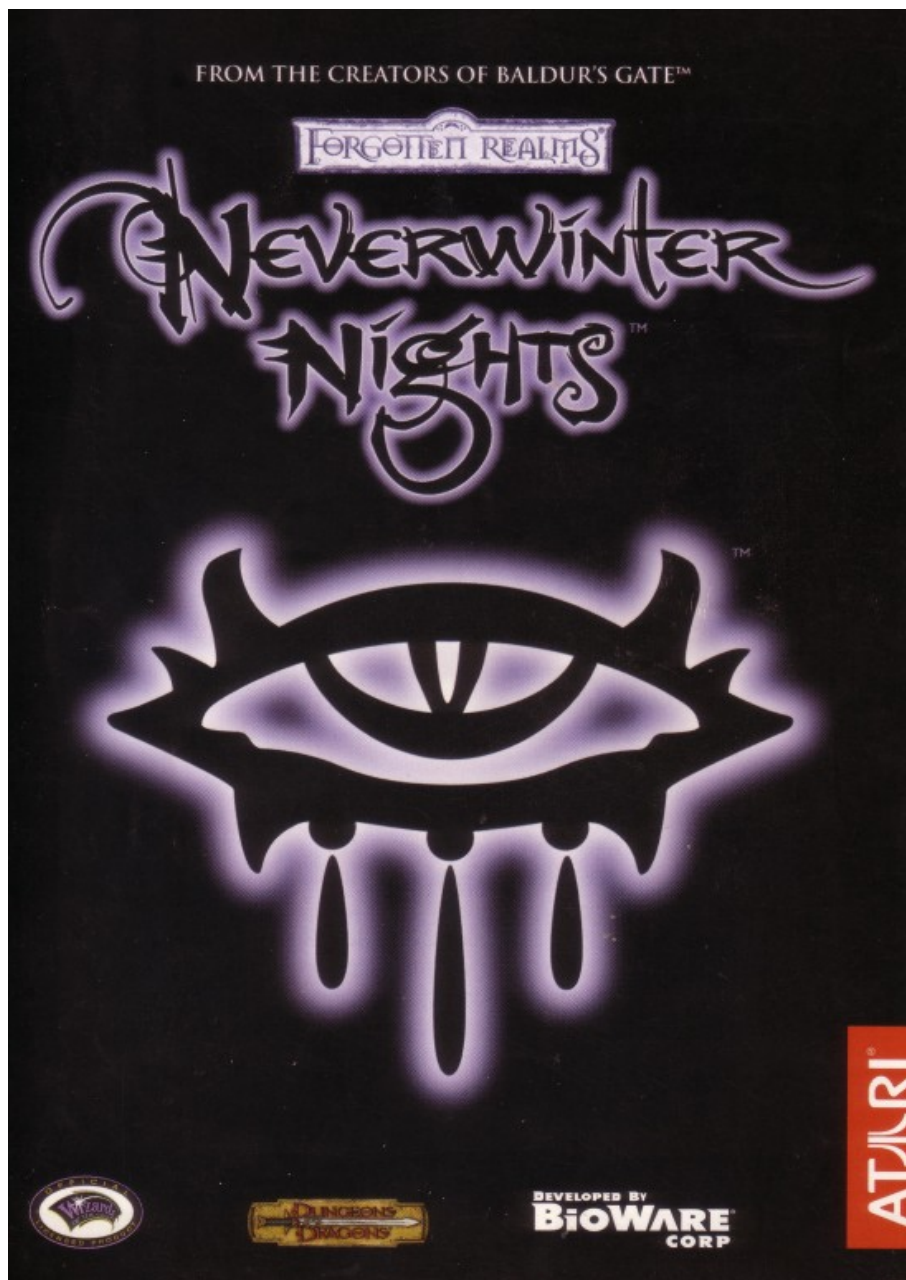


Eine RPGuides.de Spielhilfe zu „Neverwinter Nights“

Eine



Spielhilfe zu



Inhalt

Allgemeine Informationen

• Anmerkung	3
• Stichpunktübersicht	4
• Spielbeschreibung	5
• Review	8
• Benutzeroberfläche	11
• Charaktererschaffung	12
• Dialogsystem	15
• Geschichte	16
• Kreaturen	17
• Ortschaften	23

Komplettlösung

• Kapitel 1	25
• Kapitel 2	51
• Kapitel 3	80
• Kapitel 4	98
• Übersicht der Quests der Kapitel 1-4	108
• Nebenquests Kapitel 1	109
• Nebenquests Kapitel 2	139
• Nebenquests Kapitel 3	164
• Nebenquests Kapitel 4	167
• Gefolgsleute-Quests	169

Anhang

• Scriptmöglichkeiten	173
• Toolset	176

Anmerkung

Autor(en):

Pandur, zauriel, C-Real, McCrazy

Überarbeitung:

McCrazy

Diese Spielhilfe wurde ursprünglich auf der Rollenspielfanseite www.rpguides.de erstellt und veröffentlicht. Sie ist weder ein offizieller Bestandteil des Spiels, noch wird sie in irgendwelcher Form im kommerziellen Sinne verbreitet.

Diese Datei gibt lediglich den von Fans erarbeiteten Wissensstand als Hilfe für andere Spieler weiter.

Diese Spielhilfe ist nur für die private Verwendung freigegeben. Jegliche kommerzielle oder anderweitige Nutzung (auch in Auszügen) ist untersagt.

Haftungsausschluss

1. Inhalt

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt. Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich.

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

Der Autor ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Bilder, Grafiken und Texte zu beachten, von ihm selbst erstellte Bilder, Grafiken und Texte zu nutzen oder auf lizenzfreie Grafiken und Texte zurückzugreifen.

Alle innerhalb des Angebotes dieser Spielhilfe genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind!

Das Copyright für veröffentlichte, vom Autor selbst erstellte Objekte bleibt allein beim Autor. Eine Vervielfältigung oder Verwendung solcher Grafiken und Texte in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Autors nicht gestattet.

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile des Dokumentes in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt.

Stichpunktübersicht

Plattform: PC, MAC, Handy (modifizierte Version)

Entwickler: BioWare; Berühmt geworden durch ihre Baldur's Gate Reihe. Sowie Star Wars®: Knights of the Old Republic und die kommenden Hits Jade Empire und Dragon Age.

Spielart: Ein auf einzelnen Charakteren basierendes Dungeons & Dragons Computerrollenspiel. Zur Darstellung wird eine Third-Person-Perspective verwendet. Der isometrische Blickwinkel ist mit dem Diablos oder Baldur's Gates vergleichbar. Es bietet ein Action-basierendes Kampfsystem und Single-Player oder Multi-Player Spaß für bis zu 64 Spieler gleichzeitig.

Spielzeit: Die offizielle Kampagne erstreckt sich über 60 Stunden. Zudem lassen sich kostenlos über 1000 Module herunterladen.

Einzel-/Mehrspieler: Alle Abenteuermodule, sei es nun die mitgelieferte Kampagne oder von anderen Spielern erstellte, lassen sich alleine oder im Netzwerkmodus (mit bis zu 64 Spielern) spielen. Jedem Spieler steht ein Gefolgsman (mit Erweiterungsset 2) zur Seite. Zauberkundige erhalten zusätzliche Unterstützung durch einen Vertrauten (ein Tier ihrer Wahl). Im Mehrspielermodus wird die Anzahl und Stärke der Gegner der Heldengruppe angepasst. PvP ist ebenso wie kooperative Spiele möglich.

Ort und Geschichte: In den Vergessenen Reichen fällt die Stadt Niewinter dem Heulenden Tod, einer tödlichen, alles vernichtenden Plage zum Opfer. Die Abenteurer der Stadt rufen die magischen Kreaturen aus Tiefwasser zur Hilfe, um der sich ausweitenden Krankheit Einhalt zu gebieten. Aber Verschwörung und Verrat hindern sie daran...

Regelwerk: Das Spiel verwendet die 3.0 Edition des Dungeons & Dragons Regelwerks. Es sind alle 7 Völker (Elfen, Gnome, Halbelfen, Halblinge, Halb-Orks, Menschen und Zwerge) und 11 Klassen (Barbar, Barde, Druide, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Magier, Mönch, Paladin, Schurke und Waldläufer) spielbar.

Engine: Neverwinter Nights verwendet BioWares Aurora Engine. Aurora wurde speziell für Neverwinter Nights entwickelt. Sie ist eine vollwertige 3D Engine mit Tonnen von atemberaubenden Features, eingeschlossen Auflösungsunabhängigkeit, ein mächtiges Partikelsystem, dynamischen Lichtquellen und ein offenes, modulares Design. Das Animationssystem unterstützt eine Vielzahl von Charakterbewegungen und zieht seinen Vorteil daraus stufenlos zwischen diesen zu interpolieren.

Kampfsystem: Das Spiel gibt die Rundenbasierenden Züge des Regelwerks in einer Echtzeitumgebung wieder. Damit Spieler mit höherem Ping nicht bevorteilt werden. Reicht es aus, Gegner einmal anzuklicken, um den Kampf zu starten und Standardangriffe zu wiederholen. Die zweite Schicht besteht aus einem "Warteschlangen" Kampfsystem: Du kannst spezielle Kampfhandlungen für deinen Charakter festlegen, wie z.B. den Gegner zu entwaffnen oder die "Schlaghagel" Fertigkeit deines Mönches, die dann in eine Art Kampfwarteschlange eingereiht und in der nächsten Runde ausgeführt werden. Diese Handlungen werden nicht wiederholt und sobald der Charakter sie ausgeführt hat, fällt er wieder in die Grundangriffsschicht (Standardschlag) zurück.

Magie: Neverwinter Nights beinhaltet ca. 200 Zaubersprüche, die überwiegend aus dem Spielerhandbuch der 3. Edition des Dungeons & Dragons Regelwerks stammen.

Spielwelt: Neverwinter Nights ist ein reines 3D Spiel. Es wird dem Spieler aus einer isometrischen 3rd-Person-Perspektive, ähnlich der aus der Baldur's Gate Reihe, präsentiert. Jedoch habt ihr die Möglichkeit, die Kamera um euren Charakter herum zu rotieren und rein und raus zu zoomen. Alle Karten werden aus einem vorhanden Baukasten zusammengesetzt. Die maximale Kartengröße entspricht 32x32, was mehr als das Doppelte Baldur's Gates ist.

Musik und Sound: Jeremy Soule, bekannt durch die Musik von Total Annihilation und Icewind Dale, wurde angeheuert um die Musik für Neverwinter Nights zu komponieren. Zwischensequenzen sowie wichtige Dialoge sind mit Sprachausgabe unterlegt. Jedem Spielercharakter stehen außerdem mehrer Stimmensets zu Auswahl.

Systemanforderungen: Pentium II 450 oder AMD K-6 450 MHz (Pentium II 800 oder Athlon empfohlen)

Windows 98/ME 96 MB RAM (128 empfohlen)

Windows 2000SP2/XP 128 MB RAM (256 empfohlen)

1,2 GB freier Festplattenspeicher (2 GB empfohlen)

8X CD-ROM

OpenGL 1,2 kompatible Grafikkarte (NVIDIA GeForce2 / ATI Radeon empfohlen)

DirectX zertifizierte Soundkarte

DirectX 8.1 (im Produkt enthalten)

56K Modem für Multiplayer Spiele (Breitband empfohlen)

Spielbeschreibung

Kreaturen und Herausforderungen

Hoch im Norden Faerûns, entlang der von Wind gepeitschten Schwertküste, erstrecken sich die Wälder von Niewinter mit ihrer gleichnamigen Stadt. Sie ist der zentrale Angelpunkt des Epos Neverwinter Nights. Nach Baldur's Gate, der bis dahin erfolgreichsten Dungeons & Dragons Rollenspielreihe überhaupt, lieferte BioWare mit Neverwinter Nights ein noch größeres Meisterwerk ab. Von 1997 bis 2002 werkten die Kanadier an dem Teil der Softwaregeschichte, der das gesamte Genre vollkommen revolutionierte. Denn Neverwinter Nights ist nicht nur ein Rollenspiel für einen oder mehrere Spieler, sondern enthält endlich den entscheidenden Punkt, der allen D&D Computerspielumsetzungen bisher gefehlt hat: Der Spielleiter. In diesem bekommt ihr die Kontrolle, das Abenteuer eurer Gefährten selbst zu leiten und in Echtzeit umzugestalten. Damit dieses problemlos eingeleitet werden kann, umfasst Neverwinter Nights zudem einen ausgefeilten Editor, der keine Belange offen lässt.

