim Lagern in der Stadt.

Ein Beispiel: Ein Waldelf geht jetzt Kräuter suchen und hat Pflanzenkunde 6 und Wildnisleben 9. Pflanzenkunde wird zweimal benötigt, das macht also $6+6+9 = 21$. Die 21 wird durch 3 geteilt und somit hat der Waldelf bei dem Meta-Talent „Kräuter suchen“ einen Talentwert von 7.

Ein anderes Beispiel: Ein Krieger will nach Wasser suchen und hat Orientierung 5, Wildnisleben 1 und Sinnesschärfe 6. Das macht zusammen also $5+1+6 = 12$. Die 12 durch 3 geteilt würde 4 ergeben. Da der niedrigste beteiligte Talentwert aber 1 ist und bei einer Verdoppelung des Talentwerts ($1 \times 2 = 2$) höchstens 2 betragen kann, so hat der Krieger bei dem Meta-Talent „Wasser suchen“ nur einen Talentwert von 2 und nicht von 4. Hätte der Krieger bei Wildnisleben 2 gehabt (verdoppelt $2 \times 2 = 4$), so wäre sein Meta-Talentwert auch 4 gewesen.

Alle Meta-Talente werden nur beim Lagern benötigt. Mit „Vorräte auffüllen“ wird je eine Probe auf „Wasser suchen“ und „Nahrung suchen“ abgelegt. „Kräuter suchen“ natürlich bei der Kräutersuche und jede eingeteilte Wache muss eine Probe auf „Wache halten“ ablegen.

Bei „Wache halten“ werden eine Menge Talente benötigt und da immer nur der Meta-Talentwert so hoch sein kann wie das Doppelte des niedrigsten beteiligten Talents, solltet Ihr die Wachhabenden in all diesen Talenten verbessern.

Denn ein Wachhabender mit Wildnisleben „0“ hat schlechte Karten. Um einen Vorteil bei der Verdoppelung des niedrigsten Talents zu erhalten, muss der Wert mindestens „1“ sein. Zudem gilt zu berücksichtigen, das bei einer Meta-Talent-Probe der Wachhabende, bei einem Kampf, nur so viele Schlafende wecken kann, wie er Meta-Talentpunkte übrig hat.

Das ist alles ein wenig kompliziert, aber wenn Ihr darauf achtet, alle beteiligten Talente eines Meta-Talents bei einer Stufe zu berücksichtigen, sollte das „Wache halten“ von Mal zu Mal besser werden.

Verliese, Höhlen und Gemäuer

Hier erfahrt Ihr, was Euch in Verliesen, Höhlen und Gemäuer so erwartet. Der Einfachheit halber nennen wir diese Orte Dungeons. Die erste Ebene eines Dungeons heißt immer Einstiegsebene. Danach geht es dann weiter mit der 1. Unterebene, 2. Unterebene, usw. Die Dungeons, die zu einer Haupt- oder Nebenquest gehören, findet Ihr im „Kapitel 3 - Quests“. Alle anderen Dungeons werden in „Kapitel 4 - Karten“ beschrieben.

Allgemeines

Keiner der Dungeons ist zeitabhängig. Ihr könnt einen betretenen Dungeon jederzeit wieder verlassen, um Euch zu heilen bzw. auszuruhen. Oder einfach nur, um die erbeuteten Sachen zwischenzeitlich zu verkaufen. Ihr könnt Euch bei jedem Dungeon also richtig Zeit lassen.

In diesem Spiel braucht Ihr nicht alles anzuklicken, um zu sehen, ob Ihr damit etwas machen könnt. Falls es etwas zu sehen oder zu machen gibt, wird es durch ein Textfenster angezeigt. Nur Türen und Truhen müssen von Euch angeklickt werden.

Rasten im Dungeon

In einem Dungeon ein Lager aufzuschlagen ist nicht sehr ratsam. Wenn es möglich ist, sucht Euch einen sicheren Ort. Sollte es aber nicht möglich sein, so rechnet damit, dass Eure Nachtruhe gestört werden kann. Die Gegner die Euch angreifen, werden solche sein, die Ihr auch sonst in dem Dungeon antreffen werdet.

Türen

Es gibt offene sowie verschlossene Türen in einem Dungeon. Bei den verschlossenen Türen habt Ihr die folgenden Möglichkeiten (verschlossene Türen sind mit einem „T“ auf der Dungeonkarte gekennzeichnet):

- Mit Kraft öffnen: Wählt dazu die zwei stärksten Helden aus. Klappt es nicht, verlieren die Beiden etwas LP.
- Schlösser knacken: Dazu braucht der Held, der dies versucht, auch Dietriche in seinem Gepäck.
- Mit Magie öffnen: Ein Magier kann es mit dem Zauber „Foramen“ versuchen.

Jede Tür kann unterschiedlich stark sein. Das bedeutet, dass eine Tür Mal einfacher zu öffnen ist als eine andere. Hohe Körperkraft bzw. ein hoher Wert in dem Talent „Schlösser knacken“ und/oder dem Zauber „Foramen“ sind hier sehr hilfreich. Beachtet beim „Schlösser knacken“, dass wenn Ihr richtig Pech habt, auch die Dietriche zerbrechen können. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr die Errungenschaft „Schlosser“, sobald Ihr bei 25 Türen/Truhen die Schlösser geknackt habt.

Truhen

Verschlossene Truhen könnt Ihr entweder durch „Schlösser knacken“ oder mit dem Zauber „Foramen“ öffnen. Ansonsten gilt das Gleiche, was dazu bei den Türen gesagt wurde. Ihr könnt zwar nichts in einer Truhe deponieren, aber der Inhalt bleibt immer bestehen. Ihr müsst also nicht direkt alles aus der Truhe nehmen. Ihr könnt jederzeit später wieder zur Truhe kommen und diese plündern. Die Truhen erkennt Ihr ganz leicht auf der Dungeonkarte, denn sie sind vom Spiel schon durch die Farbe Orange hervorgehoben. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr die Errungenschaft „Schlosser“, sobald Ihr bei 25 Truhen/Türen die Schlösser geknackt habt.

Geheimtüren

Geheimtüren könnt Ihr nicht sehen. Die müssen von Eurem Anführer entdeckt werden. Dabei hilft es, wenn der Anführer einen hohen Wert in dem Talent „Sinnesschärfe“ besitzt. Wurde eine Geheimtür entdeckt, wird versucht, diese auch zu öffnen. Funktioniert eines von beiden auf Anhieb nicht, so verlässt den Bereich und betreten ihn erneut. Ihr bekommt dann eine neue Chance, die Geheimtür zu entdecken bzw. eine Entdeckte zu öffnen. Geheimtüren sind mit einem „G“ auf der Dungeonkarte gekennzeichnet. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr die Steam-Errungenschaft „Was sich wohl da dahinter verbirgt?“, sobald Ihr 5 Geheimtüren gefunden habt.

Fallen

Es gibt einige Fallen in den Dungeons, doch wenn Euer Anführer hohe Werte in den Talenten „Gefahrensinn“ sowie „Sinnesschärfe“ hat, so kann er die Fallen rechtzeitig entdecken und die Gruppe davor warnen. Warnt der Anführer die Gruppe vor einer Falle, so kann sie in den meisten Fällen nicht mehr ausgelöst werden. Fallen sind nicht besonders gekennzeichnet, da auf jede Falle einzeln eingegangen wird. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr die Errungenschaft „Tollpatsch“, sobald Ihr in eine Falle geraten seid. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Steam-Errungenschaften“.

Erforscherbonus

Es lohnt sich in jedem Dungeon jeden Raum zu erforschen und somit die gesamte Karte aufzudecken. Denn an manchen Stellen gibt es einen Erforscherbonus, wo dann alle Helden zusätzliche Abenteuerpunkte bekommen. In den Karten werden diese Orte, wo Ihr einen Erforscherbonus bekommen könnt, natürlich beschrieben.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, lohnt es sich auch, alle Dungeons des Hauptspiels zu erforschen, um die Errungenschaft „Höhlenforscher“ zu bekommen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Steam-Erreichungen“.

Kämpfe

Allgemeines

Bei Euren Abenteuern werdet Ihr nicht drum herum kommen, einen Kampf auszufechten. Ob auf Reisen oder in den Tiefen der Dungeons, es gibt überall Gegner bzw. Kreaturen die Euch ans Leder wollen. Wie Ihr während oder nach einem Kampf Eure Gruppe heilen könnt, darauf wird hier nur kurz eingegangen. Alles Wissenswertes dazu findet Ihr nämlich in diesem Kapitel unter „Die Heiler“.

Um Euch in einem Dungeon heilen zu können (z.B. durch Heilkunde Wunden), müsst Ihr dazu vorher ein Lager aufschlagen, welches Ihr nach der Behandlung direkt wieder abbrechen könnt. Magische Heilung ist direkt möglich. Klickt dazu einfach ins Bild und wählt den Button für Magie.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, so gibt es einige Errungenschaften, die Ihr während der Kämpfe freischalten könnt. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Steam-Errungenschaften“.

Kampfstil

Im Kampf könnt Ihr bei jedem Eurer Helden einen Kampfstil wählen, sofern eine Nahkampfwaffe benutzt wird. Standardmäßig ist „Ausgeglichen“ eingestellt. Wenn Ihr den Kampfstil ändern wollt, klickt auf Euren Helden und wählt „Kampfstil“. Bei „Ausgeglichen“ habt Ihr Eure normalen Attacke-/Parade-Werte.

- „Aggressiv“ gibt Attacke +4 / Parade -4
- „Defensiv“ gibt Attacke -4 /Parade +4

Rüstungsschutz

Es ist möglich, Eure Kämpfer mit einem Rüstungsschutz von 10 Punkten zu versehen.

SchuppenpanzerRS 5 AT-2 / PA-2
PlattenzeugRS 2 AT-0 / PA-1
TopfhelmRS 3 AT-1 / PA-1

Aber Ihr seht auch, das da eine gute Behinderung zustande kommt. Von der Attacke werden 3 Punkte und von der Parade 4 Punkte abgezogen. Ihr solltet Euch also nicht zu früh komplett ausrüsten, sonst landet Ihr in einem Kampf kaum mehr einen Treffer, geschweige denn, das Ihr überhaupt noch etwas parieren könnt.

Achtet also beim Rüstungskauf immer auf Eure Attacke- und Paradowerte. Seid Ihr schon ein paar Stufen aufgestiegen und habt somit Eure Kampftalente weiter erhöht, spricht nachher nichts dagegen, Euch maximal auszurüsten.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, so wird die Steam-Errungenschaft „Blehdose“ freigeschaltet, sobald ein Held den maximalen Rüstungsschutz von 10 Punkten erreicht.

Kampftipps

Es folgen nun ein paar Kampftipps:

- Eure Nahkämpfer sollten immer nur einen Gegner gleichzeitig angreifen. Dadurch kann der Gegner nicht alle Attacken parieren.
- Bei Fernkämpfern ist es egal, wie weit weg sie vom Gegner stehen. Achtet einfach auf eine Sichtlinie zum Ziel.
- Da man einen Fernkampfangriff mit Parade - (RS-3) ausweichen kann, sollte der Fernkämpfer ebenfalls den Gegner der Nahkämpfer angreifen.
- Fernkämpfer erhalten einen Malus, wenn das Ziel einen Schild trägt.
- Somit schützt ein Schild auch vor feindlichen Fernkämpfern.
- Ihr könnt mit einem Magiebegabten in den Nahkampf gehen, solange ein Krieger ebenfalls den Gegner angreift.
- Bei starken Gegnern benutzt den Zauber „Fulminictus“. Das ist ein reiner Schadenszauber.
- Bei einer Gegnerübermacht benutzt den Zauber „Bannbaladin“, um Feinde für Euch kämpfen zu lassen.
- In einem Kampf mit Tieren, setzt den Druidenzauber „Herr der Tiere“ oder den Zauber „Sanftmut“ ein.
- Wird ein Held vergiftet, heilt ihn schnell mit dem Zauber „Klarum Pulum“.
- Wird ein Held verzaubert, so könnt Ihr ihn mit dem Zauber „Beherrschung“ davon befreien.
- Habt immer eine Zweitwaffe im Gepäck. Solltet Ihr die Hauptwaffe verlieren, so habt Ihr noch die Andere.
- Schaut nach einem Kampf, ob Eure Waffen schartig geworden sind. Mehr dazu in diesem Kapitel unter „Die Schmiede“.

Flucht

Es ist keine Schande, wenn Ihr aus einem Kampf fliehen müsst. Nutzt die Chance einer Flucht, wenn Ihr merkt, das Gegner zurzeit noch zu stark für Euch sind. Ihr braucht dazu mit jedem Helden nur eines der Ausgangsfelder am Rand des Kampfplatzes zu erreichen. Sollte noch jemand schlafen oder von einem Widersacher verzaubert sein, müsst Ihr den Kampf solange hinhalten, bis auch der letzte für eine Flucht bereit ist.

Aber bei einer Sache solltet Ihr nicht fliehen, nämlich dann, wenn Ihr durch einen Attacke- oder Paradeutzer eine wertvolle Waffe verloren habt. Denn wenn ihr flieht, erhaltet Ihr keine Beute und somit auch nicht Eure verlorene Waffe zurück.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, könnt Ihr bei einer erfolgreichen Flucht die Steam-Errungenschaft „Feigling“ freischalten.

Taktisches Kämpfen

Wenn Ihr es Mal mit einer Übermacht an Gegnern zu tun bekommt solltet Ihr folgenden Ratschlag beherzigen: Am besten versucht Ihr mit Euren Helden eine diagonale Linie zu bilden oder zieht sie in eine Ecke zurück, damit sie nicht von allen Seiten umzingelt werden.

Bild 1

					F		
				F 2	K 2	F	
			F	H 2			
		F 3	H 1			M	
	F	K 1	F 1				
		F					
					F		

Bild 2

						F 0	F
						F 0	F 2
					F 0	F 3	H 2
					F 1	H 1	
							M
			F	K 1		F	

K = Kämpfer / H = Held / F = Fernkämpfer / M = Magiebegabter / F = Feind

Bild 1 zeigt die diagonale Aufstellung bei 8 Gegnern. Die Kämpfer mit dem besten Rüstungsschutz stehen außen und zwei weitere Helden helfen bei der Linie. Die Gegner greifen meist nur Eure Kämpfer an, so das H1 und H2 nicht so viel Schaden abbekommen sollten.

Die meisten Gegner hat K1 bekommen und so könnt Ihr Euch mit K1, H1 und dem Fernkämpfer (F) um den ersten Feind (F1) kümmern. Fällt F1, so können sich danach alle drei Helden direkt um F3 kümmern. Währenddessen bekämpfen K2, H2 und ein Magiebegabter (M) den Feind F2.

Bild 2 zeigt den Rückzug in eine Ecke.

Von den 8 Gegnern können nur noch 5 angreifen, so das die anderen drei (F0) warten müssen, bis irgendwo eine Lücke frei wird. Der Kämpfer K1 sowie der Held H1 und der Fernkämpfer F kümmern sich zusammen um den Feind F1. Wurde er besiegt, wird er durch einen von den drei anderen (F0) ersetzt, worum sich die drei Helden dann als nächstes kümmern können. Währenddessen kümmert sich der Kämpfer K2 sowie der Held H2 mit dem Magiebegabten (M) um den Feind F2. Sollte der Feind F3 den beiden Helden H1 und H2 zu viele Probleme bereiten, so können sich gleichzeitig H1, H2, F und M um F3 kümmern.

Meisterliche Waffen

Es gibt insgesamt zwei Waffenhändler, die „Gute Waffen“ und „Meisterliche Waffen“ verkaufen. Die beiden Händler sind „Morka, Sohn des Grufalm“ in Oberorken und „Der Tuzaker“ in Liskor. Hingegen zu den Standardwaffen, haben „Gute Waffen“ einen besseren Bruchfaktor und „Meisterliche Waffen“ richten zudem noch einen Punkt mehr Schaden an sowie erhöhen die Attacke oder die Parade um einen Punkt. Sollte aber solch eine Waffe beim Schmied ausgebessert oder gar wieder repariert werden, sind die Kosten natürlich auch dementsprechend hoch.

Allgemeines:

Zu Morka in Oberorken kommt Ihr schon relativ früh, während Ihr den Tuzaker in Liskor wohl erst im späteren Spielverlauf aufsuchen werdet. Beide Waffenhändler haben die teuersten Preise, wobei der Tuzaker etwas billiger ist als Morka. Da „Meisterliche Waffen“ nicht gerade günstig sind, könnt Ihr Euch Eure Lieblingswaffe oder Lieblingswaffen ja schon Mal bei Morka aussuchen, um auf Euren Reisen dafür zu sparen. Letztendlich lohnt es sich, diese Waffen dann bei „Der Tuzaker“ zu kaufen.

Oberorken - Waffen „Morka, Sohn des Grufalm“

Wenn Ihr Morka in Oberorken zum ersten Mal aufsucht, werdet Ihr noch nicht so viel Geld angehäuft haben. Natürlich steht es Euch frei, bei Morka die eine oder andere günstigere seltenen Waffe schon zu Beginn zu kaufen. Vergleicht nur vorher die Werte mit Eurer aktuellen Waffe, um zu sehen, ob sich die teure Anschaffung auch wirklich lohnt.

Es folgen ein paar Tipps im Preissegment von 10 bis 13 Dukaten. Bei dem Tuzaker wird dann auf die „Meisterlichen Waffen“ eingegangen.

Bögen: Wenn Ihr einen Helden habt, der einen Bogen führt, dann solltet Ihr Euch bei Morka den „Kriegsbogen“ leisten. Der Kriegsbogen ist besser als der Langbogen und damit sind die 10 Dukaten gut investiert. Zudem der Kriegsbogen die Beste Bogenart ist.

Äxte: Der „Lindwurmschläger“ für 12 Dukaten ist den anderen Waffen in diesem Preissegment vorzuziehen, da er einen sehr guten Bruchfaktor und gute Trefferpunkte bei hoher Körperkraft hat.

Hieb Waffen: Der „Gute Streitkolben“ für 11,7 Dukaten hat im Verhältnis zu den anderen Waffen im gleichen Preissegment einen guten Bruchfaktor und bessere Trefferpunkte bei hoher Körperkraft.

Schwerter: Der „Khunchomer“ für 12,6 Dukaten ist nur minimal besser als das Schwert, aber eine Überlegung wert. Er ist etwas leichter, hat einen etwas besseren Bruchfaktor und die Trefferpunkte bei hoher Körperkraft würden erst bei einer Körperkraft von 18 einen Vorteil hingegen zum Schwert bringen.

Stichwaffen: Das „Rapier“ für 10,8 Dukaten ist die beste Waffe in diese Kategorie. Wahrscheinlich braucht Ihr keines zu kaufen, da Euer Streuner schon eins von Haus aus mitbringt. Das Rapier hat einen guten Bruchfaktor und keine Attacke- sowie Paradeabzüge. Zudem ist es leicht.

Speere: Der „Speer“ für 5,4 Dukaten, passt eigentlich nicht wirklich hier rein, aber es wäre die beste Waffe für einen Elf, der gleichzeitig einen Bogen führt. Denn der Speer wird einhändig gehandhabt und solltet Ihr Mal in einem Kampf Euren Bogen weglegen müssen, so braucht Ihr nicht auch noch die Pfeile aus der Hand zu nehmen.

Zweihänder: Hier ist es schwer einen Rat zu geben, da der günstigste Zweihänder um die 20 Dukaten kostet und nicht mit den Waffen aus den anderen Waffenkategorien, die alle so um die 10-13 Dukaten liegen, verglichen werden kann. Am besten lasst Ihr es vorerst bleiben, Euch mit einer teuren Zweihandwaffe auszustatten.

Armbrüste: Hier ist es ebenfalls schwer einen Rat zu geben, da schon die „Leichte Armbrust“ um die 20 Dukaten kostet. Wenn Ihr eine „Leichte Armbrust“ haben wollt, so kauft eine für circa 14 Dukaten bei Liskolf in Thorwal.

Wurfwaffen: Wurfwaffen solltet Ihr nicht bei Morka kaufen, da es die woanders günstiger gibt. Mehr zu Wurfwaffen erfahrt Ihr bei dem Tuzaker im folgenden Abschnitt.

Liskor - Waffen „Der Tuzaker“

Der Tuzaker wird Euer Händler sein, wenn Ihr „Meisterliche Waffen“ kaufen wollt. Denn er ist etwas günstiger als Morka in Oberorken. Da die Preisunterschiede aber nicht so hoch sind, bleibt es Euch überlassen, ob Ihr nicht doch die eine oder andere Waffe bei Morka kaufen wollt, bevor Ihr eine lange Reise (die ja auch was kosten kann) nach Liskor antretet.

Im „Anhang“ könnt Ihr unter „Waffenhändlerpreise“ einsehen, wie die Preisunterschiede sind. Am meisten spart Ihr bei dem Tuzaker bei den beidhändig geführten Waffen.

Bögen: Da gibt es nichts Besseres als den „Kriegsbogen“ und den werdet Ihr sicherlich schon bei Morka in Oberorken gekauft haben.

Armbrüste: Bei den Armbrüsten gibt es nur zwei verschiedene. Die „Leichte Armbrust“ und die „Eisenwalder“. Die „Eisenwalder“ macht zwar weniger Schaden als die „Leichte Armbrust“, kann dafür aber mehr Bolzen in der entsprechenden Zeitspanne abschießen.

Wurfaffen: Da es keine meisterlichen Wurfaffen gibt, bleibt bei den normalen Wurfaffen der „Wurfstern“ die Beste Wahl und ist dem Wurfmesser vorzuziehen. Bei den Wurfäxten ist der „Schneidzahn“ die beste Wurfaffe, da er den meisten Schaden macht und im Verhältnis zu den anderen Wurfäxten am wenigsten wiegt.

Äxte: Bei einhändig geführten Äxten, seid Ihr mit der „Meisterlichen Skraja“ gut bedient, während bei den beidhändig geführten Äxten die „Meisterliche Barbarenstreitaxt“ eine gute Wahl ist. Beide Waffen profitieren schnell von einer hohen Körperkraft.

Hiebaffen: Bei einhändig geführten Hiebaffen bleibt der „Gute Streitkolben“ weiterhin eine gute Wahl, aber bei beidhändig geführten Hiebaffen, ist der „Meisterliche Kriegshammer“ zu empfehlen, da er keine Attackeabzüge hat.

Schwerter: Das „Gute Schwert“ ist schon besser als alle anderen Schwerter in dieser Kategorie, aber das „Meisterliche Schwert“ ist natürlich die Beste Wahl.

Stichaffen: Da das normale „Rapier“ schon besser ist als alle anderen Stichaffen in dieser Kategorie, ist das „Meisterliche Rapier“ natürlich die Stichaffe, die Ihr für einen Streuner kaufen solltet.

Speere: Damit ein Bogenschütze auch im Nahkampf schnell zur Waffe greifen kann, ist der einhändig zu führende „Meisterliche Speer“ eine gute Wahl.

Zweihänder: Bei den beidhändig geführten Waffen gibt es die größte Auswahl an meisterlichen Waffen, aber sie sind auch die teuersten.

Bei den 1W6-Zweihändern ist sicherlich das „Meisterliche Tuzakmesser“ eine gute Wahl. Doch wenn ein Held sehr hohe Körperkraft hat, käme auch der „Meisterliche Doppelkunchomer“ in Frage. Denn der Paradeabzug bei der Waffe wird durch hohe Körperkraft und die damit verbundenen zusätzlichen Trefferpunkte wieder wettgemacht.

Bei den 2W6-Zweihändern ist es eine Frage des Geschmacks. Entweder Ihr entscheidet Euch für den „Meisterlichen Rondrakamm“, der nicht so viel Schaden macht, aber dafür einen Bonus auf die Parade gibt oder Ihr wählt den „Meisterlichen Zweihänder“, der mehr Schaden verursacht, aber dafür keinen Bonus bringt.

Prem - Waffen „Herm Jurgasvalsson“

Der Waffenhändler Herm Jurgasvalsson in Prem ist nicht nur günstig, sondern hat auch alle „Gute Waffen“ im Angebot. Wenn Ihr also eine „Gute Waffe“ haben wollt, könnt Ihr Euch überlegen, anstatt sie überteuert bei Morka oder dem Tuzaker zu kaufen, es lieber in Prem zu tun.

Nichtspielercharaktere (NSCs)

Wie Ihr unten auf Eurem Bildschirm bei Euren Helden sehen könnt, ist dort noch Platz für ein siebtes Gruppenmitglied. Dieser Platz ist für ein Nichtspielercharakter (NSC) gedacht. Es gibt insgesamt acht NSCs, wie Ihr in der unten stehenden Tabelle sehen könnt. Zuerst werden der Name, die Klasse und dann die Stufe angezeigt. Bei der Stufe hat der NSC ungefähr so viele Abenteurpunkte, wie er für die Stufe braucht.

Dann seht Ihr, in welchem Ort und welcher Taverne Ihr den NSC in Eurer Gruppe aufnehmen könnt. Eine Ausnahme ist hier die Kriegerin Ardora von Greifenfurt. Sie müsst Ihr zuerst aus dem Totenschiff befreien. Wenn sie Eure Gruppe daraufhin verlässt, könnt Ihr sie danach in Thorwal wieder aufnehmen.

Die NSCs in den Tavernen tauchen auf, wenn Ihr mit dem Wirt redet oder eine Taverne einfach wieder verlassen wollt. Wanadis ist ein Quest-NSC und Gerbald hat sein eigenes Zuhause in Auplog. Ihr findet ihn ihm „Haus eines erfahrenen Abenteurers“.

Bleibt als letztes noch die Monatsangabe. Diese zeigt an, wie lange ein NSC in Eurer Gruppe bleibt, bevor er wieder zu seinem Ursprungsort zurückkehrt. Nach einer Weile könnt Ihr dann den NSC wieder am gleichen Ort vorfinden. Ein NSC wird Euch aber nur beim Betreten einer Stadt verlassen. D.h., ist die Zeit rum, aber Ihr entdeckt ein Dungeon und erforscht dieses zuerst, wird der NSC noch so lange bleiben, bis Ihr die nächste Stadt betretet.

Name	Klasse	Stufe	Ort	Bleibt
Erwo von Gollbrinck	Streuner	4. Stufe	Manrin - Taverne „Sturztrinker“	2 Monate
Garsvik Thorfinsson	Thorwaler	5. Stufe	Prem - Taverne „Pottwal“	2 Monate
Nariell	Jägerin	6. Stufe	Clanegh - Taverne „Oxhoft“	Speziell*
Harika**	Streunerin	7. Stufe	Phexcaer - Taverne „Schnapphahn“	2 Monate
Ardora von Greifenfurt	Kriegerin	7. Stufe	Das Totenschiff - 3. Unterebene***	1 Monat
Curian der Zwielichtige	Kampfmagier	9. Stufe	Overthorn - Taverne „Alriks“	6 Monate
Wanadis Foradsdottir	Beilunker Reiterin	8. Stufe	Reiseroute Rybon <=> Thoss	Quest****
Gerbald aus Riva	Thorwaler-Hexer	8. Stufe	Auplog - Eigenes Haus	Immer*****

* Bei Nariell wird in jeder Stadt geprüft, ob sie noch bei der Gruppe bleibt. Sie kann Euch also direkt nach einem Tag oder erst nach vielen Monaten verlassen.

** Harika ist der einzige NSC, der Geld für seine Dienste verlangt.

*** Nach dem Totenschiff ist Ardora in Thorwal in der Taverne und Herberge „Vier Winde“ zu finden.

**** Wanadis ist ein Quest-NSC und wird bei der Nebenquest „Beilunker Reiter in Nöten“ beschrieben.

***** Gerbald gehört zum DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ und verlässt die Gruppe nicht von sich aus.

Wenn Ihr auf einen NSC trifft, könnt Ihr ihn ablehnen, ihn fragen, ob er Geld für seine Dienste will oder ihn direkt in Eure Gruppe aufnehmen. Nur Harika verlangt Geld für ihre Dienste. Seid Ihr Euch unsicher (Textauswahl 2), so verlangt sie 200 Silberstücke (20 Dukaten). Wollt Ihr sie direkt aufnehmen (Textauswahl 3), so verlangt sie nur 150 Silberstücke (15 Dukaten).

Während sich ein NSC in Eurer Gruppe befindet, könnt Ihr nicht mit ihm sprechen und zu sagen hat er auch nichts, bis auf seinen Abschiedsdialog, wenn die Zeit rum ist. Auch wenn der NSC nichts zu sagen hat, ist er doch ein guter Begleiter. Denn er unterstützt Euch als siebter Mann im Kampf. In Kämpfen handelt er auf eigene Faust, d.h., Ihr könnt ihm keine Befehle erteilen.

Habt Ihr einen NSC bei Euch und trifft Ihr auf einen anderen NSC, so könnt Ihr den aktuellen NSC entlassen, um den Neuen aufzunehmen. Natürlich könnt Ihr jederzeit einen NSC im Tempel entlassen, falls Ihr nur noch zu sechst durch die Lande reisen wollt.

Ein entlassener NSC ist nach einiger Zeit wieder an seinem Ursprungsort vorzufinden. Auch wenn Ihr einen NSC beim ersten Gespräch ablehnt, wird er vorerst für eine bestimmte Zeit nicht anzutreffen sein. Die einzige Ausnahme ist Gerbald. Ihn könnt Ihr jederzeit in seinem Haus antreffen. Mehr Informationen zu Gerbald wird es zukünftig auch im „Kapitel 4“ bei der Stadt „Auplog“ geben.

Da ein NSC ein vollwertiges Gruppenmitglied ist, erhält er ebenfalls Abenteuerpunkte und Dukaten. D.h., gibt es Abenteuerpunkte oder Dukaten für die Gruppe, wird von nun an durch sieben geteilt und nicht mehr durch sechs. Schaut nach, was der aufgenommene NSC für eine Ausrüstung hat. Lläuft er nur mit Schuhen herum und hat er keine Robe, wisst Ihr, was Ihr als nächstes kaufen

müsst. Wenn Ihr ihn als vollwertiges Gruppenmitglied behandeln wollt, müsst Ihr ihn nun so ausrüsten, wie Ihr es für Eure eigenen Helden gemacht habt. Ansonsten wird der NSC nicht sehr hilfreich sein, wenn er dauernd Krank wird oder im Kampf nicht so effektiv ist, da ihm eine gute Waffe oder Rüstung fehlt.

Mod: Stufe 1 NSCs

Mit der Mod „Stufe 1 NSCs“ gibt es in Thorwal nun von jeder Klasse einen Stufe 1 NSC, so das Ihr Euch den passenden NSC für Eure Gruppe aussuchen könnt. Dadurch habt Ihr die Möglichkeit von Spielbeginn an mit 7 Helden anstatt nur mit 6 Helden Eure Abenteuer bestreiten.

Kein NSC verlässt von sich aus die Gruppe und sofern Ihr es wollt, könnt Ihr ihn bis zum Spielende behalten. Es besteht aber die Möglichkeit, ihn an seinem Ursprungsort oder im Tempel zu entlassen. Natürlich könnt Ihr einen entlassenen NSC auch später wieder an seinem Ursprungsort aufnehmen.

Jeder Stufe 1 NSC startet wie Eure Helden mit 0 Abenteuerpunkten und kann von Euch jede Stufe nach Belieben gesteigert werden. Jeder Stufe 1 NSC hat fast die gleiche Startausrüstung, wie die neu erschaffene Klasse. Es gibt aber ein paar minimale Anpassungen.

Bis auf die Dialoge am Ursprungsort und beim späteren betreten von Thorwal gibt es keine weiterführenden Dialoge. Die NSCs sind also hauptsächlich dafür gedacht, Eure Gruppe zu verstärken oder eben endlich eine Klasse mehr in der Gruppe zu haben.

Folgende Stufe 1 NSCs gibt es:

Thorwalerin Frenja Tulasdotter

- Wohnt in einem normalen Haus im Osten.

Krieger Edorian von Sturmfels

- Hält sich vor der Botschaft des Mittelreichs auf.

Zwerg Jandrim, Sohn des Gurthag

- Ist der Sohn vom Schmied "Gurthag, Sohn des Gardosch".

Jäger Raskir Kaerben

- Ist der Sohn vom Gemischtwarenhändler "Brin Kaerben".

Streuner Gerrik Steinhauer

- Befindet sich beim Phex-Tempel.

Magierin Xaviera von Oldenport

- Besucht die Magierakademie.

Hexe Mirya Burkherdall

- Hat ihr eigenes Haus in der Stadtmitte.

Druidin Alvida Musporeiken

- Ist die Tochter von der Kräuterhändlerin "Minna Musporeiken".

Auelf Imion Treublatt

- Wohnt in einem Lagerhaus im Hafenviertel.

Waldelfe Sanaya Morgenröte

- Hilft regelmäßig der Heilerin "Noro Mystico".

Firnelfe Teleria Schattentanz

- Hat Ärger in der Stadtmitte.

Gauklerin Nira Babek

- Macht ihre Kunststücke in der Taverne "Roter Morgen".

Skalde Laske Angarsson

- Singt und musiziert in der Taverne "Steile Treppe".

Kapitel 3 - Quests

Hauptquests „Schicksalsklinge“

Es gibt insgesamt 21 Hauptquests, die sich mit der Wiederbeschaffung des Schwertes „Grimring“ und dem Ende der Bedrohung durch die Orks befassen. Die Helden erfahren in Thorwal vom Hetmann, das die Orks in das Land einfallen wollen und wohl nur das Schwert „Grimring“ die Gefahr im Keim ersticken kann.

Daraufhin beginnt die Suche nach 9 Kartenstücken, um den Ort zu finden, wo „Grimring“ versteckt wurde. Zudem muss herausgefunden werden von wo und ab wann die Orks ins Land einfallen werden. Habt Ihr die Informationen und „Grimring“, gilt es als letztes, den Anführer der Orks mit „Grimring“ im Zweikampf herauszufordern und ihn zu besiegen.

Hauptquest: Der Aufruf

Dies ist die erste Hauptquest zur „Schicksalsklinge“. Ohne diese Quest, wird keine andere Hauptquest freigeschaltet. Nach Abschluss der ersten Hauptquest folgt die „Hauptquest: Isleif Olgardsson - Felsteyn“.

In irgendeiner Taverne oder In irgendeinem einfachen Haus

In jeder Taverne (also nicht nur in Thorwal) kann es vorkommen, das, wenn Ihr gerade mit dem Wirt sprecht, ein Ausrufer in der Taverne auftaucht. Er verkündet, das Helden für eine größere Aufgabe gesucht werden und man sich bei Interesse beim Hetmann melden soll. Das klingt doch interessant und ist es auch. Denn damit startet die Hauptquest und wird in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vermerkt. In Thorwal könnt Ihr noch bei einem beliebigen Wirt einer Taverne erfahren, das der Hetmann auf einer Klippe wohnt.

Es ist aber auch möglich, die Hauptquest auf einem anderen Weg zu bekommen. Wenn Ihr ein einfaches Haus in einer beliebigen Stadt außer Thorwal betretet, weist Euch der Bewohner oder die Bewohnerin darauf hin, das es ein Orkproblem gibt. Dadurch startet ebenfalls die Hauptquest und wird in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vermerkt.

Thorwal - Ottaskin der Hetleute

Nur, wenn Ihr den Ausrufer in einer Taverne angetroffen oder von einem einfachen Hausbewohner vom Orkproblem gehört habt, könnt Ihr die Ottaskin der Hetleute auf der Klippe besuchen. Wenn Ihr bei den Wachen vorsprecht, sagt ihnen, das Ihr die Helden seid, die der Hetmann sucht. Denn die Thorwaler würdigen ein selbstbewusstes Auftreten. Danach werdet Ihr zum Hetmann Tronde gebracht. Der Hetmann berichtet, das sich die Orks unter einem neuen Anführer im Orkland sammeln und dann Thorwal angreifen werden. Ihr sollt ein Schwert namens Grimring finden, welches vor einhundert Jahren einem gewissen Hyggelik gehört hat.

Vor diesem Schwert haben die Orks unglaubliche Angst und wenn Ihr mit dem Schwert den Anführer der Orks herausfordern und besiegen würdet, könntet Ihr damit die Orkinvasion im Keim ersticken.

Teilt dem Hetmann im Anschluss mit, das Ihr Euch alsbald auf den Weg machen werdet. Vergesst es, nach einer Bezahlung zu fragen. Für dieses löbliche Verhalten, werdet Ihr gleich noch belohnt werden. Bevor Ihr geht, gibt der Hetmann Euch noch einen Tipp: Es soll in Felsteyn einen Nachfahren von Hyggelik geben. Am besten sollt Ihr dort mit Euren Nachforschungen beginnen. Damit startet die Hauptquest „Isleif Olgardsson - Felsteyn“ und ist nun in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vorzufinden.

Sobald Ihr das Langhaus verlassen habt, ist die Hauptquest „Der Aufruf“ erledigt. Die gesamte Hauptquest ist die einzige Quest im ganzen Spiel, die ein Zeitlimit hat. Doch macht Euch keine Sorgen. Ihr habt 30 Monate Zeit, um die Hauptquest abzuschließen und das ist mehr Zeit, als Ihr benötigt. Solltet Ihr bis dahin nicht alle Nebenquest erledigt haben, braucht Ihr Euch auch darum nicht Sorgen. Denn wenn Ihr die Hauptquest abgeschlossen habt, habt Ihr danach unendlich viel Zeit für alle Dinge, die Ihr noch erledigen wollt.

Thorwal - Magistrat

Wenn Ihr vor dem Besuch beim Hetmann ins Magistrat geht, wird man sich hier kaum um Euch bemühen. Ebenfalls wird man Euch nicht viel Beachtung schenken, wenn Ihr beim Hetmann wart und ihn nach einer Bezahlung gefragt habt. Habt Ihr aber ohne Bezahlung den Auftrag des Hetmann angenommen, so erhaltet Ihr nun die volle Unterstützung Thorwals. Jarda die Bürgermeisterin taucht dann nämlich auf und gibt Euch ein Schreiben fürs Zeughaus, wo Ihr Euch für Eure Aufgabe ausstatten könnt. Mit dieser Vorgehensweise erhaltet Ihr die meisten Dukaten für das Zeughaus. Nämlich 45 Dukaten.

Thorwal - Alte Zwingfeste

Doch bevor Ihr Euch zum Zeughaus aufmacht, solltet Ihr die Nebenquest „Probleme in der Zwingfeste“ bekommen haben. Die Nebenquest wird in diesem Kapitel nach den Hauptquests beschrieben. Begebt Euch dann zur alten Zwingfeste, die sich im Südwesten Thorwals befindet. Sobald Ihr den Wachen sagt, das Ihr Meister Dramosch sprechen wollt, werdet Ihr auch schon zu ihm geführt. Nehmt seinen Auftrag an, denn dadurch erhaltet Ihr einen Vorschuss von 20 Dukaten.

Kontor Stoerrebrandt

Ihr könnt Euch zusätzlich beim Kontor Stoerrebrandt 20 Dukaten leihen, um noch mehr Geld für das Zeughaus zu haben. Ob Ihr das machen wollt, müsst Ihr selbst entscheiden, denn es hat einen Vorteil und einen Nachteil. Der Vorteil ist, das Ihr eben mehr Startgeld zur Verfügung habt und wenn Ihr zukünftig eh nichts beim Kontor einzahlen wollt, würde das passen. Aber durch das Leihen der 20 Dukaten fallen Zinsen an und damit kommen wir zum Nachteil.

Um die Zinsen braucht Ihr Euch eigentlich nicht kümmern, da Euch das Kontor keine Häscher hinterherschickt. Aber wollt Ihr zukünftig Geld ins Kontor einzahlen, um Zinsen für Euer eingezahltes Geld über die Monate hinweg zu bekommen, so wäre es nicht so gut, vorerst einmal alle Schulden begleichen zu müssen. Da habt Ihr dann im Endeffekt keinen Gewinn gemacht. Wollt Ihr also später Euer hartverdientes Geld anlegen, so wäre es besser, auf die zusätzlichen 20 Dukaten zu verzichten. Wollt Ihr das aber nicht, so schnappt Euch die 20 Dukaten.

Thorwal - Zeughaus

Es wird Zeit, die Helden nun richtig auszurüsten. Geld dafür habt Ihr Euch reichlich organisiert. Also ab zum Zeughaus. Ihr werdet nur dann ins Zeughaus gelassen, wenn Ihr eine „Vollmacht vom Hetmann“ oder das „Schreiben von Jarda“ besitzt.

Das Geld, was Euch nun zur Verfügung steht, hängt von den folgenden Möglichkeiten ab:

- Ihr sagt beim Hetmann, Ihr seid wegen dem Aufruf hier und fragt nach einer Bezahlung. Gibt 10 Dukaten.
- Ihr sagt beim Hetmann, Ihr seid wegen dem Aufruf hier und geht für die Bezahlung ins Magistrat. Gibt 15 D.
- Ihr sagt beim Hetmann, das Ihr die Helden seid und fragt nach einer Bezahlung. Gibt 30 Dukaten.
- Ihr sagt dem Hetmann, das Ihr die Helden seid und geht für die Bezahlung ins Magistrat. Gibt 45 Dukaten.

Tipps zu Eurer Startausrüstung könnt Ihr im „Spieleinstieg“ unter „Zeughaus“ nachlesen.

Thorwal - Ottaskin der Hetleute

Habt Ihr Euch richtig ausgestattet, könnt Ihr das Zeughaus verlassen. Dabei merkt Ihr, das Euch die „Vollmacht des Hetmanns“ bzw. das „Schreiben von Jarda“ abgenommen wurde. Was wäre aber, wenn Ihr irgendwann Mal eine Bestätigung braucht, das Ihr für den Hetmann arbeitet? Also geht Ihr am besten noch Mal zum Hetmann in die Ottaskin der Hetleute und tragt Euer Anliegen vor. Dadurch bekommt Ihr eine „Vollmacht des Hetmanns“, die Ihr am besten die ganze Zeit bei Euch tragt. Dann könnt Ihr Euch der nächsten Aufgabe zuwenden.

Anmerkung

Spielt Ihr das Spiel über Steam, könntet Ihr, wenn Ihr wollt, nach dem Zeughaus die Steam-Errungenschaft „Arm wie eine Kirchenmaus“ angehen. Da Ihr im Zeughaus wahrscheinlich fast Euer ganzes Vermögen ausgegeben habt, solltet Ihr auch noch das restliche Geld irgendwo loswerden. Sobald jeder Held nur noch 0 Heller hat, erhaltet Ihr die Errungenschaft. Wenn Ihr im Anschluss die „Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste“ macht, seid Ihr wieder schnell im Besitz von einigen Dukaten.

Hauptquest: Isleif Olgardsson - Felsteyn

Dies ist die zweite Hauptquest zur „Schicksalsklinge“. In Thorwal bekommt Ihr vom Hetmann die Aufgabe Isleif Olgardsson in Felsteyn aufzusuchen. (Infos dazu findet Ihr bei der „Hauptquest: Der Aufruf“.)

Auf Landreisen - Eine alte Frau

Auf Landreisen bis Felsteyn kann Euch auf jeder Strecke eine alte Frau über den Weg laufen. Ihr werdet nicht nur einmal auf diese Frau stoßen. Ihr könnt Sie einmal antreffen, bevor Ihr bei Isleif Olgardsson wart und dann danach. Hier wird natürlich erst nur auf die erste Begegnung eingegangen. Die andere Begegnung mit der Alten findet Ihr im Kapitel 2 unter „Reiseereignisse“.

Versteckt Euch nicht in den Büschen, sondern setzt Euren Weg fort, denn die Alte würde Euch ja doch entdecken. Wenn die Alte euch in Namen Traviar grüßt, grüßt zurück, aber ohne „werte alte Frau“ zu sagen. Das geziemt sich schließlich nicht. Danach bietet sie Euch was zu trinken an. Auch wenn es fürchterlich schmecken wird und Ihr daraufhin sofort betrunken seid, solltet Ihr annehmen, denn es wärmt ungemein in diesen kalten Tagen.

Auch eine Rast solltet Ihr nicht ablehnen, da die Alte noch Proviant bei sich hat und dieses mit Euch teilen wird. Dadurch ist jetzt nicht nur Euer Durst, sondern auch Euer Hunger gestillt. Zudem teilt sie Euch noch mit, das sie Isleif Olgardsson kennt und Ihr ihn von ihr (ihr Name ist Janda) grüßen sollt.

Felsteyn - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Felsteyn angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Isleif Olgardsson wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Isleif Olgardsson (seht dazu auch den „Spieleinstieg“). Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Isleif wohnt.

Felsteyn - Isleif Olgardsson

Begeht Euch zum Haus im Südosten und klopft an die Tür. Nachdem Isleif geöffnet hat und nach Eurem Anliegen fragt, kommt direkt zum Punkt. Es interessiert die meisten nämlich nicht, ob der Hetmann Euch schickt. Also fragt direkt nach Hyggeliks Spuren. Anstatt ihn dann fragend anzuschauen, tischt ihm Eure Geschichte auf. Daraufhin wird er Euch zwei weitere Personen und ihre Wohnorte nennen, die Nachfahren oder Verwandte von Hyggelik sind. Isleif kennt elf Personen und per Zufall wird entschieden, welche zwei davon Ihr als nächste Hauptquests bekommen werdet.

Diese beiden werden dann in Eurem Questbuch unter „Die Schicksalsklinge“ vermerkt.

Von den folgenden Hauptquests werdet Ihr nur zwei von Isleif bekommen:

- Algrid Trondesdotter - Hjalsingor
- Asgrimm Thurboldsson - Breida
- Beorn Hjallason - Angbodirtal
- Eliane Windenbek - Varnheim
- Hjore Ahrensson - Ottarje
- Jurge Torfinsson - Skjal
- Ragna Firunjasdotter - Vidsand
- Swafnild Egilsdotter - Hafen
- Tiomar Swafnildsson - Brendhil
- Umbrik Siebenstein - Orvil
- Yasma Thinmarsdotter - Clanegh

Dann kramt Isleif ein altes Kartenstück aus und übergibt es Euch. Es ist das Erste von neun zu bekommenden Kartenstücken. Welches Kartenstück Ihr erhaltet, wird ebenfalls per Zufall bestimmt. Anstatt jetzt weiter nachzubohren, solltet Ihr Euch lieber bei Isleif bedanken. Zum Schluss solltet Ihr noch auf sein Angebot eingehen und etwas mit ihm trinken. Nach einer Stunde verlasst Ihr dann sein Haus.

Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte. Ab jetzt könnt Ihr Euch im Questbuch bei dem blauen Lesezeichen links unten in der Ecke jederzeit Eure Kartenstücke anschauen.

Anmerkungen

Nach dieser Hauptquest, ist durch Isleifs Zufallsprinzip, nämlich, welche nächsten beiden Hauptquests Ihr erhaltet, nicht mehr vorhersehbar, was Euer nächstes Reiseziel sein wird. Daher wurden die oben genannten Hauptquests nach „Olvir Gundridsson“ alphabetisch sortiert. Ihr könnt eine bestimmte Hauptquest natürlich erst angehen, wenn Ihr von einem Nachfahren oder Verwandten von der Person und dem Ort erfahren habt. Deswegen wird bei diesen Hauptquests zu Beginn auch erwähnt, von welchen Personen Ihr die Hauptquests bekommen könnt.

Wenn Ihr von einem weiteren Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik ein Kartenstück bekommt, so ist es wie bei Isleif Olgardsson, das das Kartenstück immer per Zufall aus den noch nicht erhaltenen Kartenstücken ausgewählt wird.

Olvir Gundridsson (Skalde)

Für Olvir Gundridsson gibt es keine Quest, sondern Ihr könnt ihn einfach auf Euren Landreisen begegnen. Auch wenn es keine Quest für ihn gibt, ist er ein wichtiger Informant, da er Euch ebenfalls Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen kann. Darum wurde seine Begegnung vor den anderen Hauptquests als Info eingefügt. Er wird Euch aber erst über den Weg laufen, wenn Ihr die „Hauptquest: Isleif Olgardsson“ abgeschlossen habt.

Auf Landreisen

Sobald Ihr auf Olvir stoßt, begrüßt er Euch schon von weitem. Ihr solltet zurück winken und nachdem er sich vorgestellt hat, Euch ebenfalls vorstellen. Geht dann auf seinen Vorschlag ein und rastet mit ihm. Nachdem er Euch fragt, was Euch hinaus in die Welt treibt, sagt ihm Hyggeliks Spuren.

Olvir will die Hyggelik-Saga vortragen und Ihr solltet sie Euch anhören. Olvir ist kein schlechter Skalde, aber seine Lieder werden sich über Stunden hinziehen. Doch das sollte Euch nicht beunruhigen. Lasst ihn also dreimal weiterspielen und applaudiert ihm dann. Er wird Euch daraufhin einen Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt:

- Eliane Windenbek - Varnheim

Dann will Olvir sein komponiertes Lied auf den Hetmann vorspielen. Hört auch diesmal wieder zu. Lasst ihn dabei zweimal weiterspielen und applaudiert auch zweimal. Somit wird Euch Olvir einen weiteren Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik nennen.

Olvir ist nicht aus der Puste zu bringen, denn nun möchte er ein Wanderliedchen vortragen. Hört auch hierbei wieder zu. Lasst ihn zweimal weiterspielen und applaudiert letztendlich. Dann erhaltet Ihr noch die Info zu einer dritten Person. Nach seinen drei Liedern zieht Olvir weiter seines Weges und Ihr dann auch.

Die Info zu Eliane Windenbek bekommt Ihr definitiv. Aber welche anderen beiden Nachfahren bzw. Verwandten Olvir danach nennt, hängt vom Zufall ab. Olvir kennt noch zehn Personen und zwei davon werden ausgewählt, so wie es bei Isleif Olgardsson in Felsteyn war. Letztendlich werden die drei Personen in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklänge“ vermerkt, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt.

Hauptquest: Algrid Trondesdotter - Hjalsingor

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Algrid Trondesdotter in Hjalsingor wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Jurge Torfinsson - Skjal

Hjalsingor - In irgendeiner Taverne

Hjalsingor ist eine reine Hafenstadt und somit könnt Ihr nur mit einem Schiff diese Stadt erreichen. Seht dazu die Reisekarte zu Beginn von „Kapitel 2“. Seid Ihr in Hjalsingor angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Algrid Trondesdotter wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Algrid Trondesdotter. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Algrid wohnt.

Hjalsingor - Algrid Trondesdotter

Begeht Euch zum Marktplatz und dann nach Südosten zum Haus von Algrid Trondesdotter. Anstatt Ihr vom Hetmann zu erzählen, fragt sie, ob sie mit Hyggelik verwandt sei. Algrid erzählt dann von ihrem Ururgroßvater, der Mal etwas von einer Ruine und einem Schatz geredet hat. Sie hält es aber nur für Geschwätz und erwähnt dabei folgenden Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik:

- Asgrimm Thurboldsson – Breida

Zudem hatte Algrid ein Kartenstück von ihrem Ururgroßvater geerbt, welches sie aber an den folgenden Händler für 5 Dukaten verkauft hat:

- Der ehrliche Jörg

Als letztes erwähnt Algrid noch folgenden Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik:

- Tiomar Swafnildsson – Manrin

Daraufhin ist diese Hauptquest abgeschlossen. Asgrimm Thurboldsson und Tiomar Swafnildsson werden sogleich in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt. „Der ehrliche Jörg“ wird ebenfalls als Hauptquest im Questbuch unter „Schicksalsklinge“ eingetragen, aber diese Hauptquest könnt Ihr von keinem anderen Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik außer von Algrid Trondesdotter bekommen.

Hinweis

Wenn Ihr beim ehrlichen Jörg schon bei der ersten Begegnung das Kartenstück abkaufen wollt, so solltet Ihr vorher 60 Dukaten ansparen bzw. immer 60 Dukaten parat haben. Aber nur, wenn Ihr ihm wirklich das Kartenstück abkaufen wollt. Mehr dazu findet Ihr in diesem Kapitel bei der „Hauptquest: Der ehrliche Jörg“.

Hauptquest: Asgrimm Thurboldsson - Breida

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Asgrimm Thurboldsson in Breida wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Algrid Trondesdotter - Hjalsingor
- Eliane Windenbek - Varnheim

Breida - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Breida angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Asgrimm Thurboldsson wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Asgrimm Thurboldsson. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Asgrimm wohnt.

Ein einfaches Haus in Breida - Asgrimm Thurboldsson

Begeht Euch zum Haus südlich des Marktplatzes und klopft an die Tür. Ihr seht dann, das ein Mann vor dem Haus Holz hackt. Als er Euch sieht, kommt er auf Euch zu und stellt sich als Asgrimm Thurboldsson vor. Sagt ihm, das Ihr zu ihm wollt und nehmt daraufhin seine Einladung an, mit ins Haus zu gehen. Asgrimm ist sehr gastfreundlich und nachdem er Euch bedient hat, fragt er, ob Ihr wegen seines Urgroßvaters hier seid. Teilt Asgrimm mit, das Ihr mit ihm eigentlich über Hyggelik sprechen wollt. Er meint, das es auf das Gleiche hinauslaufen würde und beginnt über seinen Urgroßvater zu erzählen.

Nachdem Asgrimm so einiges über seinen Urgroßvater erzählt hat, solltet Ihr Asgrimm darin bestätigen, das sein Urgroßvater ein strahlender Held gewesen sein muss. Asgrimm kann gar nicht aufhören über seinen Urgroßvater zu erzählen und Ihr solltet fragen, wie die Geschichte mit ihm weiter ging. Auch danach solltet Ihr noch einmal fragen, wie es danach weiter ging. Letztendlich solltet Ihr Asgrimm fragen, was er spannendes über Hyggelik weiß.

Asgrimm wird etwas aufbrausend und wird Euch dabei zwei weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt. Folgende Personen wird er Euch nennen, die sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt werden, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Hjore Ahrensson - Ottarje
- Ragna Firunjasdotter - Vidsand

Asgrimm beruhigt sich wieder und Ihr solltet Ihm sagen, das das doch jedem Mal passieren kann. Zum Schluss solltet Ihr mit ihm noch etwas trinken und dann verlasst Ihr sein Haus.

Hauptquest: Beorn Hjallason - Angbodirtal

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Beorn Hjallason in Angbodirtal wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Hjore Ahrensson - Ottarje
- Swafnild Egilsdotter - Hafen
- Umbrik Siebenstein - Orvil

Angbodirtal - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Angbodirtal angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Beorn Hjallason wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Beorn Hjallason. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Beorn wohnt. Habt Ihr den Nichtspielercharakter Erwo von Gollbrinck in Eurer Gruppe, dann lest den Abschnitt „Erwo von Gollbrinck“. Ansonsten fahrt einfach mit dem Lesen fort.

Angbodirtal - Beorn Hjallason

Geht zu Beorn Hjallasons Haus im Südosten. Nachdem Beorn geöffnet hat, bemerkt Ihr schnell, das er nicht sehr gesprächig ist. Sagt ihm zuerst, das Ihr im Auftrag des Hetmanns unterwegs seid und erzählt ihm dann die ganze Geschichte. Erst auf Nachfragen hin, ob er Euch weiterhelfen kann, gibt er endlich seine Informationen preis.

Er wird Euch drei weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt. Folgende Personen wird er Euch nennen, die sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt werden, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Hjore Ahrensson - Ottarje
- Ragna Firunjasdotter - Vidsand
- Swafnild Egilsdotter - Hafen

Bedankt Euch und fragt dabei, ob Beorn nicht vielleicht noch etwas weiß. Der Anführer muss dazu eine Probe auf Charisma ablegen, die umso leichter wird, desto freundlicher Ihr beim Gespräch mit Beorn geblieben seid. Gelingt die Probe nicht, so weiß er nichts mehr und verabschiedet sich von Euch. Gelingt die Probe, so sagt er, das er zwar nichts mehr weiß, aber noch ein Kartenstück besitzt. Daraufhin bekommt Ihr sein Kartenstück und anschließend verabschiedet er sich von Euch. Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte.

Erwo von Gollbrinck

Geht zusammen mit Erwo zu Beorn Hjallasons Haus im Südosten. Sobald Beorn die Tür geöffnet hat, erblickt er Erwo und begrüßt ihn freundlich. Ohne das Ihr was machen könnt, verschwinden die beiden im Haus, so das Erwo nun Eure Gruppe verlässt. Jetzt solltet Ihr fünfmal abwarten, bis Erwo wieder auftaucht. Er übergibt Euch dann ein Kartenstück und teilt Euch mit, das er Beorn überredet hat, sie Euch zu überlassen.

Erwo kann Euch auch von drei weiteren Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik berichten, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt. Folgende Personen wird er Euch nennen, die sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt werden, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Hjore Ahrensson - Ottarje
- Ragna Firunjasdotter - Vidsand
- Swafnild Egilsdotter - Hafen

Danach verabschiedet sich Erwo von Euch. Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte.

Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Eliane Windenbek in Varnheim wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson

Varnheim - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Varnheim angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Eliane Windenbek wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Eliane Windenbek. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Eliane wohnt.

Varnheim - Eliane Windenbek

Begeht Euch zum Haus von Eliane Windenbek, welches nun auf der Automap mit dem rosa Stern versehen ist. Eliane öffnet auch sofort die Tür und Ihr solltet Euch erstmal vorstellen. Sagt Ihr auf die Frage, was Euch zu ihr führt, das Ihr Hyggeliks Schwert sucht. Ihr werdet dann ins Haus gelassen und bekommt Wein serviert. Dabei erzählt Ihr Eliane vom Auftrag des Hetmanns.

Sie wird Euch dann vier weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt. Folgende Personen wird sie Euch nennen, die sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt werden, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Asgrimm Thurboldsson - Breida
- Swafnild Egilsdotter - Hafn
- Yasma Thinmarsdotter - Clanegh
- Alrik Derondan - Phexcaer

Bei Alrik Derondan erwähnt sie, das sie von ihm ein Kartenstück erhalten hat. Wenn Ihr Eliane fragt, ob Ihr das Kartenstück haben dürft, sagt sie, das sie es Euch geben würde, wenn Ihr einen Gefallen für sie erledigen könntet.

Der Namenlose versucht nämlich hier im Norden Fuß zu fassen und seine Diener haben auf Hjalland einen Tempel errichtet. Der Tempel muss ausgeräuchert werden.

Nachdem sie fragt, ob Ihr helfen werdet, solltet Ihr gerne Eure Hilfe anbieten. Damit bekommt Ihr die neue „Hauptquest: Tempel des Namenlosen“ und wird in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vermerkt. Danach verlasst Ihr Elianes Haus. Ihr wisst nun, das Ihr nach Ljasdahl auf der Insel Hjalland reisen und Euch dort um die Diener sowie den Tempel des Namenlosen kümmern müsst. Doch mehr dazu findet Ihr unter der „Hauptquest: Tempel des Namenlosen“.

Wart Ihr aber schon vor Eliane Windenbek im Tempel des Namenlosen und habt dort für Ordnung gesorgt, so braucht Ihr Eure Hilfe gar nicht erst anzubieten, sondern könnt ihr direkt von Eurem Erfolg berichten. In diesem Fall könnt Ihr sofort weiterlesen.

Varnheim - Eliane Windenbek (Fortsetzung)

Habt Ihr den Tempel des Namenlosen ausgeräuchert, geht es erneut zu Eliane Windenbek. Wenn Ihr eine schwarze Statuette aus dem Tempel mitgebracht habt, übergibt Ihr Eliane diese als Beweis für Euren Erfolg. Besitzt Ihr die Statuette nicht, da Ihr sie im Tempel zerstört habt, so hat Eliane schon von Eurem Erfolg gehört. In beiden Fällen kann Eliane Euch leider nicht ins Haus lassen, da sie Besuch hat. Sie holt aber für Euch ihr Kartenstück und überreicht es Euch als Dank für Eure Taten. Eliane will sich nun wieder Ihrem Besuch widmen und schließt die Tür.

Damit habt Ihr die „Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim“ und die „Hauptquest: Tempel des Namenlosen“ abgeschlossen. Für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteurpunkte.

Hauptquest: Tempel des Namenlosen

Diese Hauptquest könnt Ihr von Eliane Windenbek bekommen, wenn Ihr zugestimmt habt, den Tempel des Namenlosen auszuräuchern. Mehr dazu findet Ihr bei der „Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim“. Der Tempel des Namenlosen ist für erfahrene und gut gerüstete Helden gedacht.

Allgemeines

Da es auch möglich ist, die Hauptquest relativ früh im Spiel zu bekommen, heißt das nicht, das Ihr sie auch direkt erledigen solltet. Die Diener des Namenlosen sind nämlich keine zu unterschätzenden Gegner. Also hebt Euch den Tempel für einen späteren Zeitpunkt auf. Übrigens, um den Tempel zu erforschen braucht Ihr keine Hauptquest. Er ist auch ohne Quest betretbar.

Für den Tempel ist es ratsam, einen siebten Gefolgsmann bei Euch zu haben. Wenn Ihr also vorhabt, den Tempel anzugehen und keinen NSC in Eurer Gruppe habt, so besorgt Euch einen, bevor Ihr zur Stadt Ljasdahl aufbrecht. Mehr zu den NSCs erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Nichtspielercharaktere“.

Um zum Tempel zu kommen, müsst Ihr zuerst mit einem Schiff auf die Insel Hjalland zur Stadt Ljasdahl fahren. In Ljasdahl öffnet Ihr dann die Reisekarte und beginnt den Inselrundgang mit „Hjalland andersrum“. So erreicht Ihr in etwas mehr als einem Tag den Feldstall, wo sich der Tempel befindet. Mehr zur Reiseroute Ljasdahl <=> Ljasdahl erfahrt Ihr im „Kapitel 2“.

Da die Karten etwas dunkel sind, könnt Ihr darauf nicht genau erkennen, wo sich manchmal die Mauern befinden. Darum wurden auf den Karten die entsprechenden Mauern mit weißen Linien gekennzeichnet.

Statue des Namenlosen

Im Tempel werdet Ihr eine Menge Statuen des Namenlosen finden. Diese werden nicht durch Nummern beschrieben, sondern mit einem „S“ auf den Karten gekennzeichnet. Bei einer Statue des Namenlosen könnt Ihr diese berühren, was manchmal Schaden verursachen kann, oder die Statue zerschlagen. Beim Zerschlagen, zerstört Ihr das blasphemische Abbild des namenlosen Gottes. Ihr solltet also im Tempel alle Statuen des Namenlosen zerstören.

Kultisten

Eure Hauptgegner werden Kultisten sein. Diese greifen manchmal zu fünf oder gar zu sechst an. Nutzt dann eine taktische Aufstellung, wie im „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“ beschrieben.

Zudem benutzen die Meisten von ihnen Gifte, die sehr hohen Schaden verursachen können. Hier solltet Ihr, bevor das Gift seine Wirkung entfalten kann, die vergifteten Helden schnell mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift zu heilen.

Die Bogenschützen haben immer vergiftete Waffen, bei den Nahkämpfern nicht immer. Haltet die Lebensenergie Eurer Helden immer im oberen Bereich, falls ein Gift doch Mal nicht entfernt werden kann. Somit verhindert Ihr, das ein Held durch den immensen Schaden plötzlich stirbt. Die Kultisten haben eine geringe Magieresistenz, so das Ihr sie leicht verzaubern könnt. Zudem flüchten sie relativ früh, wenn sie eine gewisse Menge Schaden hinnehmen mussten.

Priester

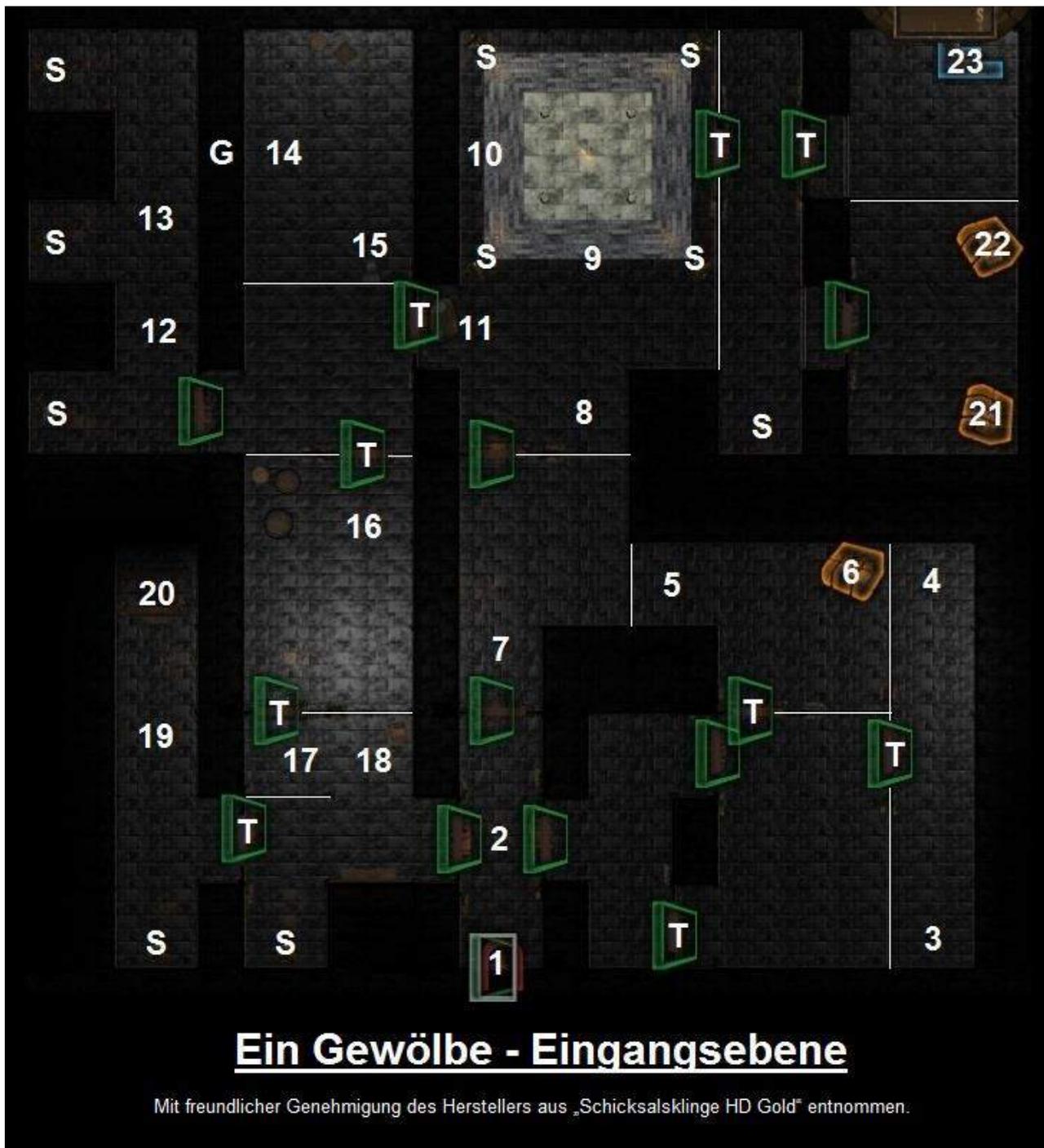
Die Priester sind keine guten Nahkämpfer, aber dafür wenden sie die folgenden Zauber an: „Blitz“, „Somnigravis“, „Horriphobus“ und „Ignifaxius“. Trägt ein Held ein Amulett, welches auf magischem Wege vor Feuer schützt, so ist der Träger gut vor dem Zauber „Ignifaxius“ gewappnet. Das Gleiche gilt für den Träger des Ringes, der vor magischem Feuer schützt.

In jedem Kampf mit einem Priester gilt es für Euch, diesen als erstes auszuschalten und sich dann erst um die Kultisten zu kümmern. Die Priester haben ansonsten eine gute Magieresistenz, was das verzaubern schwerer macht, aber dafür flüchten sie auch relativ früh, wenn sie Schaden hinnehmen mussten. Wenn Euer Anführer verzaubert wird, nimmt ein neuer Held die Position des Anführers ein. Achtet also nach einem Kampf darauf, ob auch der richtige Anführer die Gruppe leitet.

Rasten im Tempel des Namenlosen

Wenn Ihr im Tempel des Namenlosen übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 1 Zauberin, 2 Zauberer und 2 Kultisten
Beute: Keine - (62 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
 - Kampf gegen 1 Zauberin, 1 Zauberer und 4 Kultisten
Beute: Keine - (65 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Die Zauberin ist stärker als ein Zauberer, aber beide benutzen die gleichen Zauber, wie die Priester.



Ein Gewölbe - Eingangsebene

1.) Ein- bzw. Ausgang

2.) Kampf gegen 3 Kultisten und 2 Kultisten kommen später noch dazu (5 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Stiefel, 5x Robe

Mehr über die Kultisten könnt Ihr im Einleitungstext zu diesem Dungeon lesen.

3.) Latrine: Ein Loch im Boden mit dem typischen Geruch, der daraus entströmt.

4.) Latrine: Ebenfalls ein Loch im Boden und dem typischen Geruch.

5.) Über einer erkalteten Feuerstelle hängt ein großer Kessel mit den Resten einer kargen Mahlzeit.

6.) Truhe: 8x Proviantpaket, 2x Weinflasche, 1x Schnapsflasche

7.) Entlang der Wand sitzen ein halbes Dutzend Kultisten. Als sie Euch bemerken, greifen sie an. Einer der Kultisten versucht dabei zum Gangende zu fliehen und schafft das auch.

Kampf gegen 5 Kultisten

Beute: Keine

(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

8.) Falle: Euer Anführer kann die Gruppe vor der Falle warnen, wenn er diese rechtzeitig bemerkt. Ansonsten wird eine Bolzenfalle ausgelöst, die schweren Schaden anrichten kann. Die Falle kann mit dem Hebel bei Punkt 15 deaktiviert werden.

9.) Kampf gegen 5 Kultisten

Beute: 3x Dolch, 1x Vulkanglasdolch, 5x Robe

(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Nach dem Kampf könnt Ihr die ersten vier Statuen des Namenlosen (S) zerschlagen. Von nun an gilt es, jede weitere Statue des Namenlosen zu zerstören. Mehr dazu im Einleitungstext zu diesem Dungeon.

10.) Hebel in der Wand: Wenn Ihr den Hebel umlegt, wird damit der Felsblock bei Punkt 11 hochgezogen.

11.) Felsblock: Der Felsblock kann mit dem Hebel bei Punkt 10 nach oben gezogen werden, um die Tür zu erreichen und somit in den Nordwestbereich zu gelangen. Begeht Euch nun dorthin.

12.) Kampf gegen 2 Kultisten und 1 Kultist kommt später noch dazu (12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Vulkanglasdolch, 3x Robe

13.) Falle: Wird unter Punkt 8 beschrieben. Auch wenn Ihr diese Falle mit dem Hebel bei Punkt 15 deaktivieren könnt, bringt das im Endeffekt nichts, da Ihr hier lang müsst, um zum Hebel zu gelangen. Hinter der Falle kann der Anführer der Gruppe eine Geheimtür (G) in der Ostwand finden. Diese ist nicht leicht zu öffnen. Zur Not geht mehrmals zurück und wieder zur Geheimtür hin. Sobald Ihr es geschafft habt, die Geheimtür zu öffnen, bekommt jeder Held 10 Abenteuerpunkte. In diesem Gangsegment könnt Ihr 3 weitere Statuen des Namenlosen zerstören.

14.) Baderaum: Der Raum ist offensichtlich für rituelle Waschungen gedacht.

15.) Hebel in der Wand: Wenn Ihr den Hebel umlegt, deaktiviert Ihr damit alle Fallen in der Eingangsebene. Das betrifft also die Fallen bei Punkt 8, Punkt 13 und Punkt 18. Verlasst den Nordwestbereich und geht durch die südliche Tür in den Südwestbereich.

16.) Kampf gegen 3 Kultisten

Beute: 3x Robe

(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

17.) Kampf gegen 2 Kultisten

Beute: 2x Schuhe, 2x Robe

(2 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

18.) Falle: Wird unter Punkt 8 beschrieben. Die Falle kann mit dem Hebel bei Punkt 15 deaktiviert werden. Im Südwestbereich könnt Ihr 2 weitere Statuen des Namenlosen zerschlagen.

19.) Kampf gegen 6 Kultisten

Beute: 1x Schwert, 1x Lederzeug, 6x Robe

(24 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

20.) Eine steile Leiter führt durch einen Brunnen hinab in die erste Unterebene zu Punkt 15. Dies stellt eine Abkürzung in dem Dungeon dar. Doch Ihr solltet den normalen Weg nehmen, um keine Abenteuerpunkte sowie Beute zu verpassen. Begeht Euch wieder in Raum 9 und dann in den Nordostbereich des Dungeons. Dort könnt Ihr auch die letzte Statue des Namenlosen in der Eingangsebene zerstören.

21.) Truhe: 2x Goldschmuck, 2x Silberschmuck, 1x Goldener Schild, 1x Zaubertrank

Der goldene Schild ist nicht magisch, aber dennoch einzigartig. Er hat zwar das Gewicht eines Eisenschildes, die Werte sind aber eher einem normalen Schild zuzuordnen. Doch für einen Punkt Attackeabzug, gibt es zwei Punkte auf die Parade und der Schild kann von allen Charakterklassen getragen werden.

22.) Truhe: 3x Robe, 3x Laterne, 3x Öl

23.) Hier gelangt Ihr auf normalem Weg in die erste Unterebene.



Ein Gewölbe - Erste Unterebene

1.) Hier geht es zurück in die Eingangsebene.

2.) Kampf gegen 2 Kultisten
(26 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Schwert, 2x Lederzeug

3.) Falle: Euer Anführer kann die Gruppe vor der Falle warnen, wenn er diese rechtzeitig bemerkt. Ansonsten wird eine Bolzenfalle ausgelöst, die schweren Schaden anrichten kann. Auch wenn Ihr diese Falle mit dem Hebel bei Punkt 5 deaktivieren könnt, bringt das im Endeffekt nichts, da Ihr hier lang müsst, um zum Hebel zu gelangen. In diesem Gangsegment könnt Ihr

drei Statuen des Namenlosen zerstören.

4.) Wenn Ihr zu nah an die Tür herangeht, kann es passieren, das Ihr den Kampf schon vor der Tür auslöst.
Kampf gegen 4 Kultisten
(16 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Schwert, 1x Lederzeug

5.) Hebel in der Wand: Wenn Ihr den Hebel umlegt, deaktiviert Ihr damit alle Fallen in der 1. Eingangsebene. Das betrifft also die Fallen bei Punkt 3, Punkt 11 und Punkt 13.

6.) Truhe: 1 Dukat und 6 Silberstücke, 3x Robe, 3x Stoffhemd, 3x Stoffhose, 3x Dolch, 1x Schwert, 1x Weinflasche, 1x Bier

7.) Bevor Ihr zu diesem Kampf kommt, könnt Ihr auf den Weg dorthin 2 Statuen des Namenlosen zerschlagen. Kampf gegen 1 Priester und 1 Kultist (14 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Schwert, 1x Lederzeug, 1x Vulkanglasdolch
Mehr über die Priester könnt Ihr im Einleitungstext zu diesem Dungeon lesen.

8.) Kampf gegen 2 Kultisten (8 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Am Gangende könnt Ihr eine Statue des Namenlosen zerstören. Begeht Euch zur verschlossenen Tür im Norden des Ganges und öffnet sie. Bevor Ihr die nächste Statue des Namenlosen erreichen könnt, kann der Anführer der Gruppe eine Geheimitür entdecken und versuchen sie zu öffnen. Sobald die Geheimitür geöffnet wurde, bekommt jeder Held 10 Abenteuerpunkte. Danach könnt Ihr die Statue zerschlagen und durch die Geheimitür gehen.

9.) In der Ferne könnt Ihr jemanden verzweifelt um Hilfe rufen hören.

10.) Vor Euch seht Ihr eine dunkle Fallgrube aus der leises Wimmern an Eure Ohren dringt. Wenn Ihr zwei Seile dabei habt, könnt Ihr einen Rettungsversuch unternehmen (der 3. Stabzauber zählt als ein Seil). Sobald Ihr den Fremden gerettet habt, schenkt er Euch einen Ring (Silber) als Dank für seine Befreiung und verschwindet dann. Für die Rettung des Fremden bekommt jeder Held 25 Abenteuerpunkte. Den Ring müsst Ihr nicht magisch untersuchen, da er schon analysiert ist. Wenn Ihr den Ring etwas genauer anschaut, stellt Ihr fest, dass der Träger vor magischen Feuer geschützt ist. Am Gangende könnt Ihr noch eine Statue des Namenlosen zerschlagen.

11.) Falle: Euer Anführer kann die Gruppe vor der Falle warnen, wenn er diese rechtzeitig bemerkt. Ansonsten wird eine Bolzenfalle ausgelöst, die schweren Schaden anrichten kann. Die Falle kann mit dem Hebel bei Punkt 5 deaktiviert werden.

12.) Truhe: In der Truhe liegt ein großer schwarzer Kristall, von dem eine Aura des Bösen ausgeht. Er kann nicht auf herkömmlichen Weg zerschlagen werden. Wenn Ihr es versucht, ruft Ihr dadurch nur einen Heshthot herbei, den Ihr dann bekämpfen müsst. Der Kristall bleibt davon aber unberührt.

Ein Magiebegabter mit ungefähr 10 Astralpunkten kann den Kristall mit dem Zauber „Ignifaxius“ zerstören und jeder Held bekommt dann 25 Abenteuerpunkte.

13.) Falle: Wird unter Punkt 11 beschrieben. Die Falle kann mit dem Hebel bei Punkt 5 deaktiviert werden.

14.) Kampf gegen 2 Kultisten (26 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Schwert, 2x Lederzeug

15.) Eine Leiter führt in die Eingangsebene zu Punkt 20 und stellt somit eine Abkürzung zwischen den Ebenen her. Eigentlich ist jetzt ein guter Zeitpunkt, um hier zurück in die Eingangsebene zu gelangen und dann das Dungeon über Punkt 1 zu verlassen. Ihr könntet dann nach Ljasdahl zurückkehren, um Euch dort auszukurieren, Eure Waffen zu reparieren sowie Eure erbeuteten Gegenstände zu verkaufen. Vielleicht benötigt Ihr auch neue Munition. Wenn Ihr wieder bei vollen Kräften seid, kehrt Ihr hier durch die Abkürzung wieder an diesem Punkt in der ersten Unterebene zurück. Fühlt Ihr Euch noch stark genug, so könnt Ihr natürlich auch ohne Rast in Ljasdahl weiter das Dungeon erforschen.

In der Ecke des Raumes könnt Ihr noch eine Statue des Namenlosen zerschlagen.

16.) Hebel in der Wand: Mit dem Hebel könnt Ihr den Steinblock bei Punkt 17 hochziehen. Doch sobald Ihr den Hebel loslasst, wird auch der Steinblock wieder heruntergelassen. D.h., Ihr müsst hier einen Helden den Hebel solange niedergedrückt halten lassen, bis der Rest der Gruppe den Bereich hinter dem Steinblock erforscht hat. Es bleibt nun Euch überlassen, welchen Helden Ihr dafür nehmt, bevor Ihr Eure Gruppe trennt.

Am besten wäre es natürlich, wenn Ihr einen NSC dabei habt, der diese Aufgabe für Euch übernehmen kann. Damit könnt Ihr mit Euren sechs Helden normal weitermachen. Die Mitnahme von einem NSC wird auch im Einleitungstext dieses Dungeons empfohlen. Wenn Ihr keinen NSC dabei habt, so geht es nur mit 5 Helden weiter. Der Held der am Hebel zurückbleibt, bekommt dann keine Abenteuerpunkte und würde somit am Schluss ungefähr 70 Abenteuerpunkte weniger haben als die anderen Helden. Zudem die folgenden Kämpfe mit nur fünf Helden natürlich schwerer werden, da Euch ein Held fehlt. Ihr habt aber immer noch die Chance, Euch einen NSC zu besorgen, indem Ihr die Abkürzung über die Leiter bei Punkt 15 nehmt, das Dungeon verlasst und erst später mit einem NSC wieder hierher zurückkommt.

17.) Der Felsblock kann durch niedergedrückt halten des Hebels bei Punkt 16 nach oben gezogen werden, um die Tür zu erreichen und somit in den Nordbereich zu gelangen.

18.) Kampf gegen 2 Priester und 4 Kultisten
(30 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Schwert, 2x Lederzeug, 2x Vulkanglasdolch
Mehr über die Priester und die Kultisten könnt Ihr im Einleitungstext zu diesem Dungeon lesen. Der Kampf ist nicht gerade einfach, vor allem, wenn die Priester den Kampf mit Ihren Zaubern eröffnen. Ihr solltet Euch zuerst um die Priester kümmern, dann um die Kultisten-Bogenschützen und zum Schluss um die Kultisten-Nahkämpfer.

19.) Altar des Namenlosen: Auf dem finsternen Altar befindet sich die Skulptur eines liegenden Mannes ohne Gesicht. Ihr solltet den Altar vernichten. Nach getaner Arbeit, habt Ihr den Altar so verunstaltet, das Euch dabei eine schwarze Statuette aus einem Hohlraum entgegenfällt. Die Statuette stellt ebenfalls einen Mann ohne Gesicht dar. Hier könnt Ihr nun die Statuette als Beweis für Eliane Windenbek mitnehmen oder die Statuette vor Ort zerstören. Wofür Ihr Euch entscheidet ist egal, die „Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim“ könnt Ihr mit beiden Varianten erfolgreich abschließen.

Seid Ihr auf eigene Faust hier, also nicht im Auftrag von Eliane, und nehmt Ihr die Statuette an Euch, so startet Ihr damit die „Hauptquest: Tempel des Namenlosen“, die sogleich auch in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vermerkt wird. In der Hauptquest steht dann, das die Statuette vielleicht später nochmal zu gebrauchen ist. Selbst in dieser Variante, könnt Ihr später die „Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim“ erfolgreich beenden.

Für die Vernichtung des Altars bekommt jeder Held 50 Abenteuerpunkte.

Hinter dem Altar gibt es eine Geheimtür. Wenn Ihr ganz nah an den Altar herangeht oder Euch hinter den Altar begeben, kann der Anführer der Gruppe versuchen, diese zu finden und zu öffnen. Sobald die Geheimtür geöffnet wurde, bekommt jeder Held 10 Abenteuerpunkte. Bevor Ihr aber in den Geheimgang hineingeht, solltet Ihr in dem großen Raum die letzten 8 Statuen des Namenlosen zerstören.

20.) Kampf gegen 1 Hohepriester und 4 Kultisten
(42 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Schwert, 1x Lederzeug, 1x Kukrisdolch, 1x Kristallkugel, 1x Goldschmuck, 1x Roter Schlüssel
Der Hohepriester ist hochstufig und somit hat er viele Lebenspunkte und eine hohe Magieresistenz. Zudem sind auch seine Waffen mit einem starken Gift versehen. Dafür hat er aber nicht so gute Nahkampfwerte. Die braucht er eigentlich auch nicht, da er sich hauptsächlich auf seine Magie verlässt. Er kann die gleichen Zauber sprechen, wie die normalen Priester, hat dafür aber mehr Astralpunkte. Ihr solltet also den Hohepriester als erstes und so schnell wie möglich ausschalten, bevor er großen Schaden anrichten kann. Das ist der letzte Kampf im Tempel des Namenlosen, setzt daher alles ein, was Ihr noch habt.

Der rote Schlüssel hat mit v1.35 eine Anwendung bekommen.

Der Kukrisdolch enthält direkt 5 Anwendungen des Giftes Kukris. Wenn ein Held die Kristallkugel in seinem Inventar hat, bekommt er einen Bonus von 2 Punkten auf das Talent „Gefahrensinn“.

21.) Truhe: 15 Dukaten, 1x Lobpreisungen, 1x Mitgliederliste, 1x Robe

Die Mitgliederliste enthält alle Anhänger des Namenlosen auf der Insel Hjalland.

Das Buch der Lobpreisungen kann von einem Helden gelesen werden. Mehr dazu findet Ihr gleich im Anschluss unter „Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen“.

22.) Truhe: 50 Dukaten, 2x Goldschmuck, 3x Silberschmuck, 1x Silberner Stirnreif

Den silbernen Stirnreif solltet Ihr mit den Zaubern „Odem Arcanum“ und „Analüs“ untersuchen. Ihr stellt dann fest, das Ihr mit dem Stirnreif den Zauber „Armatruz“ wirken könnt. Der Stirnreif hat 5 Ladungen und wenn Ihr bei der Gegenstandsbeschreibung auf die Schaltfläche „zaubern“ klickt, wird der Zauber „Armatruz“ einmal gewirkt. Der „Armatruz“ des Stirnreifes erhöht den Rüstungsschutz des Trägers um 5 Punkte, aber nur, wenn er im Kampf benutzt wird. Außerhalb des Kampfes verschwendet Ihr damit nur die Ladungen.

Damit habt Ihr nun den Tempel des Namenlosen komplett ausgeräuchert und geplündert. Kehrt zum Hebel bei Punkt 16 zurück und nimmt Eure abgestellten NSC oder Helden wieder in Eure Gruppe auf. Wenn Ihr auf dem gleichen Feld steht, wo auch der abgestellte Charakter steht, erscheint rechts unten im Bildschirm der Knopf, womit Ihr die Gruppe wieder zusammenführen könnt. Dadurch wird der Hebel losgelassen und der Felsbrocken bei Punkt 17 versperrt wieder den Zugang zum nördlichen Bereich. Zusammen solltet Ihr nun das Dungeon verlassen, indem Ihr die Abkürzung über die Leiter bei Punkt 15 nehmt und dann die Eingangsebene über Punkt 1 verlasst.

Als nächstes geht es zurück nach Ljasdahl, wo Ihr Euch erstmal erholen könnt. Verkauft Eure erbeuteten Gegenstände und lasst Eure Waffen reparieren falls nötig. Dann geht es mit dem Schiff nach Varnheim, um Eliane Windenbek mit oder ohne Statuette von Eurem Erfolg zu berichten. Mehr dazu erfahrt Ihr dann bei der „Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim“ unter „Varnheim - Eliane Windenbek (Fortsetzung)“.

Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen

Das Buch der Lobpreisungen ist eine Mod und wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt.

Das Buch kann gelesen werden, aber nur von demjenigen, der die Voraussetzungen dafür erfüllt. Diese sind:

Klugheit mindestens 12
Aberglaube höchstens 4
Geschichte mindestens 5
Götter/Kulte mindestens 5

Der Leser sollte aber auch noch einen hohen Wert in Selbstbeherrschung haben. Der ganze Titel des Buches lautet: „Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen“ und es ist nicht ganz ungefährlich, in diesem Buch zu lesen.

Es gibt insgesamt 13 Kapitel und bei jedem Kapitel muss der Leser eine Probe auf das Talent „Selbstbeherrschung“ ablegen. Je weiter er in dem Buch liest, desto schwerer wird die Probe auf Selbstbeherrschung. Misslingt eine Selbstbeherrschungsprobe, so muss er weiterlesen und kann nicht nach dem Kapitel das Buch schließen. Es kann aber sein, dass er in den nächsten Kapiteln wieder eine Selbstbeherrschungsprobe schafft, um das Buch dann doch noch auf Seite legen zu können. Umso weiter der Leser also in dem Buch vordringt, desto schwieriger wird es für ihn, mit dem Lesen aufzuhören.

Bis zum 12. Kapitel hat der Leser die Chance, durch eine Selbstbeherrschungsprobe mit dem Lesen aufzuhören. Beginnt er das 13. Kapitel zu lesen, ist es um den Helden geschehen. Er wird zu einem Anhänger des Namenlosen und ermordet als erstes die komplette restliche Gruppe. Damit wäre für Euch das Spiel dann zu Ende. Jedes Kapitel gibt also auch die Erschwernis der Probe an. Während Kapitel 1 die Selbstbeherrschungsprobe um einen Punkt erschwert, ist es beim letzten Kapitel dann eine Selbstbeherrschungsprobe, die um 12 Punkte erschwert ist.

Bei jedem Kapitel gibt es aber durch das erlangte Wissen auch je einen Steigerungsversuch auf die Talente „Geschichte“ und „Götter/Kulte“. D.h., dass das Buch durch die 12 Kapitel zwölf Steigerungsversuche auf diese beiden Talente ermöglicht. Doch wie gesagt, umso mehr der Leser in dem Buch liest, desto gefährlicher wird es, dass er mit dem Lesen nicht mehr aufhören kann und letztendlich Eure Gruppe tötet.

Am besten Ihr entscheidet im richtigen Moment, mit dem Lesen des Buches aufzuhören. Lieber etwas früher, als wenn es nachher zu spät ist. Natürlich hängt es auch davon ab, wie hoch beim Leser der Wert bei dem Talent Selbstbeherrschung ist. Habt Ihr einmal nach dem Lesen das Buch geschlossen, so werdet Ihr es auch nicht mehr öffnen. Aus gutem Grund.

Hauptquest: Hjore Ahrensson - Ottarje

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Hjore Ahrensson in Ottarje wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Asgrimm Thurboldsson - Breida
- Beorn Hjallason - Angbodirtal
- Yasma Thinmarsdotter - Thoss

Ottarje - Taverne „Großer Drachen“

Seid Ihr in Ottarje angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Hjore Ahrensson wohnt. Begeht Euch in die Taverne „Großer Drachen“ und fragt den Wirt nach Hjore Ahrensson. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Hjore wohnt.

Ottarje - Hjore Ahrensson

Begeht Euch zu Hjores Haus rechts neben der Herberge und klopft an die Tür. Es wird ein gebrechlicher alter Mann die Tür öffnen und es stellt sich heraus, das es Hjore Ahrensson ist. Solltet Ihr das Schuldbuch aus dem Wolfsbau dabei haben, so könnt Ihr ihn auf seinen Namen in dem Buch hinweisen. Doch das solltet Ihr nicht machen, da ansonsten Hjore Euch sofort die Tür vor der Nase zuschlägt und Ihr beim nächsten Besuch erfahren müsst, das Hjore gestorben ist. Mehr über das Schuldbuch erfahrt Ihr im „Kapitel 4“ unter „Ein Wolfsbau“.

Hjore fragt Euch, was Ihr von ihm wollt. Ihr solltet anstatt vom Hetmann zu berichten, ihn lieber direkt nach Hyggelik fragen. Er wird Euch dann zwei weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt:

- Beorn Hjallason - Angbodirtal
- Alrik Derondan - Phexcaer

Er kennt zwar noch eine zweite Person in Phexcaer, aber der Name der Person will ihm nicht einfallen. Für Euch kann das egal sein, da es keinen weiteren Nachfahren außer Alrik Derondan in Phexcaer gibt. Hjore fordert Euch auf, vor der Tür zu warten. Macht das, auch wenn es 15 Minuten dauern wird, bis Hjore wieder erscheint. Er überreicht Euch dann nämlich sein Kartenstück, welches er bei einer Familie aus Clanegh beim Kartenspielen gewonnen hat. Es dauert nicht lange, bis im der Name der Familie wieder einfällt und er Euch einen weiteren Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik nennt:

- Yasma Thinmarsdotter - Clanegh

Nachdem sich der alte Hjore von Euch verabschiedet hat, wird er sich wieder in sein Bett begeben. Die drei oben genannten Personen werden sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt.

Ihr müsst aber feststellen, das das erhaltene Kartenstück eine Fälschung ist. Ihr erkennt das im Kartenfenster, denn die Karte passt nicht genau zu den anderen. Das Kartenstück von Hjore wird nicht durch Zufall bestimmt, so wie die richtigen Kartenstücke, so das es immer das gleiche falsche Kartenstück ist. Solltet Ihr während Eurer weiteren Suche nach den Kartenstücken, das richtige Kartenstück bekommen, so wird es automatisch gegen das falsche Kartenstück ausgetauscht. Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene falsche Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteurpunkte.

Hauptquest: Jurge Torfinsson - Skjal

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Jurge Torfinsson in Skjal wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Ragna Firunjasdotter - Vidsand
- Tiomar Swafnildsson - Brendhil
- Der ehrliche Jörg

Skjal - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Skjal angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Jurge Torfinsson wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Jurge Torfinsson. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Jurge wohnt.

Skjal - Jurge Torfinsson

Begeht Euch zum Haus von Jurge Torfinsson, welches sich in der Nähe des Kräuterladens befindet. Fragt den jungen Mann, ob er Jurge Torfinsson ist, was er daraufhin bestätigen wird. Wenn Ihr ihm sagt, das Ihr im Auftrag des Hetmanns unterwegs seid, wird Jurge Euch hereinbitten und erstmal eine runde Premer Feuer ausschenken. Auf die Frage von Jurge, was Ihr wollt, teilt ihm mit, das Ihr Hyggeliks Schwert sucht.

Nun will Jurge erst einen Beweis haben, das Ihr auch wirklich für den Hetmann arbeitet. Solltet Ihr die „Vollmacht des Hetmanns“ nicht bei Euch haben, bleibt Euch nichts anderes übrig, als nach Thorwal zurück zu reisen und Euch beim Hetmann in der Ottaskin der Hetleute eine Vollmacht geben zu lassen.

Habt Ihr die „Vollmacht des Hetmanns“, so zeigt sie Jurge. Daraufhin wird er Euch sein Kartenstück aushändigen. Bedankt Euch bei ihm mit den Worten, das der Walgott ihn segnen möge.

Er wird Euch dann vier weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt. Folgende Personen wird er Euch nennen, die sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt werden, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Yasma Thinmarsdotter - Clanegh
- Ragna Firunjasdotter - Vidsand
- Swafnild Egilsdotter - Hafen
- Algrid Trondesdotter - Hjalsingor

Im Anschluss verabschiedet er sich noch freundlich von Euch. Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte.

Hauptquest: Ragna Firunjasdotter - Vidsand

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Ragna Firunjasdotter in Vidsand wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Asgrimm Thurboldsson - Breida
- Beorn Hjallasson - Angbodirtal
- Jurge Torfinsson - Skjal
- Swafnild Egilsdotter - Hafen

Vidsand - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Vidsand angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Ragna Firunjasdotter wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Ragna Firunjasdotter. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Ragna wohnt.

Vidsand - Ragna Firunjasdotter

Geht nach Westen zum markierten Haus und teilt der Frau mit, das Ihr nach ihr sucht, sofern sie Ragna Firunjasdotter ist. Fragt sie nach dem Namen Hyggelik und erzählt dann Eure Geschichte. Sie wird Euch zwei weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Swafnild Egilsdotter - Hafen

Bedankt Euch bei Ihr und fragt dabei, ob sie noch etwas weiß. Sie wird Euch dann zwei weitere Personen nennen:

- Gerald in Phexcaer
- Jurge Torfinsson - Skjal

Swafnild Egilsdotter und Jurge Torfinsson werden sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklänge“ vermerkt, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt. Isleif Olgardsson ist natürlich nicht mehr wichtig, da Ihr bei ihm die Suche begonnen habt und ein Gerald in Phexcaer gibt es nicht.

Wenn Ihr Euch daraufhin erneut bedankt und wiederum direkt dabei fragt, ob Ragna noch mehr weiß, muss der Anführer der Gruppe eine Probe auf Charisma ablegen. Schafft er sie nicht, weiß Ragna nichts mehr und verabschiedet sich von Euch. Schafft er aber die Probe, so erwähnt sie noch ein Kartenstück. Wenn Ihr fragt, ob Ihr das Kartenstück Mal sehen dürft, überlässt Ragna Euch das Kartenstück. Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte.

Hauptquest: Swafnild Egilsdotter - Hafen

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Swafnild Egilsdotter am besten in einem Hafen anzutreffen ist:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Beorn Hjallason - Angbodirtal
- Eliane Windenbek - Varnheim
- Jurge Torfinsson - Skjal
- Ragna Firunjasdotter - Vidsand

In irgendeinem Hafen

Sobald Ihr die Hauptquest bekommen habt, kann es in jeder Hafenstadt beim Betreten des Hafengebäudes passieren, das plötzlich Swafnild Egilsdotters Schiff die „Hjallandstolz“ vor Anker liegt. Es ist reiner Zufall, so das Ihr entweder schon relativ früh auf das Schiff treffen könnt oder doch erst viel später. Wenn Ihr explizit danach sucht, könnt Ihr auch in einer Hafenstadt einige Tage übernachten und jeden Tag aufs Neue im Hafengebäude nachschauen, ob Swafnilds Schiff vor Anker liegt.

Liegt die „Hjallandstolz“ im Hafen, so solltet Ihr den Kahn genauer anschauen. Ihr könnt dort eine Frau antreffen und sie fragen, ob sie Swafnild Egilsdotter ist. Sie wird es bejahen und so solltet Ihr Euch erstmal vorstellen. Anstatt direkt nach einem Kartenstück zu fragen, fragt sie nach Hyggelik und erzählt dann Eure ganze Geschichte. Sie wird Euch drei weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt. Folgende Personen wird sie Euch nennen, die sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklänge“ vermerkt werden, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Ragna Firunjasdotter - Vidsand
- Beorn Hjallason - Angbodirtal
- Tiomar Swafnildsson - Brendhil

Im Anschluss muss ein Held mit dem höchsten Wert in Charisma, eine Probe darauf bestehen. Misslingt sie, so weiß Swafnild nichts mehr. Fragt Ihr danach schnell noch nach einem Kartenstück oder gelingt zuvor die Charisma-Probe, so teilt Swafnild Euch mit, das sie ein Kartenstück besitzt, aber es erst aus einer anderen Hafenstadt holen muss.

Wenn Ihr sie fragt, ob sie das tun würde, lädt sie Euch ein mitzukommen. Da Ihr normalerweise, wenn Ihr ein Hafengebäude betretet, schon reisefertig seid, könnt Ihr also direkt an Bord gehen. Die Hafenstadt, wo Swafnild die Karte holen will, wird per Zufall ausgewählt.

Habt Ihr aber nicht das Glück, das sich Swafnild an ein Kartenstück erinnert oder wollt Ihr nicht mit Ihr zusammen reisen, so verlasst Ihr erstmal ihr Schiff. Wenn etwas Zeit verstrichen ist, werdet Ihr im gleichen Hafen wieder auf Swafnilds Schiff stoßen.

Doch diesmal ist Swafnild nicht anzutreffen und eine genauere Untersuchung des Schiffes hilft Euch auch nicht weiter. Erst wenn wieder etwas Zeit verstrichen ist, werdet Ihr erneut im gleichen Hafen Swafnilds Schiff entdecken. Diesmal kommt Swafnild auf Euch zu gelaufen und überreicht Euch das Kartenstück.

In irgendeiner Hafenstadt

Seid Ihr bei Swafnild mit an Bord gegangen, folgt nun eine fünftägige Schiffsreise, wo Eure Helden seekrank werden können und sich dann die meiste Zeit an der Reling aufhalten. Die seekranken Helden erleiden für zehn Stunden MU / GE / IN / KK -3. Aber ansonsten verläuft die Schifffahrt ereignislos. In der anderen Hafenstadt angekommen überreicht Euch Swafnild ihr Kartenstück und sticht dann ohne Euch wieder in See.

Abschluss

Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück gibt es 30 Abenteurpunkte pro Held. Sollte Swafnild Euch zufällig nach Brendhil bringen, könntet Ihr direkt mit der „Hauptquest: Tiomar Swafnildsson - Brendhil“ weitermachen, da sie Euch diese Person vor der Abreise genannt hat. Natürlich nur, falls Ihr Tiomars Quest noch nicht abgeschlossen habt.

Hauptquest: Tiomar Swafnildsson - Brendhil

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Tiomar Swafnildsson in Brendhil wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Algrid Trondesdotter - Hjalsingor
- Swafnild Egilsdotter - Hafen
- Umbrik Siebenstein - Orvil

Die Stadt Brendhil liegt mit der Stadt Manrin auf einer Insel im Nordwesten und somit könnt Ihr nur mit einem Schiff dorthin kommen. Ihr könnt von der Stadt Overthorn aus Brendhil direkt ansteuern oder über Manrin per See- oder Landweg nach Brendhil gelangen. Seht dazu die Reisekarte zu Beginn von „Kapitel 2“. Ihr könnt auch von Swafnild Egilsdotter nach Brendhil gebracht werden, falls sie bei der „Hauptquest: Swafnild Egilsdotter - Hafen“ ihr Kartenstück hier abholen muss.

Brendhil - Taverne und Herberge „Bei Giryo“

Seid Ihr in Brendhil angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Tiomar Swafnildsson wohnt. Begebt Euch zur Taverne und Herberge „Bei Giryo“, geht durch die Herberge in die Taverne und fragt den Wirt nach Tiomar Swafnildsson. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Tiomar wohnt.

Brendhil - Tiomar Swafnildsson

Begebt Euch zum Haus im Westen und besucht Tiomar. Wenn er Euch fragt, ob Ihr zu ihm wollt, sagt ihm, wenn er Tiomar ist, dann ja. Anstatt ihm vom Hetmann zu erzählen, unterstellt ihm einfach, das er doch mit Hyggelik verwandt sei. Das ist zwar nicht so, aber er kannte Mal einen Verwandten. Wenn Ihr ihm dann sagt, das Ihr auf der Suche nach dem Schwert seid, wird er Euch drei weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt. Folgende Personen wird er Euch nennen, wobei Jurge Torfinsson und Umbrik Siebenstein sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt werden, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Jurge Torfinsson - Skjal
- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Umbrik Siebenstein - Orvil

Isleif Olgardsson ist natürlich nicht mehr wichtig, da Ihr bei ihm die Suche begonnen habt. Bedankt Euch bei Tiomar und fragt dabei, ob er nicht noch mehr weiß. Ihr erfahrt dann, das auch er ein Kartenstück besitzt, es aber nur gegen ein Empfehlungsschreiben rausrückt.

Habt Ihr ein Empfehlungsschreiben dabei, könnt Ihr sofort mit „Brendhil - Tiomar Swafnildsson (Fortsetzung)“ weitermachen. Besitzt Ihr aber noch kein Empfehlungsschreiben, sagt ihm zum Abschluss, das Ihr ihm das Schreiben bringen werdet. Da Umbrik Siebenstein ein Freund von Tiomar ist, werdet Ihr wohl nur von Umbrik ein Empfehlungsschreiben bekommen können. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als nach Orvil aufzubrechen. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil“.

Brendhil - Tiomar Swafnildsson (Fortsetzung)

Besitzt Ihr das Empfehlungsschreiben von Umbrik Siebenstein bereits oder habt Ihr es besorgt und seid damit wieder zu Tiomar gekommen, so könnt Ihr es ihm jetzt zeigen. Tiomar freut sich Mal wieder etwas von Umbrik zu hören. Zudem verbürgt sich Umbrik für Euch. Tiomar bittet Euch daraufhin hinein und Ihr solltet ihm für die Einladung danken. Tiomar sagt dann, das er bei der Suche nach Hyggeliks Schwert wohl weiterhelfen kann.

Er holt ein Kartenstück, welches Ihr Euch zuerst ansehen könnt. Anschließend gibt er sie Euch. Bedankt Euch bei Tiomar für seine Hilfe und nehmt anschließend sein Angebot an, mit ihm etwas zu trinken. Ein Held kann dabei betrunken werden. Ihr könnt nun ewig lange mit Tiomar trinken. Letztendlich müsst Ihr Euch aber von ihm verabschieden, da Ihr es eilig habt.

Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte. Das Empfehlungsschreiben wird nun nicht mehr benötigt und Ihr könnt es entsorgen.

Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Umbrik Siebenstein in Orvil wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Tiomar Swafnildsson - Brendhil
- Yasma Thinmarsdotter - Thoss

Orvil - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Orvil angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Umbrik Siebenstein wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Umbrik Siebenstein. Er wird Euch dann die Hütte nennen, in dem Umbrik wohnt.

Orvil - Umbrik Siebenstein

Begeht Euch zu Umbriks Hütte im Osten und teilt ihm mit, das Ihr auf Empfehlung hier seid. Sagt ihm daraufhin noch, das Ihr Hyggeliks Schwert sucht. Auf Eure Frage, warum er Euch denn nicht helfen will, erfahrt Ihr, das Ihr erst etwas für ihn erledigen sollt. Wenn Ihr Eure Hilfe anbietet, erzählt Umbrik Euch, das ein Mensch große Macht über das Tierreich hat und die Gegend tyrannisiert. Ihr sollt Euch also um das Problem kümmern.

Nehmt Ihr die Aufgabe an, so wird Umbrik Euch sagen, das der Mann Gorah heißt und Ihr sein Versteck auf dem Bergpfad an drei Weißdornbüschen erkennen könnt. Als Beweis sollt Ihr ihm Gorahs Runenknochen bringen. Anschließend kehrt Umbrik in seine Hütte zurück. Durch das Questbuch erfahrt Ihr, das sich die drei Weißdornbüsche irgendwo auf dem Bergpfad von Orvil nach Skjal befinden.

Reiseroute Orvil <=> Skjal

Ihr solltet Euch auf die Suche nach Gorah nur mit erfahrenen und gut ausgerüsteten Helden machen. Denn der Kampf gegen Gorah und seine beherrschten Tiere ist nicht leicht. Hebt Euch zur Not diese Reiseroute für später auf. Ihr werdet von Orvil aus nur ungefähr 2-3 Tage bis zum geheimen Druidenzeichen brauchen. Daher ist es auch ratsam, von Orvil aus die Reise zu starten, wenn Ihr Gorah bekämpfen wollt. Zudem Ihr in Orvil auch erst von Umbrik Siebenstein über das Druidenzeichen in Kenntnis gesetzt werdet. Mehr über die Reiseroute erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Sobald Ihr die drei nebeneinander stehenden Weißdornbüsche gefunden habt, ist Vorsicht geboten. Denn Gorah muss ganz in der Nähe sein. Ihr habt hier die Möglichkeiten, im Schutze des Zaubers „Silentium“ zu schleichen, Euch ohne Hilfsmittel anzuschleichen oder den Druiden direkt zu fordern.

Der Zauber „Silentium“ hat seine Vor- und Nachteile. Einer der Nachteile ist, das Ihr selbst ebenfalls nichts hört, aber damit könntet Ihr ungehört bis zu ihm vordringen. Somit solltet Ihr es in Erwägung ziehen, mit dem Zauber zu schleichen. Schleicht Ihr ohne Zauber, so muss jeder Held eine Probe auf das Talent „Schleichen“ ablegen.

Ihr erreicht daraufhin den Rand einer Lichtung, wo ein Mann gerade auf einem Altar ein Schaf opfern will. Um ihn herum lagern ein Dutzend Wölfe im Gras. Hier habt Ihr die Möglichkeiten, den Druiden mit gezielten Schüssen niederzustrecken oder auf die Lichtung zu treten, um zu kämpfen. Auf ihn zu schießen, lohnt sich nicht, denn der Mann bzw. Gorah hat sich davor geschützt. Es bleibt Euch also keine Wahl, als in den Nahkampf zu gehen.

Der Kampf gegen Gorah

Kampf gegen 1 Gorah, 1 Säbelzahniger, 2 Harpyien sowie 3 Grimwölfe und 1 Säbelzahniger sowie 2 Harpyien kommen später noch dazu (114 Abenteuerpunkte und 25 Bonusabenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Kukrismengbilar

Gorah versteht es, seine Zauber gezielt einzusetzen. Er verwendet die folgenden Zauber im Kampf: „Plumbumbarum“, „Böser Blick“ und „Zwingtanz“. Er hat eine Menge Lebens- sowie Astralpunkte und eine sehr hohe Magieresistenz. Zudem verwendet er im Nahkampf das Gift Kukris. Ihr solltet ihn also als erstes und so schnell wie möglich ausschalten, bevor er großen Schaden anrichten kann.

Der Säbelzahniger ist der zweitgefährlichste Gegner in diesem Kampf, denn er macht 2 Angriffe pro Kampfrunde, wobei die erste Attacke erheblichen Schaden verursachen kann, auch bei sehr gut gerüsteten Helden. Zudem hat er einen guten Attackewert und eine hohe Lebensenergie. Dafür hat er aber eine niedrige Magieresistenz. Anstatt den Säbelzahniger mit mehreren „Fulminictus“-Zauber zu töten, ist es hier einfacher, den Zauber „Sanftmut“ anzuwenden.

Habt Ihr einen Druiden dabei, dann ist natürlich der Zauber „Herr der Tiere“ die bessere Wahl. Sobald der zweite Säbelzahniger auftaucht, solltet Ihr auch ihn so schnell es geht, außer Gefecht setzen.

Müsst Ihr Euch wegen der Anzahl der Gegner in eine Ecke zurückziehen oder eine Reihe bilden, so könnt Ihr das im „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“ nachlesen. Wenn Ihr eine Reihe bildet, macht das nicht in der Nähe des Ausgangs, ansonsten fallen Euch die nachkommenden Gegner in den Rücken.

Schafft Ihr es nicht, Gorah schnell auszuschalten, solltet Ihr vielleicht einen Kämpfer auswählen, der sich alleine in den Kampf mit Gorah wagt und somit die Zauberer nur auf sich lenkt. Es ist natürlich von Vorteil, wenn dieser Held einen Ring trägt, der die Magieresistenz erhöht.

Gorahs Hütte

Nach dem Kampf erhaltet Ihr erst einmal ein Kukrismengbilar. Es enthält direkt 10 Anwendungen des Giftes Kukris. Dann seht Ihr Gorah und die Tiere, die unter seinem Bann standen, um euch herum liegen. Ihr solltet jetzt Gorahs Hütte untersuchen, anstatt umzukehren und Umbrik Siebenstein zu holen.

In der Hütte findet Ihr folgendes:

1x Robe, 1x Schnapsflasche, 1x Alraune, 1x Schleuder, 1x Ilmenblatt, 1x Schriftrolle, 1x Kristallkugel, 1x Starker Heiltrank

Wenn ein Held die Kristallkugel in seinem Inventar hat, bekommt er einen Bonus von 2 Punkten auf das Talent „Gefahrensinn“.

In der Hütte findet Ihr noch eine mit vielen Runen verzierte Truhe. Die Truhe hat eine Falle mit einem tückischen Gift. Wenn der Anführer der Gruppe beim Öffnen der Truhe geschickt genug ist, passiert nichts. Andernfalls erleidet der Anführer in regelmäßigen Abständen 1W6 Schaden, so das Ihr, sobald Ihr die Möglichkeit dazu habt, ihn schnell mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift heilt. Sobald Ihr also wieder auf Reisen seid, schlägt schnell ein Nachtlager auf, um dem Vergifteten zu helfen.

Truhe: 1x Knochen mit Rune, 1x Ring (Gold), 1x Starker Heiltrank, 2x Gegengift, 1x Expurgicum, 1x Rezept für Expurgicum, 2x Alraune, 1x Jorugawurzel, 1x Kairanhalm, 1x Thonnyblüte

Den Knochen mit Rune müsst Ihr unbedingt mitnehmen, denn Ihr braucht ihn als Beweis bei Umbrik Siebenstein. Sobald Ihr die Möglichkeit dazu habt, sprecht die Zauber „Odem Arcanum“ und „Analüs“ auf den Ring. Ihr stellt dann fest, das der Ring magisch ist und er die Magieresistenz um 2 Punkte erhöht.

Das Rezept solltet Ihr lesen, damit es ins Questbuch unter Rezepte eingetragen wird. Solltet Ihr das Rezept schon kennen, so wird es beim Lesen ordnungsgemäß aus Eurem Inventar entfernt. Expurgicum ist das stärkste Gift, welches Ihr herstellen könnt.

Habt Ihr den Knochen mit Rune an Euch gebracht, könnt Ihr Eure Reise fortsetzen. Ihr solltet dazu umkehren und nach Orvil zurückreisen, um Umbrik Siebenstein von Eurem Erfolg zu berichten.

Orvil - Umbrik Siebenstein (Fortsetzung)

Seid Ihr zurück in Orvil angekommen, geht zu Umbrik Siebensteins Haus im Osten. Umbrik fragt Euch direkt, ob Ihr den Runenknochen habt. Sobald Ihr ihm den Knochen gebt, sagt er, das Ihr ihm sehr geholfen habt. Er bittet Euch etwas zu warten, da er etwas vorbereitet hat. Kurz darauf kommt er mit einem Pergament wieder. Er gibt es Euch und teilt Euch dabei mit, das es ein Empfehlungsschreiben für einen Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik ist. Dabei nennt er Euch folgenden Namen:

- Tiomar Swafnildsson - Brendhil

Zudem nennt er Euch noch einen weiteren Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik:

- Beorn Hjallasson - Angbodirtal

Beide Personen werden sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt, sofern Ihr diese noch nicht habt. Dann bedankt sich Umbrik bei Euch und verabschiedet sich. Mit dem Erhalt des Empfehlungsschreibens ist diese Hauptquest abgeschlossen.

Wollt Ihr im Anschluss direkt zu Tiomar Swafnildsson aufbrechen, so reist Ihr am besten zuerst nach Rovik. Von dort nehmt Ihr dann ein Schiff nach Overthorn und von Overthorn ein Schiff nach Brendhil. Mehr zu Tiomar erfahrt Ihr dann in der „Hauptquest: Tiomar Swafnildsson - Brendhil“.

Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter - Clanegh

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Yasma Thinmarsdotter in Clanegh wohnt:

- Isleif Olgardsson - Felsteyn
- Auf Landreisen - Olvir Gundridsson
- Eliane Windenbek - Varnheim
- Hjore Ahrensson - Ottarje
- Jurge Torfinsson - Skjal

Clanegh - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Clanegh angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Yasma Thinmarsdotter wohnt.

Sucht eine der drei Tavernen auf und fragt den Wirt nach Yasma Thinmarsdotter. Der Wirt sagt Euch, das Yasma vor kurzem nach Thoss umgezogen ist und Ihr dort nach ihr Fragen sollt.

Damit ist die Hauptquest auch schon abgeschlossen. Dafür erhaltet Ihr nun die „Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter - Thoss“, die sogleich auch in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vermerkt wird, sofern Ihr diese Quest noch nicht habt.

Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter - Thoss

Alle Nachfahren bzw. Verwandten gehen noch davon aus, das Yasma Thinmarsdotter in Clanegh wohnt. In einer der Tavernen von Clanegh erfahrt Ihr dann auch, das Yasma erst kürzlich nach Thoss umgezogen ist. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter - Clanegh“. Erst wenn Ihr diese Information von einem Wirt in Clanegh bekommen habt, könnt Ihr Yasma in Thoss antreffen.

Thoss - In irgendeiner Taverne

Seid Ihr in Thoss angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo Yasma Thinmarsdotter nun wohnt. Sucht eine der beiden Tavernen auf und fragt den Wirt nach Yasma Thinmarsdotter. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Yasma vor kurzem eingezogen ist.

Ein einfaches Haus in Thoss - Yasma Thinmarsdotter

Geht zu dem Haus gegenüber der Herberge und beim Klopfen an der Tür stellt Ihr schon fest, das es hier so aussieht, als sei erst kürzlich jemand eingezogen. Als Euch eine Frau öffnet, solltet Ihr Euch zuerst vorstellen. Dabei denkt die Frau, das Ihr wohl den Vorbesitzer des Hauses sprechen wollt.

Sagt Ihr, das Ihr Yasma Thinmarsdotter sucht. Sie fragt dann, was Ihr von ihr wollt. Teilt Ihr mit, das Ihr Hyggeliks Schwert sucht, um die Bedrohung vor den Orks abzuwenden. Yasma lässt Euch wissen, das Ihr nicht die Einzigen seid, die danach fragen und bitte Euch erstmal ins Haus, wo noch das Chaos des Umzugs herrscht.

Yasma berichtet, das vor kurzem in Thoss eine eigenartige Gestalt vor der Tür stand und etwas über ihre Karte wissen wollte. Yasma hat der Gestalt aber nichts verraten. Am nächsten Tag kam die Gestalt mit zwei Schlägertypen wieder und durchsuchte ihr Haus. Dabei nahmen sie ihr Kartenstück mit. Yasma weiß aber, das sich die Gestalt auf dem Weg nach Rybon in einer verborgenen Ruine herumtreibt.

Anschließend bietet Yasma Euch etwas zu trinken an, worauf Ihr gerne eingehen solltet. Sie fragt dabei, was Ihr mit Hyggeliks Schwert wollt. Erzählt Ihr dann Eure ganze Geschichte. Sie wird Euch zwei weitere Nachfahren bzw. Verwandte von Hyggelik nennen, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt. Folgende Personen wird sie Euch nennen, die sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquests unter „Schicksalsklinge“ vermerkt werden, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Hjore Ahrensson - Ottarje
- Umbrik Siebenstein - Orvil

Bedankt Euch bei Yasma und sagt Ihr, das sie Euch sehr geholfen hat. Dann verabschiedet sich Yasma freundlich von Euch und Ihr verlasst das Haus. Damit ist die Hauptquest abgeschlossen und Ihr habt in Eurem Questbuch die neue Hauptquest „Die Ruine des Schwarzmagiers“ bekommen, welche unter „Schicksalsklinge“ vermerkt wurde.

Ihr solltet Euch erst ins Gebirge nach Rybon begeben, wenn Eure Helden etwas Erfahrung gesammelt haben und eine anständige Ausrüstung besitzen. Denn die Ruine birgt so einige Gefahren.

Reiseroute Rybon <=> Thoss

Ihr werdet von Thoss aus nur ungefähr 3 Tage bis zur verborgenen Ruine brauchen. Daher ist es auch ratsam, von Thoss aus die Reise zu starten, wenn Ihr die Ruine erforschen wollt. Zudem Ihr in Thoss auch erst von

Yasma Thinmarsdotter über den Standort der Ruine in Kenntnis gesetzt werdet.

Mehr über die Reiseroute und den Standort der Ruine erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Hauptquest: Die Ruine des Schwarzmagiers

Die Ruine hat mit dem Patch v1.35 eine eigene Hauptquest bekommen.

Das Dungeon ist für durchschnittlich erfahrene Helden gedacht und kann auf der Reiseroute Rybon <=> Thoss gefunden werden.

Die Hauptquest startet erst, wenn Ihr von Yasma Thinmarsdotter erfahren habt, das ihr Kartenteil von einem Schwarzmagier gestohlen wurde und wo sich die Ruine des Schwarzmagiers befindet. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter - Thoss“.

Zauberer

In dem Dungeon werdet Ihr auf Zauberer treffen, die es verstehen, ihre Magie einzusetzen. Folgende Zauber benutzen sie: „Blitz“, „Somnigravis“, „Horriphobus“ und „Ignifaxius“. In jedem Kampf mit einem Zauberer gilt es für Euch, diesen als erstes auszuschalten und sich dann erst um seine Gefolgsleute zu kümmern.

Trägt ein Held ein Amulett, welches auf magischem Wege vor Feuer schützt, so ist der Träger gut vor dem Zauber „Ignifaxius“ gewappnet. Das Gleiche gilt für den Träger des Ringes, der vor magischem Feuer schützt. Wenn Euer Anführer verzaubert wird, nimmt ein neuer Held die Position des Anführers ein. Achtet also nach einem Kampf darauf, ob auch der richtige Anführer die Gruppe leitet.

Rasten in der Schwarzmagierruine

Wenn Ihr in der Schwarzmagierruine übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 1 Zauberer, 2 Kultisten und 3 Orks
Beute: Keine - (44 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 1 Zauberin, 3 Kultisten und 4 Orks
Beute: Keine - (53 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Der Kampf gegen die Zauberin ist so handzuhaben, wie gegen die Zauberer. Nur das die Zauberin halt mächtiger ist als ihre Kameraden.

Eine Ruine - Eingangsebene

1.) Ein- bzw. Ausgang

2.) Ein hohles und hämisches Gelächter erklingt, das Euch das Blut in den Adern gefrieren lässt. Eure Ankunft in dem Dungeon ist also nicht unbemerkt geblieben.

3.) Sobald Ihr nach Norden oder nach Osten um den Felsbrocken herumgeht, kommt es zu einem Kampf.

Kampf gegen 2 Orks und viermal werden je 2 Orks später noch dazu stoßen

(10 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

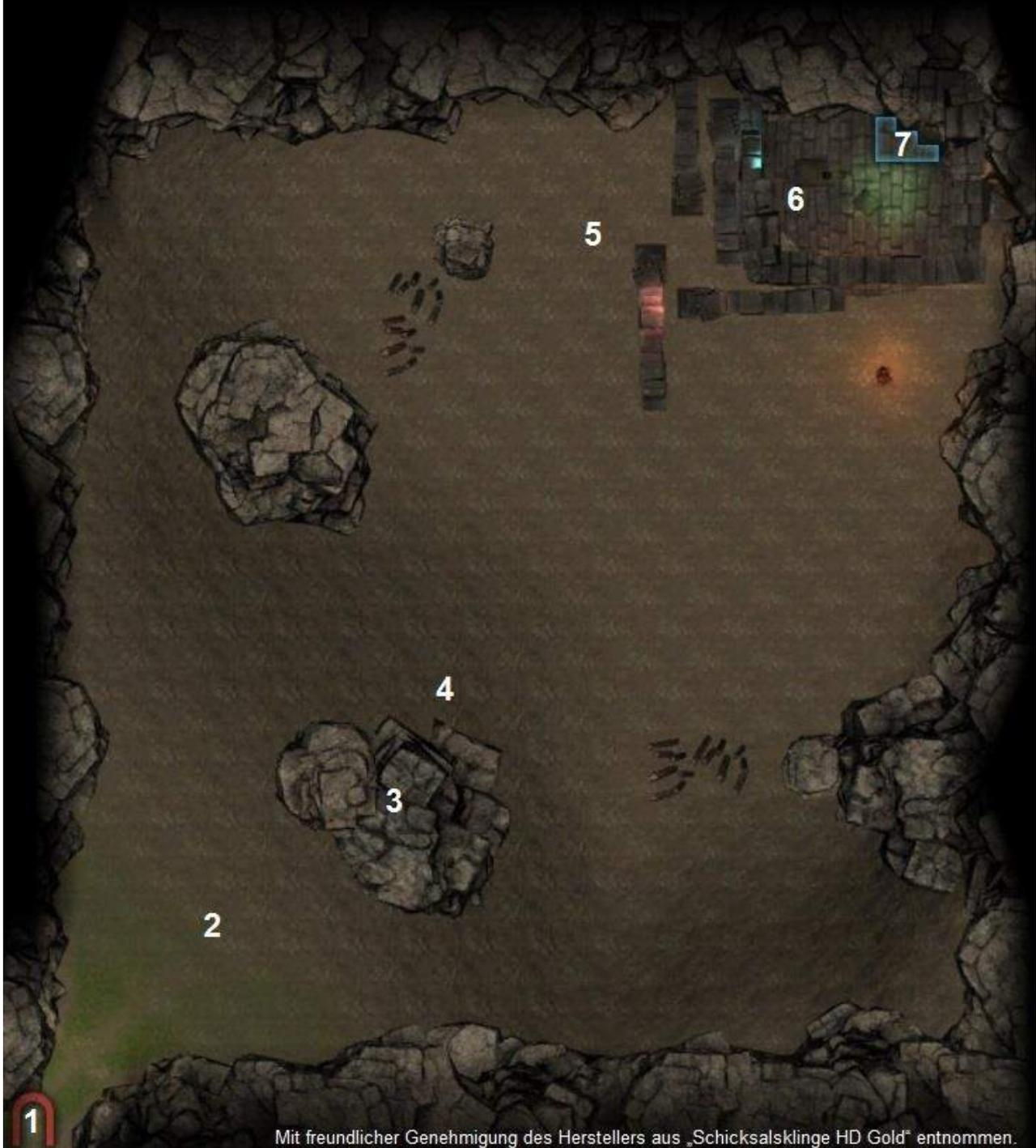
Beute: Keine

Insgesamt werden Euch also 10 Orks angreifen. Da sie aber erst nach und nach kommen, solltet Ihr die Ersten so schnell wie möglich auszuschalten, nicht das Ihr nachher einer Übermacht gegenübersteht. Nehmt Euch immer ein Ork nach dem anderen vor. Die Orks können die Helden mit Wundfieber infizieren.

4.) Je nachdem, wo Ihr die Orks besiegt habt, gibt es mehrere Stellen um den Felsbrocken herum bis zur Außenwand, wo Ihr folgendes einmalig finden könnt:
10x Schwert, 1x Beutel

Der Beutel ist kein gewöhnlicher Beutel und daher solltet Ihr ihn unbedingt mitnehmen.

Eine Ruine - Eingangsebene



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

5.) Geröllhaufen: Hinter dem Geröll könnt Ihr ein unwirkliches Licht sehen und es scheint dahinter weiter zu gehen. Ihr könnt hier einen Gegenstand benutzen. Wählt den Beutel aus, den Ihr gerade gefunden habt, damit sich die Wände vom Turm wegbewegen und eine Öffnung freilegen.

6.) Ihr meint gerade noch ein Flackern in einer Ecke wahrgenommen zu haben, als ob sich etwas Helles aufgelöst hätte. Dann hört Ihr wieder dieses grausige Lachen.

7.) Durch die Tür geht es hinab in die erste Unterebene.

Eine Ruine - 1. Unterebene



Eine Ruine - Erste Unterebene

1.) Durch die Tür gelangt Ihr zurück in die Eingangsebene. Wie Ihr sehen könnt, steht Ihr auf einer schwebenden Plattform. Der ganze Raum hat schwebende Plattformen. Zum Glück könnt Ihr nicht herunterfallen, falls Ihr Euch zu nah an den Rand wagt.

2.) Schritt ins Leere: Die Plattformen sind durch Brücken miteinander verbunden. Nur leider wurden sie durch Illusionsmagie unsichtbar gemacht, so das Ihr nicht sehen könnt, wo sich diese Brücken befinden. Jetzt heißt es Mut beweisen, denn wer testet schon gerne, indem er einfach ins Leere tritt, ob es hier vielleicht eine Brücke gibt. Die Nummer dieses Abschnitts zeigt an, wo sich diese unsichtbare Brücke befindet, die Ihr überqueren könnt. Erst wenn Ihr auf der anderen Plattform seid, wird die Brücke sichtbar.