Doch lasset uns langsam und vor allem am Anfang beginnen...

...von einzigartigen Geschöpfen und epischen Erzählungen

Neverwinter Nights überlässt euch die Kontrolle eines einzelnen Charakters, den ihr alleine, oder zusammen mit Freunden, in unzählige Abenteuer führen könnt. Dabei legen die Entwickler besonders große Sorgfalt auf die Individualität dieser. Neben den D&D üblichen 11 Klassen (alles vom Barbaren über Magier bis hin zum Schurken) definieren die 7 verschiedenen Rassen (vom Gnomen, über Halborks bis hin zu Zwergen) bereits das grundlegende Erscheinungsbild des Charakters. Doch hier fängt die Individualität des Spiels grade erst an, denn nun folgen verschiedene Körpertypen (muskulös oder dick), Hautfarbe, Haarfarbe, Haarwuchs (Frisur und Bart) und Tätowierungen. Letztlich kombiniert mit den verschiedenen Kleidungsstilen verfügt das Spiel tatsächlich über Milliarden von Kombinationsmöglichkeiten.

Ist der Charakter erschaffen und gesichert, kann die Reise in die Vergessenen Welten beginnen. Dem geübten Fan fällt sofort auf, dass sich einiges verändert hat. Im Gegensatz zu den Vorgängerprodukten hält Neverwinter Nights in keinster Weise mehr am Einzelspieler-Dasein fest, sondern setzt zu 100% auf die Rollenspielergemeinschaft. Jedes gestartete Spiel ist als Mehrspielerpartie konzipiert, selbst ein Einzelspielerspiel ist eine Mehrspielerkampagne mit einem einzigen Teilnehmer. Somit heißt es Abschied nehmen von Dialogen, die das Spiel einfrieren lassen, oder pausierenden Kämpfen. Neverwinter Nights beschert euch Gegnermassen, die sich in ihrer Anzahl und Stärke eurer Gruppe anpassen. Doch bei Abenteuern, in denen Spieler 1 grade in der Taverne den Wirt nach dem Weg fragt und sich dabei einen kräftigen Schluck genehmigt, während Spieler 2 und 3 bereits am Orksklaventreiber des nahegelegenen Minendungeons verzweifeln, muss Ordnung herrschen. Um Übersicht zu wahren, wurde nicht nur das Journalsystem des Spiels so umstrukturiert, dass es nun auch alle auftragsspezifischen Punkte der Mitspieler protokolliert, sondern auch sogenannte Wegweisercharaktere integriert. Von ihnen hört ihr Erzählungen wie: "Ich hab ein paar ziemlich schwer bewaffnete Kerle diesen Weg entlang ziehen sehen. Sie haben mit unserem Dorfältesten geredet und sind dann Richtung Norden weitergezogen."

Wie nicht anders zu erwarten, setzt Neverwinter Nights die BioWare Tradition fort und wartet wiederum mit einer epischen Geschichte auf, die sich durch 4 Kapitel zieht.

Dabei setzt das Spiel auf eine Art Modulbasis. Jedes Kapitel ist wiederum in bis zu 5 Abenteuerabschnitte unterteilt. Aber bevor ihr mit all dem beginnt, führt euch das Spiel zunächst durch 5 klassenspezifische Tutorials, welche euch mit den Regeln der 3. Dungeons & Dragons Edition und somit den Fähigkeiten eurer Charaktere vertraut machen.

...die Optik machts

Die Welt von Neverwinter Nights erstrahlt, wie heute üblich, in einem schillerndem 3D Gewand, in dem euer Charakter nahezu immer den Mittelpunkt darstellt. Ob ihr so nah an eure Spielfigur heranzoomt, dass ihr ihm über die Schulter schauen könnt, oder ihn lieber aus der Vogelperspektive betrachtet, liegt ganz bei euch. Für welche Sicht ihr euch auch entscheiden mögt, die Atmosphäre, die das Spiel ausstrahlt, ist und bleibt sensationell. Jedes der 9 (17 mit Erweiterungssets) Landschaftssets vermittelt ein unheimlich realistisches Gefühl. In den tiefen Wäldern könnt ihr zum Beispiel die einzelnen Lichtstrahlen durch die Baumkronen scheinen, Blätter zu Boden fallen und Rehe aus Bächen trinken und umherlaufen sehen.

Des Nachts und in den finsternen Dungeons wird es dann so richtig unheimlich, denn die Grafikengine lässt jedes Objekt multiple perspektivische Schatten werfen, wodurch euch selbst die

Stadtwache, die euch eigentlich nur vor Rumtreibern warnen will, einen Heidenschrecken einjagen kann, wenn sie im Fackellicht um die nächste Ecke schleicht.

Wie die Umwelt, so erscheinen auch die Rüstungen, Waffen und anderen Ausrüstungsgegenstände in vollem Glanz. Die Entwickler achten auf jedes noch so kleine Detail. Selbst die unterschiedlichen Metallarten eines Plattenpanzers reflektieren das Licht und die Umgebung unterschiedlich stark. Nicht zu vergessen sind dabei ebenfalls die grafischen Spielereien der 200 arkanen und göttlichen Zauber, welche von kleinen Lichteffekten, bei niederen Zaubern, bis hin zu Bildschirmfüllenden Final Fantasy ähnlichen Grafikspektakeln reichen.

...das allsehende Auge

Der Spielleiter war bisher immer das fehlende Element, wodurch Spiele nur linear enden konnten. Aber das ändert sich jetzt, denn Neverwinter Nights füllt endlich die Lücke und schafft die Brücke zur Pen & Paper Vorlage. Als Spielleiter habt ihr die vollkommene Kontrolle über alles, was den Spielern eures Moduls zustoßt. Ihr könnt die gesamte Karte überblicken, euren Helden Monster in den Weg werfen, explizit Erfahrungspunkte für besonders gute Leistungen verteilen, von NSCs Besitz ergreifen und durch sie sprechen, oder sogar euch selbst in der Welt manifestieren und so als unverletzbarer Avatar Neulingen den Weg weisen. Die Grenzen liegen ganz bei euch.

...die endlosen Weiten der Fantasie

Doch die totale Kontrolle kann auf Dauer langweilig werden, wenn es nur 25 vorgegebene Module zum Durchqueren gibt. Zum Glück haben die Kanadier auch an dieser Stelle vorgesorgt, denn das Grundspiel kommt sogleich mit dem passenden Moduleditor daher. Mit dem sogenannten Neverwinter Aurora Toolset seid ihr in der Lage, jedes erschienene Abenteuermodul (selbst erfundene selbstverständlich eingeschlossen) auf euren PC zu konvertieren. Kinderleicht lassen sich Graslandschaften, Kerkerböden oder Straßen per Pinsel auftragen und Bäume, Fallen, Gebäude uvm. darauf platzieren. Im Anschluss an das Szenario selbst könnt ihr die 200 verschiedenen Monster auf die Spielfläche setzen und sie mit Schätzen und, wenn gewünscht, auch mit Dialogsträngen ausstatten. Auf diese Weise lässt sich innerhalb weniger Minuten problemlos ein riesiges Dungeon, samt Begrüßungskomitee und extrem hartem Endgegner, erschaffen. Für Programmierbegabte kommt Neverwinter Nights mit einer eigenen Skriptsprache daher. NWScript ist in der Lage, sämtliche Prozesse des Spiels zu verwalten und zu automatisieren. Durch sie verwischen die Grenzen endgültig. Ihr könnt in der Tat alles ansteuern, sei es der Sonnenaufgang oder das Anlegen neuer Klassen oder Völker zur Charaktererstellung. Eindrucksvolle Effekte, wie eine dunkle Höhle, in der sich die Fackeln an den Wänden vor dem Spieler automatisch entzünden, sobald er sich nähert, werden mit wenigen Codezeilen Realität.

Neverwinter Nights Review

Der "Heulende Tod", eine tödliche Seuche, bedroht die Stadt Niewinter und rafft die Einwohner dahin. Da jegliche Heilungsversuche bisher fehlgeschlagen sind, steht die gesamte Stadt unter Quarantäne. Lady Aribeth hat, im Auftrag des Bürgermeisters, Lord Nasher, die schwere Aufgabe das Geheimnis der Seuche zu lösen. Als Schüler der, von Aribeth geführten, Akademie Niewinters kommt ihr ins Spiel...

Grafik, Sound und Steuerung

Die Atmosphäre, die durch die Grafik vermittelt wird ist wirklich atemberaubend. Durch die effektvolle Kombination von Licht und Schatten wirkt die Umwelt bei Tageslicht schon sehr real, bei Nacht oder in dunklen Katakomben wird es dann richtig unheimlich. Denn alle Objekte im Spiel werfen, je nach Anzahl der Lichtquellen, multiple, dynamische und sehr realistisch wirkende Schatten. In dieser Komplexität war das noch in keinem anderen RPG zu sehen, und mit Objekten und Lichtquellen wurde wahrlich nicht gezeigt. Doch mit realistischen Schatten sind die Lichtspiele Neverwinter Nights noch lange nicht ausgereizt. So spiegeln alle Waffen und Rüstungen je Material unterschiedlich die Umgebung wieder. Ein weiteres Highlight sind die opulenten Zaubereffekte, welche so ebenfalls noch in keinem RPG zu sehen waren. Da wird jeder simple Heilspruch zum optischen Genuß.

Da muss es doch einen Haken geben, mag sich jetzt manch einer denken. Ja, den gibt es auch. Bei all dieser einzigartigen Grafikapraucht wird in den Außenlevels doch schnell die einzige Schwäche der Grafikingine sichtbar. Durch den Tilebasierten Aufbau der Levels, ist jede Karte streng quadratisch und eine größere Reise über offenes Land ohne Zwischenladen an den Kartenübergängen nicht möglich. Auch wird ein Teil der mühevoll aufgebauten Atmosphäre durch das offensichtliche Kartenende an den Rändern wieder zerstört.

Wenn man den Vergleich mit anderen RPG's sucht, so ist die Grafik in geschlossenen Gegenden aktuellen Konkurrenten, wie Morrowind und Dungeon Siege, ganz klar überlegen. In den Außenlevels trägt Dungeon Siege jedoch, durch die unterbrechungsfreie Umwelt, den Sieg davon. Was da so aus den Boxen kommt hinterläßt, zumindest in der deutschen Version, doch gemischte Gefühle. Die dynamische Musik von Jeremy Soule (z.B. auch für die Musik Icewind Dale verantwortlich) ist wieder äußerst stimmungsvoll, ob nun in der lustigen Taverne oder im finstersten Kerker. Die Umgebungsgeräusche und Monstersounds sind auf einem ähnlichen Niveau wie bei Baldur's Gate 2, also ebenfalls von guter Qualität, wobei es immer noch nicht gerade stimmungsförderlich ist, wenn die meisten Charaktere nur den ersten Satz auch wirklich "sprechen". Kommen wir zum (erwartungsgemäßen) Schwachpunkt der Sounduntermalung, der deutschen Synchronisation. Diese ist zwar an sich sehr solide gemacht, doch die Auswahl der Sprecher wirkt teilweise recht unpassend.

Gesteuert werden kann der Charakter grundsätzlich nach dem allgemeinen Point&Click Schema, welches auch schon aus Baldur's Gate, Diablo, Dungeon Siege & Co. bekannt ist. Aber um dieses System zu perfektionieren hat BioWare das Radial Menü entwickelt. Über dieses kreisrunde Menü hat man über simple Mausclicks jederzeit volle, und vor allem schnelle, Kontrolle über alle Möglichkeiten des eigenen Charakters oder der ausgewählten Objekte. Abgerundet wird die Steuerung durch drei(!) verfügbare Quickslotreihen, welche beliebige Zauber, Waffen oder Aktionen auf Knopfdruck aktivierbar machen. Wie man seine Steuerung auch mag, mit diesem System sollte jeder nach seiner Vorliebe glücklich werden.

Story und Quests

Die Story der offiziellen Kampagne ist von einer Qualität wie man sie von BioWare gewohnt ist. Dies beinhaltet eine relativ epische Story, interessante Charaktere und zahlreiche Nebenquests, wenn auch nicht die Flut an Nebenaufgaben wie in BG2. Die meisten Nebenquests lassen sich erledigen, während man der Story folgt, doch einige verlangen euch auch einen größeren Teil eurer Zeit ab. Je nach Spielweise braucht man für die offizielle Kampagne dann 60-80 Stunden. Viele Aufgaben lassen sich unterschiedlich lösen, ein Halblingsdieb geht vieles anders an als etwa ein Kämpfer oder ein Magier. Dies betrifft sowohl die Dialoge als auch die Lösungswege. Erfahrene Spieler kennen dies aus BG2.

Die umfangreichen Dialoge und die für BioWare Spiele typischen Gimmiks wie Geschichtsbücher machen klar, das es sich hier nicht um Action RPG handelt, wenn auch die Action nicht zu kurz kommt. Von einem spielbaren Roman im Stile eines Planescape: Torment ist NWN aber trotzdem meilenweit entfernt.

Während sich das erste Kapitel am Anfang noch etwas träge gestaltet, wird es nach dem Ende des ersten Kapitels und dem Verlassen von Niewinter besser und spannender, die Welt von Niewinter bis Langsattel zieht den geneigten Spieler in ihren Bann.

Charaktere und Monster

Die Charaktererschaffung ist ein Traum. Profis erstellen sich komfortabel ihren Wunschcharakter und Amateure verlassen sich auf die eingebauten Empfehlungen des Spiels. So hätten wir uns das in Pool of Radiance 2 gewünscht. Überhaupt ist Umsetzung der 3. Edition der D&D Regeln ausgezeichnet geraten. Geschickt wird die Balance zwischen Zugänglichkeit und Zahlenwerk gehalten.

Mit dem frisch generierten Charakter wird das für Profis leider eher nervende Tutorial angegangen. Dabei fällt sofort der größte Unterschied zur BG Reihe (neben der 3D-Grafik) auf. Es gibt keine echte Party mehr, ihr steuert nur noch einen Charakter. Als minimalen Ausgleich dafür gibt es Gefolgsleute zum anheuern, aber einen echten Gruppensatz stellen diese nicht dar, da man nur einen Söldner anheuern kann und diese auch nicht gerade Kommunikationsstark sind. Im Endeffekt kann man die Gefolgsleute mit den Söldnern aus Diablo 2 vergleichen. Als Magier könnt ihr natürlich auch euren Vertrauten und diverse Monster für eure Reisegruppe beschwören.

Leider sind sowohl die Gefolgsleute, wie auch die Monster nicht besonders intelligent. Manchmal sehen diese den sprichwörtlichen Wald vor lauter Bäumen nicht und wie man eine Tür bedient haben die Gegner auch noch nicht gelernt. Außerdem wäre es nett gewesen, wenn auch die Monster den Spieler nach unserer Stärke beurteilen würden. Da das Spiel sowieso schon die so genannte Herausforderungsstufe berechnet um die Ausgewogenheit der Gegner zu berechnen, wäre es aus unserer Sicht ein Leichtes gewesen, schwächere Monster auch einmal vor dem Spieler fliehen zu lassen.

Multiplayer

Kommen wir zum eigentlichen Highlight von Neverwinter Nights (Hatten wir schon die Grafik und die D&D Umsetzung erwähnt? ;) - dem Multiplayer Modus.

Hier kommt dank der menschlichen Mitspieler endlich wieder echte Gruppenstimmung auf. Im Gegensatz zur Baldur's Gate Serie, wo der Mehrspielermodus eher eine nette Dreingabe war, ist dies das eigentlich Herz von Neverwinter Nights. Das Entwicklungsziel hieß "Pen & Paper Rollenspiele auf den PC bringen" und, wenn auch Neverwinter Nights keine echte RPG Sitzung mit

Freunden ersetzen kann, so ist dies (aufmerksame Leser ahnen es bereits) doch die beste Pen & Paper Umsetzung, die unsere Festplatten je erblicken durften.

Die Möglichkeit, dass ein menschlicher Spieler in die Rolle des gottgleichen Spielleiters (Dungeon Master) schlüpft lässt jede KI alt aussehen. Der Spielleiter hat fast alle Möglichkeiten, die er auch in einer Pen & Paper Runde hätte. Er platziert im laufenden Spiel Monster und Fallen, schlüpft in die Rolle von NSC's und wacht über das Fortkommen der von ihm betreuten Spieler. Natürlich ist der Spielleiter ein optionales Element des Spiels. Viele Module werden sich auch ohne Spielleiter spielen lassen. Online und Offline - In der Gruppe oder allein. Um es noch einmal deutlich zu sagen, für eine schnelle Runde Hack&Slay ist NWN eher ungeeignet. Durch seine Pen & Paper Orientierung, treffen sich die meisten Spieler kurz oder lang in mehr oder weniger festen Gruppen und bestehen in den verschiedensten Modulen gemeinsame Abenteuer mit einer echten Geschichte. Wo wir gerade bei Modulen sind: Neverwinter Nights kommt mit den Aurora Tools, einem kompletten Entwicklungswerkzeug daher. Mit dem Toolset ist es nahezu kinderleicht eigene Module zu entwerfen. Waffen, Monster, Dialoge usw. - fast alles lässt sich verändern und dank der hauseigenen Scriptsprache sind die Möglichkeiten riesig. Die Kreativität der Spieler soll so Neverwinter Nights auf lange Zeit attraktiv halten; hier wurde von Anfang an auf die MOD-Szene gesetzt. Obwohl auch BioWare offizielle Module veröffentlicht, erhoffen wir uns besonders von den Fanprojekten sehr viel. Schon in naher Zukunft werden wir wohl etliche Module zum downloaden oder Online spielen vorfinden. Wenn da auch nur einige echte Perlen dabei sind, ist das Ziel schon erreicht und die fast vier Jahre lange Entwicklungszeit hat sich gelohnt.

Dies verspricht interessante, und übrigens kostenlose, Internetspiele, doch wird sich sicherlich auch im LAN die Post abgehen, wenn auch der heimische PC zugegebenermaßen etwas sperriger als Stift und Papier ist.

Fazit

Nie war... nein fangen wir anders an. Am Anfang dieser Review stand das Ziel einer möglichst kritischen Bewertung von Neverwinter Nights. Wenn man sich diesen Text so zu Gemüte führt, scheint dieses Ziel verfehlt. Doch ganz ehrlich - diese Review wurde nach bestem Wissen und Gewissen geschrieben und das Spiel ist trotz seiner Macken einfach dermaßen gut. Bei Veröffentlichung des Spiels enthielt dieses übrigens, ganz BioWare untypisch, noch jede Menge Bugs. Der größte Teil scheint allerdings zum Zeitpunkt dieses Testes durch Patches gefixt, sodass diese Bugs keine Auswirkung auf unsere Wertung haben. Böse Zungen munkeln hier von Veröffentlichungsdruck seitens des Publishers, aber das sind natürlich nur Vermutungen. Sicherlich kann man es auch nicht allen Recht machen. Diejenigen, die einen Singleplayermodus wie bei Baldur's Gate 2 erwartet haben, werden vielleicht, wegen der geringeren Freiheiten und der fehlenden Gruppe, enttäuscht sein, und den alten Pen & Paper Hasen fehlt vielleicht noch dieser Feat und jener Skill, aber im Grunde ermöglicht uns Neverwinter Nights genau das, worauf es uns allen doch ankommt: Verdammt gutes Rollenspiel.

Benutzeroberfläche

Die Hauptbenutzeroberfläche

Der Großteil der Benutzeroberfläche ist von vornherein ausgeblendet und auch wenn ihr die einzelnen Elemente aktiviert, erscheinen sie als eine nahezu durchsichtige Fläche, welche niemals gänzlich die Sicht auf das Wesentliche verdecken. Lediglich ein kleiner Teil in der linksoberen Ecke und am unteren Bildschirmrand sind permanent sichtbar.

Die Leiste mit euren schnell einsetzbaren Dingen, die Bereitschaftsleiste (Quickbar). Was auch immer ihr in den 36 Slots platzieren wollt, eine Zweitwaffe, ein Talent, einen Heilzauber oder einen Trank zu eurer Stärkung, ihr könnt es mit einem einzigen Klick oder dem Druck auf die entsprechende Funktionstaste (F1-F12) oder Tastenkombination (Shift + F1-F12 und STRG + F1-F12) zum Einsatz bringen.

Direkt darüber befindet sich das Chat- und Statusfenster, in welchem ihr Gespräche mit euren Kameraden führen oder Statusmeldungen nachlesen könnt. Aber dazu erzähle ich euch später mehr. Ein kleines Stück der rechten Bildschirmfläche ist jedoch nicht mit dem Chatfenster gefüllt, sondern zeigt euch den Kompass, damit ihr nicht die Orientierung verliert. Bleibt noch eine winzige Fläche in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Vermutlich ist euch diese zuerst ins Auge gefallen, denn dort könnt ihr euer Charakterportrait erspähen. Am linken Rand des Portraits selbst seht ihr einen Balken, der eure derzeitigen Trefferpunkte widerspiegelt. Direkt darunter ist ein kleines Menü aus acht Knöpfen. Der Reihenfolge nach rufen diese eine Übersichtskarte, euer Gepäck, Journal, detaillierte Charakterstatistiken, ausruhen, das Optionsmenü, euer Zauberbuch und PvP Einstellungen auf den Bildschirm. Klickt ihr darauf, oder drückt ihr das entsprechende Tastenkürzel, so verteilt sich der entsprechende Punkt über den restlichen Bildschirm. Wobei die Menüs immer erst die linke Bildschirmhälfte in Anspruch nehmen und sich selbst nach rechts ausdehnen. Unterhalb eures eigenen Charakterportraits und der Menüknöpfe bis hinab zu eurem Kompass, kann sich im Spielverlauf einiges verändern. Denn sobald ihr als Magier eine Kreatur beschwört, einen Handlanger (Henchmen) anheuert oder Freunde in eure Gruppe aufnehmt, erscheinen sie in diesem Bereich. Jeder ist mit seinem eigenem Portrait, Namen und zwei Anzeigefeldern daneben versehen, die euch seinen Status (kämpft, rastet, etc.) und die Richtung, in der er sich befindet, angeben. Soviel zum Offensichtlichen.

Das Kreismenü

Wie von göttlicher Magie beflügelt, taucht das sogenannte Radialmenü auf, wenn ihr den rechten Mausknopf betätigt. Dieses stellt gewissermaßen das Herzstück der Benutzeroberfläche dar. Je nachdem, worüber sich euer Cursor gerade befindet, zeigt das Radialmenü alle für diesen Gegenstand bzw. diese Person zur Auswahl stehenden möglichen Aktionen an. Die Grundstruktur des Menüs basiert auf maximal 8 Auswahlpunkten, die kreisförmig um das ausgewählte Objekt angeordnet sind und alternativ auch über den Nummernblock der Tastatur ausgewählt werden können.

Fahrt ihr mit dem Pfeil über ein Lebewesen, sei es Mensch oder Tier, färbt es sich zunächst rot, klickt ihr nun darauf, so erscheint im Inneren des Menüs, welches alle zulässigen Optionen offenlegt, ein Portrait der Kreatur. Wenn ihr beispielsweise auf euren eigenen Charakter klickt,

könnt ihr unter den 7 Standardmöglichkeiten auch Gestiken (Emotes) finden, die euer Charakter ausdrücken soll. Klickt ihr hingegen z.B. einen am Boden liegenden Gegenstand an, stehen euch 6 Punkte zur Auswahl: Gegenstand in die linke Hand nehmen, aufheben bzw. in euer Inventar stecken, untersuchen, einen Zauber darauf wirken, in die rechte Hand nehmen und ggf. ihn mit einer Falle versehen. Die einzelnen Menüpunkte können zudem Untermenüs beinhalten. Am "Zauber wirken" Icon ersieht man z.B. durch den darüber liegenden Pfeil, dass sich dahinter ein neues Menü mit der eigentlichen Zauberauswahl verbirgt. Auf diesem Wege könnt ihr jeden nur erdenklichen, ausführbaren Handgriff mit 3 Mausklicks oder Tastendrücken bewerkstelligen.