Bevor die Helden in die Leere schreiten, muss jeder eine Höhenangst-Probe ablegen, bei deren Gelingen noch eine Mut-Probe fällig ist. Haben alle Helden keine Angst, so könnt Ihr einfach über die Leere bis zur anderen Plattform gehen. Scheitert aber bei einem Helden die Mut-Probe, so habt Ihr folgende Möglichkeiten: Den Zauber „Bannbaladin“ anwenden, Euren Kameraden Mut zusprechen oder Euren Kameraden einstweilen zurücklassen.

Beim Mut zusprechen wird geschaut, welcher Held mit dem Talent „Überreden“ es schafft. Sollte es auf Anhieb nicht gelingen, könnt Ihr es so oft wiederholen, bis es jemandem gelingt. Ansonsten bleibt noch die Möglichkeit, Euren ängstlichen Kameraden mit einem erfolgreichen „Bannbaladin“ über die Leere zu führen.

Lasst Ihr Euren Kameraden einstweilen zurück, wird dieser vor Angst stehen bleiben und von der Gruppe getrennt. So können die anderen Helden erstmal die unsichtbare Brücke überqueren und dadurch sichtbar machen. Nun könnt Ihr zum verängstigten Helden wechseln, ihn die sichtbare Brücke überqueren lassen und die Gruppe wieder vereinen. Oder die Gruppe kehrt zum Kumpanen zurück, nimmt ihn wieder in die Gruppe auf und marschiert gemeinsam mit ihm über die nun sichtbare Brücke. Übrigens, ein verängstigter Held hat für 5 Stunden Mut -3.

3.) Kampf gegen 1 Zauberer und 1 Ork (12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Starker Heiltrank, 1x Kettenhemd, 1x Khunchomer, 1x Starker Zaubertrank
Im Einleitungstext zu diesem Dungeon wird auf den Zauberer eingegangen.

Der Ork kann die Helden mit Wundfieber infizieren.

4.) Schritt ins Leere: Ist wie Punkt 2 zu handhaben.

5.) Eine junge Elfe manifestiert sich vor Euch und spricht Euch Mut zu. Alle Helden werden dadurch inspiriert und erhalten für 3 Stunden einen Bonus von 3 Punkten auf Mut. Zudem erhaltet Ihr von ihr noch ein MU-Elixier.

6.) Schritt ins Leere: Ist wie Punkt 2 zu handhaben.

7.) Hier liegt eine Phiole am Boden, die Ihr mitnehmen könnt. Es ist ein MU-Elixier, zumindest der Beschreibung nach. Da sich MU-Elixiere im Inventar aber stapeln lassen wie Heiltränke, ist es doch verwunderlich, das das gefundene MU-Elixier sich nicht mit dem MU-Elixier der Elfe stapeln lässt. Das sollte Euch Warnung genug sein, denn das gerade gefundene MU-Elixier steigert nicht Euren Mut, sondern senkt ihn. Wollt Ihr das falsche MU-Elixier verkaufen, platziert es im Inventar so, das Ihr es nicht mit dem richtigen MU-Elixier der Elfe verwechselt.

8.) Schritt ins Leere: Ist wie Punkt 2 zu handhaben.

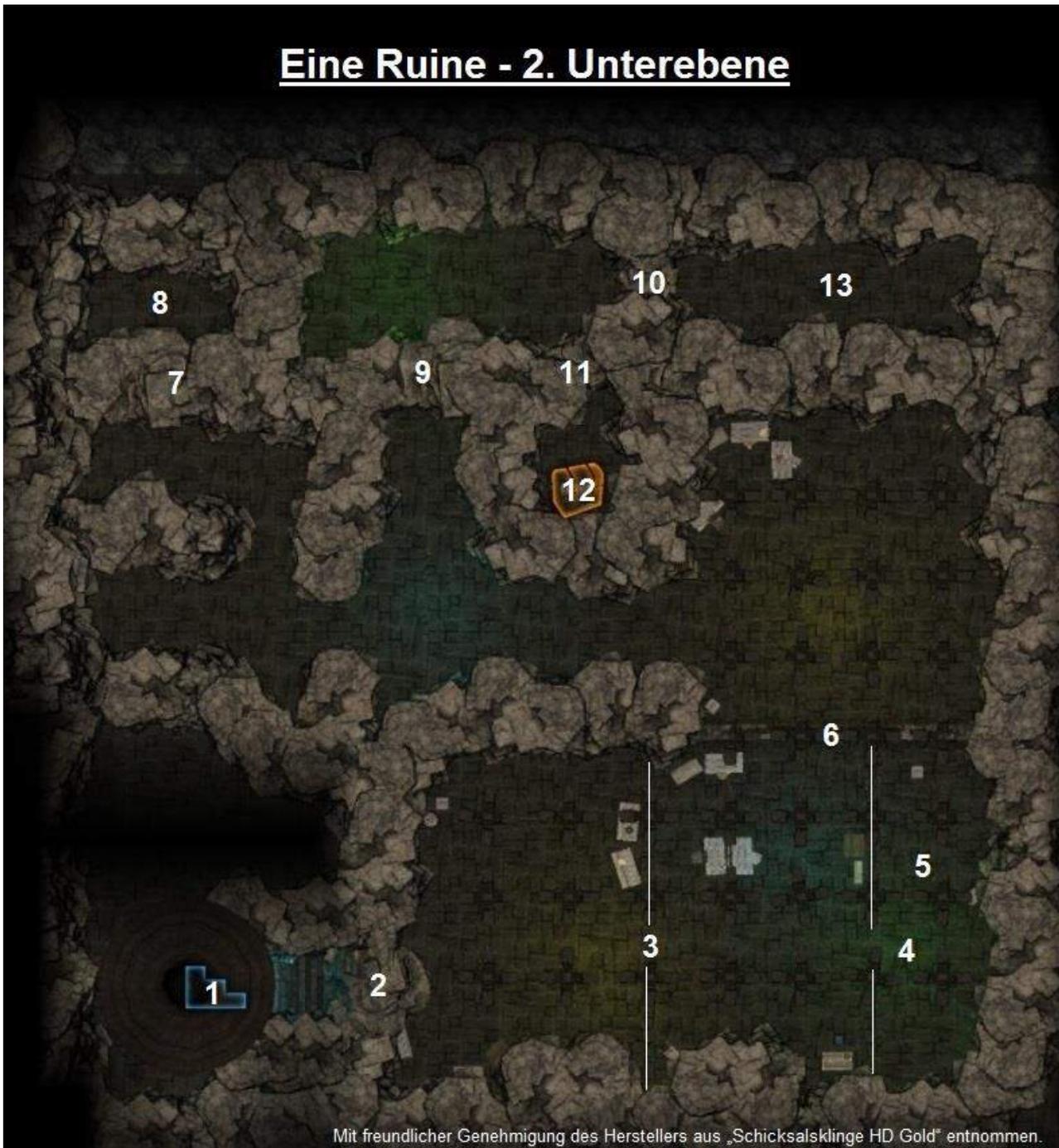
9.) Es lohnt sich, die ganze Ebene abzulaufen. Wenn Ihr hierher gelangt bekommt jeder Held 15 Abenteuerpunkte.

10.) Es lohnt sich, die ganze Ebene abzulaufen. Wenn Ihr hierher gelangt erhält jeder Held 15 Abenteuerpunkte.

11.) Schritt ins Leere: Ist wie Punkt 2 zu handhaben.

12.) Auch der Zugang zur nächsten Ebene wurde mit Illusionsmagie verschleiert, so das Ihr ihn nicht sehen könnt. Begeht Euch auf der Plattform im Nordosten in die nordöstliche Ecke, damit Ihr zur zweiten Unterebene gelangt.

Eine Ruine - 2. Unterebene



Eine Ruine - Zweite Unterebene

1.) Über die Treppe gelangt Ihr zurück in die erste Unterebene.

2.) Illusionswand: Nur der Anführer kann versuchen, die Illusionswand zu durchschauen, damit sie verschwindet. Klappt es nicht beim ersten Mal, geht ein Stück zurück und wieder zur Illusionswand hin. Sollte es weiterhin nicht klappen, wechselt den Anführer und versucht es erneut.

3.) Teleporter: Im großen Raum im Süden gibt es drei Teilbereiche, die durch 2 Zäune getrennt werden. Auf der Karte wurden die Zäune mit weissen Linien gekennzeichnet. Der linke und der mittlere Bereich werden durch einen Zaun getrennt sowie der mittlere und der rechte Bereich. Geht Ihr durch den ersten Zaun (der linke) hindurch, werdet Ihr durch den dort stationierten Teleporter nach Punkt 4 teleportiert. Also vom linken Bereich direkt in den rechten Bereich.

Bei Punkt 4 gibt es auch einen stationierten Teleporter, der aber durch Eure Ankunft erstmal deaktiviert ist. Erst wenn Ihr das Feld verlasst und das Feld wieder betretet, werdet Ihr zurück zu Punkt 3 teleportiert. Die Teleporter wirken also gegenseitig. Ihr teleportiert jeweils von einem zum anderen.

4.) Teleporter: Wird unter Punkt 3 beschrieben.

5.) Kampf gegen 1 Zauberer und 1 Ork
(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Kettenhemd, 1x Khunchomer,
1x Starker Heiltrank, 1x Starker Zauberspruch
Im Einleitungstext zu diesem Dungeon wird auf den Zauberer eingegangen.
Der Ork kann die Helden mit Wundfieber infizieren.

6.) Illusionswand: Um zur Illusionswand zu kommen müsst Ihr im rechten Bereich einfach nur auf den Teleporter 4 steigen und im mittleren Bereich bleiben. In der Nordwand kann der Anführer der Gruppe dann versuchen, wie unter Punkt 2 beschrieben, die Illusionswand zu durchschauen. Sollte dies nicht gelingen, spielt das keine Rolle, denn die ganze Wand existiert eigentlich gar nicht. D.h., Ihr könnt im mittleren Bereich sowie im rechten Bereich einfach durch die Mauer nach Norden in den nächsten Raum marschieren. Die Mauer löst sich danach zwar nicht auf, sondern ist von der anderen Seite immer noch als Mauer zu erkennen, kann aber jederzeit durchschritten werden.

7.) Illusionswand: Ist wie Punkt 2 zu handhaben. Allerdings gibt es dafür 5 Abenteuerpunkte pro Held.

8.) Alchimieraum: Auf den Regalen stehen eine Unmenge von Flaschen und Krügen. Hier solltet Ihr bloß nichts untersuchen, denn ein Held wird dabei mit hundertprozentiger Sicherheit eine Phiole umstoßen. Dadurch entwickelt sich eine Kettenreaktion, das mehrere Phiolen zerbrechen und durch ihre giftigen Gase die Luft in der Ruine verpesten. Wenn Ihr Euch in diesem Fall, nicht schnell genug aus der gesamten Ruine entfernt, kann es sein, das Euch alle Helden wegsterben werden. Denn solange sich die Helden in der Ruine aufhalten wird den Helden in kurzen Zeitabschnitten eine Menge Lebensenergie abgezogen. Erst wenn Ihr die Ruine verlassen habt und von der Reiseroute aus wieder in die Ruine eindringt, sind die giftigen Dämpfe verfliegen.

9.) Illusionswand: Ist wie Punkt 2 zu handhaben.

10.) Illusionswand: Ist wie Punkt 2 zu handhaben.

11.) Illusionswand: Ist wie Punkt 2 zu handhaben. Diese Illusionswand ist nicht leicht zu durchschauen, bringt allerdings 5 Abenteuerpunkte pro Held.

12.) Truhe: 150 Dukaten

13.) Kampf gegen 1 Schwarzmagier Zornbold,
1 Skelett, 2 Orks und 2 Thorwaler
(29 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Kukrismengbilar, 1x Amulett (mit Loch)
Der Kampf gegen den Schwarzmagier ist so handzuhaben, wie gegen die Zauberer. Nur das der Schwarzmagier halt mächtiger ist als seine kleinen Zöglinge. Wegen des Skeletts, müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Habt Ihr den Schwarzmagier besiegt, kümmert Euch zuerst um das Skelett und dann um die Anderen. Das Skelett und die Orks können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Das Kukrismengbilar enthält direkt 10 Anwendungen des Giftes Kukris. Das Amulett solltet Ihr mit den Zaubern „Odem Arcanum“ und „Analüs“ untersuchen. Ihr stellt dann fest, das das Amulett auf magischem Wege vor Feuer schützt. Es bietet zwar nur geringen Schutz davor, aber dennoch ist es nützlich.

Nachdem Ihr den Schwarzmagier mit seinen Vasallen besiegt und die Beute an Euch genommen habt, erhaltet Ihr das Kartenstück, welches Yasma Thinmarsdotter gestohlen wurde. Für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte und die Hauptquest ist abgeschlossen.

Um die Ebene wieder verlassen zu können, müsst Ihr auf den Teleporter 4 steigen und bei Punkt 3 im linken Bereich bleiben. Steigt dann die Treppe bei Punkt 1 in die erste Unterebene hinauf. In der ersten Unterebene begeben Euch über die Brücken zu der Tür bei Punkt 1 und geht in die Eingangsebene. Verlasst die Eingangsebene bzw. die Ruine über Punkt 1.

Wenn Ihr die Ruine komplett gesäubert habt, ist es ratsam, wieder nach Thoss zurück zu kehren. Ansonsten hättet Ihr noch den gesamten Gebirgspfad, mit all den erbeuteten Gegenständen im Gepäck, vor Euch. Um die erbeuteten Sachen auch gut verkaufen zu können, solltet Ihr von Thoss nach Liskor reisen. Erstens ist Liskor nicht weit von Thoss entfernt und zweitens gibt es in Liskor einen Markt sowie einen Waffenhändler.

Hauptquest: Alrik Derondan - Phexcaer

Diese Hauptquest wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt.

Von folgenden Personen könnt Ihr erfahren, das Alrik Derondan in Phexcaer wohnt:

- Eliane Windenbek - Varnheim
- Hjore Ahrensson - Ottarje

Hingegen zu den anderen Hauptquests der Nachfahren und Verwandten von Hyggelik, könnt Ihr in Phexcaer in einer Taverne den Wirt nicht nach Alrik Derondans Wohnort fragen. Es wird also in der großen Stadt nicht so leicht sein, Alrik Derondan aufzuspüren.

Phexcaer - Schmied „Alrik Derondan“

Der Dialog mit dem Schmied wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt.

Während Ihr durch die Stadt schlendert, kann Euch der Schmied in der Nähe des Zentrums auffallen, da er den Namen „Alrik Derondan“ hat. Sobald Ihr Euch zu dem Schmied begeben, begrüßt er Euch auch schon mit seinem Namen.

Wenn Ihr ihn nach Hyggelik fragt, hält er es für eine Gegend, die ihm nichts sagt. Auch wenn Ihr nun weiter auf ihn einredet, um zu schauen, ob er wirklich nichts über Hyggelik weiß, müsst Ihr letztendlich feststellen, das hier eine Verwechslung vorliegt.

Der Schmied Alrik Derondan ist also schon Mal nicht der gesuchte Nachfahre bzw. Verwandte von Hyggelik. Eure Suche nach ihm geht also weiter.

Phexcaer - Spielhaus „Bodirpalast“ und Fuhrhof

Im Spielhaus „Bodirpalast“ und im Fuhrhof bekommt Ihr die Möglichkeit nach Alrik Derondan zu fragen. Euch wird dann mitgeteilt, das er sich in der Stadt aufhält und wahrscheinlich in irgendeiner Taverne zu finden ist.

Sobald Ihr die Info über Alrik Derondan bekommen habt, ist es nicht mehr möglich nach ihm zu fragen. D.h., habt Ihr im Bodirpalast die Info über ihn bekommen, so gibt es im Fuhrhof nicht mehr die Möglichkeit nach ihm zu fragen, da Ihr die Info schon habt. Andersherum genauso. Als nächstes steht also eine Tavernentour an.

Phexcaer - In irgendeiner Taverne

Wenn Ihr von einer Taverne zur anderen geht, um nach Alrik Derondan zu suchen, reicht es aus, einmal mit dem Wirt zu sprechen. Taucht Alrik nicht auf, verlasst die Taverne wieder und geht zur nächsten. Ihr müsst nicht unbedingt mit den Wirten reden, wenn Ihr keine Stadtinfos mehr braucht. In eine Taverne rein zu gehen und diese sofort wieder zu verlassen tut es auch.

Irgendwann tritt ein Mann an Euren Tisch und stellt sich als Alrik Derondan vor. Er sagt, das man ihm erzählt habe, das Ihr nach ihm sucht. Bietet ihm einen Platz an und gebt ihm einen aus. Er fragt Euch dann, womit er Euch helfen kann und im Gegenzug fragt Ihr, wo Ihr Hyggelik finden könnt. Alrik hat ihn schon lange nicht mehr gesehen, aber vielleicht fällt ihm ein, wo er sein könnte. Gebt ihm 5 Dukaten Denkhilfe und er sagt Euch, das Hyggelik zum Einsiedlersee gezogen ist, aber ob er noch lebt, das kann er nicht sagen. Dann befindet Ihr Euch wieder vor der Taverne.

Alrik Derondan habt Ihr endlich in Phexcaer gefunden, aber leider keine dienlichen Hinweise von ihm erhalten. Damit ist die Hauptquest abgeschlossen. Das Hyggelik zu dem Einsiedlersee gezogen sein soll, ist natürlich nur ein Gerücht.

Hauptquest: Der ehrliche Jörg

Diese Hauptquest bekommt Ihr nur von Algrid Trondesdotter aus Hjalsingor. Algrid erzählt Euch nämlich, das sie ihr Kartenstück dem Händler Jörg für 5 Dukaten verkauft hat. Eine Ortschaft, wo man den Händler antreffen kann, hat sie nicht erwähnt. Mehr dazu findet Ihr unter der „Hauptquest: Algrid Trondesdotter – Hjalsingor“.

Wenn Ihr beim ehrlichen Jörg schon bei der ersten Begegnung das Kartenstück abkaufen wollt, so solltet Ihr vorher 60 Dukaten ansparen bzw. immer 60 Dukaten parat haben. Denn sobald Ihr die Hauptquest bekommen habt, kann es auf Landreisen passieren, das Euch plötzlich ein Händler mit einer Kutsche entgegen kommt.

Ihr braucht die Dukaten aber nur, wenn Ihr ihm wirklich das Kartenstück abkaufen wollt. Notwendig ist es nicht, da Ihr Euch auch ein Kartenstück über das Einhorn besorgen lassen könnt. Mehr dazu erfahrt Ihr im Anschluss unter „Das Einhorn“.

Auf Landreisen

Nachdem Ihr den Händler angetroffen habt und er sich als ehrlicher Jörg vorstellt, solltet Ihr Euch ebenfalls vorstellen. Werft dann einen Blick auf sein Sortiment, um zu erfahren, das er eine Schatzkarte für 60 Dukaten zu verkaufen hat. Sagt ihm, das er des ‚Wahnsinns knusprige Beute‘ ist und er für die Karte doch selbst nur 5 Dukaten bezahlt hat. Ihr merkt, das Jörg nicht mit sich handeln lässt. Entweder Ihr kauft ihm das Kartenstück für 60 Dukaten ab oder, da Ihr nicht wollt bzw. das Geld noch nicht beisammen habt, es auf später verschiebt.

Alternativ könnt Ihr auch Eure Sachen bei ihm verkaufen, um so vielleicht die 60 Dukaten voll zu bekommen. Aber Vorsicht, im Handelsfenster läuft die Reise einfach weiter. Kauft Ihr ihm bei der ersten Begegnung die Karte nicht ab, so ist er auf Landreisen nicht mehr anzutreffen. Er wird sich aber nun ab und zu bei sich zu Hause in Clanegh aufhalten. Mehr dazu unter „Clanegh - Der ehrliche Jörg“.

Kauft Ihr ihm bei der ersten Begegnung direkt die Karte für 60 Dukaten ab, so erhaltet Ihr ein weiteres Kartenstück. Wenn Ihr daraufhin sagt, das das doch Betrug ist, da noch ein Stück der Karte fehlt, nennt er Euch einen weiteren Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik, wo Ihr Eure Suche fortsetzen könnt.

Folgende Person wird er Euch nennen, welche sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquest unter „Schicksalsklinge“ vermerkt wird, sofern Ihr diese noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Jurge Torfinsson - Skjal

Nach der Information wird der ehrliche Jörg dann weiter seines Weges ziehen. Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte. Den ehrlichen Jörg werdet Ihr daraufhin kein weiteres Mal mehr begegnen. Nicht auf Landreisen und auch nicht in Clanegh.

Clanegh - In irgendeiner Taverne

Habt Ihr dem ehrlichen Jörg auf der Landreise das Kartenstück nicht abgekauft, so wird er sich ab jetzt bei sich zu Hause in Clanegh aufhalten. Seid Ihr in Clanegh angekommen, müsst Ihr als erstes herausfinden, wo der ehrliche Jörg wohnt. Sucht eine der drei Tavernen auf und fragt den Wirt nach dem ehrlichen Jörg. Er wird Euch dann das Haus nennen, in dem Jörg wohnt.

Clanegh - Der ehrliche Jörg

Begeht Euch zu seinem Haus im Westen der Stadt. Ihr müsst aber leider feststellen, das er nun 75 Dukaten für das Kartenstück haben will. Auch hier lässt Jörg nicht mit sich handeln.

Kauft Ihr ihm die Karte für 75 Dukaten ab, so erhaltet Ihr ein weiteres Kartenstück. Wenn Ihr daraufhin sagt, das das doch Betrug ist, da noch ein Stück der Karte fehlt, nennt er Euch einen weiteren Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik, welcher sogleich auch in Eurem Questbuch als Hauptquest unter „Schicksalsklinge“ vermerkt wird, sofern Ihr diese Hauptquest noch nicht besitzt oder bereits erledigt habt:

- Jurge Torfinsson - Skjal

Nach der Information verabschiedet sich der ehrliche Jörg von Euch und Ihr verlasst sein Haus. Damit ist diese Hauptquest abgeschlossen und für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte.

Das Einhorn

Für das Einhorn gibt es keine Quest, aber es kann Euch bei Eurer Hauptquest behilflich sein. Darum wurde die Begegnung mit dem Einhorn bei den Hauptquests mit eingefügt.

Um Hyggeliks Ruine finden zu können, benötigt Ihr mindestens 7 Kartenstücke. Mehr dazu erfahrt Ihr in diesem Kapitel unter der „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“. Es kann passieren, dass Ihr bei dem einen oder anderen Nachfahren bzw. Verwandten von Hyggelik ein Kartenstück nicht bekommen habt. Ob Euer Charisma dabei nicht ausgereicht hat oder Ihr dem ehrlichen Jörg nicht die 60 bzw. 75 Dukaten bezahlen wolltet.

Das Einhorn hat die Möglichkeit ein fehlendes Kartenstück zu besorgen. Das natürlich auch nur, wenn Ihr noch nicht alle Kartenstücke besitzt. Habt Ihr bereits 9 Kartenstücke, so wird das Einhorn nicht auftauchen. Das gilt auch für den Fall, wenn das Einhorn gerade ein Kartenstück für Euch am Besorgen ist und Ihr währenddessen alle Kartenstücke selbst besorgt habt.

Um den Einsiedlersee

Das Einhorn könnt Ihr nur auf der Reiseroute um den Einsiedlersee herum antreffen. Sucht Ihr auf der Reiseroute nach dem Einhorn, so könnt Ihr auch zu einem Monolithen kommen, auf dem hoch oben ein Schwarzes Auge zu finden ist. Die Informationen, die Ihr von dem Artefakt bekommt, geben Euch einen Überblick über die Hauptquests. Zudem erfahrt Ihr den genauen Zeitpunkt des Orkangriffs. Wenn Ihr also auf der Reiseroute wegen dem Einhorn unterwegs seid, solltet Ihr auf jeden Fall auch den Monolith erklettern. Mehr zum Monolithen, dem Einhorn-Standorten und der Reiseroute Einsiedlersee <=> Einsiedlersee findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Habt Ihr noch nicht alle 9 Kartenteile beisammen, könnt Ihr im Nordosten des Seerundwegs in einiger Entfernung ein weißes Wildpferd entdecken. Nähert Euch dem Pferd. Ihr erkennt daraufhin, dass es ein Einhorn ist. Solltet Ihr dann weiter darauf zugehen, so verschwindet es und taucht erst wieder auf, wenn Ihr zweimal gewartet habt. Ob Ihr nun warten musstet oder zu Beginn erstmal stehen geblieben seid, das Einhorn richtet sein Horn nun bedrohlich auf den Helden, der den höchsten Wert in Charisma hat.

Ihr solltet jetzt ruhig bleiben und bloß nicht die Waffe ziehen, ansonsten kann das schnell tödlich für den ausgewählten Helden ausgehen. Auch wenn nichts zu passieren scheint, solltet Ihr weiterhin abwarten.

Das Einhorn wird letztendlich seinen Kopf heben und dem ausgewählten Helden tief in die Augen schauen. Der Held geht dann auf das Einhorn zu und das Einhorn setzt daraufhin sein Horn auf die Brust des Helden. Natürlich dürft Ihr jetzt weiterhin nicht Eure Waffen ziehen, sondern solltet einfach abwarten.

Nach einiger Zeit nimmt das Einhorn das Horn wieder von der Brust des Helden und galoppiert davon. Der ausgewählte Held erzählt Euch dann, dass das Einhorn im etwas von einer fernen Zukunft berichtet hat. Zudem will das Einhorn ein Kartenstück für Euch besorgen. Im Anschluss setzt Ihr Eure Reise weiter fort.

Es dauert einen Monat, bis das Einhorn wieder auftaucht. Ein Monat ist eine lange Zeit, so dass Ihr erst mal wieder woanders hinreisen könnt. Besorgt Ihr aber in der Zwischenzeit selbst die restlichen Kartenstücke, so wird das Einhorn nicht mehr auftauchen, da Ihr dann bereits alle Kartenstücke habt.

Um den Einsiedlersee (Fortsetzung)

Ist mindestens ein Monat seit der letzten Einhornbegegnung vergangen, könnt Ihr Euch um den Einsiedlersee herum wieder auf die Suche nach dem Einhorn machen. Vorausgesetzt das Einhorn hat dem ausgewählten Helden mitgeteilt, dass es ein Kartenstück für ihn besorgen wird und die Helden nicht im Besitz aller Kartenteile sind.

Diesmal wird das Einhorn im Westen des Seerundwegs auftauchen. Sobald es erscheint, rennt der ausgewählte Held zum Einhorn und der Rest der Gruppe sollte in einiger Entfernung abwarten. Sobald der Held wieder zurückkommt, wird er Euch das Kartenstück zeigen, welches er vom Einhorn bekommen hat. Danach setzt Ihr Eure Reise fort. Für das erhaltene Kartenstück bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte.

Hauptquest: Orkaktivitäten

Die Orkhöhle hat mit dem Patch v1.34 eine Hauptquest bekommen. Die Hauptquest kann eigentlich auch mit durchschnittlich erfahrenen Helden erledigt werden. Da aber das damit verbundene Dungeon auf einer sehr langen abseits liegenden Reiseroute liegt, solltet Ihr diese Hauptquest erst angehen, wenn Ihr alle anderen zuvor genannten Hauptquests erledigt habt. Zudem Ihr im Anschluss dieser Hauptquest auch direkt mit der „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“ beginnen könnt.

Kravik, Phexcaer, Rovamund und Skelellen - In irgendeiner Taverne

In Kravik, Phexcaer, Rovamund und Skelellen könnt Ihr in einer Taverne die Stadtinfo bekommen, das in letzter Zeit im Steineichenwald immer öfter Orktrupps gesichtet wurden. Damit startet die Hauptquest und wird in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vermerkt. Im Questbuch steht dazu noch, das Ihr vielleicht zwischen Phexcaer und Skelellen nachschauen solltet.

Reiseroute Phexcaer <=> Skelellen

Bereist Ihr die Reiseroute, könnt Ihr nördlich des Hauptgebirges eine Höhle entdecken, die offenbar bewohnt wird. Schnell wird sich herausstellen, das es sich hierbei um einen Vorposten der Orks handelt. Von Phexcaer oder Skelellen aus, werdet Ihr ungefähr 2 Wochen bis zur Höhle brauchen.

Startet Ihr die Reise von Phexcaer aus und besitzt schon 7 Kartenstücke, solltet Ihr vor der Höhle nicht den anderen Weg der Kartenstücke folgen, sondern erst zur Höhle weiterreisen. Mehr über die Reiseroute erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Rasten in der Orkhöhle

Wenn Ihr in der Orkhöhle übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 5 Orks - Beute: Keine (32 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 6 Orks - Beute: Keine (33 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Die Orks können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Eine Höhle (Orkhöhle)

In der Höhle werdet Ihr hauptsächlich von Orks angegriffen. Die Orks können die Helden mit Wundfieber infizieren.

1.) Ein- bzw. Ausgang

2.) Kampf gegen 2 Orks
(16 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Streitkolben, 2x Schild, 2x Lederhelm

3.) Kampf gegen 5 Orks
(28 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Schild, 1x Streitkolben, 1x Eisenhelm, 4x Schwert

4.) Primitives Schlaflager: Wenn Ihr das Schlaflager untersucht, wird das der Anführer übernehmen und danach stinken. Das führt beim Anführer zu einem Abzug von 2 Punkten auf Charisma für ungefähr 6 Stunden. Egal wie oft der Anführer nun weiter in den Sachen der Orks wühlt, es bleibt bei dem einen Charisma Abzug. Beute: 5 Heller

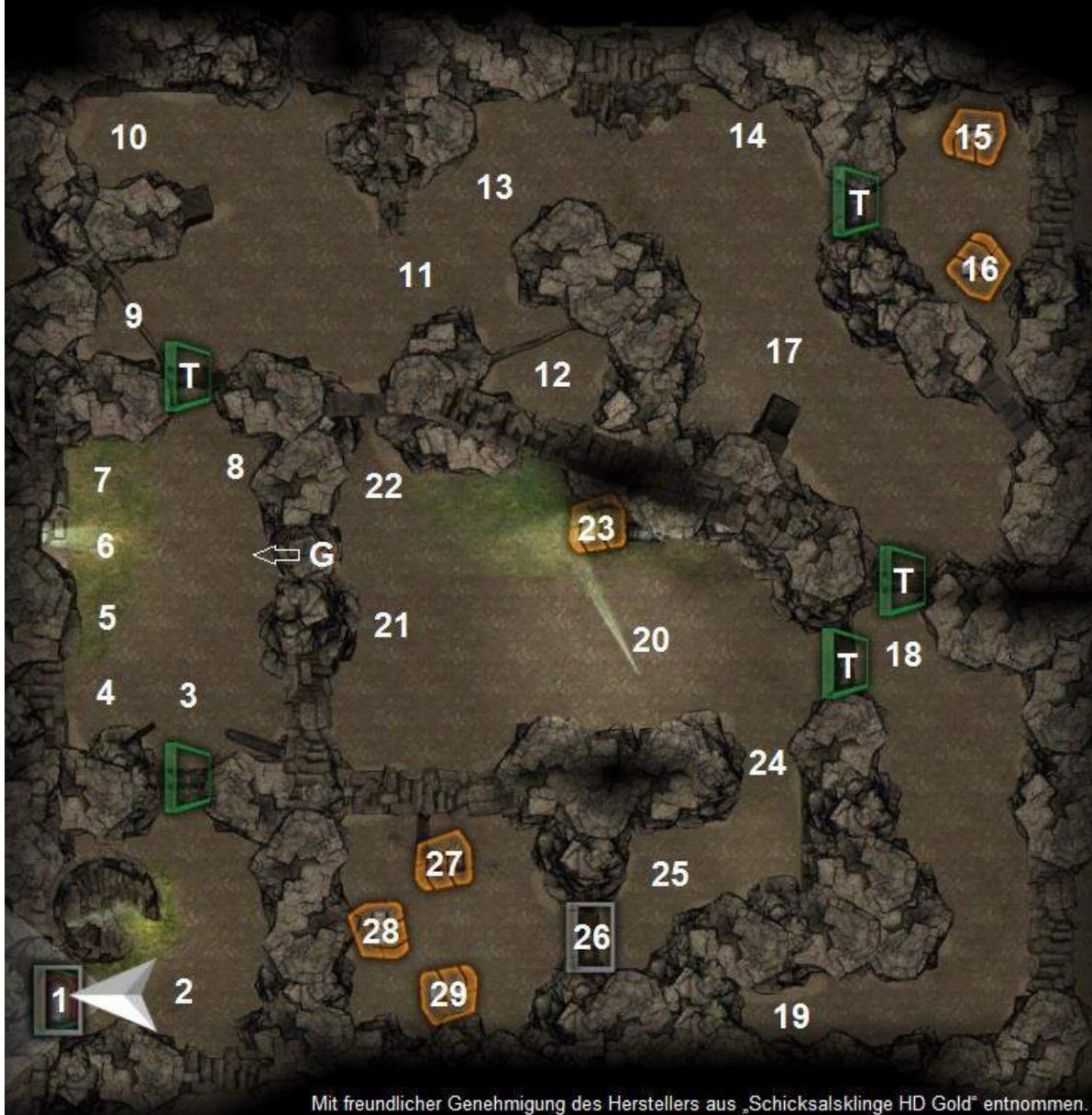
5.) Primitives Schlaflager: Wird unter Punkt 4 beschrieben. Beute: 1x Dolch

6.) Primitives Schlaflager: Wird unter Punkt 4 beschrieben. Beute: Keine

7.) Primitives Schlaflager: Wird unter Punkt 4 beschrieben. Beute: 1x Schnapsflasche

8.) Über einer Feuerstelle hängt ein Kessel mit undefinierbarem Orkfraß. Solltet Ihr davon probieren, stellt Ihr fest, das es zum kotzen schmeckt, aber wenigstens den Magen füllt. Zusätzlich führt es dazu, das jeder Held einen Abzug von 2 Punkten auf Charisma bekommt. Ebenfalls für ungefähr 6 Stunden. Sollte der Anführer schon die Sachen der Orks durchwühlt haben oder es noch machen wollen, so hat er letztendlich einen Abzug von 4 Punkten auf Charisma. Doch für das Probieren des Orkfraßes bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte.

Eine Höhle



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

9.) Orkgeschosse: In der Ecke liegen dutzende von Ballen getränkten Hanfseils. Ihr solltet eine Fackel an diese orkischen Brandgeschosse halten, um sie zu zerstören. Dafür bekommt jeder Held 25 Abenteuerpunkte. Aber der Lärm, der dabei verursacht wird, alarmiert ein Rudel Orks. Kampf gegen 5 Orks - Beute: 3x Schwert (25 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

10.) Orkgeschütz: Vor Euch liegen ein Haufen Holz und Eisenteile, offensichtlich für ein Katapult. Ihr solltet das orkische Geschütz vernichten. Dafür bekommt jeder Held 25 Abenteuerpunkte.

11.) Kampf gegen 4 Orks - Beute: 4x Schwert (20 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

12.) Hier liegt ein Dolch herum, den Ihr mitnehmen könnt.

13.) Hier liegen 5 Heller und eine Schnapsflasche herum, die Ihr mitnehmen könnt.

14.) Hier liegt eine Schnapsflasche herum, die Ihr mitnehmen könnt.

15.) Truhe: 40x Proviantpaket

16.) Truhe: 8x Säbel, 3x Speer, 2x Streitkolben,
1x Kurzbogen, 40x Pfeil

17.) Kampf gegen 1 Ork
(5 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Schwert

18.) Kampf gegen 2 Orks
(10 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Schwert

19.) Eine übelriechende orkische Latrine: Begeht Ihr
Euch hierhin, bekommt jeder Held 10 Abenteuerpunkte.

20.) Kampf gegen 1 Oger sowie 4 Orks und 1 Oger
sowie 2 Orks kommen später noch dazu
(66 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Schwert, 3x Streitkolben, 3x Eisenhelm,
3x Schild, 1x Bronzeschlüssel
Der Oger hat zwar nur durchschnittliche Attacke- sowie
Paradewerte, aber wenn er trifft, dann ist der Schaden
enorm. Zudem hat er eine hohe Lebensenergie. Dafür
ist er aber leicht zu verzaubern, da er eine niedrige
Magieresistenz hat. Einen erfolgreichen Angriff von
einem Oger könnt Ihr nicht parieren, sondern nur
ausweichen. Schließlich ist der Oger eine große Kreatur.
Ihr solltet Euch in eine Ecke zurückziehen, da Ihr es in
dem Kampf mit insgesamt 8 Gegnern zu tun bekommt.
Mehr dazu erfahrt Ihr in „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“.

Entweder Ihr konzentriert Euch zuerst nur auf den Oger
und versucht ihn so schnell wie möglich zu erledigen,
bevor er großen Schaden anrichten kann oder Ihr
verzaubert ihn mit dem Zauber „Bannbaladin“, damit er
unter den Orks wütet. Das Gleiche gilt für den zweiten
Oger, sobald er ins Kampfgeschehen eingreift. Dies ist
der letzte Kampf in der Orkhöhle. Ihr könnt also alles
einsetzen, was Ihr noch habt. Der Bronzeschlüssel, den
Ihr nach dem Kampf erhaltet, hat mit v1.35 eine
Anwendung bekommen.

21.) Eine Statue: Der Held mit dem höchsten Wert in
dem Talent „Götter/Kulte“, legt nun eine Probe auf das
Talent ab. Scheitert die Probe, so findet Ihr nicht heraus,
welche Gottheit dieser orkische Götze darstellt. Gelingt
die Probe, erkennt Ihr den orkischen Gott Tairach, den
Herrn über den Tod, über Blut und Rache.

Zwischen den beiden Statuen kann der Anführer eine
Geheimtür in der Westwand entdecken, die sich
daraufhin öffnet. Geht noch nicht durch die neue
Öffnung, denn sie stellt nur eine Abkürzung zum
Ausgang dar.

22.) Eine Statue: Der Held mit dem höchsten Wert in
dem Talent „Götter/Kulte“, legt nun eine Probe auf das
Talent ab. Scheitert die Probe, so findet Ihr nicht heraus,
welche Gottheit dieser orkische Götze darstellt. Gelingt
die Probe, erkennt Ihr den orkischen Gott Brazoragh,
den Kriegsgott.

23.) Truhe: Es ist eine magische Truhe, die Euch ein
Rätsel auf Orkisch stellt. Der Held mit dem höchsten
Wert in dem Talent „Sprachen“, legt nun eine Probe auf
das Talent ab. Misslingt die Probe, könnt Ihr nur raten,
was die Truhe Euch mitteilt. Gelingt die Probe, bekommt
der Held 10 Abenteuerpunkte und die Truhe sagt:
„Wer ist der Herr über den Tod, über Blut und Rache?“
Wenn Ihr die Statue bei Punkt 21 erkennen konntet, so
wisst Ihr bereits die Antwort. Sie lautet „Tairach“. Für die
richtige Antwort bekommt jeder Held
20 Abenteuerpunkte und die Truhe öffnet sich.
Beute: 1x Rote Mondscheibe

Die rote Mondscheibe bzw. das Amulett ist nicht
magisch, aber es ist dem orkischen Gott Tairach
geweiht. Wenn jemand das Amulett trägt, scheint es ein
Stück von Tairachs Macht abzugeben. Der Träger des
Amulettes erhält 2 Punkte auf Mut, dafür sinkt sein
Charisma um ein Punkt. Zusätzlich erhöht sich der
Jähzorn um 3 Punkte.

24.) Ein Hebel: Der Hebel öffnet die Tür bei Punkt 26.
Doch nur solange, wie der Hebel niedergedrückt bleibt.
Ihr müsst also Eure Gruppe trennen und einen Helden
auswählen, der den Hebel niedergedrückt hält. Wenn Ihr
einen NSC dabei habt, so kann er es machen. Wenn Ihr
keinen NSC dabei habt, so geht es nun mit 5 Helden
weiter.

25.) Falle: Vor Euch tut sich eine speergespickte Falle
auf. Das ist erstmal eine Warnung. Erst wenn Ihr weiter
geht und versucht durch die offen gehaltene Tür zu
gehen, können ungeschickte Helden in diese tückische
Falle geraten. Ungeschickte Helden rutschen nicht nur
aus und können sich in der Grube verletzen, es besteht
sogar eine hohe Wahrscheinlichkeit, das die Helden
Wundfieber bekommen. Die Helden, die in die Grube
gefallen sind, können dann wieder auf der anderen Seite
hinausklettern.

Wer aber hier Wundfieber bekommt, hat schlechte
Karten. Denn Wundfieber könnt Ihr nur mit einem
Antikrankheitselixier heilen oder Ihr müsst einen Heiler
aufsuchen. Da in der Orkhöhle, aber der nächste Heiler
erst in ungefähr 2 Wochen in Phexcaer zu erreichen ist,
wird die Krankheit bis dahin weiterhin ihr Werk tun.

Am besten ist es, Eure Gruppe ein weiteres Mal zu trennen. Denn es ist einfacher, nur mit einem Helden die Falle zu umgehen, als mit allen Helden. Wählt für die neue Gruppe nur einen Helden aus und zwar denjenigen, der den höchsten Wert in Gewandtheit hat und dazu noch Schlösser knacken kann. Gebt dem Helden eine Lichtquelle und schaut, das der Held Platz für 6 Gegenstände hat, die er im letzten Raum dann auch einsammeln kann. Zur Not verteilt seine Ausrüstung unter den anderen Helden. Zum Schluss braucht Ihr nur rechts unten im Bildschirm den Button „Gruppe trennen“ anzuklicken und den einen Helden auszuwählen. Dann kann der Held seinen Weg über die Grube wagen.

26.) Die Tür kann nur mit dem Hebel bei Punkt 24 geöffnet werden. Die Tür bleibt aber nur solange offen, wie der Hebel niedergedrückt und gehalten wird.

Bevor auf den genauen Inhalt der Truhen eingegangen wird, sollte der eine Held diese erstmal ausräumen.

27.) Truhe: 1x Zweihänder

28.) Truhe: 85 Dukaten und 3 Silberstücke

29.) Truhe: 28 Dukaten und 9 Silberstücke, 2x Silberschmuck, 1x Goldschmuck, 1x MU-Elixier, 1x Orkdokument

Geht mit dem Helden wieder zurück zur Gruppe. Die Falle bei Punkt 25 stellt auf dem Rückweg keine Gefahr mehr dar. Wenn der Held auf dem gleichen Feld steht, wo auch die Gruppe steht, erscheint rechts unten im Bildschirm der Knopf, womit Ihr die Gruppe wieder zusammenführen könnt. Auf der Automap wird angezeigt, wo sich die andere Gruppe genau befindet. Kehrt zusammen zum Hebel bei Punkt 24 zurück und nimmt noch Euren abgestellten NSC oder Helden wieder in Eure Gruppe auf. Dadurch wird der Hebel losgelassen und die Tür bei Punkt 26 schließt sich wieder.

Alle zusammen könnt Ihr nun die Sachen untersuchen, die der eine Held aus dem letzten Raum entwendet hat. Wenn Ihr den Zauber „Odem Arcanum“ sprecht, stellt Ihr fest, das der Zweihänder magisch ist. Wendet den Zauber „Analüs“ auf den magischen Zweihänder an, um ihn zu analysieren. Der magische Zweihänder ist hingegen zum normalen Zweihänder unzerbrechlich und hat keinen Paradeabzug. Der magische Zweihänder kann nur von Krieger geführt werden.

Das Orkdokument solltet Ihr einem Helden geben, der den höchsten Wert in dem Talent „Sprachen“ hat. Wenn sich der Held das Orkdokument bei der Gegenstandsbeschreibung über die Schaltfläche „lesen“ anschauen will, muss er eine Probe auf das Talent „Sprachen“ ablegen, die um 6 Punkte erschwert ist.

Gelingt die Probe, so erfahrt Ihr, das das Dokument offensichtlich ein Aufmarschplan der Orks ist. Das Hauptlager der Orks wird irgendwo auf der Reiseroute Einsiedlersee <=> Phexcaer zu finden sein und der Angriff auf Thorwal, soll in der letzten Perainewoche des Jahres 1010 stattfinden. Jetzt wisst Ihr genau, wo und bis wann Ihr den Anführer der Orks mit dem Schwert Grimring herausgefordert haben müsst.

Auf der Reiseroute Einsiedlersee <=> Einsiedlersee könnt Ihr sogar noch genau den Tag des Angriffs der Orks herausfinden. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Mit dem Lesen des Orkdokuments ist diese Hauptquest abgeschlossen. Zudem bekommt Ihr jetzt die „Hauptquest: Der finale Kampf“, die in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ eingetragen wird. Habt Ihr die Hauptquest aber schon, so wird sie entsprechend aktualisiert. Begebt Euch durch die Öffnung zwischen den Statuen bei Punkt 21 und 22 zum Ausgang und verlasst die Höhle über Punkt 1.

Reiseroute Phexcaer <=> Skelellen

Am besten reist Ihr von der Orkhöhle aus zur Hauptstadt Phexcaer. Denn dort könnt Ihr Euch auskurieren lassen, Eure erbeuteten Gegenstände verkaufen und sonst noch die Dinge erledigen, die Ihr wollt. Denn in dem kleinen abgelegenen Dörfchen Skelellen habt Ihr diese Möglichkeiten nicht.

Zudem könnt Ihr auf dem Weg nach Phexcaer auch den Weg auf den Kartenstücken folgen, wenn Ihr schon mindestens 7 Kartenstücke besitzt. Seid Ihr also fit und habt noch Platz im Inventar, könntet Ihr von dieser Reiseroute aus, auch direkt Hyggeliks Ruine angehen. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“.

Hauptquest: Hyggeliks Ruine

Sobald Ihr 7 von 9 Kartenstücken beisammen habt, meint der Anführer Eurer Gruppe, das man ja schon richtig gut was erkennen kann und Ihr vielleicht den Weg auch ohne die anderen Kartenstücke finden könnt. D.h., nach dem Erhalt des 7. Kartenstücks wird diese Hauptquest in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ vermerkt. Im Questbuch erfahrt Ihr dann auch, das laut den Kartenstücken der Weg zu Grimring zwischen Vilnheim und Phexcaer beginnen müsste.

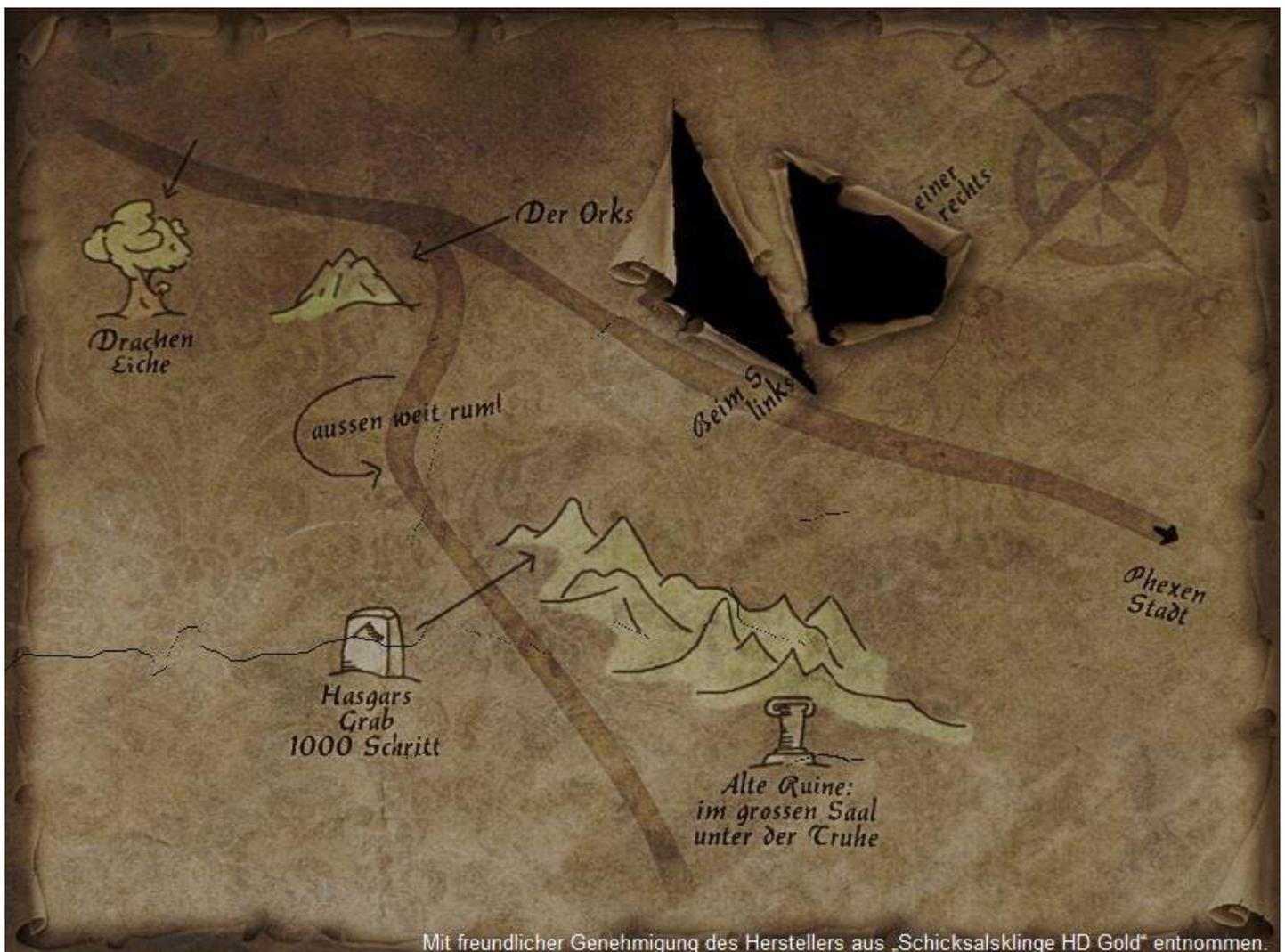
Da diese Hauptquest nur für erfahrene und gut gerüstete Helden gedacht ist, wäre es nicht verkehrt, trotzdem noch die restlichen zwei Kartenstücke zu besorgen.

Zum einen ist mit allen Kartenstücken der Weg zu Hyggeliks Ruine leichter zu deuten und zum anderen erhaltet Ihr dafür auch noch Abenteuerpunkte.

Außerdem könntet Ihr noch die „Hauptquest: Orkaktivitäten“ vor der „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“ machen, um noch weitere Abenteuerpunkte zu bekommen. Zudem es im Anschluss der „Hauptquest: Orkaktivitäten“ die Möglichkeit gibt, direkt zu Hyggeliks Ruine zu kommen. Also am besten wäre es, das Ihr die „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“ erst angeht, wenn Ihr alle anderen zuvor genannten Hauptquests erledigt habt.

Die Kartenstücke

So sieht die Karte zu Hyggeliks Ruine aus, wenn Ihr alle 9 Kartenstücke beisammen habt:



Ihr könnt bei den folgenden Hauptquests je ein Kartenstück bekommen:

- 1.) Hauptquest: Isleif Olgardsson - Felsteyn
 - 2.) Hauptquest: Beorn Hjallasson - Angbodirtal
 - 3.) Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim
 - 4.) Hauptquest: Jurge Torfinsson - Skjal
 - 5.) Hauptquest: Ragna Firunjasdotter - Vidsand
 - 6.) Hauptquest: Swafnild Egilsdotter - Hafen
 - 7.) Hauptquest: Tiomar Swafnildsson - Brendhil
 - 8.) Eine Ruine (Schwarzmagierruine)
 - 9.) Hauptquest: Der ehrliche Jörg
- Das Einhorn: Das Einhorn kann Euch ein fehlendes Kartenstück besorgen
 - Das Kartenstück der „Hauptquest: Hjore Ahrensson - Ottarje“ ist eine Fälschung.

Sobald Ihr mindestens 7 Kartenstücke habt, gibt es zwei Wege, die zu Hyggeliks Ruine führen.

Einmal von der Reiseroute Phexcaer <=> Vilnheim aus. Das ist der offizielle Weg.

Und einmal von der Reiseroute Phexcaer <=> Skelellen aus. Dieser Weg bietet die Möglichkeit, nach dem Abschluss der „Hauptquest: Orkaktivitäten“, direkt mit Hyggeliks Ruine weiter zu machen.

Kennt Ihr später beide Wege zu Hyggeliks Ruine, so könnt Ihr Euch von der Ruine aus dann auch entscheiden, zu welcher Reiseroute Ihr möchtet. Also entweder Phexcaer <=> Vilnheim oder Phexcaer <=> Skelellen.

Der Weg zu Hyggeliks Ruine

Im Folgenden werden erst die beiden Wege zu Hyggeliks Ruine beschrieben, dann folgt die Burgruine selbst.

Reiseroute Phexcaer <=> Vilnheim

Dieser Weg zu Hyggeliks Ruine wird auf der Reisekarte am Anfang des Kapitels 2 mit „Dracheneiche“ bezeichnet. Mehr zur Reiseroute erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“. An der besagten Stelle bleibt der Anführer Eurer Gruppe plötzlich stehen und deutet aufgeregt auf die andere Seite des Flusses. Daraufhin kramt Ihr die Kartenstücke heraus und könnt tatsächlich die Dracheneiche ausmachen. Für das Auffinden der Ruine anhand der Kartenstücke, bekommt jeder Held 30 Abenteuerpunkte.

Der Anführer meint, das es hier irgendwo eine Furt geben muss. Sucht also das Ufer nach einer Furt ab. Nach einer Stunde habt Ihr noch immer keine Furt gefunden. Anstatt einfach hinüber zu schwimmen, wobei jeder Held eine Probe auf das Talent „Schwimmen“ ablegen müsste, solltet Ihr noch eine Zeitlang suchen. Denn dann findet Euer Anführer endlich die Furt und Ihr macht Euch auf den Weg zum anderen Ufer.

Sobald Ihr am anderen Ufer angelangt seid, solltet Ihr erstmal den Baum genauer untersuchen. Ihr stellt dann fest, das früher in dem Baum ein Baumdrache gehaust hat. Automatisch klettert der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Klettern“ auf den Baum und entdeckt einen Pfad durch das Dickicht.

Anstatt einen komfortableren Weg zu suchen, solltet Ihr Euch zu dem Pfad durch die Büsche schlagen. Ihr reist nun den Flussarm entlang, bis Ihr fast an dessen Ende in einen Wald gelangt.

Kurz darauf kommt Ihr an einem eigenartigen Haufen aus Erde und Steinen vorbei. Wenn Ihr den Haufen genauer betrachtet, stellt Ihr fest, das Ihr Hasgars Grab gefunden habt, welches auf den Kartenstücken eingezeichnet ist. Fangt hier nicht an zu buddeln, denn das sieht der Gott Boron gar nicht gerne und das würde Euer Ansehen bei ihm drastisch schmälern. Flechtet lieber ein Boronrad und legt es dort nieder, denn damit steigt Euer Ansehen bei Boron. Nachdem Ihr noch eine kurze stille Andacht gehalten habt, geht Ihr weiter.

Nach 1000 Schritt wird der Fluss so seicht, das Ihr auf den Grund sehen könnt. Zudem ist es nur noch knöcheltief. Anstatt am Ufer entlang zu wandern, solltet Ihr hier den Fluss überqueren. Nach etwa eineinhalb Stunden kommt Ihr zu einem Pfad, der ins Gebirge führt.

Ihr folgt dem Pfad und bald geht es durch einen Hohlweg auf einen Pass. Nachdem Ihr den Kamm des Berges hinter Euch gelassen habt, entdeckt Ihr auf halber Höhe des Nachbarfelsens eine mächtige Ruine. Der Pfad führt genau bis dorthin. Als Ihr nach einer Stunde die Ruine erreicht, könnt Ihr das Gemäuer untersuchen.

Wollt Ihr von der Ruine aus wieder zur Reiseroute Phexcaer <=> Vilnheim zurückkehren, seht Ihr, das Ihr Euch auf der Reiseroute vom „Geheimer Weg“ zur „Dracheneiche“ befindet. Wählt also „weiterreisen“ aus, um die Reiseroute entlang zu marschieren. Kurz davor werdet Ihr gefragt, wohin Ihr auf der Reiseroute reisen möchtet. Wählt Euren Ort aus und nach kurzer Zeit seid Ihr wieder bei der „Dracheneiche“, wo Ihr nur noch „weiterreisen“ müsst.

Reiseroute Phexcaer <=> Skezellen

Dieser Weg zu Hyggeliks Ruine wird auf der Reisekarte am Anfang des Kapitels 2 mit „Anderer Weg“ bezeichnet. Mehr zur Reiseroute erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“. Ihr werdet von Phexcaer oder Skezellen aus ungefähr 2 Wochen bis zum anderen Weg brauchen. An der besagten Stelle fordert Euer Anführer Euch auf, die Kartenstücke Mal herauszuholen. Er meint daraufhin, wenn Ihr Euch hier durch die Büsche schlagt, dann müsstet Ihr auf den Fluss stoßen. Ihr solltet Euch nun westwärts einen Weg durch den Wald suchen.

Nachdem Ihr Euch etwa 3 Stunden westwärts gehalten habt, fehlt von einem Wasserlauf jede Spur. Ihr solltet dennoch weitersuchen. Nach weiteren 5 Stunden habt Ihr Euch hoffnungslos verlaufen und somit kehrt Ihr um. Auf dem Rückweg kann der Anführer, bei einer erfolgreichen Probe auf dem Talent „Sinnesschärfe“, etwas hören. Nachdem Ihr Euch ruhig verhaltet, meint Ihr, Wasser fließen zu hören und haltet dann darauf zu. Es dauert nicht lange und Ihr stoßt auf einen Pfad, wo Ihr rechts oder links langgehen könnt. Gelingt beim Anführer eine Probe auf das Talent „Orientierung“, so sagt er Euch, das Ihr rechts gehen müsst, da in der anderen Richtung der Bodir liegt.

Sobald Ihr nach rechts geht, wird der Pfad breiter, aber auch morastiger und jeder Schritt fällt Euch schwer. Anstatt dem Pfad weiter zu folgen, solltet Ihr versuchen, einen trockeneren Weg zu finden. Nachdem Ihr Euch eine Zeit lang durch das Dickicht gebahnt habt, geht es wieder besser voran, so das Ihr einen großen Bogen um das Sumpfgebiet macht. Gelingt dem Anführer eine Probe auf „Orientierung“, so erreicht Ihr schon in 2 Stunden das Ufer des Flusses.

Am Fluss geht die Reise normal über die Reisekarte weiter, bis vor Euch ein schmaler Pfad zu einer Ruine führt. Ihr könnt dann das Gemäuer untersuchen. Für die gesamte Reise, von dem anderen Weg aus bis zur Ruine, benötigt Ihr fast einen Tag.

Wollt Ihr von der Ruine aus wieder zur Reiseroute Phexcaer <=> Skezellen zurückkehren, seht Ihr, das Ihr Euch zuerst auf der Reiseroute vom „Geheimer Weg“ zur „Dracheneiche“ befindet. Kehrt also um, um wieder zum Gemäuer zu kommen und wählt dort „Weiterreisen“ aus. Dann befindet Ihr Euch auf dem Weg zur Reiseroute Phexcaer <=> Skezellen. Kurz davor werdet Ihr gefragt, wohin Ihr auf der Reiseroute reisen möchtet. Wählt Euren Ort aus und nach kurzer Zeit seid Ihr wieder beim „Anderen Weg“, wo Ihr nur noch „weiterreisen“ müsst.

Hyggeliks Ruine

Allgemeines

Die Burgruine besteht aus einer großen Ebene mit eingestürzten Mauern. An manchen Stellen könnt Ihr die Mauern sogar in eine oder beide Richtungen überklettern, indem Ihr versucht, die Steinhäufen oder gar eine Leiter hinaufzulaufen. Doch irgendwelche Vorteile bringt das nicht.

Die Türen in der Ruine sind relativ normal zu öffnen, aber bei den Truhen ist schon ein wenig mehr Geschick von Nöten. Es kann also sein, das Ihr für eine Truhe mehrere Versuche braucht, bevor Ihr sie aufbekommt.

In der Burgruine erwarten Euch eine Menge Geister und Untote, die nur danach trachten Euer Leben zu beenden. Stellt Euch auf viele und langwierige Kämpfe ein. Zumal die Kämpfe zu Beginn schon recht umfangreich sind, werden sie immer heftiger, je weiter Ihr in die Ruine vordringt.

Müsst Ihr zwischendurch Rasten, um Eure Wunden zu versorgen, so verlasst dafür die Ruine und schlagt außerhalb ein Nachtlager auf. Habt Ihr Euch ausgeruht und eventuell auch Eure Nahrungsvorräte aufgestockt, kehrt zur Burgruine um und setzt Eure Kämpfe im Inneren fort.

Rasten in der Burgruine

Wenn Ihr in der Burgruine übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 4 Mumien und 4 Zombies - Beute: Keine (67 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 1 Untoter Christian, 1 Untoter Ronald, 4 Zombies und 3 Skelette
Beute: Keine - (82 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Geister und Rachegeister

Die Geister und Rachegeister können nur mit magischen Waffen und durch die Zauber „Fulminictus“ oder „Ignifaxius“ verletzt werden. Als magische Waffen zählen auch der Zauberstab des Magiers, der Vulkanglasdolch des Druidens und der Hexenbesen der Hexe. Es ist sehr hilfreich, wenn die Kämpfer Eurer Gruppe ebenfalls schon magische Waffen besitzen, denn Ihr werdet auf viele dieser Gegner stoßen.

Habt Ihr kaum magische Waffen, so sind Zaubertränke sehr hilfreich, um mit Magie die Geister bekämpfen zu können. Während die Geister nur eine Attacke pro Kampfrunde sowie moderate Werte haben, können die Rachegeister, die gute Werten haben, zwei Attacken pro Kampfrunde ausführen. Dabei verursachen sie mit der ersten Attacke auch einen hohen Schaden.

Untote

Zu den bekannten Untoten, werdet Ihr zusätzlich von großen Skeletten angegriffen. Diese haben hingegen zu den normalen Skeletten natürlich bessere Werte und können einen sehr hohen Schaden anrichten. Da Ihr es mit einer Menge Untoter zu tun bekommt, sind die Totenkopfgürtel und der Silberschmuck, der die Totenangst senkt, sehr hilfreich.

Bei allen Untoten besteht auch immer eine gewisse Chance, das Ihr Euch mit Krankheiten infiziert, die die Untoten so mit sich bringen. Im Folgenden nun die Untoten und welche Krankheiten sie übertragen können:

- Skelette und Große Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren.
- Zombies können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren.
- Mumien können die Helden mit Paralyse infizieren.
- Untote Christians und Untote Ronalds können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren

Untote Christians und Untote Ronalds tauchen nur auf, wenn Ihr in der Burgruine übernachtet und es dabei zu einem Kampf kommt. Die beiden Untoten haben durchschnittliche Kampfwerte und eine hohe Lebensenergie.

Kampftipps

Die Helden müssen wegen der Untoten sowie der Geister in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Umso mehr Untote und Geister sich gleichzeitig in einem Kampf aufhalten, desto schwieriger wird es für die Helden, die Totenangst-Probe nicht zu schaffen.

Ihr werdet es zu Beginn mit mindestens 8 und später mit mindestens 11 Gegnern auf einmal zu tun bekommen, auch wenn diese erst nach und nach im Kampf erscheinen. Versucht eine taktische Aufstellung hinzubekommen, wie es im „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“ steht. Macht das aber nicht in der Nähe der Ausgänge. Ansonsten werden Euch die nachrückenden Gegner in den Rücken fallen.

Eine taktische Aufstellung wird aber nicht einfach werden, da durch gescheiterte Totenangst-Proben, die verängstigten Helden nicht bewegt werden können und mitten im Geschehen stehen bleiben. Schützt in solchen Fällen Eure weniger gerüsteten Helden, indem Ihr mit gerüsteten Kämpfern so viele Gegner wie möglich an Euch bindet.

Es sollte sowieso Eure erste Handlung in diesen Kämpfen sein, die Helden, die nur aus der zweiten Reihe angreifen, schnell aus dem Kampfgeschehen irgendwo in Sicherheit zu bringen, wo sie kein Untoter in den Nahkampf verwickeln kann.

Nach jedem Kampf erhaltet Ihr ein MU-Elixier. Es sind also genügend, um jeden Helden ein MU-Elixier trinken zu lassen. Nutzt die Elixiere. Sie werden Euch zwar nicht bei Eurer Angst gegen die Untoten behilflich sein, da dazu die Totenangst herangezogen wird, aber Ihr erhaltet durch den erhöhten Mut, einen Punkt mehr auf Eure Attacke.



Eine Burgruine (Hyggeliks Ruine)

1.) Ein- bzw. Ausgang. Ihr befindet Euch noch vor der Ruine. Geht nach Nordosten an den Bäumen vorbei.

2.) Kampf gegen 4 Skelette und 1 Rachegeist sowie 2 Mumien kommen später noch dazu (59 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Heiltrank, 1x MU-Elixier

Wenn Ihr dem Pfad weiter folgt, kommt Ihr zur Ruine, die Ihr durch den offenen Durchgang betreten könnt. Ihr könntet auch rechts neben dem Durchgang durch den Steinhäufen über die Mauer ins Innere gelangen, aber dies bringt Euch keine Vorteile.

Um zu den Truhen im ehemaligen Westraum zu kommen, könnt Ihr entweder die Tür öffnen oder im Norden über die Mauer laufen (durch einen Pfeil gekennzeichnet). Aber um den Raum wieder verlassen zu können, müsst Ihr auf jeden Fall die Tür öffnen.

3.) Truhe: Ihr lasst nach dem Öffnen der Truhe schnell wieder den Deckel fallen, da es daraus höllisch stinkt. Lasst die Truhe lieber verschlossen, denn solltet Ihr die Truhe trotzdem erneut öffnen, wird einem Helden speiübel. Der Inhalt der Truhe muss vor Jahrhunderten einmal essbar gewesen sein. Der Held, dem dabei übel geworden ist, erleidet für 10 Stunden einen Abzug von je 3 Punkten auf Mut, Gewandtheit, Intuition und Körperkraft.

4.) Truhe: In dieser Truhe liegen ein paar verrottete Kleidungsstücke, die niemand mehr anziehen würde.

5.) Die Ecke des Raumes ist dick mit Trümmern und Schutt übersät. Die Außenwände sind eingestürzt und die Decke ist heruntergekommen. Ihr könnt die Trümmer hochlaufen, um dahinter zu einer Truhe zu gelangen.

6.) Truhe: 5x Heiltrank, 2x Starker Heiltrank, 5x Zaubertrank, 2x Starker Zaubertrank
Kommt Ihr hier nicht mehr über die Trümmer zurück, geht einfach links an der Truhe vorbei. So kommt Ihr auch zur Truhe bzw. von Ihr weg.

Nach dem Westraum könnt Ihr in den Nordraum gehen. Entweder Ihr geht über die Trümmer in der Südwestecke des Raumes oder über die rechts danebenstehende Leiter zu Punkt 8. Eine normale Öffnung gibt es im Südosten des Raumes zu Punkt 7. Kommt Ihr hier aber zu nah an die Ostwand, bevor Ihr durch die Öffnung geht, so könnt Ihr schon den Kampf aus Raum 11 auslösen.

7.) Kampf gegen 1 Mumie, 2 Große Skelette sowie 2 Skelette und 1 Geist sowie 2 Mumien kommen später noch dazu (73 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Heiltrank, 1x MU-Elixier

8.) In der Ecke stehen ein paar alte verrostete Gerätschaften. Nichts davon ist zu gebrauchen.

9.) Truhe: Auf dem Truhenboden erblickt Ihr 12 Statuen, die die Zwölgötter darstellen, und in einem Kreis angeordnet sind. Voller Ehrfurcht schließt Ihr die Truhe wieder, denn Ihr wollt die Zwölgötter nicht durch irgendeine Aktion verärgern.

10.) Truhe: 1x Langbogen, 25x Pfeil, 10x Bolzen, 1x Leichte Armbrust

11.) Der Kampf in diesem Raum kann auch schon hinter der Westwand ausgelöst werden, wenn Ihr zu nah an diese Wand von außen herangeht.
Kampf gegen 2 Mumien, 2 Große Skelette sowie 1 Skelett und 1 Geist sowie 2 Mumien kommen später noch dazu (74 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Heiltrank, 1x MU-Elixier -

12.) Truhe: 5x Heiltrank, 2x Starker Heiltrank, 5x Zaubertrank, 2x Starker Zaubertrank

13.) Truhe: 1x Säbel, 1x Kriegshammer, 1x Schwert, 2x Starker Zaubertrank
Wie Ihr bis jetzt bemerkt habt, gibt es hier eine Menge Heil- und Zaubertränke zu finden. Die solltet Ihr bei den kommenden Kämpfen auch einsetzen. Seid Ihr verwundet, sprecht keine Heilzauber, sondern trinkt lieber einen Heiltrank. So könnt Ihr Eure gesamte Astralenergie für Kampfzauber nutzen.

14.) Nun betretet Ihr einen Steg, der komplett bis nach Südosten führt. Auf dem ganzen Steg kommt Euch eine Horde Untoter entgegen, die Ihr Schritt für Schritt in einzelnen Kämpfen besiegen müsst.
Kampf gegen 1 Geist, 2 Mumien sowie 2 Zombies und 2 Mumien und dann 1 Geist kommen später noch dazu (80 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Heiltrank, 1x MU-Elixier

15.) Kampf gegen 1 Geist, 2 Mumien sowie 3 Zombies und 2 Mumien und dann 1 Geist kommen später noch dazu (86 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Heiltrank, 1x MU-Elixier

16.) Kampf gegen 1 Geist, 2 Mumien sowie 2 Zombies und 1 Rachegeist sowie 2 Mumien kommen später noch dazu (85 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Heiltrank, 1x MU-Elixier

17.) Kampf gegen 1 Geist, 2 Mumien sowie 2 Zombies und 1 Rachegeist, 2 Mumien sowie 3 Zombies kommen später noch dazu (103 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Heiltrank, 1x MU-Elixier

18.) Kampf gegen 1 Rachegeist, 2 Mumien sowie 3 Zombies und 1 Rachegeist, 3 Mumien sowie 1 Zombie kommen später noch dazu (109 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Heiltrank, 1x MU-Elixier

19.) Auf dem Boden liegen ein paar uralte Goldmünzen verstreut. Ihr dürft die Münzen auf keinen Fall aufheben, auch wenn hinterher der Held mit dem höchsten Wert in Goldgier zu meckern anfängt. Die uralten Goldmünzen sind nämlich verflucht und solltet Ihr diese mitnehmen, könnt Ihr die Burgruine nie wieder verlassen. Zudem werdet Ihr Euch nach und nach in Untote verwandeln.

20.) In der Truhe liegen Unmengen von uralten Goldmünzen und noch jede Menge anderes wertvolles Zeug. Auch hier dürft Ihr nichts von den Schätzen anfassen, da sie ebenfalls verflucht sind, wie die Goldmünzen bei Punkt 19.

Übrigens, habt Ihr schon die Goldmünzen vom Boden bei Punkt 19 aufgesammelt, so wird Euch die Truhe nicht mehr beschrieben, da Ihr schon verflucht seid und Ihr der Versuchung nicht mehr widerstehen müsst. Das Gleiche gilt auch anders herum: Habt Ihr Euch an den Schätzen aus der Truhe bedient, so werden Euch die Goldmünzen am Boden bei Punkt 19 nicht mehr beschrieben. Solltet Ihr die Truhe geplündert haben, so seid Ihr zwar um 5000 Dukaten reicher, aber Ihr könnt damit die Burgruine nie wieder verlassen.

Seid Ihr in die Falle der uralten Goldmünzen getappt, so ist das Spiel für Euch zu Ende. Ihr könnt zwar noch den Rest der Burgruine erforschen, aber Ihr werdet sie bei der Brücke, nordöstlich von Punkt 2, nicht mehr verlassen können. Euch bleibt dann nur das Laden eines Spielstandes, wo Ihr noch nicht die Goldmünzen an Euch genommen habt.

Solltet Ihr aber nach dem Aufheben der Goldmünzen noch gespeichert haben, so kann ein alter Spielstand weit vor der Burgruine zurückliegen, so das Ihr alles noch Mal neu spielen müsstet. An diesen Punkt wurde gedacht. Genau vor den Goldmünzen wird automatisch ein Spielstand mit dem Namen „auto“ angelegt. Seid Ihr also in die Falle getappt und habt keinen passenden Spielstand, so ladet einfach den „auto“ Spielstand.

21.) Kampf gegen 1 Rachegeist, 2 Mumien sowie 3 Zombies und 1 Rachegeist, 3 Mumien sowie 2 Zombies kommen später noch dazu
(115 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Heiltrank, 1x MU-Elixier

22.) Eine Hacke steht hier in der Ecke, die Ihr mitnehmen könnt.

23.) Truhe: 2x Schleifstein, 3x Wasserschlauch, 2x Kettenhemd, 1x Speer

24.) Ihr könnt entweder durch die Tür in diesen Raum gelangen oder Ihr lauft auf dem oberen Sims, rechts von der Tür, zum Raum und springt hinein. Bevor Ihr aber in den Raum springen könnt, wird schon der Kampf des Raumes ausgelöst. Kampf gegen 2 Geister, 2 Mumien sowie 2 Zombies und 1 Rachegeist, 3 Mumien sowie 2 Zombies kommen später noch dazu
(124 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 3x Heiltrank, 1x MU-Elixier

25.) Truhe: 5x Heiltrank, 2x Starker Heiltrank, 5x Zaubertrank, 2x Starker Zaubertrank

26.) Truhe: 5x Wirselskraut, 5x Vierblättrige Einbeere, 2x Glasflasche, 1x Starker Heiltrank

27.) An die Nordtür wurde mit schweren Krampen ein Skelett genagelt. Die Tür könnt Ihr nicht aufbekommen und somit bleibt für Euch die Tür verschlossen.

28.) Kampf gegen 1 Geist, 2 Mumien sowie 2 Zombies und 3 Geister und 1 Rachegeist sowie 2 Große Skelette kommen später noch dazu
(151 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 3x Heiltrank, 1x MU-Elixier, 1x KL-Elixier, 1x CH-Elixier
Dies ist der letzte Kampf in der Burgruine. Ihr könnt also alles einsetzen, was Ihr noch habt.

Nach dem Kampf ertönt plötzlich eine Stimme aus dem Hintergrund und die restlichen Untoten lassen von Euch ab. In einer Ecke sitzt auf einer Truhe ein Mann. Er fragt Euch, was Euch hierher treibt. Fragt Ihr zuerst, ob er Hyggelik persönlich sei, so bestätigt er es. Ihr solltet ihm nun sagen, das Ihr im Auftrag des Hetmanns unterwegs seid. Der Mann wird sich vehement als Hyggelik vorstellen.

Nachdem Ihr nun die Gewissheit habt, das der Mann wirklich Hyggelik ist, erzählt Ihr ihm Eure ganze Geschichte. Hyggelik hört sich alles in Ruhe an. Danach erfahrt Ihr, das Hyggelik und seine Männer verflucht sind, da sie die uralten Goldmünzen eingesteckt haben. Dadurch können sie die Burgruine nicht mehr verlassen und wurden zu Untoten. Ihr sollt Hyggeliks Schwert dem Gott Boron opfern, damit Boron ihnen seine Gnade erweist.

Hyggelik sagt, das Ihr natürlich Thorwal retten müsst. Ihr sollt also ins Orkland ziehen und ihren Fürsten zum Zweikampf auffordern. Das Schwert Grimring soll Euch in diesem Kampf beistehen. Dann holt Hyggelik ein beeindruckendes Schwert hervor und überreicht es Euch. Ihr spürt, wie das Schwert Grimring pure Macht ausstrahlt. Dann ist das Gespräch beendet.

Im Inventar findet Ihr nun das Schwert Grimring. Ihr braucht es nicht zu analysieren, da es schon bereits identifiziert ist. Grimring ist hingegen zu einem normalen Schwert unzerbrechlich, richtet 2 Trefferpunkte mehr Schaden an, erhöht die Attacke um 3 Punkte sowie die Parade um 2 Punkte und bei hoher Körperkraft, richtet die Waffe noch mehr Schaden an.

Übrigens, habt ihr die uralten Goldmünzen bei Punkt 19 oder Punkt 20 an Euch genommen, könnt Ihr den Mann auf der Truhe ebenfalls fragen, ob er Hyggelik ist und dann erzählen, das Ihr im Auftrag des Hetmanns unterwegs seid. Hyggelik wird Euch aber berichten, was es mit den uralten Goldmünzen auf sich hat und Euch darauf hinweisen, das Ihr jetzt verflucht seid, genauso wie er und seine Männer.

Ihr seht während des Gesprächs das Schwert Grimring an Hyggeliks Seite und könnt es einfach an Euch nehmen. Hyggelik wird Euch nicht daran hindern, denn mit dem Schwert könnt Ihr die Burgruine sowieso nicht verlassen. Mehr zum Fluch erfahrt Ihr bei Punkt 19 und Punkt 20.

Mit dem Schwert Grimring und ohne einen Fluch könnt Ihr die Burgruine bei Punkt 1 wieder verlassen. Damit ist die Hauptquest abgeschlossen. Zudem bekommt Ihr jetzt die „Hauptquest: Der finale Kampf“, die in Eurem Questbuch unter „Schicksalsklinge“ eingetragen wird.

Habt Ihr die Hauptquest aber schon, so wird sie entsprechend aktualisiert. Je nachdem, wie Ihr zur Burgruine gekommen seid, geht es auf den gleichen Weg nun wieder zurück zu Eurer eigentlichen Reiseroute. Knapp vor der Reiseroute werdet Ihr gefragt, welchen Weg Ihr einschlagen wollt. Wählt dann die Stadt aus, zu der Ihr reisen möchtet. Bei der Reiseroute angekommen befindet Ihr Euch entweder bei der „Dracheneiche“ oder beim „Anderer Weg“. Mit „Weiterreisen“ geht es dann zu der Stadt, die Ihr zuvor ausgewählt habt. Natürlich könnt Ihr Euch hier auch noch Mal um entscheiden.

Wichtig

Sobald die Reise beginnt, solltet Ihr die Reise auch schon wieder unterbrechen und ein Nachtlager aufschlagen. Ihr solltet Euch dann um Eure Wunden kümmern, denn es kann gut sein, wie es in der Einleitung zu der Burgruine beschrieben wird, das die Helden durch die Untoten infiziert wurden. Versorgt also Eure Wunden mit dem Talent „Heilkunde Wunden“, um zumindest das Wundfiebrisiko zu mindern oder gar zu beseitigen. Achtet in den nächsten Nächten darauf, ob eine Krankheit noch ausbricht und wenn ja, behandelt sie sofort oder sucht einen Heiler in der nächstliegenden Stadt auf. Von der Burgruine aus, ist die am schnellsten zu erreichende Stadt Phexcaer. Mehr dazu findet Ihr im Anhang unter „Krankheiten“.

Hauptquest: Der finale Kampf

Diese Hauptquest ist die letzte Hauptquest des Spiels. Ihr könnt sie durch das Abschließen einer der folgenden beiden Hauptquests bekommen:

- Hauptquest: Orkaktivitäten
- Hauptquest: Hyggeliks Ruine

Schließt Ihr die „Hauptquest: Orkaktivitäten“ zuerst ab, so wisst Ihr, wo und wann der Orkensturm auf Thorwal beginnen soll. Eure Aufgabe ist es dann noch das Schwert Grimring zu finden. Dies wird unter der „Hauptquest: Der finale Kampf“ vermerkt. Ihr müsst also noch die „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“ abschließen.

Schließt Ihr die „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“ zuerst ab, so besitzt Ihr das Schwert Grimring, wisst aber noch nicht, wo und wann der Orkensturm auf Thorwal beginnen soll. Eure Aufgabe ist es dann noch, diese Sache herauszufinden. Dies wird unter der „Hauptquest: Der finale Kampf“ vermerkt. Ihr müsst also noch die „Hauptquest: Orkaktivitäten“ abschließen.

Habt Ihr die „Hauptquest: Orkaktivitäten“ und die „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“ abgeschlossen, so wisst Ihr, wo und wann der Orkensturm auf Thorwal beginnen soll und besitzt zudem das Schwert Grimring. Jetzt müsst Ihr noch den Anführer der Orks auf der Reiseroute Einsiedlersee <=> Phexcaer fordern, um der Bedrohung durch die Orks ein Ende zu setzen.

Reiseroute Einsiedlersee <=> Phexcaer

Wahrscheinlich werdet Ihr von Phexcaer aus zum Ort reisen, wo sich die Orks für den Ansturm auf Thorwal sammeln werden. Übernachtet dann beim zweiten Rastplatz, also dem Felsüberhang. Falls Ihr es noch nicht getan habt, sollte nun der Held das Schwert Grimring bekommen, der alleine den Ork-Häuptling herausfordern soll.

Nur ein paar Stunden vom Felsüberhang in Richtung Einsiedlersee kommt Ihr dann zu dem besagten Ort. Mehr zur Reiseroute erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“. Auf der Reisekarte zu Beginn von „Kapitel 2“, wurde der Ort mit „Endkampf“ gekennzeichnet.

Ist noch nicht der 10. Peraine des Jahres 1010, so seid Ihr zu früh hier eingetroffen. Die Orks sind noch nirgends zu sehen. Ihr könnt einfach Euren Weg fortsetzen oder in der Nähe kampieren, bis Aktivitäten zu erkennen sind. Das heißt nichts anderes, als bis zum 10. Peraine des Jahres 1010 zu warten.

Um Nahrung braucht Ihr Euch während dieser Zeit nicht zu kümmern, auch kann es Euch egal sein, wenn es noch mehrere Monate bis zum genannten Datum sind. Die Zeit wird dann einfach vorgestellt.

Seid Ihr also vom 10. bis zum 26. Peraine an dem Ort oder wartet Ihr bis dahin, so geht es nun weiter mit dem Kapitel „Der Endkampf“. Vorerst wird Euch aber noch erzählt, was passiert, wenn Ihr es nicht bis zum 27. Peraine schafft, den Ork Häuptling mit dem Schwert Grimring herauszufordern.

Der Untergang von Thorwal

Werden die Orks nicht bis zum 27. Peraine des Jahres 1010 aufgehalten, so stürmen an dem Tag abertausende schwerbewaffnete Orks unter Führung ihres Häuptlings Garzlokh das Bodirtal hinunter. Oberorken, Vilnheim, Auplog, Angbodirtal, Rukian und Tjoila fallen binnen weniger Tage.

Mitte Ingerimm erstürmen die Orks die Mauern von Thorwal. Das Gefecht um die Stadt dauert drei Tage sowie drei Nächte, aber schließlich haben die Orks alle Bewohner erschlagen, denn niemand ist aus der Stadt geflohen. Furchterregende Götzenbilder werden in der Stadt errichtet, die jetzt die Hauptstadt der Orks ist. Schon bald werden sie weitermarschieren, und wer weiß, was ihr nächstes Ziel ist...

Eure Helden kommen ebenfalls beim Orkensturm um und Ihr könnt dann nur noch einen Spielstand laden. Spielt Ihr das Spiel über Steam, so schaltet Ihr damit die Steam-Errungenschaft „Orkenbruder“ frei. Denn die bekommt Ihr dafür, wenn Ihr Thorwal von den Orks überrennen lasst. Das solltet Ihr aber nur für die Steam-Errungenschaft machen, denn eigentlich wollt Ihr es ja nicht zu alledem kommen lassen.

Der Endkampf

Am 10. Peraine des Jahres 1010, wird auf der Reiseroute Einsiedlersee <=> Phexcaer von den Orks ein Heerlager aufgeschlagen. Ihr macht Euch dann sogleich auf den Weg dorthin. Der Grimring-Träger spürt, wie das Schwert vor Kraft vibriert. Dann betretet Ihr das Heerlager. Ein Orkschamane hält die Orks davon ab, über Euch herzufallen. Der Grimring-Träger fordert daraufhin den besten Ork auf, sich zu einem Wettkampf zu stellen, wobei um Thorwal gekämpft werden soll.

Ein stattlicher Ork erscheint. Er stellt sich als Garzlokh, Herr der Zholochai, vor und fragt, wer Ihr seid, das Ihr es wagt in das Lager einzudringen und den Herrn des Orklandes zu fordern. Der Grimring-Träger demonstriert das Schwert Grimring und fordert daraufhin Garzlokh im Namen des Orkgötzen, denn er weiß, dass Garzlokh diese Forderung nicht ausschlagen darf.

Der Schamane tritt zu Garzlokh und beide unterhalten sich. Anschließend sagt Garzlokh, das ein Kampf um Thorwal stattfinden wird. Der Kampf soll gänzlich ohne Magie ausgefochten werden. Darum wird Garzlokh Tairach herabrufen, um dem Orkkämpfer die gleiche Kraft wie dem Eures Streiters zu geben und das er alle Zauberei unterbinden soll. Dann könnt Ihr Euch im Lager noch auf den Kampf vorbereiten.

Wie Ihr im Lager feststellen müsst, ist es allen Magiebegabten in Eurer Gruppe verboten, Magie anzuwenden. Zudem passt sich der Orkkämpfer der Stufe des Grimring-Trägers an. Es liegt nun alles am Grimring-Träger und dafür solltet Ihr ihn auch gut ausstatten. Eine gute Ausrüstung für ihn wäre die Folgende:

- Das Schwert „Grimring“ (wer das Schwert hat, wird automatisch als Kämpfer gewählt)
- Goldener Schild (Für nur einen Attackeabzug gibt es zwei Punkte auf die Parade)
- Magisches Schwert (als Ersatzwaffe, falls Grimring durch einen Patzer verloren geht)
- Magisches Kettenhemd (insgesamt sollte der Rüstungsschutz 10 betragen)
- Kraftgürtel (gibt 3 Punkte auf die Körperkraft)
- Rote Mondscheibe (gibt 2 Punkte auf Mut und die Nachteile spielen in diesem Kampf keine Rolle)
- Starker Heiltrank (es kann nicht schaden, einige davon im Gepäck zu haben)

Habt Ihr Euren Streiter fertig ausgerüstet, klickt einfach ins Lagerbild und wählt „In den Kampf!“.

Kampf gegen 1 Orkchampion

(80 Abenteuerpunkte für den Grimring-Träger)

Beute: Keine

Nur der Grimring-Träger bestreitet diesen Kampf. Die anderen Helden sehen dabei nur zu. Der Orkchampion hat hervorragende Werte, verursacht einen hohen Schaden und hat eine hohe Lebensenergie.

Dieser Kampf kann ein langwieriger Schlagabtausch werden, da durch hohe Paradowerte, auch oft pariert wird. Nutzt Heiltränke, wenn die Lebensenergie des Kämpfers sinkt, denn Ihr solltet die Lebensenergie immer im oberen Bereich halten. Durch den langen Schlagabtausch, können auch öfters Mal kritische Treffer gelandet werden und bei voller Lebensenergie, seid Ihr auf der sicheren Seite.

Einen Vorteil habt Ihr hingegen zum Orkchampion: Ihr benutzt eine magische Waffe, die nicht zerbrechen kann. Zudem könnt Ihr eine verlorene Waffe durch eine neue ersetzen. Verliert der Orkchampion seine Waffe oder zerbricht sie, wegen den ganzen Paraden, habt Ihr schon so gut wie gewonnen.

Nach dem Kampf sagt Garzlokh zu Euch, das die Götter gesprochen haben und er dies anerkennen muss. Zudem sagt er, so wie Ihr Thorwal gerettet habt, so habt Ihr eine andere Stadt dem Untergang geweiht. Dann sollt Ihr aus ihren Ländern verschwinden. Damit ist die Hauptquest beendet und der Abspann des Spieles beginnt.

Die Orks brechen nun die Zelte ab und ziehen weiter ostwärts. Ihr hingegen erreicht in 2 Wochen Thorwal und der Hetmann Tronde hält für Euch ein großes Fest ab. Dabei übergibt Ihr dem Hetmann das Schwert Grimring, so das Hyggelik endlich seinen Frieden finden kann. Ihr bekommt die höchste Auszeichnung, den silbernen Pottwal, verliehen und jeder Held bekommt vom Hetmann 50 Dukaten. Spielt Ihr das Spiel über Steam, so bekommt Ihr nun die Errungenschaft „Retter Thorwals“, da Ihr Thorwal vor den Orks gerettet habt.

Nach dem Abspann befindet Ihr Euch wieder im Hauptmenü. Es wurde ein Spielstand mit dem Namen „afterfinal“ angelegt. Sobald Ihr diesen Spielstand ladet, befindet Ihr Euch in Thorwal und es ist der 16. Ingerimm des Jahres 1010. Wenn Ihr jetzt erneut die Ottaskin der Hetleute betretet, so sagt Euch der Hetmann, das Euch der Dank aller Thorwaler gewiss ist und Ihr Euren Erfolg genießen sollt. Danach könnt Ihr noch solange weiterspielen, wie Ihr Lust habt. Vielleicht habt Ihr noch ein paar Nebenquests zu erledigen. Habt Ihr irgendwann genug vom Spiel, solltet Ihr Euren letzten Spielstand gut sichern, da er für den Nachfolger der Nordlandtrilogie benötigt wird.

Nebenquests „Andere“

Neben den Hauptquests gibt es noch eine Menge Nebenquests, die aber nichts mit den Hauptquests zu tun haben. Ihr bekommt Sie auf Euren Reisen und könnt sie zu einem beliebigen Zeitpunkt angehen. Die Nebenquests in dieser Kategorie haben keine Unterquests. Habt Ihr sie abgeschlossen, ist die Nebenquest auch beendet.

Nebenquests die weitere Nebenquests mitbringen, werden nach dieser Kategorie separat beschrieben. Zudem gibt es einige Dungeons, wozu Ihr keine Nebenquest erhaltet, sondern einfach nur Eure Neugier gefragt ist. Diese Orte findet Ihr im „Kapitel 4“ unter „Dungeons“.

Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste

Dies wird Eure erste Nebenquest sein, da Ihr sie zu Beginn in Thorwal schon angehen könnt. Diese Nebenquest mit dem enthaltenen Dungeon ist für Anfangscharaktere geeignet.

Thorwal - In irgendeiner Taverne

Wenn Ihr in Thorwal in irgendeiner Taverne mit dem Wirt sprecht, um ihn Informationen über die Stadt aus der Nase zu ziehen, kann es sein, dass Ihr erfahrt, dass es Probleme im alten Ugdalf (also die Zwingfeste in Thorwal) geben soll. Dies ist der Start der Nebenquest und wird auch als solche in Eurem Questbuch unter „Andere“ eingetragen.

Thorwal - Alte Zwingfeste

Ihr solltet einmal schauen, was im alten Ugdalf so vor sich geht. Die alte Zwingfeste befindet sich im südwestlichen Teil von Thorwal. Die Wachen an der Zwingfeste wollen eine Parole, die Ihr natürlich nicht kennt. Habt Ihr aber in einer Taverne von den Problemen gehört, so könnt Ihr den Wachen nun sagen, dass Meister Dramosch Euch erwartet. Daraufhin werdet Ihr zu ihm geführt.

Von Dramosch erfahrt Ihr, dass Waren, Waffen und sogar schon ein Zögling in den Kellern der Zwingfeste verschwunden sind. Wenn Ihr nach dem Rechten sehen könntet, würde Euch Dramosch 20 Dukaten im Voraus und 50 Dukaten nach Abschluss der Aufgabe zahlen. Wer sagt da schon nein? Sobald Ihr den Auftrag angenommen habt, erhaltet Ihr die 20 Dukaten und den Rat von Dramosch, Euch noch für die Aufgabe auszurüsten. Dann steht Ihr wieder vor der Zwingfeste.

Die 20 Dukaten könnt Ihr nun auch noch für das Zeughaus verwenden. Wie das geht, steht im „Spieleinstieg“, sowie bei der „Hauptquest: Der Aufruf“. Wenn Ihr Euch ausgerüstet habt, geht es zurück zur alten Zwingfeste. Meister Dramosch lässt Euch sodann auch in die Einstiegsebene.

Wählt einen Anführer mit hohen Werten in den Intuition-Talenten und los geht es. Wahrscheinlich wird dies Euer erstes Dungeon sein.

Lasst Euch ruhig Zeit mit dem Dungeon. Es ist sehr vorteilhaft, dass dieses Dungeon in einer Stadt ist, denn meistens findet Ihr eins irgendwo in der Wildnis. Ist Euer Gepäck voll, so verlasst das Dungeon vorerst und verkauft das, was Ihr nicht braucht auf dem Markt. Seid Ihr zu stark verwundet, verlasst das Dungeon, mietet eine Herberge, heilt Eure Wunden und ruht Euch solange aus wie nötig.

Wenn alles Unnötige verkauft ist bzw. Ihr Euch ausgeruht habt, könnt Ihr im Dungeon da weiter machen, wo Ihr zuletzt aufgehört habt. Und vor allem vergesst nicht, außerhalb des Dungeons wieder den Helden als Anführer zu wählen, der die besten Werte in den Gesellschaft-Talenten hat.

Weitere Tipps zu Dungeons gibt es im „Kapitel 2“ und zwar unter „Höhlen, Verliese und Gemäuer“.

Rasten in der alten Zwingfeste

Wenn Ihr in der alten Zwingfeste ein Lager aufschlagt und übernachtet, kann es zu einer der folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 6 Räuber - Beute: Keine (22 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 7 Räuber - Beute: Keine (39 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Die Fernkämpfer der Räuber benutzen ein einfaches Gift, welches erst nach ein paar Kampfrunden wirkt und dann geringen Schaden verursacht. Aber in Kombination mit dem normalen Waffenschaden, kann da schon einiges an Schaden für Eure Helden bei rumkommen. Im rechten Moment den Zauber „Klarum Purum“ eingesetzt, kann Zusatzschaden vermeiden.



Thorwal - Die alte Zwingfeste: Eingangsebene

1.) Hier startet Eure Gruppe. Findet die erste Geheimitür im Süden (also rechts von Euch). Dahinter geht es in einen Geheimraum. Für das Entdecken dieser Geheimitür, gibt es 10 Abenteurpunkte pro Held.

2.) Truhe: 3x Schnapsflasche, 3x Dolch, 3x Hacke, 2x Schaufel, 10x Seil, 14x Fackel, 20x Öl, 3x Brecheisen
Falls Ihr den 2. Stabzauber noch nicht könnt, habt Ihr hier genug Vorräte, um für Licht zu sorgen.
Eine Schaufel, eine Hacke und Seile dürften Eure Helden noch nicht haben. Diese Dinge werden zwar in diesem ersten Dungeon nicht gebraucht, aber auf Euren späteren Reisen können sie sehr nützlich sein.

3.) Das Ausrüstungsdepot: Ansonsten nichts Besonderes.

4.) Die Speisekammer: 50x Proviantpaket, 20x Bier, 20x Weinflasche, 5x Schnapsflasche
Verhungern werdet Ihr hier also nicht. Verdursten eigentlich auch nicht, aber bedenkt, das die hier angebotenen Getränke alle betrunken machen können.

5.) Nachdem Ihr die verschlossene Tür geöffnet habt, gelangt Ihr zu einem Phex-Schrein, in dem sich 20 Dukaten befinden. Wenn Ihr nicht schon zu Beginn Phex verärgern wollt, lasst lieber die verlockenden 20 Dukaten liegen.

6.) Kampf gegen 2 Räuber
(6 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 2 Dukaten und 2 Silberstücke, 2x Dolch, 1x Rapier, 1x Skraja, 1x Bier

7.) Altes Gangstück: Am Gangende könnt Ihr eine Geheimitür finden. Diesmal gibt es keine Abenteurpunkte.

8.) Kampf gegen 4 Räuber und 2 werden später noch dazu stoßen (18 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 6 Dukaten und 6 Silberstücke, 6x Dolch, 3x Rapier, 3x Skraja, 3x Bier
Dies wird ein harter Kampf für Eure Anfangshelden werden. Verbraucht hier ruhig Eure ganze Astralenergie. Egal wie angeschlagen Ihr aus dem Kampf kommt, denkt daran, das Ihr nach jedem Kampf das Dungeon verlassen könnt, um Euch zu heilen bzw. Eure Astralenergie wieder zu regenerieren.

9.) Hier dreht sich ein fetter Hase über dem Feuer. Ansonsten nichts Besonderes.

10.) Truhe: 10x Bier, 5x Heiltrank, 5x Zaubersant, 5x Starker Zaubersant
Anstatt nach dem Kampf gegen die 6 Räuber nun die Heiltränke und Zaubersant zu trinken, solltet Ihr die Tränke aufbewahren und bei starken Verletzungen lieber das Dungeon verlassen, um Euch in einer Herberge zu versorgen. Tränke sind selten und Teuer, daher geht sparsam mit ihnen um.

11.) Hier geht es in die erste Unterebene der alten Zwingfeste.

Die alte Zwingfeste

1. Unterebene



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Thorwal - Die alte Zwingfeste: Erste Unterebene

- 1.) Hier startet Ihr bzw. kommt Ihr wieder zurück in die Eingangsebene.
- 2.) Baderaum: Ansonsten nichts Besonderes.
- 3.) Kampf gegen 1 Pirat und 2 Räuber
(13 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1 Dukat und 6 Silberstücke, 1x Silberschmuck, 2x Skraja, 1x Entermesser, 2x Dolch, 1x Rapier, 1x Bier
- 4.) Kampf gegen 3 Räuber
(9 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1 Dukat und 9 Silberstücke, 1x Dolch, 1x Bier, 1x Skraja
- 5.) Ein Loch im Boden, in der eine Leiter nach unten führt. Steigt Ihr hinab, seht Ihr einen Höhleneingang und erkennt sofort, dass dies das Problem von Meister Dramosch ist. Von hier kommen also die Räuber und plündern die Keller. Für diese Erkenntnis erhält jeder Held 10 Abenteuerpunkte.
- 6.) Hier befindet sich ein Kessel mit einem Eintopf im Raum. Während der Kessel unwichtig ist, ist es die Geheimitür in diesem Raum nicht. Für das Entdecken und das Öffnen dieser Geheimitür erhält jeder Held 10 Abenteuerpunkte.
- 7.) Truhe: 40 Dukaten, 3x Goldschmuck, 2x Silberschmuck, 1x Messingspiegel
Na, wenn das Mal nicht ein wirklich gut versteckter Schatz war.
- 8.) Kampf gegen 3 Räuber
(9 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1 Dukat und 6 Silberstücke, 2x Dolch, 2x Rapier
Dies ist der letzte Kampf in diesem Dungeon.
- 9.) Hier bewahren die Räuber Ihr Plündergut auf. Zuerst entdeckt Ihr nichts. Wenn Ihr aber weiter in den Raum vordringt, entdeckt Ihr ein Fass: 3x Speer, 3x Hellebarde, 1x Zweililien
- 10.) Falle: Sobald Ihr den Raum betretet, schließt sich die Tür hinter Euch und Giftgas strömt aus der Decke, wodurch alle Helden Schaden erleiden. Begeht Euch schnell zur Tür zurück und öffnet sie auf gewohnte Weise. Verlasst dann den Raum, um frische Luft zu schnappen und das Gas entweichen zu lassen. Danach könnt Ihr gefahrlos den Raum betreten.

11.) Truhe: 5x Weinflasche, 2x Schnapsflasche, 2x Heiltrank

12.) Truhe: 4x Säbel, 2x Schwert, 4x Dolch, 2x Kriegsbeil, 1x Heiltrank

13.) Truhe: 3x Kurzbogen, 1x Leichte Armbrust, 4x Wurfmesser, 20x Bolzen, 50x Pfeil

14.) Verrammelte Tür mit merkwürdigen Symbolen: Diese Tür bleibt vorerst verschlossen. Dafür habt Ihr aber Dramoschs Aufgabe erledigt und könnt jetzt über Punkt 1 wieder zurück in die Eingangsebene und dort bei Punkt 1 das Dungeon verlassen. Ihr steht dann wieder vor der alten Zwingfeste. Wählt wieder Euren Anführer, mit den höchsten Werten in den Gesellschaft-Talenten, dreht Euch um und betretet die alte Zwingfeste.

Thorwal - Alte Zwingfeste

Meister Dramosch ist hoch erfreut über Euren Erfolg. Nicht nur die versprochenen 50 Dukaten Belohnung gibt es, nein, er feiert sogar richtig mit Euch bis in die frühen Morgenstunden. Dadurch wird Euer Hunger und Durst gestillt, seid dafür aber auch betrunken.

Bevor Ihr die alte Zwingfeste verlassen habt, hat noch ein Held Meister Dramosch auf die verrammelte Tür mit den Symbolen hingewiesen. Dramosch meint, dass er sich damit auseinandersetzen wird und Ihr beizeiten Mal wieder vorbeikommen sollt. Vielleicht hat er ja noch eine weitere Aufgabe für Euch. Nachdem Ihr die Zwingfeste verlassen habt, ist die Nebenquest „Probleme in der Zwingfeste“ abgeschlossen.

Besucht Ihr Meister Dramosch nach Abschluss seiner Quest erneut, so gibt er Euch nach einer netten Begrüßung eine Stadtinfo. Habt Ihr die erste Aufgabe von Meister Dramosch abgeschlossen und Eure Helden besitzen eine Durchschnittsstufe von 2, so hat Meister Dramosch eine zweite Aufgabe für Euch. Mehr dazu findet Ihr unter der „Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste“.

Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste

Habt Ihr die erste Aufgabe von Meister Dramosch erfolgreich abgeschlossen und haben Eure Helden eine Durchschnittsstufe von 2, so hat der Zwerg aus der alten Zwingfeste in Thorwal eine weitere Aufgabe für Euch. Mehr über die erste Aufgabe erfahrt Ihr unter der „Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste“.

Da Ihr die 2. Stufe nicht bei Eurem ersten Besuch in Thorwal erreichen könnt, kommt Ihr wahrscheinlich erst nach Thorwal zurück, wenn Ihr schon etwas umhergereist seid und andere Aufgaben bewältigt habt. Wann Ihr die Nebenquest angehen wollt, bleibt Euch überlassen.

Thorwal - Alte Zwingfeste

Begeht Euch zur alten Zwingfeste, die im südwestlichen Bereich von Thorwal liegt. Meister Dramosch hat bereits schon einiges von Euren Heldentaten gehört. Die Tür mit den Symbolen auf der ersten Untereben der Zwingfeste wurde nun freigelegt, aber in den Tiefen der Zwingfeste hat sich ein namenloses Grauen breit gemacht. Ihr sollt die tieferen Ebenen erkunden und säubern.

Damit startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ vermerkt. Ihr könnt Euch dann sofort in die alte Zwingfeste begeben oder erst noch ein paar Dinge besorgen. Natürlich besteht auch jederzeit die Möglichkeit, wenn Ihr Euch in der Zwingfeste befindet, sie auch zu Beginn wieder zu verlassen. Es gibt einen Punkt im Dungeon, ab dem Ihr vorerst nicht mehr zurückkehren könnt, aber darauf wird im Lösungstext rechtzeitig hingewiesen.

Ihr werdet für das Dungeon mindestens 50 Meter Seil brauchen. Wenn Ihr die nicht habt, besorgt Euch die Seile auf dem Markt oder beim günstigen Gemischtwarenhändler Brin Kaerben. Denkt daran, wenn Ihr einen Magier mit dem 3. Stabzauber habt, das Euch nur noch 40 Meter Seil fehlt, da der 3. Stabzauber den Zauberstab in 10 Meter Seil verwandeln kann. Eine Strickleiter zählt übrigens nur als 5 Meter Seil.

Meister Dramosch weist Euch noch daraufhin, vorher Eure Waffen weihen zu lassen. Dies ist aber nicht nötig, sondern nur ein Hinweis, das es in dem Dungeon ein Wesen gibt, welches mit normalen Waffen nicht zu verletzen ist. Wenn Eure Magiebegabten den Zauber „Fulminictus“ können, habt Ihr ebenso gute Erfolgchancen.

Die alte Zwingfeste - Eingangsebene und 1. Unterebene



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Thorwal - Die alte Zwingfeste: Eingangsebene

1.) Wie gehabt, startet Ihr beim Ein- bzw. Ausgang.

2.) Begeht Euch zur Treppe, die Euch in die erste Unterebene führt.

Thorwal - Die alte Zwingfeste: Erste Unterebene

2.) Wie zuvor, startet Ihr hier in der 1. Unterebene bzw. könnt hier in die Eingangsebene zurückkehren.

3.) Bei der Tür wurden nun alle Symbole entfernt und somit könnt Ihr die Tür ganz einfach öffnen. Hinter der Tür beginnen die tieferen Ebenen, die seid sehr langem nicht mehr benutzt worden sind.

4.) Über die Treppe gelangt Ihr in den Westteil der zweiten Unterebene. Sollte das Textfenster für den Übergang in die nächste Ebene bei der Tür nicht sofort erscheinen, geht etwas zurück und wieder auf die Tür zu.

Die alte Zwingfeste - 2. Unterebene Westteil



Thorwal - Die alte Zwingfeste: Zweite Unterebene - Westteil

- 1.) Über die Treppe gelangt Ihr zurück in die erste Unterebene.
- 2.) Ein Schacht führt in bodenlose Tiefen. Von unten könnt Ihr ein seltsames Gurgeln hören.
- 3.) In der Nische liegt ein Speer den Ihr mitnehmen könnt.
- 4.) Eingestürzter Gang: Wenn Ihr versucht den Gang freizulegen, bemerkt Ihr, das hier ohne schweres Gerät und mehr Bauleute kein Durchkommen möglich ist. Hier geht es also nicht weiter.
- 5.) In der Nische liegen 4 Fackeln, die Ihr mitnehmen könnt.
- 6.) Loch in der Wand: Ein Schacht führt steil in eine bodenlose Schwärze. Diesen Schacht könnt Ihr benutzen, um noch tiefer in die Zwingfeste zu gelangen.

Aber wenn Ihr das macht, gibt es vorerst kein Zurück mehr. Wollt Ihr noch etwas Besorgen oder vorher noch Mal rasten, so macht das jetzt, indem Ihr die bekannten Treppen wieder nach oben geht, um die Zwingfeste zu verlassen. Seid Ihr bereit, kommt wieder hierher zurück.

Beim Loch in der Wand sind nun mindestens 50 Meter Seil von Vorteil (seht dazu auch die Einleitung zu dieser Nebenquest). Anstatt zu klettern, solltet Ihr Euch nämlich abseilen, um nicht 50 Meter in die Tiefe zu stürzen. Das kann gut tödlich enden.

Mit 50 Meter Seil kommt Ihr eigentlich ganz unbeschadet in die dritte Unterebene der Zwingfeste. Es kann sein, das ein Held Mal abrutscht, aber dank der Seile und der anderen Helden besteht so eine Chance, den Fallenden aufzufangen, ohne das er Schaden erleidet. Jeder Held, der ohne abzurutschen bzw. abzustürzen hinuntergelangt bekommt 10 Abenteuerpunkte.

Die alte Zwingfeste - 3. Unterebene



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Thorwal - Die alte Zwingfeste: Dritte Unterebene

Rasten in den tieferen Ebenen

Wenn Ihr in den tieferen Ebenen der Zwingfeste übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 1 Untoter Christian, 3 Mumien, 1 Zombie und 5 Skelette (77 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine
- Kampf gegen 1 Untoter Christian, 1 Untoter Ronald, 1 Mumie, 2 Zombies und 3 Skelette
Beute: Keine - (78 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Untote

In den tieferen Ebenen der alten Zwingfeste bekommt Ihr es hauptsächlich mit Skeletten zu tun. Wenn Ihr aber in den tieferen Ebenen übernachtet, werdet Ihr es mit weiteren Untoten zu tun bekommen und bei allen besteht immer eine gewisse Chance, dass Ihr Euch mit Krankheiten infiziert, die die Untoten so mit sich bringen. Im Folgenden nun die Untoten und welche Krankheiten sie übertragen können:

- Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren.
- Zombies können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren.
- Mumien können die Helden mit Paralyse infizieren.
- Untote Christians und Untote Ronalds können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren

Zudem müssen die Helden wegen der Untoten in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen.

Untote Christians und Untote Ronalds haben durchschnittliche Kampfwerte und eine hohe Lebensenergie.

Die dritte Unterebene

1.) Hier landet Ihr, wenn Ihr Euch aus der zweiten Unterebene abgeseilt habt.

2.) Kampf gegen 4 Skelette - Beute: 2 Dukaten, 1x Schwert - (8 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

3.) Kampf gegen 3 Skelette - Beute: Keine (3 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

4.) In der Nische liegt eine Hacke, die Ihr mitnehmen könnt.

5.) Eingestürzter Gang: Hier geht es nicht weiter. Aber für das Erkunden bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte.

6.) Eingestürzter Gang: Hier geht es nicht weiter. Aber für das Erkunden bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte.

7.) Eingestürzter Gang: Hier geht es nicht weiter. Aber für das Erkunden bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte.

8.) Toter Zwerg: Ihr könnt die Leiche nach Wertsachen untersuchen oder Borons Segen für den Toten erbitten. Erbittet Ihr den Segen, so wird das Euer Ansehen bei Boron verbessern. Plündert Ihr hingegen die Leiche, so wird das Boron nicht so gerne sehen. Da der tote Zwerg nichts bei sich hat, solltet Ihr also Borons Segen erbitten.

9.) Wassersenke: Es sieht so aus, als wenn Ihr das Hindernis durchtauchen könntet. Aber vorerst solltet Ihr Euch um den Rest der Ebene kümmern. Mehr dazu später bei „Thorwal - Die alte Zwingfeste: Dritte Unterebene (Fortsetzung)“.

10.) Raum mit Wasser: Wenn Ihr Euch hier in das Wasser begeben, wird ein Held von Tentakeln angegriffen. Daraufhin schlagen und stechen alle Helden wild auf das Wasser ein, bis sich nichts mehr rührt. Zum Glück passiert hier nichts Schlimmeres. Für dieses Erlebnis bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte.

11.) Kampf gegen 3 Skelette - Beute: 2x Schwert (7 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

12.) Eingestürzter Gang: Hier geht es nicht weiter. Aber für das Erkunden bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte.

13.) Hier liegt ein Ring auf dem Boden, den Ihr mitnehmen könnt. Mit den Zaubern „Odem Arcanum“ und „Analüs“ könnt Ihr feststellen, das der Ring (Grau) zwar magisch ist, aber keine Effekte hat. Ein normaler Ring also.

14.) Zufluchtsraum: Kampf gegen 3 Skelette und 2 Skelette kommen später noch dazu. Beute: 2x Schwert - (9 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

15.) Spalt in der Höhle: Wenn Ihr den Spalt verbreitert, gelangt Ihr in den Keller des Hauses von Gurthag, Sohn des Gardosch, der ein Freund von Meister Dramosch ist. Hierdurch bekommt Ihr die Möglichkeit die tieferen Ebenen der Zwingfeste jederzeit verlassen zu können. Wenn Ihr wieder in diesen Bereich der dritten Unterebene wollt, braucht Ihr in Thorwal nur zum Haus von Gurthag zu gehen und der Zwerg wird Euch dann wieder herunterlassen.

Müsst Ihr Euch also heilen, rasten oder Sachen verkaufen, dann könnt Ihr dies jetzt erledigen. Zudem wisst Ihr nun, wo es einen Ausgang aus den tieferen Ebenen gibt. Solltet Ihr im weiteren Verlauf, das Dungeon verlassen müssen, so nutzt den Ausgang und kommt dann später wieder hierhin zurück.

16.) Über die Treppe im Südwesten gelangt Ihr in den Ostteil der zweiten Unterebene. Steigt die Treppe hinauf.

Auf die Punkte 17.) und 18.) wird in „Thorwal - Die alte Zwingfeste: Dritte Unterebene (Fortsetzung)“ eingegangen.

Die alte Zwingfeste - 2. Unterebene Ostteil



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Thorwal - Die alte Zwingfeste: Zweite Unterebene - Ostteil

1.) Über die Treppe gelangt Ihr zurück in die dritte Unterebene.

2.) Truhe: 3x Orknase, 3x Skraja, 3x Speer, 3x Schild

3.) Mehrere Skelette liegen hier übereinander: Es sieht so aus, als haben Verteidiger diesen Raum bis zum Schluss gehalten. Zu finden gibt es hier nichts.

4.) Falle: Flammen schießen plötzlich aus dem Boden und Eure Helden machen hastig einen Schritt zurück, so das sie keinen Schaden erleiden. Es wundert Euch, das die Falle so lange gehalten hat. Aber merkwürdiger ist, warum es eine Falle an einer Wand gibt, wo eigentlich niemand hingeht. Es muss hier also etwas versteckt sein.

Geht in die Mitte des Raumes zurück und wieder zu der Wand, wo die Falle ausgelöst wurde. Ihr könnt dann eine Geheimtür (G) finden und sie auch öffnen. Für das Auffinden der Geheimtür erhält jeder Held 10 Abenteuerpunkte.

5.) Truhe: 6x Hylailer Feuer

6.) Kampf gegen 1 Skelett
(3 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Kettenhemd, 1x Schwert

7.) Vorratsraum: Regale, Truhen und Fässer sind auf den ersten Blick fein säuberlich ausgeräumt. Auch auf einen zweiten Blick, also beim Erkunden des Raumes gibt es hier nichts mehr zu finden.

8.) Toter Thorwaler: Ihr könnt die Leiche nach Wertsachen untersuchen oder Borons Segen für den Toten erbitten. Erbittet Ihr den Segen, so wird das Euer Ansehen bei dem Gott Boron verbessern. Plündert Ihr hingegen die Leiche, so wird das Boron nicht so gerne sehen. Da der tote Thorwaler nichts bei sich hat, solltet Ihr also Borons Segen erbitten.

Geht wieder zurück zur Treppe (Punkt 1) und steigt zur dritten Unterebene hinab.

Thorwal - Die alte Zwingfeste: Dritte Unterebene (Fortsetzung)

Bevor Ihr Euch nun zur Wassersenke begeben, solltet Ihr überlegen, ob Ihr vorher nicht noch Mal das Dungeon über den Keller von Gurthags Haus verlassen wollt (Punkt 15), um Euch eventuell zu heilen, zu rasten oder Sachen zu verkaufen.

9.) Wassersenke: Es wird nun Zeit, zu versuchen, unter dem Hindernis hindurch zu tauchen. Auf die Frage, wer zuerst tauchen soll, wählt den Helden mit dem höchsten Wert im Talent „Schwimmen“. Habt Ihr ein Seil dabei, wird der Schwimmer ein Seil hinter sich her ziehen, damit die anderen Helden leichter folgen können und bei Problemen nicht so viel Schaden erleiden. Letztendlich kommt Ihr bei Punkt 17 wieder ans Trockene.

17.) Wassersenke: Hier ist die andere Seite der Wassersenke, wo Ihr wieder zurück zu Punkt 9 tauchen könnt. Der Vorgang läuft dabei genauso ab, wie unter Punkt 9 beschrieben. Aber vorerst seid Ihr jetzt erstmal hier, um tiefer in die Zwingfeste vorzudringen.

18.) Über die Treppe gelangt Ihr in die vierte Unterebene.

Die alte Zwingfeste - 4. Unterebene



Thorwal - Die alte Zwingfeste: Vierte Unterebene

1.) Über die Treppe gelangt Ihr zurück in die dritte Unterebene.

2.) Kampf gegen 3 Skelette
(7 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Schwert

3.) Hier liegt eine Orknase auf dem Boden, die Ihr mitnehmen könnt.

4.) Kampf gegen 4 Skelette
(38 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

5.) Ein dunkler Gang führt ins Dunkel. Das Geheul gemarterter Seelen ist zu vernehmen. All das sollte Euch nicht abschrecken, weiter in den Gang vorzudringen.

6.) Kampf gegen 1 Heshthot
(12 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine
Der Heshthot hat zwei Angriffe pro Runde und ist nur mit magischen Waffen und Zaubern zu verletzen. Solltet Ihr noch keine weiteren magischen Waffen gefunden haben, ist das nicht weiter schlimm. Obwohl ein Heshthot nur mit magischen Waffen und Zaubern zu bekämpfen ist, hat er dafür nicht so viele Lebenspunkte. Zudem ein Magier seinen magischen Zauberstab, der Druide seinen magischen Vulkanglasdolch und die Hexe ihren magischen Hexenbesen mitbringen. Als Zauber ist der „Fulminictus“ hier die erste Wahl und sollte von allen Magiebegabten gezaubert werden. Damit solltet Ihr den Dämon relativ schnell wieder in sein Reich verbannt haben.

Mit dem Tod des Heshthots ist die Aufgabe für Meister Dramosch erledigt, was Euch aber nicht abhalten sollte, noch die restlichen Räume zu erkunden.

7.) Kampf gegen 4 Skelette
(6 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Schwert

8.) Kampf gegen 5 Skelette
(5 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Kehrt zur Treppe (Punkt 1) zurück und steigt zur dritten Unterebene hinauf.

Begeht Euch in der dritten Unterebene von der Treppe (Punkt 18) zur Wassersenke (Punkt 17). Jetzt müsst Ihr erst wie gehabt unter dem Hindernis hindurchtauchen. Achtet darauf, das vor dem Tauchvorgang jeder Held noch genügend Lebenspunkte besitzt. Nicht das dabei ein Held sein Leben lassen muss. Ihr kommt dann bei Punkt 9 wieder ans Trockene. Verlasst die tieferen Ebenen der Zwingfeste durch Gurthags Haus (Punkt 15).

Thorwal - Die alte Zwingfeste

Marschiert zur alten Zwingfeste, die im südwestlichen Teil von Thorwal liegt und berichtet Meister Dramosch von dem Tod des Dämons. Ihr erhaltet daraufhin 50 Dukaten Belohnung und es wird wieder eine riesige Feier zu Euren Ehren abgehalten. Es wird einiges an Zeit vergehen, bevor Ihr die alte Zwingfeste verlasst, aber diesmal seid Ihr zumindest nicht betrunken. Damit ist die Nebenquest beendet. Besucht Ihr Meister Dramosch nach Abschluss dieser Quest erneut, so gibt er Euch eine Stadtinfo.

Ihr solltet Euch nun um Eure Wunden kümmern, denn es kann gut sein, wie es im Eingangstext zu der Nebenquest geschrieben steht, das die Helden durch die Skelette infiziert wurden. Mietet Euch ein Zimmer in einer Herberge und versorgt Eure Wunden mit dem Talent „Heilkunde Wunden“, um das Wundfiebrisiko zu mindern oder gar zu beseitigen. Übernachtet ein paar Tage, um zu sehen, ob die Krankheit noch ausbricht und wenn ja, behandelt sie sofort oder sucht einen Heiler auf. Mehr dazu findet Ihr im Anhang unter „Krankheiten“.

Nebenquest: Der Daspota-Schatz

Diese Nebenquest kann eigentlich auch mit Anfangscharakteren angegangen werden. Doch dann solltet Ihr vor allem bei den Fallen aufpassen. Solltet Ihr mit Anfangscharakteren dieses Dungeon bestreiten, dann könnt Ihr alles erforschen, bis auf den letzten Raum in der 1. Unterebene mit dem Endkampf. Denn der Endkampf ist für erfahrene und gut gerüstete Helden gedacht und in diesem Fall, solltet Ihr ihn für später aufheben.

Ottarje und Varnheim - In irgendeiner Taverne Rybon - Herberge „Am Hafen“

In Ottarje sowie Varnheim werdet Ihr in den Tavernen und in Rybon in der Herberge „Am Hafen“ die Stadtinfo über die Daspota-Piraten bekommen, die all ihr erbeutetes Gold in einer Höhle in der Nähe verstecken. Damit startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ vermerkt.

Reiseroute Daspota <=> Rybon

Mehr zur Reiseroute findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“. Nur ein paar Stunden von Rybon entfernt, kommt Euch eine schwer verwundete Abenteurerin entdecken. Sie packt einen Helden an die Schulter und sagt, das sich der Daspota-Schatz 10 Meilen hinter Rybon befindet. Dabei erwähnt sie noch einen Estorik und das alles voller Fallen sei. Dann bricht sie zusammen und stirbt. Ihr solltet die Abenteurerin begraben. Dadurch steigt Ihr im Ansehen beim Gott Boron. Die Begegnung wird auch in Eurem Questbuch unter dieser Nebenquest erwähnt.

Reiseroute Rybon <=> Thoss

Ihr werdet von Rybon aus nur ungefähr 3 Tage bis zum Daspota-Schatz brauchen. Daher ist es ratsam, von Rybon aus die Reise zu starten, wenn Ihr den Schatz heben wollt. Zudem Ihr auf der Reiseroute Daspota <=> Rybon auch erst von der Abenteurerin über den Standort des Schatzes in Kenntnis gesetzt werdet. Mehr über die Reiseroute und die Stelle des Schatzes erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Rasten in der Daspota-Schatzhöhle

Wenn Ihr in der Höhle übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 5 Piraten - Beute: Keine (36 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 6 Piraten - Beute: Keine (43 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Eine Höhle - Eingangsebene



Eine Höhle - Eingangsebene

1.) Ein- bzw. Ausgang

2.) Kampf gegen 3 Piraten und 2 Piraten kommen später noch dazu (30 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 3 Dukaten, 3x Entermesser, 3x Lederzeug, 3x Dolch, 1x Amulett (Delphin), 1x Schnapsflasche
Nur bei diesem Kampf habt Ihr es mit so vielen Piraten zu tun, danach sind es immer nur 2 Piraten. Das Amulett ist bereits identifiziert, so das Ihr es nicht zu analysieren braucht. Es schützt auf magischem Wege vor Feuer.

3.) Donnerbalken: Hier liegt ein Buch mit dem Titel „Kaisersprüche Hals“ herum, welches Ihr mitnehmen könnt. Das Buch enthält nur langweile Weisheiten.

4.) Der Raum enthält die Schlafkojen der Piraten (auf der Karte mit Linien angedeutet). Ihr könnt Euch hier genauer umsehen. Ihr werdet hier nur Kleidungsstücke finden, aber ein Held mit einem hohen Wert in dem Talent „Sinnesschärfe“ kann hier 25 Dukaten unter einer der Pritschen entdecken.

5.) Kampf gegen 2 Piraten
(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 21 Dukaten, 2x Dolch, 2x Entermesser, 2x Lederzeug

6.) Vor Euch scheint der Boden einige regelmäßige Ritzen aufzuweisen. Wenn Ihr das untersucht, entdeckt Ihr eine Falltür und hinter einem losen Stein einen Hebel. Bewegt Ihr den Hebel, entriegelt Ihr die Falltür, so das Ihr diese ab jetzt benutzen könnt, um nach unten in die 1. Unterebene zu Punkt 4 zu gelangen. Für das Finden der Falltür erhält jeder Held 5 Abenteuerpunkte und dafür, das Ihr die Falltür entriegelt habt, erhält noch Mal jeder Held 10 Abenteuerpunkte. Diese Falltür stellt eine Abkürzung in dem Dungeon dar. Doch Ihr solltet die Falltür zuerst nicht hinuntersteigen und den normalen Weg nehmen, um keine Abenteuerpunkte sowie Beute zu verpassen.

7.) Vorratsraum: Hier könnt Ihr Eure Vorräte auffüllen:
80x Proviantpaket

8.) Hier steht ein Bierfass, womit Ihr aber nichts machen könnt.

9.) Truhe: 2x Entermesser, 2x Schwert, 2x Lederharnisch, 2x Lederhelm, 2x Schild, 2x Dolch, 2x Leichte Armbrust

10.) Falle: Der Anführer kann die Gruppe vor der Falle warnen. Ansonsten kann jeder Held Schaden erleiden.

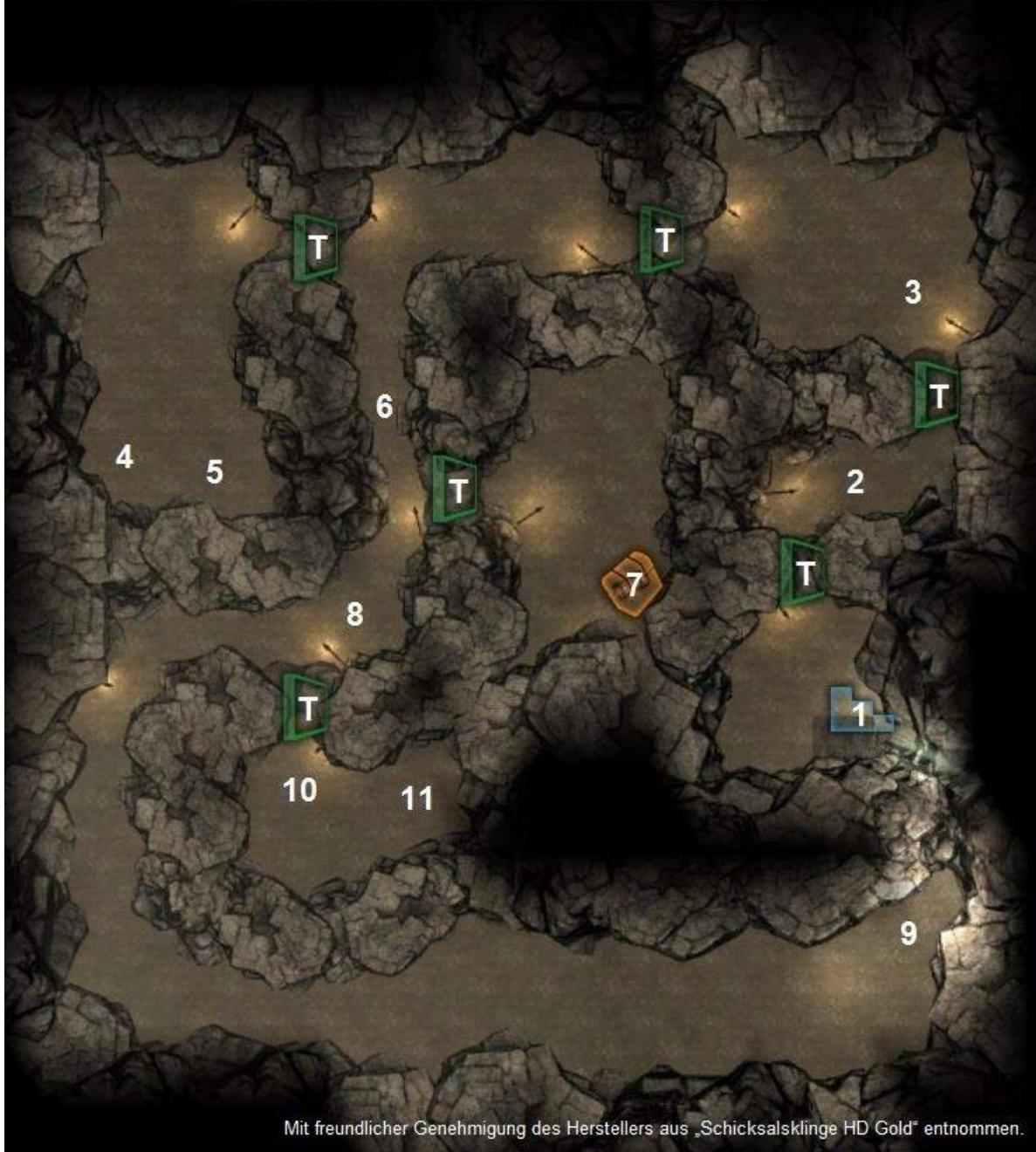
11.) Ihr könnt hier ein Geheimfach entdecken und daraus einen Schlüssel (Gold) sowie 30 Dukaten an Euch nehmen. Den Schlüssel solltet Ihr behalten, da er in der 1. Unterebene gebraucht wird.