Charaktererschaffung

Charaktertypen

Bevor ihr überhaupt über euren angestrebten Beruf oder ähnliches nachdenken könnt, solltet ihr euch gut überlegen, was ihr mit eurem Charakter vorhabt und wohin ihr mit ihm aufbrechen wollt. BioWare hat sich hierzu zwei verschiedene Charaktertypen einfallen lassen:

Ein lokaler Charakter ist mit dem normalen Einzel- oder Mehrspielercharakter der Baldur's Gate Reihe vergleichbar. Ihr erzeugt ihn auf eurem Computer genauer gesagt in eurem localvault und nur dort werden seine Daten abgelegt. Somit unterliegt er vorerst keinerlei Überprüfung und kann von Cheat-Liebhabern oder Hackern mühelos verändert werden. Da Cheaten jedoch nicht jedem gefällt, hat sich BioWare auch für diesen Charaktertyp eine kleine Finesse einfallen lassen. Das sogenannte Enforce Legal Characters oder kurz ELC sorgt zwar nicht für vollkommene Sicherheit, überprüft aber sehr wohl die D&D Regel Konformität. Auf diese Weise können Serverbetreiber sicher gehen, dass euer heimischer Charakter den D&D Grundregeln entspricht. Verfügt er über ungewöhnlich starke Attribute, hat er zu viele Fertigkeiten und Talente, oder haften an seinem Körper zu mächtige Gegenstände, die nicht seiner Charakterstufe entsprechen, so verweigert ihm der Server automatisch die Teilnahme am Spiel.

Das Gegenstück dazu ist der Server Charakter. Er ist auf einen individuellen Server zugeschnitten und schlummert in seinem sogenannten Servervault. Um einen solchen Charakter zu erstellen, müsst ihr euch zunächst den entsprechenden Server aus der großen Gamespy-Übersicht aussuchen und könnt dann, sobald ihr mit ihm verbunden seid, auf ihm einen Charakter eurer Wahl anlegen. Welchen dieser Charaktertypen der jeweilige Serverbetreiber/Moduldesigner zulässt, liegt vollkommen bei ihm. Die Option, nur Servercharaktere zuzulassen, steht jedem ebenso offen, wie den Cheatern freie Hand zu geben. Es wird wohl darauf hinauslaufen, dass die meisten Persistent World Projekte die Servercharaktere mit einem zentralen Charaktervault für alle Server einsetzen und diejenigen, welche lediglich ein kurzes neuheruntergeladenes Abenteuer erproben wollen, auf die simplen lokalen Charaktere zurückgreifen werden.

Völker

Zuallererst wählt ihr, welches Geschlecht euer Charakter haben soll und zu welchem Volk er gehört. Diese beiden Faktoren sind bereits ausschlaggebend für das äußere Erscheinungsbild eures

Charakters, sie definieren Proportionen und Größe. Durch die Wahl des Volkes werden zudem erste Ansätze für die zukünftige Klasse bestimmt. Schließlich haben die Völker der 3. D&D Edition alle ihre individuellen bevorzugten Klassen, in denen sie erfahren sind und gewissermaßen schneller vorankommen, und bestimmte von der Natur vorgegebene Fähigkeiten, wie unterschiedlich hohe Stärke-, Geschicklichkeits-, Konstitutions-, Intelligenz-, Weisheits- und Charismamodifikatoren. Also überlegt es euch gut. Um der Fantasie der Serverbetreiber zu beflügeln, bietet die Auswahl des Volkes außerdem ein Eingabefeld für ein beliebiges Untervolk (Mond-, Waldelfen, Duergar, Aasimar usw.). Für die offizielle Kampagne hat dieses zwar keinerlei Bedeutung, doch Modulentwickler können durch NWScript dieses Feld abfragen und eurem Charakter auf diesem Wege spezielle Vor-/Nachteile mit auf den Weg geben.

Portraits

Als nächster Schritt steht nicht direkt euer dreidimensionaler Avatar im Mittelpunkt, sondern sein Portrait, welches eure Mitstreiter zu Gesicht bekommen werden. Hier könnt ihr eine Auswahl zwischen 50 vorgegebenen pro Geschlecht, oder einem selbsterstelltem Portrait treffen. Falls ihr euch ein eigenes Bild malen wollt, solltet ihr wissen, dass ihr für das eigentliche Spiel ein Bild von der Größe 128x200 Pixel benötigt. Es gibt in den unterschiedlichen Charakterbildschirmen jedoch auch größere Fassungen, die bis 256x400 Pixel reichen. Wenn ihr also noch keines habt, solltet ihr diese Größe anstreben. Im anderen Falle stellt es aber auch kein Problem dar, denn Neverwinter Nights konvertiert die Portraits auch automatisch auf die entsprechende Größe.

Klassen

Nun kommen wir zu dem vermutlich ausschlaggebendsten Punkt: Der Klasse. Den D&D 3E Regeln folgend, steht euch die Wahl zwischen den 11 Grundklassen (Barbar, Barde, Druide, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Magier, Mönch, Paladin, Schurke und Waldläufer) frei. Wie ich euch vorhin schon sagte, hat jedes Volk eine bevorzugte Klasse. Das solltet ihr unbedingt berücksichtigen. Denn mal abgesehen davon, dass diese rein logisch gut gewählt sind, nehmen sie auch Einfluss auf die Verteilung der Erfahrungspunkte, wenn ihr einen mehrklassigen Charakter anstrebt.

Die bevorzugte Klasse entspricht der traditionellen Lebensweise eines Volkes. Die Völker sind dermaßen mit diesen Berufen vertraut, dass sie keine Mühe haben damit umzugehen. Wählt ihr für euren mehrklassigen Charakter also seine bevorzugte Klasse und eine weitere, hat er keinerlei Probleme, Dinge hinzu zu lernen. Überfordert ihr ihn hingegen, indem ihr ihm zwei oder noch mehr fremde Klassen aufdrängt, so hat er Mühe dieser Herr zu werden und bekommt nicht die vollen Erfahrungspunkte für das Lösen eines Auftrages oder das Töten eines Monsters, die ihm zustünden. Das solltet ihr besser im Auge behalten, wenn ihr euch für das Vorankommen eures Charakters interessiert.

Ach, ich hätte fast vergessen euch zu sagen, welche Klassen von den einzelnen Völkern bevorzugt werden. Falls ihr es noch nicht wisst, die Elfen sind stolz auf ihre magischen Talente (Magier). Gnome sind ähnlich veranlagt, haben sich jedoch auf den Beruf des Illusionisten versteift. Die so kindlich aussehenden Halblinge sind gar nicht so harmlos wie sie scheinen, in ihnen schlummert das Herz eines Schurken. Halb-Orks, wer hätte es anders erwartet, folgen dem Ruf der Wildnis und schlagen sich in barbarischer Form ihren Weg durch die Wälder und Steppen Faerûns. Die zähen Zwerge fürchten weder Gift noch jegliche andere Gefahr und kämpfen sich ihren Weg frei (Kämpfer). Lediglich Menschen und diese nichtsnutzigen Mischlinge der Elfen (Halbelfen) haben sich auf nichts festgelegt. Bei ihnen zählt die jeweils höchste Klasse als bevorzugte Klasse.

Gesinnung

Als 5. Punkt steht die Identität eures Charakters auf der Rangordnung. Mit der Gesinnung wird er lebensechter, hiermit bestimmt ihr seine Richtung. Soll er dem Gesetz folgen oder meuchelmordend durch die Straßen ziehen? Paladine haben in dieser Beziehung keine Wahl und auch Mönche sind etwas eingeschränkt, aber mit den meisten anderen stehen euch die kompletten 9 Abstufungen zur Verfügung: Rechtschaffen gut, Neutral gut, Chaotisch gut, Rechtschaffen neutral, Neutral, Chaotisch neutral, Rechtschaffen böse, Neutral böse und Chaotisch böse.

Attribute

Im Gegensatz zu den bisherigen Abenteurern mit den Regeln der 2. AD&D Edition, gibt es in den Regelbüchern des neuen 3. Werkes etwas, das sich das Punkte-Kauf-System nennt. Hier müsst ihr unterschiedlich viele Punkte investieren, um einen weiteren Attributpunkt hinzu zu bekommen. Die Werte eurer Charaktere stehen am Anfang alle auf 8 und ihr bekommt 30 Punkte dazu, welche ihr nach belieben verteilen könnt. Dabei steigt der Preis jedoch, wenn ihr den Wert weiter aufstocken wollt. Bei einem Wert von 14 müsst ihr zum Beispiel 6 Punkte zusätzlich investieren, bei 15 sind es schon 8 und bei 17 wären es dann 13.

Ihr solltet dabei selbstverständlich beachten, dass ihr Attribute steigert, die für eure Klasse dienlich sind. Wozu braucht ein orkischer Barbar schließlich Intelligenz oder Charisma? Oder habt ihr hier schon mal einen schlaunen Ork durch die Gegend rennen sehen?

Etwas, das für den späteren Verlauf des Spiels wichtig sein könnte, ist, dass ihr mit eurem Aufstieg gelegentlich Attributpunkte hinzugewinnt. Diese kosten euch dann nicht unterschiedlich viel, wie zuvor bei der Charaktererschaffung. Ihr solltet also besser gut überlegen, wann ihr welches Attribut anhebt und ob es sich am Anfang überhaupt lohnt, ganz so weit empor zu schnellen.

Talente und Fertigkeiten

Hier halten sich Tonnen von Fähigkeiten versteckt, die euer Charakter teilweise ohne Probe und gelegentlich mit einem entsprechenden Probewurf bestehen muss, um sie auszuführen. Ich könnte euch jetzt von Dingen erzählen, die ihr alle erlernen könnt. Aber wahrscheinlich würdet ihr nur neidisch werden, weil ihr das alles selbst nicht beherrscht.

Nichtsdestotrotz, drei Dinge wird euch hier wohl nie jemand beibringen können und zwar das Reiten, Klettern und Schwimmen. Also springt nicht gleich in jeden Tümpel den ihr seht. Für den Fall, dass ihr zu diesen hochintelligenten Magiern gehört, wisst ihr sicherlich welche Fertigkeiten euch am meisten liegen. Doch für alle anderen gibt es auch eine Lösung. Denn den Göttern sei dank, Neverwinter Nights bietet euch die Option der Pakete. Mit diesen könnt ihr ein vordefiniertes Set von Fertigkeiten und Talenten auf euren Charakter zuschneiden lassen, ohne das ihr die geringste Ahnung von den Regeln dafür benötigt. Stellt es euch einfach vor als würdet ihr euch ein Kit in Baldur's Gate 2 aussuchen. Sollte auch das nicht ganz euren Vorstellungen entsprechen, könnt ihr euch während der Charaktererschaffung und später bei jedem Stufenaufstieg die günstigsten Fertigkeiten und Talente Empfehlen lassen.

Zauber

Solltet ihr euch einer zauberkundigen Klasse zugewandt haben folgt die Auswahl eurer Zauber, seien sie göttlich oder arkan. Dank den neuen Regeln der 3. D&D Generation ist euer Spektrum

dabei etwas erweitert, da ihr neben den üblichen Zaubern der 1. Stufe auch sogenannte Zauberstricks wie z.B. Licht oder kleinere Wunden heilen zur Verfügung gestellt bekommt.

Erscheinungsbild

Der vorletzte Punkt auf der Liste, zumindest für alle Klassen außer Magiern und Druiden, ist nun endlich das Erscheinungsbild eurer Person. Mit der Wahl eures Geschlechts und eures Volkes habt ihr den ersten Schritt bereits getan. Aber damit ist das Arsenal von Neverwinter noch lange nicht erschöpft. Denn um auf über eine Million verschiedener Kombinationen zu kommen, bedarf es schon ein wenig mehr. Der Kopf und der Körpertyp selbst wären da die wichtigsten Faktoren. Hier habt ihr die Wahl zwischen einem normalem Körper und einem eher korpulentem Umfang. Bei den Köpfen reihen sich unter anderem verschiedene Frisuren und Bärte ein. Hinzu kommen diverse Tätowierungen, die ihr euch auf den Körper malen lassen könnt und da ihr vermutlich auch etwas darüber tragen wollt, 8 unterschiedliche Kleidungsarten bzw. Rüstungsstile. Abgerundet wird das Erscheinungsbild letztlich durch 4 verschiedene Farben für Haut, Haar, und 2 für die Tätowierungen, die ihr aus einer Palette von 256 auswählen könnt.

Was nun noch fehlt, ist wohl lediglich die Akustik und das was damit verbunden ist. Im letzten Menü könnt ihr euch für einen Vor- und Nachnamen sowie ein Alter entscheiden. Wobei der Charaktergenerator euch wiederum unterstützt, indem er ein typisches Alter für die jeweilige Klasse und einen Namen vorschlägt. Nun fehlt eurem Charakter nur noch die eigene Stimme. Für diese stehen euch pro Geschlecht 8 vordefinierte Sets zur Wahl. Wie bei der Auswahl der Völker gibt es auch hier wieder ein optionales Feld, in das ihr einen beliebigen Begriff eintragen könnt. In diesem Fall, die Gottheit, welcher euer Charakter angehören soll.

Vertraute

Wenn ihr ein Druide, Hexenmeister oder Magier seit, könnt ihr euch einen Vertrauten erschaffen, oder genauer gesagt einen auswählen. 8 Stück stehen euch hierbei zur Auswahl. Bei eurer Entscheidung solltet ihr gut überlegen, welche Fähigkeiten eurem Charakter fehlen, denn diese sollte euer Vertrauter wieder gut machen. Pixie ist Beispielsweise die ideale Ergänzung, falls ihr nicht auch noch einen Söldner anzuheuern wollt. Denn ihre Fallen Entdecken und Schlösser öffnen Fähigkeiten trösten euch gut und gerne über einen teuren Schurkenhandlanger hinweg.

Dialogsystem

Unterhaltungen, Aufträge und dergleichen

Wie schon die Infinity Engine Spiele (Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment) verwendet auch Neverwinter Nights erneut ein sogenanntes Definierte-Antworten-System (defined-response-system). Durch dieses werden euch alle derzeitigen Dialogmöglichkeiten aufgezeigt. Für Modulentwickler ist es sicherlich wichtig zu erfahren, dass sie nicht jeden Dialog doppelt und dreifach schreiben müssen. Denn das Toolset ermöglicht es Schleifen, an vorherige Stellen des Dialoges, zu integrieren. Außerdem sind durch NWScript Abfragen für Dialoge möglich. D.h. ihr könnt z.B. überprüfen, ob welchem Volk der Charakter angehört, oder ob er einen bestimmten

Gegenstand im Gepäck hat und Dialoge speziell darauf auslegen.

Das Chatsystem

Die Gespräche mit anderen Spielern, Gefolgsleuten und dem göttlichen Spielleiter, führt ihr jedoch auf andere Weise. Kurz gesagt könnte man die Gespräche in zwei Gruppen einteilen: Normale Gespräche und Kurzgespräche.

Erstere vollzieht ihr, wie gerade erwähnt, über das normale Chatfenster. Durch dieses werden euch vier grundsätzliche Gesprächsarten zu teil: Der normale Chat, der charakterunabhängige Chat (OOC), der spezielle Chat mit eurem Spielleiter und natürlich die Gespräche mit euren Rollenspielerkameraden in eurer Gruppe. Das eigentlich einzige Chatfenster lässt sich nach Wunsch von euch teilen und mit verschiedenen Filtern belegen, sodass ihr, wenn ihr wollt, beispielsweise OOC Gespräche ausblenden könnt. Alles, was der göttliche Spielleiter der Welt mitzuteilen hat, erscheint auch so, d.h., dass es jeder in diesem Abenteuermodul kann vernehmen kann. Wenn jemand flüstert, so müsst ihr euch wiederum nah genug an diesen befinden. Schließlich seid ihr nicht allmächtig und könnt somit nur Gesprächen lauschen, die auch wirklich in eurer Umgebung stattfinden.

Befehle

Bei dem Kurzgesprächsystem handelt es sich um eine Art magischer Übersetzer. Zwar ist sein Wortschatz begrenzt, doch sehr nützlich. Die darin zur Verfügung stehenden Befehle und Antworten sind in jeder Sprache die gleichen. D.h., ihr drückt an eurer Tastatur das Kürzel für "Duck dich" und euer Gegenüber bekommt die Befehlsfolge in seiner Sprache wiedergegeben, bei einem Amerikaner würde so z.B. "Take cover" erscheinen. Diese Art der Konversation findet zudem bei euren Handlangern und beschworenen Gefährten Einsatz. Diese könnt ihr ausschließlich befehligen, indem ihr ihnen Befehle wie "Folge mir" oder "Hilf mir" über das Quickchatsystem zukommen lasst.

Geschichte

Ihr seid gut, das ist eine Geschichte, die erst noch geschrieben werden muss! Ich kann euch nur von Gerüchten erzählen, die ich heute morgen von zwei Reisenden aufgeschnappt habe.

Angeblich ist eine Krankheit in Niewinter ausgebrochen... Viele sprechen sogar von einer Plage, die sich vom Bettlerviertel aus auf die gesamte Stadt ausbreitet und alles verschlungen haben soll. Es heißt, Niewinter solle bereits unter Quarantäne gestellt worden sein, damit der "heulende Tod" sich nicht noch weiter verbreiten kann. Doch, wie gesagt, es sind Gerüchte, ich kann euch nicht sagen, ob es tatsächlich stimmt...

Nun gut, wenn ihr dem Tratsch trauen wollt! Angeblich, so heißt es, sei ein Hilfesuch an die Verbündeten in Tiefwasser ausgesandt worden und der mächtige Zauberer, Khelben Blackstaff Arunsun, habe darauf eine Auswahl von seltenen und magischen Kreaturen arrangiert, die nach Niewinter gebracht werden sollen, um dort als Gegenmittel zur Heilung zu dienen. Die schwer bewachte Karawane betrat die geplagte Stadt unter großer Geheimhaltung, aber ohne Erfolg. Auf irgendeine Weise verraten, wurde die Karawane von unbekanntem Angreifern überfallen, die erfolgreich die Kreaturen in die Nacht Niewinters entfliehen ließen.

Es wird behauptet, auf Wunsch von Lord Nasher und seiner jungen Paladinin, Aribeth de Tylmarande, werden jetzt die Abenteurer der Stadt ausgesandt, um die gefährlichen, entflohenen Kreaturen Tiefwassers wieder einzufangen, den heulenden Tod zu heilen und die Verschwörung von Niewinters mysteriösen Verrätern zu lüften. Wenn ihr dieser, in der Tat abenteuerlichen, Geschichte wirklich Glauben schenken wollt, solltet ihr euch vielleicht zu den anderen Abenteurern gesellen... Ich habe nämlich auch gehört, dass das mit einer vergessenen Prophezeiung in Verbindung stehen soll... Und noch ein ganz heißer Tipp, angeblich liegt die Quelle des Ganzen im Norden. Was mich nicht wundern würde, denn schließlich haben die Piratenoberhäupter Luskans schon öfters versucht, Niewinter Schaden zuzufügen.

Kreaturen

Erdkoloss



Erdkolosse sind massige Kreaturen, die tief unter der Erde hausen. Felsen zerreiend, als ware es leichtes Unterholz, randalieren sie unaufhaltsam und hinterlassen berall eine Spur der Verwustung. Gewaltig gebaut, sehen Erdkolosse aus wie eine Kreuzung zwischen einem riesigem Affen und einem Kafer. Panzerplatten bedecken praktisch den gesamten Chitinkorper, wahrend die verstreuten Fuhler sparlichem Haar hneln. Der geduckt erscheinende, runde Kopf wird dominiert von einem riesigem Paar Unterkieferknochen und einer Reihe dreieckiger Zahne. Ein Erdkoloss kann Schlage austeilern, machtig genug, um jeden Gegner zu zerquetschen. Zudem sind seine Unterkieferknochen stark genug, um mit Leichtigkeit durch Rustungen oder Knochen zu beien. Trotz seiner bulligen Erscheinung ist der Erdkoloss intelligent. Wenn die rohe Gewalt einen Gegner nicht bezwingt, dann ist er er mehr als in der Lage, jene zu berlisten, die ihn fur ein dummes Ungeheuer halten.



Fleischgolem



Golems sind magisch erschaffene Roboter von großer Kraft. Ein solches Wesen zu erschaffen, erfordert das Vermögen gewaltiger Magie und elementarer Kräfte. Die animierende Kraft eines Golems ist ein Geist von der elementaren Ebene der Erde. Der Prozess der Golemerschaffung bindet den unwilligen Geist an den künstlichen Körper und unterwirft ihn dem Willen seines Erschaffers.

Ein Fleischgolem ist eine ghouliche Kollektion aus zusammengesuchten menschlichen Körperteilen, zusammengenäht zu einer Form. Er ragt zweieinhalb Meter hoch und wiegt meist ca. 250 Kilo. Seine Haut ist kränklich grün oder gelb und teilweise verfäult. Ein Fleischgolem riecht leicht nach frischer Erde und totem Fleisch, sodass kein natürliches Tier gewillt ist, seine Fährte aufzunehmen.

Fleischgolems sind, aufgrund ihrer sehr niedrigen Rüstungsklasse, meist armselige Gegner. Dennoch können sie Gegner, denen es an magischen Waffen mangelt, mit Leichtigkeit zerquetschen. Ein Fleischgolem, unterstützt von einem Verbündetem, der elektrische Attacken austeilt, ist jedoch in der Tat furchterregend. Er besitzt magische Immunität gegen alle Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und übernatürliche Effekte mit Ausnahme von feuer- und kältebasierenden Effekten, die ihn verlangsamen. Elektrizität hingegen lässt jeglichen Verlangsamungseffekt auf der Stelle verfliegen und heilt einen Trefferpunkt für jeden 3. Schadenspunkt, den er normalerweise erleiden würde.

Jaguar



Diese großen Katzen sind die Jäger der Berge und der tiefen Wälder. Ihr erkennt sie an ihren schwarzen Ringen und Flecken, die ihr gelbes Fell zieren. Jaguare sind muskulös, beweglich und in der Lage, kurze Strecken mit einer unglaublichen Geschwindigkeit zurückzulegen, um dann ihre hilflose Beute mit ihren mächtigen Klauen und gewaltigen Bissen zu zerreißen. Wobei Jaguare für gewöhnlich keine Jagd auf humanoide Geschöpfe machen, so mag es doch vorkommen, dass sie euch anfallen, wenn ihr sie in die Enge treibt oder sie extrem hungrig sind... Wenn ihr glaubt, eine einzige dieser Katzen könnte ein harter Gegner sein, dann wartet erst mal ab, bis ihr einem Rudel von ihnen begegnet, denn sie jagen meist in Gruppen...

Käferbär



Der Käferbär oder auch Grottenschrat ist die größte und furchteinflößenste Form der goblinoiden Rasse. Mit gut 2 Metern übertrumpft er seine kleinwüchsige Verwandtschaft bereits augenscheinlich bei weitem und auch in Punkto Stärke und Brutalität macht er von sich reden. Von weitem scheinbar humanoid, lassen ihn seine gelbliche Haut, sein wildes Haar und eine Reihe scharfer Zähne aus der Nähe eher monströs erscheinen. Seine spitze Nase sieht beinahe aus wie die eines Bäres... Weshalb er wahrscheinlich diesen Namen trägt... Aber der Käferbär ist keineswegs ein Tier. Er ist ein listiger und gnadenloser Gegner, der jede nur erdenkliche Waffe und Rüstung benutzt und zusammen mit anderen seiner Art Jagd auf Schwächere macht.

Oger



Oger sind große, hässliche und vor allem gefräßige Kreaturen, die von Überfällen und Plünderungen leben. Sie verbünden sich auch gerne mit Riesen und Trollen, um ihrer Beute besser Herr zu werden. Faul und böse veranlagt, bereinigen Oger ihre Probleme meist, indem sie sie zerquetschen. Was sie nicht zerstören können, ignorieren sie entweder oder fliehen davor. In kleinen Stämmen hausen sie überall, wo es ihnen bequem erscheint und fressen alles, was sie fangen, stehlen oder erschlagen können. Manch einer behauptet, dass sie auch Aufträge von Söldnern annehmen oder sogar an der Seite von diesen in die Schlacht ziehen.

Riesenkatz



Jede Dschungelkatze ist ein Tier, welches ihr fürchten solltet... Die Riesenkatz ist aber im Vergleich dazu ein Alptraum! Aufgerichtet wäre sie mehr als 10 Meter groß und hätte eine

Schulterbreite, die doppelt so groß wie die eines normalen Menschen wäre. Mit den Muskelpartien, die ihren Körper überziehen, ist sie ein erschreckender Anblick. Doch trotz ihrer Größe ist sie, wie ihre Verwandtschaft, sehr erfahren darin, unbemerkt durch das hohe Dschungelgras und das schwere Unterholz zu pirschen, bevor sie zum tödlichen Sprung auf ihre Beute ansetzt. Ihre mächtigen Zähne können einen manngroßen Gegner mit Leichtigkeit zerreißen... Haben ihre Zähne erst einmal Halt in ihrem Opfer gefunden, benutzt sie ihre langen Klauen, um die letzten todbringenden Hiebe auszuteilen. Die Riesenkatze ist ein grausames Raubtier, das selbst gut vorbereitete Abenteurergruppen bezwingen kann, und sollte niemals unterschätzt werden.