12.) Kampf gegen 2 Piraten
(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2 Dukaten und 6 Silberstücke, 2x Entermesser, 2x Lederzeug

13.) Vor Euch scheint der Boden eine andere Färbung zu haben. Ihr könnt hier einfach weitergehen, darüber springen oder den Boden untersuchen. Beim Untersuchen stellt sich heraus, das es eine Speerfalle ist, die von einem geschickten Helden direkt entschärft werden kann. Der Held, der es schafft die Falle zu entschärfen, bekommt 15 Abenteuerpunkte. Ansonsten wird die Falle ausgelöst und jeder Held kann Schaden erleiden.

14.) Hier geht es auf dem normalen Weg hinunter zur ersten Unterebene.

Eine Höhle - 1. Unterebene



Eine Höhle - Erste Unterebene

1.) Hier könnt Ihr wieder zurück in die Eingangsebene gelangen.

2.) Falle: Der Anführer kann die Gruppe vor der Falle warnen. Ansonsten kann jeder Held Schaden erleiden.

3.) Kampf gegen 2 Piraten

(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2 Dukaten und 6 Silberstücke, 2x Entermesser, 2x Lederzeug, 2x Dolch

Die Westtür in Raum 3 kann mit dem Schlüssel (Gold) aus der Eingangsebene geöffnet werden. Dafür bekommt jeder Held 10 Abenteuerpunkte.

4.) Eine Falltür führt zurück in die Eingangsebene zu Punkt 6 und stellt somit eine Abkürzung zwischen den Ebenen her. Mehr zur Falltür erfahrt Ihr in der Eingangsebene unter Punkt 6.

5.) Loch in der Wand: Wenn Ihr in das Loch hineinfasst, könnt Ihr einen Hebel spüren. Sobald Ihr den Hebel betätigt, löst Ihr eine Falle aus, wovon Euch aber der Anführer der Gruppe warnen kann, um Schaden zu vermeiden. Warnt Euch der Anführer nicht, so regnet Säure auf die Helden herab. Auch wenn die Betätigung des Hebels nicht klug ist, bringt es jedem Helden 5 Abenteuerpunkte ein, wenn Ihr an dem Hebel zieht.

6.) Kampf gegen 2 Piraten
(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Dolch, 2x Entermesser, 2x Lederzeug

7.) Truhe: Die Truhe ist voller Bücher mit Aufzeichnungen der Beuteeinnahmen der Daspota-Piraten. Die Bücher sind aber schon Jahrzehnte alt und daher nutzlos. Aber ein Buch könnt Ihr mitnehmen:
1x Daspota-Aufzeichnungen
Die Daspota-Aufzeichnungen enthalten Schwächen von Schiffstypen und erleichtern somit Neueinsteigern den Einstieg in die Piraterie. Für Euch dürfte es aber uninteressant sein, so dass Ihr das Buch entsorgen könnt.

8.) Falle: Als Ihr die Stelle betretet, dringt ein leises klicken an Eure Ohren. Sobald Ihr Euch weiter bewegt, kommt eine Scheibe aus der Decke und fährt auf einen Helden nieder. Der Held kann versuchen, der Scheibe auszuweichen, um Schaden zu vermeiden.

9.) Thorwaler-Figurinen: Wenn Ihr die Figurinen näher betrachtet, berührt der Anführer sie dabei und erleidet daraufhin einen stechenden Schmerz, so dass er sie wieder loslassen muss. Gebracht hat das zwar nichts, aber dafür bekommt jeder Held 15 Abenteuerpunkte.

Wie in der Einleitung zu diesem Dungeon beschrieben, könnt Ihr bis hierhin alles auch mit Anfängercharakteren erledigen. Doch der letzte Kampf hat es so richtig in sich und sollte daher für einen späteren Zeitpunkt aufgehoben werden.

10.) Endkampf: Drei Piraten kommen auf Euch zu und der imposanteste von ihnen sagt, dass hier Euer Weg zu Ende ist, denn die Piraten bestiehlt niemand ungestraft. Kampf gegen 1 Estorik und 2 Piraten
(68 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 3x Schneidzahn, 2x Skraja, 1x Orknase, 2x Lederzeug

Estorik ist sehr hochstufig und trägt eine Komplettrüstung. Dazu hat er noch sehr gute Attacke- sowie Paradowerte und richtet hohen Schaden an. Da Estorik maximale Rüstung trägt, ist es nicht leicht, ihm mit Waffengewalt beizukommen. Ihr solltet auf den Zauber „Fulminictus“ zurückgreifen, den alle Magiebegabten auf ihn sprechen sollten. Zudem hilft hier auch das „Hylailer Feuer“, da es Schadenspunkte und nicht Trefferpunkte verursacht.

Die beiden Piraten haben ihre Waffen mit einem sehr starken Gift versehen. Es sollte Eure Pflicht sein, bevor ein Gift seine Wirkung entfalten kann, den vergifteten Helden schnell mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift zu heilen. Haltet die Lebensenergie Eurer Helden immer im oberen Bereich, falls ein Gift doch mal nicht entfernt werden kann. Somit verhindert Ihr, dass ein Held durch den immensen Schaden plötzlich stirbt. Schaltet zuerst Estorik aus, bevor Ihr Euch um die beiden Piraten kümmert.

11.) Daspota-Schatz: Hier haben die Piraten Ihren Schatz versteckt.
200 Dukaten, 1x Kettenhemd, 2x Goldschmuck, 2x Starker Heiltrank, 2x Starker Zaubersaft, 1x KK-Elixier
Wenn Ihr die Zauber „Odem Arcanum“ und „Analüs“ auf das Kettenhemd spricht, stellt Ihr fest, dass es magisch ist. Das magische Kettenhemd hat hingegen zum normalen Kettenhemd, einen Punkt weniger bei dem Attackeabzug und schützt wie ein Schuppenpanzer.

Mit dem Auffinden des Daspota-Schatzes gilt die Nebenquest als abgeschlossen.

Verlasst die erste Unterebene durch die Abkürzung bei Punkt 4 und das Dungeon über die Eingangsebene bei Punkt 1. Wenn Ihr nun die erbeuteten Sachen verkaufen wollt, kehrt dazu am besten nach Varnheim zurück. Varnheim ist vom Daspota-Schatz aus am schnellsten zu erreichen bzw. die nächste Stadt, wo Ihr etwas verkaufen könnt.

Nebenquest: Das Totenschiff

Diese Nebenquest ist für durchschnittlich erfahrene Helden gedacht. Solltet Ihr aber schon mit Euren Anfangscharakteren in diese Nebenquest schlittern, wird es zwar etwas Herausfordernder, aber nicht unmöglich.

Thorwal - Taverne und Herberge „Vier Winde“

In Thorwal, in der Taverne und Herberge „Vier Winde“, könnt Ihr, wenn Ihr mit dem Wirt redet, altes Seemannsgarn aufgreifen. Wie im Spielhandbuch erwähnt, wird hier über ein Geisterschiff geredet, wo man doch fest behauptet, das es das geben soll. Damit startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ vermerkt.

Auf Schiffsreisen

Wenn Ihr die Nebenquest „Das Totenschiff“ erhalten habt, kann während Eurer Schiffsreisen plötzlich ein dichter Nebel auftauchen, der sich sehr schnell auf Euer Schiff zu bewegt und Euch komplett umhüllt. Ein Geisterschiff taucht auf und passiert Euer Schiff längsseits, so das Ihr das unbekannte Schiff betreten könnt. Wenn Ihr das macht, befindet Ihr Euch auf dem Totenschiff wieder und könnt es nach Belieben erforschen.

Das Totenschiff vorzeitig verlassen

Solltet Ihr zwischendurch das Totenschiff verlassen müssen, so ist das jederzeit über den Eingang bzw. Ausgang möglich. Das Totenschiff, beziehungsweise das Dungeon, ist dann nicht für immer verschwunden. Ihr könnt das Totenschiff erneut bei Euren Schiffsreisen antreffen, um es zu Ende zu erforschen. Es dauert nur immer 7 Tage, bis es erneut eine Chance gibt, das Ihr auf das Totenschiff stoßen könnt.

Untote

Auf dem Totenschiff wimmelt es von Untoten und dabei besteht auch immer eine gewisse Chance, das Ihr Euch mit Krankheiten infiziert. Im Folgenden nun die Untoten und welche Krankheiten sie übertragen können:

- Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren.
- Zombies können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren.
- Mumien können die Helden mit Paralyse infizieren.
- Untote Christians und Untote Ronalds können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren

Zudem müssen die Helden wegen der Untoten in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen.

Untote Christians und Untote Ronalds tauchen nur auf, wenn Ihr auf dem Totenschiff übernachtet und es dabei zu einem Kampf kommt. Die beiden Untoten haben durchschnittliche Kampfwerte und eine hohe Lebensenergie.

Seekrank werden

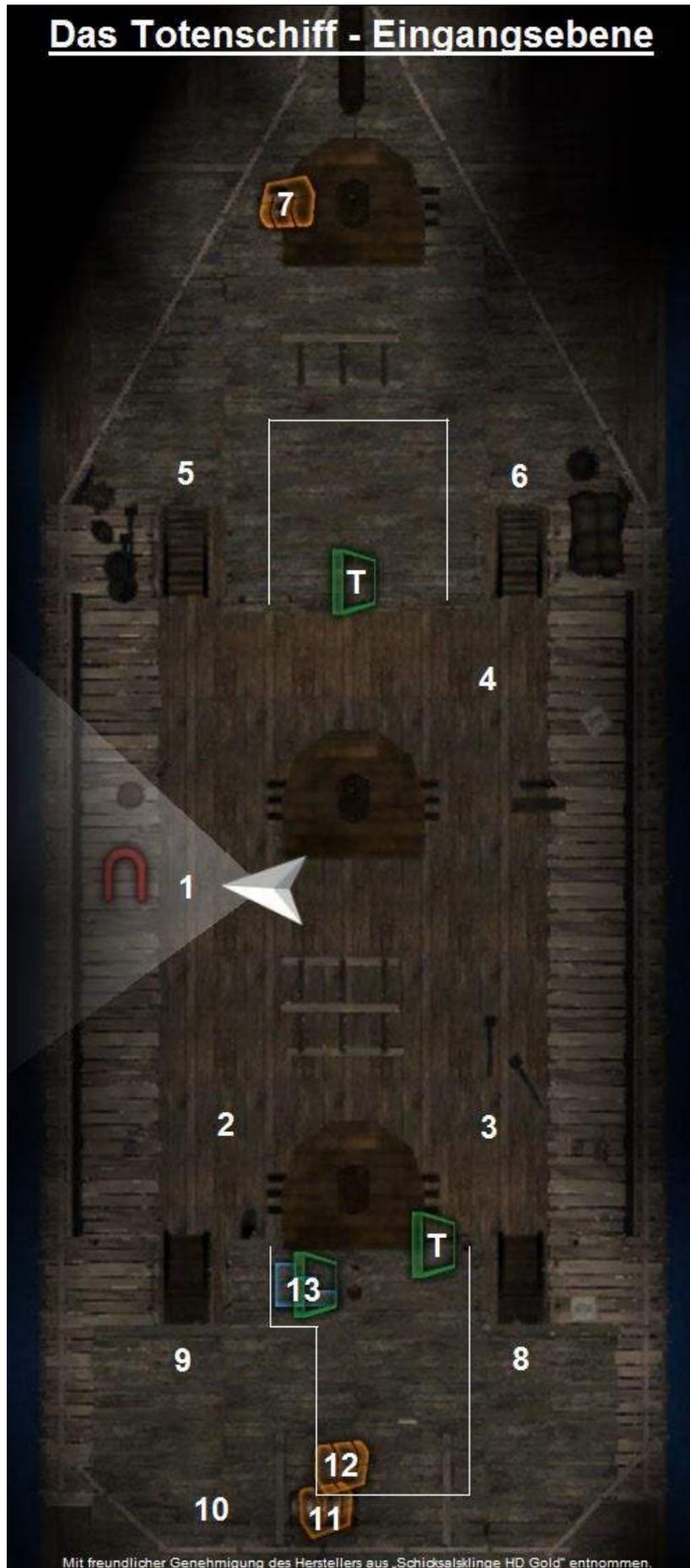
Wenn Ihr das Totenschiff erkundet, kann es passieren, das ein Held seekrank wird. Bei seekranken Helden werden für zehn Stunden Mut, Gewandtheit, Intuition und Körperkraft um je 3 Punkte gesenkt. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Schiffsereignisse“. Ist ein Held seekrank geworden, könnt Ihr entweder das Schiff verlassen, auf dem Schiff nächtigen und geht das Risiko für einen nächtlichen Angriff ein, die Zeit einfach in einem Raum abwarten oder einfach weitermachen. Das bleibt alleine Euch überlassen.

Rasten auf dem Totenschiff

Wenn Ihr auf dem Totenschiff übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 2 Heshthots und 5 Skelette
Beute: Keine - (85 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 3 Heshthots, 1 Untoter Christian, 1 Untoter Ronald und 4 Skelette
Beute: Keine - (154 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Das Totenschiff - Eingangsebene



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Das Totenschiff - Eingangsebene

1.) Ein- bzw. Ausgang: Ihr befindet Euch auf dem etwas tiefer gelegenen Zwischendeck.

2.) Kampf gegen 1 Skelett
(1 Abenteuerpunkt für die Gruppe)
Beute: 1x Säbel

3.) Kampf gegen 1 Skelett
(1 Abenteuerpunkt für die Gruppe)
Beute: 1x Säbel

4.) Kampf gegen 1 Zombie
(3 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

5.) Geht Ihr die Treppe zum Vorderdeck hoch, kommt es zum Kampf.
Kampf gegen 1 Mumie
(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

6.) Oben auf dem Vorderdeck bei der anderen Treppe gibt es noch einen weiteren Kampf.
Kampf gegen 1 Zombie und 1 Mumie
(7 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

7.) Truhe: 1x Säbel, 1x Mengbilar, 1x Schnapsflasche, 1x Laterne, 1x Öl, 1x Schreibzeug, 1x Schriftrolle, 1x Silberschmuck, 1x Heiltrank
Wenn Ihr ein Gift in ein Mengbilar füllt, so habt Ihr 10 Anwendungen des Giftes auf der Waffe und nicht nur 3 Anwendungen, wie bei den anderen Waffen.

Steigt über eine der beiden Treppen wieder zum Zwischendeck hinab. Es gibt noch eine verschlossene Tür, die zu einem leeren Raum im Vorderdeck führt. Auf der Karte wurde dieser Raum nur zur Orientierung mit einer weißen Linie versehen. Da es aber da nichts zu holen gibt, geht es jetzt zum Hinterdeck.

8.) Geht Ihr die Treppe zum Hinterdeck hoch, kommt es sofort zu einem Kampf.

Kampf gegen 2 Zombies
(6 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

9.) Oben auf dem Hinterdeck bei der anderen Treppe gibt es noch einen weiteren Kampf.
Kampf gegen 2 Skelette, 2 Zombies und 1 Mumie
(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Säbel
Dieser Kampf ist etwas herausfordernder. Kümmert Euch zuerst um die Mumie und die Zombies, bevor Ihr Euch an die Skelette macht. Die Mumien und Zombies sind auf dem Totenschiff immer die stärkeren Gegner. Umso schneller diese ausgeschaltet sind, desto weniger können sie anrichten.

10.) Im hinteren Bereich auf dem Hinterdeck liegt ein Säbel auf den Boden, den Ihr mitnehmen könnt.

11.) Auf dem Hinterdeck steht eine dämonische Truhe, die Ihr nur mit dem goldenen Schlüssel öffnen könnt. Da Ihr diesen noch nicht besitzt, lasst die Truhe erstmal in Ruhe. Was es genau mit der Truhe auf sich hat, erfahrt Ihr am Schluss der Beschreibung des Totenschiffes.

Steigt über eine der beiden Treppen wieder zum Zwischendeck hinab. Es gibt noch eine verschlossene Tür, die in das Hinterdeck hinein führt. Auf der Karte wurde dieser Raum nur zur Orientierung mit einer weißen Linie versehen. In dem Raum befinden sich ein Tisch und eine Truhe.

12.) Truhe: 1x Entermesser, 3x Seil, 1x Hammer, 1x Kriegsbeil, 1x Wurfhaken

13.) Über die Treppe gelangt Ihr in die erste Unterebene.

Das Totenschiff - 1. Unterebene



Das Totenschiff - Erste Unterebene

1.) Durch die Treppe kommt Ihr wieder zurück zur Eingangsebene.

2.) Kampf gegen 5 Skelette und 1 Skelett kommt später noch dazu (8 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 5x Säbel

3.) Die Truhe ist keine gewöhnliche Truhe. Um sie zu öffnen, müsst Ihr hier den Namen desjenigen nennen, der das Schiff verflucht hat. Da Ihr zum jetzigen Zeitpunkt es aber noch nicht genau wissen könnt, lasst die Truhe erstmal in Ruhe, bevor Ihr was Falsches sagt. Was es genau mit der Truhe auf sich hat, erfahrt Ihr am Schluss der Beschreibung des Totenschiffes.

4.) Truhe: 2x Schwerer Dolch, 2x Säbel, 2x Entermesser, 1x Degen, 3x Wurfmesser, 1x Wurfbeil, 1x Dreizack

Wenn Ihr den Korridor im Uhrzeigersinn einmal komplett umrundet, werden Ihr an einigen Türen vorbeikommen. Doch nur hinter wenigen befindet sich etwas Interessantes.

5.) Kampf gegen 2 Skelette (6 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Schwert, 2x Kettenhemd

6.) Leiche eines Abenteurers: Ihr könnt die Leiche nach Wertsachen untersuchen oder Borons Segen für den Toten erbitten. Erbittet Ihr den Segen, so wird das Euer Ansehen bei dem Gott Boron verbessern. Plündert Ihr hingegen die Leiche, so wird das Boron nicht so gerne sehen.

Beute: 15x Bolzen, 1x Schnapsflasche

Hier lohnt es sich sicherlich nicht, den Gott Boron zu verärgern, so das Ihr Borons Segen erbitten solltet.

7.) Kampf gegen 1 Skelett, 1 Zombie und 1 Mumie (8 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

8.) Kampf gegen 3 Skelette und 2 Mumien (13 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Kümmert Euch als erstes um die Mumien, bevor Ihr Euch den Skeletten widmet.

9.) Kampf gegen 1 Zombie und 1 Mumie (7 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

10.) Truhe: 50 Dukaten

Begeht Euch nun in den nördlichen Teil des Korridors und öffnet die Tür zu den letzten Räumen in dieser Ebene.

11.) Hier liegt eine leichte Armbrust auf dem Boden, die Ihr mitnehmen könnt.

12.) Truhe: 1x Dolch

13.) Über die Treppe gelangt Ihr in die zweite Unterebene.

Das Totenschiff - 2. Unterebene



Das Totenschiff - Zweite Unterebene

1.) Durch die Treppe gelangt Ihr wieder zurück zur ersten Unterebene.

Erkundet wieder im Uhrzeigersinn den Korridor.

2.) Kampf gegen 1 Skelett und 2 Zombies
(9 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

3.) Kampf gegen 2 Zombies und 2 Mumien
(14 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Die Gegner sind nicht zu unterschätzen. Konzentriert Euch jeweils nur auf einen Gegner und wenn dieser vernichtet wurde, kümmert Euch um den Nächsten. Die Kämpfer sollten während dieser Zeit durch ihre Position die anderen Untoten an sich binden.

4.) Kampf gegen 2 Skelette, 2 Zombies und 1 Mumie
(70 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Säbel, 1x Amulett (mit Rubin)

Dieser Kampf ist nicht so leicht, da hier die Mumie erfahrener ist, als die anderen Mumien auf dem Totenschiff. Also kümmert Euch zuerst um die Mumie und setzt alles ein, was Ihr habt (z.B. den Zauber „Fulminictus“). Erst nach der Mumie solltet Ihr Euch um die Zombies kümmern. Die Skelette stellen die geringste Gefahr dar und sollten erst zum Schluss angegangen werden.

Nach dem Kampf erhaltet Ihr ein Amulett, auf das Ihr die Zauber „Odem Arcanum“ und „Analüs“ anwenden solltet. Es stellt sich dann heraus, dass das Amulett auf magischem Wege vor Feuer schützt. Es gibt ähnliche Amulette wie dieses, doch nur dieses bietet den besten Schutz.

Begeht Euch nun in den südlichen Teil des Korridors und öffnet die Tür zu den letzten Räumen in dieser Ebene.

5.) Leiche eines Geweihten: Ihr könnt an der Leiche ein Amulett erkennen und es an Euch nehmen oder Borons Segen für den Toten erbitten. Erbittet Ihr den Segen, so wird das Euer Ansehen bei dem Gott Boron verbessern. Plündert Ihr hingegen die Leiche, so wird das Boron nicht so gerne sehen.

Beute: 3x Wurfstern, 1x Schuhe, 1x Amulett (mit Loch)
Wenn Ihr das Amulett mit den Zaubern „Odem Arcanum“ und „Analüs“ identifizieren würdet, könntet Ihr erkennen, dass es ebenfalls auf magischem Wege vor Feuer schützt. Nur bietet dieses Amulett den geringsten Schutz davor. Zudem gibt es dieses Amulett mit dem Aussehen auch noch öfters im Spiel und noch weitere Amulette könnt Ihr finden, die auf magischem Wege vor Feuer schützen. So bleibt es also an Euch, ob Ihr unbedingt auch dieses Amulett haben wollt oder doch lieber Borons Segen erbittet.

6.) Über die Treppe gelangt Ihr in die dritte Unterebene.

Das Totenschiff - 3. Unterebene



Das Totenschiff - Dritte Unterebene

- 1.) Durch die Treppe gelangt Ihr wieder zurück zur zweiten Unterebene.
- 2.) Ein glühendes Symbol: Sobald Ihr die Mitte des großen Raumes betreten habt, sieht ein Held ein Symbol in der östlichen Schiffswand und erkennt es als Zeichen von Marbo, der Tochter Borons. Die Vermutung liegt nahe, dass Marbo das Schiff verflucht hat. Das ist der Hinweis auf den Namen, den die Truhe (Punkt 3) in der ersten Unterebene wissen will. Doch vorerst gibt es noch etwas anderes zu tun.
- 3.) Nachdem Ihr die letzte Tür geöffnet und den letzten Raum betreten habt, könnt Ihr die Kriegerin Ardora von Greifenfurt befreien. Sie wurde hier seit Monaten festgehalten und kam her, um das Totenschiff zu zerstören. Sie sagt, um das zu schaffen, müsst Ihr den goldenen Schlüssel finden, damit die Truhe auf dem Hinterdeck öffnen und den daraufhin erscheinenden Dämon töten.

Nach den ganzen Informationen fragt Euch Ardora, ob Ihr Interesse an einer Reisebegleitung hättet. Hier bekommt Ihr nun die Möglichkeit die Kriegerin Ardora als siebtes Gruppenmitglied in Eure Gruppe aufzunehmen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Nichtspielercharaktere“.

Verlasst nun die 3. Unterebene, indem Ihr über die Treppe (Punkt 1) in die 2. Unterebene hinaufgeht. Begebt Euch dann in der 2. Unterebene über die Treppe (Punkt 1) in die 1. Unterebene. Es kann dabei passieren, dass Ihr durch die Treppen hindurchlauft und kein Textfenster auftaucht, um in die andere Ebene wechseln zu können. Geht dann einfach von der Leiter aus wieder in den Gang zurück und schon bekommt Ihr die Möglichkeit.

Das Totenschiff - Erste Unterebene (Fortsetzung)

Begebt Euch in der ersten Unterebene zur Truhe (Punkt 3), die die Frage stellt, wer das Schiff verflucht hat. Da Ihr bereits das Symbol in der dritten Unterebene gesehen habt, könnt Ihr nun mit „Marbo“ antworten.

Ihr erhaltet dann einen goldenen Schlüssel und jeder Held bekommt 10 Abenteuerpunkte. Begebt Euch danach über die Treppe (Punkt 1) in die Eingangsebene.

Das Totenschiff – Eingangsebene (Fortsetzung)

Steigt die Treppe zum Hinterdeck hinauf und öffnet die dämonische Truhe (Punkt 11) mit dem goldenen Schlüssel. Ein Dämon materialisiert sich und Ihr könnt jetzt entscheiden, ob Ihr gegen ihn kämpfen wollt oder nicht.

Kampf gegen 1 Heshthot - Beute: 1x Säbel (62 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Der Heshthot hat zwei Angriffe pro Runde und ist nur mit magischen Waffen und Zaubern zu verletzen. Obwohl ein Heshthot nur auf diese Art zu bekämpfen ist, hat er dafür nicht so viele Lebenspunkte. Solltet Ihr noch keine magischen Waffen gefunden haben, ist das nicht weiter schlimm. Denn ein Magier hat seinen magischen Zauberstab, der Druide seinen magischen Vulkanglasdolch und die Hexe ihren magischen Hexenbesen. Als Zauber ist der „Fulminictus“ hier die erste Wahl und sollte von allen Magiebegabten gezaubert werden. Damit solltet Ihr den Dämon relativ schnell wieder in sein Reich verbannt haben.

Nach dem Kampf verlasst Ihr schnell das Totenschiff und seht dann mit an, wie das Schiff in die Tiefen des Meeres gezogen wird. Die Legende um Marbo findet hier nun ihr Ende und damit auch die Nebenquest.

Doch solltet Ihr Euch jetzt noch nicht auf Euren Lorbeeren ausruhen, denn es kann gut sein, wie es im Eingangstext zu dem Totenschiff geschrieben steht, dass die Helden durch die Untoten infiziert wurden. Sobald Ihr die nächste Stadt erreicht, solltet Ihr mit dem Talent „Heilkunde Wunden“ Eure Wunden versorgen, um das Wundfiebrisiko zu mindern oder gar zu beseitigen.

Übernachtet ein paar Tage, um zu sehen, ob eine Krankheit noch ausbricht und wenn ja, behandelt sie sofort oder sucht einen Heiler auf. Erst dann könnt Ihr ausgelassen feiern. Mehr zu den Heilern bzw. zum Krankheiten heilen findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Die Heiler“.

Nebenquest: Die besetzte Feldscheune

Diese Nebenquest wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt. Diese Nebenquest ist für Anfangscharaktere geeignet. Obwohl es etwas dauern kann, bis Ihr nach Guddasunden kommt.

Guddasunden - Taverne „Wir Allein“

In Guddasunden könnt Ihr in der Taverne „Wir Allein“ die Stadtinfo erhalten, das Thurid Ragnildsdottirs Scheune von zwielichtigen Gestalten in Beschlag genommen wurde. Dadurch startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ eingetragen. Da Thurid in Guddasunden wohnt, könnt Ihr ihr sofort bei ihrem Problem helfen.

Guddasunden - Haus von Thurid Ragnildsdottir

Begeht Euch zum Haus auf der westlichen Seite des Wassers und klopft an die Tür. Thurid Ragnildsdottir wird Euch fragen, was Ihr von ihr wollt. Habt Ihr die Stadtinfo aus der Taverne bekommen, so könnt Ihr nun antworten, das Ihr von ihrer Scheune und den üblen Gesellen darin gehört habt. Daraufhin meint Thurid, das Ihr stark genug ausseht, um mit den Gesellen fertig zu werden. Sobald Ihr den Auftrag annehmt, führt Euch Thurid zu Ihrer Scheune, die etwas außerhalb von Guddasunden liegt.

Bei der Scheune habt Ihr die Möglichkeit, die Situation sachlich zu klären, das Gesindel zum Kampf herauszufordern oder Euch für einen Überraschungsmoment anzuschleichen. Ein sachliches Gespräch zu führen, scheitert kläglich und wenn einem Helden eine Probe auf das Talent „Schleichen“ nicht gelingt, so kommt es auch zu einem Kampf.

Kampf gegen 2 Streuner und folgende Gegner kommen später noch nach und nach dazu:

Zuerst 1 Steppenhund, dann 2 Piraten und zum Schluss 1 Kultist (18 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Schwert, 1x Säbel, 1x Orknase, 2x Vierblättrige Einbeere, 2x Schnapsflasche, 1x Schleifstein

Der Steppenhund ist der einfachste Gegner, aber er kann einen Helden mit Tollwut infizieren. Da der Kampf in der Nähe der Stadt stattfindet, könnt Ihr hier Eure gesamte Astralenergie einsetzen. Denn wenn der Kampf vorüber ist, habt Ihr in Guddasunden genug Zeit, Euch von dem Kampf zu erholen und Eure Wunden zu heilen.

Nach dem Kampf kommt Thurid auf Euch zugelaufen und bedankt sich bei Euch. Als Belohnung erhaltet Ihr von ihr 2 Dukaten. Danach geht es zurück nach Guddasunden und die Nebenquest ist abgeschlossen. Für den erfolgreichen Abschluss der Nebenquest bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte.

Nebenquest: Die Entführung

Diese Nebenquest wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt. Diese Nebenquest ist für durchschnittliche Helden geeignet. Rovamund liegt zwar in der Nähe von Thorwal, doch Ihr werdet Rovamund wohl erst später im Spiel aufsuchen.

Rovamund - In irgendeiner Taverne

In Rovamund könnt Ihr in den beiden Tavernen die Stadtinfo erhalten, das Thure Svendjasons Frau und Kind entführt wurden. Dadurch startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ eingetragen. Da Thure in Rovamund wohnt, könnt Ihr ihm sofort bei seinem Problem helfen.

Rovamund - Haus von Thure Svendjason

Begeht Euch zu Thure Svendjasons Haus im Osten. Sobald er öffnet, sagt ihm, das Ihr von der Entführung gehört habt und Ihr Eure Hilfe anbieten wollt. Ihr erfahrt dann, das Thure ein Erpresserbrief erhalten hat, worin steht, das er das Lösegeld zu einem verlassenen Gutshof zwischen Rovamund und Nordvest bringen soll. Teilt ihm mit, das Ihr ihn dabei begleiten werdet, das Lösegeld zu überbringen.

Nach 3 Stunden erreicht Ihr den Gutshof und Ihr könnt Euch für die folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- Thure alleine zur Übergabe gehen lassen und Ihr haltet Euch weiter hinten versteckt.
- Thure zur Übergabe gehen lassen und Ihr schleicht in kurzem Abstand hinterher.
- Ihr schleicht Euch an und greift die Entführer an, wenn Ihr sie überrumpeln könnt.

Schafft ein Held, eine Probe auf das Talent „Schleichen“ nicht, so erregt er die Aufmerksamkeit der Erpresser und es kommt direkt zum Kampf.

Kampf gegen 2 Streuner und 4 Räuber
(24 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Schwert, 1x Kurzschwert, 1x Strickleiter, 1x Proviantpaket, 3x Bier, 1x Silberschmuck, 1x Decke
Die Fernkämpfer der Räuber benutzen ein einfaches Gift, welches erst nach ein paar Kampfrunden wirkt und dann geringen Schaden verursacht. Aber in Kombination mit dem normalen Waffenschaden, kann da schon einiges an Schaden für Eure Helden bei rumkommen. Im rechten Moment den Zauber „Klarum Purum“ eingesetzt, kann Zusatzschaden vermeiden. Da der Kampf in der Nähe der Stadt stattfindet, könnt Ihr hier Eure gesamte Astralenergie einsetzen. Denn wenn der Kampf vorüber ist, habt Ihr in Rovamund genug Zeit, Euch von dem Kampf zu erholen.

Nachdem Ihr die Erpresser beseitigt habt, könnt Ihr Thures Frau und Kind unbeschadet in dem verlassenen Gutshof finden. Gemeinsam kehrt Ihr nach Rovamund zurück und als Belohnung überreicht Euch Thure 2 Dukaten und 5 Silberstücke. Damit ist die Nebenquest beendet. Für den erfolgreichen Abschluss der Nebenquest bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte.

Nebenquest: Die süße Erika

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Ogertod“. Diese Nebenquest ist eigentlich für alle Charakterstufen geeignet und kann somit auch von Anfangshelden erledigt werden. Aber je nachdem, wie Ihr bei dieser Nebenquest vorgeht, könnt Ihr in einen Kampf geraten, der für niedrigstufige Helden viel zu heftig ist. Da Ihr öfters nach Vilnheim kommen werdet, ist es also ratsam, die Nebenquest lieber erst später anzugehen.

Vilnheim - In irgendeiner Taverne

In Vilnheim könnt Ihr in den Tavernen einige Male die Stadtinfo erhalten, das Erika Ansgardottir Ihrem Mann mit einem reichen Händler aus Thorwal fremdgeht. Dadurch startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ eingetragen. Da Erika in Vilnheim wohnt, könntet Ihr der Sache sofort auf den Grund gehen.

Vilnheim - Haus von Erika Ansgardottir

Wenn Ihr die Stadtinfo über Erikas Techtelmechtel bekommen habt, könnt Ihr ab den Abendstunden zu ihrem Haus im Westen der Stadt gehen. Der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent Sinnesschärfe legt eine Probe ab. Wenn ihm die gelingt, fällt ihm auf, das die Tür einen Spalt breit offen steht.

Nun könnt Ihr einen Helden auswählen, der in das Haus eindringen soll. Wollt Ihr heimlich vorgehen, so sollte der Held einen hohen Wert im Talent Schleichen haben. Wollt Ihr hingegen ein Schäferstündchen mit Erika haben, sollte der Held männlich sein und einen hohen Wert im Talent Betören haben.

Das Innere des Hauses ist wertvoll dekoriert und enthält teure Möbelstücke. Ein einfacher Flößer kann diesen Reichtum nicht auf ehrliche Weise zusammengetragen haben. Aus dem Schlafzimmer ertönt eine Frauenstimme und hält den eingedrungenen Helden für ihren Geliebten.

Wollt ihr heimlich vorgehen, so solltet Ihr nun ihre Sachen durchwühlen. Gelingt die Probe auf das Talent Schleichen, schleicht sich der Held sogar bis in Erikas Zimmer hinein und kann ein Paket entwenden. Sodann wird das Haus wieder verlassen und das Paket geöffnet. Inhalt: 1x Erikas Dolch, 1x Erikas Brief, 1x Silberschmuck und 1x Goldschmuck.

Ist ein männlicher Held der Eindringling, so könnt Ihr auch vorgeben, ihr Geliebter zu sein und zu ihr ins Bett steigen. Gelingt die Probe auf das Talent Betören, klappt das Schäferstündchen mit Erika und die Zeit vergeht wie im Fluge.

Nachdem Erika eingeschlafen ist, könnt Ihr ein Paket entwenden. Außerhalb des Hauses wird das Paket geöffnet und Ihr könnt die oben genannten Dinge entnehmen.

Ihr könnt aber auch Erika in geeigneter Art und Weise bedrohen. Gelingt dem Helden eine Probe auf das Talent Überreden, so kann er Erika einschüchtern. Dabei findet er das Paket und nimmt es an sich. Nachdem er Erikas Brief zerstört hat, verlässt er das Haus. Beute: 1x Erikas Dolch, 2x Silberschmuck, 2x Goldschmuck
Da Ihr in diesem Fall Erikas Brief nicht mehr habt, gilt die Nebenquest als abgeschlossen.

„Erikas Dolch“ ist eine vorzügliche Waffe, da sie hingegen zu einem normalen Dolch keine Parade-Abzüge und einen besseren Bruchfaktor hat.

Seid Ihr im Besitz von „Erikas Brief“, könnt Ihr ihn jetzt für eine Erpressung verwenden. Geht zum Haus zurück. Habt Ihr ein Schäferstündchen mit Erika gehabt, ist es jetzt wahrscheinlich früher Vormittag. Um Erika erneut aufsuchen zu können, muss es abends sein. Zeigt Erika den Brief und im Austausch dafür erhaltet Ihr einen Geldbeutel mit 30 Dukaten. Damit ist die Nebenquest abgeschlossen.

Misslingt die Probe auf „Überreden“, kommt es vor dem Haus zu einem Kampf mit Erikas Geliebten. Kampf gegen 1 Piratenboss, 3 Kriegsveteranen, 3 Thorwaler und 2 Streuner (164 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 3x Leichte Armbrust, 1x Atmonblüte, 1x Ilmenblatt, 1x Finagebäumchen
Alle Gegner sind hochstufig. Sie haben dementsprechend gute Werte und hohe Lebensenergie. Der Piratenboss und die Kriegsveteranen haben den höchsten Rüstungsschutz und verursachen hohen Schaden. Der Piratenboss und die beiden Streuner verwenden ein starkes Waffengift. Sobald ein Held vergiftet wurde, solltet Ihr ihn schnell mit dem Zauber „Klarum Pulum“ oder einem Gegengift heilen.

Die Thorwaler verursachen ebenfalls hohen Schaden, sind dafür aber leicht zu verzaubern. Ihr solltet sie also mit dem Zauber „Bannbaladin“ auf Eure Seite ziehen. Nach dem Kampf ist die Nebenquest abgeschlossen.

Misslingt die Probe auf „Betören“, greift Erika nach ihrem Dolch und Ihr könnt ohne weitere Konsequenzen schnell verschwinden.

Misslingt die Probe auf „Schleichen“, wirft der Held eine Vase um und nur bei einer gescheiterten Probe auf Jähzorn, könnt Ihr ohne Konsequenzen das Haus verlassen. Die Nebenquest gilt dann in beiden Fällen als abgeschlossen.

Entscheidet Ihr Euch aber, Erika zum Schweigen zu bringen (bei einer gelungenen Probe auf Jähzorn müsst Ihr sogar diese Textwahl nehmen), so stirbt Erika letztendlich und Ihr verlasst dann das Haus.

Beute: 1x Erikas Dolch, 1x Silberschmuck, 1x Goldschmuck

Rache für Erika: Da Erika im letzteren Fall umgekommen ist, kommt es auf Euren Landreisen früher oder später zu einer Auseinandersetzung mit Erikas Ehemann. Er hat wohl eine Beschreibung von Euch bekommen und stellt Euch so einen Hinterhalt. Es folgt nun der gleiche Kampf, wie er oben bei Erikas Geliebten beschrieben wurde. Nach dem Kampf ist die Nebenquest dann zu Ende.

Beute: 3x Leichte Armbrust

Nebenquest: Beilunker Reiter in Nöten

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Ogertod“. Diese Nebenquest werdet Ihr erst bekommen, wenn Eure Helden eine Durchschnittsstufe von 4 haben. Dann kann sie in jeder Stadt von selbst starten.

In irgendeiner Stadt

Es kann passieren, während Ihr durch die Straßen einer Stadt marschieret, dass Euch ein Beilunker Reiter anspricht. Er bemüht sich dabei möglichst unauffällig zu sein und meint, dass Ihr doch die Helden seid, die der Hetmann beauftragt hat. Er weiß, dass Ihr eine wichtige Aufgabe habt, aber auch sie sind allerdings im Moment auf Hilfe angewiesen. Er bittet Euch zur Wechselstation der Beilunker Reiter in Thorwal zu kommen. Dann ist er auch schon wieder weg. Damit startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ vermerkt.

Je nachdem, wo Euch der Bote seine Bitte vorgetragen hat, könnt Ihr in der Nähe oder weit weg von Thorwal sein. Wollt Ihr direkt wissen, was die Beilunker Reiter für ein Problem haben, sucht Euch eine Strecke aus und reist in die Hauptstadt. Ihr könntet Euch aber auch die Nebenquest für später aufheben und wenn Ihr Mal wieder in Thorwal seid, das Gebäude der Beilunker Reiter aufsuchen.

Thorwal - Beilunker Reiter

Seid Ihr in Thorwal angekommen, geht zu dem Gebäude der Beilunker Reiter im Ostteil der Stadt. Auf Euer Klopfen öffnet ein Junge und nachdem Ihr ihm erklärt habt, dass Ihr auf die Bitte eines Beilunker Reiters hier seid, werdet Ihr zum Stationsleiter gebracht.

Der Stationsleiter erzählt Euch von der Botenreiterin Wanadis Foradsdottir, die einen Folianten zur Schule der Hellsicht bringen sollte. Sie hätte schon lange wieder in Thorwal zurück sein müssen. Er befürchtet, dass ihr etwas zugestoßen ist. Er bittet Euch, Wanadis zu suchen und falls Ihr sie findet, sie und den Folianten zurück nach Thorwal zu bringen.

Wenn Ihr den Stationsleiter fragt, was das für ein Buch ist, so weiß er das auch nicht, da bei den Auftraggebern keine Fragen gestellt werden. Ihr sollt diesbezüglich auch keine Nachforschungen bei der Schule der Hellsicht anstellen.

Sobald Ihr den Auftrag angenommen habt, gibt Euch der Stationsleiter noch den Rat, dass Ihr Eure Nachforschungen in Liskor beginnen solltet, da Wanadis eigentlich dort durchgekommen sein müsste. Außerdem wohnt dort eine Verwandte von ihr. Zum Abschied wünscht Euch der Stationsleiter noch viel Erfolg. Euer nächstes Ziel steht also fest. Ihr müsst nach Liskor reisen, um eventuell etwas über Wanadis Verbleib herauszufinden.

Um von Thorwal nach Liskor zu kommen gibt es natürlich viele Möglichkeiten. Am besten sucht Ihr Euch eine Strecke aus, wo Ihr eventuell zwischendurch noch etwas anderes erledigen könnt. Oder Ihr hebt Euch die Nebenquest für später auf und wenn Ihr in der Nähe von Liskor seid, macht Ihr mit dieser Nebenquest weiter.

Liskor - Haus von Ragnild Foradsdottir

In Liskor angekommen, gilt es für Euch zuerst herauszufinden, wo die Verwandte von Wanadis Foradsdottir wohnt. Im Osten von Liskor gibt es ein Haus, wo die Besitzerin den gleichen Nachnamen wie Wanadis hat.

Klopft Ihr an die Tür dieses Hauses, öffnet Euch eine Frau, die um die 50 Winter gesehen haben mag. Sie fragt Euch, was Ihr wünscht. Sobald Ihr sagt, dass Ihr auf der Suche nach Wanadis seid, will die Frau von Euch wissen, was Ihr von ihrer Nichte wollt. Teilt Ihr mit, dass Wanadis Vorgesetzter Euch gebeten hat, nach ihr zu suchen, da sie schon lange überfällig ist.

Die Frau sagt Euch daraufhin, dass Wanadis vor einigen Wochen bei Ihr übernachtet hat. Wanadis erzählte ihr, dass sie sich verfolgt fühle und lieber über Thoss in Richtung Rybon reisen will, um eventuelle Verfolger abzuschütteln. Bedankt Euch bei der Frau und versichert Ihr, dass Ihr alles daransetzen werdet, Wanadis zu finden. Ihr habt nun eine Spur. Ihr solltet also als nächstes nach Thoss reisen, um von dort nach Rybon aufzubrechen. Vielleicht findet Ihr auf der Strecke einen Hinweis auf Wanadis.

Reiseroute Rybon <=> Thoss

Reist von Thoss aus nach Rybon. Auf der Straße kommt Ihr noch schnell voran, so dass Ihr gegen Abend die Feuerstelle erreichen könnt, um dort ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zur Reiseroute erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Am nächsten Morgen geht es dann auf dem Gebirgspfad weiter und in der Biegung könnt Ihr die ersten Spuren von Wanadis entdecken: An einem Busch hängt ein Stoffetzen, der zu der Kleidung der Beilunker Reiter gehört. Augenblicklich schwärmt Ihr aus, um nach weiteren Spuren Ausschau zu halten. Ihr könnt dann in einigen Bäumen Einschusslöcher von Armbrustbolzen finden. Wenn Ihr die Spur weiter verfolgt, könnt Ihr noch Fußspuren und Abdrücke von Pferdehufen erkennen. Auch Blut könnt Ihr hier ausmachen.

Solltet Ihr die Spur weiter verfolgen, könnt Ihr dann endlich Wanadis auf einer Lichtung entdecken. Sie ist verletzt und teilt Euch mit, dass sie wohl wegen des Buches überfallen wurde. Sie war wochenlang in der Höhle, bevor sie entkommen konnte. In der Höhle haust der Magier Salpicon mit seinen Schergen. Sie will das Buch wiederholen und Ihr versichert ihr, dass Ihr ihr dabei helfen werdet. Wanadis sagt noch, dass der Weg zur Höhle nur einige Stunden entfernt ist. Ihr beschließt, zunächst ein Lager aufzuschlagen.

Im Lager müsst Ihr feststellen, dass Wanadis nicht nur verletzt, sondern auch krank ist. Der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Heilkunde Krankheiten“ sollte sich Wanadis einmal genauer ansehen. Er kann dann herausfinden, dass sie Wundfieber hat. Dagegen könnt Ihr im Moment nichts machen, da Wundfieber nur durch einen Heiler oder ein Antikrankheitselixier geheilt werden kann. Solltet Ihr ein Antikrankheitselixier besitzen, so könnt Ihr es natürlich bei Wanadis verwenden. Ihr solltet Euch um Wanadis Wunden kümmern. Wendet dazu das Talent „Heilkunde Wunden“ an oder gebt Ihr einen Heiltrank. Mehr zur Heilung von Wunden und Krankheiten findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Die Heiler“.

Nichtspielercharakter - Wanadis Foradsdottir

Wie Ihr bemerkt habt, hat sich Euch Wanadis als siebtes Gruppenmitglied angeschlossen. Habt Ihr bereits einen NSC in der Gruppe, so wird dieser automatisch entlassen. Mehr zu NSCs erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Nichtspielercharaktere“. Wanadis ist ein Quest-NSC und das bedeutet, dass sie nur solange bei Euch bleibt, bis die Nebenquest abgeschlossen ist. Danach könnt Ihr sie dann nirgends mehr finden.

Zudem solltet Ihr Wanadis auch die ganze Zeit über in der Gruppe behalten und vor allem, muss sie überleben, damit die Nebenquest erfolgreich abgeschlossen werden kann.

Da Wanadis gerade erst aus Ihrer Gefangenschaft geflohen ist, hat sie natürlich so gut wie nichts am Leib. Sie kann gut mit Stichwaffen und Schusswaffen umgehen. Damit sie nicht waffenlos in den Kampf zieht, solltet Ihr ihr jetzt eine entsprechende Waffe in die Hand geben. Habt Ihr einen Streuner dabei, so könntet Ihr die Ersatzwaffe des Streuners vorübergehend an Wanadis weiterreichen.

Sobald Ihr wieder eine Stadt erreicht, solltet Ihr Wanadis richtig ausstatten, denn sie wird Euch noch eine Zeitlang begleiten. Besorgt Ihr eine eigene Waffe, vielleicht auch etwas Rüstung, aber vor allem braucht sie eine Decke, einen Wasserschlauch und mindestens ein Proviantpaket.

Übrigens ist Wanadis der einzige NSC, der sich mit Euch unterhält. Wenn Ihr eine Stadt betretet, wird Wanadis Euch etwas erzählen. Dadurch erhaltet Ihr mehr Einblicke in ihr Wesen. Im Folgenden wird aufgelistet, was Wanadis nach und nach zu sagen hat. In Prem und Thorwal sind die Dialoge vorgegeben.

- 1.) Wanadis erklärt Euch, was die Beilunker Reiter sind.
- 2.) Wanadis erzählt Euch von den Wechselnischen der Beilunker Reiter.
- 3.) Ihr erzählt Wanadis ein wenig von Euch, vom Auftrag des Hetmanns und von Euren Reiseerlebnissen.
- 4.) Wanadis erzählt Euch, wo sie aufgewachsen ist und dass Ihre Eltern bei einer Herferd umgekommen sind.
- 5.) Wanadis plaudert über das Immanspiel.

Prem: Wanadis will nun zu Swafnan Orgenson.

Thorwal: Wanadis freut sich wieder in Thorwal zu sein und möchte zur Station der Beilunker Reiter.

Der Kampf gegen Salpicon

Ihr könnt Euer Lager sofort abrechen oder vorerst noch eine Nacht im Lager verbringen. Sobald Ihr bereit seid, solltet Ihr weiterreisen. Ein paar Stunden später teilt Euch Wanadis mit, dass Ihr da seid. Ihr steht vor einem kaum sichtbaren Höhleneingang. Wanadis weist darauf hin, dass Salpicon wirklich gefährlich aussieht. Ihr könnt nun geradewegs in die Höhle spazieren oder versuchen Euch anzuschleichen. Misslingt einem Helden eine Probe auf das Talent „Schleichen“, so geschieht das Gleiche, als wenn Ihr einfach hineinspaziert wärt.

Sobald Euch Salpicon sieht, wird ein Held von einer unsichtbaren Welle magischen Schadens getroffen und erleidet Schaden. Ist der getroffene Held auch noch ein Magiebegabter, so wird ihm die komplette Astralenergie entzogen. Salpicon verhöhnt daraufhin Wanadis und geht dann zum Angriff über.

Kampf gegen 1 Salpicon sowie 4 Thorwaler und 3 Große Skelette kommen später noch dazu (90 Abenteuerepunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Stirnreif des Salpicon, 1x Hylailer Feuer, 1x Angstgift, 1x Schlafgift, 2x Starker Zaubersaft, 1x Rezept für Hylailer Feuer, 1x Rezept für Vomicum, 1x Rezept für Expurgicum

Die Thorwaler sind niedrigstufig und stellen eigentlich keine Gefahr dar. Dafür ist Salpicon sehr hochstufig, hat viele Lebenspunkte und eine Menge Astralenergie. Er benutzt die Zauber „Ignifaxius“, „Horriphobus“, „Somnigravis“ und „Blitz“. Da Salpicon mit dem „Ignifaxius“ eine Menge Schaden anrichten kann, sind Helden, die ein Amulett oder Ring tragen, welches vor Feuer schützt, gut dagegen gefeit. Am besten geht Ihr mit einem Helden, der so ein Amulett oder Ring trägt, direkt in den Nahkampf mit Salpicon. Dadurch lenkt der Held die Zauber von Salpicon auf sich. Zudem ist es hilfreich, wenn der besagte Held noch einen Ring trägt, der die Magieresistenz erhöht.

Da die Thorwaler eine niedrige Magieresistenz haben, solltet Ihr Euch überlegen, einen oder mehrere Thorwaler mit dem Zauber „Bannbaladin“ auf Eure Seite zu ziehen.

Sobald die großen Skelette kommen, müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen, bei deren Gelingen sie für einen Moment angsterfüllt stehen bleiben und nicht angreifen können. Die großen Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren. Wichtig in diesem Kampf ist es, dass Wanadis dabei nicht umkommt. Erleidet sie zu viel Schaden, dann sprecht einen Heilzauber und versucht mit anderen Helden die Gegner von ihr abzulenken oder diese schnell zu beseitigen.

Nach dem Kampf ist das Buch sowie Wanadis Pferd sichergestellt. Ihr entdeckt aber auch eine Schriftrolle mit einer geheimen Botschaft. Nachdem Wanadis etwas überlegt hat, meint sie, dass die Initialen für Swafnan Orgenson stehen könnten. Swafnan ist ebenfalls ein Beilunker Reiter und es sieht so aus, als wenn er Wanadis verraten hätte. Swafnan wohnt in Prem und Wanadis will ihn damit konfrontieren. Ihr beschließt, sie dabei zu begleiten. Sobald Ihr weiterreist, solltet Ihr die Reise unterbrechen und ein Lager aufschlagen.

Im Lager könnt Ihr Euch erstmal anschauen, was Ihr nun alles bekommen habt. Die drei Rezepte solltet Ihr lesen, damit diese ins Questbuch unter Rezepte eingetragen werden. Solltet Ihr ein Rezept schon kennen, so wird es beim Lesen ordnungsgemäß aus Eurem Inventar entfernt. Expurgicum ist das stärkste Gift, welches Ihr herstellen könnt. Den Stirnreif des Salpicon solltet Ihr mit den Zaubern „Odem Arcanum“ und „Analüs“ analysieren. Ihr stellt dann fest, dass der Stirnreif dem Träger die Beherrschungszauber um 2 Punkte erleichtert.

In Eurem Inventar befindet sich auch das Buch von Wanadis. Es nennt sich „Porta Aithetica“ und wird für den Abschluss der Nebenquest benötigt. Zudem habt Ihr noch die geheime Botschaft, die Ihr erneut lesen könnt und die Ihr als Beweis für Swafnan Orgenson braucht.

Anschließend könnt Ihr Euch im Lager um Eure Wunden kümmern. Lasst den Anführer Eure Vorräte auffüllen, damit Ihr die übriggebliebenen Proviantpakete Wanadis geben könnt. Ihr könnt danach das Lager wieder abbrechen oder erst noch übernachten. Daraufhin solltet Ihr eigentlich nicht weiterreisen, sondern umkehren und nach Thoss zurückkehren. Denn Wanadis hat immer noch Wundfieber und Thoss ist in weniger als 2 Tagen zu erreichen. Sobald Ihr Thoss erreicht habt, sucht die Heilerin auf, damit sie Wanadis Krankheit heilen kann. Kauft danach beim Gemischtwarenhändler einen Wasserschlauch und eine Decke für Wanadis. Dann könnt Ihr Euch entscheiden, wie Ihr nach Prem gelangen wollt.

Auf nach Prem

Von Thoss aus gibt es natürlich viele Wege, die nach Prem führen. Der schnellste Weg ist zugleich auch der Teuerste. Ihr könntet nach Liskor reisen und dort mit einem Schiff nach Overthorn segeln (circa 1 Dukat), dann mit einem Schiff nach Manrin fahren (circa 2 Dukaten) und zuletzt die sehr lange Schiffsreise nach Prem antreten (circa 22 Dukaten). Also mit ungefähr 25 Dukaten wärt Ihr schnell am Ziel. Doch die genannten Preise müsst Ihr natürlich auch erstmal angeboten bekommen. Sonst wird die gesamte Reise um einiges teurer.

Ansonsten könnt Ihr durch die Hjalderberge nach Süden bzw. Prem reisen. Habt Ihr auf dem Weg nach Prem noch etwas zu erledigen, so könnt Ihr das natürlich auch mit Wanadis machen. Passt nur auf, dass sie lebend in Prem ankommt. Ihr könnt es auch ganz locker angehen und Euch Zeit lassen, indem Ihr einen Umweg nach Prem nehmt. Wählt also eine Strecke, die für Euch sinnvoll erscheint.

Prem - Haus von Swafnan Orgenson

In Prem angekommen, begeben Euch zu Swafnans Haus im Osten, welches sich nordwestlich vom Swafnir-Tempel befindet. Swafnan öffnet Euch und als er Wanadis bei Euch sieht, ist er entsetzt und bekommt leicht Panik. Ihr könntet Swafnan bitten, eingelassen zu werden, aber Ihr solltet ihn direkt fragen, ob das seine Handschrift auf dem Pergament ist. Er verneint es und sagt, das wohl nicht nur er zu den Initialen passen würde.

Ihr könnt nun bei Swafnan versuchen, ihn zu einem Geständnis zu bewegen oder den Zauber „Respondami“ anzuwenden. Entscheidet Ihr Euch für den Zauber, so wählt den Helden aus, der den höchsten Wert in diesem Zauber hat. Zudem ist es hilfreich, wenn dieser Held das Stirnband des Salpicon trägt.

Gelingt es Euch, mit oder ohne Zauber, Swafnan zu einem Geständnis zu bewegen, so gesteht er, dass das seine Handschrift ist. Daraufhin bittet er Euch in sein Haus. Swafnan erzählt Euch, dass er große Schulden hatte und als dieser Salpicon ankam und ihm ein gutes Angebot gemacht hatte, konnte er nicht anders. Salpicon wollte von allen Transporten wissen, die etwas mit der Schule der Hellsicht zu tun haben. Swafnan hat ihm die Informationen gegeben und jetzt tut es ihm unendlich leid.

Sagt ihm, dass Salpicon Wanadis fast umgebracht hatte und er sich schämen sollte. Sobald Swafnan weinend zusammenbricht, solltet Ihr ihn der Wache übergeben. Er beugt sich seinem Schicksal und Wanadis bedankt sich bei Euch für Eure Hilfe und Euren Schutz.

Nachdem Swafnan von den Wachen weggesperrt wurde, möchte Wanadis nach Hause gehen. Euer letztes Ziel ist Thorwal. Ihr könntet ein Schiff für ungefähr 10 Dukaten von Prem aus direkt nach Thorwal nehmen oder Ihr wählt eine andere Strecke, die für Euch in Frage kommt.

Thorwal - Beilunker Reiter (Abschluss)

Seid Ihr in Thorwal angekommen, solltet Ihr bei Wanadis im Inventar schauen, ob sie noch etwas Wichtiges dabei hat, was die anderen Helden gebrauchen könnten. Wenn ja, solltet Ihr jetzt Wanadis Gegenstände umverteilen, denn die Beilunker Reiterin wird Euch gleich verlassen.

Begeben Euch dann zu dem Gebäude der Beilunker Reiter im Ostteil der Stadt. Der Stationsleiter wird Euch diesmal öffnen und als er Wanadis erblickt, ist er überglücklich. Er überhäuft Euch mit Fragen und merkt dann, dass er Euch noch nicht hereingebeten hat.

Im Arbeitszimmer erzählt Ihr dem Stationsleiter die ganze Geschichte. Er bedankt sich bei Euch dafür, dass Ihr so viel für die Beilunker Reiter getan habt. Als Belohnung überreicht er Euch 50 Dukaten. Wanadis verabschiedet sich nun von Euch und verlässt dann die Gruppe. Damit ist die Nebenquest abgeschlossen und jeder Held bekommt dafür 75 Abenteurpunkte.

Nebenquest: Torkils Schlund

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Ogertod“. Diese Nebenquest ist für erfahrene sowie gut ausgerüstete Helden gedacht und sollte erst vor Ende der Hauptquests angegangen werden.

Groenvelden

- **Eine Gruppe Jäger**
- **Ein Jägerpaar**
- **Zwei Jäger**
- **Zwei verstohlene Jäger**

In Groenvelden seht Ihr, das einige Jäger ihre Zelte vor der Stadt aufgeschlagen haben. Es ist egal ob Ihr die Gruppe Jäger, das Jägerpaar, die zwei Jäger oder die zwei verstohlenen Jäger ansprecht. Die Jäger stehen hier zusammen und unterhalten sich über ihre Heldentaten. Einer bemerkt Euch und fragt, ob Ihr etwas Bestimmtes wolltet. Bejaht dies und fragt, was sie hier machen. Sie antworten dann, das sie sich vom Höhlenjagen ausruhen und wenn ihr auch ein wenig jagen wollt, Ihr rüber in den Torkils Schlund gehen sollt. Dann ist das Gespräch auch schon beendet. Damit startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ vermerkt.

Danach lohnt es sich nicht mehr mit den Jägern zu sprechen. Sie wollen unter sich sein und das lassen sie Euch auf Ihre herablassende Art auch spüren. Um in den Torkils Schlund zu gelangen, geht von den Jägern aus nach Westen, an dem Wegweiser vorbei, biegt an der Gabelung links ab und betretet die Passage am Ende des Weges. Auf der Automap ist Torkils Schlund ganz im Westen durch einen gelben Stern gekennzeichnet.

Groenvelden - Torkils Schlund

Torkils Schlund ist ein reiner kampflastiger Dungeon. Ihr werdet es hier mit einer Großzahl von unterschiedlichen Kreaturen zu tun bekommen. Der Vorteil dieses Dungeons ist, das er direkt bei Groenvelden liegt. Ihr könnt also nach jedem Kampf ins Dorf zurückkehren und Euch dort in der Herberge „Sicherer Hafen“ solange ausruhen, bis Ihr wieder komplett genesen seid. Dann kehrt wieder ins Dungeon zurück und macht dort weiter, wo Ihr zuvor aufgehört habt.

Der Nachteil von Groenvelden ist, das es hier keinen Händler und keinen Schmied gibt. Da aber Phexcaer nur eine Tagesreise von Groenvelden entfernt liegt, könnt Ihr zwischendurch auch Phexcaer aufsuchen, um Euch mit neuer Munition für Eure Schusswaffen auszustatten oder Eure Waffe reparieren zu lassen.

Ihr werdet in den Kämpfen Heiltränke und Zaubertänke brauchen. Besser sind natürlich die starken Varianten davon. Zusätzlich noch Wunderkuren und Gegengifte zu haben, ist auch nicht verkehrt. Eigentlich ist hier alles hilfreich. Nutzt Gifte, Hylailer Feuer, Elixiere und sogar Gulmondblatt, welches Eure Körperkraft um 2 Punkte erhöht.

Für einen Kampf sind zudem die besten Waffen vonnöten und die Kämpfer sollten einen Rüstungsschutz von 10 Punkten haben. Wenn möglich sollten sie sich auch noch mit 7 Bewegungspunkten bewegen können. Ihr könnt hier alles brauchen, was Ihr bis jetzt im Spiel finden konntet.

Ihr solltet Euch bei den Kämpfen immer in eine Ecke zurückziehen, um Euch dort taktisch aufzustellen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“.

Rasten im Torkils Schlund

Wenn Ihr im Torkils Schlund übernachtet, kann es zu der folgenden Begegnung kommen:

- Kampf gegen 8 Goblins - Beute: Keine (32 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Die Goblins sind einfache Gegner und somit schnell zu besiegen. Sie können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Räuber

Die Räuber benutzen ein einfaches Gift, welches erst nach ein paar Kampfrunden wirkt und dann geringen Schaden verursacht. Wurde ein Held mehrmals vergiftet, so solltet Ihr ihn mit dem Zauber „Klarum Pulum“ oder einem Gegengift heilen. Das eigentliche Problem ist, das die Räuber alle Fernkämpfer sind. Ihr müsst bei denen also etwas taktischer vorgehen. Greift mit den Kämpfern so die Fernkämpfer an, das sich die restlichen Fernkämpfer auf die Kämpfer konzentrieren. Dann können die weniger gut gerüsteten Helden, durch den Schutz der Kämpfer, ebenfalls in den Kampf eingreifen.

Oger

Ein Oger ist schon ein gefährlicher Gegner, aber Ihr werdet es öfters mit mehr als nur einem Oger gleichzeitig zu tun bekommen. Ein Oger hat zwar nur durchschnittliche Attacke- sowie Paradowerte, aber wenn er trifft, dann ist der Schaden enorm. Zudem hat er eine hohe Lebensenergie. Dafür ist er aber leicht zu verzaubern, da er eine niedrige Magieresistenz hat. Einen erfolgreichen Angriff von einem Oger könnt Ihr nicht parieren, sondern nur ausweichen. Schließlich ist der Oger eine große Kreatur. Am besten versucht Ihr, einen oder mehrere Oger mit dem Zauber „Bannbaladin“ zu verzaubern, damit er unter seinesgleichen bzw. den anderen Gegnern wütet.

Steppenhunde und Grimwölfe

Die Steppenhunde sind die einfachsten Gegner und daher auch schnell zu besiegen. Nur die Steppenhunde können die Helden mit Tollwut infizieren. Die Grimwölfe sind schon um einiges stärker als die Steppenhunde, aber im Vergleich zu den anderen Kreaturen in diesem Dungeon doch recht einfache Gegner. Die Steppenhunde und die Grimwölfe könnt Ihr bei einem Kampf immer als letztes angehen, so das Ihr Euch zuerst auf die schwereren Gegner konzentrieren könnt.

Harpyien

Die Harpyien sind ziemlich treffsicher und haben eine hohe Lebensenergie. Zudem sind sie schwer zu bezaubern (z.B. mit dem Zauber „Blitz“). Werden Euch die Harpyien zu lästig, so stellt einen Kämpfer ab, der die Attacken der Harpyien auf sich lenkt.

Große Spinnen und Höhlenspinnen

Die großen Spinnen sind hingegen zu den Höhlenspinnen recht harmlos, da sie ungiftig sind. Aber die Höhlenspinnen haben ein tückisches Gift, woraus das Gift Arax hergestellt wird. Das Gift Arax verursacht keinen direkten Schaden, lähmt aber sein Opfer. Ist jemand mit Arax vergiftet worden, so werden seine Attacke sowie seine Parade und sein Fernkampfwert um 2 Punkte gesenkt. Dazu reduzieren sich die Bewegungspunkte um einen Punkt und die Körperkraft wird um 3 Punkte herabgesetzt.

Das schlimmste, was Euch passieren kann ist, wenn Ihr mehrmals vergiftet werdet. Denn das Gift Arax ist kumulativ. D.h., bei mehrmaliger Vergiftung, werden auch mehrmals alle oben genannten Werte gesenkt. Dadurch kann ein Held plötzlich nicht mehr angreifen, da er weniger als 3 Bewegungspunkte hat. Ob durch die weiteren Abzüge bei den Bewegungspunkten oder der Körperkraft, da plötzlich die getragenen Gegenstände zu schwer sind. Denn durch eine gesenkte Körperkraft sinkt auch die Traglast. Ihr könnt Euch wohl vorstellen, was ein Abzug von 6 oder gar 9 Punkten bei der Körperkraft für Euren Helden bedeutet. Ihr solltet also nicht jeden Kampf mit vollem Inventar bzw. mit maximaler Traglast bestreiten.

Das Gift bleibt eine längere Zeit in der Blutbahn, so das es ratsam wäre, einen vergifteten Helden mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift zu heilen, falls die Abzüge zu drastisch sind. Ist der Kampf vorüber, ist auch die Wirkung des Giftes verfliegen. Abschließend bleibt noch zu sagen, das die Höhlenspinnen keine guten Attacke- sowie Paradowerte haben. Dafür haben Sie aber Ihr Gift, wenn Sie Mal treffen, und eine hohe Magieresistenz.

Waldlöwen und Säbelzähntiger

Die Waldlöwen sind hingegen zu den Säbelzähntigern normale Gegner mit durchschnittlichen Werten. Aber die Säbelzähntiger sind weitaus gefährlicher, denn sie können zwei Angriffe pro Kampfrunde durchführen, wobei die erste Attacke erheblichen Schaden verursachen kann, auch bei sehr gut gerüsteten Helden. Zudem haben sie einen guten Attackewert und eine hohe Lebensenergie. Dafür aber eine niedrige Magieresistenz. Ihr solltet einen oder mehrere Säbelzähntiger mit dem Zauber „Sanftmut“ außer Gefecht setzen oder wenn Ihr einen Druiden in der Gruppe habt, so sprecht den Zauber „Herr der Tiere“, damit sie unter ihresgleichen bzw. den anderen Gegnern wüten.



Torkils Schlund

1.) Ein- bzw. Ausgang

2.) In das Haus, indem sich eine Frau befindet, könnt Ihr hineingehen. Aber zu tun gibt es hier nichts.

3.) Mit der Tür am zweiten Haus könnt Ihr nichts machen. Der Inhalt des Hauses bleibt Euch also verborgen.

4.) Hinter dem zweiten Haus gibt es einen schmalen Durchgang, wo Ihr in den Südostteil der Karte kommen könnt. Doch meidet diesen Durchgang, da es nicht vorgesehen war, das Ihr hier langgehen könnt. Solltet Ihr Euch zu weit hinauswagen, stürzt Ihr irgendwann von der Karte und Ihr müsst einen Spielstand laden.

Begeht Euch also lieber im Norden des Hauses durch den Wanddurchbruch und zur verschlossenen Tür. Die Tür ist nicht leicht zu öffnen und beim Talent „Schlösser knacken“ ist die Probe um 10 Punkte erschwert.

5.) Ihr befindet Euch hier im Warenlager der Jäger. Der lange Gang wurde auf der Karte zur besseren Orientierung mit einer weißen Linie versehen. Wie Ihr schnell feststellt, bedienen sich gerade ein paar Räuber an den Waren.

Kampf gegen 6 Räuber und 3 Räuber kommen später noch dazu (63 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

6.) Kampf gegen 6 Räuber und 3 Räuber kommen später noch dazu (63 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

7.) Truhe: Das Talent „Schlösser knacken“ ist um 6 Punkte erschwert.

4 Dukaten, 5 Silberstücke und 2 Heller, 2x Pike, 3x Säbel, 3x Alraune, 3x Wasserschlauch, 10x Proviantpaket

Geht wieder den Weg zurück durch die Tür und begeht Euch diesmal durch die offene Tür im Norden.

8.) Nachdem Ihr über eine kleine Hängebrücke gegangen seid, seht Ihr in einem riesigen Käfig einen Oger, der in Ketten gelegt wurde. Mehr als ihn zu bewundern, könnt Ihr hier nicht machen. Also geht um den Käfig herum.

9.) Jägergruppe: Hier unterhalten sich ein paar Jäger über ihre Heldentaten in Torkils Schlund. Ein paar Käfige wurden in den Wänden eingelassen, in denen die verschiedensten Kreaturen verwahrt werden. Ein Jäger fragt Euch schroff, was Ihr hier wollt.

Da Ihr mit den Jägern in Groenvelden geredet habt, könnt Ihr ihm sagen, das man erwähnt hätte, das es hier was zu jagen gäbe. Der Jäger stellt sich dann als Ingald vor und Ihr solltet Euch nun ebenfalls vorstellen. Ingald sagt, das Ihr weiter hinten allerlei Kreaturen finden könnt, die offenbar aus dem Orkland hineingetrieben wurden.

Anstatt zu fragen, was Ingald mit mehr oder weniger meint, solltet Ihr Euch über Torkil erkundigen. Dafür bekommt jeder Held 5 Abenteuerpunkte. Ingald erklärt Euch, das Torkil aus Phexcaer hierher kam, um sich vor langer Zeit dieser Plage hier anzunehmen. Das wachsende Orkheer treibt die Kreaturen der Steppe in Richtung Schlund. Irgendwann hat sich Torkil zu tief in die Höhle gewagt. Ihm zur Erinnerung haben die Jäger dieses Loch Torkils Schlund genannt. Ingald sagt, das Ihr ihm bei einem Problem helfen könnt.

Fragt Ihr, wobei denn, so erzählt Ingald, das Torkil mit seiner Karte die Kreaturen in seine Fallen gelockt hat, um sie im Zaum zu halten. Die Karte ist aber mit Torkil verloren gegangen. Seither können die Jäger die Kreaturen kaum in der Höhle behalten. Wenn Ihr ihm die Karte besorgen könntet, würde er sich erkenntlich zeigen. Ihr solltet den Auftrag von Ingald nun annehmen. Jedes Mal, wenn Ihr jetzt an den Jägern vorbeikommt, fragt Euch Ingald, ob Ihr die Karte schon gefunden habt. Wenn Ihr sie noch nicht gefunden habt, so wird er Euch immer wieder sagen, das Ihr weitersuchen sollt.

Begeht Euch nun tiefer in die Höhle hinein. Ihr kommt dann zu einer Tür, die Ihr öffnen müsst. Die Probe auf das Talent „Schlösser knacken“ ist um 4 Punkte erschwert. Geht durch die Tür hindurch und kümmert Euch erstmal nicht um die andere Tür im Westen, sondern folgt dem langen Gang nach Süden.

10.) Kampf gegen 3 Oger sowie 3 Grimwölfe (78 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

11.) Wenn Ihr die Treppe hinaufsteigt, so werdet Ihr auf halber Strecke angegriffen.

Kampf gegen 2 Harpyien sowie 5 Höhlenspinnen und 2 Harpyien sowie 3 Höhlenspinnen kommen später noch dazu (112 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

12.) Kampf gegen 5 Höhlenspinnen sowie 3 Grimwölfe und 2 Oger kommen später noch dazu

Beute: Keine - (105 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

13.) Truhe: Das Talent „Schlösser knacken“ ist um 6 Punkte erschwert.

5x Heiltrank, 2x Starker Heiltrank, 5x Zaubersaft, 2x Starker Zaubersaft

Geht wieder zurück und die Treppen hinunter. Lauft nun weiter nach Süden.

14.) Kampf gegen 3 Säbelzahntiger sowie 3 Höhlenspinnen und 1 Säbelzahntiger sowie 3 Höhlenspinnen kommen später noch dazu (154 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

15.) Ihr seht einen kleinen unterirdischen See, der auf der Karte durch einen Kreis grob gekennzeichnet wurde. Noch bevor Ihr den See erreichen könnt, werdet Ihr angegriffen.

Kampf gegen 3 Harpyien sowie 3 Große Spinnen und 2 Harpyien sowie 2 Große Spinnen kommen später noch dazu (80 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

16.) Geht zuerst südlich um den kleinen See herum. Vor der Truhe werdet Ihr angegriffen.

Kampf gegen 2 Säbelzahniger, 2 Waldlöwen sowie 2 Harpyien und 4 Grimwölfe kommen später noch dazu
Beute: Keine - (122 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

17.) Truhe: Das Talent „Schlösser knacken“ ist um 6 Punkte erschwert.

1x Adergaster, 3x Starker Heiltrank, 5x Wirselskraut, 3x Starker Zaubersaft, 3x Alraune, 2x Thonnysblüte
Der Adergaster ist einer der mächtigsten Zweihänder. Sein Schaden wird mit drei sechseitigen Würfeln ermittelt und dazu kommen dann noch 2 Punkte. Er macht also $3W6+2$ Trefferpunkte.

18.) Auch auf der anderen Seite der Truhe haben sich einige Gegner niedergelassen.

Kampf gegen 4 Oger, 2 Säbelzahniger sowie 2 Waldlöwen und folgende Gegner kommen nach und nach später noch dazu: 4 Harpyien und zum Schluss 4 Große Spinnen (206 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Marschier nun den ganzen Weg zurück, an der Treppe vorbei, zu der verschlossenen Tür, die Ihr am Anfang noch zugelassen habt. Versucht nun diese Tür zu öffnen. Die Tür ist schwer verschlossen und die Probe auf das Talent „Schlösser knacken“ ist um 12 Punkte erschwert. Es kann also sein, dass Ihr ein paar Versuche benötigen werdet, bevor Ihr sie aufbekommt.

19.) Kampf gegen 5 Oger sowie 3 Grimwölfe und 1 Oger sowie 2 Grimwölfe kommen später noch dazu

Beute: Keine - (148 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

20.) Kampf gegen 3 Oger sowie 3 Steppenhunde und 2 Säbelzahniger kommen später noch dazu

Beute: Keine - (113 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

21.) Truhe: Das Talent „Schlösser knacken“ ist um 6 Punkte erschwert.

1x Meisterliches Rapier, 1x Torkils Karte, 2x Wasserschlauch, 5x Proviantpaket, 5x Vierblättrige Einbeere, 5x Wirselskraut
In dieser Truhe findet Ihr Torkils Karte, die der Jäger Ingald haben möchte.

Geht mit Torkils Karte zurück zum Jäger Ingald bei Punkt 9 und gebt ihm die Karte. Er sagt, mit der Karte sollten sie endlich wieder die Oberhand gewinnen können. Als Belohnung gibt er Euch einen Beutel mit 15 Dukaten. Damit ist die Nebenquest abgeschlossen und jeder Held bekommt 50 Abenteuerpunkte. Danach könnt Ihr dann Torkils Schlund verlassen und Euch erstmal in Groenvelden ausruhen.

Nebenquest: Orks bei Orkanger

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“ und wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt. Sie ist für erfahrene sowie gut ausgerüstete Helden gedacht und Ihr könnt sie nur bekommen, wenn Ihr Yussuf in der Krypta des Baerhag Clans am Leben lasst. Mehr dazu erfahrt Ihr unter der „Nebenquest: Der verlorene Dörfner“.

In irgendeiner Taverne

Habt Ihr Yussuf ibn Sanshied in der Krypta des Baerhag Clans am Leben gelassen, so werdet Ihr irgendwann, beim Gespräch mit einem Wirt in irgendeiner Taverne, von anderen Gästen hören, das es unnatürlich viele Orkzwischenfälle in Orkanger gibt. Dadurch startet diese Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Andere“ vermerkt. Je nachdem, wo Ihr diese Info bekommen habt, liegt es nun an Euch, wie Ihr nach Orkanger gelangt.

Doch bevor Ihr nach Orkanger aufbrecht, solltet Ihr Euch bestmöglich mit allem nötigen ausstatten, denn sobald Ihr eine der beiden Tavernen in Orkanger betretet, erwartet Euch anschließend ein sehr heftiger Kampf. Da es in Orkanger nur ein Gemischtwarenhändler gibt, solltet Ihr das also zuvor erledigen.

Orkanger - In irgendeiner Taverne

Für ein paar Tropfen mehr: Seid Ihr in Orkanger angekommen, so werdet Ihr, beim Verlassen einer der beiden Tavernen, wieder auf Yussuf ibn Sanshied und Baurgrim treffen. Yussuf hat Baurgrim durch eine Illusion getarnt, damit er keine Aufmerksamkeit erregt. Yussuf erzählt Euch, das Orkanger in Kürze von Orks angegriffen wird und er bittet Euch um Hilfe. Hier könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr Yussuf helfen wollt oder nicht.

Orkanger - Yussufs Aufgabe annehmen

Entschließt Ihr Euch Yussuf zu helfen, so sagt er, das die Orks an drei Stellen in Orkanger angreifen werden. Er hat auch schon einen Plan ausgearbeitet. Draußen vor der Tür der Taverne geht es dann auch schon los. Kampf gegen 6 Starke Orks sowie 3 Ork Bogenschützen und 2 Starke Orks sowie 2 Ork Bogenschützen kommen später noch dazu (130 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 3x Heiltrank, 3x Starker Heiltrank, 2x Zaubertrank, 2x Starker Zaubertrank

Für ein paar Tropfen mehr: Ohne das Ihr Euch erholen könnt, ist auch schon die Orkverstärkung eingetroffen. Kampf gegen 4 Starke Orks, 3 Ork Bogenschützen, 1 Starker Ork Schamane sowie 1 Oger und 2 Starke Orks, 2 Ork Bogenschützen, 1 Starker Ork Schamane sowie 1 Oger kommen später noch dazu. (166 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute : 2x Heiltrank, 4x Starker Zaubertrank, 5x Wirselskraut, 5x Vierblättrige Einbeere, 2x Säbel, 1x Meisterliches Tuzakmesser

Insgesamt bekommt Ihr es in diesem Kampf mit 28 Gegnern zu tun. Kampftipps zu den Orks findet Ihr in dem Einleitungstext der „Krypta des Baerhag Clans“ und Tipps zum Orkschamanen findet Ihr in der Krypta bei Punkt 24 unter „Der Kampf gegen die Orks“. Die Oger haben zwar nur durchschnittliche Attacke- sowie Paradowerte, aber wenn sie treffen, dann ist der Schaden enorm. Einen erfolgreichen Angriff von einem Oger könnt Ihr nicht parieren, sondern nur ausweichen. Schließlich ist der Oger eine große Kreatur. Am besten versucht Ihr, einen Oger mit dem Zauber „Bannbaladin“ zu verzaubern, damit er unter den anderen Gegnern wütet.

Nach dem Kampf habt Ihr es geschafft, die Angriffswellen der Orks zu vernichten und die Nebenquest ist abgeschlossen. Jeder Held bekommt dafür 50 Abenteuerpunkte.

Orkanger - Yussufs Aufgabe ablehnen

Entschließt Ihr Euch Yussuf nicht zu helfen, kommt es nur zu einem Kampf mit den anstürmenden Orks. Kampf gegen 6 Starke Orks sowie 2 Ork Bogenschützen und 1 Starker Ork sowie 1 Ork Bogenschütze kommen später noch dazu (100 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine
Nach dem Kampf gilt die Nebenquest als abgeschlossen und Ihr befindet Euch auf dem Weg nach Clanegh.

Nebenquests „Unterwegs in Phexcaer“

Die folgenden beiden Nebenquests könnt Ihr in der Hauptstadt Phexcaer bekommen. Sie handeln vom Kult des Guldnenen, auf den Ihr stoßen könnt, wenn Ihr in der Hauptstadt unterwegs seid.

Nebenquest: Ektor Gremob

Diese Nebenquest wurde mit dem Patch v1.34 fertig gestellt und erweitert. Diese Nebenquest ist für erfahrene sowie gut gerüstete Helden gedacht und startet gleichzeitig mit der „Nebenquest: Tempel des Guldnenen“.

Phexcaer - Efferd-Tempel

Wenn Ihr in Phexcaer den alten Efferd-Tempel besucht, trifft Ihr dort einen fetten Mann, der Euch fragt, ob Ihr etwas von der göttlichen Speise des größten aller Götter wollt. Bejaht Ihr das, könnt Ihr etwas von der Speise essen. Wenn Ihr einmal davon gegessen habt, seid Ihr süchtig, denn in der Speise befindet sich eine Droge, die nach dem Verzehr für 4 Tage die Klugheit, die Fingerfertigkeit und die Gewandtheit um je einen Punkt anhebt.

Vergehen 11 Tage ohne das Ihr von der Speise gegessen habt, so seid Ihr auf Entzug und erleidet auf Attacke, Parade, Fingerfertigkeit je -2 und Klugheit, Gewandtheit, Körperkraft je -1. Zudem wird auf Konstitution, mit einer Erschwernis von 4 Punkten, geprüft, ob bei deren misslingen noch 2W6 Schaden dazu kommt. Esst Ihr wieder von der Speise, sind die Mali für die nächsten 11 Tage wieder weg und Ihr erhaltet für die ersten 4 Tage die Boni.

Gelingt bei einem Helden beim Gespräch mit dem Mann eine Probe auf das Talent „Menschenkenntnis“, so erkennt er, das der Mann kein Heiliger sein kann. Zudem redet der Mann von einem neuen Gott. Ihr könnt ihn dann fragen, was in der Speise drin ist. Ansonsten erhaltet Ihr die Möglichkeit dazu, wenn Ihr auf Entzug seid und erneut den Efferd-Tempel betretet. Der Mann sagt Euch, das Ihr am Abend in seine Villa kommen sollt. Dann wird er Euch alles erklären.

Damit startet diese Nebenquest und gleichzeitig auch die „Nebenquest: Tempel des Guldnenen“. Beide Nebenquests werden in Eurem Questbuch unter „Unterwegs in Phexcaer“ vermerkt. Unter der „Nebenquest: Ektor Gremob“ erfahrt Ihr dann noch, das der Vorsteher des Tempels des Guldnenen „Ektor Gremob“ heißt.

Phexcaer - Villa Gremob

Begeht Euch abends zur Villa von Ektor Gremob. Vor der prachtvollen Villa stehen vier Wachen. Sobald Ihr die Treppe betretet, greifen sie Euch an. Kampf gegen 2 Stadtgardisten sowie 2 Thorwaler und 2 Streuner sowie 3 Räuber kommen später noch dazu. Beute: Keine - (99 Abenteuerpunkte für die Gruppe). Alle Gegner sind hochstufig und Ihr solltet Euch wegen der Gegneranzahl taktisch klug aufstellen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“. Die Streuner und die Räuber haben vergiftete Waffen, wobei die Streuner ein starkes Gift verwenden. Sobald ein Held von einem Streuner vergiftet wurde, solltet Ihr ihn schnell mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift heilen. Ansonsten muss er einen immensen Giftschaden hinnehmen. Die Stadtgardisten haben die beste Rüstung und die Thorwaler verursachen den meisten Schaden. Die Thorwaler sind dafür aber leicht zu verzaubern. Ihr solltet sie also mit dem Zauber „Bannbaladin“ auf Eure Seite ziehen. Da der Kampf in der Stadt stattfindet, könnt Ihr hier Eure gesamte Astralenergie einsetzen. Denn wenn der Kampf vorüber ist, habt Ihr in Phexcaer genug Zeit, Euch von dem Kampf zu erholen.

Nach dem Kampf fragt Ihr Euch, ob das die Erklärung für den Kult des Guldnenen sein soll. Denn offenbar hat Gremob seine Anhänger nur von einer Droge abhängig gemacht und damit seinen Reichtum gemehrt. Das sollte nun erstmal ein Ende haben, da Gremob aus der Stadt geflüchtet ist. Ihr seht Euch in der Villa um und macht Euch dann aus dem Staub. Beute: 5x Silberschmuck, 5x Goldschmuck

Damit ist diese Nebenquest abgeschlossen und jeder Held bekommt 20 Abenteuerpunkte dafür. Dennoch gibt es weitere Anhänger des Guldnenen. Ihr solltet Euch im Anschluss also um die „Nebenquest: Tempel des Guldnenen“ kümmern. Doch bevor Ihr das macht, kuriert Eure Wunden, denn ein sehr harter Kampf erwartet Euch dort.

Nebenquest: Tempel des Guldenern

Diese Nebenquest wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt. Diese Nebenquest ist für erfahrene sowie gut gerüstete Helden gedacht und startet gleichzeitig mit der „Nebenquest: Ektor Gremob“.

Phexcaer - Efferd-Tempel

Wenn Ihr in Phexcaer den alten Efferd-Tempel besucht, stellt Ihr fest, das er als Tempel des Guldenern bezeichnet wird. In der großen leeren Halle mit dem Obelisken befindet sich ein fatter Mann, der Euch fragt, ob Ihr etwas von der göttlichen Speise des größten aller Götter wollt. Mehr zu dem Mann erfahrt Ihr in diesem Kapitel unter der „Hauptquest: Ektor Gremob“.

Sobald der Mann zu Euch sagt, das Ihr am Abend in seine Villa kommen sollt, startet diese Nebenquest und gleichzeitig auch die „Nebenquest: „Ektor Gremob““. Beide Nebenquests werden in Eurem Questbuch unter „Unterwegs in Phexcaer“ vermerkt. Unter der „Nebenquest: Tempel des Guldenern“ erfahrt Ihr dann, das sich im alten Efferd-Tempel ein Kult des Guldenern breitgemacht hat. Bevor Ihr diese Nebenquest weiter angehen könnt, müsst Ihr Euch zuerst um die „Nebenquest: Ektor Gremob“ kümmern.

Phexcaer - Efferd-Tempel (Fortsetzung)

Habt Ihr die „Nebenquest: Ektor Gremob“ abgeschlossen, steht ein weiterer Besuch im Efferd-Tempel an. Schließlich gilt es noch, sich um die restlichen Anhänger des Guldenern zu kümmern. Sobald Ihr den Tempel betretet, erkennt Euch der Hochgeweihte und es kommt direkt zum Kampf. Kampf gegen 2 Priester, 2 Thorwaler, 2 Streuner und 2 Räuber (94 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Säbel, 2x Skraja, 2x Degen
Alle Gegner sind hochstufig und Ihr solltet wegen der Gegneranzahl eine taktische Aufstellung anstreben. Mehr dazu erfahrt Ihr in „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“. Die Priester sind keine guten Nahkämpfer, aber dafür können sie besser mit Magie umgehen. Folgende Zauber werden von den beiden Priestern angewendet: „Blitz“, „Somnigravis“, „Horriphobus“ und „Ignifaxius“.

Trägt ein Held ein Amulett, welches auf magischem Wege vor Feuer schützt, so ist der Träger gut vor dem Zauber „Ignifaxius“ gewappnet. Das Gleiche gilt für den Träger des Ringes, der vor magischem Feuer schützt. Machen die Priester zu viel Ärger, solltet Ihr vielleicht einen Kämpfer auswählen, der sich alleine in den Kampf mit den Priestern wagt und somit die Zauberer nur auf sich lenkt. Es ist natürlich von Vorteil, wenn dieser Held ein Amulett oder ein Ring trägt, welches ihn vor Feuer schützt. Auch der Ring, der die Magieresistenz erhöht, ist für den Helden hilfreich.

Die Streuner sowie die Räuber haben vergiftete Waffen, wobei die Streuner ein sehr starkes Gift verwenden. Sobald ein Held von einem Streuner vergiftet wurde, solltet Ihr den vergifteten Helden schnell mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift heilen. Haltet die Lebensenergie Eurer Helden immer im oberen Bereich, falls das Gift doch Mal nicht entfernt werden kann. Somit verhindert Ihr, das ein Held durch den immensen Giftschaden plötzlich stirbt.

Die Thorwaler verursachen bei Treffern einen hohen Schaden, dafür sind sie aber leicht zu verzaubern. Ihr solltet sie also mit dem Zauber „Bannbaladin“ auf Eure Seite ziehen. Da der Kampf in der Stadt stattfindet, könnt Ihr hier Eure gesamte Astralenergie einsetzen. Denn wenn der Kampf vorüber ist, habt Ihr in Phexcaer genug Zeit, Euch von dem Kampf zu erholen.

Nach dem Kampf habt Ihr das Gesindel des Guldenern vertrieben. Ihr wisst aber, das es nicht lange dauern wird, bis sie sich hier wieder breit machen. Doch das werdet Ihr selbst nicht mehr mitbekommen. Für Euch bleibt der alte Efferd-Tempel leer. Damit ist die Nebenquest abgeschlossen und jeder Held bekommt dafür 20 Abenteuerpunkte.

Nebenquests „Ein Hoch auf die Liebe“

Diese Questreihe handelt von einem verliebten Thorwaler, der seine Angebetete mit außergewöhnlichen Dingen beeindrucken will. Doch um das zu erreichen, braucht er ein paar fähige Helden.

Nebenquest: Hasgar und die Liebe

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“. Die Nebenquest kann mit Helden jeglicher Stufe begonnen werden. Ihr könnt sie aber erst spät im Spiel abschließen, da die Unterquests unterschiedliche Voraussetzungen mit sich bringen.

Auf Landreisen

Irgendwann auf Euren Reisen könnt Ihr plötzlich einen Kutschenunfall hören. Geht am besten nachsehen und helft dem Kutscher, das kaputte Rad auszutauschen. Für diese Hilfe lässt er 6 Silberstücke springen. Er fragt Euch, ob Ihr ihm bei einem weiteren Problem helfen könnt. Wenn Ihr ihn fragt, worum es denn genau geht, bittet er Euch ihn in Clanegh zu besuchen. Damit startet die Nebenquest und wird im Questbuch unter „Ein Hoch auf die Liebe“ eingetragen. Im Questbuch erfahrt Ihr dann auch, dass der Kutscher Hasgar Fjólnirson heißt.

Clanegh - Haus von Hasgar Fjólnirson

Seid Ihr in Clanegh angekommen und hat Hasgar Euch darum gebeten ihn zu besuchen, so könnt Ihr zu seinem Haus im Südosten gehen. Hasgar bittet Euch herein und sagt, dass er nicht wüsste, an wen er sich mit seinem Problem hätte sonst wenden können. Ihr solltet ihm gespannt lauschen, denn dann erzählt er, dass er sich im Hafen von Liskor mit einem Freund verabredet hatte, als es passierte und er sie sah.

Fragt Ihr ihn, wer „sie“ ist, so teilt er Euch mit, dass es sich um die Tochter des Hetmanns von Liskor handelt und sie ihn angelächelt hat. Ihr solltet raten und ihm sagen, dass er sie bestimmt angesprochen hat. In der Tat hat er das und sie sogar mit Komplimenten überhäuft, aber sie hat ihn nur ausgelacht und gesagt, dass sie ihr Herz nur jemanden schenkt, der so wie sie der Musik und dem Gesang zugetan ist.

Ihr könntet Hasgar nun weiß machen, dass das Problem gelöst sei und er sich eine andere Thorwalerin suchen soll, aber besser Ihr fragt ihn, wozu er Euch nun genau braucht. Er will ihr einen Strauß Klangglockenblumen schenken und eigens für sie ein Lied komponieren. Da gibt es aber zwei Probleme.

Fragt ihn, welche zwei Probleme.

Die Klangglockenblumen sind selten und sollen angeblich in einem verwunschenen Waldstück unweit von Clanegh wachsen. Helden die durch den Wald reisten, sind nie wieder gesehen worden. Zudem soll es dort ewige Nacht sein und etwas unsagbar Böses soll dort hausen. Aber Hasgar braucht unbedingt diese Blume.

Außerdem ist Hasgar unmusikalisch und braucht etwas für sein Lied. Er hat von einer meisterlichen Laute gehört, die aus jedem einen Meistermusiker macht. Sie ist im Besitz eines Barden aus Vidsand. Jemand müsste mit ihm verhandeln, damit er Hasgar die Laute überlässt.

Wenn Ihr Hasgar dann fragt, was für Euch dabei herauspringt, sagt er, ein Beutel voller Dukaten und Ihr könnt alles behalten, was Ihr sonst noch auf Eurer Suche findet. Er braucht nur die Blume und die Laute. Wenn Ihr beides beisammen habt, sollt Ihr ihn in Liskor in der Taverne „Einhorn“ treffen. Dort bekommt Ihr Eure Belohnung und er kann ihr seine unendliche Liebe gestehen. Ihr verabschiedet Euch dann und verlasst sein Haus.

Ihr habt nun zusätzlich die „Nebenquest: Ein Strauß voll Klang“ und die „Nebenquest: Die meisterliche Laute“ bekommen, welche sogleich auch in Eurem Questbuch unter „Ein Hoch auf die Liebe“ eingetragen werden. Solltet Ihr nach dem Gespräch erneut an Hasgars Haustür klopfen, so stellt Ihr fest, dass er schon nach Liskor aufgebrochen ist.

Habt Ihr zu irgendeinem Zeitpunkt die Aufgabe von Hasgar abgelehnt, könnt Ihr bei einem erneuten Besuch seine Aufgabe doch noch annehmen. Bevor es nun mit dieser Nebenquest weitergeht, müsst Ihr erst die anderen beiden Nebenquests angehen.

Liskor - Taverne „Einhorn“

Habt Ihr den Klangglockenblumenstrauß und die meisterliche Laute besorgt, solltet Ihr nach Liskor reisen und die Taverne „Einhorn“ im Südosten aufsuchen. Während Ihr mit dem Wirt sprecht, entdeckt Ihr Hasgar an einen der Tische. Hasgar ist hocheifrig über die beiden Sachen und nimmt sie an sich. Danach gibt er Euch die Belohnung.

Dann teilt er Euch mit, das er inzwischen auch ein Lied komponiert hat und fängt dann an, es Euch vorzusingen. Anstatt ihm zu sagen, das es nicht schlechter werden kann, solltet Ihr ihm mit „modern“ oder „einzigartig“ antworten. Hasgar denkt, das Euch sein Lied gefällt und verlässt sofort die Taverne. Dabei lässt er Euch wissen, das er Euch beim Haus des Hetmanns treffen will, damit Ihr Euch selbst überzeugen könnt, wie lieblich sie ist.

Mit der Abgabe des Klangglockenblumenstraußes ist die „Nebenquest: Ein Strauß voll Klang“ abgeschlossen. Mit der Abgabe der meisterlichen Laute ist die „Nebenquest: Die meisterliche Laute“ abgeschlossen. Für die Übergabe der beiden Gegenstände bekommt jeder Held 15 Abenteurpunkte. Jetzt gilt es für Euch noch, mit anzusehen, wie sich Hasgar bei seiner Angebeteten macht.

Liskor - Hethaus von Liskor

Begeht Euch in Liskor zur Stadtmitte und betretet das Hethaus von Liskor. Ihr seht, das Hasgar nicht gerade glücklich aussieht. Der Hetmann sagt zu ihm, das seine Tochter nur falsche Hoffnungen bei ihm gemacht hat.

Als Hasgar gerade etwas erwidern will, taucht die andere Tochter des Hetmanns auf. Sie heißt Ragna und sagt zu Ihrem Vater, das Ihre Schwester schon wieder mit einem Stallburschen durchgebrannt ist. Ragna will nun alleine Ihr Pferd satteln und ein paar Wölfe jagen gehen, da sie wieder Schafe gerissen haben. Hasgar scheint sich nun in Ragna verliebt zu haben. Er fragt sie, ob er sie bei dieser Aufgabe begleiten darf. Als sie es ihm erlaubt, schüttelt Ihr nur den Kopf, denn die Wege der Göttin Rahja sind scheinbar unergründlich.

Damit ist die Nebenquest abgeschlossen und jeder Held bekommt 35 Abenteurpunkte dafür.

Nebenquest: Ein Strauß voll Klang

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“. Die Nebenquest kann auch mit durchschnittlich erfahrenen Helden angegangen werden, obwohl erfahrene Helden es hier leichter haben werden. Ihr solltet diese Nebenquest vor der „Nebenquest: Die meisterliche Laute“ angehen, da Ihr auf dem Weg nach Vidsand das verwunschene Waldstück finden könnt.

Clanegh - Haus von Hasgar Fjolinirson

Wenn Ihr Hasgar in seinem Haus besucht, erzählt er Euch, das er sich verliebt hat und neben einer meisterlichen Laute auch unbedingt einen Strauß Klangglockenblumen für seine Liebste braucht. Die Klangglockenblumen sind selten und sollen angeblich in einem verwunschene Waldstück unweit von Clanegh wachsen. Helden die durch den Wald reisten, sind nie wieder gesehen worden. Zudem soll es dort ewige Nacht sein und etwas unsagbar Böses soll dort hausen.

Wenn Ihr Hasgars Aufgabe annehmt, startet diese Nebenquest. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Nebenquest: Hasgar und die Liebe“.

Das verwunschene Waldstück liegt auf der Reiseroute Clanegh <=> Tyldon. Besitzt Ihr kein Zunderkästchen, solltet Ihr dieses vor der Abreise noch beim Gemischtwarenhändler Karven Schlangenstecher kaufen. Ihr werdet das Zunderkästchen brauchen. Dann ruht Euch in Clanegh noch so lange aus, bis Ihr keine Verletzungen mehr habt und volle Astralenergie besitzt. Dann könnt Ihr aufbrechen.

Reiseroute Clanegh <=> Tyldon

Fast auf halber Strecke, etwas in Richtung Tyldon, könnt Ihr das verwunschene Waldstück finden. Am besten Ihr reist nach dem Auftrag von Hasgar direkt von Clanegh aus nach Tyldon. Nutzt den Rastplatz, den Ihr vor dem Waldstück finden könnt. Mehr zur Reiseroute erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“. Ausgeruht könnt Ihr am nächsten Morgen weiterreisen. Ihr gelangt dann zu hoch aufragenden Bäumen, die dem Begriff „Urwald“ alle Ehre machen. Ihr solltet Euch in das mysteriöse Waldstück hineinwagen.

Das verwunschene Waldstück

Das verwunschene bzw. mysteriöse Waldstück ist ein Dungeon im Wald. Daher könnt Ihr hier auch Euren Natur-Helden als Anführer der Gruppe auswählen. Es ist im Waldstück oftmals nicht leicht, die Orientierung zu behalten, wenn Ihr teilweise durch tiefhängende Blätter oder Büsche lauft. Orientiert Euch am besten anhand der Karte auf der nächsten Seite bzw. an Eurer Automap. Ihr werdet ein paar normale Tiere im Wald vorfinden, wie ein Hase, ein Wildschwein, ein Reh und ein Hirsch. Auch Pilze könnt Ihr auf dem Boden entdecken. Aber allesamt sind sie nur schmückendes Beiwerk. Ihr könnt damit nichts machen.

Als Gegner erwarten Euch die Bewohner des Waldstücks, die ganz und gar nicht damit einverstanden sind, das Ihr durch Ihr Territorium läuft. Die Waldspinnen sowie die Grimwölfe sind die einfachsten Gegner. Bei den großen Spinnen und den Waldlöwen ist es schon etwas herausfordernder, aber dennoch nicht zu gefährlich. Übrigens sind die Waldspinnen und die großen Spinnen nicht giftig.

Gefährlich wird es aber, wenn Ihr auf die Waldschräte trifft. Sie haben nicht nur einen hohen Rüstungsschutz und einen guten Attackewert, sie können auch erheblichen Schaden verursachen. Eure Kampfzauber solltet Ihr also für die Waldschräte aufheben. Sollte Euch ein Waldlöwe zu gefährlich werden, sprecht den Zauber „Sanftmut“, dann sollte vorerst die Gefahr gebannt sein. Habt Ihr einen Druiden dabei, dann ist natürlich der Zauber „Herr der Tiere“ die bessere Wahl.

Rasten im mysteriösen Waldstück

Wenn Ihr im Waldstück ein Lager aufschlagt und übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 2 Waldschräte und 5 Grimwölfe
Beute: Keine - (60 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 2 Waldschräte und 3 Waldlöwen
Beute: Keine - (50 Abenteuerpunkte für die Gruppe)



Ein mysteriöses Waldstück

1.) Ein- bzw. Ausgang. Geht an der Gabelung zuerst nach links bzw. nach Norden.

2.) Truhe: 1x Hacke, 1x Schaufel, 3x Fackel
Die Fackeln werdet Ihr brauchen. Ihr solltet sie also mitnehmen, falls Ihr keine eigenen dabei habt.

3.) Wand aus Efeu: Vor Euch türmt sich eine Wand aus dichtgewachsenem Efeu auf. Ihr solltet Euch durch das Dickicht hacken, um hier weiterzukommen.

Jeder Held legt dabei eine Gewandtheitsprobe ab. Misslingt die Probe bei einem Helden, so berührt er mit seiner Haut den Efeu. Er bekommt dann einen Ausschlag und erleidet Schaden. Der Held, mit dem höchsten Wert in dem Talent „Pflanzenkunde“, legt nun darauf eine Probe um 6 erschwert ab, ob er den Ausschlag zuordnen kann. Gelingt es ihm, so klärt er die Helden über den Efeu auf.

4.) Truhe: 2x Starker Heiltrank, 2x Starker Zaubertrank, 1x Gegengift

Geht danach wieder zurück zum Eingang und schlagt diesmal den Weg nach Osten ein.

5.) Dichtes Spinnennetz: Vor Euch befindet sich ein dichtes, klebriges, riesiges Spinnennetz. Anstatt Euch mit Waffen durchzuhacken, solltet Ihr das Netz lieber abfackeln. Das könnt Ihr mit einer brennenden Fackel oder mit dem Zauber „Ignifaxius“ machen. Um es mit einer Fackel in Brand zu stecken, müsst Ihr vorher eine Fackel im Inventar anzünden. Klickt dazu auf den Gegenstand „Zunderkästchen“ und benutzt es mit einer Fackel. Gebt dann die brennende Fackel irgendeinem Helden. Der Anführer wird sich die Fackel dann schon nehmen.

Während beim Abfackeln des Netzes der Anführer Feuerschaden erleiden kann, könnt Ihr mit einem „Ignifaxius“ aus sicherer Entfernung das Netz in Brand stecken. Da der „Ignifaxius“ aber Astralenergie verbraucht, solltet Ihr auf die herkömmliche Methode mit der Fackel zurückgreifen. Hat der Anführer ein Amulett oder Ring, welches ihn vor Feuer schützt, so kann der Feuerschaden beim Abfackeln verringert werden. Solltet Ihr wiedererwarten kein Zunderkästchen dabei haben, so hilft Euch hier nur der Zauber „Ignifaxius“ für ein reibungsloses weiterkommen.

6.) Kampf gegen 3 Waldspinnen und 3 Große Spinnen (36 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

7.) Vor Euch liegt ein riesiger Baum quer über den Weg. Weder links noch rechts scheint sich ein Weg um den Baum herum finden zu lassen. Klettert Ihr über den Baum, muss jeder Held eine Probe auf das Talent „Klettern“ ablegen, wobei alle Gegenstände berücksichtigt werden, die die Helden als Hilfsmittel dabei haben. Dazu zählen Seile, Wurfhaken, Kletterhaken, Strickleitern und der 3. Stabzauber des Magiers.

Scheitert ein Held beim Klettern, so erleidet er Schaden. Ihr kommt dann auf der anderen Seite des Baumes bei Punkt 8 wieder auf den Weg. Da Ihr aber den Baum immer noch dort liegen habt, müsst Ihr auf Euren Rückweg erneut über den Baum klettern.

Hackt Ihr Euch einen Weg durch den Baum, so vergehen dabei einige Stunden und Eure nichtmagischen Waffen werden dabei schartig. Aber letztendlich ist der Weg frei, so das Ihr Euch darum nicht mehr kümmern müsst. Überprüft Eure Waffen, ob sie mehr abbekommen haben als „wenige Kratzer“.

Sollte dies der Fall sein, so solltet Ihr mit einem Schleifstein die Waffe wieder reparieren. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Die Schmiede“.

8.) Hier ist die andere Seite des Baumes. Mehr dazu erfahrt Ihr bei Punkt 7.

9.) Wand aus Efeu: Ist zu handhaben wie Punkt 3.

10.) Kampf gegen 2 Waldschrate (20 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

11.) Kampf gegen 1 Waldlöwe und 5 Grimwölfe (35 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 10x Proviantpaket

12.) Fallgrube: Der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Gefahrensinn“ kann den Anführer der Gruppe davor warnen, in die Fallgrube zu stürzen. Wird der Anführer nicht gewarnt, so fällt er hinein und erleidet Schaden.

13.) Kampf gegen 3 Waldspinnen und 3 Große Spinnen (36 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 10x Proviantpaket

14.) Dichtes Spinnennetz: Mehr dazu erfahrt Ihr unter Punkt 5.

15.) Truhe: 1x Messingspiegel, 1x Silberschmuck, 1x Bonbons

16.) Kampf gegen 3 Waldschrate (30 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

17.) Truhe: 1x Starker Heiltrank, 1x Starker Zaubertrank, 1x Eisenschild, 1x Schwert

18.) Kampf gegen 2 Waldschrate, 1 Waldlöwe und 2 Grimwölfe (46 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 10x Proviantpaket

19.) Kleine Quelle: Hier dürfte ein kleiner Tümpel von einer Quelle aus dem Boden gespeist werden. Gesund scheint das Wasser aber nicht mehr zu sein. Bevor Ihr hier einfach etwas trinkt, sollte der Held mit dem höchsten Wert in dem Zauber „Abvenum“ den Tümpel reinigen. Schafft es der Held, so könnt Ihr bedenkenlos von der Quelle trinken. Gleichzeitig werden dabei auch Eure Wasserschläuche wieder aufgefüllt. Von nun ab könnt Ihr diese Quelle immer nutzen, um Euren Durst zu stillen.

20.) Dichtes Spinnennetz: Mehr dazu erfahrt Ihr unter Punkt 5.

21.) Kampf gegen 3 Waldlöwen und 3 Grimwölfe
(44 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

22.) Ihr bemerkt eine Frau auf der Lichtung, die auf einem Stein sitzt. Ihr könnt den Blick nicht mehr von ihr abwenden, als sie Euch lächelnd begrüßt. Es ist eine Dryade und sie sagt, das es schön ist, nach so langer Zeit endlich wieder Gesellschaft zu haben.

Bei der Dryade solltet Ihr vorsichtig mit Euren Antworten bzw. Handlungen sein, ansonsten kann das für die Helden hier ziemlich übel ausgehen. Zu Beginn des Gesprächs müssen die Männer Eurer Gruppe eine Probe auf ihr Talent „Selbstbeherrschung“ ablegen, bei deren misslingen sie sich sofort in die Dryade verlieben.

Anstatt sich vorsichtig umzusehen, solltet Ihr geradeheraus sagen, das Ihr wegen den Klangglockenblumen hier seid. Die Dryade wird daraufhin wütend und fragt, ob Ihr genauso gierig seid wie alle anderen.

Ihr solltet Euch schnell überlegen, wie Ihr die Dryade zur Vernunft bringen könnt. Sagt Ihr die Wahrheit, nämlich, das Ihr im Auftrag der Liebe auf der Suche nach den Blumen seid. Die Dryade beruhigt sich wieder und teilt Euch mit, das sie natürlich nicht zwei Liebenden im Weg stehen will und Ihr Euch ein paar der Blumen nehmen dürft. Dann verschwindet sie im Wald. Daraufhin könnt Ihr den Klangglockenblumenstrauß an Euch nehmen.

Für die friedliche Lösung und den Erhalt der Blume bekommt jeder Held 100 Abenteuerpunkte. Nun müsst Ihr den kompletten Weg zurücklaufen, um das Waldstück bei Punkt 1 zu verlassen. Diese Nebenquest wird erst abgeschlossen, wenn Ihr in Liskor die Blumen an Hasgar übergebt. Im Anschluss könntet Ihr direkt die „Nebenquest: Die meisterliche Laute“ angehen. Reist dazu vom Waldstück aus nach Tyldon und von dort aus nach Vidsand.

Nebenquest: Die meisterliche Laute

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“. Bei dieser Nebenquest spielt die Stufe der Helden keine Rolle, sondern es zählt nur das, was die Helden alles im Spiel erledigt haben. Da Ihr auf dem Weg nach Vidsand das verwunschene Waldstück finden könnt, solltet Ihr die „Nebenquest: Ein Strauß voll Klang“ zuerst angehen.

Clanegh - Haus von Hasgar Fjolinirson

Wenn Ihr Hasgar in seinem Haus besucht, erzählt er Euch, das er sich verliebt hat und neben einem Strauß Klangglockenblumen auch unbedingt etwas für sein Lied braucht. Er hat von einer meisterlichen Laute gehört, die aus jedem einen Meistermusiker macht. Sie ist im Besitz eines Barden aus Vidsand. Jemand müsste mit ihm verhandeln, damit er Hasgar die Laute überlässt.

Wenn Ihr Hasgars Aufgabe annehmt, startet diese Nebenquest. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Nebenquest: Hasgar und die Liebe“.

Ihr könntet von Clanegh aus nach Liskor reisen und dort ein Schiff nach Vidsand nehmen. Aber Ihr solltet über Tyldon nach Vidsand reisen, da Ihr auf den Weg dorthin das verwunschene Waldstück finden könnt (siehe oben).

Vidsand - Taverne „Zweite Ottajara“

In Vidsand angekommen geht es auf die Suche nach dem Barden. Wie bei allen Barden, wird er sich vermutlich in einer Taverne befinden und seine Künste zum Besten geben. Sobald Ihr die Taverne „Zweite Ottajara“ betretet, seht Ihr schon den Barden, den Hasgar gemeint hat. Der Barde spielt hier ein flottes Trinklied. Als er Euch bemerkt, sagt er, das Ihr herkommen und seiner Laute lauschen sollt. Anstatt ihm die Laute einfach abkaufen zu wollen (was er ohnehin nicht macht), solltet Ihr ihn fragen, was ihn ausgerechnet hierher verschlagen hat.

Der Barde stellt sich als Danilo di Lacara vor und teilt Euch mit, das er wegen einer Frauengeschichte seine Ehre verloren hat. Eine Wahrsagerin hat ihm aber prophezeit, dass er seine Ehre wiederherstellen kann, wenn er ein Lied über Heldentaten verfasst. Seitdem ist er auf der Reise, um jemanden zu finden, von dessen Heldentaten er singen kann. Schlagt ihm vor, das er doch Euch besingen soll und Ihr im Gegenzug die Laute bekommt. Der Barde möchte dann Eure Heldentaten hören und meint, das vielleicht ja eine dabei ist.

Es werden nun Eure Heldentaten aufgelistet, wovon Ihr Euch eine aussuchen und dem Barden erzählen könnt. Natürlich müsst Ihr diese Heldentaten auch schon erledigt haben, ansonsten werden sie nicht angezeigt. Es gibt fünf Heldentaten, die Ihr vollbringen könnt und habt Ihr schon alle erledigt, so werden aber nur vier davon angezeigt. Erst wenn Ihr eine Heldentat ausgewählt habt, wird die Letzte erscheinen. Folgende Heldentaten könnt Ihr vollbringen und diese dem Barden erzählen. Dahinter steht, wozu die Heldentaten gehören.

- Der Heldenhafte Kampf gegen Gorah, den dunklen Druiden (Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil)
- Die Säuberungsaktion im Tempel des Namenlosen (Hauptquest: Tempel des Namenlosen)
- Die Schätze in der Daspota-Schatzhöhle (Nebenquest: Der Daspota-Schatz)
- Das Totenschiff, das Ihr auf einer Seereise getroffen habt (Nebenquest: Das Totenschiff)
- Der Drache in der Höhle auf Runin („Kapitel 4“ unter Eine Höhle (Drachenhöhle))

Der Barde will drei Heldentaten von Euch hören. Welche Ihr ihm erzählt, bleibt ganz Euch überlassen. Habt Ihr noch keine drei Heldentaten vollbracht, so wartet der Barde solange in Vidsand, bis Ihr ihm drei erzählen könnt. Habt Ihr ihm von drei Heldentaten berichtet, so sagt er, das er daraus ein Heldenlied erschaffen werde, das Euren Taten würdig ist und ihn hoffentlich zurück in sein Land bringt. Dafür trennt er sich gerne von seiner Laute.

Anschließend könnt Ihr die meisterliche Laute an Euch nehmen und sie solange Eurem Musikanten in der Gruppe geben, bis Ihr sie bei Hasgar abgeben müsst. Denn der Musikant erhält mit der Laute einen Bonus von 3 Punkten auf das Talent „Musizieren“. Für den Erhalt der Laute bekommt jeder Held 50 Abenteurpunkte. Diese Nebenquest wird erst abgeschlossen, wenn Ihr in Liskor die Laute an Hasgar übergebt. Habt Ihr auch schon die „Nebenquest: Ein Strauß voll Klang“ beendet, so könnt Ihr mit einem Schiff von Vidsand aus nach Liskor reisen, um die „Nebenquest: Hasgar und die Liebe“ zu Ende zu bringen.

Nebenquests „Ein seltsamer Ort“

In dieser Questreihe dreht sich alles um die Travia gefällige Kleinstadt Rukian. Denn Reisende, die sich in der Kleinstadt aufhalten verschwinden spurlos. Es bleibt an den Helden, dieses Geheimnis aufzudecken.

Nebenquest: Hyordgars Aufgabe

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“. Die Nebenquest ist eigentlich für alle Charakterstufen geeignet. Da Ihr aber durch eine Unterquest einen sehr harten Kampf auslösen könnt, solltet Ihr diese Nebenquest nur mit erfahrenen Helden abschließen.

Bei der Ankunft in der Stadt Rukian werdet Ihr freundlich von Zerif Gurdson begrüßt. Diese Begegnung hat nur indirekt etwas mit der Nebenquest zu tun. Mehr über diese Begegnung erfahrt Ihr in „Kapitel 4“ unter „Rukian“.

Auplog und Rukian - In irgendeiner Taverne

In Auplog und Rukian werdet Ihr in einer Taverne schnell die Stadtinfo bekommen, das in Rukian immer wieder Reisende verschwinden und der Dorfälteste Hyordgar gut dafür zahlen soll, wenn sich jemand der Sache annimmt. Damit startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Ein seltsamer Ort“ vermerkt.

Rukian - Haus von Dorfältester Hyordgar

Sobald Ihr vom Verschwinden der Reisenden gehört habt, könnt Ihr in Rukian zum Haus des Dorfältesten im Nordosten gehen. Ein alter weiser Mann öffnet Euch und lässt Euch wissen, das Ihr die dritte Gruppe von Freiwilligen seid, die helfen wollen. Leider weiß er nicht, was den beiden ersten Gruppen widerfahren ist. Er bittet Euch daraufhin ins Haus und bewirtet Euch.

Anschließend sagt Hyordgar, das Euch eine ansehnliche Belohnung winkt, denn es gilt, den Namen der Stadt Rukian wieder reinzuwaschen. Er gibt Euch noch den Rat, mit Euren Ermittlungen im Schlachthaus zu beginnen. Dann verlässt Ihr Hyordgar. Startet nun mit Euren Nachforschungen im Schlachthaus. Mehr dazu erfahrt Ihr unter der „Nebenquest: Schlachthaus von Rukian“.

Rukian - Haus von Dorfältester Hyordgar (Fortsetzung)

Habt Ihr die „Nebenquest: Schlachthaus von Rukian“ abgeschlossen, so wisst Ihr nun, das einige Dörfler das Schlachthaus dazu benutzen, um die Leichen zu entsorgen. Das solltet Ihr umgehend Hyordgar mitteilen.

Doch als Ihr gerade an seine Haustür klopfen wollt, kommt er auch schon herausgerannt. Er erzählt Euch, das Dörfler in der Herberge versucht haben, eine Gruppe von Abenteurern auszurauben. Die Abenteurer haben sich daraufhin mit anderen Reisenden zusammen getan, um das ganze Dorf dafür bluten zu lassen. Hyordgar bittet Euch zu helfen und in der Herberge nach dem Rechten zu sehen.

Damit startet die „Nebenquest: Aufstand in der Herberge“ und wird in Eurem Questbuch unter „Ein seltsamer Ort“ vermerkt. Habt Ihr bis jetzt alles mit Anfangscharakteren oder durchschnittlich erfahrenen Helden gemacht, so solltet Ihr Rukian vorerst verlassen, ohne die Herberge „Bornland“ zu betreten. Seid Ihr aber mit erfahrenen und gut gerüsteten Helden in Rukian, so könnt Ihr nun zur Herberge gehen. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Nebenquest: Aufstand in der Herberge“.

Mit dem Abschluss der „Nebenquest: Aufstand in der Herberge“, wird auch gleichzeitig die „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“ abgeschlossen.

Nebenquest: Schlachthaus Rukian

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“ und ist für alle Charakterstufen geeignet. Sie ist eng mit der „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“ verbunden.

Rukian - Haus von Dorfältester Hyordgar

Im Haus des Dorfältesten erfahrt Ihr von Hyordgar, das in Rukian Reisende verschwinden. Er gibt Euch im Anschluss des Gesprächs den Rat, mit Euren Ermittlungen im Schlachthaus zu beginnen. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Nebenquest „Hyordgars Aufgabe““. Nachdem Ihr das Haus verlassen habt, begeben Euch zum Schlachthaus im Südosten der Stadt.

Rukian - Schlachthaus

Im Schlachthaus geht es zu wie in einem Ameisennest und die Leute sind mit voller Konzentration am Arbeiten. Ihr habt hier nun die folgenden Möglichkeiten:

1. Erkundigungen bei einem der Arbeiter einholen
2. Nach etwas Verdächtigem Ausschau halten
3. Eine kurze Ansprache halten, um jedermanns Aufmerksamkeit zu erhalten

Wollt Ihr Erkundigungen einholen, so gelangt Ihr nach kurzer Zeit an einen Arbeiter, wo Ihr versuchen könnt, etwas aus ihm herauszukriegen. Habt Ihr Erfolg, so scheint er Euch dennoch an der Nase herumzuführen, aber er sagt auch, das Ihr nachts wiederkommen sollt.

Wenn Ihr eine kurze Ansprache haltet, stellt Ihr schnell fest, das Euch bei dem Lärm, der hier herrscht, kaum einer hören wird. Es kommt dann der gleiche Arbeiter auf Euch zu, der oben beschrieben wurde.

Nur wenn Ihr nach etwas Verdächtigem Ausschau haltet, läuft es etwas anders ab. Zuerst scheint alles in Ordnung zu sein, doch dann kann ein Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Sinnesschärfe“ einen Geruch außer dem Tiergestank wahrnehmen. Ihr beschließt dann, nachts wiederkommen.

Habt Ihr also dem Arbeiter die Infos entlockt oder den andersartigen Geruch wahrgenommen, so steht Eure Entscheidung fest: Ihr wollt Euch in der Nacht im Schlachthaus einmal umsehen. Damit startet diese Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Ein seltsamer Ort“ eingetragen. Konntet Ihr dem Arbeiter die Infos entlocken oder den Geruch wahrnehmen, so bekommt jeder Held 10 Abenteuerpunkte dafür.

Jetzt heißt es auf die Nacht warten. Am besten geht Ihr in die Taverne. Trinken solltet Ihr hier aber nichts, da die Gefahr besteht, das Ihr nachher betrunken seid. Also tanzt ein wenig, macht Musik, spielt Karten oder geht dem Diebeshandwerk nach. Während die Zeit vergeht, verdient Ihr so nebenbei noch etwas Geld. Wenn die Nacht hereingebrochen ist, begeben Euch zum Schlachthaus.

Rukian - Schlachthaus (Nachts)

In der Nacht solltet Ihr Euch in das Schlachthaus schleichen. Tiefer im Inneren des Gebäudes bemerkt Ihr einen Schatten, der blutstarrende Kleidungsstücke faltet. Als der Schatten bzw. der Mann Euch bemerkt, sagt er, das Ihr gar nicht hier sein solltet. Daraufhin bricht er in Tränen aus und teilt Euch mit, das es nicht seine Idee war. Der Anführer Eurer Gruppe bringt den Mann zum Schweigen und sagt, das alles klar sein sollte. Einige Dörfler benutzen das Schlachthaus, um die Leichen zu entsorgen. Danach verlasst Ihr das Schlachthaus wieder.

Damit ist diese Nebenquest abgeschlossen und für das Herausgefundene erhält jeder Held 30 Abenteuerpunkte. Nun solltet Ihr erstmal Hyordgar von Euren Nachforschungen berichten. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“ unter „Rukian - Haus von Dorfältester Hyordgar (Fortsetzung)“.

Nebenquest: Aufstand in der Herberge

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“ und ist für erfahrene sowie gut gerüstete Helden gedacht. Am besten geht Ihr sie erst fast am Ende des Spieles an. Die Nebenquest ist eng mit der „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“ verbunden.

Rukian - Haus von Dorfältester Hyordgar

Als Ihr gerade Hyordgar mitteilen wolltet, was Ihr im Schlachthaus herausgefunden habt, erzählt er Euch, das Dörfler in der Herberge versucht haben, eine Gruppe von Abenteurern auszurauben. Die Abenteurer haben sich daraufhin mit anderen Reisenden zusammen getan, um das ganze Dorf dafür bluten zu lassen. Hyordgar bittet Euch zu helfen und in der Herberge nach dem Rechten zu sehen. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Nebenquest „Hyordgars Aufgabe“. Begeht Euch im Anschluss des Gesprächs zur Herberge „Bornland“.

Rukian - Vor der Herberge „Bornland“

Ihr solltet die Herberge „Bornland“ noch nicht betreten, da Ihr einige Vorbereitungen treffen müsst. Die ideale Lösung für diese Nebenquest wäre es, wenn Ihr es schafft, die Abenteurer in der Herberge zu überreden, den Ort zu verlassen. Schafft Ihr es nämlich nicht, kommt es zu einem sehr harten Kampf. Der Kampf ist eigentlich nicht dafür ausgelegt, das Ihr ihn gewinnen sollt, dementsprechend ist er auch schwer zu schaffen.

Es liegt also alles an Euren Überredungskünsten. Es wird dazu automatisch der Held ausgewählt, der den höchsten Wert in dem Talent „Überreden“ hat. Die Probe auf Überreden ist zwar nur um 2 Punkte erschwert, aber bei deren misslingen, kann es das aus für Eure Heldengruppe bedeuten. Besitzt Ihr die Immanturniermedaillen, so sollten jetzt alle drei Medaillen angelegt werden. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 4 - Thorwal“ unter „Immanstadion“. Da das Überreden von Mut, Klugheit und Charisma abhängt, ist hier auch noch ein MU-Elixier, KL-Elixier und/oder ein CH-Elixier sehr hilfreich.

Ihr solltet Euch aber auch für einen Kampf vorbereiten, falls wiedererwarten das Überreden nicht klappen sollte. Ihr werdet in dem Kampf eine Menge Heiltränke und Zaubertränke brauchen. Besser sind natürlich die starken Varianten davon. Zusätzlich noch Wunderkuren und Gegengifte zu haben, ist auch nicht verkehrt.

Eigentlich wird hier alles benötigt. Nutzt Gifte, Hylailer Feuer, Elixiere und sogar Kräuter, die beim Verzehr Vorteile bringen. Gulmondblatt erhöht Eure Körperkraft um 2 Punkte. Belmartblatt erhöht die Magieresistenz um einen Punkt und Menchalkaktus erhöht die Magieresistenz sogar um 2 Punkte.

Für einen Kampf sind zudem die besten Waffen vonnöten und die Kämpfer sollten einen Rüstungsschutz von 10 Punkten haben. Wenn möglich sollten sie sich auch noch mit 7 Bewegungspunkten bewegen können. Alles was also zu viel im Inventar ist, sollte vorläufig weg, damit es nicht Eure Bewegungspunkte senkt. Wichtig sind die Amulette und Ringe, die vor Feuer schützen, sowie die Ringe, die Eure Magieresistenz erhöhen. Ihr werdet für den Kampf alles brauchen, was Ihr bis jetzt im Spiel finden konntet. Hofft also darauf, das das Überreden klappt. Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen, könnt Ihr die Herberge betreten.

Rukian - Herberge „Bornland“

Als Ihr die Herberge betretet, sind die Abenteurer schon mit Waffengewalt und Zaubern dabei, es den Dörfnern zu zeigen. Als ein Thorwaler Euch sieht, sagt er, das Travia das nicht gutheißen möge, aber diese Wegelagerer haben es nicht besser verdient. Ihr sollt ihnen helfen, Gerechtigkeit über diese Narren zu bringen.