Riesenspinne



Diese riesige Spinnengattung ist die aggressivere und furchteinflößendere Version ihrer bedeutend kleineren Verwandtschaft. Sie ist zu all dem fähig, was die kleinen Spinnen auch beherrschen. Riesenspinnen besitzen beides: Stärke und Schnelligkeit. Mit ihren scharfen Unterkieferknochen teilen sie giftige Bisse aus, die selbst den stärksten Mann innerhalb von Sekunden bewegungsunfähig machen können. Einer dieser außerirdisch aussehenden Kreaturen in einer dunklen Gruft oder Höhle zu begegnen, ist schlimm genug, aber von einer Riesenspinne in ihrem Nest überfallen zu werden, ist weitaus schlimmer. Ihre mächtigen Netze sind beinahe so stark wie Eisen und halten selbst manngroße Beute solange gefangen, bis die Spinne mit Vergnügen darüber herfallen kann. Viele dieser Spinnen schleudern ihre Netze sogar im Kampf auf ihre Gegner, um sie dort zu behalten, wo sie stehen. Viele unerfahrene Abenteurer haben schon das Nest einer Riesenspinne betreten, doch nur wenige sind mit ihrem Leben davongekommen...



Rotwild



Dieses fügsame Tier stellt sicherlich für keinen Abenteurer unseres Waldes eine Gefahr dar. Es beschäftigt sich hauptsächlich damit, Pflanzen zu fressen und mit enormer Geschwindigkeit zu fliehen, sobald es das geringste Anzeichen für Gefahr wittert. Das Rotwild sieht Waldläufer wie mich oder Druiden keineswegs als Gefahr an. Jeder anderen humanoiden Kreatur betrachtet es jedoch als ein gefährliches Raubtier... Und von diesen gibt es ja bekanntlich viele in diesem Wald.

Troll



Trolle sind abscheuliche Raubtiere, die in allen Klimaten anzutreffen sind, von arktischen Wüsten bis hin zu tropischen Dschungeln. Die meisten Lebewesen meiden diese Ungeheuer, die keine Furcht kennen und wenn sie Hunger haben, unaufhörlich angreifen.

Trolle haben ein gefräßiges Verlangen und verschlingen alles, von Raupen über Bären bis hin zu Humanoiden. Sie lagern häufig in der Nähe von Siedlungen und jagen die Einwohner, bis sie auch den letzten aufgeessen haben. Der typische ausgewachsene Troll ist bis zu 2,7 Meter groß und wiegt 250 Kilo. Seine gummihafte Haut ist moosgrün bis marmorhaft grün oder verfault grau. Eine verzerrte, haarähnliche, grünlich schwarze Masse wächst aus seinem Kopf und seine Arme und Beine wirken lang und unbeholfen. Die Beine enden in großen dreizehigen Füßen und die Arme verlaufen zu mächtigen Pranken mit scharfen Krallen. Trolle erscheinen dünn und zerbrechlich, besitzen aber eine überraschende Stärke. Weibliche Trolle sind größer und noch kräftiger als ihre männlichen Gegenstücke. Sie gehen aufrecht, preschen jedoch mit herabhängenden Schultern vor. Ihre Gangart scheint unausgeglichen, und wenn sie rennen, baumeln ihre Arme über den Boden. Obwohl all dieses unbeholfen erscheint, sind Trolle sehr beweglich.

Trolle fürchten den Tod nicht. Sie werfen sich ohne Zögern in die Schlacht und dreschen unaufhaltsam auf den nächstgelegenen Feind ein. Selbst wenn sie mit Feuer konfrontiert werden, versuchen sie unaufhaltsam, die Flammen zu umgehen und weiter anzugreifen. Verliert ein Troll einen Arm oder ein anderes Körperteil, wächst es in wenigen Minuten wieder nach. Das Ungetüm kann abgetrennte Körperteile, einfach durch Anhalten an den Stumpf, augenblicklich wieder anwachsen lassen. Nur Feuer und Säure schaden einem Troll beträchtlich.

Werratte



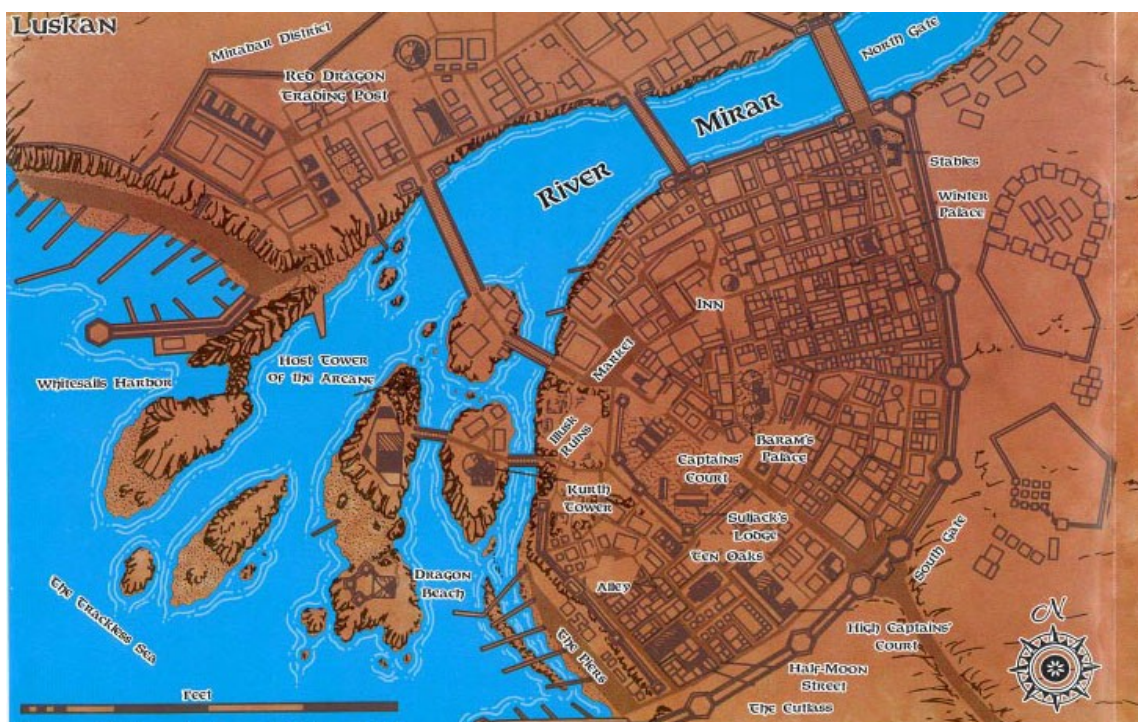
Menschen, die sich selbst in Tiere oder Monstermischlinge verwandeln können, bezeichnet man als Lykanthropen. Böse Lykanthropen verstecken sich meist unter dem normalem Volk und erwachen des Nachts (besonders zu Vollmond) zu ihrer tierischen Form, um Angst und Schrecken zu verbreiten und vor allem Blut zu vergießen. Die Werratte ist in ihrer humanoiden Form meist ein mageres Individuum von nicht mal durchschnittlicher Größe.

Die Augen der Werratte irren ständig umher und die Nase und der Mund zuckt zeitweilig, wenn sie aufgeregt ist. Männliche Werratten haben meist einen kleinen zerzausten Schnurrbart. Werratten können sowohl ihre tierische Gestalt, als auch eine Mischform, annehmen.



Ortschaften

Die Küste war der erste Teil des Nordens, der von zivilisierten Lebewesen besiedelt wurde. Sie besteht weitestgehend aus riesigen Flächen von Grasland. Gelegentlich trifft das Land an Kieselstränden das Meer der Schwerter. Doch weit häufiger fließt das Wasser in zahlreiche Höhlen, aufgebrochene Felsspalten und niedrige Klippen, die mit Felsbrocken übersät sind, welche das Meer ihnen zutrug. Das Gebiet selbst verleitet zum Schmuggel. Aber es drängt auch Schiffe dazu, im seichten Wasser der Küste zu navigieren. Dort sind sie dann jedoch anfällig für die Küstenstürme, die diese Gegend häufig heimsuchen. Die gegenüberliegende Seite der Küste ist eine Grenze aus ausschweifende Wäldern, Bergketten und Hügeln.



Die herausragende Stadt der Küste ist Luskan, auch bekannt als die Stadt der Hochsegel. Sie wird bevölkert von Nordländern aus Ruathym, von denen die meisten in der Vergangenheit als Piraten umhersegelten. Ein Rat von 5 Kapitänen, die allesamt früher Piraten waren, regiert die Stadt, aber die wahre Macht liegt in den Händen einer Gesellschaft von bösen Magiern, der Arkane Bruderschaft. Die Arkane Bruderschaft versucht für gewöhnlich, Konflikte mit Tiefwasser und Amn zu vermeiden, und zieht es stattdessen lieber vor, sich kleinere Städte und Händler auszusuchen, die sich nicht selbst verteidigen können. Im Jahre 1361 eroberte das Volk von Luskan die Insel der Nordländer, Ryathym. Sie wurden von der Lordallianz dazu gedrängt, sich zurückziehen, und sind so verbittert über ihren Verlust, dass sie so tun als würden sie nichts bemerken, wenn ein Piratenschiff in ihren Gewässern Tiefwassergüter erbeutet.

Das weniger aggressive Niewinter, welches ihr erfragtet, ist größer und wesentlich kultivierter, eine eingemauerte Stadt von Menschen und Halbfelfen. Niewinter ist bezaubernd, ohne altertümlich zu wirken, kultiviert, ohne arrogant zu sein, und eifrig, ohne gierig zu erscheinen. Die Stadt ist

weitestgehend bekannt für ihre meisterlichen Arbeiten: Lampen aus mehrfarbigem Glas, präzise Wasseruhren und exquisiter Schmuck. Sie ist außerdem bekannt für ihre Gärten, die vom übernatürlich warmen Wasser des Niewinterflusses geheizt werden. Die Gärten füllen die Märkte im Sommer mit Früchten und beleben den Winter mit Blumen. Die drei architektonischen Wunder sind die Brücken: Die Delphin, geflügelte Lindwurm und schlafende Drachenbrücke. Jede Brücke ist das komplexe Bildnis der Kreatur, nach der sie benannt ist. Niewinter und sein Herrscher, Lord Nasher Alagondar, gehen nahezu immer Seite an Seite gegen Luskan und die Orks vor.

Diese bezaubernden Wälder zum Osten der Stadt Niewinter werden immerwährend gewärmt vom Niewinter-Fluss, der unter dem schlafenden Vulkan des Heißundau herfließt. Menschen und sogar Orks fürchten den Wald und neigen dazu, ihn zu umgehen. Anders als weitere Wälder mit gefährlichen Namen, spuckt der Niewinterwald beizeiten große Monster und böse Mächte aus.

Zwei weitere kleinere Städte der Küste sind Lletzt Hafen und Donnerbaum. Das kleine ruhige Dörfchen Donnerbaum mit seinen 90 Einwohnern liegt am südlichen Ufer des Niewinter-Flusses direkt am Rand des Niewinterwaldes. Ein Pfad verbindet es mit der nahen Stadt Niewinter. Sämtliche hier gefällten Bäume finden ihren Weg den Pfad hinunter zu den Werften, Zimmermännern und Tischlern der Stadt. Reisende wie ihr werden dort einzig eine kleine Hütte zum Schlafen vorfinden und nicht allzuviel Interessantes zu kaufen, außer vielleicht ein paar Fellen von den örtlichen Trappern. Der ortsansässige Waldläufer Ansal Blutschulter ist ein alter Bekannter von mir. Er arbeitet mit den Holzfällern zusammen, um sicher zu gehen, dass, wenn immer ein Baum gefällt wird, gleichermaßen ein neuer gepflanzt wird. Er sucht ferner sorgfältig die zu fällenden aus, auf dass wirklich nur kranke und befallene gefällt und verbrannt werden. Diese fürsorgliche Methode hat ihnen das Einverständnis der im Wald lebenden Elfen eingebracht. Zu Lletzt Hafen, muss ich gestehen, weiß ich jedoch nichts zu berichten. Ich selbst kam noch nicht in den Genuss, das Dörfchen aufzusuchen. Aber ich habe gehört, Volo sei in der Stadt. Vielleicht klappert ihr einmal die Tavernen ab. Er kann euch sicherlich etwas über Lletzt Hafen und vielleicht auch noch etwas mehr über Niewinter und Luskan erzählen.