Die Göttin Travia wird es nicht gutheißen, wenn Ihr nun einfach wieder geht. Auch wenn Ihr Euch auf die Seite der Abenteurer schlägt und die Stadt plündert, verliert Ihr erhebliches Ansehen bei Travia. Zudem könnt Ihr nach dem Plündern der Stadt den Schmied und die Herberge nicht mehr nutzen.

Am besten ist es auf die Vernunft der Abenteurer zu appellieren. Es zu versuchen, die Abenteurer mit Gewaltanwendung von Ihren Angriffen abzubringen, solltet Ihr tunlichst sein lassen. Zudem ein Kampf eh unausweichlich ist, wenn es Euch nicht gelingt, auf die Vernunft der Abenteurer zu appellieren.

Die friedliche Lösung

Gelingt es dem Helden, mit dem höchsten Wert in dem Talent „Überreden“, auf die Vernunft der Abenteurer zu appellieren, so fordert er sie auf, die Kampfhandlungen einzustellen, da die Dörfler ihre Lektion bereits gelernt haben. Einer der Thorwaler überlegt einen kurzen Moment, dann sagt er, das es sowieso gerade langweilig wurde. Daraufhin zieht er mit seinen Jungs ab.

Hyordgar taucht auf und lobt Euch dafür, das Ihr Rukian eine Chance auf Wiedergutmachung gegeben habt. Diese Handlung weiß auch die Göttin Travia zu würdigen und Euer Ansehen steigt bei Ihr. Hyordgar überreicht Euch als Belohnung noch einen Beutel mit 20 Dukaten. Damit ist die Nebenquest abgeschlossen. Gleichzeitig ist auch die „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“ erledigt. Für die friedliche Lösung bekommt jeder Held 30 Abenteurerpunkte.

Der Kampf mit den Abenteurern

Gelingt es dem Helden nicht, auf die Vernunft der Abenteurer zu appellieren oder versucht Ihr trotz Vorwarnung, die Abenteurer mit Gewaltanwendung von Ihren Angriffen abzubringen, so kommt es zu einem sehr harten und langwierigen Kampf. Es kann bis zu einer Stunde dauern, diesen Kampf erfolgreich zu beenden. Vorausgesetzt, Ihr seid den Gegner gewachsen.

Kampf gegen 3 Kriegsveteranen, 2 Zwergenveteranen, 1 Magier, 1 Druide, 1 Streuner, 1 Räuber und 2 Thorwaler Später kommen noch 1 Magier und 4 Streuner dazu - Als letztes tauchen noch 3 Streunerinnen und 2 Streuner auf (283 Abenteurerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Orknase, 1x Kriegshammer, 1x Kriegsbeil, 2x Zweihänder, 1x Degen, 1x Pike

Alle Gegner sind hochstufig. Sie haben dementsprechend gute Werte und hohe Lebens- sowie Astralenergie.

Da Ihr es nach und nach mit 21 Gegnern zu tun bekommt, solltet Ihr zu Beginn des Kampfes eine taktische Aufstellung in einer Ecke anstreben. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“.

Die Kriegs- und die Zwergenveteranen haben den höchsten Rüstungsschutz und verursachen den höchsten Schaden. Alle Magiebegabten aus Eurer Gruppe sollten diese Gegner mit dem Zauber „Fulminictus“ traktieren, da der Zauber den hohen Rüstungsschutz ignoriert. Da die Thorwaler ebenfalls hohen Schaden austeilen können, aber eine niedrige Magieresistenz haben, solltet Ihr sie mit dem Zauber „Bannbaladin“ auf Eure Seite ziehen, wenn Ihr die Möglichkeit dazu habt.

Die beiden Magier besitzen die Zauber „Ignifaxius“, „Horriphobus“, „Somnigravis“ und „Blitz“. Der Druide besitzt die Zauber „Böser Blick“, „Zwingtanz“ und „Plumbumbarum“. Sollte ein Held unter einem fremden Beherrschungszauber stehen, so solltet Ihr den Zauber mit dem Zauber „Beherrschung“ entfernen.

Die männlichen Streuner sowie der Räuber haben vergiftete Waffen, wobei die Streuner ein sehr starkes Gift verwenden. Sobald ein Held von einem Streuner vergiftet wurde, solltet Ihr den vergifteten Helden schnell mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift heilen. Haltet die Lebensenergie Eurer Helden immer im oberen Bereich, falls das Gift doch Mal nicht entfernt werden kann. Somit verhindert Ihr, das ein Held durch den immensen Giftschaden plötzlich stirbt.

Habt Ihr den Kampf geschafft, so taucht danach Hyordgar auf und sagt, das selbst Gerechtigkeit etwas schlechtes ist, wenn sie so extrem ausfällt. Hyordgar überreicht Euch als Belohnung noch einen Beutel mit 10 Dukaten. Damit ist die Nebenquest abgeschlossen. Gleichzeitig ist auch die „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“ erledigt. Dafür, das Ihr die Abenteurer bekämpft habt, bekommt jeder Held 10 Abenteurerpunkte.

Nebenquests „Der Clan Baerhag“

In dieser Questreihe können die Helden dem Clan Baerhag dabei behilflich sein, herauszufinden, was in der verfallenen Stadt Orkhun im Steineichenwald vor sich geht.

Nebenquest: Der verlorene Dörfler

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“. Diese Nebenquest ist für sehr erfahrene sowie sehr gut ausgerüstete Helden gedacht und sollte erst vor Ende der Hauptquests angegangen werden.

Bodon und Vilnheim - In irgendeiner Taverne

In Bodon und Vilnheim bekommt Ihr in irgendeiner Taverne relativ schnell die Stadtinfo, das Hermalia Ugdardottir vom Baerhag-Clan Freiwillige sucht. Aber es wird Euch geraten, Euch vom Clan, welcher in Bodon ansässig ist, fernzuhalten. Damit startet die Nebenquest und wird in Eurem Questbuch unter „Der Clan Baerhag“ vermerkt.

Bodon - Haus von Hermalia Ugdardottir

Habt Ihr davon gehört, das der Baerhag-Clan Freiwillige sucht, könnt ihr in Bodon zu Hermalia Ugdardottirs Haus im Osten gehen. Ein Hüne öffnet Euch die Tür und winkt Euch herein. Als Ihr hineingeht, ertönt eine Stimme, die Euch sagt, das Ihr Euch nicht vor dem Thorwaler Umbarg zu fürchten braucht, denn er ist der Stolz des Clans. Ihr kommt zu einer Frau, die sich als Hermalia Ugdardottir vom Baerhag-Clan vorstellt und sie wusste irgendwie, das Ihr kommen würdet.

Hermalia erzählt Euch, das einer der Dorfbewohner vermisst wird und andere sprechen von ungewöhnlichen nächtlichen Geräuschen. Der Krach scheint aus Richtung Orkhun zu kommen, der Zuflucht ihrer Ahnen, die dem Zerfall preisgegeben ist. Sie hat zurzeit niemanden, den sie entbehren kann und kann auch keine Söldner mit klingender Münze bezahlen. Aber der Baerhag-Clan wird sich schon erkenntlich zeigen. Sie warnt Euch noch, das dies keine einfache Aufgabe ist und Ihr Euch vorbereiten sollt.

Wenn Ihr bereit seid, wird Euch ihr Sohn Umbarg nach Orkhun begleiten. Dann verlasst Ihr vorerst das Haus wieder. Die vor Euch liegende Aufgabe hat es in sich und Ihr solltet Euch wirklich vorbereiten. Braucht Ihr noch Pfeile, Tränke oder andere Dinge, so lohnt sich ein Abstecher nach Oberorken. Wenn Ihr einen Fernkämpfer in Eurer Gruppe habt, solltet Ihr auf jeden Fall zusätzliche Pfeile/Bolzen dabei haben. Ihr werdet sie alle brauchen.

Wenn Ihr die Reise nach Orkhun beginnt und auch wenn Ihr in Orkhun seid, habt Ihr immer die Möglichkeit umzukehren und Euch in Vilnheim von Euren Strapazen und Verletzungen zu erholen. Seid Ihr dann wieder bereit, könnt Ihr in Bodon die Reise erneut antreten und dort weitermachen, wo Ihr zuvor aufgehört habt. Ihr werdet Wahrscheinlich öfters als einmal Orkhun verlassen, um Euch in Vilnheim auszukurieren. Also scheut Euch nicht öfters hin und her zu reisen. Seid Ihr bereit nach Orkhun aufzubrechen, wählt den Naturhelden als Euren Anführer, bevor Ihr an Hermalias Haustür klopft.

Reiseroute - Bodon <=> Orkhun

Immer wenn Ihr jetzt Hermalias Haus betretet, könnt Ihr Umbarg sagen, das Ihr bereit seid für die Reise. Nur beim ersten Mal wird Euch Umbarg begleiten, um Euch den Weg nach Orkhun zu zeigen. Danach marschiert Ihr dann alleine nach Orkhun, schließlich kennt Ihr dann den Weg. Die Reiseroute bleibt solange für Euch bestehen, bis Ihr die Nebenquest komplett abgeschlossen habt.

Die Strecke führt auf einem Waldweg nach Orkhun und Ihr könnt am 2 Tag Orkhun erreichen. Bei der Rast lohnt es sich nach Kräutern zu suchen, da Ihr auf Waldwegen die seltenen Kräuter Belmartblatt und Jorugawurzel finden könnt. Ihr könnt also die Reiseroute so handhaben, wie Ihr es bei anderen Reiserouten auch macht. Zudem gibt es hier auch die normalen Reiseereignisse.

Unterwegs mit Umbarg

Reist Ihr zum ersten Mal nach Orkhun, so wird Euch Umbarg dabei begleiten, um Euch den Weg zu zeigen. Bevor Ihr aufbrecht, bekommt Ihr noch 6 Proviantpakete für die Reise. Dann startet Ihr in Richtung Steineichenwald.

Umbarg folgt Euch bei der Reise nur und gilt nicht als siebtes Gruppenmitglied. Kommt es also zu einem Kampf, so wird er sich nicht daran beteiligen. Nach nur wenigen Stunden, beim Erreichen des kleinen Waldes, hebt Umbarg plötzlich die Hand und sagt „Stopp“. Er sieht sich kurz um und meint dann, das es nur der Wind war. Danach geht die Reise weiter.

Kurz vor Ende des kleinen Waldes nähern sich zwei Orks dem Hünen Umbarg. Umbarg scherzt und spricht mit denen in der Sprache der Orks. Sobald die Orks ihres Weges gehen, dreht sich Umbarg zu Euch um, als wäre nichts geschehen. Der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Sprachen“, kann, bei einer

erfolgreichen Probe darauf, die Sprache der Orks als „Oloarkh“ erkennen und sagt dazu noch, das er von Umbarg beeindruckt ist, aber findet, das die Art, wie der Baerhag-Clan die Orks zum Handel bewegt, doch recht brutal ist. Umbarg sagt darauf, das Verstand mit Muskeln besser ist. Dann marschieret Ihr weiter.

Nachdem Ihr den kleinen Wald verlassen habt, geht es zum Steineichenwald. Kurz vor dem Steineichenwald, nähert Ihr Euch einer heruntergekommenen Stadt. Umbarg teilt Euch mit, das er hier nicht weitergehen kann. Ohne zu zögern dreht er sich um und geht entschlossen davon.

Der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Menschenkenntnis“, bekommt, bei einer erfolgreichen Probe darauf, ein ungutes Gefühl und teilt Euch mit, das die Baerhags mit Sicherheit etwas verschwiegen haben. Dann nehmt Ihr den Pfad, der direkt in das Zentrum dieser verfallenen Stadt führt. Nach ein paar Stunden seid Ihr auch schon da.

Die Ruinenstadt Orkhun

Räuber

Die Räuber wurden mit dem Patch v1.34 eingefügt. Als Ihr durch die verfallene Stadt geht, kommt Ihr an einer Taverne vorbei, wo Ihr aus dem Inneren Lärm hört. Ohne Aufmerksamkeit zu erregen betretet Ihr die Taverne und seht am anderen Ende eine Gruppe von sieben Vagabunden an einem Tisch sitzen. Einer von denen ist offensichtlich der Anführer.

Die Vagabunden unterhalten sich und Ihr hört, wie einer sagt, das er das Mädchen zum Schweigen bringen musste, bevor er seine Aufgabe zu Ende bringen konnte. Sie feiern daraufhin weiter ohne Euch zu bemerken. Einer Eurer Helden meint, das das Gelächter des Anführers ausreichen würde, um naive Dörfler zu verängstigen.

Ihr könnt jetzt einfach wieder gehen, die Räuber direkt angreifen oder versuchen, den Anführer hinterrücks zu töten. Ihr solltet versuchen, nur den Anführer auszuschalten, denn wenn das nicht gelingt, kommt es eh zu einem Kampf. Wählt dazu den Helden mit dem höchsten Wert in dem Talent „Schleichen“ aus. Gelingt es dem Helden, den Anführer zu töten, so werden die restlichen Räuber von den anderen Helden in Schach gehalten.

Der Held, der den Anführer ausgeschaltet hat, sagt zu den Räufern, das der Baerhag-Clan sie grüßt, da sie die Leute von Bodon verängstigt haben. Sie sollen Ihre Waffen fallen lassen, dann können sie unbehelligt gehen. Die Räuber ergeben sich und verlassen schleunigst die Taverne.

Beute: 15 Dukaten, 3x Schwert

Greift Ihr die Räuber direkt an oder wird der Held beim Anschleichen bemerkt, so kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 1 Der Banditenkönig, 1 Blutrünstiger Bandit, 1 Übelriechender Bandit, 1 Hässlicher Bandit, 1 Schielender Bandit, 1 Hundsgemeiner Bandit und 1 Furchtbarer Bandit

(60 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 15 Dukaten, 3x Schwert

Der Banditenkönig ist von den Werten her ein ernstzunehmender Gegner, da er auch noch hohen Schaden verursachen kann. Wird ein Held vom übelriechenden Bandit getroffen, so kann er danach ebenfalls stinken und verliert für 24 Stunden 5 Punkte auf Charisma. Der furchtbare Bandit verwendet eine vergiftete Waffe, die aber nur geringen Schaden verursacht. Sollte ein Held dennoch mehrmals vergiftet werden, so solltet Ihr ihn mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift heilen.

Gefährlich ist der hundsgemeine Bandit, denn er wirft mit Hylailer Feuer nur so um sich. Hylailer Feuer verursacht bei einem Treffer 2W6 Schadenspunkte und da der Held noch für 2 Kampfrunden brennt, so verliert er in den nächsten 2 Kampfrunden ebenfalls je 2W6 Schadenspunkte.

Friedhof

Plötzlich lässt Euch ein kalter Windhauch erschauern und ein unheilvoller Ton lockt Euch aus der Taverne in Richtung Friedhof. Beim Friedhof angekommen, stellt Ihr fest, das er in einem weit besseren Zustand ist, als der Rest der Stadt. Mehrere Grabsteine sind um ein kleines Gebäude herum verteilt, das wie der Eingang zu einer Krypta aussieht. Um das Gebäude herum schwebt ein Geist in unregelmäßigen Bahnen, fast so, als wäre er von Euch in seiner Ruhe gestört worden.

Vor dem Eingang der Krypta baut sich der Geist auf und Ihr erkennt die groben Umriss eines Thorwalers. Der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Magiekunde“, erzählt, bei einer erfolgreichen Probe darauf, das es rachsüchtige aber auch mildtätige Geister gibt und Ihr nicht vorschnell urteilen sollt. Ihr könnt nun versuchen mit dem Geist zu kommunizieren, ihn mit Waffengewalt zu vertreiben oder einen Zauber zu sprechen.

Bei den Zaubern habt Ihr zwei Möglichkeiten: Ihn entweder mit dem Zauber „Geister bannen“ zu vertreiben oder mit dem Zauber „Nekrophia“ mit ihm zu reden. Entscheidet Ihr Euch für den Zauber „Geister bannen“ und gelingt es einem Magiebegabten den Geist damit zu vertreiben, so steht Euch nun der Weg in die Krypta offen.

Sprecht Ihr hingegen den Zauber „Nekrophia“ und gelingt es damit einem Magiebegabten Kontakt mit dem Geist aufzunehmen, so dauert es nicht lange, bis der Kontakt wieder abbricht. Es ertönt ein Schrei und der Geist ist verschwunden. Der Magiebegabte lässt Euch dann wissen, das der Geist der vermisste Dorfbewohner war. Der Geist sagte zu ihm, das eine Orkeinheit im Inneren der Krypta Stellung bezogen hat.

Es sieht nun so aus, als müsstet Ihr Euch um die Orks kümmern, damit sie nicht zurück zu Ihrem Stamm gehen und etwas über das Umland berichten können. Außerdem warnte der Geist den Magiebegabten noch vor einer Falle am Eingang der Krypta. Nachdem alles gesagt wurde, begeben Ihr Euch in die Krypta des Baerhag Clans.

Für das erfolgreiche Anwenden eines Zaubers, bekommt der Magiebegabte 25 Abenteuerpunkte.

Krypta des Baerhag Clans

Allgemeines:

Da ihr es in der Krypta oft mit einer Vielzahl von Gegnern zu tun bekommt, solltet ihr bei jedem Kampf versuchen, eine taktische Aufstellung hinzubekommen. Mehr dazu erfahrt ihr im „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“. Ihr solltet euch also auf einige sehr lange Kämpfe einstellen. Ihr könnt die Krypta solange erforschen, bis ihr die Nebenquest abgeschlossen habt. Danach könnt ihr sie nicht mehr betreten. Bevor ihr also die Nebenquest in Bodon abschließt, erforscht die Krypta zu ende.

Die gesamte Krypta ist nicht leicht zu erforschen und daher ist es ratsam, ab und zu nach Bodon zurückzukehren, um euch in der nahe gelegenen Stadt Vilnheim, von Euren Blessuren zu erholen. Ihr könnt aber auch einfach außerhalb der Krypta dafür ein Nachtlager aufschlagen. Ihr müsst aber bei Eurer Nachtruhe immer darauf gefasst sein, das sich ein Held bei den Gegnern infiziert hat und krank wird.

Wichtig ist also, nachdem ihr die Krypta verlassen habt, euch sofort um eure Wunden mit dem Talent „Heilkunde Wunden“ zu kümmern, um eine Infektion vorzubeugen. Mehr zum Krankheiten heilen erfahrt ihr im „Kapitel 2“ unter „Die Heiler“. Seid ihr wieder vollkommen genesen, könnt ihr zur Krypta zurückreisen und dort weitermachen, wo ihr aufgehört habt.

Orks:

Im Inneren der Krypta haben sich starke Orks niedergelassen. Diese Orks sind natürlich um einiges heftiger als die normalen Orks. Sie haben vor allem einen hohen Rüstungsschutz und können bei Helden, die einen Rüstungsschutz von 10 haben, noch erheblichen Schaden austeilen. Das gilt auch für die Ork Bogenschützen, nur das sie weniger Rüstungsschutz haben. Zudem verwenden alle Orks ein einfaches Schadengift. Sollte ein vergifteter Held mehr als einmal vergiftet werden, so solltet ihr ihn mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift heilen. Auch diese Orks können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Untote:

In der Krypta werdet ihr es neben den Orks auch mit einer Menge Untoter zu tun bekommen. Daher sind die Totenkopfgürtel und der Silberschmuck, der die Totenangst senkt, sehr hilfreich.

Bei allen Untoten besteht auch immer eine gewisse Chance, das ihr euch mit Krankheiten infiziert, die die Untoten so mit sich bringen. Im Folgenden nun die Untoten und welche Krankheiten sie übertragen können:

- Skelett	Nahkämpfer und Bogenschütze Infektionsrisiko: Wundfieber
- Großes Skelett	Verursacht hohen Schaden Infektionsrisiko: Wundfieber
- Zombie	Keine Parade / Hoher Schaden Infektionsrisiko: Schlachtfeldfieber
- Zombie-Ivan	Keine Parade / Hoher Schaden Infektionsrisiko: Schlachtfeldfieber
- Untoter Christian	Durchschnitt Infektionsrisiko: Schlachtfeldfieber.
- Untoter Ronald	Durchschnitt Infektionsrisiko: Schlachtfeldfieber.

Zudem müssen die Helden wegen der Untoten in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Umso mehr Untote sich gleichzeitig in einem Kampf aufhalten, desto schwieriger wird auch die Totenangst-Probe für die Helden werden.

Übrigens sind die Namen der Untoten, Christian und Ronald, die Vornamen der Spielentwickler. Der Name des Zombies Ivan ist ebenfalls ein Spielentwicklervorname, aber Ivan ist nicht mehr an der Nordlandtrilogie beteiligt.

Rasten in der Krypta des Baerhag Clans

Wenn ihr in der Krypta des Baerhag Clans übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 5 Starke Orks und 4 Starke Orks
kommen später noch dazu
Beute: Keine - (90 Abenteurpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 6 Skelette und 1 Untoter Christian sowie
4 Große Skelette kommen später noch dazu
Beute: Keine - (90 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Krypta des Baerhag Clans



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Krypta des Baerhag Clans

1.) Ein- bzw. Ausgang. Bevor Ihr zu Punkt 2 geht, solltet Ihr Punkt 2 komplett durchlesen.

2.) Falle: Hier ist wirklich Vorsicht geboten. Denn der Eingang der Krypta wurde mit einer Bolzenfalle versehen. Ihr könnt die Falle nicht entschärfen oder umgehen. Sie wird also ausgelöst werden und die Helden stehen dann mitten in einem Bolzenhagel. Es geht dann nur noch darum, wie gut die Helden die Bolzen ausweichen können und wie hoch ihre Rüstung ist. Umso schlechter die Helden ausweichen, desto mehr Schaden erleiden sie. Und umso niedriger die Rüstung ist, desto höher fällt der Schaden aus. Wenn ein Held sogar richtig Pech hat, kann der Bolzenhagel sofort seinen Tod bedeuten.

Wenn Euch der Geist vor der Falle am Eingang gewarnt hat, wisst Ihr ja eigentlich, was Euch erwartet. Anstatt mit allen Helden in den Bolzenhagel zu laufen, solltet Ihr Eure Gruppe nach Betreten der Krypta trennen und nur einen gut gerüsteten Helden, der zudem die meisten Lebenspunkte hat, nach vorne zum eigentlichen Eingang der Krypta gehen lassen. So wird nur er die Falle auslösen und muss sich dem Bolzenhagel stellen. Dadurch ist es natürlich leichter, nur einen Helden zu heilen, als wenn Ihr das bei allen Helden machen müsst. Nach dem Auslösen der Falle, könnt Ihr dann die Gruppe wieder zusammenführen. Solltet Ihr mit allen Helden in die Falle gehen, so werdet Ihr danach wohl umkehren und draußen vor der Krypta ein Nachtlager aufschlagen müssen, um Euch zu heilen.

3.) Kampf gegen 6 Skelette und 4 Große Skelette sowie 1 Untoter Christian kommen später noch dazu
Beute: Keine - (90 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

4.) Schaut Ihr Euch hier bei den Sarkophagen um, so findet Ihr zwar nichts, kommt aber auf dem normalen Weg nicht mehr nach Norden zurück. Ihr müsst dann hinter den westlichen Sarkophag gehen, um an der Westwand entlang wieder nach Norden zu gelangen.

5.) Kampf gegen 3 Skelette sowie 3 Große Skelette und folgende Gegner kommen nach und nach noch später dazu: 2 Große Skelette, dann 2 Große Skelette, dann 4 Große Skelette und zum Schluss 1 Zombie-Ivan
Beute: Keine - (142 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

6.) Ein Hinterhalt: Plötzlich fliegen zwei Pfeile auf Euch zu und fünf Orks stürmen heran. Ihr könnt hier kämpfen oder Euch zurückziehen. Ein Rückzug gelingt immer, so das Ihr diesen Kampf einfach umgehen könnt. Es liegt also an Euch, ob Ihr Euch ob Ihr kämpfen wollt.

Kampf gegen 5 Starke Orks und 4 Starke Orks kommen später noch dazu (90 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

7.) Großer Sarkophag: Einem Helden aus Eurer Gruppe fällt hier auf, das der Sarkophag riesig ist. Der Held mit dem höchsten Wert in „Neugier“, fragt sich, bei einer gescheiterten Probe darauf, zudem, warum dieser Sarkophag so riesig ist. Die Baerhag Leute sind zwar beeindruckend groß, aber nicht so riesig. Gelingt die Probe auf Neugier, so will der Held wissen, was drin ist.

Den Sarg solltet Ihr aber nicht öffnen und daher in Ruhe lassen. Öffnet Ihr ihn nämlich, so könnt Ihr zwar den Deckel bewegen, aber Ihr löst damit auch einen kleinen Erdbeben aus, so das der Sarkophag sowie der Teil des Raumes verschüttet wird. Alle Helden müssen dann Proben auf Ihrem Talent „Körperbeherrschung“ ablegen, bei deren misslingen sie sich nicht rechtzeitig vom Sarkophag entfernen konnten und somit Schaden erleiden.

8.) Tür: Auf der Tür sind große Buchstaben in einer fremden Sprache eingeritzt. Der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent „Alte Sprachen“, kann, bei einer erfolgreichen Probe darauf, die Buchstaben übersetzen. Die Buchstaben besagen: „Treggir der Tapfere. Es ist kein Platz für Angst in den Herzen der Tapferen.“ Der Übersetzer sagt zudem noch, das Ihr vielleicht Treggir lieber in Frieden lassen solltet. Hört auf Euren Helden, denn hinter der Tür gibt es für Euch nichts zu holen, außer Blessuren. Macht am besten bei Punkt 11 weiter. Die Tür ist auch schwer verschlossen. Die Probe auf das Talent „Schlösser knacken“ wird hier um 15 Punkte erschwert.

9.) Falle: Solltet Ihr die Tür dennoch öffnen und den Raum betreten, so fällt die Tür hinter Euch zu und ein giftiges Gas wird in den Raum gepumpt. Das Gas lässt die Helden ängstlich werden, so das daraufhin Chaos unter ihnen herrscht. Als sich das Gas verflüchtigt, sind die Helden erschöpft und haben ein paar zusätzliche Wunden abbekommen. Die Tür steht danach wieder offen, so das Ihr sie nicht erneut öffnen müsst.

10.) Truhe: Leer

11.) Tür: Die Tür ist schwer verschlossen. Die Probe auf das Talent „Schlösser knacken“ ist um 15 Punkte erschwert. Es kann also sein, das Ihr ein paar Versuche brauchen werdet, bevor Ihr sie geöffnet habt. Geht dahinter den geschlängelten Weg nach oben in den Gang hinein.

12.) Tür: Die Tür ist sehr schwer verschlossen. Die Probe auf das Talent „Schlösser knacken“ ist um 21 Punkte erschwert. Diese Tür solltet Ihr erstmal sein lassen und eher versuchen die andere schwere Tür bei Punkt 13 zu öffnen. In den Raum (Punkt 24) könnt Ihr auch auf einen anderen Weg gelangen. Nämlich, wenn Ihr die Kriechgänge ab Punkt 21 nutzt. Öffnet Ihr zu diesem Zeitpunkt dennoch die Tür, so solltet Ihr den Raum dahinter noch nicht betreten.

13.) Tür: Die Tür ist sehr schwer verschlossen. Die Probe auf das Talent „Schlösser knacken“ ist um 21 Punkte erschwert. Ihr solltet versuchen, diese Tür aufzubekommen, auch wenn dafür einige Versuche nötig sein werden. Bedenkt dabei, das bei vielen Versuchen, es zwischendurch auch passieren kann, das Euch die Dietriche zerbrechen. Da ist es dann schon von Vorteil, wenn Ihr Ersatzdietriche dabei habt. Schafft Ihr es nicht, die Tür zu öffnen, so ist das nicht weiter schlimm. Der Raum dahinter ist nicht notwendig, um die Krypta erfolgreich beenden zu können.

14.) Zombiewarnung: Sobald Ihr den Raum betretet, seht Ihr eine Gruppe Zombies, die sich von Orküberresten ernähren. Einer der Zombies spürt Eure Präsenz und stößt einen Schrei aus. Daraufhin kommen alle Zombies aus dem Raum auf Euch zu und greifen Euch an. Kampf gegen 7 Zombies und 3 Zombie-Ivans sowie 1 Zombie kommen später noch dazu
Beute: Keine - (108 Abenteurpunkte für die Gruppe)

15.) Truhe: Die Truhe ist schwer verschlossen. Die Probe auf das Talent „Schlösser knacken“ ist um 10 Punkte erschwert. Zudem ist die Truhe durch eine Falle gesichert. Gelingt das Öffnen der Truhe, so kann der Schlösserknacker mit einer erfolgreichen Probe auf seinem Talent „Sinnesschärfe“, die auch um 10 Punkte erschwert ist, die Falle rechtzeitig entdecken. Beim Misslingen der Sinnesschärfe-Probe und auch beim Scheitern beim Öffnen der Truhe, kann der Schlösserknacker hohen Schaden erleiden.
Inhalt: 5x Heiltrank, 2x Starker Heiltrank, 5x Zaubertrank, 2x Starker Zaubertrank

Begebt Euch dann wieder zurück durch die Tür bei Punkt 11 und geht bei der Kreuzung nach Westen.

16.) Untote ruhen nie: Sobald Ihr den großen Raum betretet, öffnen sich die Deckel der Sarkophage und mehrere Untote kommen auf Euch zu, um Euch für Euer Eindringen zu bestrafen.
Kampf gegen 1 Zombie sowie 2 Skelette und folgende Gegner kommen nach und nach noch später dazu:
1 Untoter Christian sowie 1 Skelett,
dann 1 Zombie-Ivan sowie 1 Zombie,

dann 1 Untoter Ronald, 1 Zombie sowie 2 Skelette,
dann 2 Untote Christians
und zum Schluss 2 Zombies sowie 3 Skelette
Beute: Keine - (174 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Ihr solltet trotz der Totenangst-Proben unbedingt mit allen Mitteln versuchen eine taktische Aufstellung in einer der Ecken hinzubekommen. Denn Ihr werdet es nach einer kurzen Zeit mit insgesamt 18 Gegnern zu tun bekommen. Habt Ihr alle Nahkampfgegner besiegt, müsst Ihr Euch noch um die Fernkämpfer kümmern. Am besten nehmt Ihr einen Kämpfer mit hohem Rüstungsschutz und einem Schild, den Ihr so platziert, das die Fernkämpfer sich nur auf ihn konzentrieren. Dann kann der Rest der Gruppe einen Fernkämpfer nach dem anderen ausschalten.

17.) Falle: Am besten wäre es, wenn Ihr erst gar nicht zu dem ersten Sarkophag im Südosten des Raumes hingehet. Denn dahinter könnt Ihr ein ovales Loch in der Wand erkennen, wo ein Arm hineinpassen könnte. Darin ist ein glitzern zu erkennen. Sollte hier nämlich, bei dem Helden mit dem höchsten Wert in Goldgier, die Probe darauf gelingen, so greift er automatisch in das Loch hinein und löst die Falle aus. Dadurch wird seine Hand zerquetscht, was einen permanenten Einfluss auf seine folgenden Werte hat:

Fingerfertigkeit -1, Goldgier -1, Schlösser knacken -1, Taschendiebstahl -1, Gefahrensinn +1 und Sinnesschärfe +1.

Schafft der Held die Goldgier-Probe nicht, so könnt Ihr Euch aussuchen, wer seine Hand da hineinstecken soll. Am besten ist es aber, nicht hineinzugreifen oder besser noch, Ihr meidet den Sarkophag.

18.) Falle: Am besten wäre es, wenn Ihr erst gar nicht zu dem letzten Sarkophag im Südwesten des Raumes hingehet. Denn wenn Ihr Euch dem Sarkophag nähert, könnt Ihr ein schabendes Geräusch aus dem Inneren vernehmen. Jeder Held muss eine Neugier-Probe ablegen und gelingt sie einem, so drückt er hastig den Deckel weg. Dadurch wird ein Zombie freigelassen, der sich auf den Helden stürzt und ihn umwirft. Schnell eilen die anderen Helden herbei und töten den Zombie. Durch den Sturz ist der betroffene Held für 8 Stunden bewusstlos.

Misslingen alle Neugier-Proben der Helden, so entschließt Ihr Euch, den Sarkophag in Ruhe zu lassen und das könnt Ihr auch schon im Vorfeld erreichen, wenn Ihr einfach den Sarkophag meidet.

Yussuf ibn Sanshied

19.) Für eine Handvoll Blut: Ihr hört eine beschwörende Stimme und seht vor einem dekorierten Sarkophag einen Tulamiden knien, der einen reich verzierten Dolch in seiner rechten Hand hält. Die Beschwörung wird lauter und Ihr bemerkt, das der Tulamide mit seiner linken Hand nach einem Kelch mit Blut greift. Der Tulamide heißt Yussuf ibn Sanshied und ist gerade dabei, den damaligen Anführer des Baerhag-Clans mit dem Namen Baurgrim, der eine riesige Doppelblattaxt hat, wiederzubeleben.

Ihr habt hier die drei folgenden Möglichkeiten:

- Versuchen, den mysteriösen Tulamiden zu töten (Der schnelle Tod)
- Direkt auf den Sarkophag zustürmen (Der Kampf gegen Yussuf)
- Langsam auf ihn zugehen und ihn grüßen (Das Gespräch mit Yussuf)

Nach Eurer gewählten Möglichkeit gibt es die folgenden zwei Optionen:

- Ihr habt Yussuf getötet (Nach Yussufs Tod)
- Ihr habt Yussuf gehen lassen (Nach Yussufs Verschwinden)

Der schnelle Tod

Wenn Ihr versuchen wollt, den mysteriösen Tulamiden zu töten, bedeutet das, das ein Held versuchen wird, den Tulamiden geräuschlos auszuschalten, so das es erst gar nicht zu einem Kampf kommen kann. Ihr müsst Euch aber bewusst sein, das das kein leichtes Unterfangen wird und scheitert der Held dabei, so bedeutet das den Tod für ihn. Ihr solltet für die Aufgabe den Helden auswählen, der den höchsten Wert in dem Talent „Schleichen“ hat. Die Schleichen-Probe ist um 8 Punkte erschwert und damit nicht einfach. Wollt Ihr das Risiko nicht eingehen, eventuell einen Helden zu verlieren, solltet Ihr Euch für den Kampf entscheiden und auf den Sarkophag zustürmen.

Misslingt die Schleichen-Probe des Helden, so bemerkt Yussuf ihn. Yussuf wird den Helden dann lähmen, ihm Blut abzapfen und damit Baurgrim wiederbeleben. Baurgrim macht kurzen Prozess und enthauptet den Helden. Gelingt daraufhin dem Helden mit dem höchsten Wert ihn Jähzorn, die Probe darauf, so geht es direkt zum Kampf über. Misslingt die Jähzorn-Probe beim Helden, so könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr Euren Kameraden rächen wollt oder Yussuf ziehen lasst. Bei einem Kampf mit Yussuf bestreiten dann nur noch 5 Helden den Kampf und zudem bekommt Ihr es noch mit einem stärkeren Baurgrim zu tun.

Der tote Held kann dann später in einem Tempel wiederbelebt werden. Mehr dazu erfahrt Ihr im Kapitel 2 unter „Die Heiler“.

Gelingt die Schleichen-Probe, so schafft es der Held, Yussuf geräuschlos zu töten.

Dafür bekommt der Held 80 Abenteuerpunkte.

Beute: 1x Ornamentdolch, 1x Zauberstab, 3x Starker Zaubertrank, 3x Heiltrank, 3x Starker Heiltrank, 2x Wirselskraut

Der Kampf gegen Yussuf

Stürmt Ihr direkt auf den Sarkophag zu, so kommt es sofort zu einem Kampf mit Yussuf. Natürlich kann es auch bei „Der schnelle Tod“ und „Das Gespräch mit Yussuf“ zu einem Kampf kommen.

Kampf gegen 1 Yussuf ibn Sanshied, 1 Baurgrim, 3 Zombie-Ivans, 2 Große Skelette sowie 3 Skelette und folgende Gegner kommen nach und nach noch später dazu: 2 Große Skelette sowie 3 Skelette und zum Schluss 1 Zombie-Ivan sowie 1 Großes Skelett (209 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 5 Heller, 1x Ornamentdolch, 1x Zauberstab, 3x Starker Zaubertrank, 3x Heiltrank, 3x Starker Heiltrank, 2x Wirselskraut

Yussuf hat eine hohe Lebensenergie und eine sehr hohe Astralenergie. Seine Lieblingszauber sind „Fulminictus“ und „Ignifaxius“. Da Yussuf mit dem „Ignifaxius“ eine Menge Schaden anrichten kann, sind Helden, die ein Amulett oder Ring tragen, welches vor Feuer schützt, gut dagegen gefeit. Baurgrim hat eine hohe Lebensenergie und kann einen hohen Schaden verursachen. Je nachdem, wie schnell es mit Yussuf zum Kampf kommt, hatte er weniger oder mehr Zeit, für die Wiederbelebung Baurgrims. Umso mehr Zeit Yussuf dafür hatte, desto stärker tritt Euch Baurgrim entgegen. D.h., er hat dann einen besseren Attackewert und noch mehr Lebensenergie.

Bei diesem Kampf gibt es für Euch keine Fluchtmöglichkeit. Das heißt, entweder Ihr gewinnt den Kampf oder Ihr geht dabei drauf. Ihr solltet trotz der Totenangst-Proben unbedingt mit allen Mitteln versuchen eine taktische Aufstellung in einer der Ecken hinzubekommen. Denn Ihr werdet es nach einer kurzen Zeit mit insgesamt 17 Gegnern zu tun bekommen. Habt Ihr alle Nahkampfgegner besiegt, müsst Ihr Euch, wie bei Punkt 16 beschrieben, noch um die Fernkämpfer kümmern.

Das Gespräch mit Yussuf

Geht Ihr langsam auf Yussuf zu und grüßt ihn, so stellt er den Kelch ab und stellt sich vor. Dann erzählt er Euch, das er vor hat Baurgrim wiederzubeleben, da er die Leiche gut gebrauchen kann. Ein Händler berichtete ihm von diesem Ort und verkaufte ihm zudem den verzierten Dolch. Er lässt Euch auch wissen, das im Kelch nur Orkblut ist und er einen Spender gebrauchen könnte. Als Gegenleistung würde der Spender etwas von der Kraft Baurgrims erhalten. Gelingt dem Anführer Eurer Gruppe eine Probe auf das Talent „Menschenkenntnis“, so teilt er Euch mit, das Yussuf niemand ist, der lügt oder täuscht. Misslingt die Probe, so gibt es diese Information nicht.

Ihr könnt nun auf Yussufs Angebot eingehen oder es ablehnen. Lehnt Ihr Yussufs Angebot ab, so belebt er mit dem Orkblut Baurgrim wieder zum Leben. Ihr könnt Euch dann entscheiden, ob Ihr gegen Yussuf kämpfen wollt oder ihn gehen lasst. Geht Ihr auf Yussufs Angebot ein, so ist automatisch der Anführer Eurer Gruppe der Spender. Yussuf zapft ihm dann Blut ab und belebt damit Baurgrim wieder. Anschließend verlassen beide den Raum. Der Spender hat durch die Opfergabe folgende permanente Änderungen:
Mut +1, Körperkraft +1 und Lebensenergie -10

Nach Yussufs Tod

Habt Ihr Yussuf getötet, so solltet Ihr den Ornamentdolch an Euch nehmen und behalten, da Ihr ihn später noch gebrauchen könnt. Von den Werten her ist der Ornamentdolch lediglich ein normaler Dolch. Geht nun auf den Sarkophag zu. Darin befindet sich Baurgrims Axt. Die Axt ist nicht leicht und wiegt 1000 Unzen. Kann sie kein Held aufnehmen, so müsst Ihr bei einem Helden genug Platz schaffen.

Es gibt hier noch einen Bug, so das Ihr Baurgrims Axt zweimal aufnehmen müsst. Macht das so, das ihr die erste Axt nehmt und sie dann aus Eurem Inventar entfernt, indem Ihr sie einfach wegwerft. Dann geht erneut zum Sarkophag und nehmt die zweite Axt an Euch. Erst dann erfahrt Ihr, das Ihr Hermalia die Axt zeigen solltet. Damit startet auch die „Nebenquest: Baurgrims Axt“ und wird in Eurem Questbuch unter „Der Clan Baerhag“ vermerkt. Baurgrims Axt ist nur ein Quest-Gegenstand und kann von Euch nicht als Waffe verwendet werden.

Den Zauberstab kann nur ein Magier benutzen. Habt Ihr keinen Magier bei Euch, so könnt Ihr den Stab wegwerfen, da erstens, kein anderer Held den Stab verwenden kann und zweitens, Ihr ihn nicht verkaufen

könnt. Doch ein Bug verhindert im Moment, das Ihr den Zauberstab einfach so wegwerfen könnt. Nehmt einfach im nächsten Tempel jemanden in Eure Gruppe auf, gebt ihm den Zauberstab und entlasst diese Person dann wieder im Tempel.

Nach Yussufs Verschwinden

Habt Ihr Yussuf gehen lassen, so seid Ihr nicht im Besitz des Ornamentdolches und habt auch nicht Baurgrims Axt. Schließlich haben beide ihre Waffen mitgenommen. Aber dafür könnt Ihr später erneut auf Yussuf treffen. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der „Nebenquest: Orks bei Orkanger“.

Weiter im Dungeon

20.) Gesundheit: Ihr betretet einen Raum, in dem die Sarkophage vertikal angeordnet sind. Die Deckel fallen zu Boden und offenbaren Untote. Ein Held muss dann niesen und lenkt die Aufmerksamkeit der Untoten auf Euch.

Kampf gegen 7 Zombies und 5 Zombies und 4 Zombies kommen nach und nach später noch dazu
Beute: Keine - (96 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Ihr solltet trotz der Totenangst-Proben unbedingt mit allen Mitteln versuchen eine taktische Aufstellung in einer der Ecken hinzubekommen. Denn Ihr werdet es nach einer kurzen Zeit mit insgesamt 16 Gegnern zu tun bekommen.

21.) Eingestürzter Gang: Dieser Gang der Krypta ist zwar schon seit langem eingestürzt, jedoch könnt Ihr durch eine kleine Öffnung ein Lichtschein erkennen. Ihr könnt hier versuchen, durch die Öffnung zu kriechen. Durch diesen und den darauffolgenden Kriechgang (Punkt 22) könnt Ihr ebenfalls zu Raum 24 kommen. Ihr könnt Euch also nun entscheiden, ob Ihr die beiden Kriechgänge nutzen wollt oder ob Ihr versucht, die Tür bei Punkt 12 aufzubekommen. Besser ist es, die Tür zu öffnen, da Ihr dann nicht noch zusätzlich den Kampf bei Punkt 23 machen müsst. Schafft Ihr es aber nicht, die Tür zu öffnen, so bleiben Euch nur die beiden Kriechgänge, mit dem darauffolgenden Kampf.

Um durch diesen Kriechgang zu kommen, muss jeder Held eine Raumangst-Probe ablegen, die um 2 Punkte erschwert ist. Misslingt einem Helden die Probe, so kommt er auf der anderen Seite des Kriechganges an. Gelingt die Probe aber bei einem Helden, so weigert er sich hindurchzukriechen und bleibt davor stehen. Das heißt, die Gruppe wird getrennt. Ihr habt aber beliebig oft die Möglichkeit, zu versuchen, durch den Kriechgang zu kommen.

Wurden die Helden getrennt, so wechselt zu dem Helden, der zurückgeblieben ist. Sind mehrere Helden zurückgeblieben, so führt diese Helden erstmal auf der anderen Seite wieder zusammen. Dann könnt Ihr versuchen, erneut durch die Öffnung zu kriechen, indem Ihr die Sackgasse kurz verlasst und dann wieder zur Wand hingehet.

Könnt Ihr Euch schwer orientieren, da der Held mit der Lichtquelle nicht dabei ist, so müsst Ihr zuerst für Licht sorgen. Sind am Ende, alle Helden auf der anderen Seite angekommen, so könnt Ihr die Gruppe wieder zusammenführen und weitergehen.

22.) Kleiner Tunnel: Hier im Boden befindet sich ein Loch, das groß genug ist, um hindurchkriechen zu können. Ein Held meint, das das Loch anscheinend tiefer in die Gramkammern führt. Ihr könnt hier versuchen, durch den Tunnel zu kriechen. Dies ist der letzte Kriechgang, um zu Raum 24 zu kommen. Mehr dazu erfahrt Ihr unter dem Punkt 21. Auch hier ist die Raumangst-Probe um 2 Punkte erschwert, aber die Auswirkungen beim Gelingen der Probe sind hier fataler.

Gelingt einem Helden die Raumangst-Probe, wird er auf halber Strecke von Panik überwältigt, so das er sich schnell durch den Tunnel kämpft und beim Ausgang kollabiert. Der Held ist dann für 8 Stunden bewusstlos. Das heißt, das Ihr hier alle Helden auf die andere Seite bringen könnt, ohne das ein Held zurückbleibt. Doch da gleich ein harter Kampf ansteht (Punkt 23), ist es für die Gruppe natürlich gefährlich, mit einem oder gar mehreren bewusstlosen Helden diesen Kampf anzugehen.

Sollten einige Helden bewusstlos werden, so könnt Ihr jederzeit die beiden Kriechgänge wieder zurückkriechen. Bewusstlose Helden werden einfach mitgeschleift. Ihr solltet dann außerhalb der Krypta ein Nachtlager aufschlagen und Euch ausruhen, bis die Helden wieder bei Bewusstsein sind. Dann könnt Ihr erneut durch die beiden Kriechgänge kriechen oder aber versuchen, die Tür bei Punkt 12 doch aufzubekommen.

23.) Kampf gegen 5 Starke Orks und 2 Ork Bogenschützen sowie 4 Starke Orks kommen später noch dazu
Beute: Keine - (110 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Vergesst nicht, Euch auch hier in eine Ecke zurückzuziehen, denn die 11 Orks sind harte Gegner.

Das Orkcamp

24.) Ork Schamane: Vor Euch seht Ihr ein kleines Orkcamp, wo zwei Orks davor Wache halten. Viele Zelte stehen leer, ein Zeichen dafür, das die Orkeinheit einmal größer war. Die Orkwachen haben Euch bis jetzt scheinbar nicht bemerkt und sie scheinen auch nicht nach Eindringlingen zu suchen. Im Orkcamp befindet sich der Orkschamane Gurbhaz und je nachdem, wie Ihr im Folgenden vorgeht, kann die Begegnung mit ihm unterschiedlich ausgehen.

Ihr habt hier die drei folgenden Möglichkeiten:

- Dem Orkcamp nähern (Das Gespräch mit Gurbhaz)
- Das Orkcamp im Sturm angreifen (Der Kampf gegen die Orks)
- In das Orkcamp schleichen (Das Anschleichen)

Das Gespräch mit Gurbhaz

Wenn Ihr Euch dem Orkcamp nähert, schlagen die Orkwachen Alarm. Als sie sehen, wie ein Held die Waffen senkt, eskortieren sie Euch zum Eingang des Camps. Dann bringen sie Euch zu Ihrem Anführer, einen Orkschamanen. Der Schamane bellt Befehle und die anderen Orks umringen Euch. Jeder Held muss jetzt eine Probe auf das Talent „Sprachen“ ablegen, die um 12 Punkte erschwert ist. Gelingt sie keinem Helden, so versucht der Schamane Euch mit Gesten und einem Dolch zu sagen, das er einen Dolch haben will. Gelingt aber einem Helden die Probe, so kann er sich mit dem Schamanen unterhalten. Der Held erklärt der Gruppe daraufhin, das der Orkschamane Gurbhaz nach einem Ornamentdolch sucht, der einem seiner Vorfahren gehört hat. Die Orks konnten den Dolch aber bis jetzt nicht finden.

Habt Ihr den Ornamentdolch von Yussuf nicht, so könnt Ihr nur mit dem Kopf schütteln, wenn Ihr die Sprache der Orks nicht versteht, oder mit dem sprachbegabten Helden sagen, das Ihr den Dolch nicht habt. Darauf wird Gurbhaz wütend und greift Euch an (Der Kampf gegen die Orks).

Ihr könnt aber auch sagen, wenn ein Held die Orksprache versteht, das es hier in der Krypta keinen Dolch gibt. Das funktioniert ohne den Ornamentdolch zu haben, aber auch, wenn ihr den Ornamentdolch besitzt. Gurbhaz schaut dann den Helden an und bellt daraufhin einige Befehle, woraufhin die Orks damit beginnen, das Camp zu verlassen. Doch diese Möglichkeit, solltet Ihr nicht in Erwägung ziehen, da Ihr durch ein Bug die Nebenquest nicht mehr abschließen könnt. Besser Ihr geht in diesem Fall zum Kampf über oder Ihr gebt Gurbhaz den Dolch, wenn Ihr ihn habt.

Besitzt Ihr den Ornamentdolch von Yussuf, so könnt Ihr ihn nun dem Orkschamanen geben, egal ob Ihr die Sprache der Orks versteht oder nicht. Versteht Ihr nicht die Orksprache, so verlässt der Orkschamane mit seinen Orks zufrieden die Krypta. Kann ein Held aber mit Gurbhaz reden, so übergibt Gurbhaz ihm noch seinen Schamanenstab. Der Held sagt dann zur Gruppe, das er den Stab als Beweis seiner Stärke und seines Intellekts bekommen hat. Scheinbar wart Ihr erfolgreich, wo eine ganze Orkeinheit versagt hat und das ist für die Orks eine beeindruckende Leistung. Danach verlässt Gurbhaz mit seinen Orks die Krypta.

Beute: Orkischer Schamanenstab.

Den orkischen Schamanenstab bekommt Ihr nur, wenn ein Held die Sprache der Orks versteht und Ihr Gurbhaz den Ornamentdolch gebt. Der orkische Schamanenstab passt von den Werten her am besten zum Stoßspeer. Der Schamanenstab verursacht hingegen zum Stoßspeer einen Trefferpunkt mehr Schaden und hat einen besseren Bruchfaktor. Dafür ist der Parade-Abzug um 2 Punkte schlechter.

Habt Ihr dem Orkschamanen den Ornamentdolch gegeben, so verlassen die Orks die Krypta. Da die Orks für die merkwürdigen nächtlichen Geräusche zuständig waren, solltet Ihr nun Hermalia von Eurem Erfolg berichten. Habt Ihr den Dolch übergeben, ohne die Sprache der Orks zu können, so bekommt jeder Held 100 Abenteuerpunkte. Konntet Ihr aber dazu noch die Sprache der Orks, so bekommt jeder Held 150 Abenteuerpunkte.

Der Kampf gegen die Orks

Stürmt Ihr auf das Orkcamp zu, um es anzugreifen, schlagen die Wachen Alarm. Die Orks formieren sich dann um Ihren Orkschamanen, bevor der Kampf startet. Es kann aber auch unter anderen Umständen zu einem Kampf mit den Orks kommen, aber das erfahrt Ihr dann in den entsprechenden Abschnitten.

Kampf gegen 1 Starker Ork Schamane, 3 Ork Bogenschützen sowie 6 Starke Orks und folgende Gegner kommen nach und nach noch später dazu: 2 Ork Bogenschützen sowie 4 Starke Orks und zum Schluss 2 Ork Bogenschützen sowie 4 Starke Orks (220 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Ihr dürft aus diesem Kampf nicht fliehen, da ansonsten Euer Questbuch nicht aktualisiert wird und Ihr somit die Nebenquest nicht mehr abschließen könnt. Die Lieblingszauber des Ork Schamanen sind „Fulminictus“ und „Ignifaxius“. Da er mit dem „Ignifaxius“ eine Menge

Schaden anrichten kann, sind Helden, die ein Amulett oder Ring tragen, welches vor Feuer schützt, gut dagegen gefeit. In dem Kampf ist es Pflicht, Euch in eine Ecke zurückzuziehen, denn Ihr bekommt es hier nach und nach mit 22 Gegnern zu tun. Hier kann es sehr von Vorteil sein, wenn Ihr einige Orks mit dem Zauber „Bannbaladin“ für Euch kämpfen lasst.

Ihr werdet in dem Kampf eine Menge Heiltränke und Zaubertränke brauchen. Besser sind natürlich die starken Varianten davon. Zusätzlich noch Wunderkuren und Gegengifte zu haben, ist auch nicht verkehrt. Eigentlich wird hier alles benötigt. Nutzt Gifte, Hylailer Feuer, Elixiere und sogar Kräuter, die beim Verzehr Vorteile bringen. Gulmondblatt erhöht Eure Körperkraft um 2 Punkte. Belmartblatt erhöht die Magieresistenz um einen Punkt und Menchalkaktus erhöht die Magieresistenz sogar um 2 Punkte.

Für einen Kampf sind zudem die besten Waffen vonnöten und die Kämpfer sollten einen Rüstungsschutz von 10 Punkten haben. Wenn möglich sollten sie sich auch noch mit 7 Bewegungspunkten bewegen können. Ihr werdet für den Kampf alles brauchen, was Ihr bis jetzt im Spiel finden konntet.

Habt Ihr alle Nahkampfgegner besiegt, müsst Ihr Euch noch um die Fernkämpfer kümmern. Am besten nehmt Ihr einen Kämpfer mit hohem Rüstungsschutz und einem Schild, den Ihr so platziert, das die Fernkämpfer sich nur auf ihn konzentrieren. Dann kann der Rest der Gruppe einen Fernkämpfer nach dem anderen ausschalten.

Nach dem Kampf liegen die toten Orks vor Euren Füßen. Es gibt nun keine Orks mehr in der Krypta. Da die Orks für die merkwürdigen nächtlichen Geräusche zuständig waren, solltet Ihr nun Hermalia von Eurem Erfolg berichten.

Das Anschleichen

Wollt Ihr in das Orkcamp schleichen, muss jeder Held eine Probe auf das Talent „Schleichen“ ablegen, welches um 4 Punkte erschwert ist. Scheitert bei einem Helden die Probe, werdet Ihr entdeckt und die Orks greifen Euch an (Der Kampf gegen die Orks). Da es natürlich schwer ist, mit allen Helden die Probe zu schaffen, solltet Ihr die Gruppe trennen und nur den Helden für eine neue Gruppe auswählen, der den höchsten Wert in dem Talent „Schleichen“ hat. Zudem lohnt sich das Schleichen nur, wenn Ihr vorhabt, das Lager zu sabotieren.

Gelingt die Schleichen-Probe, so könnt Ihr die Wachen ablenken und in das Orkcamp zu einem Orkschamanen schleichen, der sich auf seinen Stab lehnt und sich mit anderen Orks unterhält. Ihr könnt nun Folgendes machen:

- Den Orkschamanen töten (Der Kampf gegen die Orks)
- Sich dem Orkschamanen nähern (Das Gespräch mit Gurbhaz)
- Die Nahrungsreserven sabotieren und das Camp verlassen

Wollt Ihr die Nahrungsreserven sabotieren, so müsst Ihr eine erneute Schleichen-Probe ablegen, die ebenfalls um 4 Punkte erschwert ist. Misslingt sie, werdet Ihr entdeckt und die Orks greifen Euch an (Der Kampf gegen die Orks). Gelingt Euch die Schleichen-Probe, so findet Ihr den Nahrungswagen der Orks und zündet ihn an. Durch das Chaos bei den Orks, könnt Ihr dann ungesehen aus dem Lager schleichen. Die Orks löschen letztendlich den Wagen, aber ohne Nahrungsvorräte beginnen die Orks damit, die Krypta zu verlassen.

Da die Orks nun weg sind und sie für die merkwürdigen nächtlichen Geräusche zuständig waren, solltet Ihr nun Hermalia von Eurem Erfolg berichten. Für die erfolgreiche Sabotage, bekommen alle Helden, auch die, die von der Gruppe getrennt wurden, je 150 Abenteuerpunkte. Im Anschluss könnt Ihr Eure Gruppe wieder zusammenführen.

Bodon - Haus von Hermalia Ugdardottir (Fortsetzung)

In Bodon angekommen, begeben Euch zum Haus von Hermalia. Habt Ihr Baurgrims Axt dabei, so wird diese Nebenquest als erstes behandelt. Mehr dazu erfahrt Ihr bei der Nebenquest: „Baurgrims Axt“. Hermalia möchte dann die ganze Geschichte von Euch hören. Ihr erzählt Ihr von Eurer Reise nach Orkhun, den Banditen, dem Geist, den Widrigkeiten in der Krypta und dem Orkschamanen. Hermalia ist sichtlich beeindruckt und erklärt Euch zu Alliierten des Baerhag Clans. Als Zeichen Ihrer Wertschätzung gibt sie Euch ein Baerhag Amulett.

25.) Truhe: Die Truhe ist schwer verschlossen und ist so zu handhaben, wie die Truhe bei Punkt 15.

Zu der Truhe bzw. in das Lager der Orks könnt Ihr nur gelangen, wenn Ihr folgendes gemacht habt:

- Ihr habt die Orks im Kampf besiegt
- Ihr habt die Nahrungsvorräte der Orks erfolgreich sabotiert

Es spielt aber keine Rolle, ob Ihr zur Truhe kommt oder nicht, da die Truhe leer ist und zudem mit einer fiesen Falle ausgestattet wurde. Solltet Ihr also bis zur Truhe kommen können, dann lasst sie am besten zu.

Seid Ihr durch die Kriechgänge zum Orkschamanen vorgedrungen, so könnt Ihr jetzt versuchen, die verschlossene Tür bei Punkt 12 zu öffnen, um den Raum zu verlassen. Schafft Ihr es immer noch nicht, die Tür aufzubekommen, müsst Ihr wieder durch die Kriechgänge zurückkriechen. Könnt Ihr den Raum durch die Tür verlassen, so könnt Ihr den Ausgang bei Punkt 26 nehmen. Müsst Ihr kriechen, verlasst dann die Krypta über den Ausgang bei Punkt 1.

26.) Ausgang: Die Orks haben hier einen weiteren Ausgang gefunden, den Ihr natürlich auch benutzen könnt. Egal ob Ihr die Krypta durch diesen Ausgang oder den Ausgang bei Punkt 1 verlasst, Ihr kommt in beiden Fällen auf die Reiseroute Bodon <=> Orkhun und könnt somit nach Bodon zurückreisen.

Abschließend gibt es noch einen Eintopf und selbstgebranntes Bier, so das Euer Hunger und Euer Durst gestillt werden. Ein paar Stunden später verlasst Ihr dann das Haus. Damit ist diese Nebenquest abgeschlossen und jeder Held bekommt dafür 100 Abenteuerpunkte. Mit dem Abschluss der Quest, könnt Ihr von nun an auch nicht mehr zur Krypta reisen. Wenn Ihr den Zauber „Odem Arcanum“ sprecht, so stellt Ihr fest, das das Baerhag Amulett magisch ist. Sprecht Ihr jetzt noch den Zauber „Analüs“ auf das Amulett, so erkennt Ihr, das es die Totenangst des Trägers um 2 Punkte senkt.

Nebenquest: Baurgrims Axt

Diese Nebenquest gehört zu dem DLC „Für die Götter“ und ist für erfahrene sowie gut ausgerüstete Helden gedacht. Diese Nebenquest könnt Ihr nur mit der „Nebenquest: Der verlorene Dörfler“ bekommen und abschließen.

Krypta des Baerhag Clans

Seid Ihr im Auftrag des Baerhag-Clans auf der Suche nach einem vermissten Dörfler, so gelangt Ihr letztendlich in die Krypta des Baerhag Clans. In der Krypta findet Ihr bei Punkt 19 den Tulamiden Yussuf ibn Sanshied, der gerade dabei ist, den ehemaligen Anführer des Baerhag-Clans mit dem Namen Baurgrim, der eine riesige Doppelblattaxt hat, wiederzubeleben. Mehr zur Krypta erfahrt Ihr unter der „Nebenquest: Der verlorene Dörfler“. Ihr müsst Yussuf töten. Dabei ist es egal, ob Ihr gegen Yussuf kämpft oder Ihn schnell mit einem Helden ausschaltet.

Nach Yussuf Tod, könnt Ihr auf den Sarkophag zugehen. Darin befindet sich Baurgrims Axt. Die Axt ist nicht leicht und wiegt 1000 Unzen. Kann sie kein Held aufnehmen, so müsst Ihr bei einem Helden genug Platz schaffen. Es gibt hier noch einen Bug, so das Ihr Baurgrims Axt zweimal aufnehmen müsst. Macht das so, das ihr die erste Axt nehmt und sie dann aus Eurem Inventar entfernt, indem Ihr sie einfach wegwerft. Dann geht erneut zum Sarkophag und nehmt die zweite Axt an Euch. Erst dann erfahrt Ihr, das Ihr Hermalia die Axt zeigen solltet. Damit startet diese Nebenquest.

Macht ruhig zuerst die Krypta fertig. Ihr braucht nicht extra wegen der Axt sofort nach Bodon zurückzureisen. Habt Ihr die Krypta komplett erforscht, dann könnt Ihr nach Bodon aufbrechen.

Bodon - Haus von Hermalia Ugdardottir (Fortsetzung)

In Bodon angekommen, begeben Euch zum Haus von Hermalia. Ihr betretet das Haus und zieht dabei die schwere Axt von Baurgrim hinter Euch her. Umbarg starrt die Axt mit offenem Mund an und Hermalia wirft einen prüfenden Blick darauf. Dann sagt Hermalia, das das Wiederauftauchen der Axt ihrem Clan Ehre und Freude bringen wird. Als Dank erhaltet Ihr eine Rüstung aus hochwertiger Haut. Damit ist diese Nebenquest abgeschlossen und jeder Held bekommt dafür 50 Abenteurpunkte.

Der Baerhag Lederharnisch wiegt etwas weniger als ein normaler Lederharnisch. Zudem hat es je einen Attacke- sowie einen Paradeabzug weniger und schützt besser vor Nässe sowie Kälte. Der Baerhag Lederharnisch ist sogar besser als die Krötenhaut und kann zudem von allen Helden getragen werden.

Habt Ihr die Orks aus der Krypta schon vertrieben, so geht es im Anschluss bei Hermalia direkt weiter mit der „Nebenquest: Der verlorene Dörfler“.

Kapitel 4 - Karten



Thorwal

Tempel in Thorwal

- Travia-Tempel (Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Peraine-Tempel (Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilung)
- Tsa-Tempel (Göttin des Lebens und der Wiedergeburt)
- Phex-Tempel (Gott der Diebe und der Händler)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)



Heiler in Thorwal

- Heiler „Perainidan Bulker“ (Heiler wird von Bewohnern empfohlen.)
- Heiler „Noro Mystico“ (Heiler wird im Handbuch erwähnt.)
- Heiler „Andra vom Bodir“

Spezielles in Thorwal

- Magierakademie (Heiler zum Heilen von Flüchen. Die Akademie bietet aber noch mehr.)



Händler in Thorwal

- Waffen „Grollo, Sohn des Gumblad“ (Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Waffen „Liskolf der Leise“ (Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Ardo Stoorrebrandt-Grassberg“ (Händler wird von Bewohnern empfohlen. Sehr Teuer)
- Gemischtwaren „Fjolinir Phexgnade“ (Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Gemischtwaren „Torbrand Garaldsson III“ (Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Uppo von Alderhusen“ (Günstig)
- Gemischtwaren „Brin Kaerben“ (Sehr Günstig)
- Kräuter „Minna Musporeiken“ (Durchschnitt)
- Zwei Märkte für Waffen (4x), Gemischtwaren (5x) und Kräuter (Täglich geöffnet)



Schmiede in Thorwal

- Schmied „Gunn Beornsson“ (Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)
- Schmied „Gurthag, Sohn des Gardosch“ (Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)
- Schmied „Herzach der Blutige“
- Schmied „Olverja Egilsdottir“

Spezielles in Thorwal

- Zeughaus (Waffenhändler, den Ihr aber nur einmal aufsuchen könnt.)
- Schmied „Der Eisenhof“ (Ist eine normale Schmiede, wo Ihr aber auch Informationen her bekommen könnt.)



Tavernen in Thorwal

- Taverne „Sturmfels-Keller“
- Taverne „Steile Treppe“
- Taverne „Glücklicher Zechpreller“
- Taverne „Zauberspiegel“
- Taverne „Betrunkener Kaiser“
- Taverne „Der letzte Held“
- Taverne „Drachenschiff“
- Taverne „Roter Morgen“
- Taverne „Verlorener Heller“ (Im Handbuch erwähnt.)

Tavernen und Herbergen in Thorwal

- Taverne und Herberge „Kontor Stoerrebrandt“ (Günstig)
- Taverne und Herberge „Bei Morissa“ (Teuer)
- Taverne und Herberge „Goldener Apfel“ (Teuer)
- Taverne und Herberge „Vier Winde“ (Wird im Handbuch erwähnt. Teuer)
- Taverne und Herberge „Schwert und Zauberei“ (Teuer)



Herbergen in Thorwal

- Herberge „Nordwind“ (Durschnitt)
- Herberge „Hetmann Oremo“ (Herberge wird im Handbuch erwähnt. Teuer)
- Herberge „Efferds Trunk“ (Teuer)
- Herberge „Zum brünstigen Eber“ (Teuer)
- Herberge „Goldener Aal“ (Teuer)
- Herberge „Am Enterhaken“ (Teuer)

Thorwal
und
Umgebung



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD“ entnommen.

Besonderheiten in Thorwal

Die Händler

Zu den Händlern in Thorwal ist noch folgendes zu sagen:

- Waffen „Grollo, Sohn des Gumblad“
Er hat das umfangreichste Angebot, ist aber auch dementsprechend teuer.
- Waffen „Liskolf der Leise“
Er hat zwar nicht alles, ist aber billiger als Grollo, Sohn des Gumblad.
- Gemischtwaren „Ardo Stoorrebrandt-Grassberg“
Er hat alles was es gibt und seine Preise sind die Teuersten.
- Gemischtwaren „Fjolnir Phexgnade“
Er hat alles was es gibt, ist aber billiger als Ardo Stoorrebrandt-Grassberg.
- Gemischtwaren „Torbrand Garaldsson III“
Er hat ein ansehnliches Angebot und ist billiger als Fjolnir Phexgnade.
- Gemischtwaren „Uppo von Alderhusen“
Er hat kaum etwas, ist aber dafür billiger als Torbrand Garaldsson III.
- Gemischtwaren „Brin Kaerben“
Der beste Händler vor Ort. Er hat ein gutes Angebot und die günstigsten Preise.
- Kräuter „Minna Musporeiken“
Kräuterhändler sind selten. Daher ist es gut zu wissen, wo Ihr einen finden könnt.

Die günstigsten Herbergen

Die günstigste Herberge ist die Taverne und Herberge „Kontor Stoorrebrandt“ und die Mittelkasse bietet nur die Herberge „Nordwind“. Beides Tavernen, die am Nordwestrand der Stadt liegen. Alle anderen Herbergen sind teuer.

Hauptquest: Der Aufruf

In einer beliebigen Taverne könnt Ihr diese Hauptquest bekommen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ und „Kapitel 3 - Quests“.

Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste

In einer beliebigen Taverne könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ und „Kapitel 3 - Quests“.

Nebenquest: Das Totenschiff

In der Taverne und Herberge „Vier Winde“ könnt Ihr diese Nebenquest bekommen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Das Totenschiff“.

Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste

Wenn Eure Helden eine Durchschnittsstufe von 2 haben und Ihr irgendwann nach Thorwal zurückkehrt, um Meister Dramosch in der alte Zwingfeste einen Besuch abzustatten, hat Meister Dramosch eine zweite Aufgabe für Euch. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste“.



Spezielle Orte in Thorwal

- Ottaskin der Hetleute
- Alte Zwingfeste
- Magistrat
- Zeughaus
- Magierakademie
- Kontor Stoorrebrandt
- Immanstadion

Spezielle Orte in Thorwal (Fortsetzung)

- Beilunker Reiter
- Alter Fluchtturm
- Windmühle
- Hjaldingard-Turm
- Haus von Werft
- Botschaft des Mittelreichs
- Botschaft Vinsalts



Spezielle Orte in Thorwal (Fortsetzung)

- Schmied „Der Eisenhof“
- Ottaskin der Garaldssons
- Ottaskin der Windzwinger
- Ottaskin der Sturmkinder
- Haus von Zrasiramasas ay Khunchom
- Haus von Radaan Sternenlicht
- Haus von Adsiniliya Wüstenschnee

Spezielle Orte in Thorwal (Fortsetzung)

- Haus von Sandjor Clegasson
- Haus von Gurthag, Sohn des Gardosch
- Ein einfaches Haus in Thorwal
- Hafen (nicht beschriftet; das rosa Ankersymbol)

Thorwal - Spezielle Orte

Vielleicht habt Ihr durch die Stadtinfos schon von dem einen oder anderen speziellen Ort etwas erfahren. Wenn nicht, dann kommt das bestimmt noch. Notwendig sind die Stadtinfos nicht. Spezielle Orte erkennt Ihr an den gelben Sternen auf Eurer Automap.

Immanstadion

Hier könnt Ihr Euch für 1 Heller pro Person ein Spiel anschauen. Wenn Ihr das macht, bekommt Ihr nicht nur ein spannendes Spiel zu sehen, sondern Ihr erhaltet dafür auch Eure ersten 5 Abenteuerpunkte pro Held. Leider war das vorerst das einzige Spiel, was Ihr Euch bei Eurem ersten Aufenthalt in Thorwal anschauen konntet. Später im Verlauf des Spieles, wenn Ihr immer Mal wieder nach Thorwal zurückkommt, solltet Ihr auch dem Immanstadion einen Besuch abstatten. Ihr könnt Euch dann nämlich weitere Spiele anschauen, die Euch jedes Mal pro Held 5 Abenteuerpunkte einbringen.

Wenn Eure Helden eine Durchschnittsstufe von 4 haben, solltet Ihr auf jeden Fall irgendwann zurück nach Thorwal reisen und das Immanstadion aufsuchen. Es findet dann nämlich das „Allaventurische Immanturnier“ statt.

Wenn Ihr zum Stadion geht, stellt Ihr fest, das morgen das Finale zwischen Orkan Thorwal und die Falken von Rommilys stattfindet. Dabei kann einem Helden mit guter Sinnesschärfe auffallen, das ein Thorwaler auf einer Bank hockt und unzufrieden ist. Wenn Ihr ihn anspricht, erfahrt Ihr, das er Thorkar heißt und der Kapitän von Orkan Thorwal ist. Stellt Euch ebenfalls vor und erkundigt Euch genauer über die flach liegenden Spieler. Ihr erfahrt dann, das drei Spieler krank geworden sind. Damit sind die morgigen Gewinnchancen gleich null.

Bietet Ihr Eure Hilfe an, so wird sich ein Held von Euch automatisch als Ersatzspieler melden. Thorkar wählt dann noch zwei weitere Helden aus Eurer Gruppe aus. Sobald Ihr Thorkar folgt, fangen Eure 3 Ersatzspieler an zu üben. Danach geht es ab ins Bett, um für das morgige Spiel fit zu sein.

Am nächsten Tag bekommt Ihr im Stadion die Mannschaftskleidung und dann beginnt auch schon das Spiel. Jeder der 3 Helden, also die Ersatzspieler, müssen sich nun in verschiedenen Situationen unter Beweis stellen, um die Mannschaft zum Sieg zu führen. Es reicht aus, das bei 2 von 3 Helden die Aktionen erfolgreich sind, damit die Mannschaft gewinnt.

Gewinnt Ihr das Spiel, bedankt sich Thorkar bei Euch. Der Hetmann nimmt persönlich die Siegerehrung vor und gibt jedem Spieler eine Immanturniermedaille (Ihr bekommt also 3 Stück). Dann steht Ihr wieder vor dem Stadion. Die 3 Helden, die Orkan Thorwal zum Sieg verholfen haben, erhalten je 30 Abenteuerpunkte.

Wenn ein Held die Immanturniermedaille um den Hals trägt, bekommt die Gruppe einen Bonus von 2 Punkten auf das Talent „Überreden“. Der Bonus gilt pro Medaille. Werden also alle 3 Medaillen getragen, so hat jeder Held einen Bonus von 6 Punkten auf „Überreden“. Dadurch würde das Feilschen bei den Händlern um einiges einfacher werden.

Schmied „Der Eisenhof“

Dieser Spezielle Ort ist eigentlich eine ganz normale Schmiede. Hier habt Ihr aber noch die Möglichkeit, mit einem Arbeiter zu sprechen um an Stadtinfos zu kommen.

Ottaskin der Sturmkinder Ottaskin der Windzwinger Ottaskin der Garaldssons

Ihr erhaltet hier keinen Zutritt, ob auf höfliches Nachfragen oder bei einem Eindringungsversuch. Solltet Ihr aber die Torwachen bestechen, werden sie böse und behalten Euch im Auge. Solltet Ihr daraufhin noch zweimal versuchen, bei ihnen einzudringen, kommt es zu einem Kampf gegen mehrere Stadtgardisten. Da sie zu Beginn noch zu stark für Euch sind und Ihr sicherlich die Thorwaler nicht verärgern wollt, belasst es beim höflichen Nachfragen.

Ansonsten wird bei allen drei Ottaskins einer der folgenden beiden Kämpfe ausgelöst:

Kampf gegen 5 Stadtgardisten und 2 Stadtgardisten kommen später noch dazu (59 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 5 Dukaten und 3 Heller, 2x Schwert, 3x Krötenhaut, 2x Schild
Die Stadtgardisten sind durchschnittlich erfahrene Gegner.

Kampf gegen 5 Stadtgardisten und
3 Stadtgardisten kommen später noch dazu
(65 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 9 Dukaten, 4 Silberstücke und 3 Heller,
2x Schwert, 3x Krötenhaut, 3x Schild
Die Stadtgardisten sind durchschnittlich erfahrene
Gegner.

Habt Ihr in einer Ottaskin einen Kampf ausgelöst und
geht Ihr danach wieder zur gleichen Ottaskin, so wird
erneut einer von den beiden obigen Kämpfen ausgelöst.

Alter Fluchtturm

Dieses Mini-Event wurde mit Patch v1.34 eingefügt.
Geschichten und Legenden erzählen davon, das es in
diesem Turm spuken soll. Aus diesem Grund sind auch
alle bekannten Eingänge und Fenster zugemauert
worden. Es sollen jedoch immer noch verborgene
Zugänge existieren. Fremde wollten hier im Turm dem
Spuk auf den Grund gehen, aber alle behaupten
danach, das der Turm vollkommen leer und nichts
Spektakuläres darin zu finden sei.

Wenn Ihr Euch den Turm etwas genauer ansieht, könnt
Ihr nichts Auffälliges entdecken. Nach einiger Zeit taucht
ein älterer Mann auf, der sagt, das keine der
Geschichten über den Turm wahr sind. Er hat zwei
Abenteurer in einer Taverne getroffen, die im Turm
sogar übernachtet haben. Aber sie haben keinen Spuk
oder Geist gesehen.

Fragt Ihr den Mann, ob er vielleicht auch weiß, wo der
Zugang zum Turm zu finden ist, den die beiden
Abenteurer genommen haben, so sagt er, das ihm der
Zugang nicht bekannt ist. Dann verlässt Euch der Mann.
Nachdem Ihr weiterhin keinen Zugang findet, beschließt
Ihr, ebenfalls zu gehen.

Beilunker Reiter

Hier erfahrt Ihr, was die Beilunker Reiter sind.
Ansonsten gibt es hier bei Eurem ersten Aufenthalt in
Thorwal nichts zu machen. Erst wenn Euch ein Bote der
Beilunker Reiter über den Weg gelaufen ist, spielt dieser
Ort eine Rolle. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter
„Nebenquest: Beilunker Reiter in Nöten“.

Werft

Diese Mod wurde mit Patch v1.34 eingefügt.
Dies ist die größte und älteste Werft auf thorwalschem
Gebiet. Hier werden die verschiedensten Schiffstypen
hergestellt und auch die Berühmtesten davon, wurden
hier vom Stapel gelassen. Wenn Ihr Euch nach Preisen
für den Schiffsbau erkundigt, erfahrt Ihr, das Ihr 2500
Dukaten im Voraus bezahlen müsst, um eine Knorre in
Auftrag zu geben. Da das aber nur ein Luxusgut ist,
braucht Ihr die Summe nicht zu sparen.

Für den Fall, das Ihr 2500 Dukaten übrig habt und eine
Knorre bestellt, wollen die Arbeiter direkt am nächsten
Tag mit der Arbeit beginnen. Ihr sollt in zwei Monaten
wieder vorbeikommen. Dann müsste die Knorre fertig
sein. Kommt Ihr nach 2 Monaten wieder, findet die
Schiffstaufe mit einem großen Gelage statt. Euer Schiff
liegt dann im Hafen von Thorwal. Aber wie gesagt, es ist
nur ein Luxusgut, denn machen könnt Ihr mit Eurem
Schiff nichts.

Verwendet Ihr die Mod „Zwischen Mast und Mole“ so
sind die Preise für ein eigenes Schiff wie folgt.

2.500 Dukaten: Standardpreis

1.000 Dukaten: Wenn Ihr den Hetmann-Auftrag habt

500 Dukaten: Nach Beendigung der Hauptquest „Eliane
Windenbek“ beteiligt sich der Hetmann an den Kosten.
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Schiffsreisen“.

Haus von Gurthag, Sohn des Gardosch

Es öffnet niemand. Zumindest nicht bei Eurem ersten
Aufenthalt in Thorwal. Habt Ihr die zweite Aufgabe von
Meister Dramosch erhalten, so gibt es im Haus von
Gurthag einen Ausgang bzw. Eingang zu den tieferen
Ebenen der Zwingfeste. Mehr dazu erfahrt Ihr im
„Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste“.

Kontor Stoerrebrandt

In dieser Bank könnt Ihr Euer Geld sicher deponieren. Da aber Euer Geld auf Euren Reisen nicht geklaut wird, braucht Ihr es eigentlich nicht zu tun. Wenn Ihr später Mal einiges an Geld übrig habt und nicht wisst, was Ihr damit tun sollt, dann könnt Ihr es ruhig hier deponieren. Nach einer gewissen Zeit bekommt Ihr nämlich Zinsen darauf.

Falls Ihr dringend Geld braucht, so könnt Ihr Euch pro Monat 20 Dukaten vom Kontor leihen. Keine Angst, Geldeintreiber wird der Herr Stoerrebrandt schon nicht schicken. Aber auch hierbei fallen Zinsen an. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr die Errungenschaft „Reich wie Stoerrebrandt“, sobald Ihr 250 Dukaten beisammen habt. Befindet sich diese Summe beim Kontor, müsst Ihr sie für diese Errungenschaft kurz abheben.

Haus von Zrasiramasas ay Khunchom

Hier lernt Ihr kurz einen eitlen Südländer kennen.

Haus von Radaan Sternenlicht

Hier lernt Ihr einen unhöflichen Elfen kennen.

Haus von Adsiniliya Wüstenschnee

Hier dürft Ihr die Premer Feuer Eigenkreation der Elfe testen. Ihr könntet zwar noch weitere drei Male von dem Gebräu trinken, da Ihr aber bei jedem Schluck nur noch betrunkenener werdet, lasst es lieber bei einem Schluck bleiben und verabschiedet Euch freundlich von der Elfe. Bedenkt, das all Eure Helden nach dem Besuch betrunken sind. Entweder macht Ihr im Anschluss eine Tavernentour (in der Stimmung seid Ihr ja jetzt), schlaft Euren Rausch aus (und macht am nächsten Tag weiter) oder es stört Euch nicht betrunken zu sein und macht einfach so weiter.

Hafen „Ein hilfloser Magier“

Diese Mod wurde mit Patch v1.34 eingefügt. Da der Hafen kein spezieller Ort ist, ist er auf der Karte auch nicht durch einen gelben Stern gekennzeichnet, sondern er hat das rosa Ankersymbol. Doch im Hafen benötigt jemand Eure Hilfe. Von der Elfe Adsiniliya braucht Ihr nur nach Südwesten zu gehen und schon seid Ihr im Hafengebiet. Im Hafengebäude werdet Ihr von einem Magier als Gepäckträger verwechselt. Regt Euch nicht auf und helft dem Magier sein Gepäck zur Magierakademie zu bringen. Als Belohnung erhaltet Ihr dafür einen Beutel.

Wenn ein Magiebegabter nun ein „Odem Arcanum“ spricht, stellt Ihr fest, das der Beutel magisch ist. Spricht ein Magiebegabter jetzt noch den Zauber „Analüs“ auf den magischen Beutel, könnt Ihr ihn ab sofort auch benutzen. In dem „Magischen Kräuterbeutel“ könnt Ihr alle Kräuter verstauen, die Ihr auf Euren Reisen findet. Zudem befinden sich schon 6 Wirselskräuter und 4 Gulmondblätter im Beutel. Solltet Ihr die beiden Zauber nicht gut genug können, könntet Ihr den Beutel auch in der Magierakademie analysieren lassen. Denn davor steht Ihr jetzt.

Magierakademie

Es ist die „Schule der Hellsicht“. Demnach kann man hier auch keine magischen Dinge kaufen. Aber Ihr könnt gegen einen Obolus von 10 Dukaten einen Gegenstand analysieren lassen. Doch solltet Ihr besser das Geld sparen und versuchen, hohe Werte bei den Zaubern „Odem Arcanum“ und „Analüs“ zu erlangen, um magische Gegenstände selbst analysieren zu können. Neben der Hellsicht, könnt Ihr Euch hier auch von einem Magier von einem Fluch befreien lassen. Solltet Ihr je Mal einen abbekommen.

Haus von Sandjor Clagesson

Von Sandjor erhaltet Ihr einen magischen Hexenbesen. Dieser braucht auch nicht mehr analysiert zu werden. Wundert Euch nicht, wenn Ihr das Haus erneut betreten wollt. Der gelbe Stern auf der Automap sowie der Besitzer sind nach der Übergabe des Besens verschwunden. Habt Ihr eine Hexe in Eurer Gruppe, so könnt Ihr den Hexenbesen direkt an sie weiterreichen. Habt Ihr keine Hexe bei Euch, so könnt Ihr den Besen wegwerfen, da erstens, kein anderer Held den Besen verwenden kann und zweitens, Ihr ihn nicht verkaufen könnt. Doch ein Bug verhindert im Moment, das Ihr den Hexenbesen einfach so wegwerfen könnt. Nehmt einfach in einem Tempel jemanden in Eure Gruppe auf, gebt ihm den Hexenbesen und entlasst diese Person dann wieder im Tempel.

Botschaft des Mittelreichs

Botschaft Vinsalts

Bei beiden Botschaften könnt Ihr nichts machen. Die des Mittelreichs ist wegen Umzugs geschlossen und bei der aus Vinsalt ist der Hochwohlgeborene auf Reisen.

Windmühle

Der Müller ist nicht gerade freundlich und wir sollen ihn doch gefälligst in Ruhe lassen.

Ein einfaches Haus in Thorwal

Ist ein einfaches Haus in Thorwal. So sehen alle normalen Gebäude aus, die keine Bedeutung im Spiel haben.

Hjaldingard-Turm

Von hier aus könnt Ihr den Ausblick über den Golf von Prem genießen.

Ottaskin der Hetleute

In dieses Gebäude werdet Ihr erst eingelassen, wenn Ihr die „Hauptquest: Der Aufruf“ bekommen habt. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ und „Kapitel 3 - Quests“.

Alte Zwingfeste

In dieses Gebäude werdet Ihr erst zu Dramosch gelassen, wenn Ihr die „Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste“ bekommen habt. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ und „Kapitel 3 - Quests“.

Dramosch hat noch eine 2. Aufgabe für Euch, wenn die Erste abgeschlossen wurde und Eure Helden eine Durchschnittsstufe von 2 haben. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste“.

Magistrat

Wenn Ihr vor der „Hauptquest: Der Aufruf“ ins Magistrat geht, wird man sich hier kaum um Euch bemühen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ und „Kapitel 3 - Quests“.

Zeughaus

In dieses Gebäude werdet Ihr erst eingelassen, wenn Ihr die „Hauptquest: Der Aufruf“ beendet habt. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ und „Kapitel 3 - Quests“.



Prem

Tempel und Heiler in Prem

- Rondra-Tempel (Göttin des Krieges und des Sturms)
- Travia-Tempel (Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Thinmar Oris“
- Heiler „Eirik Schädelbrecher“
- Heiler „Anga Orgensdottir“



Händler und Schmiede in Prem

- Waffen „Herm Jurgasvalsson“ (Händler wird von Bewohnern Empfohlen. Günstig)
- Gemischtwaren „Storko von Gollbritz“ (Händler wird von Bewohnern Empfohlen. Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Swafnild Ragnarsdottir“ (Günstig)
- Gemischtwaren „Beo Beornsson“ (Sehr Günstig)
- Kräuter „Der Einbeinige“ (Händler wird von Bewohnern Empfohlen. Teuer)
- Markt für Waffen, Gemischtwaren (2x) und Kräuter (Täglich geöffnet)
- Schmied „Der starke Deorn“ (Schmied wird von Bewohnern Empfohlen.)
- Schmied „Orgen Gundridson“

Tavernen und Herbergen in Prem

- Taverne „Heimkehr“
- Taverne „Am Stein“
- Taverne „Bei Hjalskes“
- Taverne „Alle Winde“
- Taverne „Graugans“
- Taverne „Drachenhals“
- Taverne „Pottwal“
- Herberge „Zur Trutz“
(Herberge wird von Bewohnern Empfohlen. Günstig)
- Herberge „Prem Hof“ (Günstig)
- Herberge „Ottasjalm“ (Durchschnitt)
- Herberge „Bei Venske“ (Teuer)

Spezielle Orte in Prem

- Haus von Swafnan Orgenson
- Haus von Ronhald Gollumson
- Haus von Oborasch, Sohn des Wahn
- Haus von Henrik Oskarsson
- Haus von Fujak Loganson
- Haus von Artair Branson
- Haus von Kapitän Alrik Alriksson
- Eingang zur verfallenen Mine

Besonderheiten in Prem

Waffen „Herm Jurgasvalsson“

Der Waffenhändler Herm Jurgasvalsson ist nicht nur günstig, sondern hat auch alle „Gute Waffen“ im Angebot. Wenn Ihr also noch eine „Gute Waffe“ haben wollt, solltet Ihr hier zuschlagen. Mehr Infos über „Gute Waffen“ findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Meisterliche Waffen“.

Taverne „Pottwal“

Während Ihr in der Taverne „Pottwal“ den Wirt nach Stadtinfos fragt, taucht zwischendrin ein Thorwaler auf. Er stellt sich Euch als Garsvik vor und fragt, ob Ihr Interesse an einer Reisebegleitung hättet. Hier bekommt Ihr nun die Möglichkeit den Thorwaler Garsvik Thorfinsson als siebtes Gruppenmitglied in Eure Gruppe aufzunehmen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Nichtspielercharaktere“.

Prem - Spezielle Orte

Haus von Swafnan Orgenson

Swafnan Orgenson wird Euch die Tür erst öffnen, wenn Ihr im Auftrag der Beilunker Reiter unterwegs seid und Wanadis Foradsdottir dabei habt. Mehr dazu im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Beilunker Reiter in Nöten“.

Haus von Ronhald Gollumson

Hier kauert ein kleiner Mann in einer Ecke des Hauses und murmelt andauernd „Mein, Schatz!“. Als er Euch von einer sicher erlogenen Geschichte über eine andere Welt erzählt, verlasst Ihr lieber wieder sein Haus.

Haus von Oborasch, Sohn des Wahn

Ein Zwerg öffnet Euch die Tür, wünscht Euch alles Gute in Angroschs Namen und schließt die Tür wieder. Das war es. Aber da Ihr schon Mal hier seid, könnt Ihr Euch auf die Suche nach etwas Besonderem machen. Seht dazu den Abschnitt „Käsetoast für immer“, der nach den Speziellen Orten kommt.

Haus von Henrik Oskarsson

Henrik kann auf Euch Lobeshymnen dichten, Euch Briefe vorlesen oder Euch Holzspielzeug verkaufen. Doch da Ihr nichts von alledem benötigt, verlasst Ihr das Haus schnell wieder.

Haus von Fujak Loganson

Fujak erzählt Euch von einem fantastischen Ausblick, den Ihr oben beim Wasserfall genießen könnt. Doch da Ihr nicht bis auf den Wasserfall hinauf kommt, bleibt für Euch dieser Ausblick versperrt.

Haus von Kapitän Alrik Alriksson

Als vorletztes Haus solltet Ihr erstmal das des Kapitäns nehmen. Alrik fragt Euch, ob Ihr einen guten Kapitän sucht. Egal was Ihr antwortet, Alrik wird Euch sagen, das Ihr nicht alle Lügen glauben sollt, die über ihn verbreitet werden. Denn für die ganzen Schiffsunfälle kann er nicht wirklich was dafür. Da Ihr so einen Seemann sicherlich nicht gebrauchen könnt, geht Ihr wieder.

Haus von Artair Branson

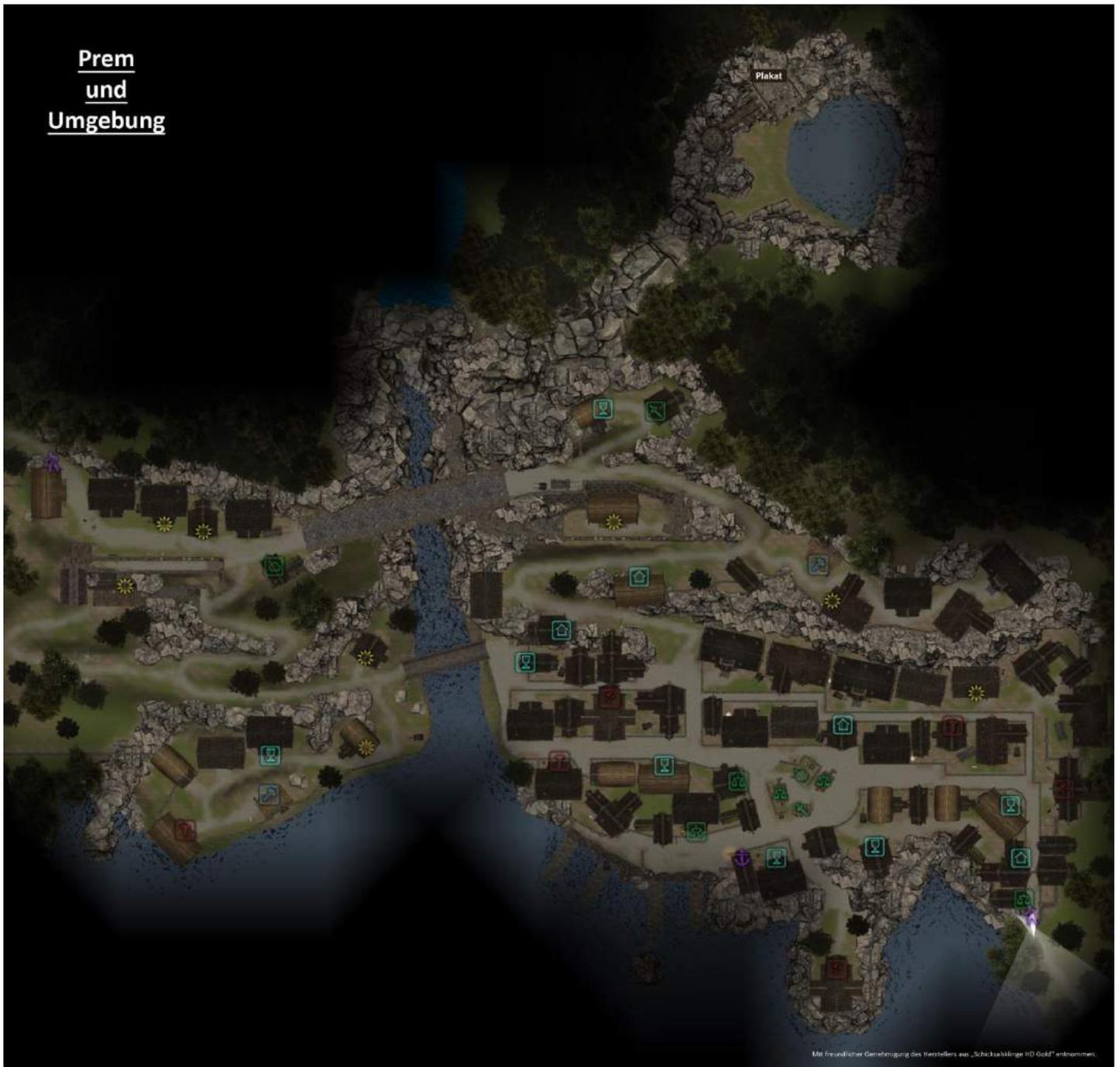
Ein kräftiger Thorwaler wird Euch die Tür öffnen. Wenn Ihr zu ihm sagt, das Ihr gerne seine Geschichte hören würdet, bittet er Euch ins Haus. Seine Frau versorgt Euch mit Zwiebelsuppe und Artair sorgt für das Premer Feuer. Damit sind Euer Hunger und Euer Durst vorerst gestillt.

Erhebt Ihr den Becher auf Swafnir, so erzählt Artair seine Geschichte. Vor 10 Jahren startete der Auftrag von Hetfrau Garhelt, das Orkland zu erforschen und Artair nahm daran teil. Bleibt am besten und hört Euch die Geschichte zu Ende an. Der Abend wird lang werden und ihr werdet eingeladen, in dem Haus zu übernachten. Am nächsten Morgen verlasst Ihr dann ausgeruht das Haus.

Eingang zur verfallenen Mine

Ihr könnt die Stadtinfo bekommen, das der alte Stollen am Fluss verflucht sei. Dies ist der Hinweis auf das Dungeon in der Stadt, das Ihr durch den „Eingang zur verfallenen Mine“ betreten könnt. Es ist deshalb nur ein Hinweis, da Ihr dafür keine Quest bekommt. Eine Beschreibung des Dungeons findet Ihr in diesem Kapitel unter „Prem - Eine verlassene Mine“.

Prem und Umgebung



Käsetoast für immer

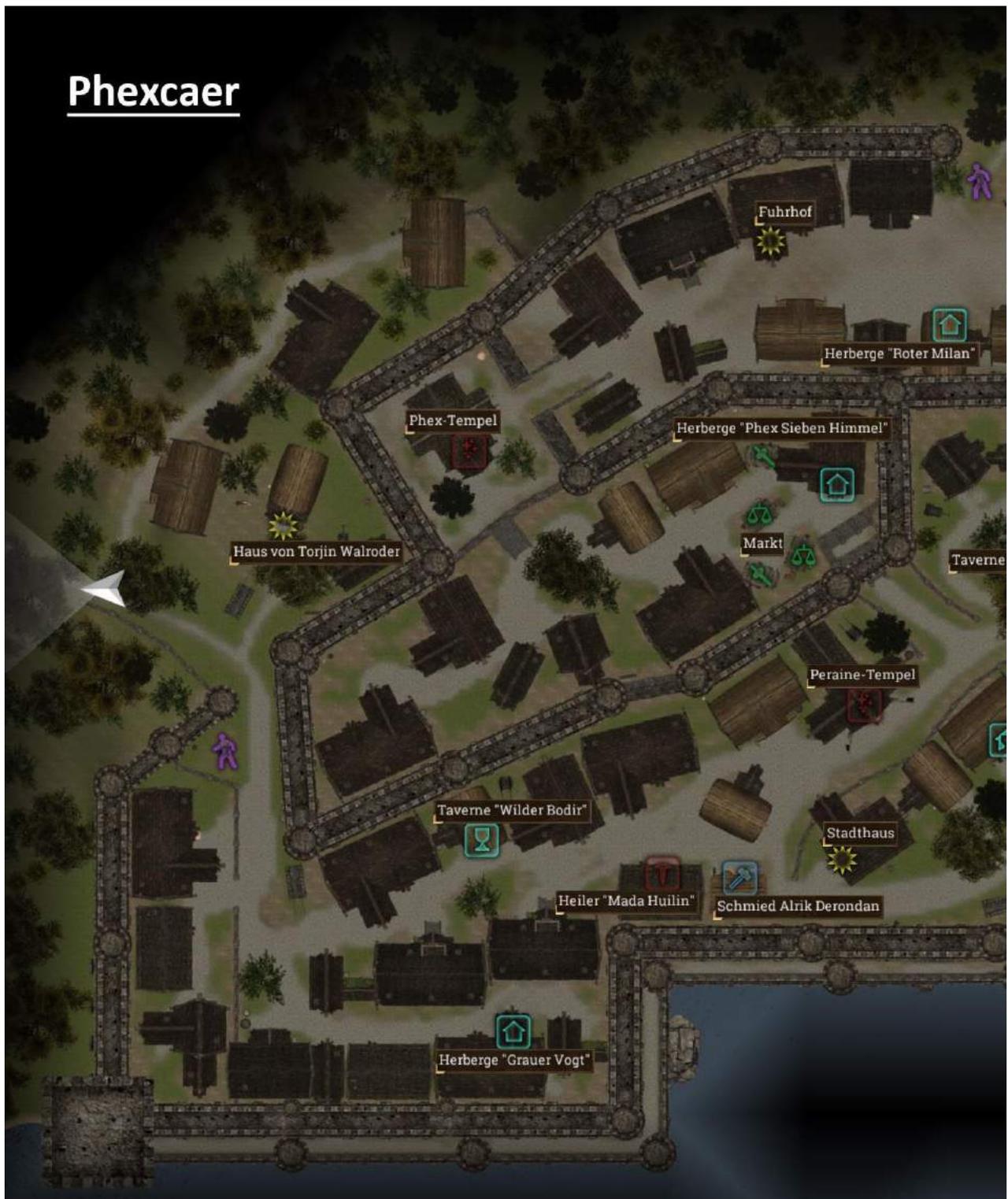
Vom Haus des Zwerges Oborasch, Sohn des Wahn geht der Steg nach Westen weiter und führt dann unter die Brücke hindurch. Dadurch gelangt Ihr zu einem Wasserfall. Rechts vom Wasserfall geht es in einen Tunnel, der Euch zu einem See bringt. Speichert hier am besten Euren Spielstand, denn links am See könnt Ihr die Steine im Norden erklettern und falls Ihr zwischen den Steinen hängen bleiben solltet, könnt Ihr einfach Euren Spielstand laden und es erneut versuchen. Klettert die Steine hinauf, so das Ihr einen Schwenk nach Westen macht. Ihr gelangt dann in eine Höhle, wo Ihr an der linken Wand ein Plakat finden könnt.

Auf der Karte „Prem und Umgebung“ wurde das „Plakat“ eingetragen, damit Ihr auch sehen könnt, wo das Plakat zu finden ist. Dieses Plakat könnt Ihr auf Englisch sowie auf Deutsch von oben nach unten lesen. Es erscheint ein ‚click me‘, wenn Ihr mit der Maus über dem Plakat verharret. Habt Ihr Euer Spiel über „Steam“ bezogen, so schaltet Ihr mit ‚click me‘ eine geheime gleichnamige Steam-Errungenschaft frei. Ansonsten gibt es hier nichts zu tun. Kehrt den ganzen Weg bis zum Haus des Zwerges zurück und setzt Euren Weg fort.

**Phexcaer
und
Umgebung**



Phexcaer



Phexcaer

Tempel und Heiler

- Perraine-Tempel (Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilung)
- Phex-Tempel (Gott der Diebe und der Händler)
- Heiler „Mada Huilin“ (Heiler wird von Bewohnern Empfohlen.)



Händler und Schmiede

- Waffen „Regolan Russil“ (Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Waffen „Walrude Hesoch“ (Teuer)
- Gemischtwaren „Meister Haimamud“ (Händler wird von Bewohnern empfohlen. Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Halika Ferdes“ (Durchschnitt)
- Zwei Märkte für Waffen (5x), Gemischtwaren (2x) und Kräuter (Täglich geöffnet)
- Schmied „Alrik Derondan“
- Schmied „Der lange Gerbald“ (Der Schmied befindet sich im Südosten auf der Umgebungskarte)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Wilder Bodir“
- Taverne „Schnapphahn“
- Taverne „Lämmlein und Wölfe“
- Taverne „Am großen Haus“
- Taverne „Dickspecht“
- Taverne und Herberge „Phexcaer“ (Teuer)
- Herberge „Phex Sieben Himmel“ (Teuer)
- Herberge „Roter Milan“ (Durchschnitt)
- Herberge „Grauer Vogt“ (Günstig)

Spezielle Orte

- Haus von Torjin Walroder
- Stadthaus
- Efferd-Tempel
- Spielhaus „Bodirpalast“
- Goldene Pfühle
- Nancys Haus
- Quacksalber
- Villa Gremob
- Praxis von Yantur Shabanas
- Fuhrhof

Besonderheiten in Phexcaer

Phex-Tempel

Der Phex-Tempel ist der größte Tempel, den Ihr je gesehen habt, aber der Prachtbau steht auch unmittelbar vor dem unwiderruflichen Zerfall. Ihr erkennt hier keinen sakralen Raum, sondern nur die Werkzeuge eines Seilers und den Eingang einer Schänke. Um in den eigentlichen Betraum zu gelangen, müsst Ihr an diesen Lokalitäten vorbei. Die Frau in dem Betraum ist nicht immer anwesend. Sollte im Phex-Tempel die Frau nicht anzutreffen sein, so kommt zu einem späteren Zeitpunkt wieder vorbei.

Im kleinen Betraum, begrüßt Euch dann eine Frau in Phexens Namen. Um Phexgefällig zu bleiben, könnt Ihr ihr entweder sagen, wenn man ihn erst gefunden hat, oder, das er sich großzügig zeigen möge. Wenn Ihr danach weiterhin nett zu der Frau bleibt, erzählt sie Euch zum Schluss, das jede Spende willkommen ist. Danach öffnet sich das normale Spendenfenster, wo Ihr Eure Spende tätigen könnt. Nach dem Gespräch, stehen Euch dann alle Tempeloptionen offen.

Seid Ihr zu unhöflich der Frau gegenüber bzw. bezeichnet Ihr sie als Fanatikerin, so bleibt daraufhin der Phex-Tempel für Euch verschlossen und Ihr verliert dabei sogar Ansehen bei dem Gott Phex selbst.

Die Händler

Die beiden Waffenhändler unterscheiden sich nur gering vom Preis, aber „Walrude Hesoch“ ist etwas günstiger als „Regolan Russil“. Auch die beiden Gemischtwarenhändler unterscheiden sich nur gering vom Preis und „Halika Ferdes“ ist etwas günstiger als „Meister Haimamud“.

Taverne „Schnapphahn“

Während Ihr in der Taverne „Schnapphahn“ den Wirt nach Stadtinfos fragt, taucht zwischendrin eine Streunerin auf. Sie stellt sich Euch als Harika vor und fragt, ob Ihr Interesse an einer Reisebegleitung hättet. Hier bekommt Ihr nun die Möglichkeit die Streunerin Harika als siebtes Gruppenmitglied in Eure Gruppe aufzunehmen. Dafür verlangt sie aber einige Dukaten. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Nichtspielercharaktere“.

Schmied „Alrik Derondan“

Seid Ihr auf der Suche nach Alrik Derondan, so könnt Ihr den Schmied mit dem gleichlautenden Namen nach Hyggelik fragen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Alrik Derondan - Phexcaer“.

Hauptquest: Alrik Derondan - Phexcaer

In der großen Stadt könnt Ihr Euch auf die Suche nach Alrik Derondan machen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Alrik Derondan - Phexcaer“.

Hauptquest: Orkaktivitäten

In den Tavernen könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Hauptquest bekommen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Orkaktivitäten“.

Nebenquest: Ektor Gremob

Im alten Efferd-Tempel trifft Ihr einen Mann, der Euch eine göttliche Speise anbietet.
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Ektor Gremob“.

Nebenquest: Tempel des Gùlden

Im alten Efferd-Tempel hat sich ein Kult des Gùlden breitgemacht.
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Tempel des Gùlden“.

Phexcaer - Spezielle Orte

Haus von Torjin Walroder

Sobald Ihr versucht an die Tür zu klopfen, springt Euch die Tür geradezu entgegen. Ihr weicht dann schnell einer herausstürmenden Frau aus und kurz danach auch einem Mann, dessen Beinkleider auf Halbmast stehen. Der Mann rennt der Frau fluchend hinterher und ruft, das sie eine falsche Dirne sei. Ihr entschließt Euch dazu, lieber wieder zu gehen.

Stadthaus

Das Stadthaus wurde mit dem Patch v1.34 fertig gestellt und erweitert.

In der großen Eingangshalle könnt Ihr an einem Schreibtisch den Archivar ausmachen. Er fragt Euch, was Euch hierher führt. Ob Ihr nun nach Hyggelik fragt oder das Stadtarchiv benutzen wollt, der Archivar sagt Euch, das für Nachforschungen jeder Art, einschließlich der Benutzung des Archives, eine Gebühr von 10 Dukaten zu entrichten ist.

Egal ob Ihr die 10 Dukaten nun zähneknirschend oder selbstverständlich bezahlt, den Entscheid über Euren Antrag erfahrt Ihr erst nach der nächsten Sitzung in etwa 3 Wochen. Bis dahin könnt Ihr erstmal nichts mehr im Stadthaus machen.

Sind die 3 Wochen rum, müsst Ihr leider erfahren, das Euer Antrag abgelehnt wurde, da sie keine Schnüffler mögen. Danach steht Ihr wieder vor dem Stadthaus. Ihr könntet jetzt erneut ins Stadthaus gehen und einen neuen Antrag für 10 Dukaten stellen, aber besser Ihr spart Euer Geld, denn schließlich wisst Ihr ja jetzt, wie das hier abläuft.

Goldene Pfühle

Das Bordell wurde mit dem Patch v1.34 fertig gestellt und erweitert.

Das Gebäude vermittelt schon von außen den Eindruck von höchster Qualität und exorbitanten Preisen. Der Innenraum allerdings stellt das noch in den Schatten. Ein junger Mann fragt Euch, womit er dienen kann oder ob Ihr seine Kolleginnen bevorzugt. Sagt Ihr ihm, das Ihr nach Hyggelik sucht, erwidert er, das er von einem Hyggelik gehört hat und Ihr ihn in einer halbe Stunde zwei Häuser weiter nördlich treffen sollt. Vorausgesetzt Ihr könnt ordentlich bezahlen.

Egal was Ihr ihm danach antwortet, der Elf wird sein Wort eh nicht halten. Wie Ihr direkt beim neuen Betreten des Bordells feststellen könnt, ist er immer noch im Bordell und hat sich nicht auf den Weg gemacht. Ihr könnt ihn also nicht in einer halben Stunde irgendwo treffen. Zudem könnt Ihr ihn immer wieder nach Hyggelik befragen und Ihr werdet auch immer die gleiche Vorgehensweise beim Elfen bemerken. Da erlaubt sich der Elf einen üblen Scherz mit Euch.

Wenn Ihr wollt, könnt Ihr aber immerhin das Bordell als solches benutzen. Sagt dem Elf, das Ihr beides nehmt und dann verbringt Ihr eine Nacht in diesem exquisiten Etablissement. Die Nacht wird Euch 5 Dukaten pro Person kosten, also 30 Dukaten für sechs Personen. Für die Erfahrungen, die die Helden in der Nacht gesammelt haben, bekommen sie je 5 Abenteuerpunkte.

Spielhaus „Bodirpalast“

Das Spielhaus wurde mit dem Patch v1.34 fertig gestellt und erweitert.

Im Inneren des Spielhauses ist es wegen der betrunkenen Menschen, klappernden Würfel und Karten, die auf den Tisch geknallt werden, sehr laut. Nach einiger Zeit spricht Euch jemand an, ob Ihr nur kiebitzen oder auch spielen wollt.

Sagt Ihr ihm, das Ihr jemanden sucht, der sich hier auskennt, so hält er sich etwas zurück. Mit 5 Dukaten könnt Ihr dann seine Zunge etwas lockern, aber das was er über Hyggelik sagt, sind nur Gerüchte und somit für Euch nicht hilfreich. Wenn Ihr auf der Suche nach Alrik Derondan seid und bis jetzt noch nicht wisst, wo er sich aufhält, könnt Ihr hier etwas über ihn herausfinden. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Alrik Derondan - Phexcaer“.

Wenn Ihr im Spielhaus ein Spielchen wagen wollt, so könnt Ihr das auf ehrliche weise machen oder mit dem Talent „Falschspiel“. Das Vermögen Eurer Gruppe wird bei Gewinn oder Verlust herangezogen. Umso mehr Geld Ihr besitzt, desto mehr könnt Ihr auch einsetzen. D.h., besitzt Ihr eine Menge Dukaten, so könnt Ihr auch eine Menge Dukaten gewinnen oder verlieren.

Im ehrlichen Spiel kommt es auf Euer Glück an, ob Ihr gewinnt oder verliert. Setzt Ihr hingegen auf Falschspiel erhöht das natürlich enorm Eure Gewinnchancen. Doch solltet Ihr hier beim Falschspielen erwischt werden, geht das nicht so glimpflich aus, wie in den normalen Tavernen. Hier passiert dann wirklich etwas ganz übles.

Efferd-Tempel

Der Tempel wurde bezüglich der beiden Phexcaer-Nebenquests mit dem Patch v1.34 fertig gestellt und erweitert.

In dem alten Efferd-Tempel stellt Ihr fest, das sich hier ein Kult des Güldenens breitgemacht hat. Dabei lernt Ihr auch einen Mann kennen, der Euch eine göttliche Speise anbietet. Hier beginnen gleich zwei Nebenquests.

Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter der „Nebenquest: Ektor Gremob“ und der „Nebenquest: Tempel des Güldenens“.

Quacksalber

Der Quacksalber wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt. Der kleine Verkaufsraum riecht nach Kräutern und Tinkturen. Ein Apotheker fragt Euch, was er für Euch tun kann.

Seid Ihr auf der Suche nach Heilkräutern, so holt er nur einen kümmerlichen Büschel Wirselskraut hervor und verlangt dafür 10 Dukaten. Obwohl Ihr bei ihm ein richtiges Wirselskraut bekommt, ist es mit 10 Dukaten doch viel zu teuer. Ihr solltet es nur kaufen, falls Ihr unbedingt ein Wirselskraut braucht, denn einen Kräuterhändler gibt es in Phexcaer nicht. Ihr könnt aber auch Glück auf dem Markt haben, das dort ein Wirselskraut verkauft wird und das noch zu einem fairen Preis. Ansonsten könnt Ihr beim Apotheker immer wieder ein Wirselskraut kaufen.

Fragt Ihr den Apotheker hingegen, ob er einen Hyggelik kennt, so bejaht er es. Aber erst, wenn Ihr ihm 5 Dukaten gebt, sagt er Euch, das Hyggelik nach Riva gezogen ist. Zudem zählt er noch zwei Möglichkeiten auf, wie Ihr nach Riva kommen könnt. Die Beschreibungen nach Riva sind korrekt, aber nicht hilfreich, da für Euch die Stadt nicht erreichbar ist. Das Hyggelik nach Riva gezogen ist, ist natürlich nur ein Gerücht.

Praxis von Yantur Shabanas

Die Praxis wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt. Ihr geht durch die offene Eingangstür in einen Raum, der medizinischer Natur ist. Der Medicus mustert Euch und meint, das Ihr aber nicht krank ausseht. Sagt Ihr ihm, das Ihr es aber seid, so kommt Ihr in das normale Heilermenü, wo Ihr Eure Wunden, Krankheiten oder Vergiftungen heilen könnt.

Wenn Ihr dem Medicus sagt, das Ihr keinen medizinischen Rat sucht, fragt er Euch, was Euch dann hierherbringt. Ihr habt dann die Möglichkeiten, Euch vorsichtshalber untersuchen zu lassen oder Ihn nach Hyggelik zu fragen. Lasst Ihr Euch untersuchen, merkt der Medicus zwar an, das Ihr ramponiert, aber kerngesund seid. Für die Untersuchung müsst Ihr dann 2 Dukaten berappen.

Fragt Ihr ihn nach Hyggelik, so kennt er ihn zwar, will aber von Euch wissen, was Euch das Wert ist. Wenn Ihr ihm 5 Dukaten gebt, teilt er Euch mit, das Hyggelik sich beim Einsiedlersee herumtreibt. Die Dukaten hättet Ihr Euch sparen können. Denn das ist nämlich ein Gerücht.

Fuhrhof

Der Fuhrhof wurde mit dem Patch v1.34 fertig gestellt und erweitert.

Auf dem Fuhrhof fettet gerade eine Fuhrfrau ein Geschirr ein und fragt Euch, ob Ihr ein Eiltransport wollt. Bejaht Ihr dies und sagt, das Ihr zum Einsiedlersee wollt, so teilt sie Euch mit, das sie nicht dorthin reist, da es ihr dort nicht geheuer ist. Ihr sollt Euch jemand anderen dafür suchen. Auch wenn Ihr ihr sagt, mit Euch doch gerne, bringt das bei der Fuhrfrau nichts. Bei dem Fuhrhof gibt es also keine Möglichkeit, irgendwohin zu reisen.

Fragt Ihr die Fuhrfrau nach dem Einsiedlersee, gibt sie Euch die Richtung dazu an. Auf die Frage, ob sie einen Hyggelik kennt, erfahrt Ihr von ihr, das sie noch nie von ihm gehört hat. Seid Ihr auf der Suche nach Alrik Derondan und wisst bis jetzt noch nicht, wo er sich aufhält, so könnt Ihr von der Fuhrfrau etwas über ihn herausfinden. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Alrik Derondan - Phexcaer“.

Villa Gremob

Die Villa wurde bezüglich der „Nebenquest: Ektor Gremob“ mit dem Patch v1.34 fertig gestellt und erweitert.

In die Villa kommt Ihr erst, wenn Ihr dort abends Ektor Gremob treffen sollt.

Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter der „Nebenquest: Ektor Gremob“.

Nancys Haus

Sobald Ihr das Haus betretet, sagt Nancy die Schankmaid, das Ihr Euch vor Validor dem Schurken hüten sollt, wenn Ihr im Südende unterwegs seid. Dann verlasst Ihr das Gebäude auch schon wieder. Ihr solltet den Tratsch von Nancy nicht glauben. Sollte es wirklich einen Validor geben, dann hält er sich nicht mehr in Phexcaer auf.

Ala



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Ala

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Marada Garsvirsdottir“ (Sehr Günstig)

Tavernen und Herbergen

- Herberge „Hohe Tannen“ (Teuer)

Angbodirtal



Angbodirtal

Tempel und Heiler

- Ingerimm-Tempel
(Gott des Feuers und der Schmiedekunst)
- Heiler „Ole Ormsson“
(Heiler wird von Bewohnern empfohlen.)

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Hargolm, Sohn des Hordin“
(Durchschnitt)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Springender Lachs“
- Taverne „Piratenschänke“
- Herberge „Am Arval“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Angbodirtal

Besonderheiten in Angbodirtal

Angbodirtal

Das ist das Gebäude von Beorn Hjallason. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Beorn Hjallason - Angbodirtal“.

Aryn



Aryn

Tempel und Heiler

- Heiler „Der Kendarer“

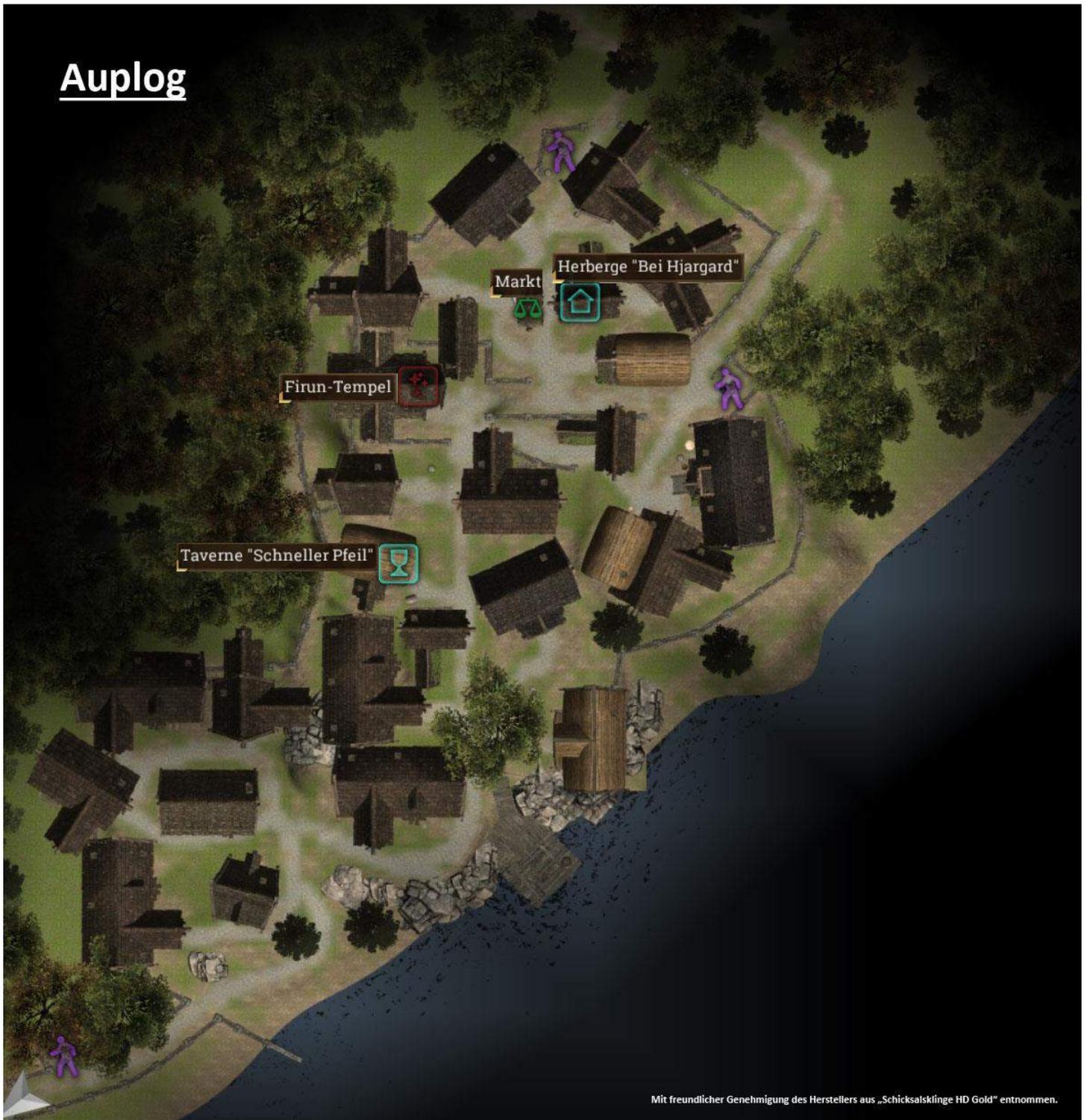
Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Asgrimm von Treban“ (Durchschnitt)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Bei Nellgard“
- Herberge „Weitblick“ (Günstig)

Auplog



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Auplog

Tempel und Heiler

- Firun-Tempel (Gott des Winters und der Jagd)

Händler und Schmiede

- Markt für Gemischtwaren (Geöffnet am 2. Windstag und 4. Windstag jeden Monats)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Schneller Pfeil“
- Herberge „Bei Hjargard“ (Günstig)

Besonderheiten in Auplog

Nebenquest: Hyordgars Aufgabe

In der Taverne „Schneller Pfeil“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen.
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“.

Bodon



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Bodon

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Keine

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Zum fröhlichen Ork“

Spezielle Orte:

- Haus von Hermalia Ugdardottir

Besonderheiten in Bodon

Nebenquest: Der verlorene Dörfler

In der Taverne „Zum fröhlichen Ork“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der verlorene Dörfler“.

Haus von Hermalia Ugdardottir

Das Haus von Hermalia Ugdardottir könnt Ihr nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der verlorene Dörfler“.

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge in Bodon. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“. Da Bodon aber nur ein paar Stunden von Vilnheim entfernt ist, könnt Ihr natürlich auch dort die Nacht verbringen.

Breida



Breida

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Ifirn-Tempel (Tochter Firuns - Die Mildtätige)
- Heiler „Jast Kloemann“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Acharz Eisenklaue“ (Durchschnitt)
- Markt für Waffen, Gemischtwaren (2x) und Kräuter
(Geöffnet am 1. und 3. Markttag jeden Monats)
- Schmied „Kotja Iskrasdottir“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Goldgrube“
- Taverne „Zum wilden Stier“
- Herberge „Klein Thorwal“ (Durchschnitt)
- Herberge „Wegkreuz“ (Teuer)

Spezielle Orte

- Haus von Tirulf Stefansson
- Ein einfaches Haus in Breida

Besonderheiten in Breida

Haus von Tirulf Stefansson

Tirulf fragt Euch, ob Ihr auf der Suche nach gefährlichen Abenteuern seid, denn er würde Euch dann gerne begleiten. Ihr verlasst aber sein Haus, sobald Ihr bemerkt, das Tirulf ein reiner Bücherwurm ist.

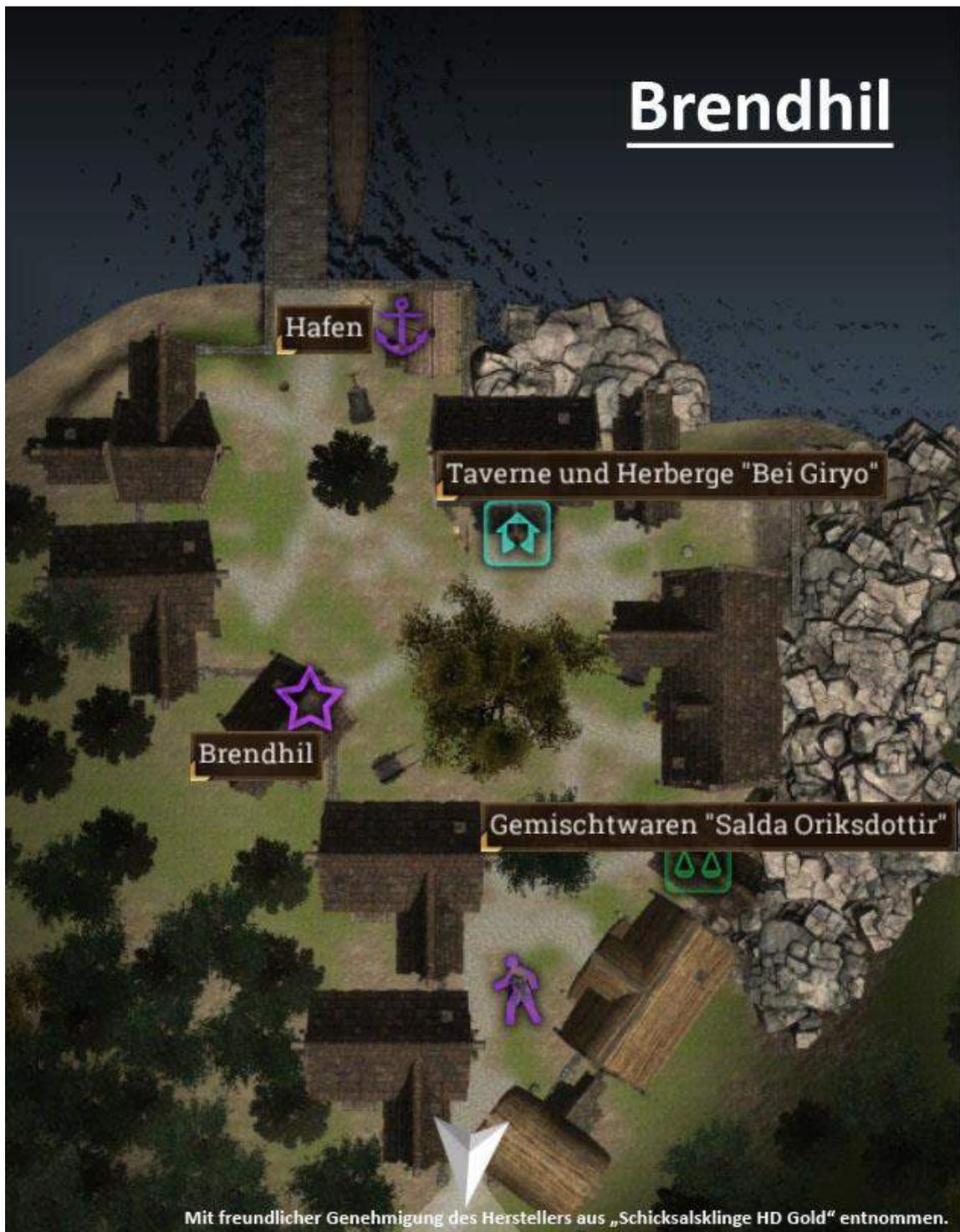
Stadtinfo über Asgrimm Thurboldsson

In Thorwal und in ein paar anderen Städten ist es möglich eine Stadtinfo von Asgrimm Thurboldsson zu bekommen. Doch auch nach der Info, ist das Haus von Asgrimm Thurboldsson nicht ausfindig zu machen. Ihr müsst dafür die „Hauptquest: Asgrimm Thurboldsson - Breida“ haben.

Ein einfaches Haus in Breida

Das ist das Gebäude von Asgrimm Thurboldsson. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Asgrimm Thurboldsson - Breida“.

Brendhil



Brendhil

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Salda Oriksdottir“ (Durchschnitt)

Tavernen und Herbergen

- Taverne und Herberge „Bei Giryó“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Brendhil

Besonderheiten in Brendhil

Brendhil

Das ist das Gebäude von Tiomar Swafnildsson. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Tiomar Swafnildsson - Brendhil“.

Clanegh



Clanegh

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Hesinde-Tempel
(Göttin des Wissens und der Zauberei)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Urod vom Njurunsee“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Branda Bersisdottir“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Gemischtwaren „Karven Schlangenstecher“
(Durchschnitt)
- Kräuter „Ifirnsgira Alljari“ (Günstig)
- Markt für Waffen (2x), Gemischtwaren (3x) und Kräuter
(Geöffnet jeden Markttag)
- Schmied „Hjalldi Swafnansson“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Rahjas Füllhorn“
- Taverne „Clanegh-Bräu“
- Taverne „Oxhoft“
- Herberge „Travias Segen“ (Günstig)

Spezielle Orte:

- Haus von Hasgar Fjolinirson

Besonderheiten in Clanegh

Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter - Clanegh

Ihr könnt nur unter einer bestimmten Bedingung in einer der Tavernen nach „Yasma Thinmarsdotter - Clanegh“ fragen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter – Clanegh“.

Taverne „Oxhoft“

Während Ihr in der Taverne „Oxhoft“ den Wirt nach Stadtinfos fragt, taucht zwischendrin eine Jägerin auf. Sie stellt sich Euch als Nariell vor und fragt, ob Ihr Interesse an einer Reisebegleitung hättet. Hier bekommt Ihr nun die Möglichkeit die Jägerin Nariell als siebtes Gruppenmitglied in Eure Gruppe aufzunehmen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Nichtspielercharaktere“.

Haus von Hasgar Fjolinirson

Das Haus von Hasgar Fjolinirson könnt Ihr nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Hasgar und die Liebe“.

Daspota



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Daspota

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Keine

Tavernen und Herbergen

- Keine

Spezielle Orte

- Haus der Kapitäne
- Vend Vendarsson
- Schmied
- Tätowierer und Wechselstube
- Kartenhaus
- Tischler/Schiffsbauer

Spezielle Orte (Fortsetzung)

- Segelmacher
- Waffenlager
- Lagerhaus
- Kneipe „Piratenkönig“
- Kneipe „Haken-Hugo“
- Kneipe „Letzte Ruhe“
- Taverne „Zum Holzbein“
- Zum Grünen Hufeisen
- Spielhaus
- Bordell „Liebesgeflüster“
- Bordell „Sonyas“
- Wachhaus (Osten)
- Wachhaus (Süden)
- Höhleneingang

Besonderheiten in Daspota

Kein freundlicher Ort

Wie Ihr zudem sehen könnt, gibt es hier auch keine andere normale Örtlichkeit, wie Ihr es in anderen Städten gewohnt seid. Daspota wird von den übelsten Piraten bewohnt und das werdet Ihr bei jedem Haus merken. Egal wo Ihr hingehet, ist man nach Ärger aus.

Ihr könnt Euch zwar fast immer rausreden, um schlimmeres zu vermeiden, aber letztendlich solltet Ihr in jedem Gebäude den Streit provozieren. So könnt Ihr das Nest nach und nach von diesem üblen Piraten säubern und dadurch wieder für eine sichere Umgebung sorgen.

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge in Daspota. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“.

Spezielle Orte in Daspota

Allgemeines

Wenn Ihr Daspota komplett ausräuchern wollt, sollten Eure Helden erfahren und gut gerüstet sein. Es gibt hier nicht nur eine Vielzahl an Gegnern, es sind auch einige starke Gegner darunter. Ihr könnt bei den Kämpfen einiges erbeuten, aber leider gibt es keinen Ort, wo Ihr die Sachen verkaufen könnt. Zudem gibt es keine Herberge, wo Ihr Euch sicher von den Kämpfen erholen könnt.

Solltet Ihr zu stark angeschlagen und/oder Euer Inventar zum Bersten gefüllt sein, reist nach Varnheim, um Euch dort auszukurieren, Waffen zu reparieren und/oder Eure Sachen zu verkaufen. Varnheim ist nur eine Tagesreise von Daspota entfernt und damit schnell zu erreichen.

Ihr könnt jedes Gebäude so oft betreten und andere Textwahlen ausprobieren, wie Ihr wollt. Kommt es aber zu einem Kampf, ist das Gebäude danach gesäubert und Ihr könnt dann in dem Gebäude nichts mehr machen. Bei den Gebäuden werden nur die Textwahlen genannt, die einen direkten Kampf auslösen. D.h., das die anderen Textwahlen meistens nicht zu einem Kampf führen. Ihr startet im Norden von Daspota und steht schon fast vor dem Kartenhaus. Von da ab geht es nun Gebäude für Gebäude durch Daspota.

Die Kämpfe

Oft werdet Ihr von 5 oder 6 Gegnern gleichzeitig angegriffen. Nutzt in solchen Kämpfen eine taktische Aufstellung, wie es im „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“ beschrieben steht. Viele Gegner haben vergiftete Waffen, da Ihr aber den meisten Gegnern nicht ansehen könnt, wer nun letztendlich vergiftete Waffen hat und wer nicht, sollte immer Vorsicht geboten sein. Zudem sollte es Eure Pflicht sein, bevor ein Gift seine Wirkung entfalten kann, die vergifteten Helden schnell mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift zu heilen.

Haltet die Lebensenergie Eurer Helden immer im oberen Bereich, falls ein Gift doch Mal nicht entfernt werden kann. Somit verhindert Ihr, das ein Held durch den immensen Schaden plötzlich stirbt. Dafür sind fast alle Gegner leicht zu verzaubern und flüchten relativ früh, wenn sie eine gewisse Menge Schaden hinnehmen mussten.

Kartenhaus

Das ist das einzige Haus, welches Ihr immer betreten könnt, da es hier nicht zu einem Kampf kommt. Ein alter Mann vergleicht gerade eine Skizze mit einer Landkarte und fragt Euch, was Ihr hier sucht. Egal was Ihr von ihm wollt, es kommt heraus, das Ihr eine Bescheinigung braucht, damit Euch der alte Mann etwas geben oder sagen kann. Ob Ihr Euch bei dem Gespräch nun rüpelhaft oder nett verhaltet, letztendlich landet Ihr wieder vor dem Haus. Eine Bescheinigung könnt Ihr nirgends bekommen und somit werdet Ihr auch keine Hilfe von dem Mann erhalten.

Bordell „Liebesgeflüster“

Eine Dame kommt auf Euch zu und lässt Euch wissen, das Ihr hier nicht erwünscht seid. Wenn Ihr fragt, ob Euer Geld so stinkt wie ihr Parfüm, werdet Ihr weiter von ihr beleidigt. Mit den Worten „Wir könnten Euch noch unglücklicher machen“ kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 6 Streuner

(16 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Beute: 10x Schnapsflasche, 40x Bier, 5x Robe, 5x Goldschmuck, 2x Glasflasche, 1x Laute, 1x Alraune, 1x Schlafgift, 1x Ilmenblatt

Die Fernkämpfer haben ihre Waffen mit einem sehr starken Gift versehen.

Die Laute ist ein sehr gutes Musikinstrument und gibt Euch einen Bonus von 2 Punkten auf das Talent Musizieren.

Tischler/Schiffsbauer

In einer großen Werkstatt kommt einer der Männer auf Euch zu und fragt, was Ihr hier zu suchen habt. Wenn Ihr sagt, das Ihr ihn nur bei der Arbeit stören wollt, erwidert er, das Ihr verschwinden sollt, da Ihr im Weg steht. Sobald Ihr ihm sagt „Wollt ihr damit behaupten, dass ihr arbeitet?“, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 4 Piraten

(4 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Beute: 3x Gutes Kriegsbeil, 3x Seil, 3x Hammer, 2x Wurfbeil

Spielhaus

Die Spelunke riecht geradezu nach Betrügern und Falschspielern. Ein Mann fragt Euch, ob Ihr ein Spielchen wagen wollt. Wenn Ihr ihm sagt, das er sich doch selbst betrügen soll, kommt es zum Kampf.
Kampf gegen 1 Streuner und 4 Piraten
(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 20x Bier, 10x Schnapsflasche, 20x Weinflasche

Kneipe „Haken-Hugo“

Sobald Ihr den Schankraum betretet, verstummen sämtliche Gespräche. Einer der Männer teilt Euch mit, das Ihr zur falschen Zeit am falschen Ort seid. Beleidigt Ihr ihn mit Backpfeifengesicht, kommt es zum Kampf.
Kampf gegen 2 Streunerinnen, 2 Streuner und 1 Pirat
(5 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 50x Bier, 20x Weinflasche, 10x Schnapsflasche

Kneipe „Letzte Ruhe“

Der Wirt fragt Euch: „Ihr seid doch keine Sichel, oder?“. Wenn Ihr sagt „Doch sind wir.“, fordert der Wirt Euch auf, es zu zeigen. Wenn das für Euch überhaupt nicht in Frage kommt, werdet Ihr angegriffen.
Kampf gegen 1 Streuner und 1 Pirat (2 Abenteuerpunkte und 30 Bonusabenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Vend Vendarsson

Vend bessert gerade ein Fischernetz aus. Als er Euch bemerkt, bedroht er Euch. Ihr solltet Euch dazu entschließen, dem Maulhelden eine Lektion in Sachen Gastfreundschaft zu erteilen. Es kommt dann zum Kampf.
Kampf gegen 1 Pirat (1 Abenteuerpunkt für die Gruppe)
Beute: 1x Entermesser, 1x Netz

Bordell „Sonyas“

Eine Frau kommt Euch entgegen und fragt, was sie für Euch tun kann. Wenn Ihr sagt, offensichtlich eine Menge, wird die Frau beleidigend. Mit „Schämen sie sich ihres Aussehens so sehr?“, kommt es zum Kampf.
Kampf gegen 3 Streuner
(13 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 4x Robe, 1x Edle Robe, 5x Goldschmuck, 3x Messingspiegel, 1x Glasflasche, 1x Proviantpaket

Haus der Kapitäne

Im Haus streiten sich die Kapitäne und als sie Euch bemerken, fragt einer, wer Ihr seid und was Ihr hier wollt. Wenn Ihr antwortet, das Ihr sie von ihrem Besitz befreien wollt, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 8 Piraten
(22 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 100 Dukaten, 1x Leichte Armbrust, 30x Bolzen, 10x Schnapsflasche, 2x Goldschmuck, 1x Kukris, 50x Bier, 1x Schuppenpanzer, 1x Bastardschwert, 1x Orknase, 20x Weinflasche, 1x Messingspiegel, 1x Starker Heiltrank

Das Bastardschwert und die Orknase brauchen von Euch nicht analysiert zu werden. Sobald Ihr die Waffen ins Inventar gepackt habt, sind sie bereits analysiert. Das magische Bastardschwert ist hingegen zum normalen Bastardschwert unzerbrechlich, wiegt etwas weniger, hat keinen Paradeabzug und erhöht die Attacke um einen Punkt.

Die magische Orknase ist hingegen zur normalen Orknase unzerbrechlich, richtet einen Punkt mehr Schaden an und hat einen Paradeabzug von 3 Punkten. Die magische Orknase hat zwar einen hohen Paradeabzug, aber wenn die Waffe von jemandem geführt wird, der eine hohe Körperkraft hat, kann er dadurch den Schaden der Waffe um 1-2 Punkte weiter erhöhen.

Das Kukris ist zwar ein Gift, welches den geringsten Schaden von allen Giften verursacht, dafür bleibt es aber solange im Körper des Gegners und richtet weiter Schaden an, bis der Gegner gestorben ist.

Höhleneingang

Vor dem verschlossenen Eingang einer Höhle, werdet Ihr von einer der Wachen gefragt, wer Ihr seid und was Ihr hier wollt. Wenn Ihr fragt, ob hier irgendwo der Schatz versteckt ist, bekommt Ihr natürlich darauf keine korrekte Antwort. Sobald Ihr die Wache mit „Pferdegesicht“ beleidigt, kommt es zum Kampf.
Kampf gegen 4 Piraten
(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Schild, 1x Leichte Armbrust, 30x Bolzen, 1x Laterne, 1x Öl
In die Höhle selbst könnt Ihr nicht hineinkommen und sie hat auch gar nichts mit dem Daspota-Schatz zu tun. Wo der Daspota-Schatz genau versteckt ist, erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ in der „Nebenquest: Der Daspota-Schatz“.

Wachhaus (Osten)

An der Tür des Wachhauses lehnt eine Frau und fragt Euch nach dem woher und wohin. Auch wenn Ihr ihr sagt, von da hinten bis nach ganz da vorne, bleibt sie bei Ihrer Frage. Sobald Ihr der Frau aber sagt, das sie nicht ganz so helle zu sein scheint, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 4 Piraten

(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Schwert, 1x Schild, 2x Gutes Kriegsbeil, 2x Schuppenpanzer, 1x Lederhelm, 2x Krötenhaut, 3x Säbel, 3x Wurfbeil, 3x Langbogen, 3x Lederzeug, 3x Rapier, 3x Plattenzeug

Waffenlager

An einem Tisch sitzen Bewaffnete und Spielen miteinander. Als Ihr eintretet fragen sie Euch, was Euch denn hier her treibt. Wenn Ihr sagt, das Ihr das doch keinem dummen Büttel mitteilt, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 2 Piraten

(2 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Schwert, 1x Säbel, 2x Schild, 1x Gutes Kriegsbeil, 1x Schuppenpanzer, 2x Lederhelm, 1x Krötenhaut

Lagerhaus

In dem großen Gebäude herrscht reger Betrieb. Ein Mann sagt zu Euch, das Ihr von hier verschwinden sollt, da er zu tun habe. Wenn Ihr ihm sagt, das er ein Faulpelz ist, kommt es zu einem Kampf. Der Kampf findet in zwei Etappen statt, wo Ihr nach dem ersten Kampf schon die erste Beute aufnehmen könnt. Versucht darauf zu achten, falls Ihr davon etwas mitnehmt, einen Helden nicht zu überladen. Ihr habt nämlich nicht die Möglichkeit, Euer Inventar zurechtzulegen, da der zweite Kampf direkt danach startet.

Kampf gegen 4 Piraten

(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Brecheisen, 1x Strickleiter, 2x Kletterhaken, 1x Decke, 2x Seil, 1x Zunderkästchen, 2x Fackel, 1x Glasflasche

Kampf gegen 1 Streunerin und 4 Piraten

(5 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Brecheisen, 2x Strickleiter, 1x Kletterhaken, 2x Decke, 1x Seil, 2x Zunderkästchen, 1x Fackel, 2x Glasflasche, 3x Flöte, 3x Laute

Die Laute ist ein sehr gutes Musikinstrument und gibt Euch einen Bonus von 2 Punkten auf das Talent Musizieren.

Zum Grünen Hufeisen

Die Taverne ist gut besucht. Nach einer Zeit fragt jemand, ob Ihr nur glotzen oder auch endlich was trinken wollt. Wenn Ihr erwidert, das er wohl ein helles Köpfchen ist, fragt er Euch, wie Ihr denn das meint. Sobald Ihr sagt, das es nur in Vergleich zu seinen Kumpanen ist, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 6 Piraten

(34 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 80x Bier, 10x Schnapsflasche

Schmied

Der Schmied ist so mit seiner Arbeit beschäftigt, das er Euch erst auf mehrmaliges Ansprechen bemerkt. Wenn Ihr ihn fragt, ob ihm niemand Umgangsformen gelehrt hat, bleibt er weiterhin abweisend. Sobald Ihr ihm anbietet, sie ihm beizubringen, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 1 Pirat (1 Abenteuerpunkt für die Gruppe)

Beute: 1x Gutes Kriegsbeil, 10x Bier, 1x Schleifstein, 1x Topfhelm

Segelmacher

In einem großen Zimmer arbeitet ein Mann, der Euch wissen lässt, das er keine neuen Aufträge mehr annimmt. Wenn Ihr so nebenbei bemerkt, das es wohl an seinem Arbeitstempo liegt, meint er, das Ihr Euch doch beim Lagerverwalter beschweren sollt. Sobald Ihr ihn mit Opi ansprecht, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 1 Streuner

(6 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Taverne „Zum Holzbein“

In der Taverne ist gerade eine wüste Schlägerei im Gange. Dann fällt Euch ein Mann vor die Füße und fragt Euch, warum Ihr hier noch tatenlos herumsteht. Wenn Ihr nun „Rondra zum Dank“ ruft, beginnt der Kampf.

Kampf gegen 2 Streuner sowie 4 Piraten und

1 Streunerin, 1 Streuner sowie 4 Piraten kommen später noch dazu. (12 Abenteuerpunkte und 28 Bonusabenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Der Kampf ist nicht leicht, da Ihr es hier nach einer kurzen Zeit mit insgesamt 12 Gegner zu tun habt.

Tätowierer und Wechselstube

Der Laden ist bis an die Decke mit Beutestücken gefüllt. Der Tätowierer tätowiert gerade eine Frau und als er Euch sieht, sagt er, das er Euch gar nicht kennt. Wenn Ihr ihm sagt „Ihr könnt uns kennenlernen“, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 2 Piraten

(9 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Kurzschwert, 1x Sichel, 1x Vulkanglasdolch, 1x Mengbilar, 20x Weinflasche, 2x Robe, 1x Schreibzeug, 1x Schriftrolle, 1x Messingspiegel, 1x Bronzeflasche, 1x Trinkhorn, 1x Dietriche, 1x Angstgift, 1x Goldleim, 1x Bannstaub

Das Kurzschwert und die Sichel brauchen von Euch nicht analysiert zu werden. Sobald Ihr die Waffen ins Inventar gepackt habt, sind sie bereits analysiert. Da die magische Sichel etwas bessere Werte hat als eine normale Sichel, ist sie auch einigermaßen für den Kampf zu gebrauchen. Besser eignet sie sich aber für die Kräutersuche. Wenn sich die magische Sichel im Besitz des Kräutersuchers befindet, gibt sie immer einen Bonus von 3 Punkten auf die Kräutersuche.

Das magische Kurzschwert ist hingegen zum normalen Kurzschwert unzerbrechlich und erhöht die Attacke um einen Punkt. Der Goldleim und der Bannstaub können zurzeit im Spiel nicht angewendet werden. Entweder Ihr behaltet sie oder verkauft sie am nächsten Kräuterstand. Wenn Ihr ein Gift in ein Mengbilar füllt, so habt Ihr 10 Anwendungen des Giftes auf der Waffe und nicht nur 3 Anwendungen, wie bei den anderen Waffen.

Kneipe „Piratenkönig“

Sobald Ihr den Schankraum betretet, starren Euch alle neugierig an. Ein Betrunkener fragt Euch, ob Ihr neue Sicheln seid. Wenn Ihr dies mit „Oh doch“ bestätigt, will er Eure Tätowierungen sehen. Sagt ihm, das er doch selbst nachschauen soll, wenn er sich traut. Daraufhin kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 2 Streunerinnen, 2 Streuner und 1 Pirat (5 Abenteuerpunkte und 14 Bonusabenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 50x Bier, 20x Weinflasche, 10x Schnapsflasche

Wachhaus (Süden)

Vor dem Haus stehen vier Wachen und eine fragt Euch, was Ihr hier zu suchen habt. Wenn Ihr zu den Wachen sagt, das sie den Weg frei machen sollen, kommt es zum Kampf.

Kampf gegen 4 Piraten

(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Leichte Armbrust, 30x Bolzen, 2x Schild, 1x Laterne, 1x Öl

Efferdun



Efferdun

Tempel und Heiler

- Efferd-Tempel (Gott der Meere und der Gewässer)
- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Meister Hesindian“

Händler und Schmiede

- Waffen „Hjalla Akisdottir“ (Sehr Günstig)
- Gemischtwaren „Rorben von Salza“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Gemischtwaren „Ardo Homling“ (Günstig)
- Kräuter „Jokol der Schwarze“ (Sehr Teuer)
- Markt für Waffen, Gemischtwaren (2x) und Kräuter
(Geöffnet jeden Windstag)
- Schmied „Ragnar Torlifsson“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Acht Jahre Zuchthaus“
- Taverne „Feuer und Wasser“
- Taverne „Kapitän Mairo“
- Herberge „Salzeraner Hof“
(Herberge wird von Bewohnern empfohlen. Günstig)
- Herberge „Veteranenrast“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Haus des „Imman-Mannes“

Besonderheiten in Efferdun

Haus des „Imman-Mannes“

Dieses Mini-Event wurde mit Patch v1.34 eingefügt. Ihr erkennt schon an den Fahnen und dem goldenen Immanschläger, das im Haus ein Fan des Immansports wohnt. Klopf an die Tür, damit nach einiger Zeit ein alter Mann öffnet und Euch hereinbittet. Nehmt die Einladung an, um daraufhin die beeindruckende Sammlung zu sehen.

Nachdem der Alte Euch Premer Feuer gegeben hat, solltet Ihr anstoßen und dabei nach seinem Namen fragen. Er stellt sich als der „Imman-Mann“ vor, so wie er von den anderen genannt wird und erzählt Euch dann von den Immanspielen der Mannschaft „Orkan Thorwal“. Nach ein paar Stunden verlasst Ihr sein Haus und müsst feststellen, das jeder Held betrunken ist. Entweder geht Ihr nun in eine der Tavernen weiterfeiern oder schlaft in einer Herberge Euren Rausch aus.

Habt Ihr eine Immanturniermedaille bei Euch, so bekommt Ihr im Anschluss an das Gespräch die Möglichkeit, dem Imman-Mann eine der gewonnenen Medaillen zu schenken. Achtet aber darauf, das mindestens eine Medaille im Inventar liegt und nicht alle am Hals getragen werden. Mehr zur Immanturniermedaille erfahrt Ihr in diesem Kapitel bei „Thorwal - Spezielle Orte“ unter „Immanstadion“.

Der Imman-Mann freut sich natürlich riesig über Euer Geschenk und auch bei der Göttin Travia erhaltet Ihr großes Ansehen.

Klopft Ihr nach der Übergabe des Medaillons an die Tür des Imman-Manns, so öffnet Euch keiner mehr. Solltet Ihr einmal wieder nach Efferdun kommen und es ist mindestens eine Woche verstrichen, so erfahrt Ihr, das der Imman-Mann verstorben ist. Versucht daraufhin solange das Haus zu betreten, bis ein Held bemerkt, das die Tür ein Spalt weit offen steht. Der Held wird von einer unsichtbaren Macht ins Haus gezogen und trennt sich somit von der Gruppe.

Im Inneren des Hauses trifft der Held auf den Geist des Imman-Mannes, der dem Helden eine Waffe überlässt. Nach einem Rat verschwindet der Geist und der Held verlässt mit der neuen Waffe das Haus. Führt die Gruppe wieder zusammen und schaut Euch die Waffe an. Es ist das „Lichtschwert des Verrückten“, welches sogar in einem Dungeon Licht spendet, wenn man es in der Hand hält. Das Abschlussereignis und die Waffe sind natürlich ein Easter-Egg. Möge die Macht mit Euch sein.

Einsiedlersee



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Einsiedlersee

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Keine

Tavernen und Herbergen

- Keine

Spezielle Orte

- Haus des Eremiten

Besonderheiten in Einsiedlersee

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge im Einsiedlersee. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“.

Haus des Eremiten

Der Eremit ist tagsüber nicht in seinem Haus anzutreffen. Er hält sich also nur abends oder nachts in seinem Haus auf. Solltet Ihr am Tag hier ankommen, so müsst Ihr Euch bis abends die Zeit vertreiben. Seid Ihr noch nicht um den Einsiedlersee gegangen, könnt Ihr die mehrtägige Reise auch ruhig vorher machen. Mehr zu der Reiseroute „Einsiedlersee <=> Einsiedlersee“ findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“. Ansonsten schlagt ein Lager auf und rastet bis abends.

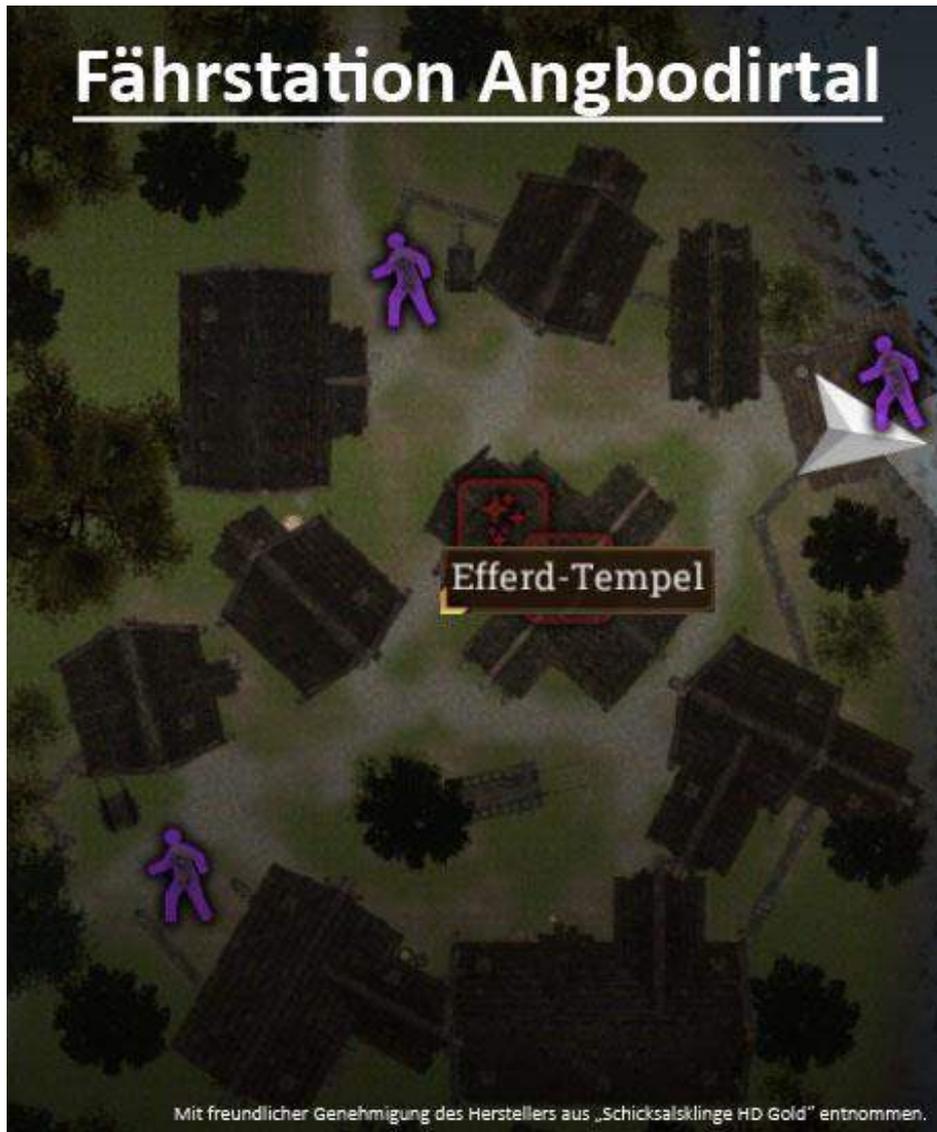
Sobald Euch der Eremit öffnet, bittet er Euch sofort hinein, da ja sonst niemand herkommt und er die wenigen Gäste fürstlich empfangen will. Ihr solltet seine Einladung annehmen. Kaum seid Ihr in das Haus des Eremiten eingetreten, sammelt er verschiedenes Zeug am Herd zusammen und fragt Euch, ob Ihr eine Suppe wollt.

Sobald Ihr dies bejaht, bekommt Ihr die Suppe und der Eremit setzt sich zu Euch. Die Suppe ist durchaus schmackhaft. Der Eremit schlägt Euch vor, das Ihr Mal um den See herum gehen solltet. Er hat auf der Strecke nämlich eine Menge Kairan gefunden. Auch Nahrung könnt Ihr dort genug finden, um durchzukommen.

Anschließend erzählt Euch der Eremit etwas von Phexcaer und das es vor 20 Jahren hier viele Frösche gab. Er berichtet dann auch von seinem Eremitendasein am See. Ab diesem Punkt wird es langweilig für Euch und Ihr könnt ihm noch weiter zuhören oder Euch verabschieden. Auch wenn Ihr ihm weiter zuhört, erfahrt Ihr nichts Wichtiges mehr. Und bevor Ihr Euer Abenteuerleben an den Nagel hängt und beschließt, Euch hier niederzulassen, solltet Ihr gehen.

Freundlich verabschiedet sich der Eremit dann von Euch und sagt, das Ihr doch Mal wieder vorbei kommen sollt. Doch eine weitere Begegnung mit dem Eremiten werdet Ihr nicht mehr haben, da der alte Kauz Euch nach dem ersten Besuch nicht mehr öffnet. Sobald Ihr das Haus verlassen habt, stellt Ihr fest, das ein paar Stunden vergangen sind.

Fährstation Angbodirtal



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Fährstation Angbodirtal

Tempel und Heiler

- Efferd-Tempel (Gott der Meere und der Gewässer)

Tavernen und Herbergen

- Keine

Händler und Schmiede

- Keine

Besonderheiten in Angbodirtal

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge in Fährstation Angbodirtal. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“. Da Angbodirtal aber nur ein paar Stunden von Fährstation Angbodirtal entfernt ist, könnt Ihr natürlich auch dort die Nacht verbringen.

Fährstation Tjoila



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Fährstation Tjoila

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Keine

Tavernen und Herbergen

- Herberge „Zur Fähre“ (Günstig)



Felsteyn

Tempel und Heiler

- Ingerimm-Tempel
(Gott des Feuers und der Schmiedekunst)
- Firun-Tempel (Gott des Winters und der Jagd)
- Heiler „Throndax“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Schlauer Masgar“ (Durchschnitt)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Erz und Steyn“
- Taverne „Eldgrimas Stube“
- Herberge „Hjaldors Ruh“ (Teuer)

Spezielle Orte

- Haus von Ronald Beckersson
- Haus von Thomasjor Chojinsson
- Haus von Wibeka Firunjarsdottir
- Felsteyn

Besonderheiten in Felsteyn

Räuberlager

Ihr könnt in den beiden Tavernen die Stadtinfo bekommen, das Räuber die ganze Gegend unsicher machen und das sie irgendwo in den Bergen auf dem Weg nach Orkanger ihr Hauptquartier haben sollen. Dies ist nur ein Hinweis auf das Räuberlager, welches sich auf der Reiseroute Felsteyn <=> Orkanger befindet. Es gibt keine Quest dazu. Solltet Ihr also von Felsteyn nach Orkanger reisen, wisst Ihr schon Mal, was Euch auf der Strecke erwartet. Mehr Infos dazu findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Haus von Ronald Beckersson

Hier könnt Ihr dem Thorwaler Ronald helfen, der einen Säugling im Arm hält und arge Probleme mit der Neugeborenen hat. Wenn Ihr ihm danach noch ein wenig beisteht, also beim Putzen der Wohnung helft, schlägt der Thorwaler extra ein Fass Met für Euch an. Leider erfahrt Ihr, das er Euch bei Eurer momentanen Aufgabe nicht helfen kann. Sobald die Kleine eingeschlafen ist, wirft Euch Ronald hinaus.

Haus von Thomasjor Chojinsson

Thomasjor weiß, wo sich das Schwert befindet und als er von einer Ruine berichten will, bricht er tot zusammen.

Haus von Wibeka Firunjarsdottir

Es ist ein unauffälliges Haus, in dem „Keiner da“ ist.

Felsteyn

Das ist das Gebäude von Isleif Olgardsson. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 1 - Spieleinstieg“ und „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Isleif Olgardsson - Felsteyn“.

Die Burg Felsteyn

Über eine Brücke gelangt Ihr zur Burg Felsteyn. Sie ist imposant anzuschauen, aber ansonsten könnt Ihr hier nichts machen.

Groenvelden



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Groenvelden

Tempel und Heiler

- Peraine-Tempel
(Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilung)

Händler und Schmiede

- Keine

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Bodirschänke“
- Herberge „Sicherer Hafen“ (Günstig)

Spezielle Orte

- Haus von Ramund Ramundsson
- Eine Gruppe Jäger
- Ein Jägerpaar
- Zwei Jäger
- Zwei verstohlene Jäger
- Torkils Schlund

Besonderheiten in Groenvelden

Hauptquest: Orkaktivitäten

In der Taverne „Bodirschänke“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Hauptquest bekommen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Orkaktivitäten“.

Haus von Ramund Ramundsson

Nachdem Ihr geklopft habt, öffnet Euch ein korpulenter Mann. Ihr erklärt ihm Euren Auftrag und fragt ihn, ob er Euch helfen kann. Er beginnt dann zu lachen und ruft seine Frau, die ebenfalls zu lachen beginnt. Bevor der Mann die Tür schließt, sagt er noch, das Ihr doch besser in Bodon nachfragen sollt. Da Bodon genauso ein Kaff ist wie Groenvelden, werdet Ihr auch dort nichts erfahren.

Nebenquest: Torkils Schlund

Von den Jägern bekommt Ihr den Hinweis auf Torkils Schlund. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Torkils Schlund“.

Eine Gruppe Jäger

Ein Jägerpaar

Zwei Jäger

Zwei verstohlene Jäger

Die Jäger reden vom Höhlenjagen und das auch Ihr jagen könnt, wenn Ihr wollt.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Torkils Schlund“.

Torkils Schlund

Ihr könnt diese Passage entlanggehen, um zu Torkils Schlund zu gelangen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Torkils Schlund“.

Guddasunden



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Guddasunden

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)

Händler und Schmiede

- Markt für Waffen (3x), Gemischtwaren (2x) und Kräuter (2x) (Geöffnet am 3. Markttag jeden Monats)
- Schmied „Hjaldar Surasson“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Wir Allein“
- Herberge „Am Fjord“ (Herberge wird von Bewohnern empfohlen. Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Haus von Thurid Ragnildsdottir

Besonderheiten in Guddasunden

Nebenquest: Die besetzte Scheune

In der Taverne „Wir Allein“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen.

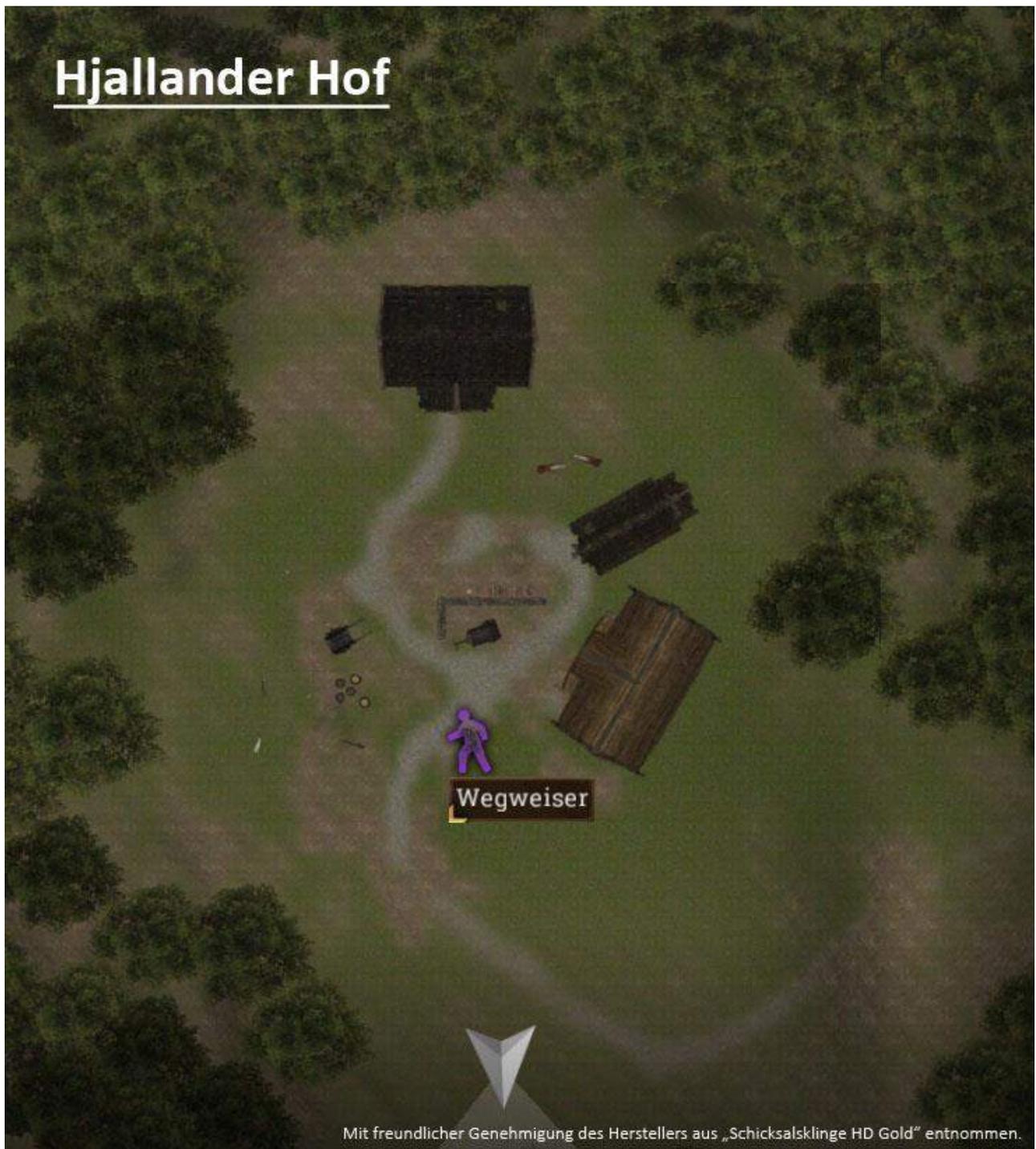
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Die besetzte Scheune“.

Haus von Thurid Ragnildsdottir

Das Haus von Thurid Ragnildsdottir könnt Ihr nur unter bestimmten Bedingungen betreten.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Die besetzte Scheune“.

Hjallander Hof



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Hjallander Hof

Tempel und Heiler

- Keine

Tavernen und Herbergen

- Keine

Händler und Schmiede

- Keine

Besonderheiten in Hjallander Hof

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge in Hjallander Hof. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“.

Hjalsingor



Hjalsingor

Tempel und Heiler

- Ifirn-Tempel (Tochter Firuns - Die Mildtätige)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Hakon“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Asleif der Blonde“ (Durchschnitt)
- Kräuter „Lialin von Waskir“ (Durchschnitt)
- Markt für Waffen (2x), Gemischtwaren und Kräuter (Geöffnet am 2. und 4. Praiostag jeden Monats)
- Schmied „Hjura Olgardsdottir“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Schmiedehammer“
- Taverne „Ottashaven“
- Herberge „Swafnirskrug“ (Teuer)

Spezielle Orte

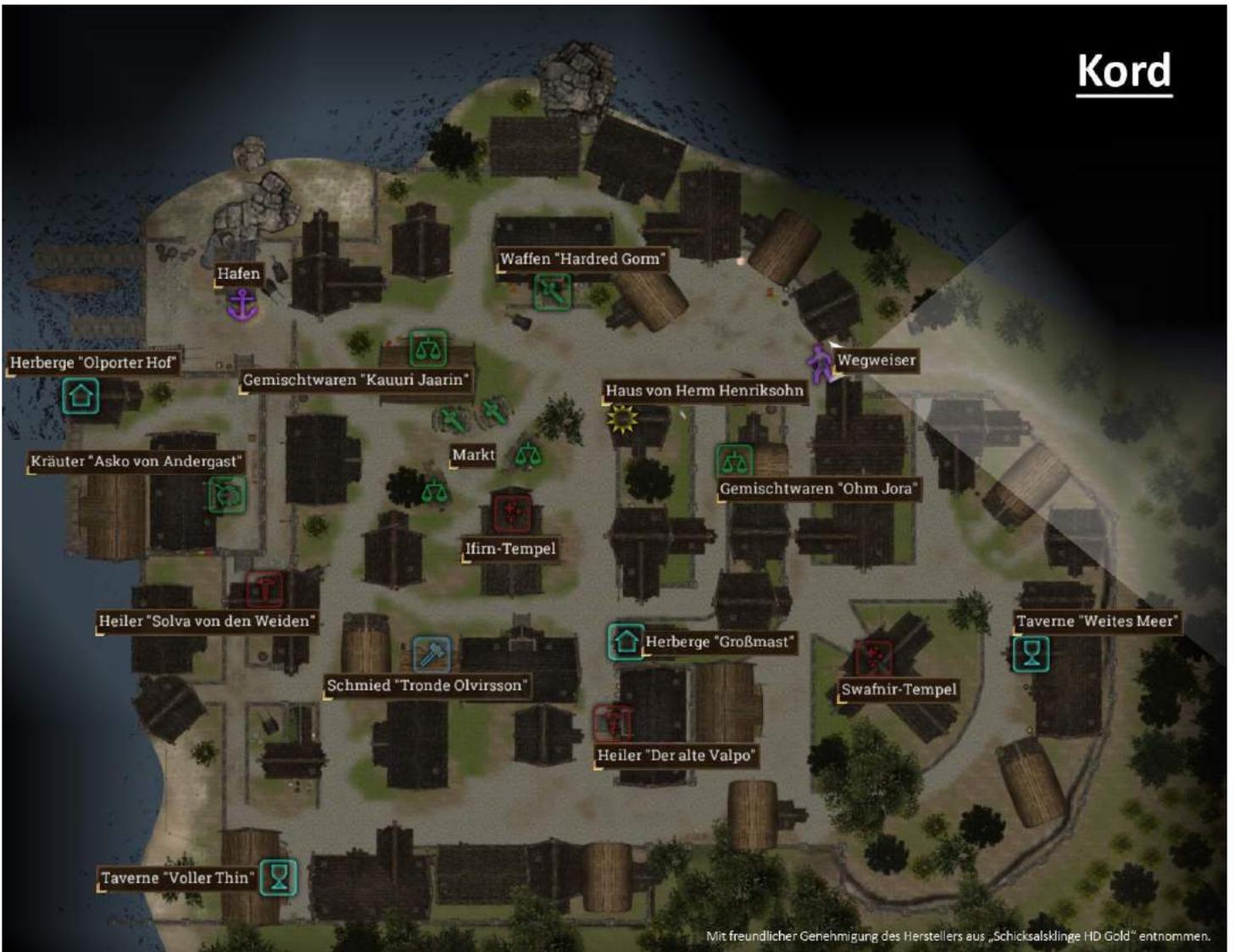
- Hjalsingor

Besonderheiten in Hjalsingor

Hjalsingor

Das ist das Gebäude von Algrid Trondesdotter. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Algrid Trondesdotter - Hjalsingor“.

Kord



Kord

Tempel und Heiler

- Ifirn-Tempel (Tochter Firuns - Die Mildtätige)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Der alte Valpo“
(Heiler wird von Bewohnern empfohlen.)
- Heiler „Solva von den Weiden“

Händler und Schmiede

- Waffen „Hardred Gorm“ (Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Kauuri Jaarin“ (Günstig)
- Gemischtwaren „Ohm Jora“ (Teuer)
- Kräuter „Asko von Andergast“ (Sehr Günstig)
- Markt für Waffen (2x) und Gemischtwaren (2x)
(Geöffnet jeden Wassertag)
- Schmied „Tronde Olvirsson“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Voller Thin“
- Taverne „Weites Meer“
- Herberge „Olporter Hof“ (Günstig)
- Herberge „Großmast“ (Teuer)

Spezielle Orte

- Haus von Herm Henriksohn

Besonderheiten in Kord

Haus von Herm Henriksohn

Herm erkennt Euch als Abenteurerpack und sagt, das Ihr ehrlicher Arbeit nachgehen sollt.

Kravik



Kravik

Tempel und Heiler

- Keine

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Eichenstumpf“

Händler und Schmiede

- Markt für Waffen, Gemischtwaren und Kräuter (2x)
(Geöffnet jeden 2. Markttag im Monat)

Besonderheiten in Kravik

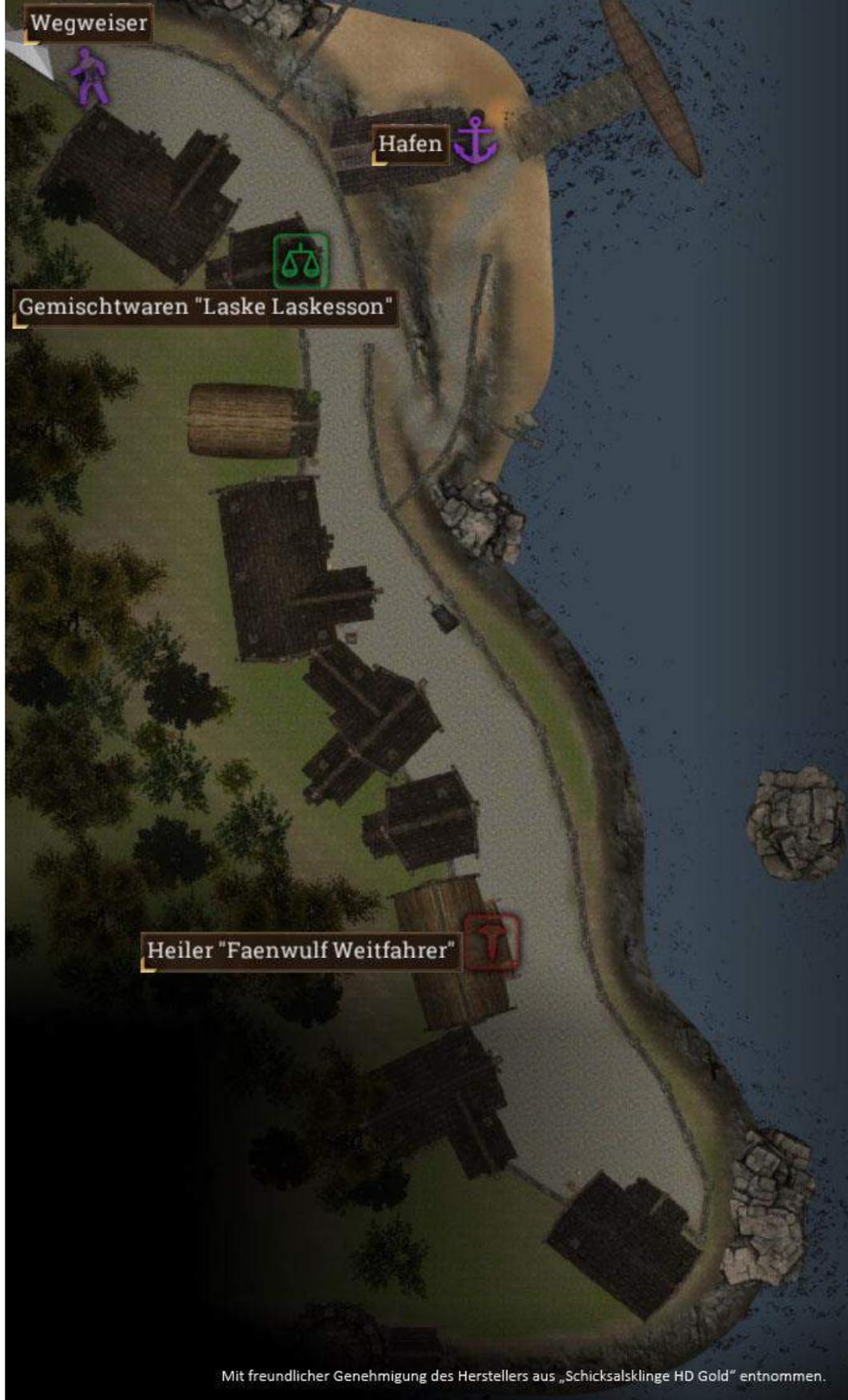
Hauptquest: Orkaktivitäten

In der Taverne „Eichenstumpf“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Hauptquest bekommen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Orkaktivitäten“.

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge in Kravik. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“.

Leuchtturm Runin



Leuchtturm Runin

Tempel und Heiler

- Heiler „Faenwulf Weitfahrer“
(Heiler wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen

- Keine

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Laske Laskesson“ (Teuer)

Besonderheiten in Leuchtturm Runin

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge in Leuchtturm Runin. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“.

Liskor



Liskor

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)

Händler und Schmiede

- Waffen „Der Tuzaker“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Sehr Teuer)
- Gemischtwaren „Brand Bilderstecher“ (Händler wird von Bewohnern empfohlen. Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Ottaran Anhildsson“ (Sehr Günstig)
- Markt für Waffen (2x), Gemischtwaren und Kräuter
(Geöffnet am 2. und 4. Windstag jeden Monats)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Einhorn“
- Taverne „Seliger Zecher“
- Herberge „Hjalingolf“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Hethaus von Liskor
- Haus von Ragnild Foradsdottir

Besonderheiten in Liskor

Waffen „Der Tuzaker“

Dieser Waffenhändler verkauft meisterliche Waffen.
Mehr dazu im „Kapitel 2“ unter „Meisterliche Waffen“.

Taverne „Einhorn“

Nur wenn Ihr Hasgar Fjólnirsons Auftrag in Clanegh angenommen habt, könnt Ihr hier Hasgar antreffen.
Mehr dazu im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Hasgar und die Liebe“.

Hethaus von Liskor

Euch wird hier niemand öffnen, außer Ihr seid im Begriff Hasgar Fjólnirsons Aufgabe komplett abzuschließen.
Mehr dazu im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Hasgar und die Liebe“.

Haus von Ragnild Foradsdottir

Hier trifft Ihr erst Ragnild Foradsdottir an, wenn Ihr den Auftrag der Beilunker Reiter in Thorwal angenommen habt. Mehr dazu im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Beilunker Reiter in Nöten“.

Ljasdahl



Ljasdahl

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Branda Sturmtrutz“
(Heiler wird von Bewohnern empfohlen.)
- Heiler „Die alte Hjaldis“

Händler und Schmiede

- Waffen „Thorkatla von Rybon“ (Sehr Günstig)
- Gemischtwaren „Alwine Ter Has“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Kräuter „Eilif Minkoya“ (Sehr günstig)
- Markt für Waffen (2x) und Gemischtwaren
(Geöffnet jeden Markttag)
- Schmied „Norhild Fjólnirsdotter“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Schäumende See“
- Taverne „Zum Anker“
- Herberge „Haus Hjalland“ (Durchschnitt)

Besonderheiten in Ljasdahl

Die Händler

Die Waffenhändlerin „Thorkatla von Rybon“ führt eine große Auswahl an Waffen und Rüstungen. Das Besondere bei ihr ist, das sie ihre Waffen und Rüstungen günstiger verkauft, als das Zeughaus in Thorwal zu Beginn. Wenn Ihr Euch noch etwas ausrüsten wollt, so solltet Ihr es bei ihr machen.

Der Kräuterehändler „Eilif Minkoya“ verkauft zwar nicht viel, hat dafür aber die wichtigsten Sachen im Angebot und die günstigsten Preise überhaupt. Denn bei ihm bekommt Ihr das Wirselkraut für 5 Dukaten, Heil- und Zaubersäfte für je 7 Dukaten und ein Belmartblatt für nur 9 Dukaten.

Zudem haben die beiden Händler noch einen Vorteil, nämlich, das sie auf der Insel Hjalland beheimatet sind. Denn die Stadt Ljasdahl liegt im Mittelpunkt und kann von Ost wie von West immer gut erreicht werden.

Manrin



Manrin

Tempel und Heiler

- Rahja-Tempel (Göttin des Rauschs und der Ekstase)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Randor“

Händler und Schmiede

- Waffen „Herjolf Herjolfsson III“ (Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Alrik von den Zinnen“ (Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Hjore Ahrensson“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Kräuter „Jadra von Guddasunden“ (Günstig)
- Markt für Gemischtwaren und Kräuter (3x)
(Geöffnet am 1. und 3. Erdstag jeden Monats)
- Schmied „Aki Berasson“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)
- Schmied „Eldgrimm Tevilsson“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Voller Humpen“
- Taverne „Sturztrinker“
- Herberge „Hjaldingsgolf“ (Günstig)
- Herberge „Kinder Jurgas“ (Teuer)

Besonderheiten in Manrin

Taverne „Sturztrinker“

Während Ihr in der Taverne „Sturztrinker“ den Wirt nach Stadinfos fragt, taucht zwischendrin ein Streuner auf. Er stellt sich Euch als Erwo von Gollbrinck vor und fragt, ob Ihr Interesse an einer Reisebegleitung hättet. Hier bekommt Ihr nun die Möglichkeit den Streuner Erwo als siebtes Gruppenmitglied in Eure Gruppe aufzunehmen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Nichtspielercharaktere“.



Merske

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Arriano D’espogos“ (Sehr Günstig)
- Markt für Waffen, Gemischtwaren (2x) und Kräuter (Geöffnet am 2. und 4. Praiostag jeden Monats)
- Schmied „Gorm Harrik“

Tavernen und Herbergen

- Herberge „Seeblick“ (Teuer)

Nordvest



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Nordvest

Tempel und Heiler

- Rondra-Tempel (Göttin des Krieges und des Sturms)
- Heiler „Bardo Birra“

Händler und Schmiede

- Markt für Waffen (2x), Gemischtwaren (2x), Kräuter (2x)
(Geöffnet am 2. und 4. Windstag jeden Monats)
- Schmied „Rondriane von Seitz“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Zum Ritter“

Spezielle Orte

- Burg Nordvest

Besonderheiten in Nordvest

Burg Nordvest

Der Text für die Burg wurde mit dem Patch v1.34 eingefügt.

Dies ist die Stammburg der Grafen von Ingvalsrohden. Von dort oben könnt Ihr den Ausblick auf das umliegende Hügelland genießen, aber für Reisende bleibt die Burg selbst versperrt.

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge in Nordvest. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“.

Oberorken



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Oberorken

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Ingerimm-Tempel
(Gott des Feuers und der Schmiedekunst)
- Ifirn-Tempel (Tochter Firuns - Die Mildtätige)
- Heiler „Meister Veridis“
- Heiler „Starkad Hengistson“

Händler und Schmiede

- Waffen „Morka, Sohn des Grufalm“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Sehr Teuer)
- Waffen „Korbosch, Sohn des Korok“ (Teuer)
- Gemischtwaren „Tardosch, Sohn des Grufalm“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Gemischtwaren „Thure Olvirsson“ (Durchschnitt)
- Kräuter „Hatja Zhufis“ (Günstig)
- Markt für Waffen (2x), Gemischtwaren und Kräuter
(Täglich geöffnet)
- Schmied „Rodar, Sohn des Grufalm“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)
- Schmied „Kolban Getrosch“
- Schmied „Traviadan Jassdel“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Ingerimms Feuer“
(Taverne wird von Bewohnern empfohlen.)
- Taverne „Ehernes Oxhoff“
- Taverne „Am Bodir“
- Taverne „Eisenfaust“
- Herberge „Glücklicher Prospektor“ (Herberge wird von Bewohnern empfohlen. Durchschnitt)
- Herberge „Schwarzes Gold“ (Günstig)
- Herberge „Wegrast“ (Günstig)

Spezielle Orte

- Eingang zur verlassenen Zwergenbinge

Besonderheiten in Oberorken

Eingang zur verlassenen Zwergenbinge

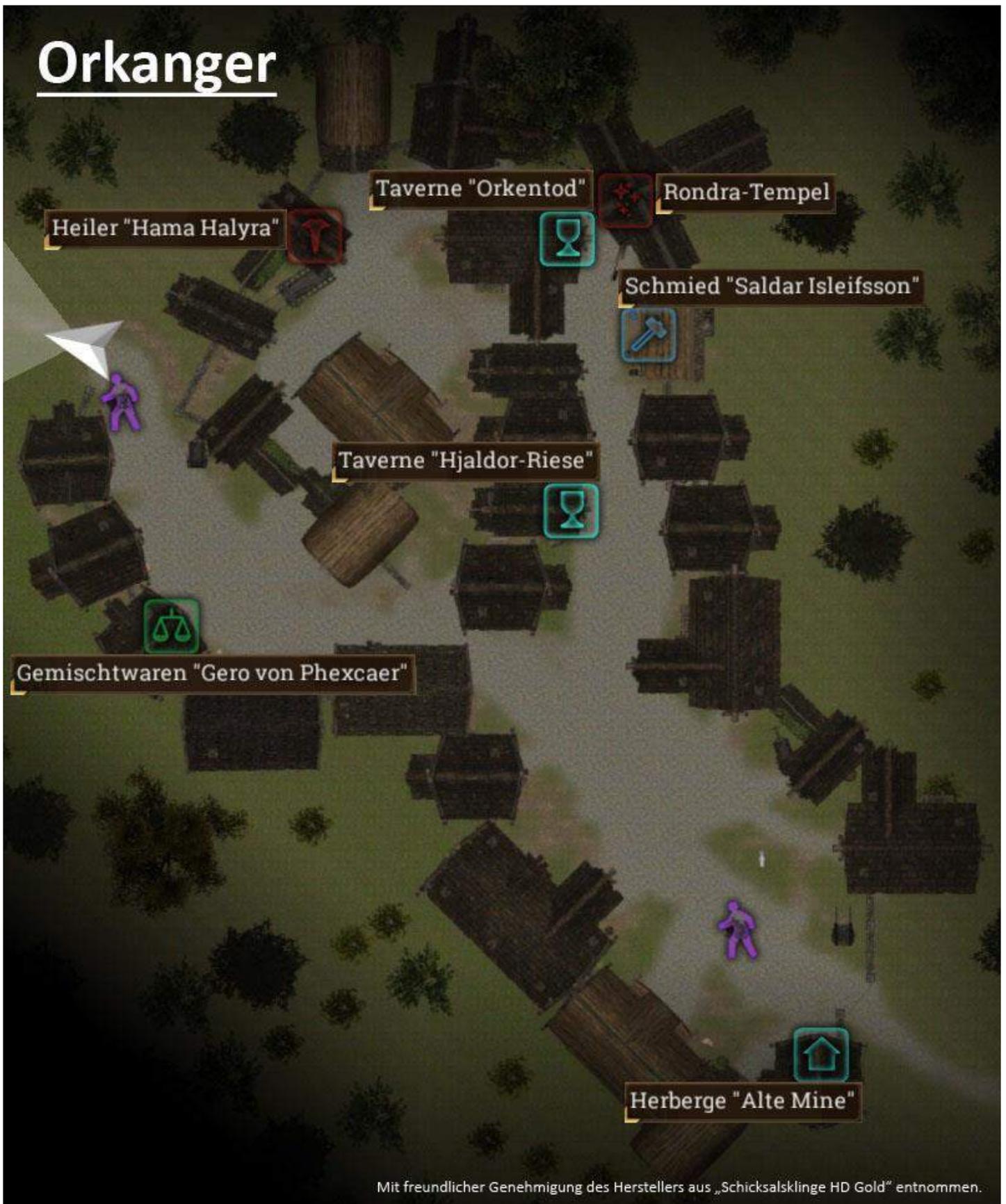
Ihr könnt die Stadtinfo bekommen, das ein paar verrückte Zwerge in einem Keller den Eingang zu den Minen besetzt halten. Dies ist der Hinweis auf das Dungeon in der Stadt, das Ihr durch den „Eingang zur verlassenen Zwergenbinge“ betreten könnt. Es ist deshalb nur ein Hinweis, da Ihr dafür keine Quest bekommt.

Es wird einige Dungeons geben, wozu Ihr keine Quest erhaltet, sondern einfach nur Eure Neugier gefragt ist. Eine Beschreibung des Dungeons findet Ihr in diesem Kapitel unter „Oberorken - Ein Dungeon“.

Waffen „Morka, Sohn des Grufalm“

Dieser Waffenhändler verkauft meisterliche Waffen. Mehr dazu im „Kapitel 2“ unter „Meisterliche Waffen“.

Orkanger



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Orkanger

Tempel und Heiler

- Rondra-Tempel (Göttin des Krieges und des Sturms)
- Heiler „Hama Halyra“
(Heiler wird von Bewohnern empfohlen.)

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Gero von Phexcaer“ (Günstig)
- Schmied „Saldar Isleifsson“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Orkentod“
- Taverne „Hjaldor-Riese“
- Herberge „Alte Mine“ (Durchschnitt)

Besonderheiten in Orkanger

Räuberlager

Ihr könnt in beiden Tavernen die Stadtinfo bekommen, das Räuber die ganze Gegend unsicher machen und das sie irgendwo in den Bergen auf dem Weg nach Felsteyn ihr Hauptquartier haben sollen. Dies ist nur ein Hinweis auf das Räuberlager, welches sich auf der Reiseroute Felsteyn <=> Orkanger befindet. Es gibt keine Quest dazu. Solltet Ihr also von Orkanger nach Felsteyn reisen, wisst Ihr schon Mal, was Euch auf der Strecke erwartet. Mehr Infos dazu findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Nebenquest: Orks bei Orkanger

In einer der beiden Tavernen könnt Ihr nur unter bestimmten Bedingungen auf Yussuf ibn Sanshied stoßen.

Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Orks bei Orkanger“.

Orvil



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Orvil

Tempel und Heiler

- Ifirn-Tempel (Tochter Firuns - Die Mildtätige)
- Heiler „Bjarnilda“
- Heiler „Eirik der Hjallander“

Händler und Schmiede

- Waffen „Liskolf Angason“ (Günstig)
- Gemischtwaren „Starkad Swafnansson“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Sehr Teuer)
- Gemischtwaren „Arve Feuerkopf“ (Durchschnitt)
- Markt für Gemischtwaren (2x) und Kräuter (3x)
(Geöffnet am 1. und 3. Windstag jeden Monats)
- Schmied „Korbosch, Sohn des Krimog“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Doppelbrand“
- Taverne „Hai und Harpune“
- Herberge „Bei Jadra“ (Günstig)
- Herberge „Roviksfjord“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Orvil Hafen
- Orvil

Besonderheiten in Orvil

Orvil Hafen

Der Hafen ist nur ein Fischerhafen. Schiffsreisen sind von hier aus nicht möglich.

Orvil

Das ist die Hütte von Umbrik Siebenstein. Ihr könnt sie nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil“.

Ottarje



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Ottarje

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Tiro von Brabak“

Händler und Schmiede

- Waffen „Vandrad Paavifahrer“ (Sehr Günstig)
- Gemischtwaren „Tevil Wallason“ (Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Garald Deornsson“ (Durchschnitt)
- Schmied „Thorgun der Starke“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Großer Drachen“
- Herberge „Ljasdahlssprung“ (Teuer)

Spezielle Orte

- Haus von Naja
- Ottarje

Besonderheiten in Ottarje

Die Gemischtwarenhändler

Die beiden Gemischtwarenhändler unterscheiden sich nur gering vom Preis, aber „Garald Deornsson“ ist etwas günstiger als „Tevil Wallason“.

Nebenquest: Der Daspota-Schatz

In der Taverne „Großer Drachen“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo auch diese Nebenquest bekommen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der Daspota-Schatz“.

Taverne „Großer Drachen“

In der Taverne „Großer Drachen“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo von einer Herberge auf dem Weg nach Daspota erfahren. Wenn die Daspota-Piraten die Herberge nicht komplett niedergebrannt haben, würde sie Euch eine gute Übernachtungsmöglichkeit bieten. Den Hinweis solltet Ihr beachten, wenn Ihr von Ottarje nach Daspota reisen solltet. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 4“ unter „Verfallene Herberge“.

Haus von Naja

Hyggelik der Kleine: Das Haus von Naja könnt Ihr vorerst noch nicht betreten. Es kann passieren, wenn Ihr durch die Straßen von Ottarje schlendert, das ein sehr kleiner Hund den Weg der Helden kreuzt. Dabei werden zwei Helden ausgewählt. Einmal der Held mit dem niedrigsten und der Held mit dem höchsten Wert in dem Talent Sinnesschärfe. Der aufmerksame Held bemerkt den Hund, wie er zu dem unaufmerksamen Helden geht und ihm ans Bein pinkelt. Als der benässte Held den Hund bemerkt, entfährt ihm ein erboster Aufschrei. Er wendet sich dem Hund zu, doch dieser beachtet ihn nicht.

Der benässte Held muss nun eine Probe auf Jähzorn ablegen. Schafft er sie nicht, so seufzt der Held nur, nimmt den Hund in die Hand und redet mit ihm. Gelingt aber die Probe, steigt Zornesröte in sein Gesicht. Er packt den Hund und wirft ihn in eine Regentonne. In beiden Fällen taucht danach eine Frau auf, die ihren Hund Hyggelik sucht. Gelingt die Jähzorn-Probe, versucht der benässte Held den nassen Hund aus der Regentonne zu holen. Dabei muss er eine Probe auf Fingerfertigkeit ablegen. Misslingt die Probe, so verletzt er sich dabei und erhält einen Schadenspunkt. Aber ansonsten schafft er es den Hund wieder in die Hand zu nehmen.

Sobald die Frau Euch erreicht hat, nimmt sie den Hund an sich. Ist der Hund nass geworden, so hält sie den benässten Helden für ihren Hunderetter. Der benässte Held muss nun eine Probe auf Charisma ablegen. Bei einer gelungenen Probe bekommt er außer den Dankesreden von der Frau noch einen Kuss auf die Wange. Hat der Held sich verletzt, so will sie ihn noch verarzten. Egal wie die Proben ausgegangen sind: Letztendlich bittet Euch die Frau in ihr Haus und stellt sich dabei als Naja vor. Im Haus gibt es Speis und Trank und nach etlichen Stunden des Erzählens und Lachens, verlasst Ihr das Haus wieder. Jedes Mal, wenn Ihr jetzt in Ottarje seid, könnt Ihr Naja aufsuchen, wo es bei jedem Besuch wieder ein ausgiebiges Mahl gibt.

Ottarje

Das ist das Gebäude von Hjore Ahrensson. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Hjore Ahrensson - Ottarje“.

Overthorn



Overthorn

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Der graue Storko“

Händler und Schmiede

- Waffen „Kherim al Sharrami“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Hjalla von den Winden“ (Durchschnitt)
- Markt für Waffen (2x), Gemischtwaren (2x) und Kräuter (2x) - (Geöffnet jeden Wassertag)
- Schmied „Hyggelik Ingramson“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)
- Schmied „Holle Bornstein“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Alriks“
- Taverne „Füllhorn“
- Herberge „Admiral“ (Teuer)
- Herberge „Güldenland“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Haus von Thorenor von Overthorn

Besonderheiten in Overthorn

Taverne „Alriks“

Während Ihr in der Taverne „Alriks“ den Wirt nach Stadtinfos fragt, taucht zwischendrin ein Magier auf. Er stellt sich Euch als Curian vor und fragt, ob Ihr Interesse an einer Reisebegleitung hättet. Hier bekommt Ihr nun die Möglichkeit den Magier „Curian der Zwielichtige“ als siebtes Gruppenmitglied in Eure Gruppe aufzunehmen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Nichtspielercharaktere“.

Haus von Thorenor von Overthorn

Thorenor weiß, das Ihr die Helden des Hetmanns seid und rät Euch, sich mit Sprachen, wegen einer korrekten Aussprache, zu befassen. Zudem sollt Ihr Ausschau nach seiner Frau und seinen zwei Söhnen halten. Da Ihr sie aber in Overthorn nirgends finden könnt, braucht Ihr sie nicht zu suchen. Als letztes gibt er noch den Rat, Eure Schritte immer auf den Wegen zu halten.

Peilinen



Peilinen

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Waffen „Frenjar Malinasson“ (Teuer)
- Gemischtwaren „Traviane Abbelsun“ (Teuer)
- Markt für Waffen, Gemischtwaren (2x) und Kräuter (Geöffnet am 1. und 3. Markttag jeden Monats)
- Schmied „Ardor Gerdorn“

Tavernen und Herberge

- Taverne „Löwe und Einhorn“
- Herberge „Travias Ruh“ (Durchschnitt)
- Herberge „Bei Haldor“ (Günstig)

Spezielle Orte

- Haus von Thoras Swafnirsson

Besonderheiten in Peilinen

Haus von Thoras Swafnirsson

Thoras ist sehr verärgert über sein Haus und will auch nicht mit Euch sprechen. Als Euch das schiefe Haus von Thoras auffällt, versteht Ihr, warum er so aufgebracht ist.

Rovamund



Rovamund

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Phex-Tempel (Gott der Diebe und der Händler)
- Heiler „Firunya Gelling“

Händler und Schmiede

- Waffen „Hammes el Kabir“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Gemischtwaren „Elgor von Krohn“ (Durchschnitt)
- Kräuter „Pordigo Asrakis“ (Teuer)
- Markt für Waffen, Gemischtwaren und Kräuter
(Geöffnet jeden Rohalstag)
- Schmied „Kivai ejaale“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Silberner Becher“
- Taverne „Immansieg“
- Herberge „Zollhaus“ (Teuer)
- Herberge „Grenzwacht“ (Günstig)

Spezielle Orte

- Haus von Thure Svendjason

Besonderheiten in Rovamund

Hauptquest: Orkaktivitäten

In den beiden Tavernen könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Hauptquest bekommen.
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Orkaktivitäten“.

Nebenquest: Die Entführung

In den beiden Tavernen könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen.
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Die Entführung“.

Haus von Thure Svendjason

Das Haus von Thure Svendjason könnt Ihr nur unter bestimmten Bedingungen betreten.
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Die Entführung“.

Rovik



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Rovik

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Markt für Waffen (2x) und Gemischtwaren (2x)
(Geöffnet jeden Feuertag)
- Schmied „Cern Cernsson“

Tavernen und Herbergen

- Herberge „Krissons Absteige“ (Günstig)

Rukian



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Rukian

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)

Händler und Schmiede

- Markt für Gemischtwaren
(Geöffnet am 2. Feuertag jeden Monats)
- Schmied „Bjarne Bjarnsson“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Traviamet“
- Herberge „Bornland“ (Teuer)

Spezielle Orte

- Haus von Dorfältester Hyordgar
- Schlachthaus
- Haus von Zerif Gurdson

Besonderheiten in Rukian

Ankunft in Rukian

Die folgende Begegnung gehört zu dem DLC „Für die Götter“.

Beim Betreten der Stadt steht Euch ein Junge im Weg. Daraufhin kommt ein alter Mann auf Euch zu und flüstert

dem Jungen was ins Ohr. Als der Junge auf Seite geht, stellt sich Euch der Alte als Zerif Gurdson vor. Ihr solltet Euch ebenfalls vorstellen. Zerif würde Euch gerne zum Essen und zum Trinken einladen, aber da heute Schlachttag ist, hat er alle Hände voll zu tun. Dann verabschiedet er sich von Euch.

Gelingt dem Anführer auf dem Talent „Menschenkenntnis“ eine Probe darauf, so warnt er Euch, das der Alte sicher mehr ist, als es im ersten Augenblick den Schein hat. Die Begegnung mit Zerif hat nur indirekt etwas mit der Nebenquestreihe „Ein seltsamer Ort“ zu tun. Mehr über die Nebenquestreihe erfahrt Ihr im „Kapitel 3“. Was es mit Zerif Gurdson auf sich hat, erfahrt Ihr bei seinem Haus.

Nebenquest: Hyordgars Aufgabe

In der Taverne „Traviamet“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“.

Herberge „Bornland“

Während Eurer Nachforschungen in Rukian, wird es in der Herberge zu einem Tumult kommen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Aufstand in der Herberge“.

Haus von Dorfältester Hyordgar

Das Haus vom Dorfältesten Hyordgar könnt Ihr nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Hyordgars Aufgabe“.

Schlachthaus

Das Schlachthaus könnt Ihr erst betreten, wenn Ihr den Dorfältesten Hyordgar aufgesucht habt. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Schlachthaus Rukian“.

Haus von Zerif Gurdson

Das Ereignis im Haus gehört zu dem DLC „Für die Götter“.
Ihr solltet das Haus erst aufsuchen, wenn Ihr erfahrene und gut ausgerüstete Helden habt. Denn die Warnung Eures Anführers bei der Ankunft Rukians wird sich schnell als wahr erweisen. Nach der Nebenquestreihe „Ein seltsamer Ort“ könnt Ihr in der Taverne „Traviamet“ die Stadtinfo bekommen, das Ihr Euch am besten von Zerif fernhalten sollt, da er gefährlich ist. Gut zu wissen, dadurch ist die Warnung Eures Anführers bestätigt worden.

Begeht Euch zu Zerifs Haus. Als Ihr näher an die Tür herangeht, könnt Ihr einige unterdrückte Schreie hören. Da die Tür verschlossen ist, solltet Ihr das Schloss mit dem Talent „Schlösser knacken“ knacken, die Tür mittels des Zaubers „Foramen“ öffnen oder die Tür einrammen. Im Haus stinkt es und plötzlich springt eine schwarze Katze vor Euch auf den Boden. Jeder Held muss nun eine Probe auf Aberglauben ablegen. Gelingt einem Helden die Probe, so betritt er das Haus nicht, da für ihn die Katze Unglück bringt.

Ihr könnt jetzt das Innere des Hauses weiter untersuchen oder das Haus verlassen. Verlasst Ihr das Haus, habt Ihr keine Möglichkeit mehr herauszufinden, was in Zerifs Haus vor sich geht. Ihr solltet das Haus also nur verlassen, wenn zu viele Helden das Haus aufgrund der Katze nicht betreten wollen. Denn es erwartet Euch ein schwerer Kampf und jeder Held, der vor der Tür bleibt, macht den Kampf für die restlichen Helden um einiges schwerer. Verzichtet dann lieber auf das Haus, geht außerhalb etwas zurück und führt Eure Gruppe wieder zusammen.

Untersucht Ihr das Haus weiter, entdeckt Euer Anführer eine Falltür im Boden und öffnet sie. Der Gestank wird immer unerträglicher. Ihr klettert daraufhin in die Tiefe. Es schockiert Euch, was Ihr hier seht: Zerif schneidet gerade Rippchen aus einem ehemals menschlichen Wesen. Als er Euch bemerkt, gibt er dem Jungen den Befehl, die Käfige der Waldlöwen zu öffnen. Ihr solltet den kranken Bastard töten.

Kampf gegen 1 Zerif, 1 Zerifs Gehilfe und 4 Trainierte Waldlöwen (70 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Zerif und sein Gehilfe verwenden Schusswaffen, womit sie einen hohen Schaden verursachen können. Zudem verwendet Zerif ein Schlafgift. Die trainierten Waldlöwen haben 2 Attacken in einer Runde und sollten, falls möglich, mit dem Zauber „Sanftmut“ besänftigt werden. Habt Ihr einen Druiden dabei, dann ist natürlich der Zauber „Herr der Tiere“ die bessere Wahl. Setzt in diesem Kampf ruhig Eure ganze Astralenergie ein, denn schließlich könnt Ihr Euch nach dem Kampf in Rukian ausgiebig ausruhen.

Nach dem Kampf durchsucht Ihr das Haus und findet einen Haufen Zeug, der wohl den früheren Opfern von Zerif gehört hat. Beute: 10 Dukaten, 1x Eisenhelm, 1x Peitsche, 1x Waffenrock, 1x Lakritze, 1x Dreschflegel

Runinshavn



Runinshavn

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Tevil der Stier“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Golf von Prem“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Tore Lingardson“ (Sehr Teuer)

Besonderheiten in Runinshavn

Keine Herberge

Wie Ihr sehen könnt, gibt es keine Herberge in Runinshavn. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als am gleichen Tag noch weiter zu reisen oder auf der Straße ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehr zum Nächtigen auf der Straße findet ihr im „Kapitel 2“ unter „Allgemeines zu Städten“.

Rybon



Rybon

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)

Tavernen und Herbergen

- Herberge „Am Hafen“ (Teuer)

Händler und Schmiede

- Schmied „Brin Bolter“

Besonderheiten in Rybon

Nebenquest: Der Daspota-Schatz

In der Herberge „Am Hafen“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der Daspota-Schatz“.

Serske



Serske

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Markt für Gemischtwaren (2x) und Kräuter (Geöffnet am 3. Markttag jeden Monats)
- Schmied „Laske Hasgarsson“ (Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Westwind“
- Herberge „Orknase“ (Teuer)

Spezielle Orte

- Haus von Kaigrimm Palasson

Besonderheiten in Serske

Haus von Kaigrimm Palasson

Kaigrimm soll sich mit alten Karten auskennen und daher betretet Ihr sein Haus. Er hat tatsächlich schon halb Thorwal bereist, dutzende Stadtkarten geprüft und die erstaunlichsten Sachen gesehen, aber beim Auftrag des Hetmanns kann er Euch nicht helfen.



Skeellen

Tempel und Heiler

- Peraine-Tempel
(Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilung)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Orschädel“
- Herberge „Letzte Rast“ (Durchschnitt)

Händler und Schmiede

- Markt für Waffen, Gemischtwaren (2x), Kräuter (2x)
(Geöffnet am 3. Windstag jeden Monats)
- Schmied „Tuwine Isleifsdottir“

Besonderheiten in Skeellen

Hauptquest: Orkaktivitäten

In der Taverne „Orschädel“ könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Hauptquest bekommen.
Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Orkaktivitäten“.

Skjal



Skjal

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Gera Tjalfsdottir“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Raskir Südfahrer“ (Günstig)
- Gemischtwaren „Korja Egilsdottir“ (Durchschnitt)
- Kräuter „Lingard von Hjalsingor“ (Günstig)
- Markt für Waffen, Gemischtwaren (2x) und Kräuter (Geöffnet am 1. und 3. Markttag jeden Monats)
- Schmied „Ingram Ingramsson“ (Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Goldener Becher“
- Taverne „Alter Pirat“
- Herberge „Zum toten Hai“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

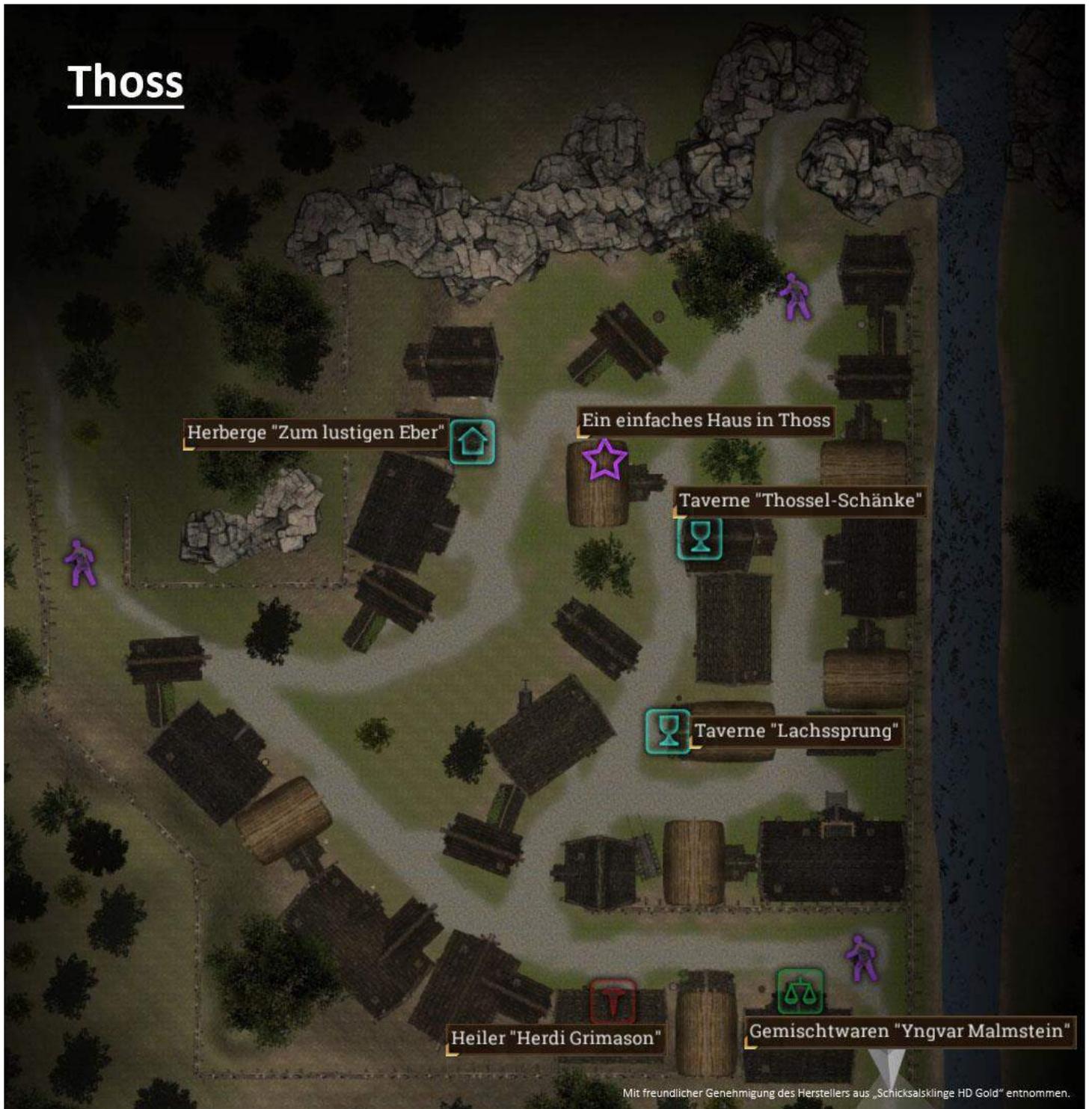
- Skjal

Besonderheiten in Skjal

Skjal

Das ist das Haus von Jurge Torfinsson. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Jurge Torfinsson - Skjal“.

Thoss



Thoss

Tempel und Heiler

- Heiler „Herdi Grimason“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Yngvar Malmstein“ (Sehr Teuer)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Thossel-Schänke“
- Taverne „Lachssprung“
- Herberge „Zum lustigen Eber“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Ein einfaches Haus in Thoss

Besonderheiten in Thoss

Ein einfaches Haus in Thoss

Das ist der neue Wohnort von Yasma Thinmarsdotter. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Yasma Thinmarsdotter - Thoss“.

Tjanset



Tjanset

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Meister Moryan“
(Heiler wird von Bewohnern empfohlen.)

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Havena-Hobart“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Kräuter „Hasgar von Manrek“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Schmied „Runolf Ingirason“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Vier Schiffe“
- Taverne „Strandräuber“
- Herberge „Bei Brin“ (Günstig)

Tjoila



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Tjoila

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Markt für Gemischtwaren
(Geöffnet am 4. Erdstag jeden Monats)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Voller Humpen“
- Herberge „Bei Isliva“ (Günstig)

Treban

Haus von Mority Ywerson

Herberge "Einkehr"



Gemischtwaren "Erkenhild Egilsdottir"

Hafen

Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Treban

Tempel und Heiler

- Keine

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Erkenhild Egilsdottir“ (Durchschnitt)

Tavernen und Herbergen

- Herberge „Einkehr“ (Durchschnitt)

Spezielle Orte

- Haus von MORITY Ywerson

Besonderheiten in Treban

Haus von MORITY Ywerson

MORITY erkennt Euch als Helden-Volk und meint, das Ihr nichts Richtiges könnt. Er war auch früher im ganzen Land unterwegs, aber nicht wegen Schätzen und Dukaten, sondern wegen den Riesenschröttern, die es hier Mal überall gab. Danach setzt er Euch freundlich, aber bestimmt vor die Tür.

Tyldon



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Tyldon

Tempel und Heiler

- Firun-Tempel (Gott des Winters und der Jagd)

Händler und Schmiede

- Waffen „Grima Rordiksdottir“ (Durchschnitt)
- Gemischtwaren „Kaeelan Lurjaan“ (Durchschnitt)
- Markt für Waffen, Gemischtwaren und Kräuter (2x)
(Jeden Tag geöffnet)
- Schmied „Fjolnir Levthansson“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Baum da geht er!“
- Herberge „Große alte Berge“
(Herberge wird von Bewohnern empfohlen. Günstig)

Vaermhag



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Vaermhag

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Sendo aus Thorwal“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Tuwine Fjolinirdottir“ (Sehr Günstig)
- Kräuter „Alrik Groben“ (Sehr Günstig)
- Schmied „Der Salzeraner“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen:

- Taverne „Küstennebel“
- Herberge „Zum Tempel“ (Durchschnitt)

Varnheim



Varnheim

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Herjan“

Händler und Schmiede

- Waffen „Firinja von Olport“ (Teuer)
- Gemischtwaren „Olgarda Nordfahrer“ (Günstig)
- Gemischtwaren „Vandrad der Gerissene“ (Sehr Günstig)
- Kräuter „Lingard Karvensdottir“ (Durchschnitt)
- Markt für Waffen (2x), Gemischtwaren und Kräuter (Geöffnet am 2. und 4. Markttag jeden Monats)
- Schmied „Einar Eindrinsson“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Schwert und Schiff“
- Taverne „Pelikan“
- Herberge „Rorlifs bescheidene Hütte“ (Teuer)
- Herberge „Ronny's Spelunke“ (Günstig)

Spezielle Orte

- Haus von Marinus Peterson
- Varnheim

Besonderheiten in Varnheim

Nebenquest: Der Daspota-Schatz

In einer Taverne könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der Daspota-Schatz“.

Haus von Marinus Peterson

Zuerst hört Ihr hier ein Jammern, aber im Hausinneren wird Euch klar, das die Gesangkünste von Marinus noch einiges an Übung bedürfen.

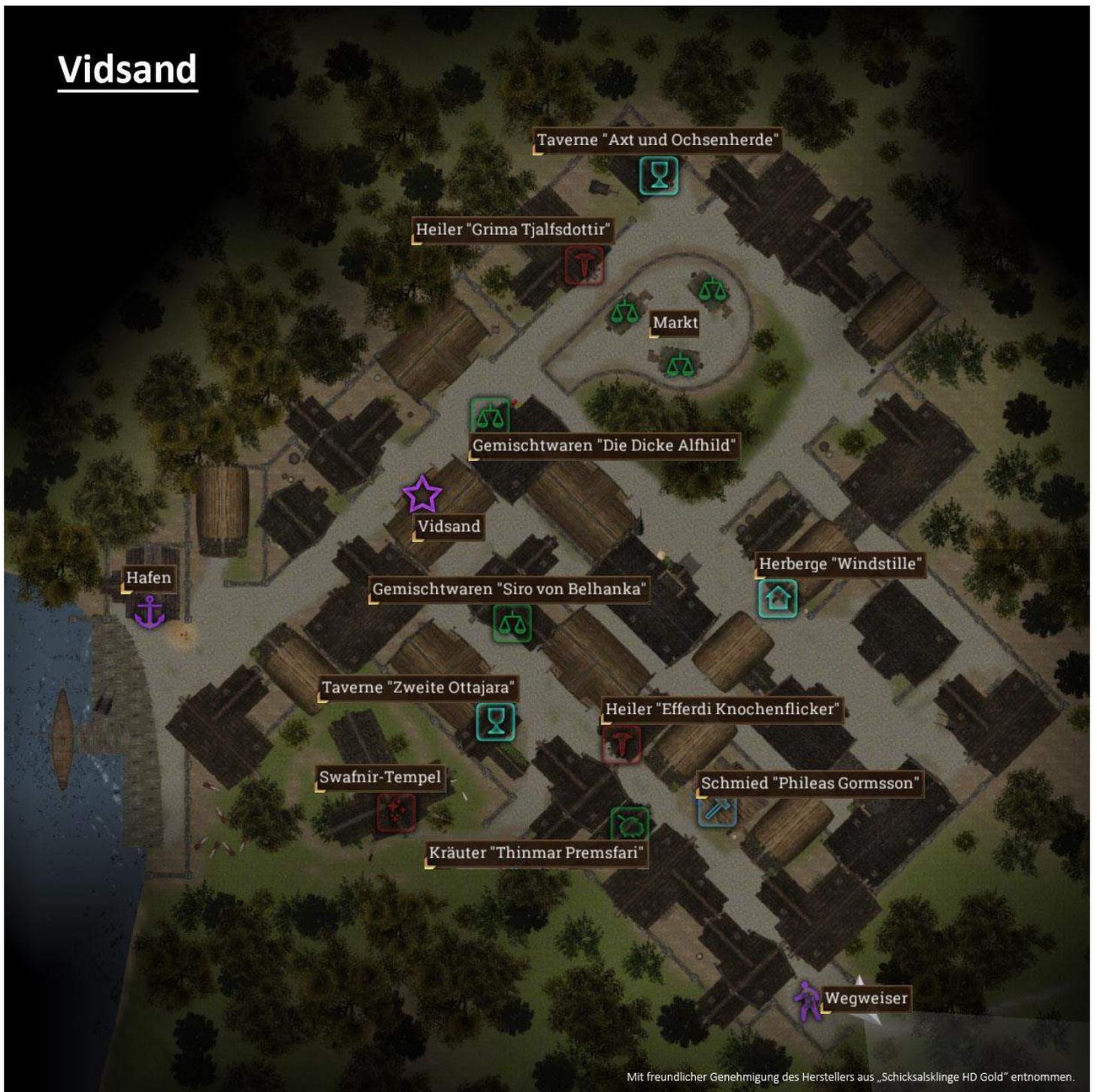
Varnheim

Das ist das Gebäude von Eliane Windenbek. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim“.

Stadtinfo über Eliane Windenbek

Schon in Thorwal und in ein paar anderen Städten ist es möglich eine Stadtinfo von Eliane Windenbek zu bekommen. Auf jeden Fall, werdet Ihr hier eine erhalten. Doch auch nach der Info, ist das Haus von Eliane Windenbek nicht ausfindig zu machen. Ihr müsst dafür die „Hauptquest: Eliane Windenbek - Varnheim“ haben.

Vidsand



Vidsand

Tempel und Heiler

- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Efferdi Knochenflicker“
- Heiler „Grima Tjalfsdottir“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Die Dicke Alfild“ (Händler wird von Bewohnern Empfohlen. Teuer)
- Gemischtwaren „Siro von Belhanka“ (Durchschnitt)
- Kräuter „Thinmar Premsfari“ (Günstig)
- Markt für Gemischtwaren (3x) (Geöffnet am 2. und 4. Windstag jeden Monats)
- Schmied „Phileas Gormsson“

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Axt und Ochsenherde“
- Taverne „Zweite Ottajara“
- Herberge „Windstille“ (Teuer)

Spezielle Orte

- Vidsand

Besonderheiten in Vidsand

Taverne „Zweite Ottajara“

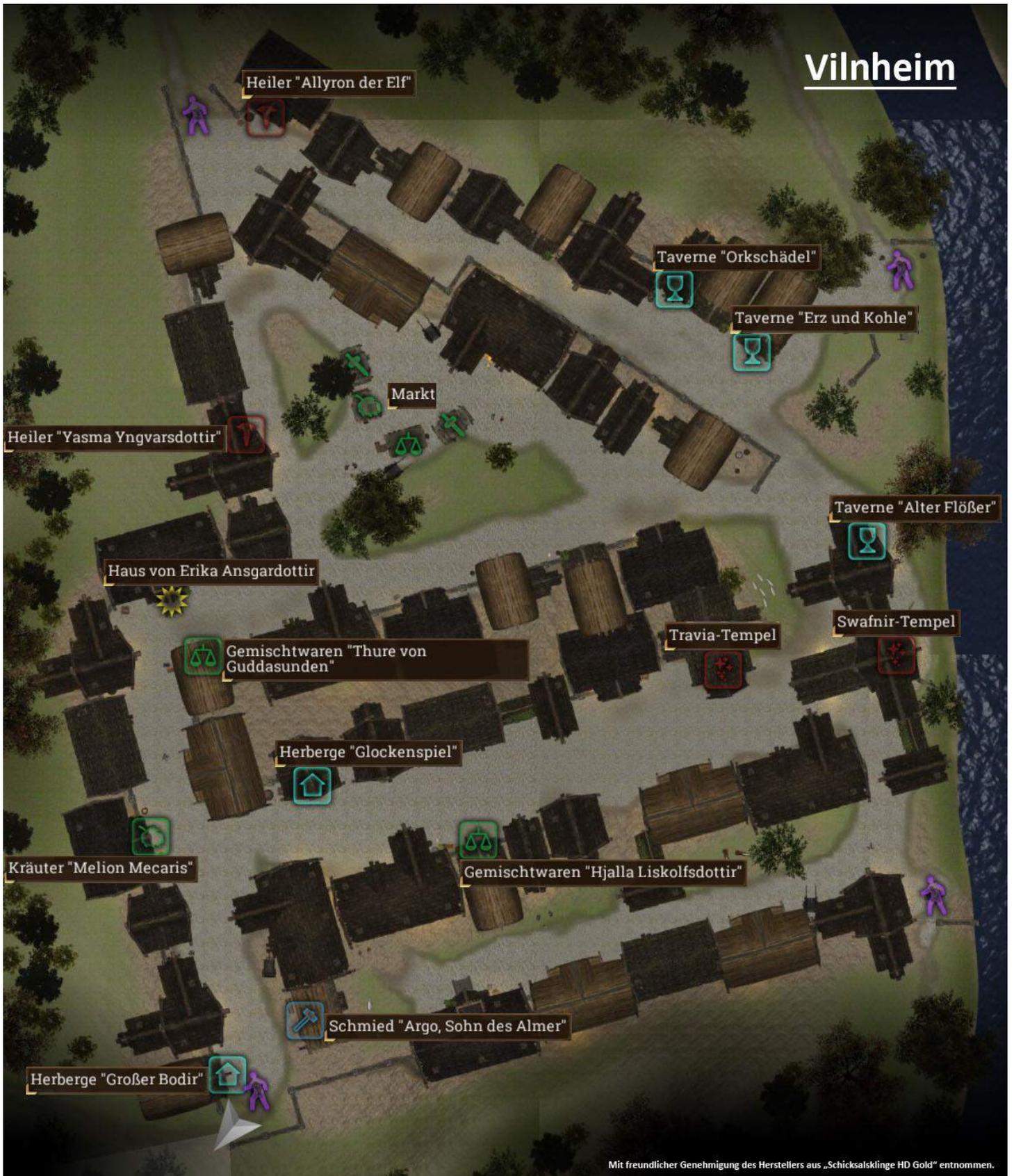
Nur wenn Ihr auf der Suche nach einem Barden in Vidsand seid, werdet Ihr ihn hier in der Taverne antreffen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Die meisterliche Laute“.

Vidsand

Das ist das Gebäude von Ragna Firunjasdotter. Ihr könnt es nur unter bestimmten Bedingungen betreten. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Ragna Firunjasdotter - Vidsand“.

Vilnheim



Vilnheim

Tempel und Heiler

- Travia-Tempel
(Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe)
- Swafnir-Tempel (Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe)
- Heiler „Allyron der Elf“
- Heiler „Yasma Yngvarsdottir“

Händler und Schmiede

- Gemischtwaren „Thure von Guddasunden“
(Händler wird von Bewohnern empfohlen; Teuer)
- Gemischtwaren „Hjalla Liskolfsdottir“ (Sehr Günstig)
- Kräuter „Melion Mecaris“ (Teuer)
- Markt für Waffen (2x), Gemischtwaren und Kräuter
(Geöffnet am 1. und 3. Markttag jeden Monats)
- Schmied „Argo, Sohn des Almer“
(Schmied wird von Bewohnern empfohlen.)

Tavernen und Herbergen

- Taverne „Orkschädel“
(Taverne wird von Bewohnern empfohlen.)
- Taverne „Erz und Kohle“
- Taverne „Alter Flößer“
- Herberge „Glockenspiel“
(Herberge wird von Bewohnern empfohlen. Teuer)
- Herberge „Großer Bodir“ (Günstig)

Spezielle Orte

- Haus von Erika Ansgardottir

Besonderheiten in Vilnheim

Nebenquest: Die süße Erika

In einer Taverne könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Die süße Erika“.

Nebenquest: Der verlorene Dörfler

In einer Taverne könnt Ihr durch eine Stadtinfo diese Nebenquest bekommen.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Der verlorene Dörfler“.

Haus von Erika Ansgardottir

Das Haus von Erika Ansgardottir könnt Ihr nur unter bestimmten Bedingungen betreten.

Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Nebenquest: Die süße Erika“.

Dungeonkarten

Es folgen nun die Dungeonkarten mit einer kompletten Beschreibung. Ausnahme sind Dungeons, die zu Haupt- oder Nebenquests gehören. Die findet Ihr im „Kapitel 3 - Quests“.

Folgende Dungeonkarten, findet Ihr bei den Hauptquests:

Ein Gewölbe (Tempel des Namenlosen)

Auf der Insel Hjalland treiben die Diener des Namenlosen ihr Unwesen.
Es gehört zur „Hauptquest: Tempel des Namenlosen“.

Eine Ruine (Schwarzmagieruine)

Die Ruine könnt Ihr erst finden, wenn Ihr zuvor mit Yasma Thinmarsdotter gesprochen habt.
Es gehört zur „Hauptquest: Die Ruine des Schwarzmagiers“.

Eine Höhle (Orkhöhle)

Auf der Reiseroute Phexcaer <=> Skelellen könnt Ihr den Vorposten der Orks austrüchern.
Es gehört zur „Hauptquest: Orkaktivitäten“.

Eine Burgruine (Hyggeliks Ruine)

Die Burgruine ist nur mit den Kartenstücken zu finden.
Es gehört zur „Hauptquest: Hyggeliks Ruine“.

Folgende Dungeonkarten, findet Ihr bei den Nebenquests:

Thorwal - Die Alte Zwingfeste: Eingangsebene und 1. Unterebene

Die alte Zwingfeste ist wahrscheinlich das erste Dungeon, das Ihr betreten werdet.
Es gehört zur „Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste“.

Thorwal - Die Alte Zwingfeste: 2. bis 4. Unterebene

Den Rest der alten Zwingfeste könnt Ihr erst später erforschen.
Es gehört zur „Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste“.

Eine Höhle (Daspota-Schatz)

Auf der Reiseroute Rybon <=> Thoss könnt Ihr den Schatz der Piraten heben.
Es gehört zur „Nebenquest: Der Daspota-Schatz“.

Das Totenschiff

Auf das Totenschiff könnt Ihr nur auf Euren Seereisen stoßen.
Es gehört zur „Nebenquest: Das Totenschiff“.

Folgende DLC-Dungeonkarten, findet Ihr bei den Nebenquests:

Torkils Schlund

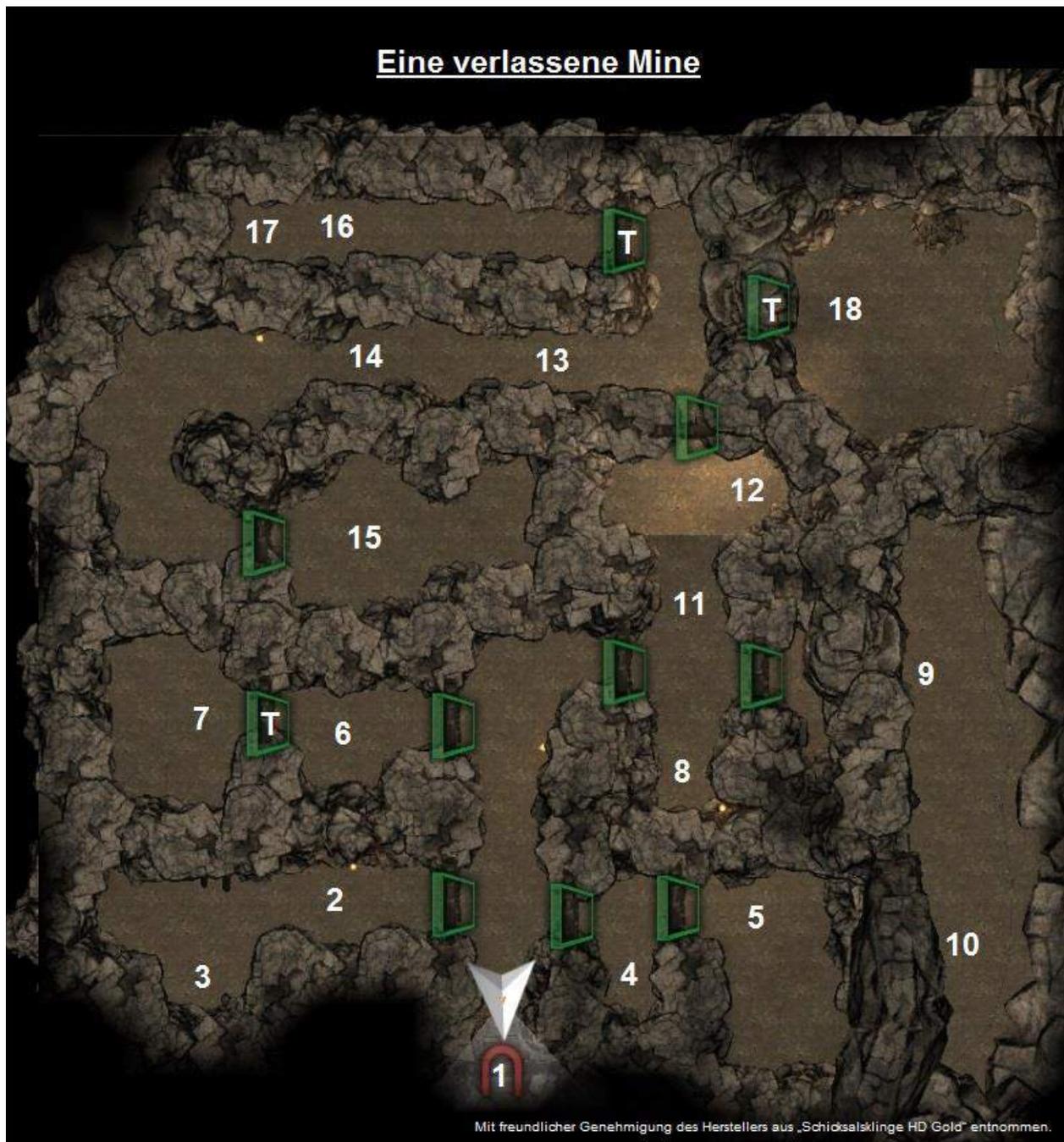
In Groenvelden könnt Ihr über eine Passage Torkils Schlund erreichen.
Es gehört zur „Nebenquest: Torkils Schlund“.

Ein mysteriöses Waldstück

Das Waldstück könnt Ihr erst finden, wenn Ihr Hasgar Fjólnirsons Auftrag angenommen habt.
Es gehört zur „Nebenquest: Ein Strauß voll Klang“.

Krypta des Baerhag Clans

Seid Ihr im Auftrag des Baerhag-Clans unterwegs, könnt Ihr in Orkhun deren Krypta finden.
Es gehört zur „Nebenquest: Der verlorene Dörfler“.



Prem - Eine verlassene Mine

Allgemeines

Dieses Dungeon könnt Ihr in Prem finden und ist für Anfangscharaktere gedacht. Im Dungeon müsst Ihr einige Gänge freigraben und daher solltet Ihr jeden Helden mit entsprechendem Werkzeug ausstatten. Drei Hacken und drei Schaufeln kämen dazu in Frage. Die Hacken könnten die starken Helden in der Gruppe bekommen und die Schaufeln gebt Ihr an die schwächeren Helden weiter. Es können auch sechs Schaufel oder sechs Hacken sein oder irgendeine beliebige Kombination.

Wichtig ist nur, das jeder Held ein Werkzeug in seinem Inventar hat.

Müsst Ihr Euch noch Hacken bzw. Schaufeln kaufen, so solltet Ihr das in Prem bei Beo Beornsson machen, denn er bietet sie am günstigsten an. Überprüft zum Schluss noch, ob bei den Helden das Gewicht stimmt und niemand durch die zusätzliche Last plötzlich weniger als 5 Bewegungspunkte hat. Verteilt notfalls Eure Ausrüstung.

Rasten in der verlassenen Mine

Wenn Ihr in der verlassenen Mine übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 1 Großes Skelett und 4 Skelette

Beute: Keine - (30 Abenteurpunkte für die Gruppe)

- Kampf gegen 9 Skelette

Beute: Keine - (40 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Wegen der Skelette, müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Die Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Eine verlassene Mine

1.) Ein- bzw. Ausgang

2.) Ein eingestürzter Gang: Den Gang könnt Ihr mit Hacken und Schaufeln freilegen. Wie lange Ihr dafür braucht, hängt davon ab, ob nur ein Held entsprechendes Werkzeug im Inventar hat oder alle Helden. Sind nicht alle Helden mit Hacken oder Schaufeln ausgestattet, so kann das schon einen ganzen Tag dauern. Hat jeder Held etwas dabei, dauert es höchstens 6 Stunden. Achtet beim Freilegen von Gängen darauf, wie spät es ist. Sollte es bereits Nacht sein, so könntet Ihr die Mine vorerst verlassen, eine Mütze Schlaf in der Herberge „Premier Hof“ nehmen und dann am nächsten Tag ausgeruht sowie gestärkt weiter in dem Dungeon vordringen.

3.) Leiche eines Abenteurers: Ihr könnt die Toten in diesem Dungeon plündern oder Borons Segen für die Toten erbitten. Erbittet Ihr den Segen, so wird das Euer Ansehen bei Boron verbessern. Plündert Ihr hingegen die Toten, so wird das Boron nicht so gerne sehen. Da die Leiche an dieser Stelle nichts bei sich hat, erbittet Borons Segen.

4.) Hier liegt eine Laterne auf dem Boden. Leider könnt Ihr sie nicht mitnehmen, auch wenn Ihr es versucht.

5.) Über den Helden stürzt die Decke ein und begräbt sie unter sich. Jeder Held erleidet Schaden und sie müssen sich erst wieder freigraben. Wie unter Punkt 2 beschrieben, hängt die Dauer des Freigrabens davon ab, ob nur ein paar oder alle Helden Hacken oder Schaufeln bei sich haben. Sind nicht alle Helden damit ausgestattet, kann es bis zu einem halben Tag dauern. Haben aber alle Hacken oder Schaufeln dabei, dauert es nur ein paar Stunden.

6.) Ein eingestürzter Gang: Seht dazu Punkt 2. Sollten Eure Helden bis jetzt noch nicht alle Hacken oder Schaufeln besitzen, so weist ein Held darauf hin, das es sehr lange dauern kann, einen Stollen freizulegen, wenn nicht alle entsprechendes Werkzeug dabei haben. Spätestens jetzt solltet Ihr Euch darum kümmern.

7.) Die Tür zum Gerätelager ist schwer zu öffnen, gerade für Anfangscharaktere. Solltet Ihr sie nicht öffnen können, so könntet Ihr es später noch Mal versuchen, wenn Ihr erneut in Prem seid. Ansonsten enthält das Gerätelager folgendes: 3x Hacke, 1x Schaufel, 2x Seil, 3x Hammer, 15x Fackel

8.) Ein Loch im Boden: Das Loch ist zu schmal, um hinab klettern zu können.

9.) Ein eingestürzter Gang: Seht dazu Punkt 2.

10.) Die schimmernden Adern in der Wand sind leider nur Katzensgold.

11.) Ein eingestürzter Gang: Seht dazu Punkt 2. Vergesst nicht, zwischendurch in Prem zu rasten.

12.) Skelett eines Abenteurers: Seht dazu Punkt 3. Auch hier hat der Tote nichts bei sich.

13.) Ein eingestürzter Gang: Seht dazu Punkt 2. Es ist der letzte Gang, den Ihr freischaufeln könnt.

14.) Über den Helden stürzt die Decke ein: Wird bei Punkt 5 beschrieben.

15.) Hier liegt ein Geldbeutel auf dem Boden: 1 Dukat, 2 Silberstücke und 5 Heller

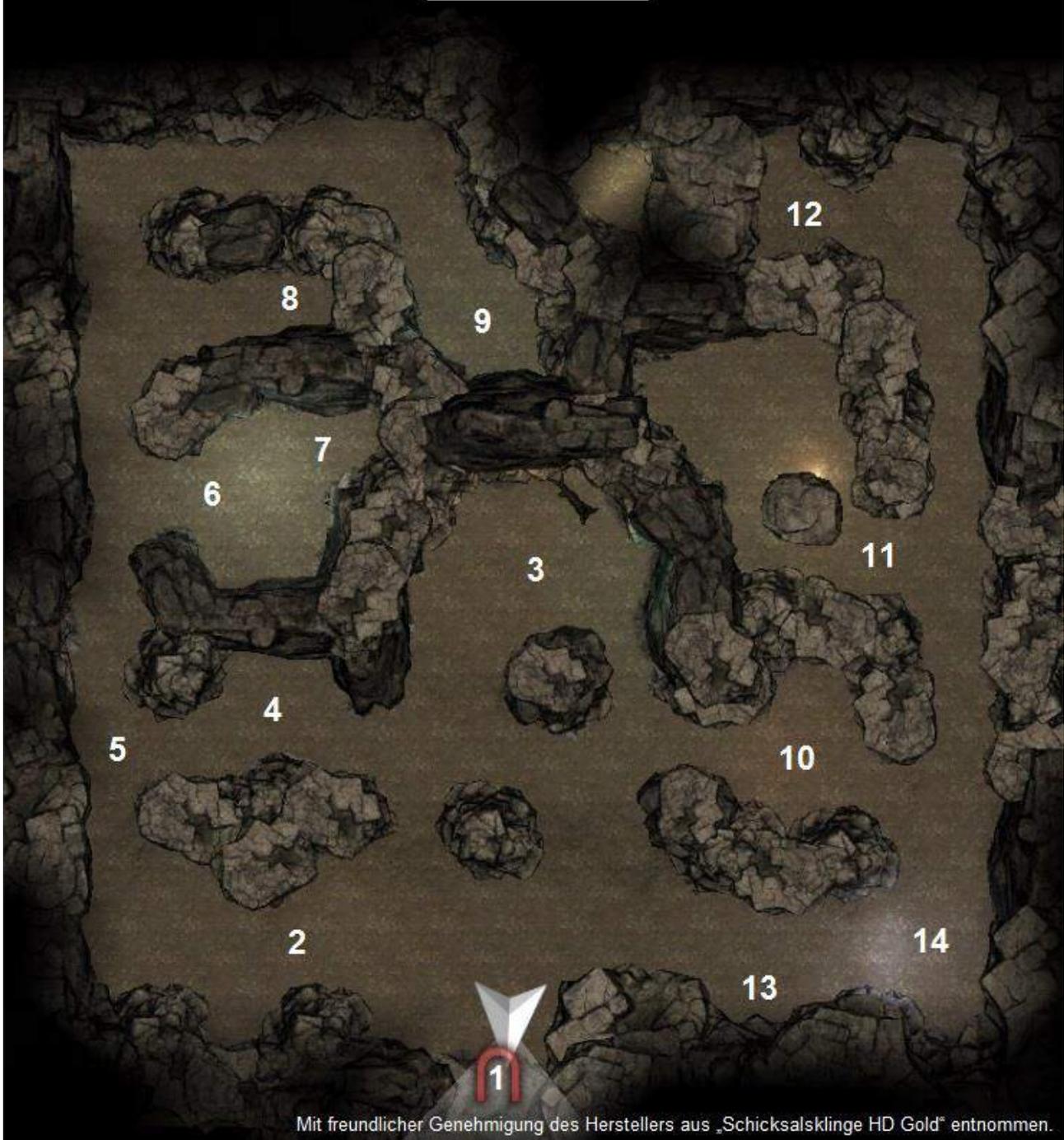
16.) Mumifizierte Leiche eines Abenteurers: Seht dazu Punkt 3. Auch hier hat der Tote nichts bei sich.

17.) Der Gang endet vor massiven Fels. Offensichtlich wurde hier nie weitergegraben.

18.) Alter Aufenthaltsraum der Bergleute: Kampf gegen 5 Skelette (5 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Gutes Kriegsbeil, 3x Hacke
Wegen der Skelette, müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Die Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Sobald Ihr die verlassene Mine fertig erkundet habt, verlasst sie durch den Eingang (Punkt 1).

Eine Höhle



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Eine Höhle (Goblinhöhle)

Allgemeines

Ihr könnt das Dungeon auf halber Strecke auf der Reiseroute Felsteyn <=> Orkanger finden (mehr zur Reiseroute findet Ihr im Kapitel 2). Dieses Dungeon ist für Anfangscharaktere geeignet, obwohl es einen Kampf mit großen Spinnen gibt, der für erfahrene sowie gut gerüstete Helden gedacht ist.

Kommt Ihr mit Anfangscharakteren zu dieser Höhle, so könnt Ihr sie ruhig erforschen. Nur solltet Ihr den einen Kampf auslassen und für später aufheben.

Ansonsten habt Ihr es in der Höhle nur mit Goblins zu tun. Die hier hausenden Goblins sind leichte Gegner, da sie nicht in Mengen auftreten. Aber die Goblins können die Helden mit Wundfieber infizieren.

Rasten in der Goblinhöhle

Wenn Ihr in der Goblinhöhle übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 5 Goblins

Beute: Keine - (19 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

- Kampf gegen 6 Goblins

Beute: Keine - (24 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Eine Höhle

1.) Ein- bzw. Ausgang

2.) Ein Höhlenbär: Hier weckt Ihr einen dösenden Höhlenbären auf. Zum Glück scheint er nicht streitsüchtig zu sein, denn er verfolgt Euch nicht, als Ihr etwas nördlich um die Ecke flieht. Danach könnt Ihr gefahrlos die Bärenhöhle betreten.

3.) An der Decke hängen mehrere seltsame Gebilde. Sobald Ihr sie Euch ansieht, fliegen 10 aufgeschreckte Fledermäuse knapp über Euren Köpfen vorüber in die Finsternis.

4.) Ein geschwächter Goblin kann sich kaum auf den Beinen halten und liegt im Sterben, dennoch versucht er nach seinem Säbel zu greifen. Wenn Ihr kämpfen wollt, so erledigt sich der Kampf von selbst, denn der Goblin bricht vor Euren Augen zusammen und ist tot.

5.) Kampf gegen 3 Goblins
(3 Abenteuerpunkte für die Helden)

Beute: 3x Säbel, 3x Helm

Lasst Euch bei den Helmen nicht vom Aussehen täuschen. Auch den Namen Lederhelm tragen sie nicht und somit sind es auch keine Leder- sondern Metallhelme. Von den Werten unterscheidet sich der Helm aber nicht von einem Lederhelm. Der Helm ist einfach nur hässlich und darum erleidet ein Held, der den Helm aufsetzt, ein Abzug von einem Punkt auf Charisma. Spielt Ihr das Spiel über Steam, solltet Ihr einen der Helme einmal kurz anziehen. Da die Helme als verflucht gelten, erhaltet Ihr dadurch die Steam-Errungenschaft „Verflixt und Zugenäht“.

6.) Kampf gegen 4 Goblins
(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1 Dukat und 5 Silberstücke, 4x Lederzeug, 4x Säbel

7.) Schatzkammer der Goblins: 7 Silberstücke, 3x Fackel, 2x Silberschmuck

8.) Ein totes Wildschwein: Hier könnt Ihr Eure Rationen auffüllen. - 10x Proviantpaket

9.) Ein Loch: Hier solltet Ihr nicht hineingreifen, denn ansonsten besteht die Gefahr, das der Anführer der Gruppe durch den Rattenbiss sofort Wundfieber bekommt.

10.) Kampf gegen 4 Goblins
(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 4x Säbel

11.) Kampf gegen 4 Goblins
(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 4x Schwert

12.) Zwei Goblinleichen: Die Leichen tragen allerdings nur ihre Kleider am Leib. Hier gibt es also nichts zu finden.

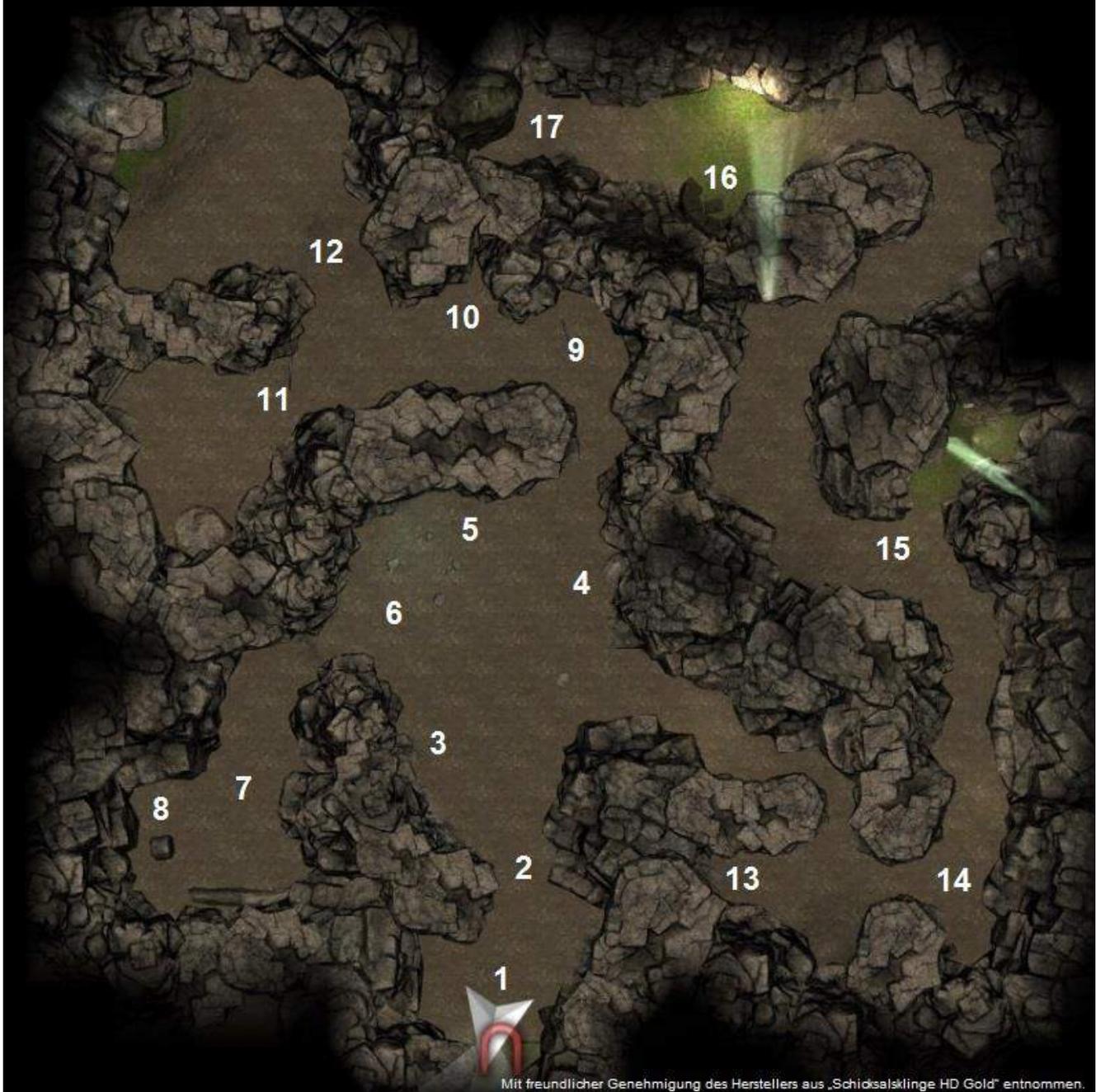
13.) Abfallhaufen: Wenn Ihr den Berg von Abfällen durchsucht, stinken danach alle Helden, was dann einen Abzug von 5 Punkten auf Charisma einbringt (vergeht nach einem Tag wieder). Dennoch kann etwas gefunden werden: 3 Silberstücke, 2x Essbesteck, 1x Essgeschirr, 1x Angelhaken

14.) Kampf gegen 10 Große Spinnen
(15 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Das ist der Kampf, der im Einleitungssatz zu dieser Höhle erwähnt wird. Seid Ihr mit Anfangscharakteren hier, so begeben Euch nicht in die südöstliche Ecke der Karte, sondern verlasst nun das Dungeon. Seid Ihr mit erfahrenen Helden hier, dann steht Euch nun ein harter und langer Kampf bevor. Berücksichtigt die Kampftipps zur Aufstellung Eurer Gruppe im „Kapitel 2“ unter „Taktisches Kämpfen“. Da die großen Spinnen sich nur sehr langsam bewegen, habt Ihr genug Zeit, um Euch richtig für den Kampf aufzustellen. Die Spinnen haben eine hohe Magieresistenz und sind deswegen nicht so leicht zu verzaubern. Dafür haben die Spinnen aber kein Gift.

Letztendlich könnt Ihr das Dungeon über Punkt 1 wieder verlassen.

Ein Wolfsbau



Ein Wolfsbau

Allgemeines

Dieses Dungeon ist für Anfangscharaktere gedacht, obwohl es inmitten der Hjaldorberge liegt. Ihr könnt das Dungeon auf halber Strecke auf der Reiseroute Orvil <=> Ottarje finden (mehr zur Route erfahrt Ihr im Kapitel 2).

Rasten im Wolfsbau

Wenn Ihr im Wolfsbau übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 6 Grimwölfe
Beute: Keine - (23 Abenteurpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 5 Grimwölfe
Beute: Keine - (25 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Ein Wolfsbau

1.) Ein- bzw. Ausgang.

2.) Kampf gegen 2 Grimwölfe

Beute: Keine - (2 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

3.) Hier könnt Ihr einen silbernen Helm mitnehmen. Der Silberhelm hat die gleichen Werte wie ein Topfhelm, nur das der Silberhelm von jedem Charakter getragen werden kann. Der Silberhelm ist nicht magisch.

4.) Ein Spalt in der Wand: Der Anführer der Gruppe kann in den Spalt greifen und dabei ein Amulett herausholen. Doch dabei wird er von einer Ratte gebissen und es besteht die Chance, das er sofort an Wundfieber erkrankt. Das Amulett solltet Ihr mit den Zaubern „Odem Arcanum“ und „Analüs“ analysieren. Es wurde von Travia gesegnet und wer es trägt, leidet keinen Durst und Hunger mehr. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr durch den Rattenbiss nebenbei auch noch die Steam-Errungenschaft „Pechvogel“.

5.) Ein Goblinskelett mitsamt Ausrüstung lehnt hier an der Wand: 1x Säbel, 1x Dolch, 1x Schnapsflasche
Wart Ihr auf der Reiseroute Orvil <=> Ottarje noch nicht in der Berghütte und habt Ihr keine alkoholischen Getränke dabei, so solltet Ihr die Schnapsflasche an Euch nehmen und vorerst behalten.

6.) Eine Blutspur führt in die westliche Höhle.

7.) Kampf gegen 3 Grimwölfe

Beute: Keine - (3 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

8.) Mehrere frische Leichen mitsamt Ausrüstung liegen hier auf dem Boden: 2x Schwert, 1x Orknase, 2x Dolch, 1x Schwerer Dolch, 1x Kettenhemd, 1x Seil, 1x Schaufel, 1x Laterne, 1x Schuldbuch
Wenn Ihr Euch das Schuldbuch anschaut, erfahrt Ihr, das Hjore Ahrensson in Ottarje ein Kartenstück besitzt. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Hjore Ahrensson - Ottarje“.

9.) Einsturzgefahr bei der Decke der Höhle: Wenn ein Held nicht geschickt genug ist, wird er einen Felsvorsprung anrumpeln, so das Steine auf die Helden niederprasseln. Alle Helden erleiden dadurch Schaden. Die Einsturzgefahr besteht jedes Mal, wenn Ihr durch diesen Abschnitt des Ganges geht.

10.) Unter dem Steinhaufen schaut eine Skeletthand hervor. Sie scheint von einem Ork oder Goblin zu stammen.

11.) Kampf gegen 6 Grimwölfe und viermal wird einer später noch dazu stoßen

Beute: Keine - (46 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

12.) Kampf gegen 4 Grimwölfe und sechsmal wird einer später noch dazu stoßen

Beute: Keine - (52 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

13.) Ein Kothaufen: Eine Untersuchung führt nur dazu, das der Anführer der Gruppe stinkt und somit für einen Tag einen Abzug von -5 auf sein Charisma erhält.

14.) Einsturzgefahr bei der Decke der Höhle: Wenn ein Held nicht geschickt genug ist, wird er einen Felsvorsprung anrumpeln, so das Steine auf die Helden niederprasseln. Alle Helden erleiden dadurch Schaden. Die Einsturzgefahr besteht jedes Mal, wenn Ihr durch diesen Abschnitt des Ganges geht.

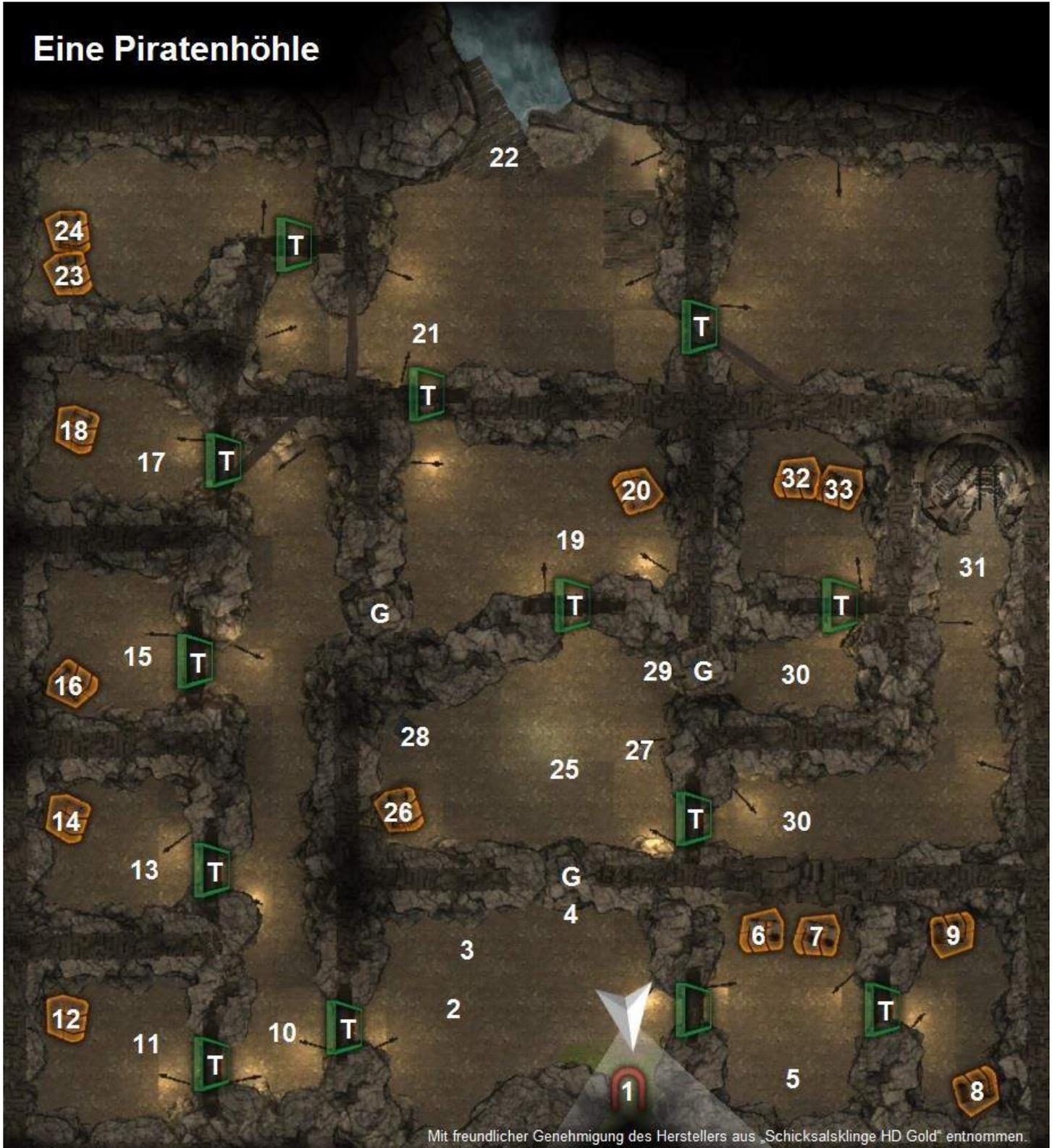
15.) Hier steht eine Laterne auf dem Boden, die Ihr mitnehmen könnt.