Komplettlösung Kapitel 1

Stadtzentrum



Personen:

- (1) Bethany
- (2) Nyator
- (3) Halion
- (4) Herzog
- (5) Eravian
- (6) Händler

Orte:

- (A) Schwarzseeviertel: Niemansland
- (B) Schloss Nie
- (C) Hafenviertel
- (D) Klingenhandel
- (E) Halle der Gerechtigkeit
- (F) Flüchtlingsunterkunft
- (G) Stadttor
- (H) Mantelturm
- (I) Der große Baum
- (J) Halbinselviertel

- (K) Mondsteinmaske
- (L) Waffen und Rüstungen für den Strahlenden Ritter
- (M) Bettlerviertel

Im Anschluss an das Tutorial trifft man im Sanatorium auf Fenthick und Desther. Nach einem Gespräch mit den Beiden, wird man von Fenthick weiter geschickt. Durch die Tür im Norden gelangt man in die Halle der Gerechtigkeit, wo sich Aribeth (1) aufhält. Von ihr erhält man einige wichtige Informationen zu dem Auftrag, den sie einem erteilt und einen praktischen Rückrufstein. Damit kann man von überall her in den Tempel des Tyr teleportieren und durch das Portal (C) wieder an den Ausgangspunkt zurückkehren. Wenn man das Gespräch beendet hat und Aribeth noch einmal anspricht, kann man Gegenstände kaufen und verkaufen. Allerdings kann man sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sehr viel leisten, bei den happigen Preisen.

In der Halle der Gerechtigkeit trifft man auf Sergol, (3) der sich um das Portal kümmert. Außerdem findet man hier Tomi Untergalgen, (2) einen der Gefolgsleute, die man anheuern kann. Dieser hier bietet seine Dienste als Dieb für 250 Goldstücke an.

Hinter einer der 5 Türen in der Halle befindet sich der Raum von Oleff.

Der westliche Ausgang führt ins Stadtzentrum. (B) Hier wird man von Bethany (1) angesprochen. Sie stammt aus dem Halbinselviertel und erzählt, dass dort die Gefangenen ausgebrochen sind. Etwas weiter trifft man auf Halion, (3) einem Angehörigen der Miliz. Er verrät einem einiges über die Stadtviertel. Mit etwas Glück kann man ihn überreden, mehr zu verraten, als er eigentlich dürfte.

Nyatar, Druide, verkauft diverses unter dem großen Baum. (I)

Etwas weiter trifft man auf einen Priester des Helm, der auch einiges über die verschiedenen Stadtviertel erzählt. Andere Bürger geben mehr oder weniger nützliche Informationen. Manche antworten nur mit einem Satz, andere sind schon etwas gesprächiger.

Im Klingenhandel (D) trifft man auf eine Auswahl an Söldnern und Gefolgsleuten. Diese wollen aber alle 250 Goldstücke für ihre Dienste. Allerdings kann man auch durch Gespräche mit ihnen einige Informationen erhalten, wie es um die einzelnen Stadtviertel steht.

Graxx verkauft für 50 Gold Passierscheine für den Kampfklub Panzerhandschuh.

Halbinselviertel



Personen:

- (1) Torwächter-Hauptmann Kipp
- (2) Fräulein Dulcimae
- (3) Meister Johns
- (4) Priester des Helm

Orte:

- (A) Stadtkern
- (B) Tanglebrook Anwesen
- (C) Gefängnisbarracken
- (D) Gefängnis
- (E) Grab
- (F) Mizzenmast Mercantile
- (G) Miliz Hauptquartier
- (H) Abwasserkanäle
- (I) Magierlabor

Aufgrund der Angaben von Aribeth begeben wir uns erst mal zum Halbinselviertel. Gleich neben dem Toreingang trifft man Torwächter-Hauptmann Kipp. (1) Von ihm erfährt man, wo Sedos Sebile, die Befehlshaberin ihr Hauptquartier aufgeschlagen hat. (G) Also wendet man sich nach Südosten. Auf dem Weg dahin trifft man einige entflozene Häftlinge. Am besten trifft man sie mit Pfeilen oder Schwert.

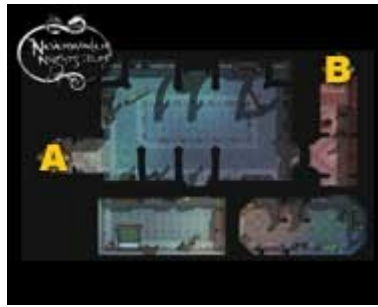
Eine RPGGuides.de Spielhilfe zu „Neverwinter Nights“



Sebile erteilt einem dann den Auftrag sich irgendwie ins Gefängnis einzuschleusen. Wieder auf der Strasse, bewegt man sich in Richtung des Gefängnisses (südwestlich, D) und trifft auf eine Truppe von Häftlingen. Sind diese erledigt, steht da Meister Johns. (3) Der lässt durchblicken, dass seine Arbeitgeberin in einem fürstlichen Anwesen wohnt, von welchem aus das Gefängnis durch einen unterirdischen Tunnel erreicht werden kann. Scheinbar liegt ein Ersatzschlüssel unter der Türmatte. Begleitet man Meister Johns zu Hauptmann Kipp gibt's noch ein paar Extra-XP und eine Rufverbesserung.



Tanglebrook-Anwesen



Orte:

(A) Halbinselviertel

(B) Tanglebrooks Tunnel

Also macht man sich dann auf den Weg zum Tanglebrook-Anwesen (B) im Norden des Halbinselviertels. Hier findet man auch den Schlüssel unter der Fußmatte. Die Tür links führt gleich wieder ins Freie. Im Raum gegenüber findet man ein Tagebuch der Fürstin Tanglebrook. Weiter hinten trifft man auf zwei Stinkkäfer, welche die Türe zum Tunnel bewachen.

Der Geheimgang



Personen:

(1) Fürstin Tanglebrook

Orte:

(A) Tanglebrook Anwesen

(B) Gefängnis: Hauptgeschoss

Der unterirdische Gang besteht hauptsächlich aus einem riesigen Schachspiel. An den Rändern des Raumes befinden sich einige Kisten, in denen man etwas Gold findet. Auf dem Schachbrett wird man von Feuerkäfern angegriffen und einige Fallen im Boden machen einem das Leben schwer. Mitten auf dem Spielfeld liegt die Leiche der Fürstin, welche offensichtlich nicht an der Pest gestorben ist. Durch die Türe auf der gegenüberliegenden Seite erreicht man einen kleinen Vorraum, (H) welcher neben dem ehemaligen Büro des ehemaligen Aufsehers liegt.

Die Hauptebene des Gefängnisses



Personen:

(1) Früherer Wächter

Orte:

(A) Lagerraum

(B) Nordflügel Schalter

(C) Kerkerebene

(D) City Core

(E) Südflügel Schalter

(F) Lagerraumschlüssel

(G) Verschlussene Tür

(H) Tanglebrooks Tunnel

Hat man hier alle Gegner erledigt, betätigt man den Türhebel (G) und tritt in den Gang. Die Türen gegenüber sind alle geschlossen. Wendet man sich nach rechts, findet man an der rechten Seite eine Falle an der Türe und in einem Behälter im Raum einen Lagerraumschlüssel. (F) Im großen Raum nebenan sind einige Häftlinge zu erledigen. Ebenso, wenn man die erste Türe an der linken Seite öffnet. Hier befindet sich der Südflügelhebel. (E) Das große Haupttor lässt sich nun von innen öffnen und man kann das Halbinselviertel betreten. (D) Gegenüber des Haupttores ist ein langer Gang. Gleich daneben noch mal ein Raum, wo sich der Nordflügelhebel (B) befindet. Auch hier einmal dran ziehen. Im Nordflügel trifft man auf einen ehemaligen Wächter. (1) Er erzählt, dass der ehemalige Kerkermeister alle Zellen öffnete und scheinbar zum 'König' der Gefangenen gekrönt wurde. Irgendwo in den "Gruben" soll er anzutreffen sein.

Am Ende des nördlichen Ganges findet man auch den Gefängnislagerraum, (A) dessen Schlüssel man vorher schon gefunden hat. Egal welchen der Gänge man benutzt, man kommt in einen Raum, der über die ganze Breite des Gebäudes reicht. Hier befinden sich wieder einige Häftlinge, zwei Wachhunde und ein Bandenführer. Hat man alle Leichen und Kisten geplündert, gehts durch die Türe ganz im Westen nach unten. (C)

Kerkerebene



Personen:

(1) Emerrik

Orte:

(A) Hautgeschoss

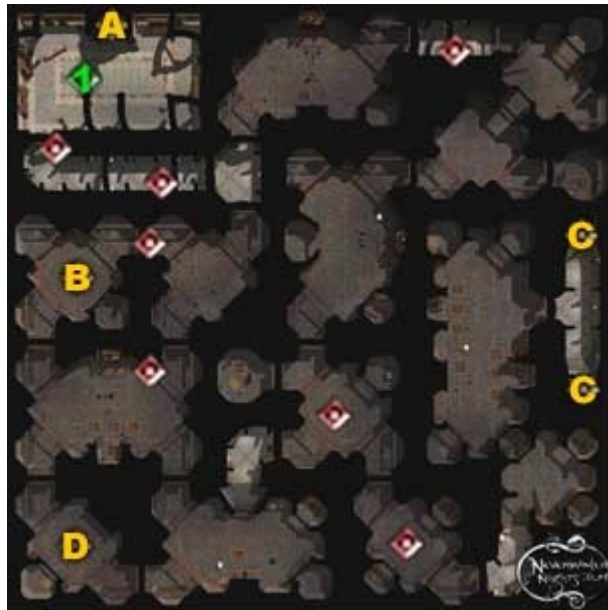
(B) Schalter (für die Ausgangstür)

(C) Die Gefängnisgruben

Auf der Kerkerebene angekommen wird man von Emerrik (1) angesprochen, der einen gleich um die Ecke in einen sicheren Raum lockt. Er ist ein ehemaliger Wächter, der entkommen konnte. Von ihm erfährt man, dass der ehemalige Aufseher die Wächter gefoltert hat und manche von ihnen als Zombies wieder auferstanden sind.

Auch hier lungern auf den Gängen wieder entflohene Sträflinge herum. In den Zellen findet man Leichen, die wohl das Resultat der Experimente des Aufsehers sind. Ist man Dieb, oder hat man Tomi dabei, ist es auch kein Problem diese Türen aufzukriegen. Ansonsten gibt es die Möglichkeit, im mittleren Raum einen Hebel zu betätigen, der alle Zellentüren öffnet. (B) Allerdings ist da ein Hexenmeister, der ganz schön scharf drauf aufpasst. Ganz im Osten der Kerkerebene sind die Treppen die in die Gefängnisgruben führen. (C)

Gefängnisgruben



Personen:

(1) Kurdan Fenkt

Orte:

(A) Versteck des Intellektfressers

(B) Truhen

(C) Kerkerebene

(D) Truhen

Auch hier unten die unvermeidlichen Häftlinge. Zudem gibt es einige Fallen, die ein Dieb schnell aufspüren und entschärfen wird. Auch hier ist wieder ein Hexenmeister, der neben einem Bandenführer zu den stärkeren Gegnern gehört.



Im hintersten Raum trifft man auf Kurdan Fenkt. (1) Zuerst greift er an, ergibt sich aber und lässt sich auf ein längeres Gespräch ein, welches uns neue Hinweise über den ehemaligen Aufseher gibt. Im untersten Stockwerk des Gefängnisses trifft man dann auf die "besessene" Hülle des Aufsehers. Wenn man ihn besiegt, entschlüpft ihm ein hundeähnliches Getier, welches von den Körpern der anwesenden Wächtern Gebrauch macht. Sind die auch erledigt, kämpft man gegen den Intellektfresser. Dieser schafft es ab und zu, die Charaktere zu verwirren, aber der Kampf ist dank einiger Heilsäfte zu schaffen. Nicht vergessen, das Hirn aufzusammeln. Dann noch alle Kisten leeren und ab geht's zu Sedos Sebile. Von ihr bekommt man eine Belohnung und den Tipp das Hirn zu Aribeth zu bringen. Bethany vor der Halle der Gerechtigkeit freut sich, dass sie wieder nach Hause kann. (Rufsteigerung) Natürlich ist Aribeth höchst erfreut über die Nachrichten, aber wir haben ja erst eines der Mittel gefunden.