16.) Ein tiefer Spalt: Hier weiterzusuchen ist lebensgefährlich. Denn es wird sich dabei ein Felsbrocken lösen und dieser kann den Anführer in den sicheren Tod schicken. Doch wenn die Helden geschickt genug sind, können sie den Anführer rechtzeitig zurückreißen. Schaffen es die Helden den Anführer zu retten, so erhält der Anführer durch diese Erfahrung 50 Abenteuerpunkte.

17.) Ein toter Elf mitsamt Ausrüstung liegt hier am Gangende: 1x Dolch, 1x Langbogen, 1x Lederzeug, 1x Seil, 1x Decke, 1x Wasserschlauch, 1x Zunderkästchen, 1x Flöte, 1x Heiltrank

Sobald Ihr den Wolfsbau fertig erkundet habt, achtet weiterhin auf die einsturzgefährdeten Gangbereiche und verlasst den Bau durch den Eingang (Punkt 1).

Eine Piratenhöhle



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Eine Piratenhöhle

Allgemeines

Obwohl dieses Dungeon so weit weg liegt, ist es auch für Anfangscharaktere geeignet. Die Piratenhöhle befindet sich auf der Insel im Nordwesten und Ihr könnt sie auf der Reiseroute Manrin <=> Brendhil finden (genaueres zur Reiseroute findet Ihr im Kapitel 2).

Bevor Ihr Euch aufmacht, zu diesem Dungeon zu reisen, solltet Ihr Euch vorher ein Netz von einem Gemischtwarenhändler besorgen. In der Stadt Manrin könnt Ihr bei „Hjore Ahrensson“ eins kaufen. In der Stadt Brendhil gibt es keine Möglichkeit, an ein Netz zu kommen.

Rasten in der Piratenhöhle

Wenn Ihr in der Piratenhöhle übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 6 Piraten
Beute: Keine - (29 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 4 Piraten
Beute: Keine - (30 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Eine Piratenhöhle

1.) Ein- bzw. Ausgang. Wenn Ihr die Piratenhöhle zum ersten Mal betretet, werdet Ihr sofort angegriffen.

Kampf gegen 1 Pirat
(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Dolch, 1x Säbel, 1x Silberschmuck

2.) Kampf gegen 1 Pirat
(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Dolch, 1x Säbel, 1x Silberschmuck

3.) Falle: Die Falle kann vom Anführer entdeckt werden, so das sie keinen Schaden verursacht.

4.) Die Geheimtür kann zwar gefunden, aber von dieser Seite aus nicht geöffnet werden.

5.) Hier könnt Ihr bedenkenlos im Topf von der Fischsuppe essen. Es schmeckt nicht nur gut, sondern stillt auch Euren Hunger. Hier könnt Ihr immer wieder zurückkehren, um Euren Hunger zu stillen.

6.) Truhe: 50x Proviantpaket

7.) Truhe: 21x Proviantpaket

8.) Truhe: 2x Kurzbogen, 5x Speer, 1x Leichte Armbrust, 200x Pfeil, 50x Bolzen

Falls Ihr vorhabt die Pfeile und Bolzen zu verkaufen, solltet Ihr das erst nach dem Erforschen des Dungeons tun, denn auf der ganzen Insel gibt es nirgendwo Pfeile und Bolzen zu kaufen.

9.) Truhe: 5x Säbel, 5x Entermesser, 1x Schwert, 2x Skraja, 1x Orknase

10.) Kampf gegen 1 Pirat
(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Säbel, 1x Dolch, 1x Silberschmuck

11.) Ein Lagerraum: Auf den ersten Blick nichts von Interesse, aber es folgt sofort ein Kampf.

Kampf gegen 1 Pirat
(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Säbel, 1x Dolch, 1x Silberschmuck

12.) Truhe: 2 Dukaten und 3 Silberstücke, 1x Dolch, 1x Schnapsflasche, 1x Stoffhemd, 1x Silberschmuck

13.) Ein Lagerraum: Es kommt sofort zum Kampf.
Kampf gegen 2 Piraten
(22 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Säbel, 2x Dolch, 2x Silberschmuck

14.) Truhe: 6 Dukaten und 8 Silberstücke, 1x Skraja, 1x Silberschmuck, 1x Weinflasche, 1x Stoffhose, 1x Robe, 1x Heiltrank

15.) Ein Lagerraum: Auf den ersten Blick nichts von Interesse, aber es folgt sofort ein Kampf.

Kampf gegen 1 Pirat
(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Säbel, 1x Dolch, 1x Silberschmuck

16.) Truhe: Leer

17.) Ein Lagerraum: Es kommt sofort zum Kampf.
Kampf gegen 1 Thorwaler

(2 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Säbel, 1x Dolch, 1x Silberschmuck

18.) Truhe: 4 Dukaten und 4 Silberstücke, 3x Schnapsflasche, 1x Dolch, 1x Heiltrank

Kehrt in den Gang zurück und findet sowie öffnet die Geheimtür (G) in der Nähe.

19.) Kampf gegen 3 Piraten

(33 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Silberschmuck, 1x Entermesser, 1x Skraja, 1x Eisenschlüssel

Der Eisenschlüssel hat mit v1.35 eine Anwendung bekommen.

20.) Truhe: 1x Schreibzeug, 1x Schriftrolle,

1x Weinflasche, 1x Zaubertrank, 1x Lobpreisungen

Da Ihr auch in dem Tempel des Namenlosen das Buch der Lobpreisungen finden könnt, wird dort genauer auf das Buch eingegangen. Mehr dazu findet Ihr im „Kapitel 3“ unter „Hauptquest: Tempel des Namenlosen“.

21.) Kampf gegen 1 Pirat

(11 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Säbel, 1x Dolch, 1x Silberschmuck

22.) Eine kleine Bucht: Hier befindet sich ein Ruderboot, welches Ihr weiter dümpeln lassen solltet. Fahrt Ihr mit dem Boot doch hinaus, werdet Ihr beim Hinausrudern von einem Helden, dem eine Probe auf das Talent „Gefahrensinn“ gelingt, gewarnt, weiter zu rudern. Wenn Ihr dann noch rechtzeitig umkehrt, besteht eine Chance, das ein Held das Boot wieder sicher zurückbringt. Ansonsten und im Falle, das Ihr die Warnung Eures Helden nicht beachtet, werdet ihr unweigerlich in einen Strudel kommen und ertrinken.

23.) Truhe: Die Truhe besitzt eine Falle, die bei einem geschickten Schösserknacker keinen Schaden anrichtet. Ansonsten erhält der Held einige Schadenspunkte.

4x Seil, 4x Hammer, 20x Kletterhaken, 1x Kriegsbeil

24.) Truhe: 1x Brecheisen, 1x Hacke, 1x Schaufel, 2x Kriegsbeil

25.) Kampf gegen 3 Piraten

(33 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Säbel, 2x Dolch, 3x Silberschmuck, 1x Entermesser, 1x Skraja, 1x Eisenschlüssel

Auch der andersgeformte Eisenschlüssel hat mit v1.35 eine Anwendung bekommen.

26.) Truhe: Die Truhe hat ein gutes Schloss und ist somit nicht leicht zu knacken.

20 Dukaten, 1x Weinflasche, 1x Dolch, 1x Seekarte, 1x Bastardschwert

Die Seekarte wird nirgendwo benötigt. Ihr könnt sie also verkaufen. Doch das Bastardschwert wird aufleuchten, wenn Ihr den Zauber „Odem Arcanum“ sprecht. Sprecht noch den Zauber „Analüs“ auf das magische Bastardschwert, um es zu analysieren. Das magische Bastardschwert ist hingegen zum normalen Bastardschwert unzerbrechlich, wiegt etwas weniger, hat keinen Paradeabzug und erhöht die Attacke um einen Punkt.

27.) Hier steht eine Swafnirstatue, wo Ihr einen

Gegenstand opfern könnt. Wählt dazu das Netz in Eurem Inventar aus (ein Dreizack funktioniert auch). Mit dem Opfer öffnet sich die Geheimgtür (29) neben der Statue und die beiden Fallen (30) werden deaktiviert.

28.) Hier befindet sich ein Hebel, den Ihr in fünf Positionen einrasten lassen könnt. Habt Ihr kein Netz oder Dreizack für die Swafnirstatue (27), könnt Ihr den Hebel auf Position 3 einrasten lassen, um die Geheimgtür (29) öffnen zu können. Stellt Ihr den Hebel auf Position 5, könnt Ihr damit die Geheimgtür (4) zum Ausgang hin öffnen, nachdem Ihr sie gefunden habt.

29.) Diese Geheimgtür könnt Ihr zwar finden, aber nicht öffnen. Sie öffnet sich erst durch ein Opfer bei der Swafnirstatue (27) oder durch den Hebel (28), wenn Ihr ihn auf Position 3 stellt.

30.) Feuerfallen: Die beiden Fallen verursachen eine Menge Feuerschaden. Beide Fallen können bei der Swafnirstatue (27) deaktiviert werden.

31.) Kampf gegen 1 Pirat

(6 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Säbel, 1x Dolch, 1x Silberschmuck

Die Leiter am Gangende führt zu einer Aussichtsplattform der Piraten und kann von Euch nicht betreten werden.

32.) Truhe: Die Truhe ist schwer zu knacken und besitzt eine Falle, die nur bei einem geschickten Schlösserknacker keinen Schaden anrichtet.
100 Dukaten, 4x Goldschmuck, 6x Silberschmuck, 2x Robe

33.) Truhe: Die Truhe ist nicht leicht zu knacken.
1x Heiltrank, 1x KL-Elixier, 1x Alchimieset, 1x Rezept für Hylailer Feuer
Das Rezept solltet Ihr lesen, damit es in Eurem Questbuch unter Rezepten eingetragen wird. Solltet Ihr das Rezept für Hylailer Feuer schon kennen, so wird es beim Lesen ordnungsgemäß aus Eurem Inventar entfernt.

Nachdem Ihr die Piratenhöhle komplett geplündert habt, könnt Ihr sie durch den Eingang (1) verlassen. Am besten reist Ihr nach Manrin, da Ihr auf der Insel nur dort alle Sachen einigermaßen gut verkaufen könnt.

Die Spinnenhöhle

Allgemeines

Die Spinnenhöhle kann bis in die erste Unterebene zum Westbereich auch mit durchschnittlich erfahrenen Helden erforscht werden. Aber der Westbereich der ersten Unterebene ist nur für erfahrene und gut gerüstete Helden gedacht. Es wird in der Dungeonbeschreibung darauf hingewiesen, ab wann Ihr den Rest des Dungeons nur mit erfahrenen Helden bestreiten solltet.

Die Spinnenhöhle könnt Ihr auf der Reiseroute Ottarje <=> Skjal finden. Genaueres zur Reiseroute und dem Standort der Spinnenhöhle findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Höhlenspinnen

Die Höhlenspinnen haben ein tückisches Gift, woraus das Gift Arax hergestellt wird. Dieses Gift werdet Ihr oft als Beute von den Kultisten erhalten. Zum Glück verwenden sie es nicht, so das Ihr nur bei den Höhlenspinnen aufpassen müsst, wenn Ihr gebissen werdet. Das Gift Arax verursacht keinen direkten Schaden, lähmt aber sein Opfer. Ist jemand mit Arax vergiftet worden, so werden seine Attacke sowie seine Parade und sein Fernkampfwert um 2 Punkte gesenkt. Dazu reduzieren sich die Bewegungspunkte um einen Punkt und die Körperkraft wird um 3 Punkte herabgesetzt.

Das schlimmste, was Euch passieren kann ist, wenn Ihr mehrmals vergiftet werdet. Denn das Gift Arax ist kumulativ. D.h., bei mehrmaliger Vergiftung, werden auch mehrmals alle oben genannten Werte gesenkt. Dadurch kann ein Held plötzlich nicht mehr angreifen, da er weniger als 3 Bewegungspunkte hat. Ob durch die weiteren Abzüge bei den Bewegungspunkten oder der Körperkraft, da plötzlich die getragenen Gegenstände zu schwer sind. Denn durch eine gesenkte Körperkraft sinkt auch die Traglast. Ihr könnt Euch wohl vorstellen, was ein Abzug von 6 oder gar 9 Punkten bei der Körperkraft für Euren Helden bedeutet. Ihr solltet also nicht jeden Kampf mit vollem Inventar bzw. mit maximaler Traglast bestreiten.

Das Gift bleibt eine längere Zeit in der Blutbahn, so das es ratsam wäre, einen vergifteten Helden mit dem Zauber „Klarum Purum“ oder einem Gegengift zu heilen, falls die Abzüge zu drastisch sind. Ist der Kampf vorüber, ist auch die Wirkung des Giftes verfliegen. Abschließend bleibt noch zu sagen, das die Höhlenspinnen keine guten Attacke- sowie Paradowerte haben. Dafür haben Sie aber Ihr Gift, wenn Sie Mal treffen, und eine hohe Magieresistenz.

Priester

In der Spinnenhöhle werdet Ihr neben den Höhlenspinnen auch auf Kultisten und Priester stoßen. Die Kultisten verwenden keine Gifte und sind somit wie normale Gegner zu handhaben. Die Priester sind keine guten Nahkämpfer, aber dafür können sie umso besser Magie wirken. Folgende Zauber werden von den Priestern angewendet: „Blitz“, „Somnigravis“, „Horriphobus“ und „Ignifaxius“. Trägt ein Held ein Amulett, welches auf magischem Wege vor Feuer schützt, so ist der Träger gut vor dem Zauber „Ignifaxius“ gewappnet. Das Gleiche gilt für den Träger des Ringes, der vor magischem Feuer schützt.

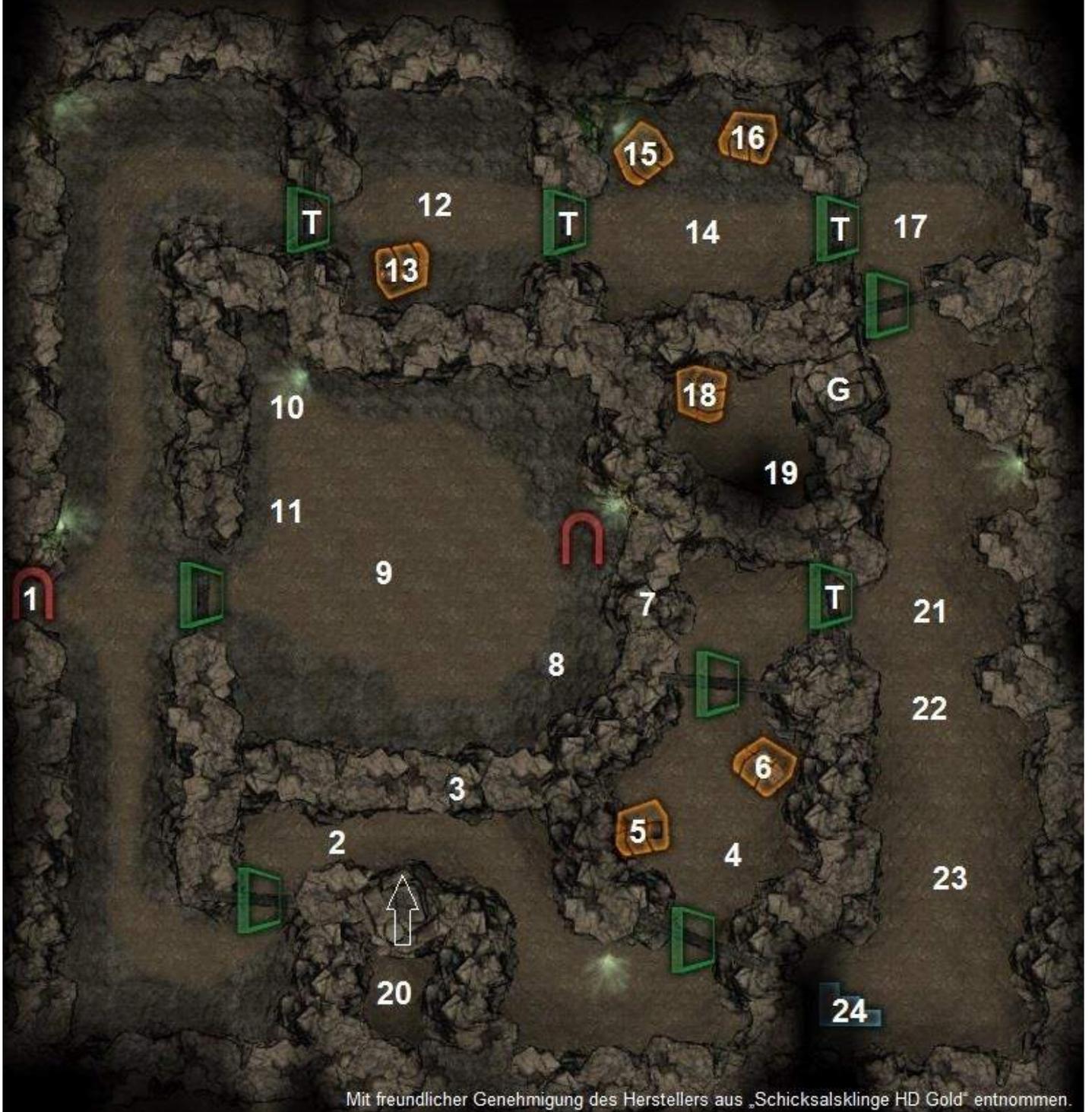
In jedem Kampf mit einem Priester gilt es für Euch, diesen als erstes auszuschalten und sich dann erst um die Kultisten zu kümmern. Die Priester haben ansonsten eine gute Magieresistenz, was das Verzaubern schwerer macht, aber dafür flüchten sie auch relativ früh, wenn sie eine gewisse Menge Schaden hinnehmen mussten. Wenn Euer Anführer verzaubert wird, nimmt ein neuer Held die Position des Anführers ein. Achtet also nach einem Kampf darauf, ob auch der richtige Anführer die Gruppe leitet.

Rasten in der Spinnenhöhle

Wenn Ihr in der Spinnenhöhle übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 2 Kultisten und 4 Höhlenspinnen
Beute: Keine - (41 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 1 Kultist und 4 Höhlenspinnen und 2 Große Spinnen (52 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Die Spinnenhöhle - Eingangsebene



Die Spinnenhöhle - Eingangsebene

1.) Ein- bzw. Ausgang. Begeht Euch noch nicht durch die Tür vor Euch, sondern geht erstmal nach Süden.

2.) Kampf gegen 1 Kultist

(9 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Dolch, 1x Araxgift

Das Araxgift wird in der Einleitung zu diesem Dungeon unter „Höhlenspinnen“ beschrieben.

3.) Illusionswand: Die Illusionswand kann von dem Anführer durchschaut werden. Klappt das nicht auf Anhieb, so geht ein paar Mal zurück und wieder vor oder wechselt den Anführer. Durch die neue Öffnung solltet Ihr aber noch nicht gehen. Folgt erstmal den normalen Gang weiter, der in den Raum mit den 2 Truhen führt.

4.) Hier führt eine Leiter hinab in die erste Unterebene zu Punkt 6. Steigt die Leiter noch nicht hinunter.

5.) Truhe: 3x Robe, 3x Weinflasche, 1x Praios-Amulett
Wartet noch damit, das Praios-Amulett zu analysieren.

6.) Truhe: 3x Robe, 3x Weinflasche, 1x Praios-Amulett
Wenn Ihr jetzt den Zauber „Odem Arcanum“ sprecht, stellt Ihr fest, das beide Praios-Amulette magisch sind. Sprecht noch auf beide Praios-Amulette den Zauber „Analüs“. Solltet Ihr jetzt ein Amulett anlegen, stellt Ihr fest, das Euer Mut um einen Punkt angehoben wird.

7.) Illusionswand: Auch diese Illusionswand kann Euer Anführer durchschauen. Durch die neue Öffnung geht es nun in den großen Raum hinein.

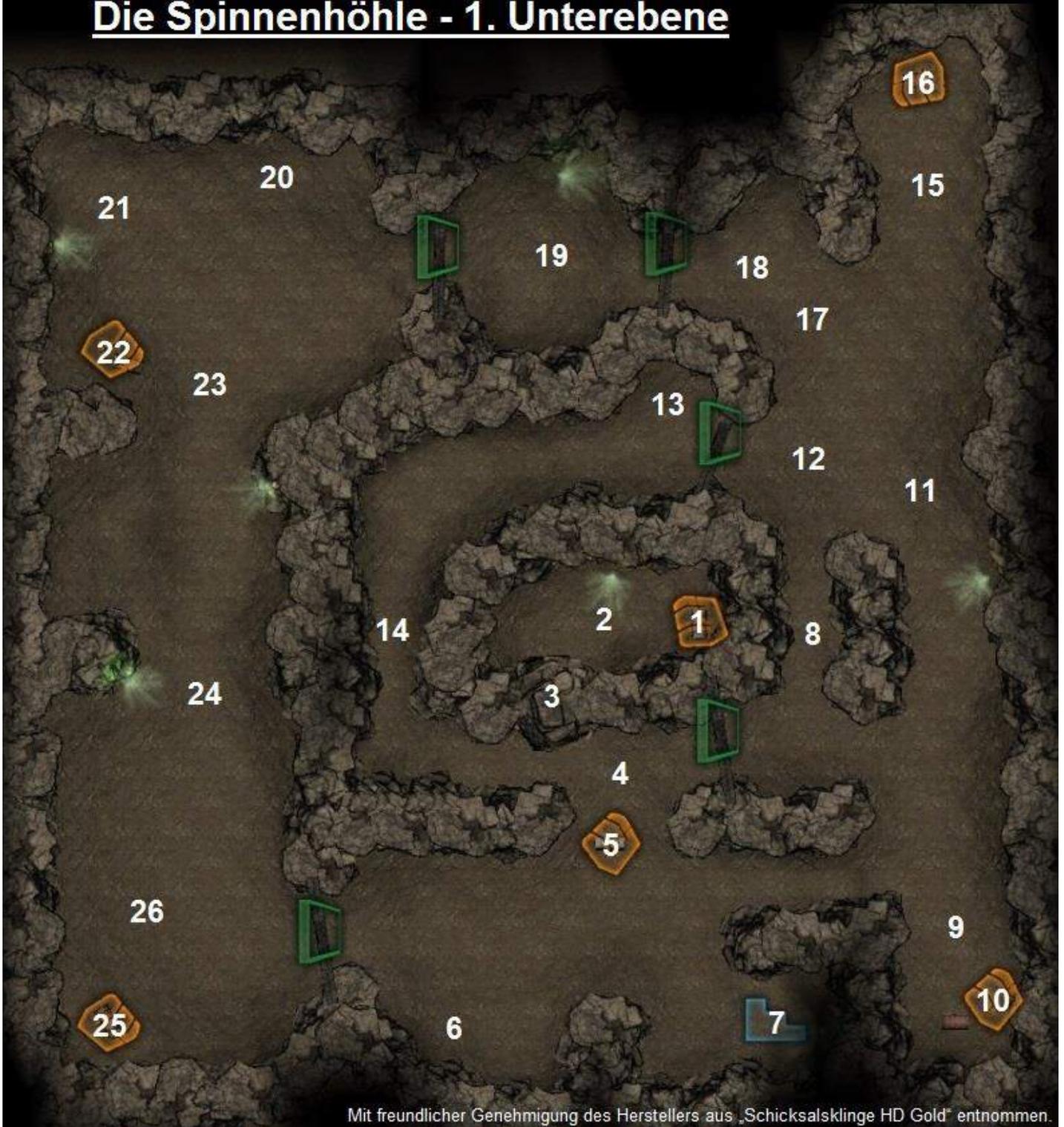
8.) Vor der Wand seht Ihr eine Spinnenstatue mit einem menschlichem Kopf. Offensichtlich das Bildnis eines Dämons. Auf dem Sockel sind folgende Buchstaben angeordnet: SNATCAM

Die Statue gibt hier einen Tipp für eines der beiden Statuenrätsel. Liest man die Buchstaben von hinten nach vorne, so erhält man den Namen des Herrn über alle Spinnen: MACTANS

9.) Vorsicht vor der Mitte des Raumes. Hier kann der Boden einbrechen, so das Ihr in die erste Unterebene, etwas nördlich von Punkt 11, hinab stürzt. Durchquert den Raum also nur an den Wänden entlang, dann seid Ihr hier sicher. Begeht Euch an der Nordwand entlang zu Punkt 10.

10.) Statuenrätsel: Was ist undurchdringlich wie eine eiserne Wand und doch durchsichtig wie Glas?
Einen Tipp dazu erhaltet Ihr erst später bei Punkt 22. Aber die Lösung ist nicht schwer zu erraten. Sobald Ihr mit „Spinnennetz“ antwortet, werdet Ihr in die erste Unterebene zu Punkt 1 teleportiert und die dort befindliche Wand bei Punkt 3 wird geöffnet.

Die Spinnenhöhle - 1. Unterebene



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Die Spinnenhöhle - Erste Unterebene

1.) Wenn Ihr das Statuenrätsel in der Eingangsebene bei Punkt 10 korrekt beantwortet habt, so landet Ihr hier.
Truhe: 2x Silberner Stirnreif, 1x Buch, 2x Silberschmuck, 1x Schlüssel

Der Schlüssel hat mit v1.35 eine Anwendung bekommen. Das Buch hat mit v1.35 eine Funktion bekommen. Sprecht Ihr den Zauber „Odem Arcanum“, stellt Ihr fest, das die beiden silbernen Stirnreife magisch sind. Sprecht Ihr auf beide Stirnreifen noch den Zauber „Analüs“, erkennt Ihr, das sie den Rüstungsschutz erhöhen, wenn sie getragen werden. Sobald Ihr einen Stirnreif aufsetzt, erhöht sich der Rüstungsschutz um 2 Punkte.

2.) Kampf gegen 1 Höhlenspinne
(9 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Mehr zu den Höhlenspinnen erfahrt Ihr in der Einleitung zu diesem Dungeon.

3.) Die Wand kann durch das Statuenrätsel in der Eingangsebene bei Punkt 10 geöffnet werden.

4.) Falle: Bei allen Fallen in dieser Ebene kann der Anführer die Gruppe davor warnen. Geschieht dies nicht, stürzen alle Helden in eine Speergrube und erleiden Schaden. Die Fallen bleiben weiterhin aktiv, so das der Anführer sie jedes Mal neu entdecken muss, wenn Ihr über eine Falle lauft. Alle Fallen in dieser Ebene können nur mit dem Hebel bei Punkt 8 deaktiviert werden. Spielt Ihr das Spiel über Steam und habt Ihr bis jetzt noch keine Falle ausgelöst, so solltet Ihr hier solange hin und herlaufen, bis Ihr letztendlich einmal in die Speergrube gefallen seid. Denn dadurch erhaltet Ihr die Steam-Errungenschaft „Tollpatsch“. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Steam-Errungenschaften“.

5.) Truhe: Das Schloss der Truhe ist zerbrochen. Hier gibt es nichts zu holen.

6.) Eine Leiter führt hier nach oben in die Eingangsebene zu Punkt 4. Steigt die Leiter hinauf, um den Rest der Eingangsebene zu erforschen. Begeht Euch durch die offene Wand bei Punkt 3 wieder in den großen Raum und geht diesmal an der Südwand entlang zu Punkt 11.

Die Spinnenhöhle - Eingangsebene



Die Spinnenhöhle - Eingangsebene (Fortsetzung)

11.) Kampf gegen 1 Priester und 4 Kultisten
(48 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 4x Dolch, 1x Vulkanglasdolch, 4x Araxgift

Mehr zu den Priestern erfahrt Ihr in der Einleitung zu diesem Dungeon.

Verlasst den großen Raum durch die offene Westtür und folgt dem Gang nach Norden zur verschlossenen Tür. Die Tür ist nicht leicht zu knacken. Es kann also sein, das Ihr dafür ein paar Versuche braucht.

12.) Kampf gegen 1 Priester und 3 Kultisten
(39 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 3x Araxgift, 3x Dolch, 1x Vulkanglasdolch

13.) Truhe: 6x Robe

14.) Kampf gegen 2 Kultisten
(18 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Araxgift, 2x Dolch

15.) Truhe: 2x Seil, 1x Hammer, 1x Schaufel, 1x Brecheisen, 1x Speer, 1x Kletterhaken, 1x Heiltrank
Wenn Ihr den Zauber „Odem Arcanum“ spricht, stellt Ihr fest, das der Speer magisch ist. Der Speer kann nicht mit dem Zauber „Analüs“ analysiert werden, egal wie oft Ihr es versucht. Auch wenn dadurch der Speer keine Wirkung gegen magische Wesen erzielt, hat er doch einige Vorteile gegenüber dem normalen Speer. Der magische Speer ist unzerbrechlich, hat keinen Paradeabzug und erhöht die Attacke um einen Punkt.

16.) Truhe: 6x Weinflasche, 50x Proviantpaket

17.) Kampf gegen 1 Priester
(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Vulkanglasdolch

Geht durch die Südtür und findet sowie öffnet die Geheimtür in der Westwand.

18.) Truhe: Leer

19.) Teleporter: Sobald Ihr in die Ecke des Raumes geht, werdet Ihr nach Süden zu Punkt 20 teleportiert.

20.) Statuenrätsel: Hierher gelangt Ihr nur mit dem Teleporter bei Punkt 19. Sobald Ihr hier angekommen seid, öffnet sich die Nordwand und eine Statue stellt das Rätsel „Wer ist der Herr über alle Spinnen?“. Einen Hinweis darauf, erhaltet Ihr von der Spinnenstatue bei Punkt 8. Die Antwort lautet also „Mactans“. Nur leider verhindert zurzeit ein Bug, das Ihr die richtige Antwort auswählen könnt. Wählt also eine der drei zur Auswahl stehenden Antworten. Der Bug sorgt zusätzlich dafür, das egal was Ihr auswählt, die Antwort als richtig angesehen wird.

Verlasst den kleinen Raum nach Norden hin und marschiert nach Osten in den Raum bei Punkt 4. Geht von hier aus nach Norden zu der verschlossenen Osttür und öffnet sie.

21.) Kampf gegen 3 Höhlenspinnen
(27 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 3x Kristall

Die Kristalle werden später noch benötigt, also nehmt sie mit.

22.) Der Anführer Eurer Gruppe sagt hier, das diese Spinnennetze schon beeindruckend sind. Denn sie sind undurchdringlich wie eine eiserne Wand und doch durchsichtig als wären sie nicht da. Dies ist ein Hinweis auf das Statuenrätsel bei Punkt 10.

23.) Kampf gegen 1 Höhlenspinne
(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

24.) Hier gelangt Ihr auf den normalen Weg hinab in die erste Unterebene zu Punkt 7. Geht hier herunter.

Die Spinnenhöhle - 1. Unterebene



Die Spinnenhöhle - Erste Unterebene (Fortsetzung)

7.) Hier geht es zurück in die Eingangsebene zu Punkt 24.

Aber Ihr solltet nun vor der Truhe (Punkt 5) durch den Ostgang gehen und Euch dann an der linken Wand halten, bis ihr zu einer offenen Tür kommt. Geht nicht durch sie hindurch, sondern nach Norden in den schmalen Gang.

8.) Ein Hebel: Ihr solltet den Hebel betätigen, um alle Fallen in dieser Ebene zu deaktivieren. Folgende Fallen werden mit dem Hebel deaktiviert: 4, 9, 11 und 18.

9.) Falle: Die Falle wird unter Punkt 4 beschrieben und kann mit dem Hebel bei Punkt 8 deaktiviert werden.

10.) Truhe: 1x Kristall
Der Kristall wird später noch benötigt, also nehmt ihn mit.

11.) Falle: Die Falle wird unter Punkt 4 beschrieben und kann mit dem Hebel bei Punkt 8 deaktiviert werden.

12.) Kampf gegen 4 Höhlenspinnen
(21 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

13.) In dieser Nische findet Ihr einen großen Haufen Knochen. Offensichtlich die Reste des Spinnenfutters.

14.) Kampf gegen 2 Höhlenspinnen
(18 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Nach dem Kampf solltet Ihr wieder umkehren und in den Nordostbereich der Ebene gehen.

15.) Kampf gegen 3 Höhlenspinnen
(17 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

16.) Truhe: Leer

17.) Kampf gegen 2 Höhlenspinnen
(13 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Bolzen

18.) Falle: Die Falle wird unter Punkt 4 beschrieben und kann mit dem Hebel bei Punkt 8 deaktiviert werden.

19.) Kampf gegen 2 Höhlenspinnen
(8 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Wichtig: Bis hierhin könnt Ihr die Spinnenhöhle mit durchschnittlich erfahrenen Helden erforschen. Doch durch die westliche Tür bzw. in den Westbereich solltet Ihr nur mit erfahrenen und gut gerüsteten Helden gehen.

20.) Ausgang: Ein schmaler Spalt in der Wand scheint ins Freie zu führen. Verlasst die Spinnenhöhle noch nicht, sondern merkt Euch vorerst nur diesen Ausgang.

21.) Spinnengelege: Am Boden könnt Ihr hunderte von Spinneneiern erkennen. Brennt das Gelege noch nicht ab, ansonsten könnt Ihr den Rest des Dungeons nicht mehr erforschen. Denn durch den aufkommenden Qualm würdet Ihr schnell keine Luft mehr kriegen und ersticken, falls Ihr dann nicht schnell das Dungeon verlasst.

22.) Truhe: 20 Dukaten, 10x Araxgift

23.) Kampf gegen 1 Hohepriester, 1 Priester sowie 2 Höhlenspinnen und 1 Kultist sowie 1 Höhlenspinne kommen später noch dazu
(63 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 2x Vulkanglasdolch, 1x Dolch, 1x Schnapsflasche

Der Hohepriester ist hochstufig und somit hat er viele Lebenspunkte und eine hohe Magieresistenz. Zudem sind seine Waffen mit einem starken Gift versehen. Dafür hat er aber nicht so gute Nahkampfwerte. Die braucht er eigentlich auch nicht, da er sich hauptsächlich auf seine Magie verlässt. Er kann die gleichen Zauber sprechen, wie die normalen Priester, hat dafür aber mehr Astralpunkte. Ihr solltet also den Hohepriester als erstes und so schnell wie möglich ausschalten, bevor er großen Schaden anrichten kann.

24.) Kampf gegen 3 Höhlenspinnen und 2 Höhlenspinnen kommen später noch dazu.
(30 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

25.) Ihr solltet erstmal um das große Spinnengebilde herum zur Truhe im Süden gehen.
Truhe: 3x Zaubertrank

26.) Spinnenaltar: Bevor Ihr hier unter das Spinnengebilde geht, solltet Ihr fit und gut bewaffnet sein. Es ist sehr hilfreich, wenn die Kämpfer Eurer Gruppe schon magische Waffen besitzen, denn es folgt gleich der Kampf gegen den Spinnendämon. Habt Ihr kaum magische Waffen, so sind Zaubersäfte sehr hilfreich, um zumindest mit Magie dem Spinnendämon beikommen zu können. Schaut auch, dass Ihr nicht mit Gegenständen überladen seid. Zur Not reist vorher nach Skjal, um die erbeuteten Gegenstände zu verkaufen sowie Euch komplett zu regenerieren. Es ist der letzte Kampf in diesem Dungeon, aber um ihn zu schaffen, müsst Ihr geheilt und vorbereitet sein.

Wenn Ihr soweit seid, geht unter das Gebilde zum Altar, der mit scheußlichen Spinnenmotiven geschmückt ist und vier Einbuchtungen aufweist. Ihr könnt hier einfach den Altar der Spinnendiener zerschlagen, aber um die komplette Macht des Spinnendämons zu beseitigen, solltet Ihr die Kristalle auf den Altar legen. Um das zu machen, benötigt Ihr 4 Kristalle. Drei davon bekommt Ihr in der Eingangsebene nach dem Kampf mit den drei Höhlenspinnen bei Punkt 21. Den vierten findet Ihr in der ersten Unterebene in der Truhe bei Punkt 10. Sobald Ihr die 4 Kristalle auf dem Altar einsetzt, erscheint der Spinnendämon und greift Euch an.

Kampf gegen 1 Spinnendämon, 1 Hohepriester, 2 Kultisten sowie 2 Höhlenspinnen und 3 Höhlenspinnen kommen später noch dazu (123 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Ring (Gold), 1x Amulett
Mehr zum Hohepriester erfahrt Ihr unter Punkt 23.
Die Höhlenspinnen sind in der Einleitung zu diesem Dungeon beschrieben. Müsst Ihr wegen der Gegneranzahl eine Reihe bilden oder Euch in eine Ecke zurückziehen, so könnt Ihr das in „Kapitel 2“ unter „Kämpfe“ nachlesen.

Der Spinnendämon kann nur mit magischen Waffen und durch die Zauber „Fulminictus“ oder „Ignifaxius“ verletzt werden. Als magische Waffen zählen auch der Zauberstab des Magiers, der Vulkanglasdolch des Druidens und der Hexenbesen der Hexe. Da der Spinnendämon aber einen hohen Rüstungsschutz hat, sind magische Waffen mit hohem Schadenspotenzial hier vorzuziehen sowie der Zauber „Fulminictus“, da der Zauber „Ignifaxius“ durch die Rüstung teilweise abgefangen werden kann. Der Spinnendämon ist kaum zu verzaubern und besitzt eine hohe Lebensenergie. Zudem ist er auch giftig und hat das gleiche Gift wie die Höhlenspinnen. Doch er kann in jeder Runde sein Opfer vergiften.

Wenn möglich, sollte zuerst der Spinnendämon ausgeschaltet werden. Zaubert in jeder Runde, mit jedem Magiebegabten, einen „Fulminictus“. Gleichzeitig sollten die Kämpfer, die magische Waffen besitzen, auf den Spinnendämon einschlagen. Macht der Hohepriester zu viel Ärger dabei, solltet Ihr vielleicht einen Kämpfer auswählen, der sich alleine in den Kampf mit dem Hohepriester wagt und somit die Zauberer nur auf sich lenkt. Es ist natürlich von Vorteil, wenn dieser Held ein Amulett oder Ring trägt, welches ihn vor Feuer schützt. Auch der Ring, der die Magieresistenz erhöht, ist für den Helden hilfreich. Fällt der Spinnendämon gilt es, den Hohepriester als nächstes auszuschalten. Sind die beiden Gegner erledigt, dürfte der Rest für Euch kein Problem mehr sein.

Nach dem Kampf könnt Ihr die Beute untersuchen. Wenn Ihr den Zauber „Odem Arcanum“ sprecht, stellt Ihr fest, dass der Ring sowie das Amulett magisch sind. Ihr solltet dann noch den Zauber „Analüs“ auf den Ring und auf das Amulett anwenden. Der Ring erhöht die Magieresistenz um 2 Punkte. Mit dem Amulett könnt Ihr über die Schaltfläche „zaubern“ einen Lichtzauber wirken, der wie der Zauber „Flim Flam“ funktioniert.

Als letztes gilt es noch, den ganzen Bau auszuräuchern. Geht nach Norden zum Spinnengelege bei Punkt 21 und zündet es an. Nun müsst Ihr schnell die Höhle verlassen, wenn Ihr am aufkommenden Qualm nicht ersticken wollt. Begebt Euch daher schnell durch den schmalen Spalt in der Wand bei Punkt 20 nach draußen an die frische Luft.

Eine verfallene Herberge

Allgemeines

Die verfallene Herberge ist für erfahrene und gut gerüstete Helden gedacht. Die Herberge könnt Ihr auf der Reiseroute Daspota <=> Ottarje finden. Genaueres zur Reiseroute und dem Standort der Herberge findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Untote

In der verfallenen Herberge bekommt Ihr es mit einer Menge von Untoten zu tun und dabei besteht auch immer eine gewisse Chance, das Ihr Euch mit Krankheiten infiziert, die die Untoten so mit sich bringen. Im Folgenden nun die Untoten und welche Krankheiten sie übertragen können:

- Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren.
- Zombies können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren.
- Mumien können die Helden mit Paralyse infizieren.

Zudem müssen die Helden wegen der Untoten in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen.

Zauberer

In dem Dungeon werdet Ihr auf Zauberer treffen, die es verstehen, ihre Magie einzusetzen. Folgende Zauber benutzen sie: „Blitz“, „Somnigravis“, „Horriphobus“ und „Ignifaxius“. Trägt ein Held ein Amulett, welches auf magischem Wege vor Feuer schützt, so ist der Träger gut vor dem Zauber „Ignifaxius“ gewappnet. Das Gleiche gilt für den Träger des Ringes, der vor magischem Feuer schützt.

In jedem Kampf mit einem Zauberer gilt es für Euch, diesen als erstes auszuschalten und sich dann erst um seine Gefolgsleute zu kümmern. Wenn Euer Anführer verzaubert wird, nimmt ein neuer Held die Position des Anführers ein. Achtet also nach einem Kampf darauf, ob auch der richtige Anführer die Gruppe leitet.

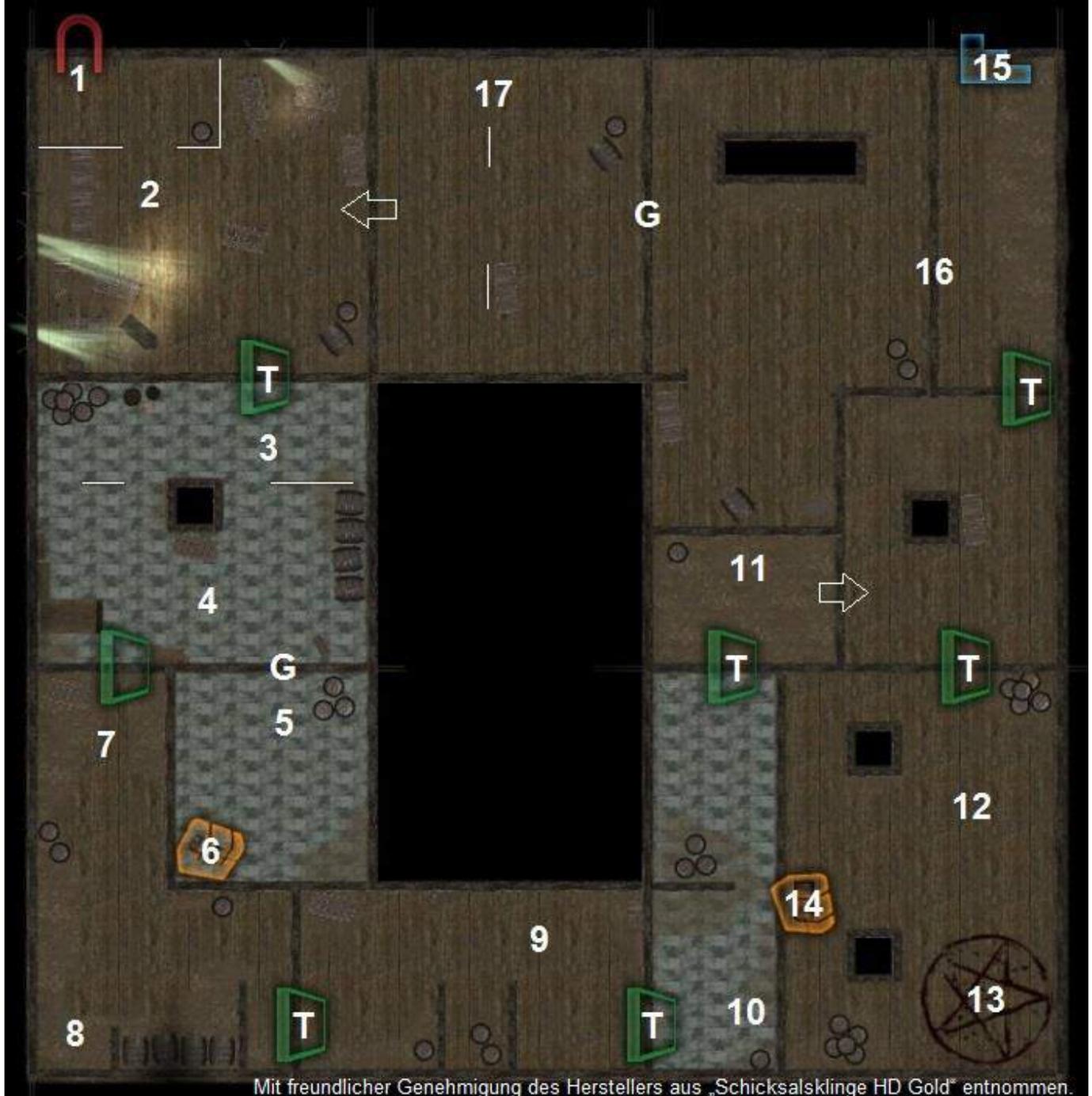
Zudem gibt es in dem Dungeon noch einen Magier, der so zu handhaben ist wie ein Zauberer. Die Zauber, die der Magier anwendet, sind: „Fulminictus“, „Ignifaxius“, „Blitz“ und „Bannbaladin“. Wird ein Held von Euch mit dem Zauber „Bannbaladin“ verzaubert, sollte ein Magiebegabter schnell den Zauber „Beherrschung“ auf ihn wirken, damit er keinen großen Schaden unter Euresgleichen anrichten kann.

Rasten in der verfallenen Herberge

Wenn Ihr in der verfallenen Herberge übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 1 Mumie, 2 Zombies und 2 Skelette
Beute: Keine - (34 Abenteurpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 3 Mumien, 2 Zombies und 2 Skelette
Beute: Keine - (50 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Eine verfallene Herberge - Eingangsebene



Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers aus „Schicksalsklinge HD Gold“ entnommen.

Eine verfallene Herberge - Eingangsebene

1.) Ein- bzw. Ausgang.

2.) Kampf gegen 2 Zombies und 2 Skelette
(20 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

Infos zu den Untoten könnt Ihr der Einleitung zu diesem Dungeon entnehmen.

3.) Ehemaliger Kühlkeller: In dem Raum ist es bitterkalt, aber Auswirkungen auf Euch hat es nicht.

4.) Kampf gegen 2 Mumien und 1 Skelett
(18 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Nach dem Kampf könnt Ihr im Südosten des Raumes eine Geheimitür finden und öffnen. Für das Finden der Geheimitür erhält der Anführer 5 Abenteuerpunkte und für das Öffnen noch einmal 10 Abenteuerpunkte.

5.) Das ist wohl der Raum, in dem der Wirt der Herberge früher seine Wertsachen aufbewahrte.

Kampf gegen 1 Skelett

(6 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

6.) Truhe: 1x Säbel, 1x Wurfmesser, 1x Messer

7.) Kampf gegen 3 Skelette

(18 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 3x Silberschmuck, 1x Silberschmuck,
1x Silberstreitkolben

Wenn Ihr den Zauber „Odem Arcanum“ sprecht, stellt Ihr fest, dass der Silberschmuck für den Hals und der Silberstreitkolben magisch sind. Sprecht auf beide Gegenstände noch den Zauber „Analüs“. Der magische Silberschmuck für den Hals senkt die Totenangst um 2 Punkte.

Der magische Silberstreitkolben ist hingegen zum normalen Streitkolben unzerbrechlich, kann von allen Helden benutzt werden, ist etwas leichter und gibt noch einen Bonus auf die Attacke. Das der Silberstreitkolben mehr Schaden gegen Untote anrichtet ist nur ein Aberglaube. Aber dennoch ist diese Waffe eine hervorragende Hiebwaaffe.

8.) Eine frische Leiche: Ihr könnt die Leiche nach Wertsachen untersuchen oder Borons Segen für den Toten erbitten. Erbittet Ihr den Segen, so wird das Euer Ansehen bei dem Gott Boron verbessern. Plündert Ihr hingegen die Leiche, so wird das Boron nicht so gerne sehen.

Beute: 1x Decke, 1x Wasserschlauch, 1x Dolch

Da die Leiche nichts Besonderes bei sich hat, solltet Ihr also Borons Segen erbitten.

9.) Kampf gegen 1 Mumie, 1 Zombie und 2 Skelette
(23 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Schwert

10.) Ein Hebel: Wenn Ihr den Hebel betätigt, hört Ihr ein leises klicken. Dieser Hebel und der Hebel bei Punkt 11 öffnen zusammen eine Geheimwand.

11.) Ein Hebel: Wenn Ihr den Hebel betätigt, nachdem Ihr den Hebel bei Punkt 10 betätigt habt, meint Ihr, dass sich ein Teil der Ostwand kurz bewegt hat. Betätigt Ihr den Hebel ein zweites Mal, öffnet sich eine Geheimwand und gibt den Weg in den Ostraum frei.

12.) Kampf gegen 2 Zauberer und 3 Zombies
(48 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Silberhelm, 1x Amulett (mit Loch),
1x Ring (Grau), 1x Ring (Gold)

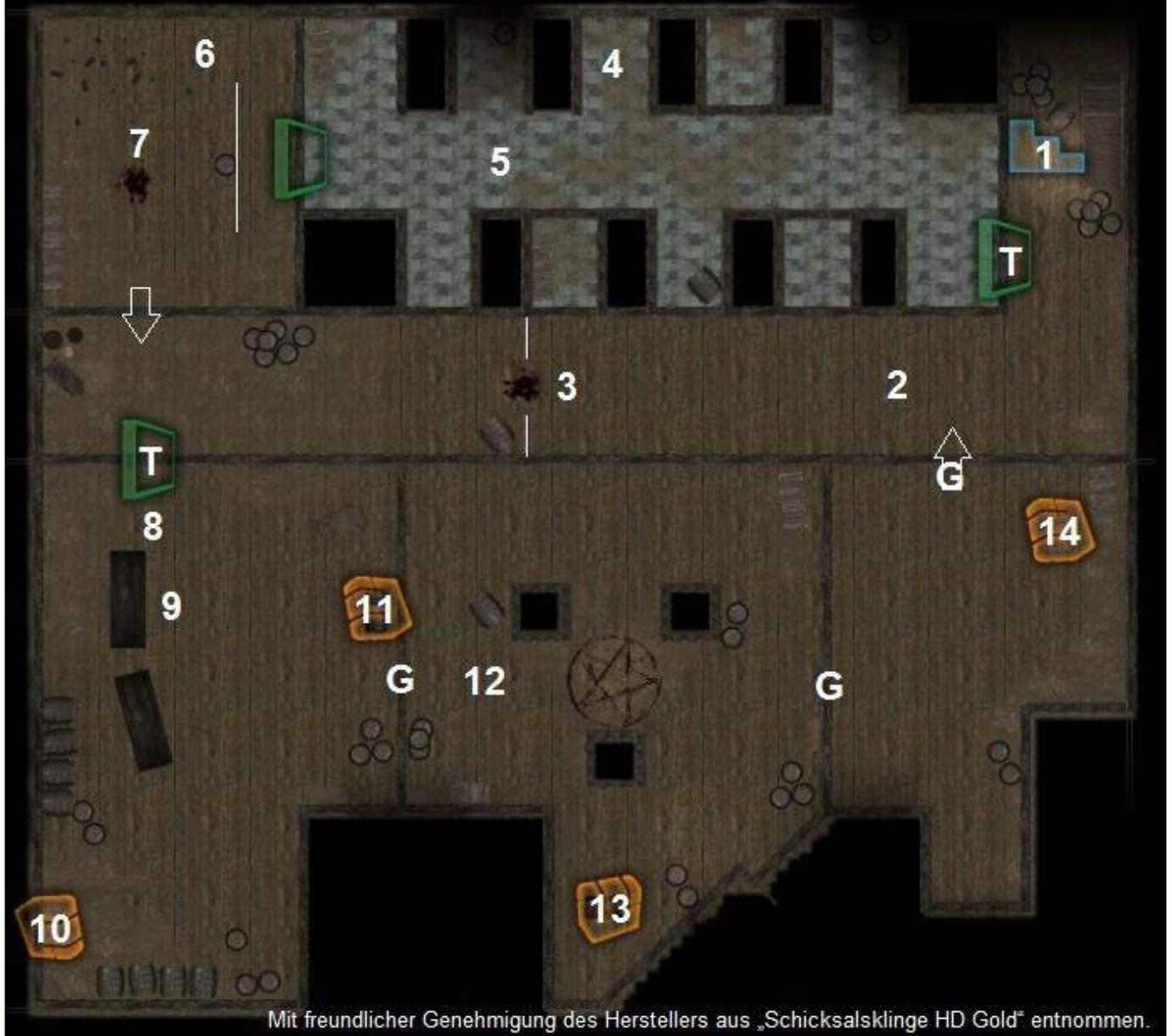
Tipps zu den Zauberern findet Ihr in der Einleitung zu diesem Dungeon. Nach dem Kampf könnt Ihr ein lautes Knurren im hinteren Bereich des Raumes hören. Alle entsprechenden Beutegegenstände sind bereits identifiziert und brauchen von Euch nicht mehr analysiert zu werden. Der Silberhelm hat die gleichen Werte wie ein Topfhelm, nur dass der Silberhelm von jedem Charakter getragen werden kann. Der Silberhelm ist nicht magisch. Das Amulett schützt auf magischem Wege vor Feuer. Es bietet zwar nur geringen Schutz davor, aber dennoch ist es nützlich. Der Ring (Grau) mit dem hellen Hintergrund ist zwar magisch, bringt aber keine Effekte mit sich. Ein fast normaler Ring also. Der Ring (Gold) steigert die Magieresistenz um 2 Punkte.

13.) Pentagramm: Über dem Pentagramm bildet sich eine Gestalt und seine hohlen Augen scheinen Euch die Seele aus dem Leib reißen zu wollen. Dann ist die Gestalt auch schon wieder verschwunden. Alle Helden haben nun den negativen Effekt Furcht, was den Mutwert für circa 5 Stunden um 3 Punkte senkt. Für das Erlebte bekommt jeder Held 15 Abenteuerpunkte. Entweder Ihr macht jetzt einfach weiter oder wartet vorerst die fünf Stunden ab, bis der Furchteffekt wieder fort ist.

14.) Truhe: Die Truhe enthält eine seltsame Apparatur aus mehreren kostbaren Kristallen. Ihr solltet die Apparatur nicht mitnehmen, da ansonsten der Held, der die Apparatur an sich nimmt, versteinert wird. Ihr solltet also lieber die Apparatur zerschlagen. Dafür bekommt dann jeder Held 15 Abenteuerpunkte. Übrigens, wenn ein Held durch die Apparatur versteinert wird, kann eine Hexe mit dem Antimagiezauber „Verwandlung“, die Versteinierung wieder aufheben. Habt Ihr keine Hexe dabei, so kann dem Versteinerten nur noch die Magierakademie in Thorwal oder ein Wunder von Hesinde helfen, da eine Versteinierung als Fluch zählt.

15.) Durch die Tür könnt Ihr nun in die erste Unterebene hinabgehen. Die Punkte 16 und 17 auf der Karte sind für Euch noch nicht von Bedeutung. Erst wenn Ihr die erste Unterebene fertig erforscht habt, geht es hier weiter.

Eine verfallene Herberge - 1. Unterebene



Eine verfallene Herberge - Erste Unterebene

1.) Über die Treppe gelangt Ihr wieder zurück in die Eingangsebene.

2.) Der Raum ist vollkommen kahl.
Kampf gegen 4 Zombies
(24 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

3.) Zwischen den beiden Holzwänden könnt Ihr auf dem Boden einen Blutfleck ausmachen oder etwas, das wie ein Blutfleck aussieht. Besser Ihr vermeidet es hier weiter zu gehen und lauft lieber wieder zurück zur Treppe. Begeht Euch dann durch die Tür in den Zellentrakt.

4.) In dieser Nische ist ein Mensch an die Wand gekettet und offensichtlich ist er nicht mehr ganz bei Sinnen. Er brabbelt immer wieder von einem Sphärenriss in wenigen Stunden. Ihr löst seine Ketten, doch er macht keine Anstalten wegzulaufen.

5.) Einige Skelette schütteln ihre Ketten ab und greifen Euch an.
Kampf gegen 3 Skelette
(12 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: Keine

6.) Der Raum scheint eine Folterkammer zu sein, denn an den Wänden hängen verschiedene Folterwerkzeuge.

7.) Folterknecht: Ein Mann säubert hier gerade eine eiserne Jungfrau. Als er Euch bemerkt, stößt er einen Alarmruf aus und greift Euch an. Währenddessen öffnet sich im Süden des Raumes eine Geheimwand.
Kampf gegen 1 Folterknecht, 1 Mumie, 1 Zombie, 1 Skelett und 1 Goblin
(34 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Totenkopfgürtel, 1x Säbel, 1x Peitsche, 1x Dolch, 1x Heiltrank, 1x Bier, 1x Goldschmuck
Der Folterknecht hat gute Attacke- sowie Paradowerte. Ansonsten hat er nicht viel zu bieten. Zudem sieht er gefährlicher aus als er ist.

Da hier die Untoten die gefährlicheren Gegner sind, solltet Ihr diese zuerst ausschalten und Euch dann erst um den Folterknecht sowie den Goblin kümmern. Der Goblin kann die Helden mit Wundfieber infizieren. Der Totenkopfgürtel ist bereits identifiziert und braucht von Euch nicht mehr analysiert zu werden. Der Totenkopfgürtel senkt die Totenangst um 4 Punkte.

Geht durch die gerade erst geöffnete Geheimwand im Süden. Jetzt befindet Ihr Euch auf der anderen Seite des Korridors bzw. hinter dem Blutfleck bei Punkt 3. Öffnet die Südtür vor Euch und betretet den Raum.

8.) Der große Raum ist von beißendem Gestank erfüllt. Hier werkelt gerade ein Alchemist herum. Als er Euch bemerkt, macht er eine Handbewegung und seine Diener greifen Euch an.
Kampf gegen 1 Mumie, 1 Zombie, 3 Skelette und 1 Magier kommt später noch dazu
(46 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
Beute: 3x Schwert
Tipps zum Magier findet Ihr in der Einleitung zu diesem Dungeon unter „Zauberer“. Sobald der Magier in den Kampf eingreift, solltet Ihr Euch um ihn kümmern. Ansonsten hat die Mumie und der Zombie Vorrang.

9.) Es sieht so aus, als würden an diesem Tisch alchemistische Experimente vorbereitet. Ansonsten gibt es hier nichts zu tun.

10.) Truhe: 1x Alchmieset, 1x CH-Elixier, 1x Wunderkur, 1x Gegengift, 1x Rezept für Heiltrank, 1x Rezept für Wunderkur, 1x Rezept für Mutelixier
Die drei Rezepte solltet Ihr lesen, damit diese ins Questbuch unter Rezepte eingetragen werden.

11.) Truhe: 1x Alchmieset, 1x KL-Elixier, 2x Heiltrank, 1x KK-Elixier, 1x Rezept für Expurgicum, 1x Rezept für Hylailer Feuer
Die beiden Rezepte solltet Ihr lesen, damit diese ins Questbuch unter Rezepte eingetragen werden. Solltet Ihr ein Rezept schon kennen, so wird es beim Lesen ordnungsgemäß aus Eurem Inventar entfernt. Expurgicum ist das stärkste Gift, welches Ihr herstellen könnt.

Rechts neben der Truhe bzw. südlich davon könnt Ihr eine Geheimtür finden und öffnen. Für das Finden der Geheimtür erhält der Anführer 5 Abenteuerpunkte und für das Öffnen noch einmal 10 Abenteuerpunkte.

12.) Eine Beschwörung: Zauberer und Mumien halten an einem Pentagramm wache, während sich über dem Pentagramm langsam halbkonkrete Formen bilden. Ihr solltet die Beschwörung unterbrechen.

Kampf gegen 2 Zauberer und 4 Mumien

(58 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Totenkopfgürtel

Der Kampf ist nicht einfach. Die Mumien werden Euch den Weg zu den beiden Zauberern versperren. Seht Ihr keine Möglichkeit, unbeschadet an den Mumien vorbei zu den Zauberern zu gelangen, solltet Ihr vielleicht einen Kämpfer auswählen, der sich alleine in den Kampf mit den Zauberern wagt und somit die Zauberer nur auf sich lenkt. Es ist natürlich von Vorteil, wenn dieser Held ein Amulett oder Ring trägt, welches ihn vor Feuer schützt. Auch der Ring, der die Magieresistenz erhöht, ist für den Helden hilfreich. Es ist der letzte Kampf in der verfallenen Herberge, so das Ihr hier alles einsetzen könnt, was Euch noch übrig bleibt.

Wenn Ihr nach dem Kampf die Zauber „Odem Arcanum“ und „Analüs“ auf den Totenkopfgürtel spricht, stellt Ihr fest, das der Totenkopfgürtel magisch ist und er die Totenangst um 4 Punkte senkt. Spielt Ihr das Spiel über Steam, erhaltet Ihr die Errungenschaft „Bannstrahler“, wenn Ihr nicht nur die Beschwörung in der Eingangsebene bei Punkt 12, sondern auch diese hier unterbrochen habt.

Eine verfallene Herberge - Eingangsebene (Fortsetzung)

16.) Sobald Ihr Euch auf den Rückweg durch die Eingangsebene macht, bemerkt plötzlich der Anführer der Gruppe eine weitere Geheimwand, wo er meint, das die aber vorher noch nicht da war. Die Geheimwand öffnet sich automatisch, so das Ihr nun in den neuen Raum eindringen könnt.

Der Raum enthält nichts Besonderes. Aber in der Westwand des großen Raumes könnt Ihr eine Geheimtür finden und öffnen. Für das Finden der Geheimtür erhält der Anführer 5 Abenteuerpunkte und für das Öffnen noch einmal 10 Abenteuerpunkte.

17.) Hier steht eine Statue, die einen geköpften Raben darstellt. Offensichtlich eine Verhöhnung des Gottes Boron. Ihr solltet das blasphemische Artefakt zerschlagen, denn dann durchzuckt ein greller Blitz den Raum und die Statue hat sich in Luft aufgelöst. Zudem hat sich eine Geheimwand in der Westwand geöffnet und gibt Euch den Weg zum Ausgang frei. Für das Zerschlagen der Statue bekommt jeder Held 15 Abenteuerpunkte.

13.) Truhe: 1x Skraja

Ungefähr in der Mitte der Ostwand des Raumes könnt Ihr eine Geheimtür finden und öffnen. Für das Finden der Geheimtür erhält der Anführer 5 Abenteuerpunkte und für das Öffnen noch einmal 10 Abenteuerpunkte.

14.) Truhe: 1x Alchimieset, 1x CH-Elixier, 1x Wunderkur, 1x Gegengift, 1x Rezept für Vomicum, 1x Rezept für Kraftelixier, 1x Rezept für starken Zaubersaft

Die drei Rezepte solltet Ihr lesen, damit diese ins Questbuch unter Rezepte eingetragen werden. Solltet Ihr das Rezept für Vomicum schon kennen, so wird es beim Lesen ordnungsgemäß aus Eurem Inventar entfernt.

Ungefähr in der Mitte der Nordwand des Raumes könnt Ihr eine Geheimtür finden und öffnen. Für das Finden der Geheimtür erhält der Anführer 5 Abenteuerpunkte und für das Öffnen noch einmal 10 Abenteuerpunkte. Diese Geheimtür könnt Ihr nur von diesem Raum aus finden sowie öffnen und führt wieder in den Korridor mit dem Blutfleck zurück. Steigt dann die Treppe bei Punkt 1 zur Eingangsebene hinauf.

Ihr könnt dann die verfallene Herberge über die Tür bei Punkt 1 verlassen. Am besten reist Ihr von der Herberge aus nach Ottarje. Sobald die Reise beginnt, solltet Ihr die Reise auch schon wieder unterbrechen und ein Nachtlager aufschlagen. Ihr solltet Euch dann um Eure Wunden kümmern, denn es kann gut sein, wie es in der Einleitung zu dem Dungeon beschrieben wird, das die Helden durch die Untoten infiziert wurden. Versorgt also Eure Wunden mit dem Talent „Heilkunde Wunden“, um zumindest das Wundfieberisiko zu mindern oder gar zu beseitigen.

Sobald Ihr in Ottarje angekommen seid, übernachtet ein paar Tage in der Herberge, um zu sehen, ob eine Krankheit noch ausbricht und wenn ja, behandelt sie sofort oder sucht einen Heiler auf. Mehr dazu findet Ihr im Anhang unter „Krankheiten“.

Oberorken - Ein Dungeon

Allgemeines

Dieses Dungeon könnt Ihr in Oberorken über den Zugang zur verlassenen Zwergenbinge betreten und ist nur für erfahrene und gut gerüstete Helden gedacht, da die verrückten Zwerge im Inneren nicht leicht zu besiegen sind. Alleine schon die Info, das verrückte Zwerge im Inneren die Binge besetzt halten, sollte Euch bei Eurem ersten Besuch in Oberorken hellhörig werden lassen. Zwerge sind nie zu unterschätzende Gegner und zudem immer gut gerüstet. Da Ihr mit Anfangscharakteren zum ersten Mal in Oberorken ankommt, solltet Ihr vorerst einen großen Bogen um die Binge machen und erst in die Binge vordringen, wenn Eure Helden erfahren genug dafür sind.

In dem Dungeon müsst Ihr ein paar eingestürzte Gänge freilegen. Bevor Ihr also ins Dungeon aufbrecht, solltet Ihr jeden Helden mit entsprechendem Werkzeug ausstatten. Drei Hacken und drei Schaufeln kämen dazu in Frage. Die Hacken könnten die starken Helden in der Gruppe bekommen und die Schaufeln gebt Ihr an die schwächeren Gruppenmitglieder weiter. Es können auch sechs Schaufel oder sechs Hacken sein oder irgendeine beliebige Kombination. Wichtig ist nur, das jeder Held ein Werkzeug in seinem Inventar hat.

Müsst Ihr Euch noch Hacken bzw. Schaufeln kaufen, so solltet Ihr das in Oberorken bei Thure Olvirsson machen. Er ist zwar nicht günstig, aber er hat die günstigsten Hacken und Schaufeln in der Umgebung. Überprüft zum Schluss noch, ob bei den Helden das Gewicht stimmt und niemand durch die zusätzliche Last plötzlich weniger als 5 Bewegungspunkte hat. Verteilt notfalls etwas Eure Ausrüstung.

Den ersten Kampf, den Ihr haben werdet, ist ein Kampf mit 4 Zwergen in der Eingangsebene. Danach tauchen in der Eingangsebene nur noch vereinzelt ein paar Zwerge auf. Alle Zwerge sind gut gerüstet, haben gute Attacke- sowie Parawerte und haben eine hohe Lebensenergie. Sie richten wegen ihrer hohen Körperkraft auch viel Schaden an und sind wegen ihrer hohen Magieresistenz auch schwer zu verzaubern.

Wie Ihr seht, sind die Zwerge keine zu unterschätzenden Gegner. Konzentriert Euch immer nur auf einen Zwerg, bis er das zeitliche segnet und kümmert Euch erst dann um den nächsten.

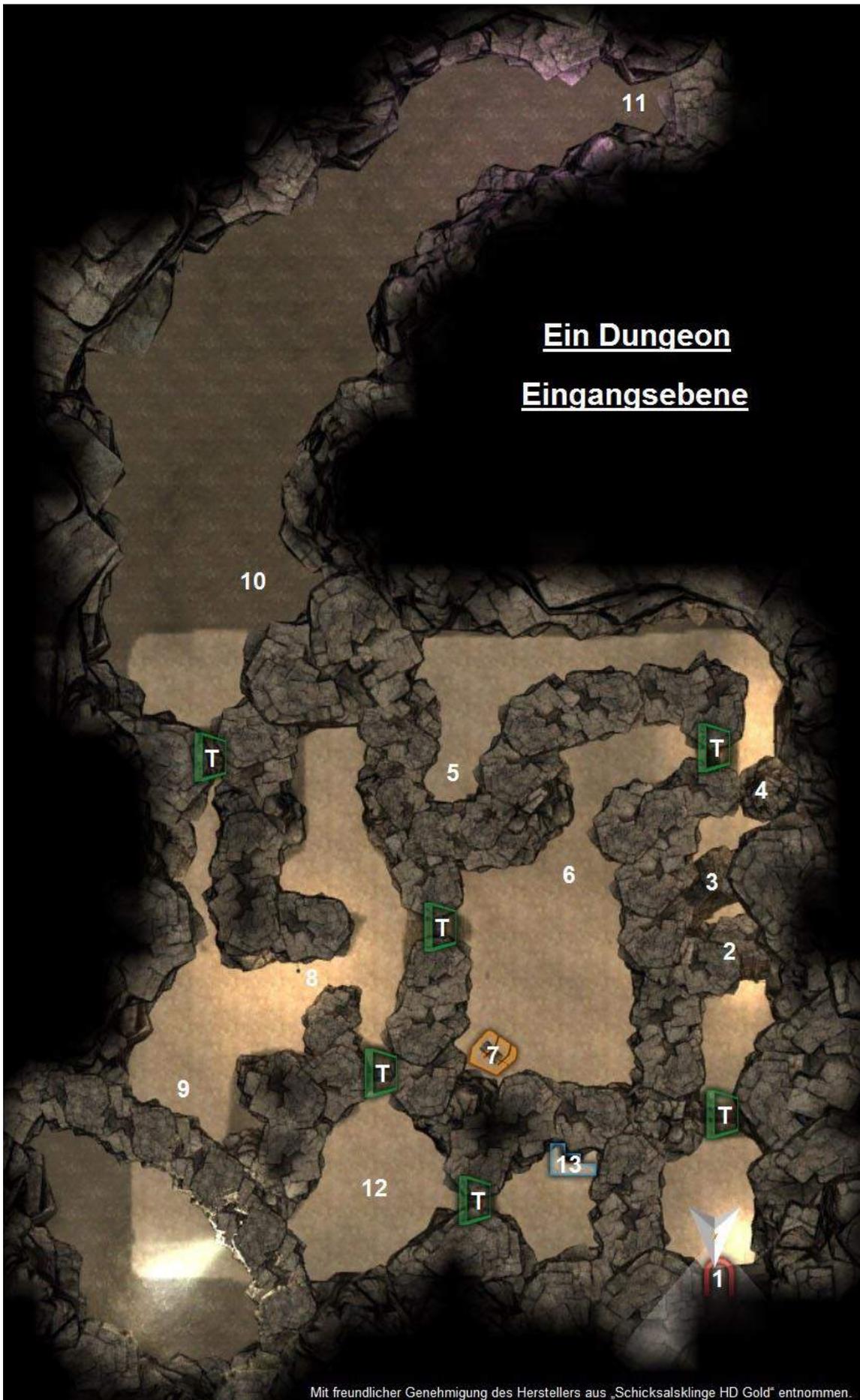
Das Dungeon hat den Vorteil, das es direkt in einer Stadt liegt, nämlich Oberorken. So könnt Ihr bei einem Kampf gegen die Zwerge alle Register fahren und die komplette Astralenergie Eurer Magiebegabten verbrauchen. Denn nach einem Kampf habt Ihr immer die Möglichkeit sofort in die Stadt zurückzukehren, um Euch zu heilen bzw. zu rasten, Waffen reparieren zu lassen und/oder erbeutete Sachen zu verkaufen. Kehrt erst dann ins Dungeon zurück, wenn Ihr wieder vollkommen geheilt seid.

Auf der ersten Unterebene erwartet Euch nur ein einziger Kampf, aber der hat es in sich. Hier müsst Ihr Euch gegen 4 Zwergenveteranen beweisen. Die sind natürlich in allen Belangen stärker, als die 4 Zwerge in der Eingangsebene. Mehr Rüstung, bessere Trefferchancen, mehr Körperkraft sowie Lebensenergie und noch höhere Magieresistenz. Denkt daran, hier alles einzusetzen was Ihr habt bzw. die komplette Astralenergie Eurer Magiebegabten zu verbrauchen, denn danach könnt Ihr Euch in Oberorken ausgiebig kurieren lassen.

Rasten im Dungeon

Wenn Ihr in dem Dungeon übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 1 Zwergenveteran und 4 Zwerge
Beute: Keine - (64 Abenteuerpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 2 Zwergenveteranen und 4 Zwerge
Beute: Keine - (80 Abenteuerpunkte für die Gruppe)



Oberorken - Ein Dungeon: Eingangsebene

1.) Ein- bzw. Ausgang

2.) Ein eingestürzter Gang: Den Gang könnt Ihr mit Hacken und Schaufeln freilegen. Wie lange Ihr dafür braucht, hängt davon ab, ob nur ein Held entsprechendes Werkzeug im Inventar hat oder alle Helden. Sind nicht alle Helden mit Hacken oder Schaufeln ausgestattet, so kann das schon einen ganzen Tag dauern. Hat jeder Held etwas dabei, dauert es höchstens 6 Stunden. Sollten Eure Helden bis jetzt noch nicht alle Hacken oder Schaufeln besitzen, so weist ein Held darauf hin, das es sehr lange dauern kann, einen Stollen freizulegen, wenn nicht alle entsprechendes Werkzeug dabei haben.

3.) Ein eingestürzter Gang: Ist wie Punkt 2 zu handhaben. Achtet beim Freilegen von Gängen darauf, wie spät es ist. Sollte es bereits Nacht sein, so könntet Ihr das Dungeon vorerst verlassen, eine Mütze Schlaf in der Herberge „Wegrast“ nehmen und dann am nächsten Tag ausgeruht sowie gestärkt weiter in dem Dungeon vordringen.

4.) Ein eingestürzter Gang: Ist wie Punkt 2 und Punkt 3 zu handhaben. Das ist der letzte Gang, den Ihr freilegen müsst. Ab hier braucht Ihr keine Hacken und Schaufeln mehr. Sollten die Werkzeuge zu stark Eure Traglast beanspruchen, so könnt Ihr sie nach dem Freilegen des Ganges wieder verkaufen.

5.) Eine Statue: Die Statue stellt den Gott Ingerimm dar und die Inschrift besagt, das Ihr Ingerimms Werk tun müsst, um des Baumeisters Werk zu schützen. Betrachtet Euch die Statue näher und bewegt den Arm nach unten. Damit deaktiviert Ihr alle Fallen in der Eingangsebene.

6.) Kampf gegen 4 Zwerge

(48 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Kriegsbeil, 2x Gutes Kriegsbeil

Das ist der erste Kampf gegen die Zwerge, der im Einleitungstext dieses Dungeons etwas genauer beschrieben wird.

7.) Truhe: 2x Kettenhemd, 2x Kriegsbeil,

3x Kurzschwert, 2x Lederhelm, 1x Heiltrank,

1x Zaubertrank

8.) Kampf gegen 1 Zwerg

(12 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Kriegsbeil

9.) Kampf gegen 2 Zwerge

(24 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Kriegsbeil, 1x Gutes Kriegsbeil

10.) Kampf gegen 1 Zwerg

(12 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Kriegsbeil

11.) Wenn Ihr Euch bis ans Ende des Ganges begeben, erhaltet Ihr fürs Erforschen 10 Abenteurpunkte pro Held.

12.) Falle: Diese Falle kann durch die Statue bei Punkt 5 deaktiviert werden. Ansonsten kann hier jeder Held erheblichen Schaden erleiden.

13.) Die Leiter führt in die erste Unterebene hinab.

Ein Dungeon - 1. Unterebene



Oberorken - Ein Dungeon: Erste Unterebene

1.) Hier startet Ihr in der ersten Unterebene bzw. gelangt über die Treppe wieder in die Eingangsebene zurück.

2.) Kampf gegen 4 Zwergenveteranen
(64 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 4x Gutes Kriegsbeil

Über die Zwergenveteranen wird im Einleitungstext zu diesem Dungeon etwas genauer eingegangen.

3.) Eine Statue: Die Statue stellt ebenfalls den Gott Ingerimm dar und die Inschrift besagt auch hier, das Ihr Ingerimms Werk tun müsst, um des Baumeisters Werk zu schützen. Betrachtet Euch also die Statue etwas näher und bewegt auch hier den Arm nach unten. Damit deaktiviert Ihr alle Fallen in der ersten Unterebene.

4.) Der Erforscherdrang ist gefragt. Ihr solltet in der ersten Unterebene überall hingehen, wo Ihr hingehen könnt und die gesamte Karte aufdecken (auch an den Wänden entlang). Hier erhaltet Ihr für das Erforschen nämlich schon Mal 10 Abenteuerpunkte pro Held.

5.) Wie bei Punkt 4 angemerkt, erhaltet Ihr auch hier 10 Abenteuerpunkte pro Held für das Erforschen der Ebene.

6.) Für das Öffnen dieser Geheimtür erhält jeder Held 10 Abenteuerpunkte.

7.) Ein Loch in der Wand: Greift der Anführer der Gruppe in das Loch, stellt er nur lediglich fest, das es etwas feucht darin ist. Aber für das Risiko, das er ja von einer Ratte hätte gebissen werden können, bekommt der Anführer der Gruppe 5 Abenteuerpunkte.

8.) Illusionswand: Diese Illusionswand ist nicht leicht zu durchschauen. Klappt es nicht beim ersten Mal, geht ein Stück zurück und wieder zur Illusionswand hin. Sollte es weiterhin nicht klappen, wechselt den Anführer und versucht es erneut. Der Held, der es schafft, die Illusionswand als solche zu erkennen und den Weg freizulegen, bekommt 10 Abenteuerpunkte.

9.) Falle: Diese Falle kann durch die Statue bei Punkt 3 deaktiviert werden. Solltet Ihr wiedererwarten nicht die Falle deaktiviert haben, findet Ihr hier Löcher im Boden. Der Anführer der Gruppe bekommt eine Chance, die Falle zu entschärfen. Gelingt ihm das nicht, erleiden alle Helden immensen Schaden durch die Speerfalle.

10.) Truhe: 100 Dukaten

Begeht Euch über die Treppe (Punkt 1) wieder in die Eingangsebene und von dort über Punkt 1 nach Oberorken. Wenn Ihr alles in dem Dungeon erforscht habt, so erhaltet Ihr noch einmal 10 Abenteuerpunkte pro Held.

Eine Höhle - Eingangsebene



Eine Höhle (Drachenhöhle)

Allgemeines

Ihr könnt das Dungeon auf der Insel Runin finden, indem ihr die Reiseroute „Leuchtturm Runin <=> Runinshavn - Weg durch die Mitte“ nehmt (mehr zur Route findet Ihr im Kapitel 2). Das Dungeon ist für durchschnittliche Helden geeignet, obwohl erfahrenere Helden hier leichteres Spiel haben werden. Wenn Ihr aber zum Drachen gehen wollt, so solltet Ihr erfahrene und gut gerüstete Helden besitzen. Denn der Endkampf hat es so richtig in sich.

Zusätzlich erschwerend kommt noch hinzu, das es auf der ganzen Insel keinen Schmied, keinen Waffenhändler, keinen Markt und keine Herberge gibt. Für diese Ortschaften müsst Ihr mit einem Schiff am besten nach Prem reisen. Ohne Herberge bleibt Euch also nur die Rast auf der Straße, in einer der beiden Städte, oder auf Reisen in einem Nachtlager. Zudem solltet Ihr genug Pfeile bzw. Bolzen und Ersatzwaffen dabei haben.

Rasten in der Drachenhöhle

Wenn Ihr in der Drachenhöhle übernachtet, kann es zu den folgenden Begegnungen kommen:

- Kampf gegen 5 Piraten
Beute: Keine - (29 Abenteurpunkte für die Gruppe)
- Kampf gegen 4 Piraten
Beute: Keine - (36 Abenteurpunkte für die Gruppe)

Eine Höhle - Eingangsebene

- 1.) Ein- bzw. Ausgang.
- 2.) Loch in der Wand: In dieses Loch solltet Ihr nicht hineingreifen. Es gibt hier nichts zu holen, außer, das sich der Anführer der Gruppe, durch einen Rattenbiss, mit hoher Wahrscheinlichkeit mit Wundfieber infizieren kann.
- 3.) Loch in der Wand: Seht dazu Punkt 2.
- 4.) Ein toter Zwerg: Ihr könnt die Leiche nach Wertsachen untersuchen oder Borons Segen für den Toten erbitten. Erbittet Ihr den Segen, so wird das Euer Ansehen bei dem Gott Boron verbessern. Plündert Ihr hingegen den Leichnam, so wird das Boron nicht so gerne sehen. Doch diesmal ist das Verlangen, eher die Leiche zu plündern, sehr hoch. Habt Ihr bis jetzt bei allen vorherigen Leichen Borons Segen erbittet, wird es im Grunde nicht schaden, wenn Ihr es bei dieser Leiche Mal nicht macht.
Beute: 1x Kettenhemd, 1x Hammer, 1x Heiltrank, 1x Kraftgürtel
Analysiert den Kraftgürtel mit den Zaubern „Oden Arcanum“ und „Analüs“. Wie der Name des Gürtels schon andeutet, habt Ihr hier wirklich einen Kraftgürtel gefunden, der die Körperkraft um 3 Punkte erhöht.
- 5.) Stein in der Wand: Wenn Ihr den losen Stein entfernt, kommt dahinter ein Hebel zum Vorschein. Ihr solltet ihn betätigen, um die Falle bei Punkt 8 zu deaktivieren. Zudem bekommt dafür jeder Held 5 Abenteurpunkte.
- 6.) Kampf gegen 3 Piraten
(3 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 3x Lederzeug, 3x Entermesser
- 7.) Geht nach dem Kampf in den Raum hinein und erforscht ihn komplett. Ihr werdet zwar nichts finden, aber jeder Held bekommt für das Erforschen 5 Abenteurpunkte.
- 8.) Falle: Die Falle kann durch Punkt 5 deaktiviert werden. Ansonsten erleiden hier alle Helden Schaden.

- 9.) Kampf gegen 3 Piraten
(3 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 3x Dolch, 3x Lederzeug, 3x Entermesser

10.) Loch in der Wand: Es gilt das Gleiche wie bei Punkt 2. Lasst das Loch lieber Loch sein und kümmert Euch um das Auffinden und Öffnen der Geheimtür (G) im Norden des Ganges. Die Geheimtür ist nicht leicht zu öffnen, aber wenn der Anführer der Gruppe es endlich geschafft hat, bekommt jeder Held 10 Abenteurpunkte.

- 11.) Truhe: 2x Heiltrank, 1x Starker Heiltrank

- 12.) Truhe: 2x Zaubertrank, 1x Starker Zaubertrank

13.) Falle: Erkennt der Anführer die Trittfalle rechtzeitig, so kann er versuchen, diese zu entschärfen. Schafft der Anführer es nicht, wird eine Bolzenfalle ausgelöst und alle Helden erleiden beachtlichen Schaden. Gelingt es aber, die Falle zu entschärfen, so passiert nichts und jeder Held bekommt für das Entschärfen 10 Abenteurpunkte.

14.) Hier steht eine Statue mit einer Opferschale. Es reichen schon 10 Silberstücke aus, um den folgenden Tipp zu bekommen: „Versuche niemals, einen Drachen reinzulegen“.

15.) Leerer Raum: Als Ihr den leeren Raum betretet, manifestiert sich ein Dämon, gegen den Ihr kämpfen solltet.
Kampf gegen 1 Heshthot
Beute: Keine - (51 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Der Heshthot hat zwei Angriffe pro Runde und ist nur mit magischen Waffen und Zaubern zu verletzen. Obwohl ein Heshthot nur mit magischen Waffen und Zaubern zu bekämpfen ist, hat er dafür nicht so viele Lebenspunkte. Als Zauber ist der „Fulminictus“ hier die erste Wahl und sollte von allen Magiebegabten gezaubert werden. Damit solltet Ihr den Dämon relativ schnell wieder in sein Reich verbannt haben.

- 16.) Kampf gegen 3 Piraten
(12 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 3x Lederzeug, 3x Skraja, 3x Schneidzahn

17.) Geht nach dem Kampf in den Raum hinein und erforscht ihn komplett. Ihr werdet zwar nichts finden, aber jeder Held bekommt für das Erforschen 5 Abenteurpunkte.

- 18.) Die Tür führt hinab in die erste Unterebene.

Eine Höhle - 1. Unterebene



Eine Höhle - Erste Unterebene

1.) Hier könnt Ihr durch die Tür wieder zurück in die Eingangsebene gelangen.

2.) Falle: Eine Feuersäule kommt auf Euch zu und umhüllt Euch. Zum Glück verursacht sie kaum Schaden und Helden, die ein Amulett tragen, welches auf magischem Wege vor Feuer schützt, sind davor gewappnet.

3.) Durch diese Tür gelangt Ihr zur zweiten Unterebene. Doch diese Tür solltet Ihr noch nicht nehmen. Denn es gibt noch einen 2. Zugang zur zweiten Unterebene und der Rest dieser Ebene wartet noch darauf erforscht zu werden.

4.) An der Wand befindet sich ein Hebel. Wenn Ihr ihn betätigt, verbrennt sich der Anführer die Hände, obwohl der Hebel keine Wärme ausstrahlt. Einen wirklichen Schaden erleidet der Anführer dabei aber nicht.

5.) Kampf gegen 4 Skelette
(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 2x Schwert

Wegen der Skelette, müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Die Skelette können die Helden mit Wundfieber infizieren.

6.) Truhe: 1x Kettenhemd, 1x Schwert

Wenn Ihr den Zauber „Odem Arcanum“ sprecht, werdet Ihr feststellen, das beide Sachen magisch sind.

Sprecht Ihr jetzt noch den Zauber „Analüs“ auf das Kettenhemd, so findet Ihr heraus, das das Kettenhemd verflucht ist. Es soll seine volle Wirkung nur gegen Untote zeigen, aber dem ist nicht so. Zudem verursacht es beim Träger andauernden Lebensenergieabzug. Da ein normales Kettenhemd einen Rüstungsschutz von 4 und das verfluchte Kettenhemd nur einen Rüstungsschutz von 2 hat, solltet Ihr es letztendlich bei nächstbestener Gelegenheit verkaufen. Spielt Ihr das Spiel über Steam, solltet Ihr das Kettenhemd einmal kurz anziehen. Da es verflucht ist, erhaltet Ihr dadurch die Steam-Errungenschaft „Verflixt und Zugenäht“.

Wenn Ihr den Zauber „Analüs“ auf das Schwert sprecht, so stellt Ihr fest, das es nicht verflucht, sondern eine sehr gute magische Waffe ist. Das magische Schwert hat die Werte wie ein normales Schwert, aber dafür ist es unzerbrechlich und gibt noch einen Bonus von 2 Punkten auf die Attacke.

7.) Kampf gegen 3 Zombies
(3 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Auch bei den Zombies müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Die Zombies können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren.

8.) Kampf gegen 1 Zombie und 2 Skelette
(3 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Wunderkur

Auch hier müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Die Helden können durch die Zombies mit Schlachtfeldfieber und durch die Skelette mit Wundfieber infiziert werden.

Die Wunderkur, die die Gegner hinterlassen, ist ein sehr gutes Heilmittel. Es lässt nämlich die Lebensenergie eines Helden wieder auf den Maximalwert schnellen, was eine Komplettheilung bedeutet. Zudem hilft es bei der Krankheit Dumpfschädel.

9.) Kampf gegen 4 Mumien
(4 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: Keine

Auch bei den Mumien müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Die Mumien können die Helden mit Paralyse infizieren. Dies ist kein leichter Kampf. Blockt mit Euren gut gerüsteten Kämpfern die anderen Mumien, während Ihr eine Mumie nach der anderen zerlegt.

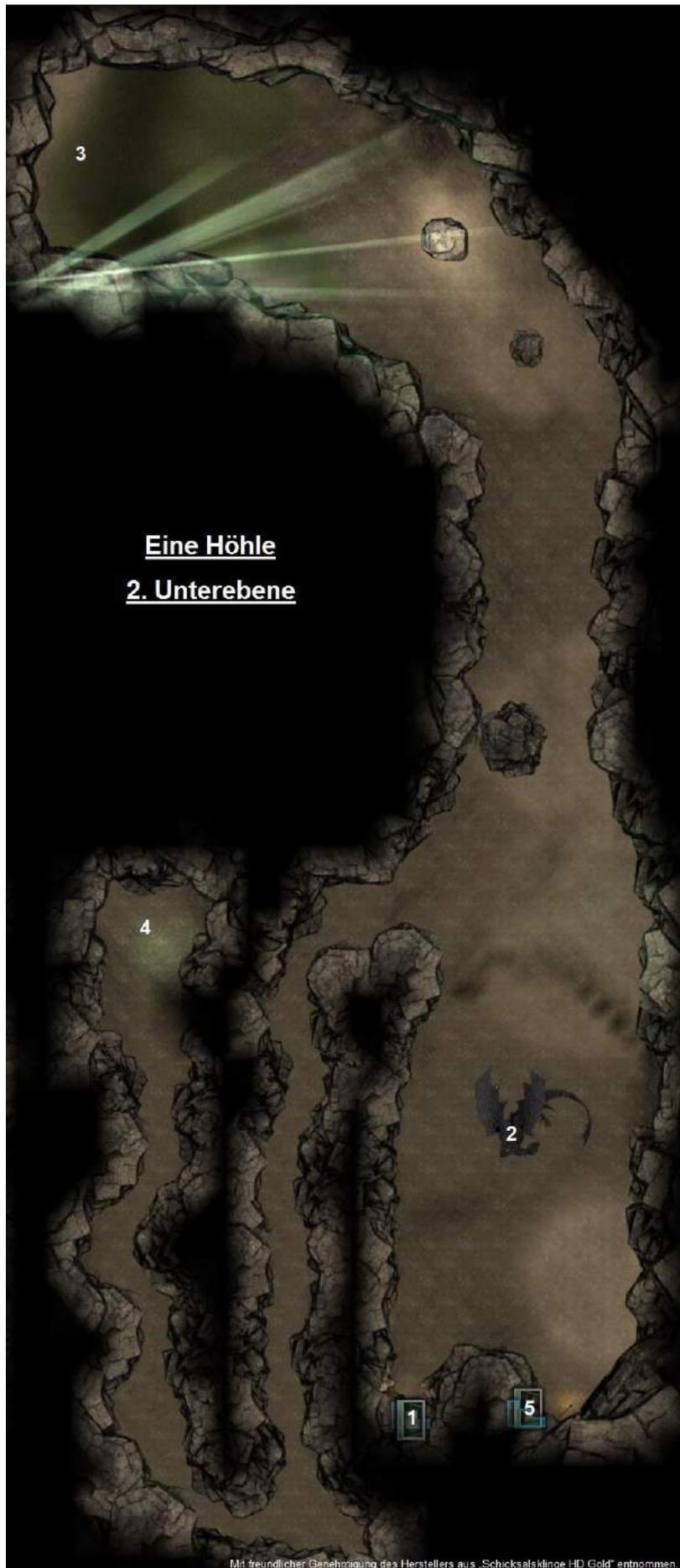
10.) Kampf gegen 3 Zombies
(3 Abenteuerpunkte für die Gruppe)

Beute: 1x Ring (Silber)

Bei den Zombies müssen die Helden in jeder Runde eine Totenangst-Probe ablegen. Die Zombies können die Helden mit Schlachtfeldfieber infizieren. Wenn Ihr bei dem Ring die Zauber „Odem Arcanum“ und „Analüs“ sprecht, stellt Ihr fest, das der Ring vor magischem Feuer schützt.

11.) Vorerst ist der Raum leer, aber dennoch solltet Ihr ihn komplett absuchen bzw. ablaufen. Denn Ihr erhaltet hier viermal einen Erforscherbonus von 10 Abenteuerpunkten pro Held.

12.) Die Tür führt in die zweite Unterebene hinab. Diese Tür könnt Ihr jetzt nehmen.



Eine Höhle - Zweite Unterebene

1.) Hier könnt Ihr durch die Tür wieder zurück in die erste Unterebene zu Punkt 12 gelangen.

2.) In der riesigen Höhle schläft ein Drache. Wenn Ihr auf ihn zugeht, habt Ihr die Möglichkeiten, leise seinen Hort zu plündern oder ihn zu bekämpfen. Schafft Ihr es, seinen Hort zu plündern, kommt Ihr bereits jetzt an seine vier Schätze. Ansonsten gibt es die erst später (die Beute wird auf der nächsten Seite unter „Hort“ aufgelistet).

Ob Ihr nun seinen Hort zuvor plündert, bevor Ihr erneut auf ihn zugeht oder ihn direkt angreift, spielt keine Rolle. Der Drache erwacht und Ihr merkt sofort, das Ihr Euch lieber nicht mit dem Drachen anlegt.

Der Drache teilt Euch mit, das man ihn durch hinterhältige Magie an diesen Ort gebunden hat. Ein Platinschlüssel, den einer dieser rothaarigen großen Menschen hat, wäre seine Befreiung. Wenn Ihr ihn von seinen magischen Fesseln befreien würdet, würde er seinen Hort mit Euch teilen. Auch wenn Ihr seine Schätze aus dem Hort schon haben solltet, wäre es nicht verkehrt, dem Drachen zu helfen.

Nehmt also seine Aufgabe an. Ihr erfahrt dann, das die Menschen, die den Platinschlüssel haben, in die Höhle zurückgekehrt sind und Ihr nach oben gehen sollt, um sie zu stellen. Diese Aufgabe ist keine Quest im herkömmlichen Sinne und wird deswegen auch nicht ins Questbuch aufgenommen.

Der Drache geht nun davon aus, das Ihr Euch der Aufgabe widmet. Solltet Ihr versuchen an ihm vorbei in den hinteren Teil der Höhle zu gelangen oder erneut mit ihm zu sprechen, so wird er wütend und speit Feuer. Dies würde den sofortigen Tod der ganzen Gruppe bedeuten.

Also begeben Euch nach dem Gespräch mit dem Drachen wieder zur Tür (Punkt 1), um in die erste Unterebene zurückzukehren.

Eine Höhle - Erste Unterebene (Fortsetzung)

Ihr kommt über die Tür bei Punkt 12 wieder in den Raum mit der Nummer 11. Wenn Ihr Euch jetzt vorbewegt, erhaltet Ihr zuerst pro Held 10 Abenteurpunkte, da Ihr die Menschen gefunden habt und sodann kommt es auch schon zum Kampf.

Kampf gegen 1 Piratenboss und 4 Piraten
(46 Abenteurpunkte für die Gruppe)
Beute: 1x Platinschlüssel, 3x Säbel, 1x Wurfaxt, 2x Wurfstern, 2x Lederzeug
Alle Piraten haben hohe Lebensenergie, sehr gute Attacke- sowie Paradowerte und richten hohen Schaden an. Zudem sind fast alle Waffen unterschiedlich stark vergiftet. Sollte einer Eurer Helden vergiftet werden, ist es ratsam, das ein Magiebegabter schnell den Zauber „Klarum Purum“ auf den Vergifteten spricht. Ansonsten verursacht das Gift je nach Stärke geringen bis sehr hohen Schaden. Die normalen Piraten sind eigentlich leicht zu verzaubern, aber der Piratenboss hingegen nicht, da er eine sehr hohe Magieresistenz hat.

Zudem trägt der Piratenboss auch die beste Rüstung. Wie Ihr seht, wird dieser Kampf nicht einfach. Setzt alles ein, was Ihr noch habt. Es ist der letzte Kampf in diesem Dungeon.

Sollte der Kampf für Euch dennoch nicht zu schaffen sein, so könnt Ihr bei dem Drachen in der 2. Unterebene die andere Tür (Punkt 5) nehmen und die Höhle vorerst verlassen. Kommt dann wieder hierher zurück, wenn Eure Helden mehr Erfahrung gesammelt haben und besser ausgerüstet sind.

Habt Ihr den Kampf geschafft, so sucht den Raum (Punkt 11) erneut ab. Es könnte ja sein, das noch mehr Piraten hier eingetroffen sind. Zum Glück ist dem nicht so. Aber für das Nachschauen im Raum erhält jeder Held noch einmal 10 Abenteurpunkte. Dann könnt Ihr durch die Tür (Punkt 12) wieder in die zweite Unterebene zurückkehren.

Eine Höhle - Zweite Unterebene (Fortsetzung)

Geht in der riesigen Höhle erneut zum Drachen (Punkt 2). Der Drache bedankt sich bei Euch für den Platinschlüssel und verlässt dann die Höhle mit den Worten: „Versucht niemals einen Drachen reinzulegen.“ Danach seht Ihr die Schätze, die der Drache für Euch zurückgelassen hat, vorausgesetzt, Ihr hattet sie zuvor nicht schon geplündert.

Hort: 50 Dukaten, 1x Heiltrank, 1x Zaubertrank, 1x Wurfdolch, 1x Kristallkugel

Wenn ein Held die Kristallkugel in seinem Inventar hat, bekommt er einen Bonus von 2 Punkten auf das Talent „Gefahrensinn“. Den Wurfdolch solltet Ihr mit den Zaubern „Odem Arcanum“ und „Analüs“ untersuchen. Ihr stellt dann fest, das er magisch ist. Wird der magische Wurfdolch geworfen, so kehrt er in die Hand des Werfers zurück. Dadurch kann er immer wieder in einem Kampf eingesetzt werden.

3.) Wenn Ihr den kompletten nördlichen Höhlenabschnitt bis auf den Hügel am Ende hinaufgeht, bekommt jeder Held für das Erforschen 10 Abenteuerpunkte.

4.) Wenn Ihr den kompletten langen Gang bis zum Gangende marschiert, bekommt jeder Held für das Erforschen 10 Abenteuerpunkte.

5.) Hier könnt Ihr durch die Tür zurück in die erste Unterebene zu Punkt 3 gelangen und bietet somit eine Abkürzung, wenn Ihr die Höhle komplett verlassen wollt.

Wenn Ihr alles in der Höhle erledigt habt, geht durch die Tür (Punkt 5), um in die erste Unterebene zu gelangen. Verlasst dann die erste Unterebene und die Eingangsebene jeweils über die Punkte 1.

Ihr solltet Euch, nachdem Ihr die Höhle verlassen habt, um Eure Wunden kümmern, denn es kann gut sein, das die Helden durch die Gegner infiziert wurden. Stoppt also Eure Reise, um ein Nachtlager zu errichten und versorgt Eure Wunden mit dem Talent „Heilkunde Wunden“, damit zumindest das Wundfiebrisrisiko gemindert oder gar beseitigt wird.

Versucht so schnell es geht, nach Prem zu kommen und achtet dabei darauf, ob eine Krankheit noch ausbricht. Falls ja, behandelt sie sofort oder sucht einen Heiler auf. Auf der Insel Runin haben die beiden Städte wenigstens einen Heiler. Mehr dazu findet Ihr im Anhang unter „Krankheiten“.

Anhang

Charaktere - Basiswerte

Normale Klassen

Startwerte	Krieger	Thorwaler	Zwerg	Jäger	Streuner	Gaukler	Skalde
Stufe (ST)	0	0	0	0	0	0	0
Größe	165-200	175-210	125-150	165-200	165-200	165-200	175-210
Gewicht	-100	-95	-75	-100	-100	-100	-95
Lebensenergie (LE)	2W6+22	2W6+24	3W6+24	2W6+20	2W6+20	2W6+20	2W6+24
Astralenergie (AE)							
Magieresistenz (MR)	+0	-1	+2	+0	+2	+2	+0
LE und AE pro Stufe	1W6	1W6	1W6	1W6	1W6	1W6	1W6
Pro Stufe* TaP / ZfP	20	20	20	20	20	20	20
Positive Eigenschaften	Krieger	Thorwaler	Zwerg	Jäger	Streuner	Gaukler	Skalde
Mut (MU)	≥ 13	≥ 12			≥ 12	≥ 12	≥ 11
Klugheit (KL)							≥ 11
Charisma (CH)							≥ 12
Fingerfertigkeit (FF)			≥ 12		≥ 13	≥ 12	
Gewandtheit (GE)				≥ 12	≥ 13	≥ 12	
Intuition (IN)				≥ 12			
Körperkraft (KK)	≥ 12	≥ 13	≥ 13				≥ 12
Negative Eigenschaften	Krieger	Thorwaler	Zwerg	Jäger	Streuner	Gaukler	Skalde
Aberglaube (AG)		≥ 7				≥ 7	≥ 6
Höhenangst (HA)							
Raumangst (RA)			≤ 5	≥ 7			
Goldgier (GG)			≥ 7				
Totenangst (TA)							
Neugier (NG)							≥ 6
Jähzorn (JZ)	≤ 4						

*TaP = Talentpunkte / ZfP = Zaubertfertigkeitspunkte / Der DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ fügt den Gaukler und den Skalden ein

Magiebegabte Klassen

Startwerte	Magier	Druide	Hexer	Auelf	Waldelf	Firnelf
Stufe (ST)	0	0	0	0	0	0
Größe	165-200	165-200	165-200	170-200	175-205	165-190
Gewicht	-100	-100	-100	-120	-120	-120
Lebensenergie (LE)	2W4+18	2W4+23	2W4+18	1W6+19	1W6+17	1W6+23
Astralenergie (AE)	2W4+23	2W4+18	2W4+18	1W6+19	1W6+21	1W6+19
Magieresistenz (MR)	+2	+2	+2	+3	+3	+4
LE und AE pro Stufe	1W6**	1W6+2	1W6+2	1W6+2	1W6+2	1W6+2
Pro Stufe* TaP / ZfP	15±5/40	15±5/25	15±5/25	15±5/20	15±5/20	15±5/20
Positive Eigenschaften	Magier	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnelf
Mut (MU)		≥ 13				
Klugheit (KL)	≥ 13	≥ 12		≥ 13		
Charisma (CH)	≥ 12		≥ 13			
Fingerfertigkeit (FF)						
Gewandtheit (GE)				≥ 12	≥ 13	≥ 13
Intuition (IN)			≥ 12		≥ 12	≥ 13
Körperkraft (KK)						
Negative Eigenschaften	Magier	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnelf
Aberglaube (AG)	≤ 4					
Höhenangst (HA)			≤ 4			
Raumangst (RA)						
Goldgier (GG)				≤ 4	≤ 4	≤ 4
Totenangst (TA)		≤ 4				
Neugier (NG)						
Jähzorn (JZ)						

* TaP = Talentpunkte / ZfP = Zaubertfertigkeitspunkte

** Ein Magier kann pro Stufe auf 10 Steigerungsversuche bei den Zaubern verzichten, um 1W6+2 zusätzliche AE zu erhalten

Stufe: Wenn Ihr einen Helden erschaffen habt, so hat er die 0. Stufe. Sobald Ihr einen erschaffenen Helden in Eure Gruppe aufnehmt, könnt Ihr mit ihm die 1. Stufe machen.

Größe: Zeigt in Zentimetern an, wie groß Euer Held bei der Charaktererschaffung werden kann.

Gewicht: Diese Zahl wird von der Größe abgezogen und gibt dann das Gewicht Eures Helden an.

Lebensenergie: Die Lebensenergie wird zu Beginn für einen Helden ausgewürfelt. 1W6 steht für einen sechsseitigen Würfel, 2W6 für zwei, etc.

Astralenergie: Die Astralenergie wird zu Beginn für einen magiebegabten Helden ausgewürfelt.

Magieresistenz: Die Magieresistenz zeigt an, wie widerstandsfähig Euer Held gegen Beeinflussungszauber ist. Die Magieresistenz wird für jeden Helden berechnet (siehe nächste Seite) und sie bekommen auf das Ergebnis noch einen Modifikator hinzugerechnet, der hier in der Zeile angegeben ist. Hat ein Held z.B. eine errechnete Magieresistenz von 1 und steht in der obigen Tabelle der Modifikator +2, so hat er eine Magieresistenz von 3.

LE und AE pro Stufe: Zeigt an, wie viel Lebens- bzw. Astralenergie Euer Held pro Stufe bekommt. Ist er ein Magiebegabter, so kann er den Würfelwurf je nach Vorliebe auf die Lebens- und die Astralenergie verteilen.

Pro Stufe TaP / ZfP: Zeigt an, wie viele Steigerungsversuche Euer Held pro Stufe auf seine Talente und Zauber hat. Steht dort „15±5/20“, so hat ein Magiebegabter 15 Talent- und 20 Zaubersteigerungen.

Die „±5/“ zeigen an, das der Magiebegabte 5 Punkte hin und her verschieben kann, wenn er das möchte. D.h., er könnte auch nur 10 Talent- und dafür 25 Zaubersteigerungen machen. Oder er macht 20 Talent- und nur 15 Zaubersteigerungen.

Positive Eigenschaften: Diese Tabelle zeigt an, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um den entsprechenden Helden erschaffen zu können. Z.B. zeigt eine „≥ 12“ an, das der Held mindestens eine 12 oder mehr in dieser Eigenschaft haben muss. Eine positive Eigenschaft kann zu Beginn einen Wert von 8 bis 13 haben und kann durch Stufen bis zu einem Wert von 20 gesteigert werden. Nur eine positive Eigenschaft kann pro Stufe um einen Punkt gesteigert werden. Die Steigerung gelingt immer.

Negative Eigenschaften: Hier gilt das Gleiche, wie bei den positiven Eigenschaften. Hier wird aber noch durch eine „≤ 4“ angezeigt, das der Held nur maximal eine 4 oder weniger haben darf. Eine negative Eigenschaft kann zu Beginn einen Wert von 2 bis 7 haben und kann durch Stufen bis zu einem Wert von 0 gesenkt werden. Bei der Senkung einer negativen Eigenschaft wird dreimal mit einem 1W20 versucht, den aktuellen Wert oder darunter zu erwürfeln. Nur wenn das gelingt, bekommt Ihr bei einer Stufe die gewünschte Eigenschaft auch gesenkt.

Talente und Zauber: Können durch Stufen bis zu einem Wert von 18 gesteigert werden. Bis zu einem Wert von 10, entscheidet ein Wurf mit 2W6, ob das Talent oder der Zauber gesteigert wird. Der Würfelwurf muss dann über dem aktuellen Wert sein, damit der Wert um einen Punkt gesteigert wird. Ab dem Wert 10 entscheidet ein Wurf mit 3W6, ob das Talent oder der Zauber gesteigert wird. Pro Steigerung sind drei Versuche möglich.

Geburtsmonat	Göttergeschenk
Praios	Selbstbeherrschung +2
Rondra	Zweihänder +2
Efferd	Schwimmen +2
Travia	Heilkunde Gift +2
Boron	Menschenkenntnis +2
Hesinde	Magiekunde +2
Firun	Fährtensuchen +2
Tsa	Überreden +2
Phex	Taschendiebstahl +2
Peraine	Heilkunde Wunden +2
Ingerimm	Schlösser knacken +2
Rahja	Betören +2

Häufig.	Erklärung
Ständig	Kommt im Spiel andauernd vor
Oft	Kommt im Spiel häufig vor
Geleg.	Kommt im Spiel gelegentlich immer Mal wieder vor
Selten	Wird im Spiel mehr als nur einmal benötigt
Einmal	Wird im Spiel nur einmal benötigt
Nie	Wird im Spiel nicht benötigt

Göttergeschenk:

Je nachdem, in welchem Monat der Held Geburtstag hat, bekommt er auch ein Göttergeschenk. Dieser Bonus wird bei der 0. Stufe dem entsprechenden Talent hinzugerechnet. Das Göttergeschenk wird unter dem Geburtstag angezeigt.

Basiswerte	Berechnung	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Positive Eigenschaften	1W6+7	Siehe Positive Eigenschaften		
Negative Eigenschaften	1W6+1	Siehe Negative Eigenschaften		
Attacke-Basis (AT-Basis)	(MU+GE+KK)/5	Angriff	Nahkämpfer	Ständig
Parade-Basis (PA-Basis)	(GE+IN+KK)/5	Parade, Ausweichen	Magiebegabte	Ständig
Fernkampf-Basis (FK-Basis)	(FF+IN+KK)/5	Fernkampf	Fernkämpfer	Ständig
Initiative Basis (INI-Basis)	(MU+MU+GE+IN)/5 -BE	Kampfreihenfolge	Alle	Ständig
Magieresistenz (MR)	(MU+KL+ST)/3 -2xAG	Widerstand gegen Zauber	Alle	Geleg.
Ausdauer (AU)	GE+GE+KK	Reisen: 1 Punkt pro Stunde	Alle	Ständig
Konstitution (KO)	((GE+KK)/2)* + ((LE-30)/10)*	Krankheitsresistenz (v.a. im Winter)	Alle	Oft

*Bei der Konstitution wird in beiden Fällen abgerundet. Bei den anderen Basiswerten wird normal gerundet. / BE=Behinderung

Positive Eigenschaften	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Mut (MU)	Körpertalente, Beherrschungszauber, AT/INI-Basis, MR, Schwarzmagierruine	Nahkämpfer	Ständig
Klugheit (KL)	Wissentalente, Elemente-/Hellsichts-/Kampf-/Verwandlungszauber, MR	Magiebegabte	Ständig
Charisma (CH)	Gesellschaftstalente, Antimagie-/Beherrschungs-/Heilungszauber	Magiebegabte	Ständig
Fingerfertigkeit (FF)	Handwerkstalente, Elementenzauber, FK-Basis, Kräuter suchen	Fernkämpfer	Ständig
Gewandtheit (GE)	Körpertalente, Kampfzauber, AT/PA/INI-Basis, AU, KO, Waldstück - Efeu	Nahkämpfer	Ständig
Intuition (IN)	Natur-/Intuitionstalente, Hellsichtszauber, PA/FK/INI-Basis, Meta-Talente	Fernkämpfer	Ständig
Körperkraft (KK)	Körpertalente, Verwandlungszauber, AT/PA/FK-Basis, AU/KO, Traglast, TP/KK, Tür	Nahkämpfer	Ständig
Negative Eigenschaften	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Aberglaube (AG)	Magieresistenz, Buch - Lobpreisungen, Rukian - Zerif Gurdson	Alle	Geleg.
Höhenangst (HA)	Schwarzmagierruine - Schwebende Plattformen	Hexe	Nie
Raumangst (RA)	Schiffseignis - Ein Sturm, Krypta des Baerhag Clans - Kriechtunnel	Zwerg	Selten
Goldgier (GG)	Silberling am Hafen, Eine Burgruine, Krypta des Baerhag Clans - Loch	Elfen	Selten
Totenangst (TA)	Kämpfe gegen Untote und Geister (auch bei selbst Beschworenen)	Alle	Oft
Neugier (NG)	Krypta des Baerhag Clans - Sarg am Gangende und Sarg im Särgeraum	Keiner	Selten
Jähzorn (JZ)	Wurfwettbewerb, Die süße Erika, Hyggelik der Kleine, Baerhag Krypta - Yussuf	Krieger	Selten

Anwendung: Zeigt an, wofür die Basiswerte, Talente und Zauber gebraucht werden.

Benötigt: Zeigt an, für wen die Basiswerte, Talente und Zauber geeignet sind.

Häufig.: Zeigt an, wie oft die Basiswerte, Talente und Zauber im Spiel benötigt werden.

Charaktere - Talente

Waffen	Bemerkung	K	T	Z	J	S	G	Sk	M	D	H	A	W	F
Waffenlos	AT/PA ≤ 5	4	4	3	3	4	5	2	1	1	1	1	2	3
Hiebaffen	AT/PA ≤ 5	4	3	3	2	2	1	2	0	-3	0	2	3	2
Stichaffen	AT/PA ≤ 5	1	0	0	1	4	3	0	2	4	2	3	3	2
Schwerter	AT/PA ≤ 5	6	1	2	1	1	1	0	-4	-7	-5	3	3	2
Äxte	AT/PA ≤ 5	2	4	4	1	1	0	4	-5	-6	-5	-1	-1	-2
Speere	AT/PA ≤ 5	3	2	3	4	1	1	2	3	2	2	2	3	4
Zweihänder	AT/PA ≤ 5	4	2	1	-4	-2	-2	-3	-5	-7	-6	-1	-3	-5
Schussaffen	Ein Wert	3	-3	2	6	-2	0	-4	-3	1	2	4	4	2
Wurfaffen	Ein Wert	3	2	2	3	5	6	1	0	1	3	2	2	4
Gesellschaft	Probe	K	T	Z	J	S	G	Sk	M	D	H	A	W	F
Betören	CH/CH/IN	-2	0	-2	-3	4	3	3	0	-3	4	3	2	0
Gassenwissen	KL/CH/IN	0	-2	-4	-3	6	5	-2	0	-2	-2	-3	-6	-7
Überreden	MU/KL/CH	1	2	3	0	5	3	0	3	3	5	2	1	0
Menschenkenntnis	KL/CH/IN	0	1	-3	1	4	3	3	2	1	4	0	-1	-2
Schätzen	KL/IN/IN	1	1	5	1	4	2	1	1	0	2	-2	-2	-2
Körper	Probe	K	T	Z	J	S	G	Sk	M	D	H	A	W	F
Akrobatik	MU/GE/KK	0	-1	-2	-1	1	6	0	-3	-2	-2	1	2	0
Klettern	MU/GE/KK	1	3	2	4	3	5	3	1	2	0	3	5	1
Körperbeherrschung	MU/GE/IN	3	2	2	3	4	5	3	0	1	2	2	3	3
Reiten	CH/GE/KK	4	-1	-5	1	1	3	0	1	-1	-1	2	0	-2
Schleichen	MU/GE/IN	1	-1	0	6	6	4	-1	0	3	2	3	4	5
Schwimmen	MU/GEKK	2	5	-5	4	2	1	5	0	1	1	2	0	1
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	4	4	5	4	3	0	2	2	4	4	2	2	3
Tanzen	CH/GE/GE	0	0	-4	-1	2	5	0	-1	-2	4	4	4	3
Verstecken	MU/GE/IN	-1	-2	3	5	6	4	-2	0	0	2	3	5	2
Zechen	KL/IN/KK	3	6	5	3	4	2	7	1	1	1	-1	-2	1
Natur	Probe	K	T	Z	J	S	G	Sk	M	D	H	A	W	F
Fährtensuchen	KL/GE/IN	-1	-5	0	6	-2	-3	-4	-5	2	2	3	4	2
Fesseln	FF/GE/KK	-2	3	2	4	4	6	3	0	2	2	1	1	0
Orientierung	KL/IN/IN	1	3	1	5	1	-1	4	-2	2	2	2	3	4
Pflanzenkunde	KL/FF/IN	-3	-4	0	5	-2	-3	-1	3	5	5	2	4	-2
Tierkunde	MU/KL/IN	-2	-2	-3	7	-2	-2	-1	-2	4	3	2	2	1
Wildnisleben	FF/GE/IN	2	-2	0	7	-2	-3	-1	-4	3	2	2	4	3
Handwerk	Probe	K	T	Z	J	S	G	Sk	M	D	H	A	W	F
Abrichten	MU/CH/IN	-2	-4	-3	5	-3	3	-3	-2	2	2	1	2	1
Fahrzeuge Lenken	CH/FF/IN	0	2	-2	0	-1	-1	3	-1	-2	-2	0	-1	3
Falschspiel	MU/CH/FF	0	0	0	1	7	4	-1	0	-1	3	0	0	0
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	-1	-1	3	2	3	0	0	2	3	4	2	3	0
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	0	2	3	3	1	0	3	2	4	3	4	4	1
Heilkunde Wunden	KL/CH/FF	2	3	3	4	3	2	2	2	2	1	3	3	3
Musizieren	KL/FF/IN	0	1	-1	-1	2	4	6	-2	0	2	4	3	2
Schlösser knacken	FF/FF/IN	0	0	3	-1	5	2	0	0	-2	0	-1	-3	-5
Taschendiebstahl	MU/FF/IN	-1	-2	0	-2	6	2	-1	-2	-4	-2	-2	-3	-4
Wissen	Probe	K	T	Z	J	S	G	Sk	M	D	H	A	W	F
Alchimie	MU/KL/FF	-5	-4	2	-5	-2	0	-4	6	2	2	-5	-6	-6
Alte Sprachen	KL/KL/IN	-1	-1	2	-3	-2	-4	2	4	-4	-2	2	2	2
Geografie	KL/KL/IN	1	2	-2	4	1	3	5	0	1	0	-1	-2	-4
Geschichte	KL/KL/IN	2	0	3	-4	1	-4	5	3	2	0	1	-1	-2
Götter/Kulte	KL/CH/IN	3	2	0	0	2	1	4	3	1	1	0	-1	-2
Kriegskunst	MU/KL/CH	2	1	1	-4	-4	-6	1	-3	-4	-6	-5	-5	-5
Lesen	KL/KL/FF	2	1	1	-1	-1	-2	5	6	0	0	1	0	0
Magiekunde	KL/KL/FF	0	-3	0	-3	-2	-2	0	7	4	3	3	2	1
Sprachen	KL/CH/IN	0	1	-2	1	3	2	3	6	0	0	2	1	0
Intuition	Probe	K	T	Z	J	S	G	Sk	M	D	H	A	W	F
Gefahrensinn	KL/IN/IN	0	-3	2	4	4	1	-3	1	2	3	1	2	2
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	0	2	4	5	4	1	3	3	3	3	4	5	5

K=Krieger / T=Thorwaler / Z=Zwerg / J=Jäger / S=Streuner / G=Gaukler / Sk=Skalde / M=Magier / D=Druide / H=Hexe / A=Auel / W=Waldelf / F=Firnelf

Charaktere - Talente (Fortsetzung)

Waffen	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Waffenlos	Im Kampf ohne Waffe in der Hand oder wenn alle Waffen zerbrochen sind	Nahkämpfer	Selten
Hieb Waffen	Silberstreitkolben (Magisch), Hexenbesen (Magisch)	Nahkämpf., Hexe	Geleg.
Stich Waffen	Meisterliches Rapier, Kukrisdolch/-mengbilar, Vulkanglasdolch (Magisch)	Streuner, Druiden	Oft
Schwerter	Schwert Grimring (Magisch), Schwert (Magisch), Kurzschwert (Magisch)	Nahkämpfer	Ständig
Äxte	Meisterliche Barbarenstreitaxt, Orknase (Magisch)	Thorwaler, Zwerg	Ständig
Speere	Speer (Magisch), Zauberstab (Magisch)	Jäger, Elf, Magier	Geleg.
Zweihänder	Zweihänder (Magisch), Bastardschwert (Magisch)	Krieger	Oft
Schuss Waffen	Kriegsbogen, Nahrung suchen, Wildschwein-/Auerochsenjagd	Jäger, Elfen	Ständig
Wurf Waffen	Wurfdolch (Magisch), Hylailer Feuer, Tavernenereignis - Wurfwettbewerb	Streuner	Geleg.
Gesellschaft	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Betören	Die süße Erika	Männlicher Held	Einmal
Gassenwissen	Lagern in der Stadt, Wache halten	Stadt-H., Wache	Selten
Überreden	Feilschen, Schwarzmagierruine, Aufstand in der Herberge, Walfänger, Erika	Stadt-Held	Ständig
Menschenkenntnis	Ektor Gremob, Rukian - Ankunft, Der verlorene Dörfler - Umbarg / Yussuf	Stadt-Held	Selten
Schätzen	Keine	Keiner	Nie
Körper	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Akrobatik	Nashorn ausweichen	Keiner	Selten
Klettern	Zwingfeste, Erdbeben, Passhöhenabstieg, Monolith, Dracheneiche, Waldstück	Alle	Selten
Körperbeherrschung	Schiffereignis - Sturm / Krypta des Baerhag Clans - Sarg am Gangende	Alle	Selten
Reiten	Keine	Keiner	Nie
Schleichen	Wache halten, Wildschweinjagd, 1x in Haupt- und 7x in Nebenquests	Alle	Ständig
Schwimmen	Flüsse, Schiffbrüchige, Zwingfeste, Weg zu Hyggeliks Ruine	Alle	Geleg.
Selbstbeherrschung	Wache halten, Buch - Lobpreisungen, Waldstück - Dryade	Wache	Ständig
Tanzen	Taverne	Beliebig	Geleg.
Verstecken	Wache halten	Wache	Ständig
Zechen	Taverne, Bier/Weinflasche/Schnapsflasche trinken	Beliebig	Oft
Natur	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Fährtensuchen	Nahrungssuche	Natur-Held	Ständig
Fesseln	Keine	Keiner	Nie
Orientierung	Wassersuche, bekannte Orte auf Reisekarte, Sumpf, Weg zur Burgruine	Natur-Held	Ständig
Pflanzenkunde	Kräutersuche, Waldstück - Efeu	Kräutersucher	Ständig
Tierkunde	Nahrungssuche	Natur-Held	Ständig
Wildnisleben	Lagern in der Wildnis, Lager-/Wasser-/Nahrungs-/Kräutersuche, Wache halten	Alle	Ständig
Handwerk	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Abrichten	Keine	Keiner	Nie
Fahrzeuge Lenken	Herausforderung nahe Bodon	Ein Held	Einmal
Falschspiel	Taverne, Herausforderung nahe Bodon, Phexcaer Spielhaus	Beliebig	Geleg.
Heilkunde Gift	Druiden Gorah - Truhengift	Zwei Helden	Einmal
Heilkunde Krankheit	Erkennen, Frostbeulen, Dumpschädel, Schlachtfeldfieber, Paralyse, Tollwut	Zwei Helden	Geleg.
Heilkunde Wunden	Wunden heilen, Wundfieberinfektion und Paralyseinfektion beseitigen	Zwei Helden	Oft
Musizieren	Taverne	Beliebig	Geleg.
Schlösser knacken	Türen und Truhen in Dungeons knacken, Rukian - Zerif Gurdson	Ein Held	Ständig
Taschendiebstahl	Taverne	Beliebig	Geleg.
Wissen	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Alchimie	Tränke/Gifte/Hylailer Feuer brauen	Ein Held	Geleg.
Alte Sprachen	Baerhag Krypta - Tür	Ein Held	Einmal
Geografie	Keine	Keiner	Nie
Geschichte	Buch - Lobpreisungen	Ein Held	Einmal
Götter/Kulte	Buch - Lobpreisungen, Orkhöhle - 2x bei Statuen	Ein Held	Selten
Kriegskunst	Keine	Keiner	Nie
Lesen	Keine	Keiner	Nie
Magiekunde	Stabzauber, Dolchrituale, Baerhag Krypta - Geist	Magier, Druiden	Selten
Sprachen	Orkhöhle - Truhe/Orkdokument, Der verlorene Dörfler - Bei Umbarg/Orkcamp	Ein Held	Selten
Intuition	Anwendung	Benötigt	Häufig.
Gefahrensinn	Fallen in Dungeons, Piratenhöhle-Bucht, Mysteriöses Waldstück - Fallgrube	Alle	Geleg.
Sinnesschärfe	Fallen/Geheimtüren, Orte auf der Reisekarte, Wassersuche, Wache halten	Alle	Ständig

Charaktere - Zauber

Antimagie	Probe	Ur.	Ka.	Au.	Magier	Sp.	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnel
Beherrschung	KL/CH/IN	D	X	X	-2	+3	2	-4	0	-1	-2
Destructibo	KL/KL/FF	M		X	-6	+3	-10	-10			
Gardianum	CH/IN/KK	M	X		-1	+2					
Geister bannen	MU/MU/CH	D		X	-7		-3	-7			
Illusionen	KL/CH/IN	M			-5	+2					
Verwandlung	MU/KL/CH	H	X	X				-5			
Beherrschung	Probe	Ur.	Ka.	Au.	Magier	Sp.	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnel
Band und Fessel	KL/CH/KK +MR	E	X					-6	-4	0	-2
Bannbaladin	CH/CH/IN +MR	E	X	X	0	+3			4	2	0
Böser Blick	MU/CH/CH +MR	D	X				3				
Furor Blut	MU/MU/CH	M	X		-5	+3	-10				
Geister rufen	MU/MU/CH	D	X				-2				
Große Verwirrung	KL/KL/CH +MR	D	X				2				
Herr der Tiere	MU/MU/CH +MR	D	X				2				
Horriphobus	MU/CH/IN +MR	M	X		-2	+4					
Krähenruf	MU/CH/CH	H	X					2			
Magischer Raub	MU/KL/KK +MR	D	X	X			-4				
Respondami	KL/CH/IN +MR	M		X	-2	+2	-4	-6	-6	-6	-6
Sanftmut	MU/CH/CH +MR	H	X				-8	2	-4	-2	-4
Skelettarius	MU/MU/CH	M	X		-6						
Somnigravis	KL/CH/CH +MR	E	X		-3	+2			-1	1	0
Zwingtanz	MU/KL/CH +MR	D	X				1				
Elemente	Probe	Ur.	Ka.	Au.	Magier	Sp.	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnel
Abvenum	KL/KL/FF	E		X	-2	+4	-6	-4	-2	0	-4
Aeolitus	KL/CH/KK +MR	E			0		-4	-4	1	1	
Flim Flam	KL/KL/FF	E		X	3	+2	0	0	5	5	
Foramen	KL/KL/FF	M		X	0	+3					
Motoricus	KL/FF/KK	M			-2	+2		-6	-6	-5	-4
Silentium	KL/KL/CH	E		X	-6	+2			0	-2	-4
Solidirid	GE/IN/KK	E							-8	-8	-4
Heilung	Probe	Ur.	Ka.	Au.	Magier	Sp.	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnel
Balsam	MU/CH/IN	E	X	X	2	+3	-8	-8	4	5	3
Hexenspeichel	CH/FF/IN	H	X	X				5			
Klarum Purum	KL/KL/CH	M	X	X	-2	+3					
Ruhe Körper	KL/CH/KK	E		X	-10	+3			-3	-1	1
Tiere heilen	MU/CH/IN	H						3			
Hellsicht	Probe	Ur.	Ka.	Au.	Magier	Sp.	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnel
Adlerauge	KL/FF/IN	E		X					2	1	1
Analüs	KL/KL/IN	M		X	-2	+2					
Eigenschaften	KL/CH/IN	E			-4	+1	-10	-4	2	0	-2
Exposami	KL/KL/IN	E					-4		1	3	2
Hexenblick	CH/IN/IN	H						5			
Nekrophia	MU/KL/CH	M		X	-6	+4	-6	-8	-9	-9	-8
Odem Arcanum	KL/CH/IN	E		X	-3	+2	-3	-1	3	1	-1
Penetrizzel	KL/KL/KK	M		X	0	+2			-2	-4	-2
Sensibar	KL/CH/IN +MR	E			0	+2	-8	-5	2	-1	1
Kampf	Probe	Ur.	Ka.	Au.	Magier	Sp.	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnel
Blitz	KL/GE/IN +MR	E	X		2	+2	1	0	4	5	4
Eisenrost	KL/CH/GE	M	X		-2	+1	-3				
Falkenauge	FF/GE/IN	E	X						-2	0	-1
Fulminictus	KL/GE/KK	E	X		0	+2			4	2	0
Hexenknoten	KL/CH/IN	H						0			
Ignifaxius	KL/FF/GE	M	X	X	-3	+2					
Karnifilo Raserei	MU/CH/IN +MR	M	X		-3						
Plumbubarum	CH/GE/KK +MR	M	X		-1	+2	-7	-10	-7	-7	-7
Radau	MU/CH/IN	H	X					2			

Der Free-DLC "Mit Schwert und Scharfsinn" fügt die Zauber "Destructibo" und "Furor Blut" ein.

Charaktere - Zauber (Fortsetzung)

Antimagie	Anwendung	Kos.	Rei.	Dau.	Benötigt	Häufig.
Beherrschung	Entfernt ZfW Beherrschungszauber (Band und Fessel, Bannbaladin)	9	1	S	Alle	Geleg.
Destructibo	Die Verzauberung eines Artefakts wird aufgehoben, Kettenhemd, etc.	Var	0	S	Magier	Geleg.
Gardianum	Schützt vor Fulminictus/Ignifaxius vor (Auswahl AE+ZfP*x2) SP	Var	3	SP	Magier	Geleg.
Geister bannen	Bannt einen Geist, Der verlorene Dörfler - Friedhof	13	1	S	Ein Held	Einmal
Illusionen	Keine	8	1	S	Keiner	Nie
Verwandlung	Hebt ZfP* Verwandlungszauber auf (Blitz, Plumbumbarum, Paralü)	10	1	S	Hexe	Geleg.
Beherrschung	Anwendung	Kos.	Rei.	Dau.	Benötigt	Häufig.
Band und Fessel	Ein Gegner für einen Kampf lang handlungsunfähig machen	7	ZfW	999	Beliebig	Geleg.
Bannbaladin	Ein Gegner für Euch kämpfen lassen, Schwarzmagierruine	7	3	ZfP*	Beliebig	Geleg.
Böser Blick	Bei Gegner sinkt MU um ZfP*, greift wahllos an, MU < 8 Flucht	7	1	4	Druide	Geleg.
Furor Blut	Beschwört einen Heshthot, der die Gegner angreift	13	0	ZfP*	Magier	Geleg.
Geister rufen	Beschwört einen Geist, der die Gegner angreift	9	0	ZfP*	Druide	Geleg.
Große Verwirrung	Bei Gegner sinkt KL,IN,PA,FK,INI,MR um ZfP*,greift wahllos an	7	2	999	Druide	Geleg.
Herr der Tiere	Ein Tier für Euch kämpfen lassen	7	3	ZfP*	Druide	Geleg.
Horriphobus	Ein Gegner greift wahllos an (außer den Magier), ZfP*=8 Flucht	7	7	ZfP*	Magier	Geleg.
Krähenruf	(2+ZfP*) Krähen auf ein Gegner, pro 2,5 Krähen je 1W6 TP	11	21	S	Hexe	Geleg.
Magischer Raub	Klaut dem Opfer (6+ZfP*x2) AE, die der Druide (-Kosten) erhält	0-7	3	S	Druide	Geleg.
Respondami	Opfer spricht Wahrheit, Beilunker Reiter in Nöten - Swafnan	5	1	S	Ein Held	Einmal
Sanftmut	Ein Tier handlungsunfähig machen	7	1	ZfP*	Beliebig	Geleg.
Skelettarius	Beschwört ein Skelettkrieger/-schützen der die Gegner angreift	11	0	ZfP*	Magier	Geleg.
Somnigravis	Ein Gegner handlungsunfähig machen, bei Treffer endet Dauer	7	ZfW	ZfP*	Beliebig	Geleg.
Zwingtanz	Ein Gegner handlungsunfähig machen, schwer ihn zu treffen	7	7	ZfP*	Druide	Geleg.
Elemente	Anwendung	Kos.	Rei.	Dau.	Benötigt	Häufig.
Abvenum	Entgiftet Lebensmittel, Waldstück - Quelle	4	0	S	Ein Held	Einmal
Aeolitus	Keine	5	1	S	Keiner	Nie
Flim Flam	Magische Lichtquelle (die Dauer ist in Stunden)	5	0	ZfP*	Beliebig	Geleg.
Foramen	Türen und Truhen öffnen, Rukian - Zerif Gurdson	6	1	S	Magier	Geleg.
Motoricus	Keine	Var	1	S	Keiner	Nie
Silentium	Gruppe kann sich geräuschlos bewegen, Druide Gorah	5	1	S	Elf	Einmal
Solidirid	Erschafft eine Brücke, Reißender Bach, Kräuterwiese, Ork-Monolith	Var	1	S	Elf	Geleg.
Heilung	Anwendung	Kos.	Rei.	Dau.	Benötigt	Häufig.
Balsam	Pro 1 AE = 1 LE, min. 5 AE, max. (ZfWx2) AE	5-36	1	S	Alle	Ständig
Hexenspeichel	Pro 1 AE = 1 LE, evtl. heilt Krankheit/Gift, min. 3 AE, max. ZfW	3-18	1	S	Hexe	Geleg.
Klarum Purum	Heilt ZfW Vergiftungen, Kämpfe und bei Gorahs Truhe	7	1	S	Magier	Oft
Ruhe Körper	Pro Std. Schlaf (max. ZfW), Regeneration von 2 LE und 1 AE	6-40	1	ZfP*	Beliebig	Geleg.
Tiere heilen	Keine	Var	1	S	Keiner	Nie
Hellsicht	Anwendung	Kos.	Rei.	Dau.	Benötigt	Häufig.
Adlerauge	Eigene Sinnesschärfe wird um ZfP* erhöht	4	0	1h	Beliebig	Geleg.
Analüs	Einen magischen Gegenstand identifizieren	6	0	S	Magier	Oft
Eigenschaften	Keine	7	1	S	Keiner	Nie
Exposami	Keine	5	1	S	Keiner	Nie
Hexenblick	Keine	2	1	S	Keiner	Nie
Nekrophia	Mit Toten reden, Der verlorene Dörfler - Friedhof	9	1	S	Ein Held	Einmal
Odem Arcanum	Nach magischen Gegenständen im Inventar suchen	4	0	S	Ein Held	Oft
Penetrizzel	Erhöht Automap-Sichtweite um (ZfW/2)m (Dauer in 0,5 Std.)	8-48	1	ZfP*	Ein Held	Geleg.
Sensibar	Keine	5	1	S	Keiner	Nie
Kampf	Anwendung	Kos.	Rei.	Dau.	Benötigt	Häufig.
Blitz	Senkt beim Gegner AT/PA abwechselnd um ZfP*, INI um ZfP*	4	ZfW	ZfP*/2	Beliebig	Geleg.
Eisenrost	Die Waffe des Gegners zerbricht beim nächsten Parieren	7	1	P	Beliebig	Geleg.
Falkenauge	Der FK-Wert von Schuss-/Wurfaffen wird um ZfP* erhöht	7	1	3	Beliebig	Geleg.
Fulminictus	Pro 1 AE = 1 SP, Schadenspunkte 2W6+ZfP*	2-30	7	S	Alle	Ständig
Hexenknoten	Keine	4	1	ZfP*	Keiner	Nie
Ignifaxius	Pro 1 AE = 1 TP, Trefferpunkte auswählbar 1W6xZfW	Var	21	S	Magier	Geleg.
Karnifilo Raserei	Ein Held bekommt +5 auf GE/KK/AT und -5 auf KL/CH/PA	11	1	ZfP*x5	Magier	Geleg.
Plumbumbarum	Senkt beim Gegner AT/PA abwechselnd um ZfP*, INI um ZfP*	7	7	5	Beliebig	Geleg.
Radau	Hexenbesen greift Gegner an, min. 3 KR, max. (ZfW) KR	8-23	0	ZfW	Hexe	Ständig

Charaktere - Zauber (Fortsetzung)

Verwandlung	Probe	Ur.	Ka.	Au.	Magier	Sp.	Druide	Hexe	Auelf	Waldelf	Firnelf
Adler, Wolf	MU/GE/IN	E							-6	-4	-5
Arcano	MU/KL/CH	M	X	X	-2		-8	-3			
Armatruz	GE/IN/KK	E	X		0	+2			4	3	2
Attributo	KL/CH/Positi.Eigen.	M		X	0		-5	0	-1	-1	-1
Axxeleratus	KL/GE/KK	E	X						-2	2	-2
Harmlos	KL/CH/GE	H	X	X				2			
Leib des Feuers	MU/MU/KK	H		X				2			
Paralü	CH/IN/KK +MR	M	X		-5	+2					
See und Fluss	MU/KL/CH	E							2	-4	-4
Visibili	KL/KL/GE	E			-4	+2			2	1	1

Ur. = Ursprung des Zaubers / M = gildenmagisch / D = druidisch / H = Hexerei / E = elfisch

Ka. = Der Zauber ist im Kampf anwendbar / Au. = Der Zauber ist außerhalb eines Kampfes anwendbar

Sp. = Wählt der Magier seine magische Spezialisierung, bekommt er diese Punkte auf die Zauber der Kategorie angerechnet

Probe +MR: Es gibt Zauber, die versuchen, einen Gegner gegen seinen Willen zu beeinflussen. Um zu sehen, ob es dem Magiebegabten gelingt, den Willen des Gegners zu brechen, wird die Probe um die Magieresistenz des Gegners erschwert oder erleichtert. Umso stärker der Wille des Gegners ist, desto schwieriger wird es auch werden, ihn zu verzaubern.

Im Anhang unter „Gegner“ ist bei jedem Gegner die Magieresistenz aufgeführt.

Attributo: Beim Zauber wird für die letzte Probe, die positive Eigenschaft genommen, die Ihr auch erhöhen wollt. Wollt Ihr also mit Attributo den Mut steigern, so lautet die Probe KL/CH/MU.

Verwandlung	Anwendung	Kos.	Rei.	Dau.	Benötigt	Häufig.
Adler, Wolf	Keine	7	1	S	Keiner	Nie
Arcano	Bei einem Held wird die MR um ZfP* erhöht (Dauer in Stunden)	8	7	ZfP*	Beliebig	Geleg.
Armatruz	Eigener RS kann um (ZfW/2) erhöht werden, (Kosten: RSxRS)	1-81	0	999	Beliebig	Geleg.
Attributo	Eine positive Eigenschaft wird um (ZfP*/3) erhöht	7	1	1h	Beliebig	Geleg.
Axxeleratus	Held PA+2, BP+4 und INI um ZfP* erhöht, Angreifer AT/PA -2	7	7	ZfP*x3	Beliebig	Geleg.
Harmlos	Hexe ist unauffällig / wird nicht angegriffen (Dauer in 15 Min.)	6	0	ZfP*	Hexe	Geleg.
Leib des Feuers	Hexe ist je nach ZfP* stark vor Feuer geschützt (Dauer in Std.)	12-48	0	ZfP*	Hexe	Geleg.
Paralü	Ein Opfer wird versteinert und erhält dabei RS +100	13	7	P	Magier	Geleg.
See und Fluss	Keine	10	1	S	Keiner	Nie
Visibili	Keine	Var	1	S	Keiner	Nie

Var = Bedeutet, das die Zauberkosten je nach Zauberstärke/-umfang unterschiedlich sind

ZfW = Bedeutet, das der Zauberfertigkeitwert des Zaubers verwendet wird

ZfP* = Bedeutet Zauberfertigkeitpunkte, die bei einer entsprechenden Zauberprobe übrig behalten wurden

Kos.: Hier wird angezeigt, wie viel Astralenergie ein Zauber kostet. Scheitert der Zauber beim Wirken, so wird nur die Hälfte der ASP abgezogen. Patzt ein Zauber bei der Probe mit mindestens 2W20, so kostet es die vollen ASP.

Rei.: Hier wird die Reichweite des Zaubers angezeigt. Eine 1 bedeutet, das die Person neben dem Magiebegabten stehen muss und eine 0 bedeutet, das der Zauber nur auf den Magiebegabten selbst angewendet werden kann.

Dau.: Gibt beim Zauber in den meisten Fällen die Dauer in Kampfrunden an. Die Ausnahmen sind die folgenden:

999 = Der Zauber hält den ganzen Kampf über an.

S = Der Zauber wirkt sofort und hält nicht an.

P = Der Zauber ist permanent (gilt nur für die Zauber „Eisenrost“ und „Paralü“).

1h = Der Zauber hält eine Stunde lang an.

SP = Beim Gardianum hält der Zauber entweder 5 Minuten oder nur so lange, bis der Schutz den entsprechenden Schaden abgefangen hat.

Beispiel zum ZfP*: Wird die Probe auf den Zauber „Flim Flam“ gemacht, wo Ihr z.B. einen Wert von 6 habt, und verbraucht Ihr 2 Punkte davon, um die Probe zu schaffen, so hält die magische Lichtquelle 4 Stunden lang an.

Beispiel zum ZfW: Habt Ihr z.B. bei dem Zauber „Blitz“ einen Wert von 6, so beträgt die Reichweite auch 6 Meter.

Automatischer Erfolg und Misserfolg

Wird bei einer Eigenschaftsprobe eine 1 (bei 1W20) gewürfelt, so zählt es als automatischer Erfolg. D.h., die Probe gelingt automatisch, egal wie schwer oder aussichtslos die Probe auch gewesen sein mag. Genauso verhält es sich bei einer gewürfelten 20. Eine 20 ist ein Patzer. In diesem Fall ist die Probe automatisch misslungen, egal wie gut die Chancen vorher standen.

Wird bei einer Attacke bzw. Parade eine 1 (bei 1W20) gewürfelt, so gilt das als automatischer Erfolg. Bei einer 1 wird aber erneut gewürfelt und gelingt nochmal ein Wurf mit einer 1, so zählt es als kritischer Erfolg.

Bei einem automatischen oder besser noch kritischen Erfolg gelingt die Attacke oder Parade automatisch mit entsprechenden positiven Konsequenzen. Genauso verhält es sich bei einer gewürfelten 20 bzw. noch einer gewürfelten 20 hinterher. In diesen Fällen ist die Attacke oder Parade automatisch misslungen mit entsprechenden negativen Konsequenzen.

Bei den Talentproben und Zauberproben zählen zwei Einsen (bei 3W20) für einen automatischen Erfolg und zwei Zwanziger (bei 3W20) gelten automatisch als Patzer.

Wichtige Heldendaten sichern

Das Spiel „Nordlandtrilogie Schicksalsklinge HD“ ist der erste Teil einer Trilogie. Habt Ihr also diesen ersten Teil durchgespielt, solltet Ihr die wichtigsten Daten zwischenspeichern. Denn wenn der zweite Teil „Nordlandtrilogie Sternenschweif HD“ herauskommt, werdet Ihr wieder Eure Helden benötigen. Natürlich könntet Ihr im zweiten Teil auch wieder neue Helden erstellen, aber wenn Ihr mit Euren Helden die Abenteuer im Nordland weiter fortsetzen wollt, so braucht Ihr Eure Helden aus dem ersten Teil.

Nicht im Spielverzeichnis, sondern in Eurem „Dokumente“ Verzeichnis werden die Helden abgespeichert.

Dort gibt es einmal Eure Speicherstände unter „BladeofDestiny“ im „save“ Verzeichnis und die abgelegten Helden im Tempel findet Ihr unter „BladeofDestiny“ im „character“ Verzeichnis. Eigentlich reicht es aus, nur das „save“ Verzeichnis für den zweiten Spielteil irgendwo zu sichern. Habt Ihr aber am Tempel Helden abgesetzt, die Ihr eventuell wieder verwenden möchtet, dann solltet Ihr auch das „character“ Verzeichnis irgendwo sichern.

Waffen

ID: Im Spielcode werden diese ID-Nummern verwendet, um die entsprechenden Gegenstände ins Spiel zu bringen. Beim Spielen des Spiels werden diese Nummern also nicht benötigt. Solltet Ihr den RoA-Party Editor nutzen, so erkennt Ihr hinter den Gegenständen genau diese Nummern in Klammern.

Kampftalent: Jede Waffe wird einem Kampftalent zugewiesen. Die Waffentabellen zeigen einzeln an, für welches Kampftalent es welche Waffen gibt. Dabei wird noch mal in Einhandwaffen (1-Hand) und Zweihandwaffen (2-Hand) unterschieden. Die Ausnahme bilden die Schwerter, da die Zweihänder zu einem anderen Kampftalent gehören.

TP: Das sind die Trefferpunkte der Waffe. In der Liste könnt Ihr genau sehen, wie der Waffenschaden berechnet wird. 1W6 steht für einen sechsseitigen Würfel, 2W6 für zwei, etc. Im Spiel wird einfachheitshalber der Schaden angezeigt. Verursacht also eine Waffe 1W6+2 TP, so steht bei Euch im Spiel bei der Waffe 3-8 Schaden.

TP/KK: Die Abkürzung heißt „Trefferpunkte pro Körperkraft“ und die Werte dazu können im Spiel bei einer Waffe nicht eingesehen werden. Aber die TP/KK ist ein wichtiger Bestandteil jeder Waffe. Denn sie gibt an, ob Ihr bei hoher Körperkraft zusätzlichen Schaden verursachen könnt. Steht bei einer Waffe 12/4, so ist der erste Wert der Grundwert. Die zweite Zahl wird immer auf den Grundwert addiert. Es könnte also auch so aussehen 12+4+4, etc. oder 16, 20, etc. Habt Ihr also eine Körperkraft von 16, so verursacht Ihr mit der entsprechenden Waffe einen TP mehr. Anstatt 1W6+4 wären es nun 1W6+5. Habt Ihr sogar eine Körperkraft von 20 wären es dann 1W6+6.

Es gilt bei den Waffen also auch, auf diese TP/KK-Werte zu achten. Ein Beispiel:

1. Waffe: 1W6+4 TP mit TP/KK von 12/4
(12+4+4+4, etc. oder 16, 20, 24, etc.)
2. Waffe: 1W6+4 TP mit TP/KK von 12/3
(12+3+3+3, etc. oder 15, 18, 21, etc.)

Ihr solltet Euch dann eigentlich für die zweite Waffe entscheiden, da Ihr hier schon mit Körperkraft 15 einen TP mehr Schaden macht und nicht erst ab 16. Zudem Ihr schon ab Körperkraft 18 einen weiteren TP bekommt.

AT: Das ist der Modifikator für Euren Attackewert. Je nachdem wie unhandlich oder ausbalanciert eine Waffe ist, wird dieser Wert von Eurem Attackewert abgezogen oder hinzuaddiert. Bei einer 0 gibt es keine Änderung.

PA: Hier gilt das Gleiche wie bei AT, nur dass dieser Modifikator für die Parade steht.

Unzen (Unz.): Dieser Wert gibt das Gewicht der Waffe in Unzen an. 40 Unzen sind 1 kg.

BF: Die Abkürzung steht für den Bruchfaktor einer Waffe und gibt an, wie schnell eine Waffe zerbrechen kann. Umso niedriger der Wert, desto besser bzw. stabiler ist die Waffe. Im Spiel werden nicht die Werte aus der Liste angezeigt, sondern jede Bruchfaktorstufe wird extra benannt, um Euch ein Bild von der Waffe zu geben. Im Folgenden nun die Werte mit den entsprechenden Bezeichnungen im Spiel:

- 1: unzerbrechlich (Magische Waffen)
- 0: unzerbrechlich (Bögen/Armbrüste)
- 1: hervorragend
- 2: sehr gut
- 3: gut
- 4: gewöhnlich
- 5: schlecht
- 6: verwittert
- 7: fragil

Wenn im Kampf dem Angreifer mit einer Waffe eine „Gute Attacke“ gelingt (er eine 1 würfelt) und der Verteidiger mit einer Waffe pariert, wird getestet, ob die Waffe des Verteidigers bricht. Dazu werden zwei sechsseitige Würfel gewürfelt (2W6). Der Bruchfaktor gibt dann an, bis zu welcher Zahl die Waffe zerbricht. Ist es eine gewöhnliche Waffe (BF 4), so wird sie bei einer 1 bis 4 zerbrechen. Bleibt die Waffe ganz, so wird sie aber beschädigt und das bedeutet, der BF steigt um einen Punkt. Umso höher der BF-Wert wird, desto leichter kann dann eine Waffe später zerbrechen. Im Spiel wird das durch folgende Zusatzinfos angezeigt:

- BF +1: wenige Kratzer
- BF +2: abgewetzt
- BF +3: mehrere Scharten
- BF +4: mitgenommen
- BF +5: hält aus Gewohnheit
- BF +6: schrottreif

Ihr könnt eine beschädigte Waffe wieder reparieren. Mehr dazu erfahrt Ihr im Kapitel 2 unter „Die Schmiede.“ Übrigens, wenn die Waffe des Verteidigers nicht bricht, dann muss auch der Angreifer eine BF-Probe machen. Hinzu kommt, dass nach jedem Kampf eine 10% Chance besteht, dass der BF erhöht wird (als Abnutzung).

Klasse: Hier wird angezeigt, welcher Held, welche Waffe benutzen kann. Die Abkürzungen stehen für.

J: Jäger
 K: Krieger
 S: Streuner/Gaukler
 T: Thorwaler/Skalde
 Z: Zwerg
 H: Hexe
 M: Magier
 D: Druide
 A: Auelf
 F: Firnelf
 W: Waldelf

Fundort: Ihr wollt wissen, wo die entsprechende Waffe im Spiel zu finden ist. Hier erfahrt Ihr es. Gibt es mehrere Orte, wo Ihr die Waffe finden könnt, so werden nur die Orte genannt, wo Ihr sie am ehesten bekommen könnt. „Überall“ bedeutet, das die Waffe sehr häufig im Spiel vorkommt. Ihr werdet sie also von Gegnern bekommen und könnt sie zudem auch in Dungeons finden. Steht dort „Nur zu kaufen“, so könnt Ihr die entsprechende Waffe nirgends im Spiel finden. Wenn Ihr also die Waffe haben wollt, so müsst Ihr sie Euch kaufen.

Nahkampfwaffen

ID	Waffenlos	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
0	Bloße Hand	1W6	16/2	0	0	0	0	alle	Am Körper

ID	Hieb Waffen (1-Hand)	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
20	Morgenstern (Kettenwaffe)	1W6+5	14/2	-1	-2	140	2	KTZ	Orkhöhle
116	Brabakbengel	1W6+5	13/3	0	-1	120	1	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
214	Silberstreitkolben (magisch)	1W6+4	11/3	1	0	120	1	alle	Verfallene Herberge
2066	Guter Streitkolben	1W6+4	11/3	0	-1	120	1	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
66	Streitkolben	1W6+4	11/3	0	-1	120	3	JKSTZAFW	Orkhöhle
115	Rabenschnabel	1W6+4	10/4	0	0	90	3	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
3	Säbel	1W6+3	12/4	0	0	60	2	JKSTZAFW	Überall
2112	Gutes Entermesser	1W6+3	12/4	0	0	70	2	JKSTZHAFW	Nur zu kaufen
112	Entermesser	1W6+3	12/4	0	0	70	4	JKSTZHAFW	Von Piraten
161	Kräuter-Sichel (magisch)	1W6+2	12/5	-1	-1	30	5	alle	Daspota
99	Sichel (Kräutersuchen +1)	1W6+2	12/5	-2	-2	30	6	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
2	Knüppel	1W6+1	11/4	0	-2	60	6	alle	Von Orks / Räubern
71	Peitsche	1W6	14/5	0	-6	60	4	alle	Verfallene Herberge

ID	Hieb Waffen (2-Hand)	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
106	Ochsenherde (Kettenwaffe)	3W6+3	15/2	-2	-4	300	3	K	Nur zu kaufen
3101	Meisterlicher Kriegshammer	2W6+4	14/2	0	-3	180	2	JKSTZ	Nur zu kaufen
101	Kriegshammer	2W6+3	14/2	-1	-3	180	2	JKSTZ	Hyggeliks Ruine
104	Dreschflegel (Kettenwaffe)	1W6+3	12/3	-2	-3	100	6	JKSTDAFW	Rukian
100	Sense	1W6+3	13/4	-2	-4	100	7	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
140	Hexenbesen (magisch)	1W6+1	11/4	0	0	60	-1	H	Hexe / Thorwal
287	Gerbalds Besen	1W6+1	11/4	0	0	60	-1	alle	Baerhag Krypta

Kettenwaffen

Dreschflegel, Morgenstern und Ochsenherde sind Kettenwaffen, die schwer zu parieren sind. Selbst ein Schild nützt nicht viel, da gerade Kettenwaffen um den Schild herum den Schildträger treffen können. Darum hat auch derjenige Abzüge auf die Parade, der von einer Kettenwaffe angegriffen wird.

Die Abzüge sind wie folgt:

Dreschflegel: gegnerische PA -1
 Morgenstern: gegnerische PA -2
 Ochsenherde: gegnerische PA -3

Nahkampfwaffen (Fortsetzung)

ID	Stichwaffen	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
3117	Meisterliches Rapier	1W6+4	12/4	1	0	35	2	JKSTZHAFW	Torkils Schlund
117	Rapier	1W6+3	12/4	0	0	35	2	JKSTZHAFW	Zwingfeste/Daspota
138	Robbentöter	1W6+3	12/4	0	0	70	2	JKSTZMAFW	Firnelf /Kaufen
67	Degen	1W6+3	12/5	0	-1	35	3	JKSTZHAFW	Von Räufern
68	Florett	1W6+3	13/5	1	-1	30	4	JKSTZHAFW	Nur zu kaufen
110	Schwerer Dolch	1W6+2	12/4	0	-1	30	1	JKSTZHMAFW	Wolfsbau/Totenschiff
107	Basiliskenzunge	1W6+2	12/4	0	-1	25	4	JKSTZHMAFW	Nur zu kaufen
108	Ogerfänger	1W6+2	12/4	0	-2	30	4	JKSTZHMAFW	Nur zu kaufen
260	Erikas Dolch	1W6+1	11/4	0	0	20	2	JKSTZHMAFW	Vilnheim
259	Ornamentdolch	1W6+1	11/4	0	-1	20	3	JKSTZHMAFW	Baerhag Krypta
193	Kukrisdolch (5x Gift)	1W6+1	12/5	0	-1	20	3	JKSTZHMAFW	Tempel Namenlosen
14	Dolch	1W6+1	12/5	0	-1	20	3	JKSTZHMAFW	Überall
200	Kukrismengbilar (10x Gift)	1W6+1	12/5	0	-3	20	7	JKSTZHMAFW	Eine Ruine/ Gorah
109	Mengbilar (fasst 10x Gift)	1W6+1	12/5	0	-3	20	7	JKSTZHMAFW	Daspota/Totenschiff
4	Messer	1W6	12/6	-2	-3	10	4	alle	Ork-/Überfall
21	Vulkanglasdolch (magisch)	1W6-1	12/5	-2	-3	30	6	D	Druide
21	Vulkanglasdolch	1W6-1	12/5	-2	-3	30	6	alle	V. Kultisten/Priestern

ID	Schwerter (1-Hand)	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
3001	Meisterliches Schwert	1W6+5	11/4	0	1	80	1	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
199	Schwert "Blutgriff" (magisch)	1W6+4	11/4	2	1	80	1	JKSTZAFW	Drachenhöhle
118	Khunchomer	1W6+4	12/3	0	0	70	2	JKSTZAFW	Eine Ruine
2001	Gutes Schwert	1W6+4	11/4	0	0	80	1	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
1	Schwert	1W6+4	11/4	0	0	80	3	JKSTZAFW	Überall
139	Wolfsmesser	1W6+3	12/4	0	0	50	1	JKSTZMAFW	Nur zu kaufen
160	Sila-Thara (magisch)	1W6+2	11/4	2	2	40	-1	JKSTZAFW	Daspota
2006	Gutes Kurzschwert	1W6+2	11/4	0	-1	40	1	JKSTZHMAFW	Nur zu kaufen
6	Kurzschwert	1W6+2	11/4	0	-1	40	3	JKSTZHMAFW	Oberorken Dungeon

ID	Schwerter (2-Hand)	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
181	Das Schwert Grimring (magisch)	2W6+6	12/3	2	2	160	-1	alle	Hyggeliks Ruine

ID	Äxte (1-Hand)	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
136	Orknase	1W6+5	13/3	0	-1	120	4	JKSTZAFW	Zwingfeste/Wolfsbau
3134	Meisterliches Skraja	1W6+4	11/3	1	0	90	2	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
275	Lindwurmschläger	1W6+4	11/3	0	-1	95	1	Z	Nur zu kaufen
135	Gutes Kriegsbeil	1W6+4	13/2	0	-1	120	2	JKSTZAFW	Prem Mine/Daspota
8	Kriegsbeil	1W6+4	13/2	0	-1	120	4	JKSTZAFW	Zwingfeste/Zwergen
134	Skraja	1W6+3	11/3	0	0	90	4	JKSTZAFW	Zwingfeste/Piratenhöhle

ID	Äxte (2-Hand)	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
3011	Meisterliche Barbarenstreitaxt	2W6+5	12/2	0	-4	250	2	KTZ	Nur zu kaufen
11	Barbarenstreitaxt	2W6+4	12/2	-1	-4	250	3	KTZ	Nur zu kaufen
262	Baurgrims Axt	2W6+4	17/1	2	-6	1000	2	keiner	Baerhag Krypta
271	Felsspalter	2W6+2	14/2	0	-2	150	2	Z	Nur zu kaufen
159	Berserker Orknase (magisch)	1W6+10	12/2	1	-6	120	-1	JKSTZAFW	Daspota

Nahkampfwaffen (Fortsetzung)

ID	Speere (1-Hand)	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
3005	Meisterlicher Speer	1W6+6	12/4	0	-1	80	5	JKSTAFW	Nur zu kaufen
5	Speer	1W6+5	12/4	0	-2	80	5	JKSTZAFW	Zwingfeste/Orkhöhle

ID	Speere (2-Hand)	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
263	Orkischer Schamanenstab	2W6+3	12/3	0	-3	150	1	alle	Baerhag Krypta
270	Stoßspeer	2W6+2	11/4	0	-1	150	3	JKSTAFW	Nur zu kaufen
216	Spinnenbiss (magisch)	1W6+5	12/4	1	-1	80	4	JSTZAFW	Spinnenhöhle
103	Hellebarde	1W6+5	12/3	0	-1	150	5	JKSTZ	Zwingfeste
44	Pike	1W6+5	14/4	-1	-2	150	6	JKSTAFW	Torkils Schlund
102	Dreizack	1W6+4	13/3	0	-1	90	5	JKSTZAFW	Totenschiff
105	Zweililien	1W6+3	12/4	1	-1	80	4	JKSTZAFW	Zwingfeste
133	Zauberstab (magisch)	1W6+1	11/5	0	0	70	-1	M	Magier/Baerhag Krypta
69	Kampfstab	1W6+1	12/4	0	0	70	5	alle	Nur zu kaufen

ID	Zweihänder	TP	TP/KK	AT	PA	Unzen	BF	Klasse	Fundort
2704	Lichtschwert des Verrückten	4W6	12/2	3	3	80	2	JKSTZAFW	Efferdun: Imman-Mann
272	Andergaster	3W6+2	14/2	0	-2	220	3	KT	Torkils Schlund
273	Boronssichel	2W6+6	13/3	0	-3	160	3	KT	Nur zu kaufen
3018	Meisterlicher Zweihänder	2W6+5	12/3	0	0	160	2	K	Nur zu kaufen
178	Zweihänder des Windes (magisch)	2W6+4	12/3	1	0	80	-1	K	Orkhöhle
18	Zweihänder	2W6+4	12/3	0	-1	160	2	K	Rukian Herberge
3111	Meisterlicher Rondrakamm	2W6+3	12/3	0	1	150	1	K	Nur zu kaufen
111	Rondrakamm	2W6+2	12/3	0	0	150	1	K	Nur zu kaufen
3119	Meisterlicher Doppelkunchomer	1W6+7	12/2	1	-1	150	2	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
3114	Meisterliches Tuzakmesser	1W6+7	12/4	1	0	135	1	JKSTZAFW	Orks bei Orkanger
404	Meisterhaftes Bastardschwert	1W6+6	11/3	1	-1	140	1	JKSTZAFW	Mit Zauber Destructibo
403	Verfluchtes Bastardschwert	1W6+6	11/3	1	-1	140	1	JKSTZAFW	Daspota
119	Doppelkunchomer	1W6+6	12/2	0	-1	150	2	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
114	Tuzakmesser	1W6+6	12/4	0	0	135	1	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
158	Nostris Bastardschwert (magisch)	1W6+5	11/3	1	0	120	1	JKSTZAFW	Mit Zauber Analüs
10158	Altes Bastardschwert	1W6+5	11/3	0	-1	120	1	JKSTZAFW	Piratenhöhle
113	Bastardschwert	1W6+5	10/4	0	-1	140	2	JKSTZAFW	Nur zu kaufen

Magische Waffen

Es gibt einige magische Waffen im Spiel zu finden. Diese wurden mit dem Free-DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ überarbeitet. In den vorherigen Tabellen könnt Ihr die genauen Werte dieser Waffen einsehen. Hier werden noch die zusätzlichen Effekte der Waffen aufgelistet.

ID	Waffen	Unzen	Effekt	Fundort
181	Das Schwert Grimring	160	Gegnerische Attacke -3	Hyggeliks Ruine
199	Schwert "Blutgriff"	80	Kein zusätzlicher Effekt	Drachenhöhle
160	Sila-Thara	40	Körperbeherrschung +2, Initiative +2, Bewegungspunkte +2, Gegnerische Parade -2	Daspota
178	Zweihänder des Windes	80	Wiegt nur die Hälfte	Orkhöhle
158	Nostrianisches Bastardschwert	120	Konstitution +2	Piratenhöhle
403	Verfluchtes Bastardschwert	140	Alle Negativen Eigenschaften +2	Daspota
159	Berserker Orknase	120	Jähzorn +6	Daspota
214	Silberstreitkolben	120	Sinnesschärfe +4, Totenangst -2	Verfallene Herberge
216	Spinnenbiss	80	Ist permanent mit Arax vergiftet	Spinnenhöhle
161	Kräuter-Sichel	30	Meta-Talent "Kräuter suchen" +3	Daspota
218	Teleport-Wurfdolch	10	Wurfwaffen +3	Drachenhöhle

Fernkampfaffen

Bei den Fernkampfaffen gibt es keine TP/KK und anstatt einer AT/PA gibt es nur einen Gesamtwert in „Schusswaffen“ oder „Wurfaffen“.

Der FK-Abzug/-Bonus wird mit dem Fernkampfwert verrechnet. Eine Schusswaffe kann hingegen zu einer Wurfaffe nicht zerbrechen, so das jede Schusswaffe einen BF von 0 hat.

Stapel: Hier wird angezeigt, wie oft Ihr eine Munition oder eine Wurfaffe im Inventar, in einem Feld, stapeln könnt. So könnt Ihr z.B. maximal 50 Pfeile oder maximal 3 Wurfbeile in einem Feld liegen oder in der Hand haben.

Schusswaffen

ID	Schusswaffen - Schleuder	TP	Stapel	FK		Unzen	BF	Klasse	Fundort
120	Schleuder (braucht keine Munition)	1W6+2		-1		10	0	Alle	Gorah

ID	Schusswaffen - Bögen	TP	Stapel	FK		Unzen	BF	Klasse	Fundort
406	Elfenbogen	1W6+5		0		25	0	JKSTZDAFW	Wolfsbau
274	Kriegsbogen	1W6+5		0		45	0	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
19	Langbogen	1W6+4		0		30	0	JKSTZDAFW	Wolfsbau/Daspota
9	Kurzbogen	1W6+3		0		20	0	JKSTZDAFW	Zwingfeste/Rast Orks
10	Pfeil		50x			4		alle	Rast Orks/Wegelagerer

ID	Schusswaffen - Armbrüste	TP	Stapel	FK		Unzen	BF	Klasse	Fundort
12	Leichte Armbrust	1W6+6		0		180	0	JKSTZAFW	Zwingfeste/Daspota
276	Eisenwalder	1W6+3		2		200	0	JKSTZAFW	Nur zu kaufen
13	Bolzen		20x			3		alle	Wegelagerer/Daspota

Wurfaffen

ID	Wurfaffen - Verschiedene	TP	Stapel	FK		Unzen	BF	Klasse	Fundort
218	Teleport-Wurfdolch (magisch)	1W6+2		3		10	4	JKSTZHMAFW	Drachenhöhle
17	Wurfstern	1W6+1	20x	0		10	0	JKSTZHMAFW	Totenschiff/Drachenhöhle
292	Wurfdolch	1W6+1	10x	-3		10	4	JKSTZHMAFW	Rast Räuber
98	Wurfmesser	1W6	10x	-3		10	4	JKSTZHMAFW	Rast Räuber

ID	Wurfaffen - Äxte	TP	Stapel	FK		Unzen	BF	Klasse	Fundort
137	Schneidzahn	1W6+4	5x	0		50	0	JKSTZAFW	Daspotaschatz
16	Wurfbeil	1W6+3	3x	-1		60	4	JKSTZAFW	Daspota/Totenschiff
33	Wurfaxt	1W6+3	3x	-1		60	4	JKSTZAFW	Drachenhöhle

BF: Der Bruchfaktor wird hier etwas anders gehandhabt. Jedes Mal wenn Ihr eine Wurfaffe werft, wird getestet, ob sie bei dem Wurf zerbricht. Dazu werden zwei sechsseitige Würfel gewürfelt (2W6). Wird der BF unterwürfelt oder erreicht, zerbricht die Waffe und geht somit verloren.

Wird der BF überwürfelt, so taucht die Waffe nach dem Kampf im Beutefenster wieder auf. Die Ausnahme ist hier der magische Wurfdolch, da er nach einem Wurf automatisch zum Werfer zurückkehrt und somit den ganzen Kampf über zur Verfügung steht.

Besondere Wurfaffen

ID	Wurfaffen - Besondere	TP	Stapel	FK		Unzen	BF	Klasse	Fundort
239	Hylailer Feuer (Feuerschaden)	2W6	3x	0		10	13	alle	Zwingfeste/Piratenhöhle
59	Goldleim (zersetzt Rüstung)	11	3x	0		10	13	alle	Daspota
143	Bannstaub (entzieht Astralenergie)	6	3x	0		10	13	alle	Daspota

SP: Während die Trefferpunkte (TP) zuerst noch von der Rüstung abgezogen werden (siehe Rüstungen), ignorieren Schadenspunkte (SP) die Rüstung und verursachen direkten Schaden. Hylailer Feuer verursacht beim ersten Mal TP. Erleidet das Opfer mindestens einen Punkt Schaden, so brennt es und

erleidet in den beiden darauffolgenden Kampfrunden je 2W6 SP Feuerschaden. Goldleim und Bannstaub haben feste TP-Werte, damit sie auf jeden Fall den Rüstungsschutz überwinden. Denn bei diesen beide Sachen schützt kein RS.

Rüstungen

ID: Im Spielcode werden diese ID-Nummern verwendet, um die entsprechenden Gegenstände ins Spiel zu bringen. Beim Spielen des Spiels werden diese Nummern also nicht benötigt. Solltet Ihr den RoA-Party Editor nutzen, so erkennt Ihr hinter den Gegenständen genau diese Nummern in Klammern.

Körperzonen: Die Rüstungsteile wurden den entsprechenden Körperzonen zugeordnet.

RS: Die Abkürzung steht für Rüstungsschutz. Umso mehr Rüstungsteile Ihr anlegt, desto höher wird Euer Rüstungsschutz. Der maximaler Rüstungsschutz (RS) durch getragene Rüstungsteile ist 10. Greift Euch ein Gegner an und Ihr könnt seinen Angriff nicht parieren, so werden die Trefferpunkte (TP) der Waffe ermittelt. Wenn die Waffe z.B. nun 8 TP Schaden verursacht, so wird Euer Rüstungsschutz davon abgezogen, da er einen Teil des Schadens abfangen kann. Wenn Ihr einen RS von insgesamt 5 hättet, so würden von den 8 TP nur noch 3 übrig bleiben. Diese 3 Punkte werden dann von Eurer Lebensenergie abgezogen.

AT: Das ist der Modifikator für Euren Attackewert. Je nachdem wie schwer oder unbeweglich ein Rüstungsteil ist, wird dieser Wert von Eurem Attackewert abgezogen. Bei einer 0 gibt es keine Werteänderung.

PA: Hier gilt das Gleiche wie bei AT, nur das dieser Modifikator für die Parade steht.

Unzen (Unz.): Dieser Wert gibt das Gewicht des Rüstungsteils in Unzen an. 40 Unzen sind 1 kg. Dieses Gewicht kommt nur im Inventar voll zu tragen. Legt Ihr ein Rüstungsteil an, so wird das Gewicht halbiert.

KS: Bedeutet Kälteschutz. Gewisse Rüstungsteile schützen Euch auch vor Kälte. Umso mehr Rüstungsteile Ihr anlegt, desto höher wird Euer Kälteschutz. Ein hoher Kälteschutz kann Frostbeulen vermeiden.

NS: Bedeutet Nässeschutz. Gewisse Rüstungsteile schützen Euch auch vor Nässe. Umso mehr Rüstungsteile Ihr anlegt, desto höher wird Euer Nässeschutz. Ein hoher Nässeschutz kann Erkältungen vermeiden. Eine Erkältung ist im Spiel die Krankheit Dumpfschädel.

Klasse: Hier wird angezeigt, welcher Held, welches Rüstungsteil tragen kann. Die Abkürzungen stehen für.

J: Jäger
K: Krieger
S: Streuner/Gaukler
T: Thorwaler/Skalde
Z: Zwerg
H: Hexe
M: Magier
D: Druide
A: Auelf
F: Firnelf
W: Waldelf

Fundort: Ihr wollt wissen, wo das entsprechende Rüstungsteil im Spiel zu finden ist. Hier erfahrt Ihr es. Gibt es mehrere Orte, wo Ihr ein Rüstungsteil finden könnt, so werden nur die Orte genannt, wo Ihr es am ehesten bekommen könnt. Steht dort „Nur zu kaufen“, so könnt Ihr das entsprechende Rüstungsteil nirgends im Spiel finden. Wenn Ihr also das Rüstungsteil haben wollt, so müsst Ihr es Euch kaufen.

Schilder: Die Schilder geben Euch keinen Rüstungsschutz, sondern helfen Euch bei der Verteidigung. Der Wert, der vom AT-Wert abgezogen wird, kommt dem PA-Wert zugute. Die Ausnahme ist das goldene Schild, da es für nur einen AT-Punkt, gleich zwei PA-Punkte gibt.

FK: Steht bei den Schildern für Fernkampf. Die Schilder schützen nämlich vor Fernkampfangriffen. Greift ein Fernkämpfer einen Schildträger an, so wird sein Angriff um diesen Wert erschwert.

Sonstiges: Auch eine Decke und ein Schlafsack bieten Kälteschutz. Dieser Kälteschutz wird bei einer Rast noch zu dem Kälteschutz der Rüstungsteile hinzugerechnet.

Reg.: Steht bei „Sonstiges“ für Lebensregeneration und die Punkte geben an, wie viel Lebensenergie bei einer Rast zusätzlich regeneriert werden. Habt Ihr z.B. einen Schlafsack und ein Essgeschirr im Inventar eines Helden, so regeneriert der Held zusätzlich 3 Lebenspunkte.

Rüstungsteile

ID	Kopf	RS	AT	PA	Unzen	KS	NS	Klasse	Fundort
213	Silberhelm (magisch)	3	-1	-1	180	1	2	alle	Wolfsbau / Verfallene Herberge
77	Topfhelm	3	-1	-1	100		1	JKSTZ	Ork-/Überfall / Daspota
43	Eisenhelm	2	0	-1	180		1	JKSTZ	Orkhöhle / Rukian Zerif
78	Lederhelm	1	0	0	90	1	1	JKSTZHDAFW	Ork-/Überfall / Daspota
402	Leichter Lederhelm	1	0	0	60	1	1	JKSTZHDAFW	Mit Zauber Destructibo
196	Verfluchter Leichter Lederhelm	1	0	0	60	1	1	JKSTZHDAFW	Goblinhöhle (3x)
416	Federhut	0	0	0	10	1	2	alle	Rast Abenteurer

ID	Arme	RS	AT	PA	Unzen	KS	NS	Klasse	Fundort
82	Plattenzeug	2	0	-1	100			JKSTZ	Daspota
83	Kettenzeug	1	0	-1	80			JKSTZ	Nur zu kaufen
84	Lederzeug	1	0	0	70			JKSTZHDAFW	In Dungeons / Daspota

ID	Brust	RS	AT	PA	Unzen	KS	NS	Klasse	Fundort
197	Kettenhemd der Garaldssons (mag.)	5	-1	-2	320	1	1	JKSTZ	Daspotaschatz
54	Schuppenpanzer	5	-2	-3	480	1	1	JKSTZ	Daspota
401	Hervorragende Kettenpanzerung	4	-1	-2	300	1	1	JKSTZ	Mit Zauber Destructibo
198	Ver. Hervorragende Kettenpanzerung	4	-1	-2	300	1	1	JKSTZ	Drachenhöhle
80	Kettenhemd	4	-2	-2	320	1	1	JKSTZ	Zwingfeste/Schwarzmagierruine
277	Baerhag Lederharnisch	3	0	-1	150	2	3	alle	Nebenquest Baurgrims Axt
81	Krötenhaut	3	-1	-1	150	1	1	JKSTZAFW	Daspota / Thorwal Ottaskins
53	Lederharnisch	3	-1	-2	180	1	2	alle	Daspotaschatz
79	Waffenrock	2	-1	-1	120	1	1	alle	Rukian Zerif Gurdson
414	Lederhemd	0	0	0	30	1	1	alle	Rast Räuber
418	Leinenhemd	0	0	0	30	1	1	alle	Rast Thorwaler
290	Gauklerhemd	0	0	0	30	1	1	alle	Gaukler / Kaufen
48	Stoffhemd	0	0	0	30	1	1	alle	Verlassene Hütte/Tempel Nam.

ID	Beine	RS	AT	PA	Unzen	KS	NS	Klasse	Fundort
411	Lederhose	0	0	0	30	1	1	alle	Rast Räuber
412	Thorwalerhose (blau)	0	0	0	30	1	1	alle	Rast Thorwaler
413	Thorwalerhose (rot)	0	0	0	30	1	1	alle	Rast Thorwaler
291	Gauklerhose	0	0	0	30	1	1	alle	Gaukler / Kaufen
49	Stoffhose	0	0	0	30	1	1	alle	Verlassene Hütte/Tempel Nam.

ID	Füße	RS	AT	PA	Unzen	KS	NS	Klasse	Fundort
51	Stiefel	0	0	0	75	4	4	alle	Tempel des Namenlosen
52	Schneeschuhe	0	0	0	40	4		alle	Nur zu kaufen
50	Schuhe	0	0	0	40	2	2	alle	Totenschiff/Tempel Namen.

ID	Umhang	RS	AT	PA	Unzen	KS	NS	Klasse	Fundort
1111	Phexgewand *	1	0	0	50	2	2	alle	Mod: Im Schatten der Nacht
76	Edle Robe	0	0	0	200	2	1	alle	Daspota
96	Wintermantel	0	-2	-2	120	8	2	alle	Felsteyn <=> Orkanger
419	Rote Robe	0	0	0	50	2	1	alle	Spinnenhöhle
75	Robe	0	0	0	50	2	1	alle	Spinnenhöhle/Tempel Nam.

* Das Phexgewand gibt noch Überreden +1, Gassenwissen +1, Schätzen +1, Schleichen +1, Verstecken +2, Taschendiebstahl +1, Schlösser knacken +1, Sinnesschärfe +1 und Gefahrensinn +1

Schilde

ID	Schilde	RS	AT	PA	Unzen	FK		Klasse	Fundort
234	Goldener Schild (magisch)		-2	4	200	-6		alle	Tempel des Namenlosen
15	Eisenschild		-3	3	200	-6		JKSTZAFW	Ein mysteriöses Waldstück
405	Thorwaler Rundschild (rot)		-2	2	180	-5		alle	Zwingfeste
417	Thorwaler Rundschild (grün)		-2	2	180	-5		alle	Rache der Ottaskins
7	Schild		-1	1	140	-4		alle	Alte Zwingfeste / Daspota

Sonstiges

ID	Sonstiges	Reg.	AT	PA	Unzen	KS	NS	Klasse	Fundort
76	Edle Robe	1 AE	0	0	200	2	1	alle	Daspota
255	Schlafsack	1 LE			75	5		alle	Felsteyn <=> Orkanger
72	Decke	1 LE			60	2		alle	Wolfsbau / Daspota
6666	Hexenkessel (magisch)				35	2		Hexe	2. Kesselzauber (Mod)
88	Essgeschirr	2 LE			40			alle	Goblinhöhle
87	Essbesteck	1 LE			10			alle	Goblinhöhle

Magische Rüstungen und Schilde

Es gibt ein paar magische Rüstungen und ein magischer Schild im Spiel zu finden. Diese wurden mit dem Free-DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ überarbeitet. In den vorherigen Tabellen könnt Ihr die genauen Werte einsehen. Hier werden noch die zusätzlichen Effekte aufgelistet.

ID	Rüstungen / Schilde	Unzen	Effekt	Fundort
213	Silberhelm	180	Kann von allen Klassen getragen werden	Wolfsbau
196	Verfluchter Leichter Lederhelm	60	Charisma -1	Goblinhöhle (3x)
197	Kettenhemd der Garaldssons	320	Kein zusätzlicher Effekt	Daspotaschatz
198	Verfl. Hervorragende Kettenpanzerung	300	Konstitution -5	Drachenhöhle
234	Goldener Schild	200	Kann von allen Klassen getragen werden	Tempel des Namenlosen

Die Geschichten der Artefakte

Alle magischen Waffen, der Silberhelm, ein Kettenhemd und der goldene Schild haben mit dem DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ eine Geschichte. Doch die Geschichte offenbart sich nicht einfach so.

Wenn Ihr bei der Gegenstandsbeschreibung auf den Button „Geschichte“ klickt, wird geprüft, ob ein Held die Geschichte des Artefaktes kennt. D.h., die magischen Gegenstände haben bei ihren Geschichten bestimmte Voraussetzungen. Unten seht Ihr, um welche Voraussetzungen es sich handelt.

Bei „Geschichte“ wählt das Spiel automatisch, von links nach rechts, den Helden aus, der die Voraussetzungen mitbringt. Es ist also nicht wichtig, bei welchem Helden sich das Artefakt befindet.

Bedenkt dabei, das der Geschichtswissende alle Voraussetzungen mitbringen muss. Es hilft nicht, wenn der Eine gut Magiekunde kann und der Andere in Geschichte gut wäre. Der Geschichtswissende muss die Voraussetzungen alleine erfüllen.

.....

Berserker Orknase G 9 / M 10
 Das Schwert Grimring G 8 / M 7
 Kräuter-Sichel G 9 / M 9
 Meisterliches Bastardschwert G 13 / M 13
 Nostrianisches Bastardschwert G 10 / M 9
 Schwert „Blutgriff“ G 10 / M 10
 Sila-Thara G 10 / M 11
 Silberstreitkolben G 10 / M 10
 Spinnenbiss G 11 / M 12

Teleport-Wurfdolch G 11 / M 10
 Zweihänder des Windes G 10 / M 9

Goldener Schild G 10
 Kettenhemd der Garaldssons G 10 / M 10
 Silberhelm G 8

G = Geschichte / M = Magiekunde

Schmuck

ID	Kopfschmuck	Unzen	Effekt	Fundort
268	Salpicons Stirnreif	10	Magisch: Beherrschungszauber +2 (nur Magier)	Magier Salpicon
171	Grüner Stirnreif	10	Magisch: Rüstungsschutz +2	Spinnenhöhle
245	Grüner Stirnreif	10	Magisch: 5x Armatrutz (im Kampf RS+5)	Spinnenhöhle (2x)
217	Blauer Stirnreif	10	Magisch: Magieresistenz +2	Tempel des Namenlosen
415	Goldener Stirnreif	10	Kein Effekt	Zwingfeste / Piratenhöhle
408	Silberner Stirnreif	10	Kein Effekt	Zwingfeste / Piratenhöhle

ID	Amulette	Unzen	Effekt	Fundort
265	Baerhag Amulett	10	Magisch: Totenangst -2	Quest: Der verlorene Dörfler
215	Silberner Halsschmuck	10	Magisch: Totenangst -2	Eine verfallene Herberge
163	Blaues Amulett	4	Magisch: MR +5 / 5x Gardianum (im Kampf)	Schwarzmagieruine, Gruppe Orks
173	Feuerbannamulett	4	Magisch: Feuerschutz +5	Totenschiff
188	Rotes Amulett	4	Magisch: Feuerschutz +1	Leiche bei Rovamund, Daspota-Schatz
174	Grünes Amulett	4	Magisch: Zaubert "Flim Flam" +4	Totenschiff
177	Rote Mondscheibe	10	Mut +2, Charisma -1, Jähzorn +3	Orkhöhle
175	Travia-Amulett	4	Kein Hunger und Durst	Wolfsbau
94	Praios-Amulett	4	Mit "Rote Robe" weniger Kämpfe	Spinnenhöhle (2x)
293	Silberner Pottwal	15	Schwimmen +2	Vom Hetmann nach Hauptquests
256	Immanturniermedaille	15	Pro Medaille: Überreden +2 (Gruppe)	Thorwal - Immanstadion (3x)
74	Goldschmuck	10	Kein Effekt	Tempel des Namenlosen / Daspota
39	Silberschmuck	5	Kein Effekt	In Dungeons / Bei Quests

ID	Ringe	Unzen	Effekt	Fundort
220	Goldener Ring	1	Magisch: Feuerschutz +1	Tempel Namenlosen/Drachenhöhle
165	Roter Ring	1	Magisch: MR +2 / 5x Arcano (MR +8)	Gorah/Spinnenhöhle/Verf. Herberge
207	Blauer Ring	1	Magisch: Kein Effekt	Zwingfeste / Verf. Herberge / Baerhag
410	Goldring	1	Kein Effekt	Zwingfeste / Piratenhöhle
409	Silberring	1	Kein Effekt	Zwingfeste / Piratenhöhle

ID	Gürtel	Unzen	Effekt	Fundort
183	Kraftgürtel	10	Magisch: Körperkraft +3	Drachenhöhle
182	Totenkopfgürtel	10	Magisch: Totenangst -4	Eine verfallene Herberge (2x)
422	Beschwörergürtel	10	Magisch: KL +1 / Beschwörungszauber +2	Hjallander Hof (Mod Jäger & Gejagte)
407	Ledergürtel	10	Kein Effekt	Tempel des Namenlosen

Ringe: Ein Held kann maximal zwei Ringe tragen. Den ersten Ring könnt Ihr per gehaltener linker Maustaste in den entsprechenden Slot der Charakterpuppe ziehen. Doch das funktioniert nicht mit dem zweiten Ring, da er einfach nur den getragenen Ring austauscht. Um zwei Ringe anzulegen, klickt Ihr bei einem Ring am besten auf den Ring selbst und wählt dort „ausrüsten“.

Mit dem Free-DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ wurde der magische Schmuck überarbeitet. In der obigen Tabelle sind bereits alle Änderungen enthalten.

Gegenstände entfluchen

Es gibt im Spiel insgesamt drei verfluchte Gegenstände. Vor Patch v1.35 waren es nur zwei, ein dritter Gegenstand kam mit dem Free-DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ dazu. Mit dem Free-DLC wurde aber auch der Zauber Destructibo eingeführt, so das man die verfluchten Gegenstände nun auch entfluchen kann. Die entfluchten Gegenstände sind etwas besser als die normalen Gegenstände dieser Art.

Geht zum entfluchen von Gegenständen in eine Herberge und mietet Euch eine Suite, da in der Suite alle Proben um 2 Punkte erleichtert sind.

Misslingt die Probe auf Destructibo, werden dennoch die vollen Astralpunkte abgezogen. Die permanenten Astralpunkte werden nur abgezogen, wenn die Probe gelingt, also der Gegenstand entflucht wird.

Entfluchen solltet Ihr mit einem Magier, da er zu Beginn den besten Wert in dem Zauber hat und durch die Stufen auch die meisten Astralpunkte erhält, so das die permanenten Abzüge leicht zu verkraften sind.

Die entsprechenden Gegenstände und was sie für Werte haben, sind in den entsprechenden Tabellen im Anhang gelistet.

Verfluchter Gegenstand	Wird zu	Destructibo-Probe	ASP / Permanent
Verfluchter Leichter Lederhelm	Leichter Lederhelm	-5	20 / 1
Verfluchte Hervorragende Kettenpanzerung	Hervorragende Kettenpanzerung	-7	25 / 1
Verfluchtes Bastardschwert	Meisterliches Bastardschwert	-9	30 / 2

Tränke

ID	Tränke (20er Stapel)	Unz.	Effekt	Erhalt	Fundort
147	MU-Elixier	10	Für 10 Stunden: Mut +5	Glasflasche	Orkhöhle / Burgruine
226	MU-Elixier	10	Für 10 Stunden: Mut -5	Glasflasche	Schwarzmagieruine
148	KL-Elixier	10	Für 10 Stunden: Klugheit +5	Glasflasche	Verfallene Herberge
149	CH-Elixier	10	Für 10 Stunden: Charisma +5	Glasflasche	Verfallene Herberge
150	FF-Elixier	10	Für 10 Stunden: Fingerfertigkeit +5	Glasflasche	Nur zu kaufen
151	GE-Elixier	10	Für 10 Stunden: Gewandtheit +5	Glasflasche	Nur zu kaufen
152	IN-Elixier	10	Für 10 Stunden: Intuition +5	Glasflasche	Nur zu kaufen
153	KK-Elixier	10	Für 10 Stunden: Körperkraft +5	Glasflasche	Verfallene Herberge
223	Antikrankheitselixier	10	Heilt alle Krankheiten	Keine	Nur zu kaufen
180	Gegengift	10	Heilt alle Vergiftungen	Keine	Verfallene Herberge
236	Wunderkur	10	Lebensenergie Voll und heilt Dumpfschädel	Glasflasche	Verfallene Herberge
146	Starker Heiltrank	10	Lebensenergie +25	Glasflasche	Oft in Dungeons
280	Orkischer Heiltrank	10	Lebensenergie +20	Bronzeflasche	Orkhöhle
279	Orkische Bronzeflasche	10	Muss zuerst mit "Analüs" identifiziert werden	Item 280	Orkhöhle
145	Heiltrank	10	Lebensenergie +10	Glasflasche	Oft in Dungeons
155	Starker Zaubertrank	10	Astralenergie +25	Glasflasche	Oft in Dungeons
282	Schamanentrunk	10	Astralenergie +20	Keine	Orkhöhle
281	Runen verzierte Flasche	10	Muss zuerst mit "Analüs" identifiziert werden	Item 282	Orkhöhle
154	Zaubertrank	10	Astralenergie +10	Glasflasche	Oft in Dungeons
996	Phiole mit roter Flüssigkeit	10	Durst -5	Glasflasche	Manrin (Mod Stadtleben)
997	Phiole mit durchsichtiger Flüs.	10	Durst -5	Glasflasche	Manrin (Mod Stadtleben)

Erhalt: Nach dem Trinken des entsprechenden Trankes bekommt Ihr den entsprechenden Gegenstand.

Mit dem Patch v1.35 sind der Orkische Heiltrank und der Schamanentrunk dazugekommen.

Gifte

ID	Gifte (20er Stapel)	Unz.	Effekt	Verzögerung	Fundort
55	Shurinknollengift	10	Schaden: 2x 3W6+5 (nach je 3 KR)	3 KR	Nur zu kaufen
144	Krötenschemelgift	10	Schaden: 2x 2W6+4 (nach je 2 KR)	3 KR	Nur zu kaufen
142	Kukris	10	Schaden: 1W6-1 (Gift wirkt solange bis geheilt)	5 KR	Daspota
166	Expurgicum	10	Schaden: 4W6+1 (einmaliger Schaden)	2 KR	Gorah / Alchimie
168	Vomicum	10	Schaden: 1W6+2 (einmaliger Schaden)	2 KR	Nur mit Alchimie
58	Schlafgift	10	Opfer schläft, erwacht bei Treffer (für 5 KR)	1 KR	Daspota / Salpicon
57	Angstgift	10	Es wirkt Horriphobus der Stärke 10 (für 5 KR)	2 KR	Daspota / Salpicon
56	Araxgift	10	AT / PA / FK -2 und KK -3 und BP -1 (für 15 KR)	2 KR	Spinnenhöhle
143	Bannstaub (3er Stapel)	10	5x Astralenergie -20 in 5 KR	0 KR	Daspota
59	Goldleim (3er Stapel)	10	5x Rüstungsschutz -1 in 5 KR	0 KR	Daspota
239	Hylailer Feuer (3er Stapel)	10	2W6 TP und bei Schaden 2x 2W6 SP (Feuerschaden)	0 KR	Siehe Waffen

Verzögerung: Die Spalte gibt an, wie lange es von der Vergiftung an dauert, bis sie beim Gegner in Kraft tritt. Gleichzeitig gibt sie aber auch an, wie viel Zeit Euch bleibt, wenn ein Held von Euch vergiftet wurde, um ihn mit dem Zauber "Klarum Purum" oder einem Gegengift zu heilen. Ansonsten erleidet der Vergiftete nach Ablauf der Zeit den Giftschaden.

KR: Ist die Abkürzung für eine Kampfrunde und wird nur bei einem Kampf verwendet. Jeder Held darf in einer Kampfrunde einmal angreifen und einmal parieren. Haben alle Helden und Gegner Ihren Zug gemacht, beginnt die nächste Kampfrunde. Steht bei einem Gift eine Verzögerungszeit von 2 KR, so dauert es also zwei Kampfrunden, bevor der vergiftete Gegner den Giftschaden erleidet.

Waffen vergiften

Besitzt Ihr ein Gift und wollt Ihr eine Waffe vergiften, so klickt einfach auf das Gift und wählt dann „vergiften“ aus. Es können nur Waffen vergiftet werden, die keine stumpfe Waffen, wie z.B. ein Kampfstab/Streitkolben, etc., sind. Bei Wurfwaffen ist der Einsatz von Giften auch nicht möglich.

Wollt Ihr Pfeile/Bolzen vergiften, so wählt Ihr anstatt den Pfeilen/Bolzen, den Bogen oder die Armbrust aus. Habt Ihr eine Waffe vergiftet und klickt Ihr sie an, so könnt Ihr sehen, wie viel Gift noch auf der Waffe ist. Übrigens, ein Krieger verwendet keine vergifteten Waffen.

Verwendet Ihr ein Gift, so hängt es von der Waffe ab, wie lange sie vergiftet bleibt bzw. wie viele Giftnwendungen sie hat. Die meisten Waffen fassen drei Giftnwendungen. Trifft der Held mit einer vergifteten Waffe nicht seinen Gegner, so bleiben alle Anwendungen erhalten. Eine Giftnwendung auf der Waffe wird nur dann abgezogen, wenn der Gegner pariert, der Schaden von der Rüstung absorbiert wird

oder wenn der Gegner Schaden erleidet. Erst im letzteren Fall, wird der Gegner vergiftet, ansonsten wird das Gift einfach nur verbraucht.

Folgende Waffen können nicht vergiftet werden:

- Kampfstab, Streitkolben, Dreschflegel, Knüppel, Peitsche, Schleuder, Hexenbesen und Zauberstab
- Wurfmesser, Wurfstern, Wurfbeil, Wurfaxt und Schneidzahn (also alle normalen Wurfwaffen)
- Der Rondrakamm und das Schwert Grimring ebenfalls nicht, da es gegen das Prinzip verstoßen würde

Ansonsten sind fast alle Waffen mit 3 Anwendungen zu vergiften. Im Folgenden nun die Ausnahmen:

- Mengbilar (10x), Kukrismengbilar (10x)
- Kukrisdolch (5x)
- Sichel (magisch) (4x) und Zweillilien (4x)
- Messer (2x), Dolche (2x), Speere (2x), Stoßspeer (2x) Wurf dolch (2x) und Wurf dolch (magisch) (2x)

Gegenstände

ID	Lichtquellen	Unzen	Effekt	Fundort
133	Waffe: Zauberstab (magisch)	70	Spendet dauerhaft Licht	2. Stabzauber / Im Inventar ausrüsten
2704	Waffe: Lichtschwert des Verrückten	80	Spendet dauerhaft Licht	Im Inventar ausrüsten/Siehe Zweihänder
249	Laterne (angezündet)	15	Spendet 4 Stunden Licht	Im Inventar ausrüsten
65	Fackel (angezündet)	20	Spendet 2 Stunden Licht	Im Inventar ausrüsten
25	Laterne (befüllt)	15	Kann angezündet werden	Wolfsbau/Totenschiff/Tempel d. N.
22	Fackel	20	Kann angezündet werden	Zwingfeste/Prem Mine/Goblinhöhle
254	Laterne (leer)	15	Muss mit Öl befüllt werden	Nur wenn Laterne ausgeht
41	Öl (20er Stapel)	10	Wird benötigt um Laterne aufzufüllen	Zwingfeste / Totenschiff / Tempel N.
70	Kristallkugel (magisch)	50	Wird benötigt um etwas anzuzünden	2. Kugelzauber (Brennglas)
85	Zunderkästchen	25	Wird benötigt um etwas anzuzünden	Wolfsbau / Daspota

ID	Kletterhilfen	Unzen	Effekt	Fundort
133	Waffe: Zauberstab (magisch)	70	10m Seil / Klettern +1	3. Stabzauber / Automatisch
121	Seil	55	10m Seil / Klettern je +1	Zwingfeste / Prem Mine / Wolfsbau
32	Strickleiter	70	5m Seil / Klettern je +2	Die Entführung / Daspota
40	Kletterhaken (20er Stapel)	5	Klettern je +1	Piratenhöhle/Spinnenhöhle/Daspota
24	Wurfhaken (20er Stapel)	30	Klettern je +1	Totenschiff

ID	Werkzeuge	Unzen	Effekt	Fundort
#	Waffen der Kategorie Äxte	#	Wird benötigt zum Brückenbau	Siehe Waffen unter Äxte
#	Seile	#	Wird benötigt zum Brückenbau	Siehe Kletterhilfen
27	Hammer	20	Wird benötigt zum Brückenbau	Prem Mine/Piratenhöhle/Totenschiff
93	Hacke	200	Wird benötigt zum Gänge freihacken	Zwingfeste/Prem Mine/Piratenhöhle
73	Schaufel	80	Wird benötigt zum Gänge freischaufeln	Zwingfeste/Prem Mine/Piratenhöhle
35	Dietriche (5er Stapel)	15	Wird benötigt um Schlösser zu öffnen	Daspota
424	Rostige Nägel (5er Stapel)	5	Schlösser öffnen um 2 erschwert	Efferdun (Mod Jäger und Gejagte)
26	Brecheisen	90	Wird benötigt in der Mod Stadtleben	Zwingfeste / Piratenhöhle / Daspota
86	Schleifstein	25	10x Waffen reparieren (Zusatz-BF -1)	Räuberlager / Daspota / Burgruine

ID	Essen und Trinken	Unzen	Effekt	Fundort
88	Essgeschirr	40	Beim Rasten +2 Lebenspunkte	Siehe Rüstungen unter Sonstiges
87	Essbesteck	10	Beim Rasten +1 Lebenspunkt	Siehe Rüstungen unter Sonstiges
97	Netz (10er Stapel mit Mod ZMuM)	35	Wird benötigt um am See zu fischen	Daspota
28	Angelhaken	1	Wird benötigt um am See zu fischen	Goblinhöhle
780	Prembutt	100	Hunger -30	Mod Zwischen Mast und Mole
45	Proviantpaket (20er Stapel)	20	Hunger -20	Überall / Vorräte auffüllen
781	Olporter Hering (20er Stapel)	5	Hunger -5	Mod Zwischen Mast und Mole
89	Lakritze (20er Stapel)	10	Hunger -5	Räuberlager / Rukian Zerif Gurdson
90	Bonbons (20er Stapel)	10	Hunger -5	Ein mysteriöses Waldstück
30	Wasserschlauch	40	Durst -50 (3x Auffüllbar)	Wolfsbau/Verf. Herberge/Burgruine
38	Trinkhorn	20	Durst -20 (2x Auffüllbar)	Daspota
23	Bier (5er Stapel)	40	Durst -20 (Zechen-Probe)	Zwingfeste / Daspota / Tempel d. N.
91	Weinflasche (5er Stapel)	40	Durst -15 (Zechen-Probe)	Zwingfeste / Daspota / Tempel d. N.
92	Schnapsflasche (5er Stapel)	40	Durst -10 (Zechen-Probe erschwert)	Zwingfeste / Daspota / Tempel d. N.

ID	Musikinstrumente	Unzen	Effekt	Fundort
289	Harfe (Seeleninstrument)	40	Musizieren +4 / Elfenlieder	Auelf / Thorwal Magistrat
288	Flöte (Seeleninstrument)	8	Musizieren +4 / Elfenlieder	Waldelf / Firnelf /Thorwal Magistrat
257	Meisterliche Laute	80	Musizieren +3	Siehe Questgegenstände
95	Laute	80	Musizieren +2	Daspota
37	Harfe	40	Musizieren +1	Auelf / Nur zu kaufen
46	Flöte	8	Wird zum Musizieren benötigt	Wolfsbau / Daspota

Gegenstände (Fortsetzung)

ID	Behälter	Unzen	Effekt	Fundort
778	Magischer Kräuterbeutel	30	Magisch: Verstaut alle Kräuter	Thorwal-Hafen: Ein hilfloser Magier
777	Magischer Kräuterbeutel	30	Muss erst magisch analysiert werden	Thorwal-Hafen: Ein hilfloser Magier
802	Kräutertasche	20	Platz für 18 verschiedene Kräuter	Krämer/Markstände (Mod Sack & Pack)
800	Büchertasche	20	Platz für 20 Schriftstücke Bücher	Krämer/Markstände (Mod Sack & Pack)
803	Phiolentasche	20	Platz für 10 verschiedene Tränke	Krämer/Markstände (Mod Sack & Pack)
804	Gifftasche	20	Platz für 10 verschiedene Gifte	Krämer/Markstände (Mod Sack & Pack)
801	Schmuckschatulle	30	Platz für 15 Schmucksachen	Krämer/Markstände (Mod Sack & Pack)

ID	Verschiedenes	Unzen	Effekt	Fundort
255	Schlafsack	75	Schützt vor Kälte (5) und Regi +1 LE	Siehe Rüstungen unter Sonstiges
72	Decke	60	Schützt vor Kälte (2) und Regi +1 LE	Siehe Rüstungen unter Sonstiges
34	Messingspiegel	20	Kein Effekt	Zwingfeste / Daspota / Waldstück
70	Kristallkugel	50	Gefahrensinn +2	Gorah/Drachenhöhle/Tempel d. N.
782	Hylailier Dreikreuz	30	Wird benötigt für Schiffsnavigation	Mod Zwischen Mast und Mole
783	Südweiser	40	Orientierung +2 / Schiffsnavigation	Mod Zwischen Mast und Mole
784	Fernrohr	50	Orientierung +2 / Schiffsnavigation	Mod Zwischen Mast und Mole
425	Fusseln	1	Kein Effekt	Efferdun (Mod Jäger und Gejagte)

ID	Alchimie	Unzen	Effekt	Fundort
47	Alchimeset	100	Wird benötigt um Tränke zu brauen	Räuberlager/Piratenhöhle/V. Herberge
6666	Hexenkessel (magisch)	35	Wird benötigt um Tränke zu brauen	1. Kesselzauber (Mod Hexenkessel)
42	Bronzeflasche (20er Stapel)	8	Wird benötigt um Tränke zu brauen	Piratenangriff / Daspota
31	Glasflasche (20er Stapel)	5	Wird benötigt um Tränke zu brauen	Räuberlager / Daspota / Burgruine
92	Schnapsflasche (5er Stapel)	40	Alchimizutat	Siehe Essen und Trinken
89	Lakritze (20er Stapel)	10	Alchimizutat	Siehe Essen und Trinken
41	Öl (20er Stapel)	10	Alchimizutat	Siehe Lichtquellen
xxx	Diverse Kräuter	xx	Alchimizutat	Siehe Kräuter
205	Rezept für MU-Elixier	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Tempel des Namenlosen
204	Rezept für KK-Elixier	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Eine verfallene Herberge
202	Rezept für Gegengift	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Perdans Truhe in der Zwingfeste
241	Rezept für Wunderkur	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Schwarzmagierruine
203	Rezept für Hylailier Feuer	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Piratenhöhle/Salpicon/Verf. Herberge
167	Rezept für Expurgicum	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Verfallene Herberge / Salpicon / Gorah
169	Rezept für Vomicum	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Verfallene Herberge / Salpicon
243	Rezept für starken Zaubersrank	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Eine verfallene Herberge
206	Rezept für Zaubersrank	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Kultisten an den Namenlosen Tagen
240	Rezept für starken Heiltrank	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Elfe Olimone
186	Rezept für Heiltrank	5	Lesbar: Übernahme ins Rezeptbuch	Totenschiff

ID	Spezielles	Unzen	Effekt	Fundort
133	Waffe: Zaubersstab (magisch)	70	Zauber kosten 2 Astralpunkte weniger	4. Stabzauber
21	Waffe: Vulkanglasdolch (magisch)	30	1x täglich Druidenheilung (+1W6 LE)	4. Druidenritual: Kraft des Dolches
21	Waffe: Vulkanglasdolch (magisch)	30	Orientierung +7	3. Druidenritual: Weg des Dolches
21	Waffe: Vulkanglasdolch (magisch)	30	Meta-Talent: Kräutersuchen +5	2. Druidenritual: Ernte des Dolches
161	Waffe: Sichel (magisch)	30	Meta-Talent: Kräutersuchen +3	Daspota
99	Waffe: Sichel	30	Meta-Talent: Kräutersuchen +1	Nur zu kaufen
70	Kristallkugel (magisch)	50	Hellsichtzauber +2	5. Kugelzauber
70	Kristallkugel (magisch)	50	Menschenkenntnis +8	4. Kugelzauber
70	Kristallkugel (magisch)	50	Totenangst -4	3. Kugelzauber
6666	Hexenkessel (magisch)	35	Alchimie-Proben +2	3. Kesselzauber (Mod Hexenkessel)
133	Waffe: Zaubersstab (magisch)	70	Magisch, unzerbrechlich, gebunden	1. Stabzauber
21	Waffe: Vulkanglasdolch (magisch)	30	Magisch, unzerbrechlich, gebunden	1. Druidenritual: Weihe des Dolches
70	Kristallkugel (magisch)	50	Magisch, unzerbrechlich, gebunden	1. Kugelzauber
6666	Hexenkessel (magisch)	35	Magisch, unzerbrechlich, gebunden	1. Kesselzauber (Mod Hexenkessel)

Gegenstände (Fortsetzung)

ID	Schriftstücke / Bücher	Unzen	Effekt	Fundort
278	Torkils Karte	5	Quest: Torkils Schlund	Torkils Schlund
267	Geheime Botschaft	5	Quest: Beilunker Reiter in Nöten	Magier Salpicon
266	Porta Aithérica	15	Quest: Beilunker Reiter in Nöten	Magier Salpicon
261	Erikas Brief	5	Quest: Die süße Erika	Vilnheim - Erika Ansgardottir
179	Orkdokument	5	Quest: Orkaktivitäten - Lesen 6	Orkhöhle
10179	Orkdokument	5	Quest: Orkaktivitäten - Sprachen -6	Orkhöhle
247	Empfehlungsschreiben	5	Quest: Tiomar Swafnildsson - Brendhil	Orvil - Umbrik Siebenstein
176	Schuldbuch	15	Quest: Hjore Ahrensson - Ottarje	Wolfsbau
187	Schreiben von Jarda	5	Quest: Der Aufruf - Zeughaus: 45 D.	Thorwal - Magistrat
253	Vollmacht des Hetmanns	5	Quest: Der Aufruf - Zeughaus: 30 D.	Thorwal - Ottaskin der Hetleute
428	Gesiegelte Schriftrolle	5	Questreihe: Das Attentat	Mod Jäger und Gejagte
423	Ein Zettel	5	Questreihe: Das Attentat	Mod Jäger und Gejagte
420	Eine Nachricht	5	Questreihe: Das Attentat	Mod Jäger und Gejagte
189	Lobpreisungen	15	Siehe Tempel des Namenlosen	Tempel Namenlosen / Piratenhöhle
222	Arachnoides Almagest	15	Siehe Spinnenhöhle	Spinnenhöhle
252	Daspota-Aufzeichnungen	15	Kann gelesen werden	Daspota-Schatz
251	Kaisersprüche Hals	15	Kann gelesen werden	Daspota-Schatz
190	Mitgliederliste	5	Kann gelesen werden	Tempel des Namenlosen
192	Seekarte	5	Zeigt beim Lesen alle Hafenstädte an	Piratenhöhle
779	Schiffsurkunde	5	Besitzurkunde des eigenen Schiffes	Thorwal (Mod Zwischen Mast und Mole)
785	Nachricht des Hetmanns	5	Mod: Zwischen Mast und Mole	Varnheim (Mod Zwischen Mast und Mole)
790	Haushaltsbuch	15	Zeigt das Vermögen der Gruppe an	Mod Charaktermanagement
427	Bestellliste	5	Kann gelesen werden	Efferdun (Mod Jäger und Gejagte)
426	Rezept für Moskitotötulin	5	Kann nur gelesen werden	Efferdun (Mod Jäger und Gejagte)
995	Aventurischer Bote - TRA 1008 BF	5	Kann gelesen werden	Vilnheim (Mod Stadtleben)
998	Abenteurer für Anfänger	15	Kann gelesen werden	Vaermhag (Mod Stadtleben)
902	Eine Karte	5	Kann gelesen werden	Zwingfeste (Mod Zwingfeste Classic)
29	Schriftrolle	2	Quest: Ragna Firunjasdotter - Vidsand	Piratenhöhle / Totenschiff / Daspota
36	Schreibzeug	10	Quest: Ragna Firunjasdotter - Vidsand	Piratenhöhle / Totenschiff / Daspota

ID	Questgegenstände	Unzen	Effekt	Fundort
257	Meisterliche Laute	80	Quest: Die meisterliche Laute	Vidsand - Barde Danilo di Lacara
258	Klangglockenblumenstrauß	15	Quest: Ein Strauß voll Klang	Ein mysteriöses Waldstück
164	Knochen mit Rune	10	Quest: Umbrik Siebenstein - Orvil	Druide Gorah
248	Schwarze Statuette	10	Quest: Eliane Windenbek - Varnheim	Tempel des Namenlosen
225	Kristall	5	Wird benötigt in der Spinnenhöhle	Spinnenhöhle (4x)
221	Beutel	10	Wird benötigt in der Schwarzmagierruine	Schwarzmagierruine

ID	Schlüssel	Unzen	Effekt	Fundort
212	Bronzeschlüssel	10	Wird benötigt in der Orkhöhle	Orkhöhle
211	Roter Schlüssel	10	Wird benötigt im Namenlosen Tempel	Tempel des Namenlosen
219	Goldschlüssel	10	Wird benötigt im Daspota-Schatz	Daspota-Schatz
195	Kleiner Goldschlüssel	10	Wird benötigt auf dem Totenschiff	Totenschiff
201	Platinschlüssel	10	Wird benötigt in der Drachenhöhle	Drachenhöhle
194	Schlüssel	10	Wird benötigt in der Spinnenhöhle	Spinnenhöhle
210	Eisenschlüssel (Kapitän Perdan)	10	Wird benötigt in der Zwingfeste	Piratenhöhle
209	Eisenschlüssel	10	Wird benötigt in der Piratenhöhle	Piratenhöhle
901	Goldener Schlüssel	10	Wird benötigt in der Zwingfeste	Zwingfeste (Mod Zwingfeste Classic)

Kräuter

ID	Kräuter (99er Stapel)	Unz.	Effekt	Krankheiten	Alchemie
126	Alraune	1	Kein Effekt		Alchemiezutat
127	Atmonblüte (B)	1	Für 4 Stunden: Alle Körper-Talente +2		
123	Belmartblatt (B)	1	Für 2 Stunden: Magieresistenz +1	Ds	Alchemiezutat
124	Donfstengel	1	Kein Effekt	Ds/Paralyse	Alchemiezutat
62	Eitriger Krötenschemel	1	Kein Effekt		
129	Finagebäumchen	1	Kein Effekt	Ds	Alchemiezutat
63	Gulmondblatt (B)	1	Für 4 Stunden: KK +2	Sff	Alchemiezutat
128	Ilmenblatt	1	Kein Effekt		Alchemiezutat
130	Jorugawurzel	1	Kein Effekt	Ds / Sff / Tw	Alchemiezutat
157	Kairanhalm	1	Kein Effekt		Alchemiezutat
132	Lotusblüte	1	Kein Effekt		
125	Menchalkaktus (B)	1	Für 2 Stunden: Magieresistenz +2	Ds	
156	Olginwurzel	1	Kein Effekt	Ds	
122	Shurinknolle	1	Kein Effekt		Alchemiezutat
64	Tarnele (B)	1	Bei 8 Stunden Rast bis zu 16 LE und 8 ASP	Ds	Alchemiezutat
131	Thonnysblüte	1	Kein Effekt		Alchemiezutat
60	Vierblättrige Einbeere (B)	1	Lebensenergie +1W6 / Heilen Wunden +2	Ds	Alchemiezutat
61	Wirselkraut	1	Lebensenergie +1W6+4 / Heilen Wunden +2	Ds / Fb	Alchemiezutat

(B) = Benutzbar im Inventar

Ds = Dumpfschädel / Sff = Schlachtfeldfieber / Tw = Tollwut / Fb = Frostbeulen

Krankheiten: Die Spalte zeigt an, welche Kräuter zum Heilen von entsprechenden Krankheiten nötig sind. Wenn Ihr einen Helden auf eine Krankheit hin untersucht (mit „Heilen Krankheiten“), wird Euch aber auch immer mitgeteilt, welche Kräuter Ihr für eine Heilung benötigt.

Alchemie: In dieser Spalte seht Ihr, welche Kräuter für die Alchemie benötigt werden.

Fundorte der Kräuter

ID	Kräuter (99er Stapel)	Fundort	Straße	Wald	Gebirge	Sumpf	Süßwasser	Meerwasser
126	Alraune	Daspota /Gorah /Torkils					1	
127	Atmonblüte (B)	Die süße Erika						
123	Belmartblatt (B)	Kaufen und finden		4				
124	Donfstengel	Kaufen und finden				3	1	
62	Eitriger Krötenschemel	Kaufen und finden		4		5	4	
129	Finagebäumchen	Die süße Erika						
63	Gulmondblatt (B)	Kaufen und finden	4	3	1	1	1	1
128	Ilmenblatt	Daspota/Gorah/Erika	4	5	2		1	
130	Jorugawurzel	Druide Gorah		1				
157	Kairanhalm	Druide Gorah				1		
132	Lotusblüte	Nur zu kaufen						
125	Menchalkaktus (B)	Nur zu kaufen						
156	Olginwurzel	Nur zu kaufen						
122	Shurinknolle	Kaufen und finden	3	2			1	
64	Tarnele (B)	Kaufen und finden	12	6	2	6	8	2
131	Thonnysblüte	Gorah / Torkils Schlund	2	1				
60	Vierblättrige Einbeere (B)	Burguine / Torkils S.	6	12	1	1	6	6
61	Wirselkraut	Burguine / Torkils S.	5				5	4

Kräuter könnt Ihr nicht nur an Fundorten finden oder beim Kräuterrhändler kaufen, sondern Ihr könnt in einem Nachtlager auch auf die Kräutersuche gehen. Dabei hängt es vom Terrain ab, welche Kräuter und mit welcher Wahrscheinlichkeit Ihr sie findet. Umso höher die Zahl, desto wahrscheinlicher findet Ihr das

entsprechende Kraut auch. Die Tarnele könnt Ihr also sehr gut auf Straßen finden, aber eher seltener im Gebirge und am Meerwasser. Kairanhalm könnt Ihr nur im Sumpf finden und selbst dann ist die Wahrscheinlichkeit dafür gering.

Rezepte

Mit dem Patch v1.35 sind die Rezepte zu den vergilbten Pergamenten geworden. Ihr könnt im Spiel 11 vergilbte Pergamente finden. Es sind alle Rezepte, die der Leser aber als solche deuten muss. Wenn Ihr also bei den vergilbten Pergamenten auf „Lesen“ klickt, wird anhand der Talente „Lesen“ und „Alchimie“ geprüft, ob der Leser

sie als Rezepte erkennt. Wenn ja, dann erhaltet Ihr dadurch das Rezept, welches Ihr durch erneutes „Lesen“ in Euer Rezeptbuch übertragen könnt. Bei den einzelnen Rezepten ist angegeben, welche „Voraussetzung“ der Leser benötigt.

Heiltrank
Lebensenergie +10
Brauzeit: 8,5 Stunden
Alchimieprobe -5
1x Glasflasche 1x Schnapsflasche 2x Vierblättrige Einbeere 1x Tarnele
Voraussetzung: Lesen 5 / Alchimie 2
Siehe auch Tränke

Starker Heiltrank
Lebensenergie +25
Brauzeit: 24 Stunden
Alchimieprobe -10
1x Glasflasche 1x Schnapsflasche 2x Wirselskraut 1x Tarnele 1x Alraune
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 7
Siehe auch Tränke

Wunderkur
Vollheilung / Heilt Dumpfschädel
Brauzeit: 72 Stunden
Alchimieprobe -16
1x Glasflasche 1x Schnapsflasche 2x Wirselskraut 1x Belmarblatt 1x Donfstengel 1x Jorugawurzel 1x Alraune
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 10
Siehe auch Tränke

Zaubertrank
Astralenergie +10
Brauzeit: 48 Stunden
Alchimieprobe -7
1x Glasflasche 1x Schnapsflasche 2x Alraune 2x Kairanhalm 1x Thonnysblüte
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 8
Siehe auch Tränke

Starker Zaubertrank
Astralenergie +25
Brauzeit: 120 Stunden
Alchimieprobe -14
1x Glasflasche 1x Schnapsflasche 3x Alraune 3x Kairanhalm 1x Thonnysblüte
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 10
Siehe auch Tränke

Gegengift
Heilt jede Vergiftung
Brauzeit: 24 Stunden
Alchimieprobe -10
1x Glasflasche 1x Schnapsflasche 2x Menchalkaktus 1x Alraune 1x Shurinknolle
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 6
Siehe auch Tränke

Vomicum
Schaden: 1W6+2
Brauzeit: 8,5 Stunden
Alchimieprobe -4
1x Bronzeflasche 1x Öl 1x Alraune 1x Shurinknolle
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 6
Siehe auch Gifte

Expurgicum
Schaden: 4W6+1
Brauzeit: 48 Stunden
Alchimieprobe -4
1x Bronzeflasche 1x Lakritze 2x Alraune 2x Shurinknolle
Voraussetzung: Lesen 7 / Alchimie 8
Siehe auch Gifte

Hylailer Feuer
3x 2W6 Schadenspunkte in 3 KR
Brauzeit: 8,5 Stunden
Alchimieprobe -12
1x Glasflasche 2x Schnapsflasche 2x Öl 1x Lakritze
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 10
Siehe auch Waffen

MU-Elixier
Für 10 Stunden: Mut +5
Brauzeit: 48 Stunden
Alchimieprobe -4
1x Glasflasche 1x Schnapsflasche 1x Alraune 1x Finagebäumchen 1x Donfstengel 1x Ilmenblatt
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 9
Siehe auch Tränke

KK-Elixier
Für 10 Stunden: Körperkraft +5
Brauzeit: 48 Stunden
Alchimieprobe -6
1x Glasflasche 1x Schnapsflasche 1x Alraune 1x Finagebäumchen 2x Gulmondblatt
Voraussetzung: Lesen 6 / Alchimie 9
Siehe auch Tränke

Brauen von Tränken und Giften

Um etwas brauen zu können, braucht der Held, der den höchsten Wert in dem Talent „Alchimie“ hat, erstmal ein Alchimieset. Ein Alchimieset ist sehr teuer, aber Ihr könnt im Spiel ein richtiges Alchimistenlabor in der verfallenen Herberge vorfinden. Dort könnt Ihr Euch ein Alchimieset aneignen.

Für die Alchimie sind aber auch Rezepte notwendig, wovon Ihr ebenfalls die meisten in der verfallenen Herberge findet. Ein Rezept müsst Ihr zuerst lesen, damit es in Eurem Rezeptbuch übernommen wird. Nur dann könnt Ihr auch das Rezept verwenden. Als letztes müsst Ihr noch die Rezeptzutaten besorgen.

Habt Ihr alles beisammen, begeben Euch in eine Herberge und mietet Euch eine Suite. Anhand der Rezepte seht Ihr nämlich, dass alle Alchimieproben erschwert sind und in einer Suite werden alle Proben um 2 Punkte erleichtert.

Die Brauzeit gibt an, wie viele Stunden es dauern wird, bis Ihr Euren Trank oder Euer Gift hergestellt habt.

Solltet Ihr die Alchimieprobe nicht schaffen, so werden dennoch alle Zutaten dabei verbraucht. Wollt Ihr also öfters etwas Brauen, so solltet Ihr bei einem Helden immer das Talent „Alchimie“ steigern.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, so müsst Ihr insgesamt 10 Tränke brauen, um die Steam-Errungenschaft „Giftmischer“ zu erhalten. Ihr könntet dabei auch ein KK-Elixier brauen, wenn Ihr damit noch die Errungenschaft „Chuck Alriks“ bekommen wollt. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Steam-Errungenschaften“.

Schriftstücke und Bücher lesen

Nicht nur bei den Rezepten gibt es beim Lesen Voraussetzungen (siehe Rezepte), sondern jedes Schriftstück und jedes Buch kommt mit eigenen Voraussetzungen daher. Wo es die Schriftstücke und Bücher zu finden gibt, das erfahrt Ihr bei der Gegenstandstabelle weiter vorne. Beim „Lesen“ wählt das Spiel automatisch, von links nach rechts, den Helden aus, der die Voraussetzungen mitbringt. Es ist also nicht wichtig, bei welchem Helden das Schriftstück im Inventar liegt.

Bedenkt dabei, dass der Leser alle Voraussetzungen für das Schriftstück oder das Buch mitbringen muss. Es hilft nicht, wenn der Eine gut Lesen kann und der Andere in dem anderen Talent gut wäre. Der Leser muss die Voraussetzungen alleine erfüllen.

Anmerkung: Das Lesen von Schriftstücken und Büchern wurde mit dem Patch v1.35 eingeführt.

Abenteurer für Anfänger Lesen 2
Arachnoides Almagest Lesen 7 / Tierkunde 3
Alte Sprachen 10 / KL 13
Aventurischer Bote Lesen 3
Bestellliste keine Voraussetzungen
Daspota-Aufzeichnungen Lesen 5
Eine Karte Schätzen 2
Eine Nachricht Lesen 3
Ein Zettel Lesen 4
Empfehlungsschreiben Lesen 3
Erikas Brief Lesen 6
Geheime Botschaft Lesen 8
Gesiegelte Schriftrolle keine Voraussetzungen
Haushaltsbuch keine Voraussetzungen
Kaisersprüche Hals Lesen 4
Lobpreisungen Lesen 6 / KL 12 / AG <5
Geschichte 5 / Götter 5

Mitgliederliste Lesen 5
Nachricht des Hetmanns Lesen 3
Orkdokument Sprachenprobe -6 / Lesen 6
Porta Aithera Lesen 8 / Magiekunde 8
Alte Sprachen 10 / KL 16
Rezept für Moskitotötulin keine Voraussetzungen
Schiffsurkunde keine Voraussetzungen
Schreiben von Jarda Lesen 3
Schriftrolle kann man nicht lesen
Schuldbuch Lesen 4
Seekarte Lesen 3 / Geographie 6
Torkils Karte Lesen 3 / Orientierung 6
Vollmacht des Hetmanns Lesen 3

Wissenswertes

In diesem Abschnitt gibt es noch allerlei Wissenswertes über das Spiel zu erfahren. Ein paar Dinge werden aber auch schon im „Kapitel 2“ unter „Verschiedenes“ behandelt.

Krankheiten

Allgemeines

Um Krankheiten zu heilen, braucht ein Held einen guten Wert in dem Talent „Heilkunde Krankheiten“. Da aber auch der Heiler der Gruppe krank werden kann, ist es ratsam, zwei Helden in „Heilkunde Krankheiten“ zu schulen bzw. bei zwei Helden das Talent beim Stufenanstieg zu erhöhen.

Bei einem kranken Helden könnt Ihr nur alle zehn Stunden einen Heilversuch unternehmen und in einem Lager oder in einer Herberge sind auch nur zwei Heilversuche an zwei Helden zur gleichen Zeit möglich. Sind mehr als zwei Helden krank, so müsst Ihr die zehn Stunden verstreichen lassen, bevor Ihr die restlichen Helden verarzten könnt.

Das Gleiche gilt auch für das Talent „Heilkunde Wunden“, welches zwei Helden können sollten. Der Unterschied besteht darin, dass Ihr nur 8 Stunden verstreichen lassen müsst. Ansonsten gilt das Gleiche, was zu „Heilkunde Krankheiten“ gesagt wurde.

Das „Talent „Heilkunde Wunden“ ist zwar hauptsächlich dafür da, um Eure Wunden zu verarzten, also wieder Lebenspunkte zu bekommen, aber es spielt auch bei den Krankheiten eine Rolle. Denn bei den Krankheiten „Wundfieber“ und „Paralyse“, kann durch „Heilkunde Wunden“ das Infektionsrisiko vermindert oder gar ganz beseitigt werden.

Krankheiten brechen meist nach 24 Stunden der Infektion aus und dann um Mitternacht des entsprechenden Tages. Ihr merkt dies also meistens erst morgens bei der Weiterreise. Ihr werdet dann durch ein Textfenster informiert, dass es einem Helden nicht gut geht. Ihr könnt dann die Reise direkt unterbrechen und Euch um den Kranken kümmern.

Ihr solltet versuchen, durch Eure Kräutersuche schnell an Donfstengel, Gulmondblatt, Jorugawurzel und Wirselkraut zu kommen. Findet Ihr aber das eine oder andere Kraut nicht, so lohnt es sich vielleicht, bei einem Kräuterrhändler, sie zu erwerben. Denn die Kräuter helfen gegen Dumpfschädel, Schlachtfeldfieber und Tollwut. Zudem helfen sie gegen Erfrierungen und Paralyse.

Ist ein Held krank geworden, so solltet Ihr Euch immer so schnell es geht um ihn kümmern. Seid Ihr nicht in der Nähe von einer Stadt, so unterbrecht sofort die Reise, in dem Ihr den entsprechenden Button dafür rechts unten im Bildschirm anklickt. Je nachdem, wie gut der Anführer ein Nachtlager findet, wird die „Heilkunde Krankheiten“ Probe erleichtert oder erschwert.

Seid Ihr weniger als eine Tagesreise von einer Stadt entfernt, so solltet Ihr Euch zum Heilen in die Stadt begeben. Gelangt Ihr zur Stadt bzw. wart Ihr beim Ausbruch der Krankheit schon dort, so geht in eine Herberge und mietet Euch eine Suite (also das beste Zimmer). In einer Suite werden alle Proben um zwei Punkte vereinfacht.

Da Ihr zu Beginn nicht wisst, unter welcher Krankheit der Kranke leidet, ist die erste Anwendung des Talent „Heilkunde Krankheiten“ immer dafür da, um zu erkennen, um welche Krankheit es sich handelt. Dabei wird Euch auch mitgeteilt, welche Kräuter Ihr für einen Heilversuch benötigt. Erst wenn die Krankheit bekannt ist, kann der Heilversuch unternommen werden.

Misslingt das Heilen, so verschwinden die entsprechenden Kräuter einfach. Manche Krankheiten könnt Ihr selbst nicht heilen. Da hilft dann entweder nur ein Krankheitselixier oder ein Heiler. Mehr zu einem Heiler findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Die Heiler“.

Im Spielhandbuch auf Seite 22 findet Ihr allgemeine Informationen über die Krankheiten. Übrigens bekommt jedes Mal der Held, der erfolgreich einen Kranken mit „Heilen Krankheiten“ geheilt hat, 5 Abenteurpunkte.

Frostbeulen

Ansteckung: Frostbeulen holt Ihr Euch nur, wenn Ihr im Freien übernachtet und es dabei sehr kalt ist. Pro Stunde, die die Temperatur bei einem Lager im Freien unter 0 Grad sinkt, gibt es eine Erschwernis von einem Punkt auf die Konstitutions-Probe, die dann feststellt, ob es Erfrierungen gibt. Pro Stunde unter -15 Grad ist diese Probe um zwei Punkte erschwert und bei -25 Grad sogar pro Stunde um 3 Punkte. Wenn eine Wache aufgestellt ist, sinken die Temperaturen für diese Probe jeweils um 10 Grad, weil die Wache das Lagerfeuer am Laufen hält. Ein Beispiel: Es ist -25 Grad kalt und Ihr habt Wachen für die Nachtrast aufgestellt, so gilt nur die Erschwernis für -15 Grad.

Vorbeugung: Erstmal ist eine gute Kleidung, die natürlich auch vor Kälte schützt, wichtig. Jeder Held sollte also ein paar Stiefel, eine Hose, ein Brustteil und einen Umhang tragen. Da Ihr auch im Freien übernachten müsst, bietet eine Decke oder besser noch ein Schlafsack pro Held ebenfalls guten Schutz gegen die Kälte. Mehr über den Kälteschutz (KS) findet Ihr im Anhang unter Rüstungen. Wenn es sehr kalt ist, könnt Ihr alternativ auch tagsüber rasten und bei Nacht reisen. Da kommt Ihr zwar etwas langsamer voran, aber würdet weniger Frostbeulen kriegen.

Krankheitsverlauf: Bekommt ein Held Frostbeulen, so erleidet er dadurch 1W6 Schadenspunkte und solange er die Frostbeulen hat, werden ihm 2 Punkte von der Gewandtheit abgezogen. Wird der Held mit den Frostbeulen nicht innerhalb von 3 Tagen geheilt, so erleidet er am 3. Tag 1W6 Schadenspunkte, die bei ihm permanent abgezogen werden. Danach erleidet er dann alle 3 Tage 1W6 Schadenspunkte, welche dann nicht mehr permanent sind.

Heilung: Frostbeulen und Dumpfschädel sind die beiden einzigen Krankheiten, wo der Kranke sich auch selbst verarzten kann. Um Frostbeulen zu heilen, braucht der Heiler der Gruppe ein Wirselskraut in seinem Gepäck und muss dann eine Probe auf „Heilkunde Krankheiten“ ablegen, die um 4 Punkte erschwert ist.

Dumpfschädel

Ansteckung: Dumpfschädel ist nichts anderes als eine Erkältung. Dumpfschädel könnt Ihr Euch also einfangen, wenn Ihr am Reisen seid und es dabei am Regnen ist oder einfach nur schlechtes Wetter herrscht. Zudem könnt Ihr auch krank werden, wenn Ihr durch Flüsse wadet oder gar durch Flüsse schwimmt.

Im Prinzip heißt es, immer dann, wenn die Helden Nass werden, wird nach 24 Stunden durch eine Konstitutions-Probe geprüft, ob die Helden sich dabei einen Dumpfschädel geholt haben. Die Probe ist um den Nässeschutz der getragenen Kleidung erleichtert (siehe Vorbeugung).

Vorbeugung: Eine gute Kleidung, die natürlich auch vor Nässe schützt, ist sehr wichtig. Jeder Held sollte also ein paar Stiefel, eine Hose, ein Brustteil und einen Umhang tragen. Mehr über den Nässeschutz (NS) findet Ihr im Anhang unter Rüstungen. Wenn Ihr gute Kleidung habt, solltet Ihr Euch aber nicht davon abhalten lassen, durch Flüsse zu schwimmen oder bei Regen zu wandern. Denn einen Dumpfschädel bekommt Ihr nicht so schnell, wenn Ihr Euch abends eine warme Nachtruhe gönnt. Solltet Ihr aber mit nassen Klamotten die Nacht durchreisen oder ein Dungeon weiter erforschen, so stehen die Chancen natürlich gut, dass Ihr Euch einen Dumpfschädel holt.

Krankheitsverlauf: Solange der Held Dumpfschädel hat, werden ihm 2 Punkte von der Gewandtheit und der Körperkraft abgezogen. Zudem kann er bei einer Rast nicht mehr regenerieren. Wird der kranke Held nicht innerhalb von 4 Tagen geheilt, so verschlechtert sich sein Zustand und er bekommt die „Blaue Keuche“. Die Krankheit „Blaue Keuche“ wird im Anschluss beschrieben.

Heilung: Dumpfschädel und Frostbeulen sind die beiden einzigen Krankheiten, wo der Kranke sich auch selbst verarzten kann. Um Dumpfschädel zu heilen, braucht der Heiler der Gruppe eines der folgenden Kräuter in seinem Gepäck: Belmartblatt, Donfstengel, Finagebäumchen, Jorugawurzel, Menchalkaktus, Olginwurzel, Tarnele, Vierblättrige Einbeere oder Wirselskraut. Dann muss der Heiler eine Probe auf „Heilkunde Krankheiten“ ablegen, die um 5 Punkte erschwert ist.

Sofern Ihr immer Tarnele mit Euch führt, solltet Ihr den Dumpfschädel auch immer mit Tarnele heilen. Denn die Pflanze ist häufig zu finden und auch die Günstigste von allen. Passt aber auf, dass der Heiler der Gruppe auch nur die Tarnele in seinem Gepäck hat, ansonsten wird Euch eventuell eine andere der oben genannten Pflanzen, und dazu vielleicht auch noch eine seltene, einfach abgezogen. Als Alternative könnt Ihr auch den Trank Wunderkur verwenden, da er neben der Vollheilung auch Dumpfschädel kuriert.

Blaue Keuche

Ansteckung: Die „Blaue Keuche“ ist eine Folgeerkrankung von Dumpfschädel. Wird ein Held nicht innerhalb von vier Tagen vom Dumpfschädel geheilt, so verschlechtert sich sein Zustand und er bekommt die „Blaue Keuche“.

Vorbeugung: Lasst es erst gar nicht zur „Blauen Keuche“ kommen. Sobald ein Held also an Dumpfschädel erkrankt, solltet Ihr ihn schnellstmöglich heilen.

Krankheitsverlauf: Solange der Held die „Blaue Keuche“ hat, werden ihm täglich Punkte von der Attacke, der Parade, der Fingerfertigkeit, der Gewandtheit und der Körperkraft abgezogen. Zudem kann er bei einer Rast nicht mehr regenerieren. Wird der kranke Held nicht innerhalb von 4 Tagen geheilt, so stirbt er.

Heilung: Die „Blaue Keuche“ könnt Ihr nicht selbst heilen. Entweder Ihr verabreicht dem kranken Helden ein Antikrankheitselixier oder Ihr bringt ihn schnellstmöglich zu einem Heiler in einer Stadt.

Wundfieber

Ansteckung: Wenn Eure Wunden verunreinigt sind und Ihr sie nicht säubert, könnt Ihr Wundfieber bekommen. Besonders bei Goblins, Orks und Skeletten besteht ein Infektionsrisiko, da ihre Waffen alles andere als sauber sind. Verliert ein Held bei einem dieser Gegner 5 oder mehr Lebenspunkte auf einmal, so sind seine Wunden verunreinigt. Werden in den nächsten 2 Tagen die Wunden nicht richtig behandelt, so kommt es zum Wundfieber.

Wundfieber bekommt Ihr aber auch, wenn ein Heiler aus der Gruppe mit dem Talent „Heilen Wunden“ einen verwundeten Helden verarzten will und er bei der Probe schwer patzt. Dann hat der Verwundete sofort Wundfieber. Eine weitere Möglichkeit, Wundfieber zu bekommen ist, wenn sich ein Held von einer Ratte beißen lässt.

Vorbeugung: Am besten ist es, wenn es zu einem Kampf gegen ein Goblin, ein Ork oder ein Skelett kommt, nur die Helden in den Nahkampf zu schicken, die einen hohen Rüstungsschutz haben. Wird nämlich ein gut gerüsteter Held getroffen, so wird er selten 5 oder mehr Lebenspunkten auf einmal abgezogen bekommen. Haben die genannten Gegner auch noch Fernkämpfer in ihren Reihen, sollte ein gut gerüsteter Held mit einem Schild sich zwischen den Fernkämpfern und den schwächer gerüsteten Helden stellen.

Hat aber dennoch ein Held durch einen Angriff 5 oder mehr Lebenspunkte auf einmal verloren, solltet Ihr nach dem Kampf ein Lager aufschlagen. Ein Heiler aus der Gruppe, sollte dann die Wunden des betroffenen Helden mit „Heilkunde Wunden“ verarzten. Schafft er es dabei, dem Verletzten 5 oder mehr Lebenspunkte zurückzugeben, so wurden die Wunden richtig behandelt und es kann nicht mehr zum Wundfieber kommen.

Natürlich ist es hilfreich, wenn der Heiler der Gruppe dazu noch Vierblättrige Einbeere oder Wirselskraut in seinem Gepäck hat, da zum einen, die „Heilkunde Wunden“ Probe um 2 Punkte erleichtert wird und zum anderen, dem Verletzten mehr Lebenspunkte zurückgegeben werden. Anstatt „Heilkunde Wunden“ anzuwenden, kann auch ein Magiebegabter auf den Verletzten den Zauber „Balsam“ mit fünf oder mehr Lebenspunkten sprechen.

Krankheitsverlauf: Solange der Held Wundfieber hat, kann er bei einer Rast nicht mehr regenerieren. Der Kranke muss zu Beginn eine Konstitutions-Probe ablegen, die um 4 Punkte erschwert ist. Misslingt die Probe, so sinkt die Körperkraft um einen Punkt, für die Dauer der Krankheit. Jeden Tag erleidet der Kranke 2W6 Schadenspunkte. Das Wundfieber kann 6 bis 26 Tage andauern. Ist die Zeit abgelaufen, so ist die Krankheit überstanden.

Heilung: Wundfieber kann 6 bis 26 Tage dauern. Ist der letzte Tag rum, ist der Kranke wieder gesund. Ihr könnt natürlich mit dem kranken Helden weiterspielen. Ihr müsst dann nur an seine eventuell verringerte Körperkraft denken und ihn täglich mit „Heilkunde Wunden“ versorgen. Ansonsten könnt Ihr den Kranken nur heilen, wenn Ihr ihm entweder ein Antikrankheitselixier verabreicht oder ihn zu einem Heiler in einer Stadt bringt.

Schlachtfeldfieber

Ansteckung: Ihr könnt Euch nur bei den folgenden Gegnern mit Schlachtfeldfieber anstecken:

- Zombie 1 auf 1W3
- Zombie-Ivan Sofort
- Untoter Christian Sofort
- Untoter Ronald Sofort

Verliert ein Held, in einem Kampf, mit einem dieser Gegner 5 oder mehr Lebenspunkte auf einmal, so wird er bei einem Zombie nur bei einer 1 auf 1W3 und bei allen anderen sofort infiziert. Nach 2 Tagen bricht dann bei dem infizierten Helden das Schlachtfeldfieber aus.

Vorbeugung: Am besten ist es, wenn es zu einem Kampf gegen die oben genannten Gegner kommt, nur die Helden in den Nahkampf zu schicken, die einen hohen Rüstungsschutz haben. Wird nämlich ein gut gerüsteter Held getroffen, so wird er selten 5 oder mehr Lebenspunkten auf einmal abgezogen bekommen. Hat aber dennoch ein Held durch einen Angriff 5 oder mehr Lebenspunkte auf einmal verloren, solltet Ihr nach dem Kampf ein Lager aufschlagen und ihn mindestens für 5 Lebenspunkte heilen.

Krankheitsverlauf: Solange der Held Schlachtfeldfieber hat, werden ihm 5 Punkte von der Attacke, der Parade und der Körperkraft abgezogen. Zudem kann er bei einer Rast nicht mehr regenerieren. Die Krankheit hält 9 Tage an, wobei am 7. Tag eine 20% Chance besteht, dass der Held stirbt. Stirbt er nicht, so hat der Held nach dem 9. Tag die Krankheit überstanden.

Heilung: Schlachtfeldfieber solltet Ihr so schnell wie möglich heilen. Am besten noch bevor beim Kranken die Lippen gelb werden. Denn wenn die Lippen sich verfärbt haben, ist es umso schwerer die Krankheit zu heilen. Dazu braucht der Heiler der Gruppe ein Gulmondblatt sowie eine Jorugawurzel in seinem Gepäck und muss dann eine Probe auf „Heilkunde Krankheiten“ ablegen, die um 8 Punkte erschwert ist.

Paralyse

Ansteckung: Ihr könnt nur bei einem Kampf mit einer Mumie die Paralyse bekommen. Verliert ein Held bei einem Angriff der Mumie 5 oder mehr Lebenspunkte auf einmal, so kann er mit der Paralyse infiziert werden. Werden in den nächsten 2 Tagen die Wunden nicht richtig behandelt, so kommt es zur Paralyse.

Vorbeugung: Am besten ist es, wenn es zu einem Kampf gegen eine Mumie kommt, nur die Helden in den Nahkampf zu schicken, die einen hohen Rüstungsschutz haben. Wird nämlich ein gut gerüsteter Held getroffen, so wird er selten 5 oder mehr Lebenspunkten auf einmal abgezogen bekommen. Hat aber dennoch ein Held durch einen Angriff 5 oder mehr Lebenspunkte auf einmal verloren, solltet Ihr nach dem Kampf ein Lager aufschlagen und ihn mindestens für 5 Lebenspunkte heilen.

Krankheitsverlauf: Solange der Held die Paralyse hat, kann er bei einer Rast nicht mehr regenerieren und er fängt an, sich zu versteinern. Pro Tag werden beim Kranken die Gewandtheit sowie die Körperkraft um je 1W6 Punkte verringert. Erreicht der Kranke dabei in den nächsten Tagen eine Gewandtheit oder eine Körperkraft von 0, so wird er völlig versteinert und stirbt dadurch.

Heilung: Um die Paralyse zu heilen, braucht der Heiler der Gruppe einen Donfstengel in seinem Gepäck und muss dann eine Probe auf „Heilkunde Krankheiten“ ablegen, die um 6 Punkte erschwert ist.

Tollwut

Ansteckung: Ihr könnt nur bei einem Kampf mit einem Steppenhund die Tollwut bekommen. Sobald ein Held bei einem Angriff eines Steppenhundes 2 oder mehr Lebenspunkte verliert, kann er bei einer 1 auf 1W6 mit der Tollwut infiziert werden. Nach 2 Tagen bricht dann bei dem infizierten Helden die Tollwut aus. Ein Held kann nicht mehr mit Tollwut infiziert werden, wenn er gegen die Tollwut immun ist (siehe unten).

Vorbeugung: Die Steppenhunde sind recht einfache Gegner, da sie maximal 8 Trefferpunkte verursachen und schnell zu besiegen sind. Wenn Ihr nur Helden in den Nahkampf schickt, die mindestens 8 Rüstungsschutz haben, ist es so gut wie sicher, keine Tollwut zu bekommen. Nur noch ein kritischer Treffer eines Steppenhundes kann Euch dann noch gefährlich werden.

Hat aber dennoch ein Held durch einen Angriff 2 oder mehr Lebenspunkte auf einmal verloren, solltet Ihr nach dem Kampf ein Lager aufschlagen und ihn mindestens für 5 Lebenspunkte heilen.

Krankheitsverlauf: Solange der Held die Tollwut hat, werden ihm beim Talent „Sinnesschärfe“ 3 Punkte abgezogen. Zudem kann er bei einer Rast nicht mehr regenerieren. Am 1. Tag erleidet der Kranke 1W6 Schadenspunkte, am 2. Tag 1W6+2 Schadenspunkte, am 3. Tag 2W6+2 Schadenspunkte und ab dem 4. Tag immer 3W6+2 Schadenspunkte. Die Krankheit kann 14 bis 24 Tage andauern. Ab dem 4. Tag wird beim Kranken pro Tag auch die Körperkraft gesenkt. Zuerst ein Abzug von -1, dann -2, dann -3, etc. Fällt die Körperkraft während der Krankheitsdauer auf 0, so besteht eine 25% Chance, dass der Kranke stirbt.

Überlebt der Kranke, so wird ihm ein permanenter Punkt von seiner Körperkraft abgezogen und er ist von nun an, nach dem Ablauf der Krankheit, immun gegen Tollwut.

Heilung: Um die Tollwut zu heilen, braucht der Heiler der Gruppe eine Jorugawurzel in seinem Gepäck und muss dann eine Probe auf „Heilkunde Krankheiten“ ablegen, die um 8 Punkte erschwert ist.

Zustände

Zustände	Effekt
Betrunken	Für 10 Stunden: MU, IN, KK, AG, GG, NG, JZ +1 und KL, CH, FF, GE, HA, RA, TA -1
Raumangst	Für 2 Stunden: Mut und Intuition -2 sowie Attacke und Parade -1
Übelkeit (Seekrank)	Für 10 Stunden: Mut, Gewandtheit, Intuition und Körperkraft -3
Held stinkt	Für 1 Tag: Charisma -5
Held stinkt ein wenig	Für 6 Stunden: Charisma -2
Ermutigt	Für 3 Stunden: Mut +3
Verängstigt	Für 5 Stunden: Mut -3
Am verdursten	Keine Regeneration, Zechen -6 und KL,GE,KK -2 / innerhalb von 12 Stunden trinken sonst tot
Am verhungern	Keine Regeneration, Zechen -6 und KL,GE,KK -2 / innerhalb von 12 Stunden essen sonst tot
Schlafend	Handlungsunfähig für 3 Kampfrunden oder bis Treffer
Bewusstlos	Nach 8 Stunden steigt die Lebensenergie auf 6 und Held ist wieder bei Bewusstsein
Sterbend	Alle 15 Minuten Lebensenergie -1 bis Heilung oder Tot
Tot	Held kann nur noch wiederbelebt werden
Göldene Droge	Für 4 Tage: Klugheit, Fingerfertigkeit und Gewandtheit +1 (entfernt Göldener Entzug)
Göldener Entzug	Nach 11 Tagen: AT, PA, FF -2 und KL, GE, KK -1 / KO-Probe +4 sonst 2W6 Schaden
Patzer: Selbst schwer verletzt	In der nächsten Kampfrunde Initiative -4
Patzer: Selbst verletzt	In der nächsten Kampfrunde Initiative -3
Patzer: Stolpern	In der nächsten Kampfrunde Initiative -2
Patzer: Sturz	In der nächsten Kampfrunde keine Initiative und keine Parade
Patzer: Waffe verloren	In der nächsten Kampfrunde Initiative -2
Patzer: Waffe zerbrochen	In der nächsten Kampfrunde Initiative -4

Verhungern und Verdursten

Sind die Hunger/Durst-Balken nicht gefüllt, so sind Hunger und Durst vollkommen gestillt. Wenn einer der Hunger/Durst-Balken mittig steht, isst bzw. trinkt ein Held automatisch, sofern er oder ein Gruppenmitglied Proviantpakete und Wasser dabei hat.

Hat niemand etwas zu essen oder zu trinken dabei, geht das Verhungern bzw. das Verdursten los und der Held erhält die oben genannten Mali. Ist einer der Balken nach ganz rechts gewandert, dann ist der Held verhungert oder verdurstet.

Magische Rituale

Ein Magier kann seinen Zauberstab mit Stabzaubern und eine Kristallkugel mit Kugelzauber versehen sowie ein Druide kann mit Dolchritualen seinen Vulkanglasdolch aufwerten. Wollt Ihr bei Eurem Magier die Stabzauber/Kugelzauber oder bei Eurem Druiden die Ritualzauber versuchen, so begeht Euch in eine Herberge und mietet Euch eine Suite (also das beste Zimmer). Denn in einer Suite werden alle Proben um 2 Punkte vereinfacht.

Pro Tag kann der Magier nur einen Stabzauber/Kugelzauber und der Druide nur ein Dolchritual versuchen. Um den Stabzauber/Kugelzauber oder das Dolchritual zu bekommen, muss dem Magier oder dem Druiden eine erschwerte Probe auf das Talent „Magiekunde“ gelingen. Nur wenn die Probe gelingt, werden die vollen Astralpunkte abgezogen. Im Folgenden nun die einzelnen Stabzauber, Kugelzauber und Dolchrituale:

Stabzauber

1. Stabzauber:

Der Zauberstab ist magisch, unzerbrechlich sowie gebunden und kann nur vom Magier geführt werden. Der 1. Stabzauber liegt bereits immer auf einem Zauberstab, wenn man einen Magier in der Charaktererschaffung erstellt.

2. Stabzauber:

Der Zauberstab spendet jetzt dauerhaft Licht, wenn der Magier ihn in der Hand hält.
Die Probe auf Magiekunde ist um 7 Punkte erschwert.
Kosten:23 Astralpunkte

3. Stabzauber:

Der Zauberstab verwandelt sich solange in ein 10 Meter Seil, wie es der Magier möchte.
Die Probe auf Magiekunde ist um 10 Punkte erschwert.
Kosten:25 Astralpunkte

4. Stabzauber:

Der Zauberstab hilft beim Zaubern, so das jeder Zauber des Magiers 2 Astralpunkte weniger kostet, wen der Stab in der Hand gehalten wird.
Die Probe auf Magiekunde ist um 13 Punkte erschwert.
Kosten:27 Astralpunkte

Dolchrituale

1. Weihe des Dolches:

Der Vulkanglasdolch ist nun magisch, unzerbrechlich sowie gebunden und kann nur vom Druiden geführt werden.
Die Probe auf Magiekunde ist um 7 Punkte erschwert.
Kosten:16 Astralpunkte

2. Ernte des Dolches:

Mit dem Vulkanglasdolch werden die Proben auf das Meta-Talent „Kräutersuche“ für den Druiden um 5 Punkte erleichtert.
Die Probe auf Magiekunde ist um 7 Punkte erschwert.
Kosten:19 Astralpunkte

3. Weg des Dolches:

Mit dem Vulkanglasdolch werden die Proben auf das Talent „Orientierung“ für den Druiden um 7 Punkte erleichtert.
Die Probe auf Magiekunde ist um 10 Punkte erschwert.
Kosten: 22 Astralpunkte

4. Kraft des Dolches:

Mit dem Vulkanglasdolch könnt Ihr jetzt einmal täglich den Druiden um 1W6 Lebenspunkten heilen.
Die Probe auf Magiekunde ist um 13 Punkte erschwert.
Kosten: 25 Astralpunkte

Kugelzauber

Die Kugelzauber wurden mit dem Free-DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ eingeführt. Um von den 3. bis 5. Kugelzaubern profitieren zu können, muss der Magier die Kristallkugel in die linke Hand nehmen. Da der Zauberstab eine Zweihandwaffe ist, muss dazu der Zauberstab ins Inventar gelegt werden. D.h., ein Magier kann entweder nur von den Stabzaubern oder den Kugelzaubern profitieren. Beides geht nicht. Es gilt also abzuwägen, wann der Magier den Zauberstab und wann er die Kristallkugel in den Händen trägt.

Es lohnt sich z.B. ab dem 3. Kugelzauber bei einem Kampf mit Untoten lieber die Kristallkugel in den Händen zu halten als den Zauberstab. Denn mit der Kristallkugel kommt man viel öfter im Kampf zum Einsatz, da man nicht so oft „Starr vor Angst“ ist. Will der Magier magische Gegenstände mit dem Zauber „Analüs“ untersuchen, so lohnt es sich ebenfalls, für diese magischen Untersuchungen, die Kristallkugel in die Hand zu legen. Denn mit dem 5. Kugelzauber werden alle Hellsichtszauber vereinfacht.

1. Kugelzauber:

Der Kristallkugel ist magisch, unzerbrechlich sowie gebunden und kann nur vom Magier geführt werden. Die Probe auf Magiekunde ist um einen Punkt erschwert.
Kosten:17 Astralpunkte

2. Kugelzauber:

Die Kristallkugel kann als Brennglas verwendet werden. Damit ist sie ein guter Ersatz für ein Zunderkästchen. Die Probe auf Magiekunde ist um 3 Punkte erschwert.
Kosten:20 Astralpunkte

3. Kugelzauber:

Die Kristallkugel erleichtert alle Totenangstproben um 4 Punkte, wenn sie in der Hand getragen wird. Die Probe auf Magiekunde ist um 6 Punkte erschwert.
Kosten:23 Astralpunkte

4. Kugelzauber:

Die Kristallkugel erleichtert alle Menschenkenntnisproben um 8 Punkte, wenn sie in der Hand getragen wird. Die Probe auf Magiekunde ist um 9 Punkte erschwert.
Kosten:25 Astralpunkte

5. Kugelzauber:

Die Kristallkugel erleichtert alle Hellsichtszauber um 2 Punkte, wenn sie in der Hand getragen wird. Die Probe auf Magiekunde ist um 12 Punkte erschwert.
Kosten:27 Astralpunkte

Kesselzauber

Die Kesselzauber gehören zu der Mod „Hexenkessel“. Wird in der Charaktergenerierung eine Hexe erschaffen, so hat sie mit der Mod direkt zu Spielbeginn einen Hexenkessel dabei. Der Hexenkessel kann mit verschiedenen Kesselzaubern belegt werden. Die Kesselzauber werden hier aber nicht über das Magie-Menü in der Herberge auf den Kessel gelegt, sondern über den Gegenstand selbst. Klickt dazu im Inventar den Hexenkessel an und dann den Button „Ritualprobe“. Wollt Ihr wissen, welche Kesselzauber auf dem Kessel liegen, so könnt Ihr den Kessel und dann den Button „Wirkung“ anklicken.

Die Kesselzauber unterscheiden sich auch etwas gegenüber den Stabzaubern, Kugelzaubern und Dolchritualen, denn es kann hier nur einmal pro Monat eine Ritualprobe abgelegt werden. D.h., habt Ihr eine Ritualprobe gemacht (egal ob gelungen oder misslungen), so müsst Ihr einen Monat warten, bevor Ihr eine neue Ritualprobe ablegen könnt. Solange der Monat noch nicht rum ist, wird bei der Hexe folgendes angezeigt: „erschöpft vom letzten Kesselritual“.

Ansonsten gilt auch hier, das beim Misslingen ebenfalls die vollen Astralpunkte zum Tragen kommen. Die permanenten Punkte verliert man aber nur, wenn die Ritualprobe gelingt.

1. Kesselzauber:

Der Hexenkessel ist magisch, unzerbrechlich sowie gebunden und kann nur von der Hexe geführt werden. Zudem befähigt es die Hexe fortan, alchemistische Experimente durchzuführen und ersetzt somit ein Alchimeset.

Die Probe auf Mut, Intuition und Körperkraft ist um 7 Punkte erschwert.

Kosten:17 Astralpunkte, 1 permanenter Astralpunkt, 2W6+6 Lebenspunkte und 1 permanenter Lebenspunkt

2. Kesselzauber:

Der Hexenkessel gibt der Hexe einen Kälteschutz von 2 Punkten.

Die Probe auf Charisma, Intuition und Körperkraft ist um 7 Punkte erschwert.

Kosten:19 Astralpunkte

Es gibt einen Anzeigefehler bei dem Kessel. Der zeigt zu Beginn direkt einen Kälteschutz von 2 Punkten an. Diese kommen aber noch nicht zum Tragen, sondern erst, wenn Ihr den 2. Kesselzauber erfolgreich auf den Kessel gelegt habt.

Anmerkung: Habt Ihr bereits eine Hexe erschaffen und verwendet Ihr erst dann die Mod, so könnt Ihr Euch wie folgt einen Hexenkessel besorgen:

- 1.) Geht in einen Tempel und erschafft eine neue Hexe bei der Charaktererschaffung.
- 2.) Entlasst im Tempel beim Gruppenmanagement einen Helden aus Eurer Gruppe und speichert ihn dabei ab.
- 3.) Nehmt im Gruppenmanagement die neu erschaffene Hexe auf, gebt den Hexenkessel der neuen Hexe an einen anderen Helden weiter und entlasst die neu erschaffene Hexe wieder.
- 4.) Nehmt Euren zuvor entlassenen und gespeicherten Helden wieder in Eure Gruppe auf. Damit seid Ihr nun im Besitz eines Hexenkessels für Eure aktuelle Hexe.

3. Kesselzauber:

Der Hexenkessel erleichtert alle Alchimieproben um 2 Punkte.

Die Probe auf Klugheit, Fingerfertigkeit und Intuition ist um 6 Punkte erschwert.

Kosten:14 Astralpunkte und 1 permanenter Astralpunkt

Elfenlieder

Die Elfenlieder wurden mit dem Free-DLC „Mit Schwert und Scharfsinn“ eingeführt. Wenn Ihr bei der Charaktererschaffung einen neuen Elfen erschafft, so hat er zu Beginn direkt sein Seeleninstrument bei sich.

Auelf: Harfe (Seeleninstrument)

Waldelf/Firnel: Flöte (Seeleninstrument)

Habt Ihr aber schon einen Elfen vor der Benutzung des Free-DLCs erschaffen, so besitzt er noch kein Seeleninstrument. Begeht Euch dann einfach nach Thorwal zum Magistrat. Dort wurde dann für Euch etwas hinterlegt. Alle Elfen in Eurer Gruppe erhalten dann ihre entsprechenden Seeleninstrumente.

Ein Seeleninstrument kann nur von einem Elfen benutzt werden. D.h., Ihr könnt nicht mit mehreren Elfen nur ein Seeleninstrument verwenden. Darum hat auch jeder Elf sein eigenes Seeleninstrument, welches an ihm gebunden ist.

Um ein Elfenlied zu spielen, klickt einfach das Seeleninstrument an und wählt den entsprechenden Button. Nur außerhalb eines Kampfes können Elfenlieder gespielt werden.

1. Elfenlied - Lied der Lieder:

Mit diesem Lied zieht man das Publikum in seinen Bann.

Lieddauer: 1 Stunde

Musizieren-Probe: um 2 Punkte erschwert

Kosten: 7 Astralpunkte

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Wirkung: Der Talentwert in Musizieren steigt um 2 Punkte. Ab 6 übrig behaltene Talentpunkten (TaP*) erhöht sich der Talentwert um 4 Punkte und bei 12 TaP* sogar um 6 Punkte.

Anmerkung: Dieses Lied kann genutzt werden, um einmal in der Taverne die Talentanwendung „Musizieren“ zu verbessern. Das Elfenlied kann aber auch als erstes vor den anderen beiden Liedern gespielt werden, um so die Musizieren-Probe des anderen entsprechenden Elfenliedes zu vereinfachen.

2. Elfenlied - Zaubermelodie:

Durch dieses Lied wird der Elf in seinen magischen Fähigkeiten gestärkt.

Lieddauer: 2 Stunden

Musizieren-Probe: um 6 Punkte erschwert

Kosten: 7 Astralpunkte

Wirkungsdauer: 1 Stunde, ab 12 übrig behaltene Talentpunkten 2 Stunden

Wirkung: Der Zauberfertigkeitwert aller Zauber steigt um 3 Punkte.

Anmerkung: Ideal dafür geeignet, um vor einem entsprechenden Ereignis oder vor einem schweren Kampf, die Zauberfertigkeitwerte des Elfen zu erhöhen und damit auch seine Erfolgswahrscheinlichkeiten beim Sprechen der Zauber zu verbessern.

3. Elfenlied - Friedenslied:

Durch dieses Lied entsteht um den Elfen herum eine Zone des Friedens.

Lieddauer: 3 Stunden

Musizieren-Probe: um 5 Punkte erschwert

Kosten: 10 Astralpunkte

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Wirkung: In den nächsten 24 Stunden werden die Helden bei einer Rast nicht angegriffen.

Anmerkung: Ihr solltet nur innerhalb der 24 Stunden schlafen. Also maximal nach dem Lied nur 23 Stunden am Stück. Denn wenn man die kompletten 24 Stunden schläft und dann aufwacht, ist das Elfenlied nicht mehr aktiv, so dass es dann dennoch zu einem Zufallskampf kommen könnte.

Wunder

Durch Spenden in den Tempeln oder durch bestimmte Taten, könnt Ihr Euer Ansehen bei einer Gottheit steigern. Umso höher Euer Ansehen bei einer Gottheit ist, desto höher kann auch das Wunder ausfallen, wenn die Gottheit Euch ein Wunder gewährt. Mehr zu den Tempeln im Allgemeinen findet Ihr im „Kapitel 2“ unter „Die Tempel“.

Tempelstandorte

Gottheit	Beschreibung	Tempelstandorte
Praios*	Gott der Sonne und der Gerechtigkeit	Keiner
Rondra	Göttin des Krieges und des Sturms	Prem, Nordvest, Orkanger
Efferd	Gott der Meere und der Gewässer	Efferdun, Fährstation Angbodirtal
Swafnir	Gott der Thorwaler und Beschützer der Drachenschiffe	Thorwal, Prem, Clanegh, Efferdun, Guddasunden, Hjalsingor, Kord, Liskor, Ljasdahl, Manrin, Merske, Ottarje, Overthorn, Runinshavn, Skjal, Tjanset, Vaermhag, Varnheim, Vidsand, Vilnheim
Travia	Göttin der Gastfreundschaft und der ehelichen Liebe	Thorwal, Prem, Breida, Clanegh, Efferdun, Liskor, Oberorken Overthorn, Rovamund, Rukian, Rybon, Vilnheim
Boron*	Gott des Todes und des Schlafs	Keiner
Hesinde	Göttin des Wissens und der Zauberei	Clanegh
Firun	Gott des Winters und der Jagd	Auplog, Felsteyn, Tyldon
Ifirn	Tochter Firuns - Die Mildtätige	Breida, Hjalsingor, Kord, Oberorken, Orvil
Tsa	Göttin des Lebens und der Wiedergeburt	Thorwal
Phex	Gott der Diebe und der Händler	Thorwal, Phexcaer, Rovamund
Peraine	Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilung	Thorwal, Phexcaer, Groenvelden, Skelellen
Ingerimm	Gott des Feuers und der Schmiedekunst	Angbodirtal, Felsteyn, Oberorken
Rahja	Göttin des Rauschs und der Ekstase	Manrin

*Es gibt keinen Praios-Tempel und keinen Boron-Tempel im Spiel.

Spielt Ihr das Spiel über Steam, so könnt Ihr die drei folgenden Steam-Errungenschaften erhalten:

- Spendierhose: 100 Dukaten in Tempeln spenden.
- Fast wie neu: Erweckt einen Helden zum Leben.
- Liebling der Götter: Erfleht mindestens 5 Wunder.

Mehr dazu erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Steam-Errungenschaften“.

Die Taten

Durch folgende Taten steigt Ihr im Ansehen bei der entsprechenden Gottheit:

Alle: Den Ork-Monolith zerstören.

Efferd: Auf See dabei helfen Schiffbrüchige zu retten.

Swafnir: Bei Schiffsreisen die Walfänger stellen.

Travia: In einer Taverne eine Lokalrunde geben und dem Wirt auch noch einen Silbertaler Trinkgeld geben.

Travia: In Rukian die „Nebenquest: Aufstand in der Herberge“ friedlich lösen.

Boron: In den Dungeons die Leichen in Borons Namen segnen, anstatt sie zu plündern.

Boron: Auf dem Weg zu Hyggeliks Ruine ein Boronrad für Hasgars Grab flechten.

Durch folgende Taten sinkt Ihr im Ansehen bei der entsprechenden Gottheit:

Phex: Den Phex-Schrein in der Zwingfeste plündern.

Efferd: Nicht dabei helfen Schiffbrüchige zu retten.

Swafnir: Bei den Walfängern heraushalten.

Travia: In einer Taverne eine Lokalrunde versprechen, dann aber nicht bezahlen wollen und verschwinden.

Travia: In Rukian die „Nebenquest: Aufstand in der Herberge“ durch einen Kampf lösen / Rukian plündern.

Boron: In den Dungeons die Leichen plündern, anstatt sie in Borons Namen zu segnen.

Boron: Auf dem Weg zu Hyggeliks Ruine in Hasgars Grab buddeln.

Die Götter und ihrer Wunder

Euer Ansehen bei einer Gottheit wird durch Punkte dargestellt. Für ein Standard Wunder benötigt Ihr 25 Punkte, für ein mittleres Wunder 50 Punkte und für ein hohes Wunder 100 Punkte. Durch bestimmte Taten im Spiel bekommt Ihr also Punkte bei der Gottheit gutgeschrieben oder abgezogen.

Die Punkte könnt Ihr aber auch als Wert in Dukaten sehen. Spendet Ihr 25 Dukaten auf einmal, so könnt Ihr schon ein Standard Wunder erhalten. Da Ihr aber im Spiel nie genau wisst, wie hoch Euer Ansehen bei einer Gottheit ist, könnt Ihr es nur abschätzen.

Wenn Ihr etwas Gewissheit haben wollt, so müsst Ihr eben mindestens 25, 50 oder 100 Dukaten auf einmal spenden.

D.: Die Spalte steht für die Dauer eines Wunders.
 - „S“ bedeutet, das die Wirkung sofort eintritt.
 - „P“ bedeutet, das die Wirkung permanent ist.
 - Eine Zahl gibt an, für wie viele Tage das Wunder erhalten bleibt.

Ein (G) hinter dem Wunder bedeutet, das die Auswirkung für die ganze Gruppe gilt.

Gottheit	Standard Wunder (25)	D.	Mittleres Wunder (50)	D.	Hohes Wunder (100)	D.
Praios						
Rondra	Eine Nahkampfwaffe weihen	P	Magieresistenz +10 (G)	7	Schwerter +1	-
Efferd/Swafnir*	Schwimmen +2 (G)	P	Sichere Schifffspassage (G)	14	Wasser finden (G)	14
Travia	Keines	-	Keine Angreifer bei Nacht (G)	14	Lebensenergie +1W6	P
Boron						
Hesinde	Ein Fluch brechen	P	Magieresistenz +10 (G)	7	Odem Arcanum +2 (G)	P
Firun / Ifirn*	Keines	-	Keines	-	Jagdglück	14
Tsa	Keines	-	Volle Lebensenergie (G)	S	Lebensenergie +1W6	P
Phex	Keines	-	Fingerfertigkeit +2 (G)	14	Taschendieb oder Überreden +2	P
Peraine	Eine Krankheit heilen	P	Keines	-	Lebensenergie +1W6	P
Ingerimm	1 Waffen reparieren oder weihen	P	Waffen weihen (G)	14	Keines	-
Rahja	Tanzen und Betören besser (G)	14	Tanzen und Betören +1 (G)	P	Charisma +1 (G)	P

*Efferd sowie Swafnir und Firun sowie Ifirn werden bei Eurem Ansehen bzw. Eurer Göttergunst zusammengefasst.

Die Wunder, die für die Gruppe einen permanenten Bonus auf Eigenschaften, Talente oder Zauber geben, sind nur einmal im Spiel zu bekommen.

Die Wunder mit permanentem Bonus auf die Lebensenergie kann jeder Held einmal im Spiel erhalten.

Nicht jede Gottheit hat ein Standard, minderes oder hohes Wunder.

Die Wiederbelebung eines toten Helden ist in jedem Tempel möglich und hat Vorrang vor den anderen Wundern. Für eine Wiederbelebung braucht Ihr ein Ansehen von 50 Punkten.

Wurde eine Waffe geweiht, gilt sie als magisch, um damit auch Gegner verletzen zu können, die nur durch magische Waffen zu verletzen sind.

Travia hat zwar kein Standard Wunder, aber dennoch ein zusätzliches Wunder. Dieses Wunder benötigt aber kein Ansehen. Immer wenn die Helden am Verhungern sowie am Verdursten sind, so könnt Ihr, wenn Ihr in einem Travia-Tempel um ein Wunder bittet, den Hunger sowie den Durst der ganzen Gruppe stillen.

Habt Ihr ein Wunder bekommen, so wurde erstmal das Ansehen, je nach Höhe des Wunders, bei der entsprechenden Gottheit verbraucht. Übrigens, jeder Klick auf „Wunder bitten“, wenn Euch kein Wunder gewährt wurde, senkt Euer Ansehen um 5 Punkte.

Gegner

ID: Im Spielcode werden diese ID-Nummern verwendet, um die entsprechenden Gegner ins Spiel zu bringen. Beim Spielen des Spiels werden diese Nummern also nicht benötigt.

Gegner: Die Gegner werden unterteilt in Humanoide, Tiere, Untote, Geister und Dämonische. Die meisten Gegner gehören zur Kategorie Humanoide, da auch Goblins, Orks und Oger dazugehören.

Stufe: Gibt die Stufe des Gegners an. Umso höher die Stufe, desto mächtiger bzw. gefährlicher ist auch der Gegner. Zudem wird die Stufe zur Berechnung der erhaltenen Abenteuerpunkte von Gegnern benötigt. Die erhaltenen Abenteuerpunkte von Gegnern variieren nämlich in Abhängigkeit vom Stufenunterschied zwischen Euch und Eurem Gegner. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 1“ unter „Abenteuerpunkte“.

AP: Sind die Abenteuerpunkte des Gegners. Sobald der Gegner besiegt wurde, werden die Abenteuerpunkte unter der Gruppe aufgeteilt. Wie viele Abenteuerpunkte Ihr letztendlich bekommt, variiert in Abhängigkeit vom Stufenunterschied zwischen Euch und Eurem Gegner. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 1“ unter „Abenteuerpunkte“.

AT: Ist der Attackewert des Gegners. Umso höher der Wert ist, desto öfters wird dem Gegner ein Angriff gelingen.

PA: Ist der Paradowert des Gegners. Umso höher der Wert ist, desto öfters wird er Eure Angriffe parieren.

TP NK: Sind die Trefferpunkte des Gegners im Nahkampf. 1W6 steht für einen sechsseitigen Würfel, 2W6 für zwei, etc. Eine 1W6+5 bedeutet also, das der Gegner bei einem Angriff 6-11 Trefferpunkte verursachen kann. Verwendet der Gegner zu Beginn eine Fernkampfwaffe, so gelten für ihn zuerst die Trefferpunkte bei „TP FK“.

RS: Ist der Rüstungsschutz des Gegners. Umso höher der Rüstungsschutz ist, desto weniger Schaden werdet Ihr bei dem Gegner anrichten.

LE: Ist die Lebensenergie des Gegners. Umso mehr Lebensenergie ein Gegner hat, desto länger werdet Ihr brauchen, um ihn zu besiegen.

AE: Ist die Astralenergie des Gegners. Umso mehr Astralenergie ein Gegner hat, desto mehr Zauber kann er in einem Kampf sprechen. Eine 0 bedeutet, das der Gegner keine Astralenergie besitzt und somit auch keine Zauber sprechen kann. Hat ein Gegner Astralenergie, so werden zusätzlich seine Zauber aufgelistet. Dabei stehen dann noch die Werte, die der Gegner bei diesen Zaubern hat. Umso höher der Wert ist, desto besser bzw. mächtiger kann ihm der Zauber gelingen.

MR: Ist die Magieresistenz des Gegners. Umso höher die Magieresistenz bei einem Gegner ist, desto schwieriger wird es, ihn zu verzaubern. Bei Beherrschungszaubern (z.B. Bannbaladin) wird nämlich die Magieresistenz des Gegners noch als Erleichterung oder Erschwernis zu der Zauberprobe hinzugerechnet. Ein negativer Wert ist demnach eine Erleichterung auf die Zauberprobe und ein positiver Wert eine Erschwernis.

BP: Sind die Bewegungspunkte des Gegners. Umso höher die Bewegungspunkte sind, desto weiter kann sich der Gegner in der Kampfarena bewegen.

Flieht: Gibt an, wann der Gegner flieht, wenn er die entsprechenden Lebenspunkte noch übrig hat. Umso höher der Wert in dieser Spalte, desto eher wird ein Gegner fliehen, wenn er Schaden einstecken musste. Hat z.B. ein Gegner eine Lebensenergie von 25 und steht bei „Flieht“ ein Wert von 10, so bedeutet das, das er nach einem Verlust von 15 Lebenspunkten bereits flieht ($25-15 = 10$).

Größe: Gibt die Größe des Gegners an. Die normale Größe ist mit G (Groß) angegeben, so wie es die meisten Gegner sind. „M“ bedeutet „Mittelgroß“ und gilt für Goblins, Zwerge und Spinnen. Als letztes gibt es noch „SG“ für „Sehr Groß“, wozu dann die Oger zählen. Die Größe eines Gegners gibt besondere Kampfweisen an. Z.B. könnt Ihr die Angriffe von sehr großen Gegnern nicht parieren, sondern nur ausweichen.

Infektion/Gift: Manche Gegner verwenden vergiftete Waffen oder können Euch mit bestimmten Krankheiten anstecken. In dieser Spalte erfahrt Ihr, was für ein Gift der Gegner verwendet bzw. mit welcher Krankheit er Euch anstecken kann. Die Spalten „ab“ und „bei“ gehören zur „Infektion/Gift“ dazu.

ab: Gehört zu „Infektion/Gift“ und zeigt an, wie viele Schadenspunkte ein Held auf einmal verlieren muss, damit es zu einer Vergiftung bzw. zu einer Infektion einer Krankheit kommen kann. Ob der Held dann letztendlich vergiftet oder krank wird, entscheidet die Spalte „bei“.

bei: Gehört zu „Infektion/Gift“. Hat ein Held die bestimmte Menge an Lebenspunkten, die bei „ab“ angegeben sind, auf einmal verloren, so wird noch ermittelt, ob er sich nun vergiftet oder infiziert hat. Bei einer 1, ist das der Fall. Steht in der Spalte auch eine 1, so wird der Held sofort vergiftet bzw. infiziert. Steht dort aber ein Würfelwurf, so wird der Held erst bei einer gewürfelten 1 das Gift oder die Infektion abbekommen. Umso kleiner der Würfelwurf ist, desto wahrscheinlicher werdet Ihr vergiftet oder infiziert werden. Es gibt 1 (sofort), 1W3, 1W4 und 1W6.

Anz.: Gehört zu „TP FK“ und gibt die Anzahl der Pfeile, Bolzen oder Wurfaffen an, die der Gegner hat.

TP FK: Sind die Trefferpunkte des Gegners im Fernkampf. Hat der Gegner seine ganze Munition verschossen, die unter „Anz.“ angegeben ist, so geht er zum Nahkampf über und verwendet seine Nahkampfwaffe (siehe TP NK).

MU, KL, CH, FF, GE, IN, KK: In den Spalten findet Ihr noch die Eigenschaftswerte des Gegners: Mut, Klugheit, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Intuition und Körperkraft.

Zauber: Bei magiebegabten Gegnern werden auch die Zauber mit den entsprechenden Zauberfertigkeitwerten aufgelistet. Die ID davor zeigt an, welcher Magiebegabte in dieser Kategorie diese Zauber anwendet.

Wo: Unter der Tabelle erfahrt Ihr noch, wo Ihr die entsprechenden Gegner antreffen könnt.

Anmerkung:

1. TP und 2. TP: Steht für 1. Trefferpunkte und 2. Trefferpunkte. Ab den Tieren, werden „TP NK“ sowie „TP FK“ gegen „1. TP“ sowie „2. TP“ ausgetauscht und die Anzahl (Anz.) entfällt. Ab den Tieren werden fast keine Fernkampfwaffen mehr verwendet, so dass für einen normalen Angriff nur noch die „1. TP“ zählt. Manche Kreaturen können aber zweimal in einer Kampfrunde angreifen und das mit unterschiedlichen Trefferpunkten. Kann also eine Kreatur zwei Attacken pro Kampfrunde ausführen, so stehen die Trefferpunkte der Hauptattacke unter „1. TP“ und die Trefferpunkte der 2. Attacke unter „2. TP“.

Durchschnittswerte: Die Lebensenergie, die Astralenergie, die Magieresistenz und die Eigenschaftswerte (z.B. Mut) sind in den meisten Fällen Durchschnittswerte. D.h., das im Spiel ein und derselbe Gegner auch Mal mehr bzw. weniger Lebensenergie, Astralenergie, etc. haben kann, da diese Werte dann ausgewürfelt werden.

Gegnergruppen

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
95	Der Banditenkönig	5	30	15	12	2W6+4	5	55	0	5	8	1	G
96	Blutrünstiger Bandit	3	5	17	6	1W6+5	2	26	0	2	8	0	G
97	Übelriechender Bandit	3	5	12	11	1W6+5	2	26	0	2	8	3	G
98	Hässlicher Bandit	3	5	13	10	1W6+5	2	26	0	2	8	2	G
99	Schielender Bandit	3	5	8	16	1W6+5	2	26	0	2	8	2	G
100	Hundsgemeiner Bandit	3	5	14	9	1W6+5	2	26	0	2	8	2	G
101	Furchtbarer Bandit	3	5	13	10	1W6+5	3	26	0	2	8	2	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
95							13	11	10	10	10	11	14
96							13	11	10	10	10	11	14
97	Stinken	3	1				13	11	10	10	10	11	14
98					6x	1W6+4	13	11	10	10	10	11	14
99					6x	1W6+4	13	11	10	10	10	11	14
100	Hylailer Feuer	5	1W3		15x	2W6+0	13	11	10	10	10	11	14
101	Vomicum	1	1W4		4x	1W6+4	13	11	10	10	10	11	14

Wo: Orkhun (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
201	Wütender Thorwaler	5	10	13	5	2W6+7	7	70	0	0	7	5	G
202	Zwergensöldner	5	10	13	6	2W6+4	10	80	0	9	5	5	M
203	Brutale Söldnerin	5	10	14	6	2W6+7	10	70	0	8	5	1	G
204	Listiger Gaukler	5	10	18	11	1W6+3	2	60	0	4	8	5	G
205	Kampfmagier	5	10	11	13	1W6+1	2	40	80	10	8	5	G
206	Böse Druidin	5	10	13	11	1W6-1	2	45	45	10	8	5	G
207	Hinterlistige Auelfe	5	10	18	9	1W6+5	5	40	40	10	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
201							15	11	12	12	14	14	18
202							14	11	10	15	14	14	18
203							16	12	12	12	14	14	16
204	Expurgicum	1	1		30x	1W6+6	14	12	13	16	16	13	12
205							14	16	14	13	14	13	12
206							15	16	15	12	13	13	12
207					40x	1W6+5	13	13	13	14	16	15	12
ID 205 Zauber: Blitz 12, Fulminictus 12, Ignifaxius 12, Plumbumbarum 12													
ID 206 Zauber: Band und Fessel 12, Böser Blick 12, Große Verwirrung 12, Plumbumbarum 12													
ID 207 Zauber: Bannbaladin 12, Blitz 12, Fulminictus 12, Somnigravis 12													

Wo: Rukian (Nebenquest: Aufstand in der Herberge)

Humanoide - Menschen

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
302	Abenteurer	2	5	12	8	1W6+4	2	27	0	0	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
302						12	10	10	10	10	10	13	

Wo: Zufallskampf bei der Rast

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
303	Betrunkener Räuber	1	3	11	8	1W6+3	1	20	0	-4	8	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
303						11	9	9	9	9	11	11	

Wo: Zufallskampf bei der Rast

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
60	Estorik	6	50	15	10	1W6+6	10	48	0	0	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
60						16	12	11	12	12	11	17	

Wo: Der Daspota-Schatz

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
34	Folterknecht	3	10	13	12	1W6+5	2	41	0	-1	8	4	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
34						14	11	11	12	11	11	13	

Wo: Eine verfallene Herberge

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
70	Gorah	4	40	13	10	1W6+4	2	51	43	9	8	7	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
70	Kukris	1	1W3			16	14	18	12	14	12	13	

ID 70 Zauber: Böser Blick 12, Plumbumbarum 10, Zwingtanz 8

Wo: Reiseroute Orvil <=> Skjal (Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
59	Hohepriester	4	20	10	10	1W6+3	4	43	38	10	8	2	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
59	Expurgicum	1	1W6			12	14	13	11	11	12	12	

ID 59 Zauber: Ignifaxius 10, Blitz 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

Wo: Eine Spinnenhöhle, Tempel des Namenlosen (Hauptquest: Tempel des Namenlosen)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
104	Hünenhafter Thorwaler	4	14	14	10	1W6+7	4	45	0	0	8	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
104	Bannstaub	1	1	1x	1W6	13	11	10	11	11	10	13	

Wo: Phexcaer (Nebenquest: Tempel des Güldenens)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
14	Kapitän	4	14	15	12	1W6+6	3	37	0	-2	8	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
14				2x	1W6+3	12	12	11	11	11	11	14	

Wo: Schiffereignis - Walfänger

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
44	Kriegsveteran	5	22	16	14	1W6+6	6	65	0	6	8	1	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
44						15	12	11	11	12	12	15	

Wo: Vilnheim (Nebenquest: Die süße Erika)

Humanoide - Menschen (Fortsetzung)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
53	Kultist	2	6	11	7	1W6+3	1	34	0	-2	8	10	G
54	Kultist	3	9	11	8	1W6+4	1	37	0	-1	8	8	G
55	Kultist	3	9	11	9	1W6+4	2	37	0	-3	8	5	G
56	Kultist	4	13	12	11	1W6+4	3	41	0	2	8	4	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
53							13	11	11	11	13	11	11
54							13	11	11	11	13	11	12
55	Expurgicum	1	1W6				12	11	11	12	11	11	13
56	Expurgicum	1	1W6		10x	1W6+4	13	11	11	11	12	11	13

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Eine Spinnenhöhle, Tempel des Namenlosen (Hauptquest: Tempel des Namenlosen), Guddasunden (Nebenquest: Die besetzte Feldscheune)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
46	Magier	3	15	8	7	1W6+3	2	32	30	5	8	10	G
47	Magier	4	20	10	10	1W6+3	2	43	38	10	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
46							11	14	12	11	11	12	11
47							16	14	16	11	14	15	12

ID 46 Zauber: Blitz 8, Bannbaladin 6, Fulminictus 6, Ignifaxius 4

ID 47 Zauber: Ignifaxius 10, Blitz 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

Wo: Eine verfallene Herberge

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
668	Namenloser Kultist	4	13	12	11	1W6+4	3	39	0	2	8	4	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
668	Vomicum	1	1W6		10x	1W6+4	13	10	10	10	11	10	13

Wo: In den Namenlosen Tagen

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
669	Namenloser Priester	4	12	8	7	1W6+3	3	36	29	5	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
669							13	13	10	10	10	11	10

ID 669 Zauber: Blitz 10, Ignifaxius 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

Wo: In den Namenlosen Tagen

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
670	Namenloser Hohepriester	4	20	10	10	1W6+3	4	40	35	10	8	2	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
670	Expurgicum	1	1W6				11	14	13	10	10	11	11

ID 670 Zauber: Blitz 10, Ignifaxius 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

Wo: In den Namenlosen Tagen

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
12	Pirat	1	4	10	8	1W6+3	1	30	0	-5	8	8	G
28	Pirat	2	6	11	8	1W6+3	2	34	0	-4	8	10	G
29	Pirat	3	9	11	9	1W6+4	3	37	0	-2	8	7	G
62	Pirat	3	9	12	10	1W6+4	3	40	0	0	8	3	G
73	Pirat	4	16	15	12	1W6+6	3	50	0	1	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
12							11	11	11	11	11	11	13
28							12	11	11	11	11	11	13
29					1x	1W6+1	12	11	11	11	11	11	14
62	Expurgicum	1	1W6		3x	1W6+1	12	12	11	11	11	11	15
73	Kukris	1	1W3				14	12	11	11	11	12	17

Wo: Die alte Zwingfeste (Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste), Schiffseignis - Piratenangriff, Eine Piratenhöhle, Daspota, Der Daspota-Schatz, Guddasunden (Nebenquest: Die besetzte Feldscheune), Eine Höhle (Drachenhöhle)

Humanoide - Menschen (Fortsetzung)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
61	Piratenboss	5	30	16	13	2W6+4	6	58	0	13	8	1	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
61	Expurgicum	1	1W6	5x	1W6+1	13	12	11	11	11	12	14	

Wo: Vilnheim (Nebenquest: Die süße Erika), Eine Höhle (Drachenhöhle)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
57	Priester	2	7	8	7	1W6+3	3	34	28	4	8	10	G
58	Priester	3	12	8	7	1W6+3	3	37	30	5	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
57						13	12	11	11	11	12	11	
58						13	13	11	11	11	12	11	

ID 57 Zauber: Ignifaxius 10, Blitz 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

ID 58 Zauber: Ignifaxius 10, Blitz 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

Wo: Eine Spinnenhöhle, Tempel des Namenlosen (Hauptquest: Tempel des Namenlosen), Phexcaer (Nebenquest: Tempel des Güldenens)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
65	Räuber	1	3	11	8	1W6+3	1	21	0	-4	8	5	G
66	Räuber	1	3	11	9	1W6+2	2	23	0	-2	8	4	G
67	Räuber	2	5	12	10	1W6+4	3	25	0	0	8	3	G
68	Räuber	2	5	13	10	1W6+5	3	27	0	3	8	2	G
69	Räuber	3	8	15	12	1W6+6	4	37	0	5	8	1	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
65						12	11	11	11	11	11	13	
66				5x	1W6+2	12	11	11	11	11	11	14	
67						12	12	11	11	11	11	15	
68	Vomicum	1	1W6	3x	1W6+4	13	12	11	11	11	12	14	
69	Vomicum	1	1W6	6x	1W6+4	14	12	11	11	11	12	15	

Wo: Die alte Zwingfeste (Nebenquest: Probleme in der Zwingfeste), Zufallskampf bei der Rast, Räuberlager, Allgemeines zu Städten - Nächtliche Angreifer, Reiseereignis - Wegelagerer, Rovamund (Nebenquest: Die Entführung), Phexcaer (Nebenquest: Ektor Gremob), Phexcaer (Nebenquest: Tempel des Güldenens), Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
1111	Rondrageweihter	5	30	18	14	1W6+9	8	42	0	5	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
1111						18	6	7	9	15	11	20	

Wo: Rondra-Tempel (Mod: Unter himmlischen Dächern)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
200	Salpicon	6	40	11	14	1W6+3	2	60	80	10	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
200						15	14	15	10	13	14	11	

ID 200 Zauber: Ignifaxius 10, Blitz 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

Wo: Reiseroute Rybon <=> Thoss (Nebenquest: Beilunker Reiter in Nöten)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
106	Schwarzmagier Zornbold	4	20	10	10	1W6+3	2	40	35	10	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
106						15	14	15	10	13	14	11	

ID 106 Zauber: Blitz 10, Ignifaxius 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

Wo: Reiseroute Rybon <=> Thoss (Hauptquest: Ruine des Schwarzmagiers)

Humanoide - Menschen (Fortsetzung)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
41	Stadtgardist	2	7	10	10	1W6+4	3	30	0	0	8	4	G
42	Stadtgardist	3	10	12	11	1W6+4	4	36	0	2	8	3	G
43	Stadtgardist	4	14	14	11	1W6+5	5	41	0	4	8	2	G
74	Stadtgardist	2	6	11	10	1W6+4	3	34	0	-1	8	4	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
41							13	11	11	11	11	11	13
42							13	11	11	11	12	11	13
43							13	11	11	11	12	11	14
74							12	11	11	11	11	11	13

Wo: Thorwal - Ottaskin der Sturmkinder, Thorwal - Ottaskin der Windzwinger, Thorwal - Ottaskin der Garaldssons, Phexcaer (Nebenquest: Ektor Gremob)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
13	Steuermann	3	10	14	11	1W6+5	3	37	0	-3	8	6	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
13							12	11	11	11	11	11	14

Wo: Schiffsergebnis - Walfänger

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
15	Streuner	1	4	10	7	1W6+3	3	25	0	-3	8	10	G
30	Streuner	2	6	11	7	1W6+4	3	29	0	-2	8	5	G
32	Streuner	4	13	12	9	1W6+4	3	38	0	-2	8	5	G
31	Streunerin	3	9	11	8	1W6+4	3	32	0	-1	8	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
15							12	11	11	11	13	11	11
30							13	11	11	11	13	11	11
32	Expurgicum	1	1W3		10x	1W6+4	14	11	11	11	13	11	13
31							13	11	11	11	13	11	12

Wo: Daspota, Guddasunden (Nebenquest: Die besetzte Feldscheune), Rovamund (Nebenquest: Die Entführung), Phexcaer (Nebenquest: Ektor Gremob), Phexcaer (Nebenquest: Tempel des Güldenens), Vilnheim (Nebenquest: Die süße Erika)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
20	Thorwaler	1	5	10	8	1W6+4	3	30	0	-5	8	5	G
21	Thorwaler	2	7	11	9	1W6+5	3	37	0	-3	8	5	G
22	Thorwaler	3	10	13	9	1W6+6	4	44	0	0	8	4	G
23	Thorwaler	4	14	14	10	1W6+7	4	48	0	0	8	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
20							11	11	11	11	11	11	13
21							12	11	11	12	11	11	13
22							13	12	11	12	11	11	13
23							13	12	11	12	12	11	13

Wo: Eine Piratenhöhle, Schiffsergebnis - Walfänger, Phexcaer (Nebenquests: Ektor Gremob und Tempel des Güldenens), Ottarevenge, Vilnheim (Die süße Erika), Reiseroute Rybon <=> Thoss (Nebenquest: Beilunker Reiter in Nöten)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
103	Thorwalerin	3	5	12	10	1W6+5	2	34	0	5	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
103	Hylailer Feuer	1	1		1x	1W6+5	11	15	10	10	10	10	13

Wo: Ottarevenge, Phexcaer (Nebenquests: Ektor Gremob und Tempel des Güldenens)

Humanoide - Menschen (Fortsetzung)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
89	Yussuf ibn Sanshied	4	25	15	14	1W6+7	5	60	90	12	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
89							18	16	11	16	16	14	13

ID 89 Zauber: Fulminictus 16, Ignifaxius 12

Wo: Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
48	Zauberer	3	15	8	7	1W6+3	2	32	30	5	8	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
48							11	14	12	11	11	12	11

ID 48 Zauber: Ignifaxius 10, Blitz 10, Somnigravis 10, Horriphobus 8

Wo: Eine verfallene Herberge

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
87	Zerif	2	15	18	14	1W6+8	3	40	0	8	10	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
87	Schlafgift				25x	1W6+8	14	13	13	10	15	10	12

Wo: Rukian - Zerif Gurdson

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
88	Zerifs Gehilfe	2	15	15	12	1W6+8	3	40	0	2	8	10	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
88					10x	1W6+8	14	10	10	10	16	10	12

Wo: Rukian - Zerif Gurdson

Humanoide - Zwerge

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
50	Zwerg	3	12	13	11	1W6+6	4	50	0	6	8	6	M
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
50							13	11	10	12	13	10	15

Wo: Oberorken - Ein Dungeon

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
64	Zwergenveteran	4	16	16	15	1W6+8	6	60	0	8	8	1	M
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
64							15	11	11	13	13	11	17

Wo: Oberorken - Ein Dungeon

Humanoide - Goblins

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
3	Goblin	1	3	7	6	1W6+2	2	14	0	-2	7	2	M
24	Goblin	1	3	9	7	1W6+2	2	19	0	-1	7	3	M
25	Goblin	2	5	11	9	1W6+3	2	21	0	2	7	3	M
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
3	Wundfieber	5	1W6				6	7	4	11	11	13	8
24	Wundfieber	5	1W6		6x	1W6+1	7	7	4	11	12	13	9
25	Wundfieber	5	1W6				8	8	5	11	13	14	10

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Eine Höhle (Goblinhöhle)

Humanoide - Oger

Die Angriffe von Ogern könnt Ihr nicht parieren, sondern nur ausweichen. Da Oger eine verhältnismäßig geringe Magieresistenz haben, solltet Ihr sie mit dem Zauber „Bannbaladin“ für Euch kämpfen lassen.

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
102	Hungriger Oger	4	18	14	6	3W6+4	3	53	0	-3	10	0	SG
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
102							20	4	3	7	5	10	25

Wo: Orklager

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
1	Oger	4	18	12	8	3W6+4	3	41	0	-1	10	0	SG
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
1							21	5	4	8	5	11	25

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Eine Höhle (Orkhöhle) (Hauptquest: Orkaktivitäten)

Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund), Orkanger (Nebenquest: Orks bei Orkanger)

Humanoide - Waldschrate

Waldschrate sind feuerempfindlich und erhalten doppelten Schaden durch Feuer. Hier lohnen sich der Zauber „Ignifaxius“ und die Wurfflasche „Hylailer Feuer“.

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
7	Waldschrat	3	10	14	6	1W6+6	6	27	0	10	11	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
7							21	6	6	6	16	14	14

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Ein mysteriöses Waldstück (Nebenquest: Ein Strauß voll Klang)

Humanoide - Orks

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
2	Ork	1	3	12	7	1W6+2	2	22	0	-4	8	2	G
26	Ork	2	5	13	7	1W6+4	2	26	0	-3	8	4	G
27	Ork	3	8	14	10	1W6+6	2	36	0	-2	8	4	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
2	Wundfieber	5	1W6				11	6	6	11	8	11	10
26	Wundfieber	5	1W6				13	6	6	11	9	12	11
27	Wundfieber	5	1W6				15	6	7	11	9	13	14

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Reiseereignis - Überfall, Reiseereignis - Ork-Überfall, Eine Gruppe Orks
 Eine Ruine (Schwarzmagierruine) (Hauptquest: Eine Ruine (Schwarzmagierruine)),
 Eine Höhle (Orkhöhle) (Hauptquest: Orkaktivitäten)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
85	Ork Bogenschütze	3	10	16	8	1W6+5	3	35	0	1	8	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
85	Vomicum	1	1W3		15x	1W6+6	15	10	7	10	11	11	15

Wo: Eine Gruppe Orks, Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler), Orkanger (Nebenquest: Orks bei Orkanger)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
72	Orkchampion	8	80	18	14	1W6+9	8	47	0	9	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
72							18	6	7	9	15	11	20

Wo: Reiseroute Einsiedlersee <=> Phexcaer (Hauptquest: Der finale Kampf)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
305	Ork Schamane	2	6	10	10	1W6+1	2	20	22	2	8	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
305							12	10	9	10	9	11	10

ID 305 Zauber: Band und Fessel 8, Große Verwirrung 8, Plumbumbarum 6, Fulminictus 4

Wo: Eine Gruppe Orks

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
301	Ork Späher	2	5	12	7	1W6+3	2	24	0	-5	8	4	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
301	Wundfieber	5	1W6		10x	1W6+4	12	6	6	10	9	11	10

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Eine Gruppe Orks

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
84	Starker Ork	3	10	15	12	2W6+4	5	40	0	1	8	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
84	Vomicum	1	1W3				15	10	7	8	11	11	16

Wo: Eine Gruppe Orks, Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler), Orkanger (Nebenquest: Orks bei Orkanger)

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
86	Starker Ork Schamane	3	10	12	14	1W6+4	5	40	55	7	6	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei		Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
86							15	15	10	13	12	16	10

ID 86 Zauber: Fulminictus 16, Ignifaxius 12

Wo: Eine Gruppe Orks, Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler), Orkanger (Nebenquest: Orks bei Orkanger)

Tiere

Alle Tiere bis auf die Spinnen, sind relativ leicht zu verzaubern. Mit dem Druidenzauber „Herr der Tiere“ könnt Ihr somit ein Tier für Euch kämpfen lassen. Wendet Ihr den Zauber „Sanftmut“ an, so wird das Tier nicht mehr am Kampf teilnehmen, außer Ihr greift es wieder an.

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
105	Einsamer Wolf	3	12	14	8	1W6+5	3	35	0	0	12	1	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
105							14	6	6	6	14	16	10

Wo: Reiseereignis

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
35	Grimwolf	1	3	9	4	1W6+1	2	15	0	0	12	3	G
36	Grimwolf	2	8	10	4	1W6+1	2	25	0	0	12	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
35	Tollwut	2	1W8				9	5	4	4	11	13	7
36							11	5	4	4	11	13	7

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Reiseereignis, Ein Wolfsbau, Reiseroute Orvil <=> Skjal (Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil), Ein mysteriöses Waldstück (Nebenquest: Ein Strauß voll Klang), Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
11	Große Spinne	2	6	9	11	1W6+3	2	39	0	7	3	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
11							7	4	4	4	10	10	7

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Eine Höhle (Goblinhöhle), Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
37	Höhlenspinne	1	4	8	8	1W6+3	1	20	0	6	4	0	M
38	Höhlenspinne	2	9	8	8	1W6+3	1	27	0	6	4	0	M
39	Höhlenspinne	3	9	8	8	1W6+4	1	35	0	6	4	0	M
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
37	Araxgift	1	1W3				10	4	4	4	10	10	7
38	Araxgift	1	1W3				10	4	4	4	12	12	8
39	Araxgift	1	1W3				10	4	4	4	14	14	9

Wo: Eine Spinnenhöhle, Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
671	Namenloser Leitwolf	4	10	14	10	1W6+4	3	30	0	10	12	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
671	Tollwut	1	1W2				14	6	5	5	14	15	12

Wo: In den Namenlosen Tagen

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
667	Namenloser Wolf	3	6	10	7	1W6+3	2	23	0	6	10	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
667	Tollwut	1	1W2				5	5	4	4	11	13	7

Wo: In den Namenlosen Tagen

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
107	Rauwolf	2	8	10	6	1W6+3	3	25	0	2	12	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
107							11	6	6	6	14	16	10

Wo: Reiseereignis

Tiere (Fortsetzung)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
5	Säbelzahn tiger	3	25	15	7	3W6+2	1	46	0	-2	13	1	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
5						1W6+5	22	5	5	3	15	15	15

Wo: Reiseereignisse, Reiseroute Orvil <=> Skjal (Hauptquest: Umbrik Siebenstein - Orvil),
Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
71	Steppen hund	1	3	8	5	1W6+2	1	13	0	-2	10	3	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
71	Tollwut	2	1W6				5	5	4	4	11	13	7

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Guddasunden (Nebenquest: Die besetzte Feldscheune),
Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
92	Trainierter Waldlöwe	4	10	15	12	1W6+6	2	35	0	4	9	4	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
92						1W6+6	10	5	4	4	13	14	13

Wo: Rukian - Zerif Gurdson

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
75	Waldlöwe	3	10	11	6	1W6+4	1	25	0	4	9	4	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
75							10	5	4	4	13	14	13

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Ein mysteriöses Waldstück (Nebenquest: Ein Strauß voll Klang),
Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
10	Waldspinne	2	6	9	9	1W6+1	1	19	0	7	3	0	M
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
10							7	4	4	4	10	10	7

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Reiseereignis, Ein mysteriöses Waldstück (Nebenquest: Ein Strauß voll Klang)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
300	Waldwolf	2	8	11	6	1W6+2	3	20	0	4	12	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
300	Tollwut	2	1W6				12	5	4	4	11	13	7

Wo: Zufallskampf bei der Rast

Untote

Bei einem Kampf gegen Untote und Geister, müssen die Helden bei jeder Aktion eine Totenangst-Probe ablegen. Gelingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Umso mehr Untote und Geister sich an einem Kampf beteiligen, desto schwieriger wird es für die Helden, die Probe nicht zu schaffen.

Mumien sind feuerempfindlich und erhalten doppelten Schaden durch Feuer. Hier lohnen sich der Zauber „Ignifaxius“ und die Wurfflasche „Hylailer Feuer“.

ID	Gegner (Humanoid)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
90	Baurgrim (schwach)	4	18	13	10	2W6+6	3	60	0	3	10	0	SG
91	Baurgrim (stark)	4	18	15	10	2W6+6	5	90	0	3	10	0	SG
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
90						17	3	3	3	10	6	20	
91						20	3	3	3	10	6	30	

Wo: Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
78	Großes Skelett	3	10	12	10	1W6+6	4	30	0	10	3	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
78	Wundfieber	5	1			30	3	3	3	6	6	10	

Wo: Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

ID	Gegner (Untoter)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
8	Mumie	2	7	9	7	1W6+4	2	35	0	15	8	0	G
45	Mumie	3	12	7	7	1W6+5	2	40	0	15	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
8	Paralyse	5	1W3			30	6	3	3	4	9	15	
45	Paralyse	5	1			30	6	3	3	4	9	16	

Wo: Das Totenschiff (Nebenquest: Das Totenschiff), Eine verfallene Herberge, Eine Höhle (Drachenhöhle), Eine Burgruine (Hauptquest: Hyggeliks Ruine)

ID	Gegner (Tier)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
304	Reinlicher Zombie	2	6	11	2	1W6+6	0	40	0	13	5	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
304	Schlachtfeldfieber	5	1W3			30	3	3	3	3	6	13	

Wo: Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Gerbalds Besen)

ID	Gegner (Untoter)	Stufe	AP	AT	PA	TP NK	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
6	Skelett	1	4	7	7	1W6+4	1	15	0	12	8	0	G
33	Skelett	2	6	9	7	1W6+4	4	25	0	12	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
6	Wundfieber	5	1			30	3	3	3	6	6	9	
33	Wundfieber	5	1		20x	30	3	3	3	6	6	10	

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Die alte Zwingfeste (Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste), Prem - Eine verlassene Mine, Stadtereignis - Verbrennung, Das Totenschiff (Nebenquest: Das Totenschiff), Eine verfallene Herberge, Eine Höhle (Drachenhöhle), Eine Burgruine (Hauptquest: Hyggeliks Ruine), Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

ID	Gegner (Untoter)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
80	Untoter Christian	2	20	9	7	1W6+4	4	35	0	12	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei	Anz.	TP FK	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK	
80	Schlachtfeldfieber	5	1			30	3	3	3	3	6	13	

Wo: Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

Untote (Fortsetzung)

ID	Gegner (Untoter)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
79	Untoter Ronald	2	20	9	7	1W6+4	4	35	0	12	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
79	Schlachtfeldfieber	5	1				30	3	3	3	3	6	13

Wo: Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

ID	Gegner (Untoter)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
16	Zombie	2	6	7	0	1W6+6	0	20	0	10	3	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
16	Schlachtfeldfieber	5	1W3				30	3	3	3	3	6	13

Wo: Stadtereignis - Verbrennung, Das Totenschiff (Nebenquest: Das Totenschiff), Eine verfallene Herberge, Eine Höhle (Drachenhöhle), Eine Burgruine (Hauptquest: Hyggeliks Ruine), Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

ID	Gegner (Untoter)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
81	Zombie-Ivan	2	20	12	0	1W6+6	0	32	0	10	3	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
81	Schlachtfeldfieber	5	1				30	3	3	3	3	6	13

Wo: Krypta des Baerhag Clans (Nebenquest: Der verlorene Dörfler)

Geister

Geister und Rachegeister sind immun gegen normale Waffen (siehe Dämonische Wesen).

ID	Gegner (Geist)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
82	Geist	2	20	11	9	1W6+2	0	20	0	10	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
82							30	8	10	8	11	14	12

Wo: Eine Burgruine (Hauptquest: Hyggeliks Ruine)

ID	Gegner (Dämonisch)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
666	Nachtalp	5	25	15	10	1W6+9	4	60	0	12	15		G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
666						1W6+5	30	12	10	10	16	16	17

Wo: In den Namenlosen Tagen

ID	Gegner (Geist)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
94	Rachegeist	4	25	13	9	1W6+5	1	35	0	10	10	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
94						1W6+3	30	12	10	10	16	16	17

Wo: Eine Burgruine (Hauptquest: Hyggeliks Ruine)

Dämonische Wesen

Heshthots und der Spinnendämon sind immun gegen normale Waffen. D.h., das diese Gegner nur mit magischen Waffen und Zaubern zu verletzen sind. Es gibt einige magische Waffen im Spiel zu finden, aber auch der Zauberstab des Magiers, der Vulkanglasdolch des Druiden und der Hexenbesen des Hexers sind magische Waffen. Als Zauber ist der „Fulminictus“ hier die erste Wahl und sollte von allen Magiebegabten gezaubert werden. Mit ausreichend magischen Waffen und genügend Zauberkraft, solltet Ihr diese Gegner relativ schnell wieder in ihr Reich verbannt haben.

Bei einem Kampf gegen dämonische Wesen, müssen die Helden in jeder Kampfrunde eine Mut-Probe ablegen. Misslingt sie bei einem Helden, so bleibt er für einen Moment angsterfüllt stehen und kann nicht angreifen. Umso mehr dämonische Wesen sich an einem Kampf beteiligen, desto schwieriger wird es für die Helden, die Mut-Probe zu schaffen.

ID	Gegner (Dämonisch)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
9	Harpyie	3	10	15	10	1W6+4	2	40	0	10	15	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
9							18	8	9	10	12	13	13

Wo: Zufallskampf bei der Rast, Torkils Schlund (Nebenquest: Torkils Schlund)

ID	Gegner (Dämonisch)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
4	Heshthot	4	30	14	9	2W6+2	3	30	0	10	8	0	G
17	Heshthot	2	25	14	9	2W6+0	0	20	0	10	8	0	G
77	Heshthot	4	30	14	9	2W6+5	3	35	0	10	8	0	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
4						1W6+2	30	12	10	10	16	16	17
17						1W6+0	30	12	10	10	16	16	17
77						1W6+3	30	12	10	10	16	16	17

Wo: Die alte Zwingfeste (Nebenquest: Tiefer in die Zwingfeste), Das Totenschiff (Nebenquest: Das Totenschiff), Eine Höhle (Drachenhöhle)

ID	Gegner (Dämonisch)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
665	Namenlose Harpyie	3	10	15	10	1W6+4	2	40	0	10	15	5	G
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
665							18	8	9	10	12	13	13

Wo: In den Namenlosen Tagen

ID	Gegner (Dämonisch)	Stufe	AP	AT	PA	1. TP	RS	LE	AE	MR	BP	Flieht	Größe
76	Spinnendämon	5	50	15	17	1W6+6	7	70	0	15	6	0	M
ID	Infektion/Gift	ab	bei			2. TP	MU	KL	CH	FF	GE	IN	KK
76	Araxgift	1	1			2W6+0	20	12	10	10	16	16	17

Wo: Eine Spinnenhöhle

Händlerpreislisten

Waffenhändler - Waffen	
Verkaufspreise	
Barbarenstreitaxt	165
Bastardschwert	165
Bolzen	1
Degen	82
Dolch	30
Dreizack	68
Dreschflegel	22
Entermesser	47
Florett	75
Hellebarde	113
Kampfstab	22
Khunchomer	105
Knüppel	8
Kriegsbeil	47
Kriegshammer	150
Kurzbogen	68
Kurzschwert	47
Langbogen	75
Leichte Armbrust	184
Messer	8
Morgenstern	75
Ochsenherde	165
Ogerfänger	142
Orknase	90
Peitsche	30
Pfeil	1
Pike	75
Rapier	90
Rondrakamm	210
Säbel	90
Schleuder	15
Schneidzahn	75
Schwerer Dolch	45
Schwert	89
Sense	53
Sichel	38
Skraja	75
Speer	45
Streitkolben	53
Vulkanglasdolch	75
Wurfaxt	53
Wurfbeil	53
Wurfmesser	15
Wurfstern	38
Zweihänder	203

Waffenhändler - Speziell	
Verkaufspreise	
Andergaster	525
Basiliskenzunge	38
Bastardschwert (magisch)	165
Boronssichel	600
Brabakbengel	120
Doppelkhunchomer	188
Eisenwalder	510
Erikas Dolch	30
Felsspalter	450
Guter Streitkolben	98
Gutes Entermesser	88
Gutes Kriegsbeil	88
Gutes Kurzschild	88
Gutes Schwert	166
Hylailer Feuer	150
Kriegsbogen	150
Kukrisdolch	150
Kukrismengbilar	600
Kurzschwert (magisch)	150
Lindwurmschläger	18
Meisterliche Barbarenstreitaxt	1650
Meisterlicher Doppelkhunchomer	1875
Meisterlicher Kriegshammer	1500
Meisterlicher Rondrakamm	2100
Meisterlicher Speer	450
Meisterlicher Zweihänder	2025
Meisterliches Rapier	900
Meisterliches Schwert	893
Meisterliches Skraja	750
Meisterliches Tuzakmesser	3000
Mengbilar	165
Orkischer Schamanenstab	16
Orknase (magisch)	90
Rabenschnabel	165
Robbentöter	90
Schwert (magisch)	300
Sichel (magisch)	75
Silberstreitkolben	450
Speer (magisch)	150
Stoßspeer	150
Tuzakmesser	300
Wolfsmesser	135
Wurfdolch (magisch)	150
Zweihänder (magisch)	750
Zweililien	142

Waffenhändler - Rüstungen	
Verkaufspreise	
Baerhag Lederharnisch	285
Eisenhelm	120
Eisenschild	68
Goldener Schild	375
Helm (Goblinhöhle)	3
Kettenhemd	300
Kettenhemd (magisch)	1500
Kettenhemd (verflucht)	150
Kettzeug	75
Krötenhaut	90
Lederharnisch	120
Lederhelm	60
Lederzeug	60
Plattzeug	90
Schild	38
Schneeschuhe	8
Schuhe	1
Schuppenpanzer	1500
Silberhelm	225
Stiefel	9
Topfhelm	75
Waffenrock	75
Wintermantel	75

Verkaufspreise sind in Heller

Folgende Gegenstände sind hier nicht unter Waffenhändler gelistet, da Ihr sie bei den Gemischtwarenhändlern für mehr Geld verkaufen könnt:

- Edle Robe
- Robe
- Stoffhemd
- Stoffhose

Kräuterhändler	
Verkaufspreise	
Alraune	12
Angstgift	375
Antikrankheitselixier	100
Araxgift	525
Atmonblüte	450
Bannstaub	3750
Belmartblatt	180
Bronzeflasche	12
CH-Elixier	600
Donfstengel	300
Eitriger Krötenschemel	225
Expurgicum	150
FF-Elixier	600
Finagebäumchen	120
GE-Elixier	600
Gegengift	240
Glasflasche	18
Goldleim	450
Gulmondblatt	90
Heiltrank	150
Ilmenblatt	165
IN-Elixier	600
Jorugawurzel	270
Kairanhalm	22
KK-Elixier	600
KL-Elixier	600
Krötenschemelgift	225
Kukris	1350
Lotusblüte	300
Menchalkaktus	300
MU-Elixier	600
MU-Elixier (Schwarzmagierruine)	600
Olginwurzel	30
Schlafgift	525
Shurinknolle	120
Shurinknollengift	1050
Starker Heiltrank	360
Starker Zaubersrank	600
Tarnele	8
Thonnysblüte	525
Vierblättrige Einbeere	10
Vomicum	150
Wirselkraut	105
Wunderkur	900
Zaubersrank	150

Gemischtwarenhändler - Normal	
Verkaufspreise	
Alchemieset	300
Angelhaken	1
Bier	1
Bonbons	2
Brecheisen	15
Decke	3
Dietriche	180
Edle Robe	300
Essbesteck	8
Essgeschirr	90
Fackel	1
Flöte	3
Goldschmuck	300
Hacke	30
Hammer	9
Harfe	150
Kletterhaken	1
Kristallkugel	300
Lakritze	1
Laterne	4
Laute	225
Messingspiegel	18
Netz	15
Öl	15
Proviantspaket	4
Robe	8
Schaufel	15
Schlafsack	30
Schleifstein	14
Schnapsflasche	2
Schreibzeug	22
Schriftrolle	60
Seil	10
Silberschmuck	8
Stoffhemd	3
Stoffhose	4
Strickleiter	18
Trinkhorn	2
Wasserschlauch	3
Weinflasche	1
Wurfhaken	15
Zunderkästchen	12

Gemischtwarenhändler - Speziell	
Verkaufspreise	
Amulett (Delphin)	30
Amulett (Lichtzauber)	150
Amulett (mit Loch)	150
Amulett (mit Rubin)	150
Amulett (Travia)	150
Baerhag Amulett	300
Bücher	3
Immanturniermedaille	12
Kraftgürtel	300
Praios-Amulett	225
Ring (Gold)	150
Ring (Grau)	75
Ring (Silber)	300
Rote Mondscheibe	30
Schriftstücke	3
Silberner Stirnreif (5x Armatrutz)	150
Silberner Stirnreif (RS+2)	150
Silberschmuck	300
Stirnreif des Salpicon	150
Totenkopfgürtel	30

Verkaufspreise sind in Heller

Folgende Gegenstände sind hier nicht unter Gemischtwarenhändler gelistet, da Ihr sie bei den Kräuterhändlern für mehr Geld verkaufen könnt:

- Bronzeflasche
- Glasflasche

Waffenhändler	Thorkatla	Hjalla		Zeughaus	Vandrad	Herm	Liskolf	Liskolf	Herjolf	Grima	Hardred
Kaufpreise	Ljasdahl	Efferdun	Wert	Thorwal	Ottarje	Prem	Orvil	Thorwal	Manrin	Tyldon	Kord
Kriegsbeil	410	410	315	450	450	490	540	540		580	580
Skraja	450	450	500	500	500	550	600	600	600	650	650
Orknase	540	540	600	600	600	660	720	720		780	780
Barbarenstreitaxt	990	990	1100	1100	1100	1210	1320	1320		1430	1430
Knüppel	50	50	50	50	50	50	60	60	60	60	60
Dreschflegel	140		150	150	150	160	180	180		190	190
Sichel	230		250	250	250	270				320	320
Peitsche	270		300		300	330				390	
Sense	320		350	350	350	380				450	450
Entermesser	410	410	315	450	450	490	540	540	540	580	580
Streitkolben	450	450	350	500	500	550	600	600		650	650
Morgenstern	450		500		500	550				650	
Säbel	540	540	600	600	600	660	720	720	720	780	780
Brabakbengel			800							1040	
Kriegshammer	900		1000		1000	1100				1300	
Ochsenherde			1100			1210				1430	
Rabenschnabel			1100							1430	
Schleuder	140	140	150	150	150	160	180	180		190	190
Kurzbogen	410	410	450	450	450	490	540	540		580	580
Langbogen	450		500	500	500	550				650	650
Leichte Armbrust	1110		1230	1230	1230	1350	1470	1470		1590	1590
Kurzschwert	410	410	315	450	450	490	540	540	540	580	580
Khunchomer			700			770				910	
Schwert	770	770	595	850	850	930	1020	1020	1020	1100	1100
Kampfstab	140		150	150	150	160				190	190
Speer	270	270	300	300	300	330	360	360	360	390	390
Dreizack			450			490				580	
Pike	450		500	500	500	550	600			650	650
Hellebarde	680		750	750	750	820	900			970	970
Messer	50	50	50	50	50	50	60	60	60	60	60
Dolch	180	180	200	200	200	220	240	240	240	260	260
Basiliskenzunge			250							320	
Schwerer Dolch	270	270	300	300	300	330	360	360	360	390	390
Florett	450		500	500	500	550	600	600		650	650
Degen	500		550	550	550	600	660	660		710	710
Rapier	540		600	600	600	660	720			780	780
Ogerfänger	860		950	950	850	1040				1230	1230
Wurfmesser	90		100	100	100	110	120	120		130	130
Wurfstern	230		250	250	250	270	300			320	320
Wurfaxt	320		350	350	350	380	420			450	450
Wurfbeil	320		350	350	350	380	420			450	450
Schneidzahn	450		500	500	500	550	600	600		650	650

Kaufpreise sind in Heller

Waffenhändler	Kherim	Walrude	Grollo	Regolan	Frenjar	Firunja	Hammes	Korbosch	Tuzaker	Morka
Kaufpreise	Overthorn	Phexcaer	Thorwal	Phexcaer	Peilinen	Varnheim	Rovamund	Oberorken	Liskor	Oberorken
Kriegsbeil	630	630	670	670	670	670	720	720	760	810
Skraja	700	700	750	750	750	750	800	800	850	900
Orknase	840	840	900	900	900	900	960	960	1020	1080
Barbarenstreitaxt	1540	1540	1600	1650	1650	1650	1760	1760	1870	1980
Knüppel	70	70	70	70	70	70	80	80	80	90
Dreschflegel	210		220	220	220		240	240	250	270
Sichel	350		370	370			400	400	420	450
Peitsche	420		450				480	480	510	540
Sense	490		520	570			560	560	590	630
Entermesser	630	630	670	670	670	670	720	720	760	810
Streitkolben	700	700	750	750	750	750	800	800	850	900
Morgenstern	700		750				800	800	850	900
Säbel	840	840	900	900	900	900	960	960	1020	1080
Brabakbengel	1120		1200				1280		1360	1440
Kriegshammer	1400		1500				1600		1700	1800
Ochsenherde	1540		1650				1760		1870	1980
Rabenschnabel	1540		1650				1760		1870	1980
Schleuder	210	210	220	220	220	220	240	240	250	270
Kurzbogen	630	630	670	670	670	670	720	720	760	810
Langbogen	700		750	750			800	800	850	900
Leichte Armbrust	1720		1840	1840	1840		1960	1960	2090	2210
Kurzschwert	630	630	670	670	670	670	720	720	760	810
Khunchomer	980		1050				1120		1190	1260
Schwert	1190	1190	1270	1270	1270	1270	1360	1360	1440	1530
Kampfstab	210		220	220			240	240	250	270
Speer	420	420	450	450	450	450	480	480	510	540
Dreizack	630		670				720		760	810
Pike	700		750	750	750		800	800	850	900
Hellebarde	1050		1120	1120	1120		1200	1200	1270	1350
Messer	70	70	70	70	70	70	80	80	80	90
Dolch	280	280	300	300	300	300	320	320	340	360
Basiliskenzunge	350		370				400		420	450
Schwerer Dolch	420	420	450	450	450	450	480	480	510	540
Florett	700		750	750	750		800	800	850	900
Degen	770		820	820	820		880	880	930	990
Rapier	840		900	900	900		960	960	1020	1080
Ogerfänger	1330		1470	1420			1520	1520	1610	1710
Wurfmesser	110		150	150	150		160	160	170	180
Wurfstern	350		370	370	370		400	400	420	450
Wurfaxt	490		520	520	520		560	560	590	630
Wurfbeil	490		520	520	520		560	560	590	630
Schneidzahn	700		750	750	750		800	800	850	900

Kaufpreise sind in Heller

Waffenhändler	Thorkatla	Hjalla		Zeughaus	Vandrad	Herm	Liskolf	Liskolf	Herjolf	Grima	Hardred
Kaufpreise	Ljasdahl	Efferdun	Wert	Thorwal	Ottarje	Prem	Orvil	Thorwal	Manrin	Tyldon	Kord
Bastardschwert	99		1100	1100	1100	1210	1320	1320		1430	1430
Zweihänder	1220		1350	1350	1350	1480				1750	1750
Rondrakamm			1400			1540				1820	
Pfeil	5	5	5	5	5	5	6	6		6	6
Bolzen	8		8	8	8	8	9	9		10	10

Kaufpreise sind in Heller

Waffenhändler	Thorkatla	Hjalla		Zeughaus	Vandrad	Herm	Liskolf	Liskolf	Herjolf	Grima	Hardred
Kaufpreise	Ljasdahl	Efferdun	Wert	Thorwal	Ottarje	Prem	Orvil	Thorwal	Manrin	Tyldon	Kord
Schild	230	230	250	250	250	270	300	300	300	320	320
Eisenschild	410		450	450	450	490	540	540		580	580
Stoffhose	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Schuhe	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Schneeschuhe	50		50		50	50				60	
Stiefel	90	90	90	90	90	90	100	100	100	110	110
Lederzeug	360	360	400	400	400	440	480	480		520	520
Kettenzeug	450		500	500	500	550	600	600		650	650
Plattenzeug	540		600	600	600	660	720			780	780
Stoffhemd	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Waffenrock	450	450	500	500	500	550	600	600		650	650
Krötenhaut	540		600	600	600	660	720			780	780
Lederharnisch	720	720	800	800	800	880	960	960	960	1040	1040
Kettenhemd	1800		2000	2000	2000	2200	2400			2600	2600
Schuppenpanzer	9000		10000	10000	10000	11000	12000			13000	13000
Robe	50	50	50	50	50	50	60	60		60	60
Wintermantel	450		500	500	500	550	600			650	650
Edle Robe	1800		2000	2000	2000	2200	2400	2400		2600	2600
Lederhelm	360	360	400	400	400	440	480	480		520	520
Topfhelm	450		500	500	500	550	600	600		650	650
Eisenhelm	720	720	800	800	800	880	960	960		1040	1040

Kaufpreise sind in Heller

Wert = Diese Spalte zeigt an, wie viel ein Gegenstand wirklich Wert ist.

Alle Händler, die sich links von der Spalte befinden, verkaufen ihre Waren entweder zum gleichen Preis oder günstiger und alle Händler, die sich rechts von der Spalte befinden, verkaufen ihre Waren entweder zum gleichen Preis oder teurer.

Natürlich gibt es bei einigen Händlern auch Ausnahmen.

Waffenhändler	Kherim	Walrude	Grollo	Regolan	Frenjar	Firunja	Hammes	Korbosch	Tuzaker	Morka
Kaufpreise	Overthorn	Phexcaer	Thorwal	Phexcaer	Peilinen	Varnheim	Rovamund	Oberorken	Liskor	Oberorken
Bastardschwert	1540			1650	1650	1650	1760	1760	1870	1980
Zweihänder	1890			2020		2020	2160	2160	2290	2430
Rondrakamm	1960					2100	2240		2380	2520
Pfeil	7	7	7	7	7	7	8	8	8	9
Bolzen	11			12	12	12	12	12	13	14

Kaufpreise sind in Heller

Waffenhändler	Kherim	Walrude	Grollo	Regolan	Frenjar	Firunja	Hammes	Korbosch	Tuzaker	Morka
Kaufpreise	Overthorn	Phexcaer	Thorwal	Phexcaer	Peilinen	Varnheim	Rovamund	Oberorken	Liskor	Oberorken
Schild	350	350	370	370	370	370	400	400	420	450
Eisenschild	630		670	670	670		720	720	760	810
Stoffhose	40	40	40	40	40	40	40	40	50	50
Schuhe	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Schneeschuhe	70		70				80	80	80	90
Stiefel	120	120	130	130	130	130	140	140	150	160
Lederzeug	560	560	600	600	600	600	640	640	680	720
Kettenzeug	700		750	750	750		800	800	850	900
Plattenzeug	840		900	900	900		960	960	1020	1080
Stoffhemd	20	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Waffenrock	700	700	750	750	750	750	800	800	850	900
Krötenhaut	840		900	900	900		960	960	1020	1080
Lederharnisch	1120	1120	1280	1200	1200	1200	1280	1280	1360	1440
Kettenhemd	2800		3000	3000	3000		3200	3200	3400	3600
Schuppenpanzer	14000		15000	15000	15000		16000	16000	17000	18000
Robe	70	70	70	70	70	70	80	80	80	90
Wintermantel	700		750	750	750		800	800	850	900
Edle Robe	2800	2800	3000	3000	3000		3200	3200	3400	3600
Lederhelm	560	560	600	600	600	600	640	640	680	720
Topfhelm	700		750	750	750		800	800	850	900
Eisenhelm	1120	1120	1200	1200	1200	1200	1280	1280	1360	1440

Kaufpreise sind in Heller

Waffenhändler - Speziell		Herm	Liskolf	Kherim	Regolan	Hammes	Der Tuzaker	Morka
Kaufpreise	Wert	Prem	Orvil	Overthorn	Phexcaer	Rovamund	Liskor	Oberorcken
Gutes Kriegsbeil	585	637	720		871	936	988	1053
Lindwurmschläger	120						1200	1200
Felsspalter	3000						3000	3000
Meisterliches Skraja	5000						8500	9000
Meisterliche Barbarenstreitaxt	11000						18700	19800
Gutes Entermesser	585	637	720		871	936	988	1053
Guter Streitkolben	650	715	780		975	1040	1105	1170
Meisterlicher Kriegshammer	10000						17000	18000
Kriegsbogen	1000						1000	1000
Eisenwalder	3400						4550	4650
Gutes Kurzschwert	585	637	720		871	936	988	1053
Wolfsmesser	900							1620
Gutes Schwert	1105	1290	1326		1651	1768	1872	1989
Meisterliches Schwert	5950						14440	15300
Stoßspeer	1000						1000	1000
Zweililien	950							1710
Meisterlicher Speer	3000						5100	5400
Vulkanglasdolch	500							900
Robbentöter	600							1080
Mengbilar	1100			1540			1870	1980
Meisterliches Rapier	6000						10200	10800
Doppelkhunchomer	1250			1750			2120	2250
Tuzakmesser	2000			2800			3400	3600
Andergaster	3500					3130	3550	3950
Boronssichel	4000						4000	4000
Meisterlicher Doppelkhunchomer	12500						21200	22500
Meisterlicher Zweihänder	13500						22900	24300
Meisterlicher Rondrakamm	14000						23800	25200
Meisterliches Tuzakmesser	20000						34000	36000

Kaufpreise sind in Heller

Wert = Diese Spalte zeigt an, wie viel ein Gegenstand wirklich Wert ist.

Alle Händler, die sich links von der Spalte befinden, verkaufen ihre Waren entweder zum gleichen Preis oder günstiger und alle Händler, die sich rechts von der Spalte befinden, verkaufen ihre Waren entweder zum gleichen Preis oder teurer.

Natürlich gibt es bei einigen Händlern auch Ausnahmen.

Gemischtwarenhändler	Ottaran	Hjalla	Marada	Arriano	Beo	Tuwine	Swafnild	Raskir	Ardo	Vandrad	Kauri
Kaufpreise	Liskor	Vilnheim	Ala	Merske	Prem	Vaermhag	Prem	Skjal	Efferdun	Varnheim	Kord
Fackel	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
Laterne				30		30	30	30	30	30	
Silberschmuck				30		50	50	50			
Goldschmuck											
Bier	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Angelhaken				2		2	2	2	2	2	
Lakritze				3		3	3	3	3	3	
Weinflasche				4		5	5	5	5	5	
Kletterhaken				4		5	5	5	5	5	5
Bonbons											
Schnapsflasche	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Trinkhorn											
Decke	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Flöte											
Wasserschlauch	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Proviantpaket	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Essbesteck				40	40	50	50	50	50	50	50
Hammer	50			50	50	60	60	60	60	60	60
Seil	50	50	50	60	60	70	70	70	70	70	70
Bronzeflasche											
Zunderkästchen	60			70	70	80	80	80	80	80	80
Schleifstein	70	70	70	80	80	90	90	90	90	90	90
Öl				80		90	90	90	90	90	
Brecheisen	70	70	70	80	80	90	90	90	90	90	90
Wurfhaken				80		90	90	90	90	90	
Netz				80		90	90	90	90		
Schaufel				80	80	90	90	90	90	90	90
Glasflasche											
Messingspiegel											
Strickleiter				100		110	110	110	110	110	
Schreibzeug				120		140	140	140			
Hacke	70			160	160	180	180	180	180	180	180
Schlafsack											
Schriftrolle				320		360	360	360			
Essgeschirr				480	480	540	540	540	540	540	540
Harfe											
Dietriche											
Laute											
Kristallkugel											
Alchemieset											

Kaufpreise sind in Heller

Gemischtwarenhändler		Olgarda	Kaeelan	Gero	Karven	Erkenhild	Halika	Brin	Meister	Hargolm	Siro
Kaufpreise	Wert	Varnheim	Tyldon	Orkanger	Clanegh	Treban	Phexcaer	Thorwal	Phexcaer	Angbodir.	Vidsand
Fackel	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Laterne	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Silberschmuck	50	50	50	50	50	50			50	50	50
Goldschmuck	2000								2200	2200	2200
Bier	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Angelhaken	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2
Lakritze	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Weinflasche	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Kletterhaken	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Bonbons	10								10		
Schnapsflasche	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Trinkhorn	10								10	10	10
Decke	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Flöte	20	20	20						20	20	20
Wasserschlauch	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Proviantpaket	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Essbesteck	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Hammer	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Seil	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
Bronzeflasche	80	80	80						80	80	80
Zunderkästchen	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Schleifstein	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
Öl	100	100	100	100	100	100	100	100	110	110	110
Brecheisen	100	100	100	100	100	100	100	100	110	110	110
Wurfhaken	100	100	100	100	100	100	100	100	110	110	110
Netz	100	100	100	100	100	100			110	110	110
Schaufel	100	100	100	100	100	100	100	100	110	110	110
Glasflasche	120								130		
Messingspiegel	120	120	120						130	130	130
Strickleiter	120	120	120	120	120	120	120	120	130	130	130
Schreibzeug	150	150	150	150	150	150			160	160	160
Hacke	200	200	200	200	200	200	200	200	220	220	220
Schlafsack	200								500		
Schriftrolle	400	400	400	400	400	400			440	440	440
Essgeschirr	600	600	600	600	600	600	600	600	660	660	660
Harfe	1000								1100		
Dietriche	1200										
Laute	1500										
Kristallkugel	2000								2200		
Alchemieset	2000										

Kaufpreise sind in Heller

Wert = Diese Spalte zeigt an, wie viel ein Gegenstand wirklich Wert ist.

Alle Händler, die sich links von der Spalte befinden, verkaufen ihre Waren entweder zum gleichen Preis oder günstiger und alle Händler, die sich rechts von der Spalte befinden, verkaufen ihre Waren entweder zum gleichen Preis oder teurer.

Natürlich gibt es bei einigen Händlern auch Ausnahmen.

Gemischtwarenhändler	Asleif	Elgot	Korja	Garald	Alrik	Schlauer	Arve	Acharz	Salda	Asgrimm	Alwine
Kaufpreise	Hjalsingor	Rovamund	Skjal	Ottarje	Manrin	Felsteyn	Orvil	Breida	Brendhil	Aryn	Ljasdahl
Fackel	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6
Laterne	30	30	30	30	30	30	30				30
Silberschmuck	50	50	50	50							60
Goldschmuck	2200		2200								2400
Bier	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1
Angelhaken	2	2	2	2	2						2
Lakritze	3	3	3	3	3	3	3				3
Weinflasche	5	5	5	5	5	5	5				6
Kletterhaken	5	5	5	5	5	5	5				6
Bonbons			10								10
Schnapsflasche	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Trinkhorn	10		10								10
Decke	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Flöte	20	20	20								20
Wasserschlauch	20	20	20	20	20	20	20	20	20		20
Proviantpaket	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Essbesteck	50	50	50	50	50	50	50	50	50		60
Hammer	60	60	60	60	60	60	60	60	60		70
Seil	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	80
Bronzeflasche	80		80								90
Zunderkästchen	80	80	80	80	80	80	80	80	80		90
Schleifstein	90	90	90	90	90	90	90	90	90		100
Öl	110	110	110	110	110	110	110				120
Brecheisen	110	110	110	110	110	110	110	110	110		120
Wurfhaken	110	110	110	110	110	110	110				120
Netz	110	110	110	110							120
Schaufel	110	110	110	110	110	110	110	110	110		120
Glasflasche			130								140
Messingspiegel	130	130	160								140
Strickleiter	130	130	130	130	130	130	130				140
Schreibzeug	160	160	160	160							180
Hacke	220	220	220	220	220	220	220	220	220		240
Schlafsack											450
Schriftrolle	440	440	440	440							480
Essgeschirr	660	660	660	660	660	660	660	660	660		720
Harfe			1100								1200
Dietriche											1440
Laute											1800
Kristallkugel											2400
Alchemieset											2400

Kaufpreise sind in Heller

Gemischtwarenhändler	Storko	Brand	Uppo	Tevil	Hjalla	Ohm	Thure	Torbrand	Fjólnir	Thure	Havena
Kaufpreise	Prem	Liskor	Thorwal	Ottarje	Overthorn	Kord	Oberorken	Thorwal	Thorwal	Vilnheim	Tjanset
Fackel	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7
Laterne	30	30		30	30	30	30	30	40	40	40
Silberschmuck	60	60		60	60	60	60	60	70	70	70
Goldschmuck	2400	2400		2600	2600	2600	2600		2800	2800	2800
Bier	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Angelhaken	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2
Lakritze	3	3		3	3	3	3	3	4	4	4
Weinflasche	6	6		6	6	6	6	6	7	7	7
Kletterhaken	6	6		6	6	6	6	6	7	7	7
Bonbons	10	10		10	10	10			10	10	10
Schnapsflasche	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Trinkhorn	10	10		10	10	10	10		10	10	10
Decke	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Flöte	20	20		20	20	20	20	20	20	20	20
Wasserschlauch	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Proviantpaket	30	30	30	30	30	30	30	30	40	40	40
Essbesteck	60	60		60	60	60	60	60	70	70	70
Hammer	70	70		70	70	70	70	70	80	80	80
Seil	80	80	80	90	90	90	90	90	90	90	90
Bronzeflasche	90	90		100	100	100	100	100	110	110	110
Zunderkästchen	90	90		100	100	100	100	100	110	110	110
Schleifstein	100	100	100	110	110	110	110	110	120	120	120
Öl	120	120		130	130	130	130	130	140	140	140
Brecheisen	120	120	120	130	130	130	130	130	140	140	140
Wurfhaken	120	120		130	130	130	130	130	140	140	140
Netz	120	120		130	130	130	130	130	140	140	140
Schaufel	120	120		130	130	130	130	130	140	140	140
Glasflasche	140	140		150	150	150			160	160	160
Messingspiegel	140	140		150	150	150	150	150	160	160	160
Strickleiter	140	140		150	150	150	150	150	160	160	160
Schreibzeug	180	180		190	190	190	190	190	210	210	210
Hacke	240	240		260	260	260	260	260	280	280	280
Schlafsack	500							750	500		
Schriftrolle	480	480		520	520	520	520	520	560	560	560
Essgeschirr	720	720		780	780	780	780	210	840	840	840
Harfe	1200	1200		1300	1300	1300			1400	1400	1400
Dietriche	1440								1680	1680	1680
Laute	1800								2100	2100	2100
Kristallkugel	2400	2400		2600					2800	2800	2800
Alchemieset	2400								2800	2800	2800

Kaufpreise sind in Heller

Gemischtwarenhändler	Die Dicke	Rorben	Branda	Traviane	Laske	Tardosch	Hjore	Tore	Ardo	Yngvar	Starkad
Kaufpreise	Vidsand	Efferdun	Clanegh	Peilinen	Leuchttur.	Oberorken	Manrin	Runinsh.	Thorwal	Thoss	Orvil
Fackel	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
Laterne	40	40	40	40		40	40	40	40	40	40
Silberschmuck	70	70	70			70	70		70	70	70
Goldschmuck	2800	2800	2800			2800	2800		3000	3000	3000
Bier	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Angelhaken	2	2	2	2		2	2	3	3	3	3
Lakritze	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4
Weinflasche	7	7	7	7		7	7	7	7	7	7
Kletterhaken	7	7	7	7		7	7	7	7	7	7
Bonbons	10	10	10			10	10		10	10	10
Schnapsflasche	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Trinkhorn	10	10	10			10	10		10	10	10
Decke	20	20	20	20	20	20	20	20	30	30	30
Flöte	20	20	20			20	20		30	30	30
Wasserschlauch	20	20	20	20	20	20	20	30	30	30	30
Proviantpaket	40	40	40	40	40	60	60	40	40	40	40
Essbesteck	70	70	70	70		70	70	70	70	70	70
Hammer	80	80	80	80	80	80	80	90	90	90	90
Seil	90	90	90	90	90	90	90	100	100	100	100
Bronzeflasche	110	110	110			110	110		120	120	120
Zunderkästchen	110	110	110	110	110	110	110	120	120	120	120
Schleifstein	120	120	120	120	120	120	120	130	130	130	130
Öl	140	140	140	140		140	140	150	150	150	150
Brecheisen	140	140	140	140	140	140	140	150	150	150	150
Wurfhaken	140	140	140	140		140	140	150	150	150	150
Netz	140	140	140			140	140		150	150	150
Schaufel	140	140	140	140		140	140	150	150	150	150
Glasflasche	160	160	160			160	160		180	180	180
Messingspiegel	160	160	160			160	160		180	180	180
Strickleiter	160	160	160	160		160	160	180	180	180	180
Schreibzeug	210	210	210			210	210		220	220	220
Hacke	280	280	280	280	280	280	280	300	300	300	300
Schlafsack									600	800	
Schriftrolle	560	560	560			560	560		600	600	600
Essgeschirr	840	840	840	840		840	840	900	900	900	900
Harfe	1400	1400	1400			1400	1400		1500	1500	1500
Dietriche	1680	1680	1680			1680	1680		1800	1800	1800
Laute	2100	2100	2100			2100	2100		2200	2200	2200
Kristallkugel	2800	2800	2800			2800	2800		3000	3000	3000
Alchemieset	2800					2800	2800		3000	3000	3000

Kaufpreise sind in Heller

Kräuterhändler	Eilif	Asko		Alrik	Ifirnskira	Lingard	Hatja	Thinmar	Jadra
Kaufpreise	Ljasdahl	Kord	Wert	Vaermhag	Clanegh	Skjal	Oberorken	Vidsand	Manrin
Tarnele	40	50	50	50	50	50	50	50	50
Vierblättrige Einbeere	50	70	70	70	70	70	70	70	70
Alraune			80	80	80	80			
Kairanhalm			150						
Olginwurzel			200						
Gulmondblatt	500	600	600	600	600	600	600	600	600
Wirselkraut	500	700	700	700	700	700	700	700	700
Finagebäumchen			800	700					
Shurinknolle	600		800	700	800	800	800	800	800
Heiltrank	700	1000	1000	1100	1100	1100	1100	1100	1100
Zaubertrank	700	1000	1000	1100	1100	1100	1100	1100	1100
Ilmenblatt			1100	1200	1200				
Belmartblatt	900		1200	1300	1300	1300	1300	1300	
Eitriger Krötenschemel	1100	1500	1500	1600	1600	1600	1600	1600	1600
Krötenschemelgift	1100		1500	1600	1600	1600	1600	1600	1600
Jorugawurzel			1800	1900					
Donfstengel			2000	2200	2200	2200	2200		
Menchalkaktus			2000	2200	2200	2200			
Lotusblüte			2000						
Starker Heiltrank			2400	2600	2600	2600			
Angstgift			2500		2700	2700			
Goldleim			3000						
Atmonblüte			3000	3300	3300				
Thonnysblüte			3500						
Schlafgift			3500	3800					
Araxgift	2500		3500	3800	3800	3800	3800	3800	
Starker Zaubertrank			4000	4400	4400	4400			
MU-Elixier			4000	4400	4400	4400			
KL-Elixier			4000	4400	4400	4400			
CH-Elixier			4000	4400	4400	4400			
FF-Elixier			4000	4400	4400	4400			
GE-Elixier			4000	4400	4400	4400			
IN-Elixier			4000	4400	4400	4400			
KK-Elixier			4000	4400	4400	4400			
Shurinknollengift	4900		7000	7700	7700	7700	7700	7700	7700
Kukris			9000						
Bannstaub			25000						

Kaufpreise sind in Heller

Wert = Diese Spalte zeigt an, wie viel ein Gegenstand wirklich Wert ist.

Alle Händler, die sich links von der Spalte befinden, verkaufen ihre Waren entweder zum gleichen Preis oder günstiger und

alle Händler, die sich rechts von der Spalte befinden, verkaufen ihre Waren entweder zum gleichen Preis oder teurer.

Natürlich gibt es bei einigen Händlern auch Ausnahmen.

Kräuterhändler	Minna	Lialin	Lingard	Einbeinige	Hasgar	Melion	Pordigo	Jokol
Kaufpreise	Thorwal	Hjalsingor	Varnheim	Prem	Tjanset	Vilnheim	Rovamund	Efferdun
Tarnele	60	60	60	70	70	70	70	80
Vierblättrige Einbeere	80	80	80	90	90	90	100	110
Alraune	90			110	110	110	120	120
Kairanhalm				210	210			
Olginwurzel				200	200			
Gulmondblatt	700	700	700	800	800	800	900	900
Wirselkraut	800	800	800	900	900	900	1000	1100
Finagebäumchen				1100	1100			
Shurinknolle	900	900	900	1100	1100	1100	1200	1200
Heiltrank	1200	1200	1200	1400	1400	1400	1500	1600
Zaubertrank	1200	1200	1200	1400	1400	1400	1500	1600
Ilmenblatt				1500	1500	1500		1700
Belmartblatt	1400	1400		1600	1600	1600	1800	1900
Eitriger Krötenschemel	1800	1800	1800	2100	2100	2100	2200	2400
Krötenschemelgift	1800	1800	1800	2100	2100	2100	2200	2400
Jorugawurzel				2500	2500			
Donfstengel	2400			2800	2800	2800	3000	3200
Menchalkaktus	2400			2800	2800	2800	3000	3200
Lotusblüte				2800				
Starker Heiltrank	2800			3300	3300	3300	3600	3800
Angstgift				3500	3500	3500	3700	4000
Goldleim				4200				
Atmonblüte				4200	4200	4200		4800
Thonnysblüte				4900				
Schlafgift				4900	4900	4900		
Araxgift	4200	4200		4900	4900	4900	5200	5600
Starker Zaubertrank	4800			5600	5600	5600	6000	6400
MU-Elixier				5600	5600	5600	6000	6400
KL-Elixier				5600	5600	5600	6000	6400
CH-Elixier				5600	5600	5600	6000	6400
FF-Elixier				5600	5600	5600	6000	6400
GE-Elixier				5600	5600	5600	6000	6400
IN-Elixier				5600	5600	5600	6000	6400
KK-Elixier				5600	5600	5600	6000	6400
Shurinknollengift	8400	8400	8400	9800	9800	9800	10500	11200
Kukris				12600				
Bannstaub				35000				

Kaufpreise sind in Heller

Gegengifte und Antikrankheitselixiere könnt Ihr bei keinem normalen Händler erstehen. Diese könnt Ihr nur auf dem Markt bei einem Kräuterstand kaufen. Der Wert der Tränke gibt an, zu welchem Preis Ihr sie kriegen könnt.

- Gegengift (16 Dukaten, 0 Silberstücke und 0 Heller)
- Antikrankheitselixier (50 Dukaten, 0 Silberstücke und 4 Heller)

Steam-Errungenschaften

Spielt Ihr das Spiel über Steam, so habt Ihr die Möglichkeit, 41 Errungenschaften freizuschalten. Die Errungenschaften sind in verschiedene Kategorien unterteilt, so das Ihr leichter erfahrt, wo und wie Ihr die Errungenschaften bekommen könnt. Die Kategorien sind: Allgemeine, Städte, Reisen, Dungeons und Kämpfe.

Allgemeine - Errungenschaften

Arm wie eine Kirchenmaus

Gebt euren letzten Heller aus.

Wenn Ihr irgendwann in Thorwal nur noch wenig Geld habt, wahrscheinlich dann, wenn Ihr Euch um die Startausrüstung für Eure sechs Helden gekümmert habt, solltet Ihr versuchen, auch noch das letzte Geld loszuwerden, um diese Errungenschaft zu bekommen.

Reich wie Stoorrebrandt

Spare 250 Dukaten.

Das hört sich zu Beginn des Spiels nach viel Geld an, aber bis zum Ende des Spiels, werdet Ihr wahrscheinlich die 250 Dukaten übrig haben. Spätestens wenn Ihr Thorwal gerettet habt und vom Hetmann die 50 Dukaten pro Person bekommt, seid Ihr im Besitz der Summe. Ladet dann einfach Euren „afterfinal“ Spielstand.

Blechdose

Erlange Rüstungsschutz 10.

Spätestens wenn Ihr die Stadt Daspota geplündert habt, solltet Ihr im Besitz von einem Schuppenpanzer (RS 5), einem Plattenzeug (RS 2) und einem Topfhelm (RS 3) sein. Legt die drei Sachen einem Kämpfer an, um die Errungenschaft zu erhalten.

Chuck Alriks

Erreiche Körperkraft 20.

Ihr könnt die Körperkraft auf 15 steigern und dann einen Körperkrafttrank (KK+5) aus der verfallenen Herberge trinken. Ihr könnt aber auch die Körperkraft auf 16 steigern, den Kraftgürtel (KK+3) aus der Drachenhöhle anlegen und den Zauber „Attributo“ (KK+1) sprechen. Wie Ihr seht, gibt es verschiedene und noch mehr Möglichkeiten, die Körperkraft auf einen Wert von 20 zu bekommen.

Kurpfuscher

Heilkunde Wunden führt zur Erkrankung des Behandelten.

Ihr erhaltet die Errungenschaft, wenn ein Held mit dem Talent „Heilen Wunden“ versucht, einen Verwundeten zu verarzten und er dabei so richtig patzt, das der Verwundete Wundfieber bekommt.

D.h., bei der Probe müssen zwei 20er gewürfelt werden. Es ist also egal, ob der Held gut oder schlecht in dem Talent ist, da es hier nur um den Patzer geht. Umso öfter Ihr also Eure Wunden versorgt, desto wahrscheinlicher ist es, das Ihr irgendwann patzt.

Giftmischer

Braue 10 Gifte.

Spätestens wenn Ihr die verfallene Herberge geplündert habt, seid Ihr im Besitz eines Alchemiesets sowie einigen Rezepten und könnt mit dem Brauen von Tränken beginnen. Fälschlicherweise ist bei der Errungenschaft Gift angegeben. Die Errungenschaft zählt aber jeden Trank, den Ihr braut. Braut also 10 beliebige Tränke, um die Errungenschaft zu erhalten. Mehr zur Alchemie erfahrt Ihr im „Anhang“ unter „Rezepte“.

Retter Thorwals

Rette Thorwal vor den Orks.

Die Errungenschaft bekommt Ihr, sobald Ihr das Spiel erfolgreich beendet habt. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ bei der „Hauptquest: Der finale Kampf“.

Orkenbruder

Lass Thorwal von den Orks überrennen.

Die Errungenschaft bekommt Ihr, wenn Ihr es nicht schafft, den Orkensturm bis zum 27. Peraine 1010 aufzuhalten. Um diese Errungenschaft zu bekommen, solltet Ihr Euch wirklich mit dem Spiel Zeit lassen. Denn 2 Jahre und 9 Monate müssen von Spielbeginn an, bis zum besagten Zeitpunkt, verstreichen. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 3“ bei der „Hauptquest: Der finale Kampf“.

Städte - Errungenschaften

Du brauchst es dringender als ich...

Spende 25 Dukaten an Bettler.

Es gibt drei Arten von Bettlerbegegnungen, die Ihr immer wieder als Straßenergebnisse in einer Stadt bekommen könnt. Wenn Ihr also durch die Straßen einer Stadt schlendert und ein Bettler taucht auf, so gebt ihm immer einen Dukaten. Für die Errungenschaft benötigt Ihr also 25 Bettlerbegegnungen. Keine leichte Aufgabe.

Und den Teppich bekomme ich gratis dazu...

Erziele 50 Dukaten Rabatt beim Feilschen.

Wenn Ihr während des Spiels beim Einkauf und Verkauf mindestens immer versucht, um 5% Rabatt zu feilschen, so könnt Ihr eigentlich bis zum Ende des Spiels die Errungenschaft bekommen. Denkt daran, das ein hoher Wert in dem Talent „Überreden“ Voraussetzung für gutes Feilschen ist.

O sole mio!

Verdiene 50 Dukaten durch Musik und Gesang in Tavernen.

Jedes Mal, wenn Ihr eine Taverne aufsucht, sollte ein Held auch etwas „Musizieren“. Umso höher der Wert in dem Talent „Musizieren“ ist, desto mehr Geld könnt Ihr dabei verdienen. Zudem sollte der Musikant eine Laute in seinem Gepäck haben, da sie einen Bonus von 2 Punkten auf „Musizieren“ gibt.

Das Glas ist halbvoll...

Zechenprobe 10x nicht bestanden.

Diese Errungenschaft werdet Ihr automatisch während des Spielens bekommen. Denn um an Stadtfios zu gelangen, müsst Ihr in einer Taverne beim Wirt Bier bestellen. Letztendlich werden bei den Helden, die einen niedrigen Wert im Talent „Zechen“ haben, nach und nach 10 Proben scheitern.

Wie kommt denn das in meine Tasche?

Lass dich beim Diebstahl erwischen und rauswerfen.

Für diese Errungenschaft begeben Euch einfach in eine Taverne und wählt im Tavernenmenü bei „Taschendieb“ den Helden aus, der einen niedrigen Wert in dem Talent „Taschendiebstahl“ hat. Bevor sich der Held versieht, wird er dabei erwischt und die Gruppe landet vor der Tür.

Barbaren sind frei!

Den Barbaren begegnet und ihnen gelauscht.

Wenn Ihr in der Taverne seid, solltet Ihr, bevor Ihr mit dem Wirt sprecht, auf dem Tresen den Bierkrug zwischen den beiden vorderen Leuten im rechten Bildbereich anklicken. Daraufhin wird das Lied „Barbaren sind frei!“ gespielt. Hört so lange zu, bis das Lied beendet ist und die normale Tavernenmusik wieder einsetzt. Dann bekommt Ihr die Errungenschaft.

Spendierhose

100 Dukaten in Tempeln spenden.

Wenn Ihr zum Ende des Spiels hin versucht, in den Tempeln eines der hohen Wunder der Gottheiten zu bekommen, werdet Ihr da wahrscheinlich schnell die 100 Dukaten gespendet und somit die Errungenschaft freischaltet haben. Ansonsten hilft es auch, während des Spiels immer Mal wieder etwas zu spenden.

Fast wie neu...

Erwecke einen Helden erneut zum Leben.

Habt Ihr das Glück, das während des Spiels kein Held stirbt, so müsst Ihr für diese Errungenschaft dafür sorgen, das ein Held umkommt. Um das zu erreichen, könnt Ihr In einem Kampf Euren Helden sogar selbst angreifen. Bringt den Toten dann in irgendeinen Tempel und bittet um ein Wunder, damit er wiederbelebt wird.

Liebling der Götter

Erlebe mindestens 5 Wunder.

Wenn Ihr zum Ende des Spiels hin versucht, in den Tempeln eines der hohen Wunder der Gottheiten zu bekommen, so werdet Ihr wahrscheinlich auch noch andere Wunder und somit die Errungenschaft erhalten. Übrigens, durch die Errungenschaft „Fast wie neu“ habt Ihr bereits schon eins der fünf Wunder.

Käsetoast für immer

Die Käsetoast-Andachtsstelle entdeckt.

Das Käsetoast-Plakat könnt Ihr in der Hauptstadt Prem finden. Vom Haus des Zwerges Oborasch, Sohn des Wahn geht der Steg nach Westen weiter und führt zu einem Wasserfall. Rechts daneben geht es zu einem See, wo Ihr das Plakat im Westgebirge finden könnt. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 4“ unter „Prem - Spezielle Orte“.

Reisen - Errungenschaften

Insomnia

Ein Held für alle 3 Nachtlagerwachen eingeteilt.

Diese Errungenschaft ist leicht zu bekommen. Sobald Ihr bei einer Reise ein Nachtlager aufgeschlagen habt, teilt nur einen Helden für alle drei Wachen ein und legt Euch dann schlafen. Vergesst am nächsten Abend nicht, wieder drei verschiedene Helden als Wachen einzuteilen.

Ob man das essen kann?

Erjage 500 Proviantpakete.

Jedes Mal wenn Ihr in einem Nachtlager Eure Vorräte auffüllt und die Proviantpakete unter den Helden aufteilt, werden diese bei der Errungenschaft angerechnet. Umso höher beim Helden die Talente „Fährtensuchen“, „Tierkunde“ und „Wildnisleben“ sind, desto mehr Proviantpakete kann er auf einmal erjagen.

Greifenflüsterer

Gib die richtige Antwort auf das Rätsel des Greifen.

Die Errungenschaft bekommt Ihr, sobald Ihr auf der Reiseroute Einsiedlersee <=> Phexcaer auf die Greifen trifft und ihr Rätsel korrekt mit „Rad“ beantwortet. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 2“ unter „Reiserouten“.

Wandersmann

20 Überlandreisen.

Die Errungenschaft werdet Ihr verhältnismäßig schnell bekommen, da 20 Landreisen nicht viel sind. Eine Landreise ist eine Reise von einer Stadt zur nächsten. Ihr werdet also bis zum Ende des Spiels weit mehr als 20 Landreisen hinter Euch gebracht haben.

Seemann

20 Seereisen.

Da Ihr wahrscheinlich mehr auf dem Land unterwegs seid, sind 20 Schiffsreisen hoch angesetzt. Um diese Errungenschaft zu bekommen, solltet Ihr also öfters mit dem Schiff von einem Ort zum anderen fahren.

Dungeons - Errungenschaften

Schlosser

Knacke 25 Truhen / Schlösser.

In Dungeons gibt es genug Truhen und Türen, die Ihr aufbrechen müsst. Alleine die Piratenhöhle hat schon 26 verschlossene Truhen und Türen. Es wird also nicht schwer sein, diese Errungenschaft zu bekommen. Voraussetzung ist, dass Ihr jede Truhe und jede Tür mit dem Talent „Schlösser knacken“ und einem Dietrich öffnet.

Was sich wohl da dahinter verbirgt?

Finde 5 Geheimtüren.

In Dungeons gibt es einige Geheimtüren zu finden. Alleine die komplette alte Zwingfeste hat schon 5 Geheimtüren. Es wird also nicht schwer sein, diese Errungenschaft zu bekommen.

Tollpatsch

Geräte in eine Falle.

In Dungeons gibt es einige Fallen, aber in der Spinnenhöhle bleiben die Fallen solange aktiv, bis Ihr den Hebel drückt, um sie zu deaktivieren. Nehmt einen Anführer, der die niedrigsten Werte in den Talenten „Gefahrensinn“ und „Sinnesschärfe“ hat. Ihr werdet dann schnell eine Falle auslösen und die Errungenschaft erhalten. Dann könnt Ihr den Hebel betätigen. Ansonsten funktioniert das aber auch bei jeder anderen Falle in den Dungeons.

Pechvogel

In einem Dungeon von einer Ratte gebissen werden.

In der Goblinhöhle, dem Wolfsbau und der Drachenhöhle gibt es jeweils Löcher in den Wänden, in denen sich eine Ratte aufhält. Am besten greift Ihr nur in das Loch im Wolfsbau. Denn dadurch bekommt Ihr nicht nur die Errungenschaft, sondern auch noch das Travia Amulett.

Verflixt und zugenäht

Ziehe einem Helden einen verfluchten Gegenstand an.

Die drei Helme in der Goblinhöhle und das Kettenhemd in der Drachenhöhle sind verfluchte Gegenstände. Zieht also entweder einen der Helme oder das Kettenhemd kurz an, um die Errungenschaft zu bekommen.

Bannstrahler

Unterbrich die Rituale in der verlassenen Herberge.

In der verfallenen Herberge könnt Ihr einmal in der Eingangsebene und einmal in der ersten Unterebene ein Ritual unterbrechen, indem Ihr die Zauberer vor den Pentagrammen angreift. Habt Ihr beide Kämpfe gewonnen, so erhaltet Ihr die Errungenschaft. Mehr dazu erfahrt Ihr im „Kapitel 4“ unter „Eine verfallene Herberge“.

Höhlenforscher

Erkunde alle Dungeons des Hauptspiels.

Es gibt insgesamt 18 Dungeons, wovon aber nur 15 zum Hauptspiel gehören. Die drei DLC-Dungeons gehören somit nicht dazu. Die Errungenschaft bekommt Ihr also, sobald Ihr alle der 15 folgenden Dungeons betreten habt:

- Ein Gewölbe (Tempel des Namenlosen)
- Eine Ruine (Schwarzmagierruine)
- Eine Höhle (Orkhöhle)
- Eine Burgruine (Hyggeliks Ruine)
- Die alte Zwingfeste
- Eine Höhle (Daspota-Schatz)
- Das Totenschiff
- Prem - Eine verlassene Mine
- Eine Höhle (Goblinhöhle)
- Ein Wolfsbau
- Eine Piratenhöhle
- Die Spinnenhöhle
- Eine verfallene Herberge
- Oberorken - Ein Dungeon
- Eine Höhle (Drachenhöhle)

Kämpfe - Errungenschaften

Suchst du Streit?

Benutze die Streitaxt im Kampf.

Um diese Errungenschaft zu bekommen, müsst Ihr Euch eine Barbarenstreitaxt kaufen, da es im Spiel keine zu finden gibt. Am günstigsten könnt Ihr eine in Ljasdahl erwerben. Dann drückt einem Kämpfer die Barbarenstreitaxt in die Hand und bestreitet einen Kampf.

Mein Schmied ist reich

3 Waffen zerbrochen.

Waffen zerbrechen häufig in einem Kampf, wenn Ihr sie nicht mit einem Schleifstein pflegt. Kümmert Euch also solange nicht um Eure beschädigten Waffen, bis eine 3. Waffe zerbrochen ist. Nach der Errungenschaft, könnt Ihr Euch dann fleißig um die Waffenpflege kümmern.

Überladen?

Unter 3 Bewegungspunkte im Kampf durch Beladung.

Die Errungenschaft könnt Ihr gut beim Plündern eines Dungeons bekommen. Nehmt alles mit, was in einem Dungeon zu finden ist und gibt die ganzen schweren Sachen nur einem Helden, bis er nur noch drei Bewegungspunkte hat. Sobald der nächste Kampf kommt, erhaltet Ihr die Errungenschaft. Vergesst nach dem Kampf nicht, im Inventar des überladenen Helden wieder für Ordnung zu Sorgen.

Seh ich aus wie ein Ork?

Angriff auf Gruppenmitglied durch Helden.

Nehmt im Kampf einen Helden, der den wenigsten Schaden verursacht und greift mit ihm einen gerüsteten Helden an. Ihr müsst den Angriff auf Euren Helden bestätigen. Sobald Ihr das getan habt, erhaltet Ihr die Errungenschaft.

Nekromant

Beschwöre im Spiel 10 Skelette.

Für diese Errungenschaft, solltet Ihr bei einem Magiebegabten den Zauber „Skelettarius“ steigern, damit Ihr im Kampf Skelette beschwören könnt. Wollt Ihr die Errungenschaft schnell freischalten, so könnt Ihr auch mehrere Skelette in einem Kampf beschwören.

Medium

Beschwöre 10 Geister.

Für diese Errungenschaft, solltet Ihr bei einem Magiebegabten den Zauber „Geister rufen“ steigern, damit Ihr im Kampf Geister herbeirufen könnt. Wollt Ihr die Errungenschaft schnell freischalten, so könnt Ihr auch mehrere Geister in einem Kampf herbeirufen.

Pazifist

Bestreite 1 Kampf ohne Gegner zu töten.

Entweder Ihr macht die Errungenschaft mit der Errungenschaft „Feigling“ gleichzeitig, da Ihr in einem Kampf direkt, ohne jemanden zu töten, fliehen könnt oder Ihr habt das Glück, das ab einem bestimmten Lebenspunkteabzug die Gegner von selbst fliehen. Alternativ könnt Ihr auch die Zauber „Horriphobus“ oder „Böser Blick“ sehr hoch steigern (ab 8 aufwärts), so das Ihr damit die Gegner in die Flucht schlagt.

Feigling

Fliehe aus dem Kampf.

Wenn Ihr eigentlich aus keinem Kampf flieht, dann solltet Ihr es für die Errungenschaft mindestens einmal machen. Am besten sind dafür natürlich die Zufallskämpfe geeignet, die Ihr bei einer Rast im Freien bekommen könnt.

Nudist

Gewinne einen Kampf mit Rüstungsschutz 0 bei allen Mitgliedern.

Diese Errungenschaft solltet Ihr erst spät im Spiel angehen, da die Helden dann eine hohe Stufe haben. Zieht allen Helden die Rüstungsteile aus, die einen Rüstungsschutz geben. Ihr müsst dann einen kompletten Kampf mit Rüstungsschutz 0 bestreiten. Habt Ihr den Kampf gewonnen, so erhaltet Ihr die Errungenschaft.

Kannst du nicht selbst kämpfen?

Lasse einen Kampf von der KI berechnen.

Auch wenn Ihr lieber Eure Helden im Kampf selbst steuert, so solltet Ihr für diese Errungenschaft mindestens einmal den Kampf vom Computer berechnen lassen.

Fauler Sack!

Lasse 100 Kämpfe von der KI berechnen.

Um diese Errungenschaft zu bekommen, müsst Ihr schon öfters auf die Kontrolle Eurer Helden verzichten. Seid Ihr einigermaßen sicher, was die Zufallskämpfe bei der Rast angeht, so könntet Ihr diese immer vom Computer berechnen lassen. Zudem eignen sich dafür auch Kämpfe mit wenigen Gegnern.

Aktualisierungen

v0.5 - 13.10.2015

- Komplettlösung - Die neue Versionsnummer v1.36 angegeben
- Inhaltsverzeichnis - Erweitert und Seitenzahlen korrigiert
- Modifikationen - Unter „Inhaltliche Mods“ die Mod „Ein Weg im Wald“ hinzugefügt
- Modifikationen - Unter „Optionale Mods“ die Mod „Charaktermanagement“ hinzugefügt
- Modifikationen - Unter „Tools“ die Mod „Goldener Rahmen für magische Gegenstände“ hinzugefügt
- Modifikationen - Unter „Tools“ die Mod „lunatics Blue Skin“ entfernt
- Anhang - Charaktere: Der Skalde hat eine Grund-Magieresistenz von 0
- Anhang - Nahkampfwaffen: Die Berserker-Orknase hat jetzt TP/KK 12/2
- Anhang - Fernkampfwaffen: Den AT/PA-Malus durch den FK-Malus ersetzt
- Anhang - Rüstungen: Bei den Kopfbedeckungen den Kälte- und Nässeschutz hinzugefügt
- Anhang - „Die Geschichten der Artefakte“ hinzugefügt
- Anhang - Schmuck: Beim Travia-Amulett das „Magisch“ entfernt
- Anhang - Schmuck: Beschwörergürtel hinzugefügt
- Anhang - „Gegenstände entfluchen“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Unter „Werkzeuge“ „Rostige Nägel“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Neue Kategorie „Behälter“ hinzugefügt und „Magischer Kräuterbeutel“ hierhin verschoben
- Anhang - Gegenstände: Unter „Behälter“ Kräutertasche, Büchertasche, Phiolentasche und Gifftasche hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Unter „Behälter“ Schmuckschatulle hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Unter „Verschiedenes“ Fusseln hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Unter „Schriftstücke“ „Eine Nachricht“, „Rezept für Moskitotötulin“ und „Bestellliste“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Unter „Schriftstücke“ „Ein Zettel“, „Gesiegelte Schriftrolle“ und „Haushaltsbuch“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Neue Kategorie „Schlüssel“ hinzugefügt und alle Schlüssel hierhin verschoben
- Anhang - Rezepte: Die Voraussetzungen für das Lesen der vergilbten Pergamente hinzugefügt
- Anhang - „Schriftstücke und Bücher lesen“ hinzugefügt
- Anhang - Wissenswertes: Bei „Zustände“ „Sturz“ hat man im Kampf in der nächsten Kampfunde auch keine Parade
- Anhang - Wissenswertes: „Stabzauber und Dolchrituale“ in „Magische Rituale“ umbenannt
- Anhang - Wissenswertes: Kugelzauber hinzugefügt
- Anhang - Wissenswertes: Kesselzauber hinzugefügt
- Anhang - Wissenswertes: Elfenlieder hinzugefügt
- Anhang - Gegner: Baurgrim von den „Humanoiden“ zu den „Untoten“ verschoben
- Anhang - Gegner: Bei „Waldschräte“ erwähnt, das sie feuerempfindlich sind
- Anhang - Gegner: Bei „Untote“ erwähnt, das Mumien feuerempfindlich sind
- Anhang - Kräuterhändlerpreise: Das Antikrankheitselixier kann man auf dem Markt schon für 50 D 4 H bekommen
- Kleinere Textkorrekturen und Textverbesserungen

v0.4 - 28.09.2015

- Modifikationen: „Jäger und Gejagte“ hinzugefügt
- Bei allen Schlüsseln erwähnt, das sie mit v1.35 eine Anwendung bekommen haben
- Beim Buch in der Spinnenhöhle erwähnt, das es mit v1.35 jetzt eine Funktion hat

v0.3 - 02.09.2015

- Komplettlösung: Hat jetzt ein Cover bekommen, vielen Dank an craftyronny
- Modifikationen: Erklärt, wie man Mods verwendet
- Modifikationen: Bei „Optionale Mods“ die Mods „Mit Sack und Pack“ und „Alchimie“ hinzugefügt
- Modifikationen: Abschnitt „Tools“ hinzugefügt und die Mod „lunatics Blue Skin“ hierhin verschoben
- Modifikationen: „schickre2dossound“ hinzugefügt
- Kapitel 2 Reisekarte aktualisiert
- Anhang - Talente: Bei Streuner den TaW von „Waffenlos“ und „Stichwaffen“ angepasst
- Anhang - Talente: Beim Jäger den TaW von „Speere“ angepasst
- Anhang - Talente: Bei allen Klassen den TaW von „Fahrzeuge Lenken“ angepasst

-
- Anhang - Gegenstände: Das „Phexgewand“ wurde angepasst
 - Anhang - Gegenstände: Bei „Starker Zaubersrank“ den Hinweis zur Mod „Zwingfeste Classic“ entfernt
 - Anhang - Krankheiten: Den Krankheitsverlauf bei Tollwut korrigiert
 - Kleinere Textkorrekturen und Textverbesserungen

v0.2 - 21.08.2015

- Download Contents - Das korrekte Bild für „Mit Schwert und Scharfsinn“ eingebunden
- Modifikationen - Abschnitt „Bilder Mod“ hinzugefügt
- Modifikationen - „Classic Spells“ in „Magica Classica“ umbenannt
- Modifikationen - „Hexenkessel“ hinzugefügt
- Anhang - Rüstungen: Phexgewand hinzugefügt
- Anhang - Rüstungen: Hexenkessel bei „Spezielles“ hinzugefügt
- Anhang - Tränke: Der starke Zaubersrank gibt mit der Mod „Zwingfeste Classic“ +30 Astralpunkte
- Anhang - Tränke: „Phiole mit durchsichtiger Flüssigkeit“ und „Phiole mit roter Flüssigkeit“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Brecheisen wird benötigt in der Mod Stadtleben
- Anhang - Gegenstände: Das Netz ist mit der Mod „Zwischen Mast und Mole“ 10x stapelbar
- Anhang - Gegenstände: „Prembutt“ und „Olporter Hering“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Tabelle „Verschiedenes“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: „Hylailer Dreikreuz“, „Südweiser“ und „Fernrohr“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: „Rezept für Zaubersrank“ und „Rezept für Gegengift“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Die Fundorte der Rezepte angepasst
- Anhang - Gegenstände: Kristallkugel einmal bei „Lichtquellen“ und viermal bei „Spezielles“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Hexenkessel einmal bei „Alchimie“ und zweimal bei „Spezielles“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: „Schiffsurkunde“ und „Nachricht des Hetmanns“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: „Aventurischer Bote“ und „Abenteurer für Anfänger“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: „Eine Karte“ und „Goldener Schlüssel“ hinzugefügt
- Anhang - Rezepte: Zaubersrank und Gegengift hinzugefügt
- Anhang - Gegner: Abschnitt „Gegnergruppen“ hinzugefügt
- Anhang - Gegner: Die alten Gegner gegen die Neuen bei der Nebenquest „Aufstand in der Herberge“ ausgetauscht
- Anhang - Gegner: Die „Zauberin“ gegen „Schwarzmagier Zornbold“ ausgetauscht
- Anhang - Gegner: Soweit möglich, Gegner einzeln aufgeführt
- Anhang - Gegner: „Abenteurer“, „Betrunkener Räuber“ und „Rondrageweiter“ hinzugefügt
- Anhang - Gegner: „Thorwalerin“ und „Hünenhafter Thorwaler“ hinzugefügt
- Anhang - Gegner: „Namenloser Kultist“, „Namenloser Priester“ und „Namenloser Hohepriester“ hinzugefügt
- Anhang - Gegner: „Einsamer Wolf“, „Namenloser Wolf“ und „Namenloser Leitwolf“ hinzugefügt
- Anhang - Gegner: „Reinlicher Zombie“, „Namenlose Harpyie“ und „Nachtalp“ hinzugefügt
- Kleinere Textkorrekturen und Textverbesserungen

v0.1 - 14.08.2015

- Komplettlösung - Die Komplettlösung wurde komplett neu layoutet
- Komplettlösung - Kapitel 2 und Kapitel 3 wurden getauscht
- Kapitel 0 Das Vorwort wurde überarbeitet
- Kapitel 0 Handhabung der Komplettlösung: Die Suchfunktion im PDF erwähnt
- Kapitel 0 „Download Contents (DLCs)“ hinzugefügt
- Kapitel 0 „Modifikationen (Mods)“ hinzugefügt
- Kapitel 1 Anfänger- und Fortgeschrittenenmodus überarbeitet
- Kapitel 1 Charaktererschaffung: Die Mod „Ingame Spielanleitung“ erwähnt
- Kapitel 1 Abenteuerpunkte: Die 8. Stufe mit aufgelistet
- Kapitel 1 Reisevorbereitungen: Die Dietriche beim Einkauf erwähnt und ein paar kleine Anpassungen gemacht
- Kapitel 2 Die „Reisekarte mit Routen und Orten“ aktualisiert
- Kapitel 2 Die Tempel: Die Mod „Unter himmlischen Dächern“ erwähnt
- Kapitel 2 Die Tavernen: Die Mod „Taverne“ hinzugefügt
- Kapitel 2 Die Herbergen: Die Kugelzauber erwähnt

- Kapitel 2 Die Herbergen: Ein gemietetes Zimmer bleibt bis zum nächsten Tag um 11 Uhr gemietet
- Kapitel 2 Die Häfen: Die Mod „Zwischen Mast und Mole“ erwähnt
- Kapitel 2 Allgemeines zu Städten: Die Mod „Im Schatten der Nacht“ erwähnt
- Kapitel 2 Straßenereignisse: Ein Mann erzählt vom Aufruf des Hetmanns
- Kapitel 2 Straßenereignisse: „Sternschnuppe“ und „Eine Kutsche“ hinzugefügt
- Kapitel 2 Straßenereignisse: Das Ereignis „Axt in den Bauch“ kommt vom DLC „Ogertod“
- Kapitel 2 Straßenereignisse: Die Bettler erweitert
- Kapitel 2 Landreisen: Ein Lager kann man unter bestimmten Umständen nicht mehr von selbst verlassen
- Kapitel 2 Nachtlager: Helden essen und trinken von selbst und nehmen sich auch die Sachen von anderen
- Kapitel 2 Nachtlager: Nach einem Kampf kann man sofort weiterreisen oder erneut ein Lager aufschlagen
- Kapitel 2 Neuer Abschnitt „Gegner bei einer Rast im Freien“
- Kapitel 2 Reiserouten: In den Herbergen auf Reisen kann man wieder übernachten
- Kapitel 2 Reiserouten: Bei „Einsiedlersee <=> Einsiedlersee“ die genauen Standorte des Einhorns angegeben
- Kapitel 2 Schiffsreisen: Die Mod „Zwischen Mast und Mole“ hinzugefügt
- Kapitel 2 Kämpfe: Der Abschnitt „Beidhändig geführte Waffen“ wurde entfernt
- Kapitel 2 Neuer Abschnitt „Taktisches Kämpfen“
- Kapitel 2 Nichtspielercharaktere: Gerbald aus Riva hinzugefügt
- Kapitel 2 Nichtspielercharaktere: Die Mod „Stufe 1 NSCs“ hinzugefügt
- Kapitel 3 Der Aufruf: „Kontor Stoerrebrandt“ hinzugefügt
- Kapitel 3 Jurge Torfinsson: Jurge verweist bei Yasma Thinmarsdotter nun auf Clanegh
- Kapitel 3 Yasma Thinmarsdotter - Clanegh: Auch Jurge Torfinsson verweist jetzt auf Yasma in Clanegh
- Kapitel 3 Yasma Thinmarsdotter - Thoss: Die Hauptquest wird nicht mehr durch Jurge Torfinsson gestartet
- Kapitel 3 „Eine Ruine (Schwarzmagierruine)“ in „Hauptquest: Die Ruine des Schwarzmagiers“ umbenannt
- Kapitel 3 Die Ruine des Schwarzmagiers: Gegner „Zauberin“ in „Schwarzmagier Zornbold“ umbenannt
- Kapitel 3 Der ehrliche Jörg: Jörg in Clanegh überarbeitet
- Kapitel 3 Das Einhorn: Anstatt 1 Woche dauert es 1 Monat, bis das Einhorn wieder auftaucht
- Kapitel 3 Das Einhorn: Die genauen Orte auf der Route angegeben, wo man auf das Einhorn treffen kann
- Kapitel 3 Hyggeliks Ruine: Beim „X“ auf der Karte kann man nicht mehr hängenbleiben, daher entfernt
- Kapitel 4 Thorwal: Bei der Werft die Mod „Zwischen Mast und Mole“ erwähnt
- Kapitel 4 Felsteyn: Aus den zwei Stadtkartenteilen eine Stadtkarte gemacht
- Kapitel 4 Serske: Markt ist immer am 3. Markttag jeden Monats
- Kapitel 4 Drachenhöhle: Der Drache tötet die komplette Gruppe, wenn sie sich nicht sofort um die Aufgabe kümmern
- Anhang - Basiswerte: Gaukler und Skalde hinzugefügt
- Anhang - Basiswerte: Eine Positive Eigenschaft kann bis 20 gesteigert werden
- Anhang - Basiswerte: Eine Negative Eigenschaft kann bis 0 gesenkt werden
- Anhang - Talente: Gaukler und Skalde hinzugefügt
- Anhang - Zauber: Destructibo und Furor Blut hinzugefügt
- Anhang - Zauber: Solidirid kann man jetzt bei Flüssen anwenden und die Zauberkosten dazu sind variabel
- Anhang - Waffen: Alle Bruchfaktorstufen aufgelistet
- Anhang - Nahkampfwaffen: Die TP/KK-Werte von ein paar Waffen korrigiert
- Anhang - Nahkampfwaffen: Einen Morgenstern bekommt man in der Orkhöhle
- Anhang - Nahkampfwaffen: Erikas Dolch und der Ornamentdolch können nicht von Druiden benutzt werden
- Anhang - Nahkampfwaffen. Alle magischen Waffen nach den neuen Waffennamen umbenannt
- Anhang - Nahkampfwaffen. Alle magischen Waffen nach den neuen Werten angepasst
- Anhang - Nahkampfwaffen: Das Schwert Grimring wird jetzt zweihändig, aber immer noch mit „Schwerter“ geführt
- Anhang - Nahkampfwaffen: Das „Nostrianische Bastardschwert“ gibt es nur noch in der Piratenhöhle
- Anhang - Nahkampfwaffen: Verfluchtes Bastardschwert und Meisterhaftes Bastardschwert hinzugefügt
- Anhang - Nahkampfwaffen: Altes Bastardschwert und Gerbalds Besen hinzugefügt
- Anhang - Nahkampfwaffen: Abschnitte „Kettenwaffen“ und „Magische Waffen“ hinzugefügt
- Anhang - Fernkampfwaffen: Elfenbogen und Wurfdolch hinzugefügt
- Anhang - Fernkampfwaffen: Hylailier Feuer, Goldleim und Bannstaub wegen den TP erklärt
- Anhang - Rüstungen: Feuchtigkeitsschutz (FS) in Nässeschutz (NS) geändert
- Anhang - Rüstungen: Alle magischen Rüstungen nach den neuen Rüstungsnamen umbenannt
- Anhang - Rüstungen: Alle magischen Rüstungen nach den neuen Werten angepasst
- Anhang - Rüstungen: Leichter Lederhelm und Hervorragende Kettenpanzerung hinzugefügt

- Anhang - Rüstungen: Thorwaler Rundschild (grün), Thorwaler Rundschild (rot) und die Rote Robe hinzugefügt
- Anhang - Rüstungen: Gauklerhose, Thorwalerhose (rot), Thorwalerhose (blau) und Lederhose hinzugefügt
- Anhang - Rüstungen: Gauklerhemd, Leinenhemd, Lederhemd und Federhut hinzugefügt
- Anhang - Rüstungen: Abschnitt „Magische Rüstungen und Schilde“ hinzugefügt
- Anhang - Schmuck: Der ganze magische Schmuck nach den neuen Schmucknamen umbenannt
- Anhang - Schmuck: Den „Grünen Stirnreif“ (RS+2) bekommt man nur einmal in der Spinnenhöhle
- Anhang - Schmuck: Den „Grünen Stirnreif“ (Armatrutz) bekommt man zweimal in der Spinnenhöhle
- Anhang - Schmuck: Trägt man die Praios-Amulette mit den „Roten Robe“, gibt es weniger Kämpfe in der Spinnenhöhle
- Anhang - Schmuck: Das „Grüne Amulett“ findet man auf dem Totenschiff
- Anhang - Schmuck: Das „Rotes Amulett“ findet man auch bei der Leiche auf der Route Rovamund <=> Nordvest
- Anhang - Schmuck: Der „Rote Ring“ kann zusätzlich noch 5x Arcano mit MR+8 zaubern
- Anhang - Schmuck: Blauer Stirnreif und Blaues Amulett hinzugefügt
- Anhang - Schmuck: Amulett (Loch) wurde entfernt
- Anhang - Schmuck: Silberner Stirnreif, Goldener Stirnreif und Silberner Pottwal hinzugefügt
- Anhang - Schmuck: Silberring, Goldring und Ledergürtel hinzugefügt
- Anhang - Tränke: „Orkische Bronzeflasche“ und „Orkischer Heiltrank“ hinzugefügt
- Anhang - Tränke: „Runen verzierte Flasche“ und „Schamanentrunk“ hinzugefügt
- Anhang - Gifte: Goldleim und Bannstaub sind einsetzbar
- Anhang - Gegenstände: „Laterne (leer)“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Die Glasflasche wiegt 5 Unzen und die Bronzeflasche 8 Unzen
- Anhang - Gegenstände: Flöte gibt keinen Musizieren-Bonus mehr
- Anhang - Gegenstände: Harfe gibt einen Bonus von +1, Laute von +2 und Meisterliche Laute +3 auf Musizieren
- Anhang - Gegenstände: „Flöte (Seeleninstrument)“ und „Harfe (Seeleninstrument)“ hinzugefügt
- Anhang - Gegenstände: Die Kristallkugel gibt nur dem Träger den Bonus von +2 auf Gefahrensinn
- Anhang - Gegenstände: Das „Buch“ in „Arachnoides Almagest“ umbenannt
- Anhang - Gegenstände: Alle Bücher haben ein Gewicht von 15 Unzen
- Anhang - Gegenstände: Die Schriftrolle kann bei der „Hauptquest: Ragna Firunjasdotter“ benutzt werden
- Anhang - Gegenstände: Das Schreibzeug kann bei der „Hauptquest: Ragna Firunjasdotter“ benutzt werden
- Anhang - Gegenstände: Die Schlüssel korrekt benannt und beschrieben wo sie benötigt werden
- Anhang - Rezepte: Für den „Starken Zaubetrunk“ wird die Bronzeflasche nicht mehr benötigt
- Anhang - Zustände: Raumangst hinzugefügt
- Anhang - Stabzauber und Dolchrituale: Schon mal in „Stabzauber, Kugelzauber und Dolchrituale“ umbenannt
- Anhang - Wunder: Bei die „Taten“ noch den Ork-Monolith hinzugefügt
- Anhang - Wunder: Bei Rondra „Schwerter +1“ und bei Phex „Überreden +2“ hinzugefügt
- Anhang - Gegner: Hungriger Oger, Ork Späher, Ork Schamane, Waldwolf und Rauwolf hinzugefügt
- Anhang - Gegner: Yussuf ibn Sanshied und der Starke Ork Schamane haben Fulminictus 16
- Anhang - Gegner: Der Grimwolf ID 35 kann die Helden mit Tollwut infizieren
- Anhang - Gegner: Beim Oger, beim Waldschrat, den Orks und den Tieren weitere Begegnungsorte aufgelistet
- Anhang - Gegner: Im Kampf mit dämonischen Wesen muss pro Aktion eine Mut-Proben abgelegt werden
- Alle ausgeschriebenen Talente wurde auch in der Komplettlösung ausgeschrieben
- Hemd und Hose in Stoffhemd und Stoffhose umbenannt
- „Robe (Teuer)“ in „Edle Robe“ umbenannt
- Gegner „Ork Schamane“ in „Starker Ork Schamane“ umbenannt
- Einige Textkorrekturen und Textverbesserungen

v3.6 - 09.05.2015 (wurde noch für v1.34 gemacht, aber wurde nicht extra veröffentlicht; nun in v0.1 enthalten)

- Kapitel 2 Schwarzmagierruine: Beim Überschreiten der Leere ist eine Höhenangst-Probe fällig
- Kapitel 2 Swafnild Egilsdotter: Bei Swafnild gibt es nur eine Charisma-Probe und die Schifffahrt dauert 5 Tage
- Kapitel 3 Tavernenereignisse: Die Probe auf Wurf Waffen ist beim Wurfwettbewerb um 18 Punkte erschwert
- Kapitel 3 Kampftipps: Einen Fernangriff ausweichen kann man mit PA - (RS - 3)
- Kapitel 4 Thorwal: Haus von Werft vervollständigt
- Anhang - Basiswerte: Höhenangst wird in der Schwarzmagierruine benötigt
- Anhang - Zauber: „Verwandlung beenden“ hebt auch den Zauber „Band und Fessel“ auf
- Anhang - Zauber: Im Anschluss „Automatischer Erfolg und Misserfolg“ hinzugefügt

-
- Anhang - Waffen: Nach jedem Kampf besteht eine 10% Chance, dass der BF erhöht wird (als Abnutzung)
 - Anhang - Kräuter: Atmonblüte, Ilmenblatt und Finagebäumchen bekommt man auch bei der „Süßen Erika“
 - Anhang - Krankheiten: Dumpschädel kann auch mit der Wunderkur geheilt werden
 - Anhang - Krankheiten: Bei Wundfieber unter Heilung erwähnt, dass man mit Wundfieber auch weiterspielen kann
 - Kleinere Textkorrekturen und Textverbesserungen