Nach dem Verkauf aller 'unnötiger' Dinge und aufstocken der Munition, geht's weiter ins Hafenviertel

Hafenviertel



Personen:

(1) Torwächterhauptmann Soren

- (2) Neibor
- (3) Agnes & Hemmel Masterson
- (4) Helmit
- (5) Festiliard
- (6) Hoff

Orte:

- (A) Androd Anwesen
- (B) Aquädukte
- (C) Schäbige Schänke
- (D) Verschlossenes Haus
- (E) Goldener Apfel
- (F) Zwanzig im Köcher
- (G) Handelshaus Silbersegel
- (H) Stadtkern

Gleich beim Tor sind wieder einige Wachen. Torhauptwächter Soren (1) erzählt allerlei über üble Banden in der Gegend. Nur ein paar Schritte weiter trifft man Neibor. (2) Der will erst mal nicht viel sagen, verfolgt einen dann aber. Darauf angesprochen erzählt er, dass er Geld benötigt für die Heilmittelversteigerung in der Schäbigen Schenke. Dazu erhält man noch Informationen zu den Piraten, die sich um Vengaul Blutsegel scharen. Scheinbar kann man die Schäbige Schenke (C) nur betreten, wenn man eine bestimmte Uniform trägt. Diese Information wird von dem Helmit bei (4) bestätigt.

Bei (3) trifft man die Masterson's, die einem gewissen Callik ein wertvolles Amulett gegeben haben, damit er ihnen eine Schiffspassage aus der Stadt verschafft. Das Amulett soll man bitte wieder beschaffen. Das ganze Viertel ist von Meuchlern und Schlägern verseucht. Eine Schlägerei folgt der anderen.

Schäbige Schenke



Personen:

- (1) Koch
- (2) Auktionator
- (3) Jalek
- (4) Christopf
- (5) Wittian
- (6) Avista

Orte:

- (A) Hafenviertel

- (B) Schäbige Schänke 2
- (C) Blutseglerversteck 1

Vor der Schäßigen Schenke trifft man Festillard. (5) Hat man die Schmugglermünzen immer aufgehoben, kann man sich mit einer Handvoll den Einlass in die Schäßige Schenke erkaufen. Alternativ kann man versuchen an der linken Hausseite hinein zu kommen. Bei dem Auktionator (2) erhält man diverse Waren und Wittian (5) weiß ein paar Dinge über die Blutsegel-Piraten. Die Auktion ist wohl verschoben worden und die Gäste schon etwas ungeduldig. Anstatt zu warten schauen wir uns im Hinterzimmer um. Der Koch (1) bewacht eine Türe und möchte ein Losungswort hören. Mit Glück kann man ihn überreden, einen vorbei zu lassen. Die Türe ist allerdings verschlossen. Als Dieb oder mit Tomi bekommt man die aber schnell auf. Oder man nimmt erst die Treppe nach oben und schwätzt mit Ulfnog in der Sauna. (1) Der weiß nämlich auch das Losungswort um am Koch vorbei zu kommen. Allerdings ist die Türe dann immer noch verschlossen.

In den Gästezimmern gibt es einige Truhen zu plündern.

Blutseglerversteck Ebene 1



Orte:

- (A) Schäßige Schänke 1
- (B) Blutseglerversteck 2

Im unteren Geschoss trifft man auf einen Blutsegler, der leichte Zauber beherrscht, die Nächsten, auch in den Lagerräumen sind einfach zu erledigen, nur der Blutsegler-Leutnant ist schon etwas härter. Im hintersten Lagerraum befindet sich eine Treppe, die in ein weiteres Versteck der Blutsegler führt.

Blutseglerversteck Ebene 2



Personen:

(1) Dara Nei

Orte:

(A) Hafenviertel: Blutseglerversteck 1

(B) Hafenviertel

Man hört mysteriöse Stimmen und findet nach einem kurzen Kampf Dara'nei, (1) die Gefährtin von Vengaul. Sie hilft uns mit ihren Angaben weiter, wo wir Vengaul möglicherweise finden können. In einem großen Raum befinden sich 4 Blutsegler, einer davon benutzt Magie und ein Blutsegler-Leutnant, der einen Schreckenseber herbeigezaubert hat. Dieser Kampf ist doch schon recht heftig. In der hinteren Ecke des Untergeschosses ist ein Ausgang ins Hafenviertel. (B) Bevor wir uns auf den Weg machen, plündern wir noch Kisten und Truhen.



Silbersegelhaus



Orte:

- (A) Hafenviertel
- (B) Tür (erfordert Daraneis Schlüssel)
- (C) Aquädukt

Betritt man das Handelshaus Silbersegel, (G) wird man von einer Horde Feuerkäfer empfangen, die jedoch schnell beseitigt sind. In den hinteren Räumen sind noch mehr Käfer und eine Schwertspinne und eine aufgeblähte Schreckenspinne. Oben findet sich eine Truhe mit einer ziemlich starken Falle und noch mehr Käfer und Spinnen. Bei (C) betreten wir die Aquädukte.

Aquädukt

Personen:

- (1) Charon

Orte:

- (A) Handelshaus Silbersegel
- (B) Grab
- (C) Boot (Abwasserkanäle)



Hier unten gibt's auch ein paar Fallen und Bombadierkäfer. Türe (B) gehört zur Halueth Nie Grabsuche. Bei (1) steht Charon. Mit seiner Hilfe kann man sich flussabwärts einschiffen und kommt so zu den Abwasserkanälen.

Abwasserkanal



Personen:

- (1) Callik
- (2) Vengul

Orte:

- (A) Aquädukt
- (B) Hafenviertel
- (C) Truhe mit Hahnfeder

Dort hört man erst mal Kampfgeräusche und ein Streitgespräch. Wir folgen dem Gang und treffen auf Callik (1) und seine Wächter, die Vengaul (2) und seinen Wächtern gegenüberstehen. Callik und seine Leute greifen an. Callik ist ein harter Brocken. Mit genügend Heiltränken ist aber auch er zu schaffen. Mit Vendaul kann man dann etwas reden, wobei er allerdings schnell eingeschnappt reagiert und davon geht. Obwohl seine Wachen feindlich werden, greifen sie nicht an. In einer Kiste (C) findet man dann eine Schreckhahnfeder, weswegen wir ja auch hergekommen sind. Aribeth freut sich, dass man ein weiteres Reagenz gefunden hat und dankt uns auch dafür. Und ein Barde scheint schon ein Lobeslied komponiert zu haben, auf unsere Taten. Das Amulett, welches man bei Callik findet, bringen wir den Mastersons (bei 3 im Hafenviertel), was eine Rufsteigerung und eine Belohnung in Gold zur Folge hat.

Bettlerviertel



Personen:

- (1) Torwächterhauptmann Ergus
- (2) Aldo & Mattily
- (3) Markus Leichnam
- (4) Überfall

Orte:

- (A) Großer Friedhof
- (B) Schlangenkultanwesen
- (C) Lagerhaus
- (D) Jemaniens Haus
- (E) Verbarrikadiertes Haus
- (F) Krestals Haus
- (G) Helm-Tempel
- (H) Schimmernde Schlange
- (I) Stadtkern
- (J) Werkstatt Thomas Wagner
- (K) Laboratorium des Arkanen

Auch hier steht wieder ein Torhauptwächter, Ergus, (1) der einem ein paar Dinge zur Lage im Viertel erzählt. Überall lungern Zombies herum. An einer Stelle tauchen Mysteriöse Angreifer auf,

welche einen Anonymen Brief dabei haben. Aus diesem Schreiben geht hervor, dass jemand versucht uns aufzuhalten. Diesen Zettel sollte man jemandem zeigen, der angemessene Entscheidungen treffen kann. Fürstin Aribeth schickt uns denn auch zu Fenthick damit. Der gibt uns eine kleine Belohnung dafür.

Schimmernden Schlange



Personen:

(1) Harben Aschenschmied

(2) Drake

(3) Callahan

Orte:

(A) Bettlerviertel

(B) Schimmernde Schlange 2

In der Schimmernden Schlange (H) reden wir mit Harben Aschenschmied (1) und Drake. (2) Die haben wieder einiges zu erzählen und geben unserem Helden gleich noch ein paar neue Aufträge, zwei verschwundene Personen zu suchen und etwas über die Untotenplage herauszufinden. In der oberen Etage der Schenke gibt es einige Kisten auszuräumen.

Begeben wir uns nun zum Haus von Krestal (F). Ihn finden wir im Obergeschoss und hören uns an, was er zu sagen hat. Seine Informationen führen uns zu dem Lagerhaus bei (C).

Lagerhaus



Personen:

(1) Drawl

(2) Walters

Orte:

(A) Lagerhaus Ebene 1

(B) Gruft

Hier erwarten uns einige Zombies. Eine Türe ist ein weiterer Ausgang zum Bettlerviertel. Die Treppe runter bringt uns in eine große Lagerhalle. Hier taumeln einige schwache Zombies umher, die auch in großen Horden keine wirkliche Herausforderung mehr darstellen. Im nächsten Raum trifft man einen 'Jungen von der Schwertküste', der schon mehr einstecken kann und auch austeilt. Im nächsten Raum befindet sich Drawl, der Anführer der Zombies. Allerdings scheint er etwas schwächlich zu sein. Ist er besiegt, treffen wir in der kleinen Zelle nebenan auf den vermissten Wachmann Walters. Er hat ein paar Informationen über einen gewissen "Gulnan", mit dem sich Drawl verbündet haben soll. Nachdem wir Walters zum Haupttor zurückgeschickt haben, versuchen wir unser Glück eine Etage tiefer in der Gruft.

Gruft



Orte:

(A) Schlangenkultanwesen

(B) Lagerhaus

(C) Schalter

(D) Tür (wird durch Schalter C geöffnet)

(E) Großer Friedhof

Hier unten gibt's ein paar Fallen, Feuerkäfer und schwache Schatten und verschiedene Zombies. Die Hebel bei (C) öffnen die Türen bei (D). Vor dem Ausgang zum Friedhof (E) lauert eine aufgeblähte Schreckensspinne, der wir aber schnell die Luft ablassen.

Der große Friedhof



Orte:

- (A) Höhlen der Verdammten
- (B) Grab
- (C) Gräfte
- (D) Bettlerviertel

Auf dem Friedhof geht es dann gleich weiter mit Massenschlägereien gegen Zombies. Tür B führt zu einem weiteren Grab von Oleffs Auftrag, doch wir nehmen Tür in die Höhlen der Verdammten (A).

Gruft der Verdammten



Personen:

- (1) Zombie (Fürst)
- (2) Jared (Kultanführer)
- (3) Gulnan

Orte:

- (A) Großer Friedhof
- (B) Tür (erfordert Uralter Schlüssel)
- (C) Torins Leiche (Uralter Schlüssel)
- (D) Tür (erfordert Uralter Schlüssel)

Hier spricht uns ein Zombie an und fällt dann auch gleich tot um. In weiteren Räumen treffen wir zudem auf Ghuls und weitere Zombies. In einem Raum liegt Torins Leiche, (C) der vermisste Bruder von Jemanie. Er hat einen der uralten Schlüssel bei sich, der für die Türen (B + D) benötigt wird. Bei (1) trifft man auf einen Zombie-Fürst, nachdem man zum wiederholten Male von einem Zombie angesprochen wurde, der dann, wie der erste, tot zusammenbricht. In einem Raum finden wir Gulnan's Tagebuch, noch einen uralten Schlüssel und eine zerknitterte Aufzeichnung. Bei (2) treffen wir Jared, der unbedingt mit uns reden will. Lassen wir ihn aus seinem Gefängnis, haut er sofort ab. Wenn man schnell genug ist, kann man ihn auch angreifen und töten.

Im mittleren Raum sind einige Zombies und Gulnan. (3) Diese beschwört noch ein Schattenwesen, welches aber bei Gulnan's Tod verschwindet. Gulnan hinterlässt das Herz eines Yan-Ti, welches wir natürlich bei Aribeth abliefern.

Auch gibt's von Harben Aschenschmied eine Belohnung. Wer es bis jetzt noch nicht getan hat, kann den Ring von Torin bei seinem Bruder Jemaine abgeben.

Im Bettlerviertel bei (3) findet man die Leiche von Marcus. Sein Bruder steht im Tempel des Helm (G) und wartet auf ihn. Wenn man ihm die gefundenen Sachen abgibt, erhält man etwas Gold und eine Rufverbesserung. Außerdem stehen bei (2) noch Aldo und seine Frau. Sie warten auf ihren Diener Hector, der irgendwelche Werkzeuge beschaffen soll. Diesen findet man bei (J) in der Werkstatt von Thomas Wagner. Man kann ihn dann zu seinem Arbeitgeber zurückbegleiten.

Niemands-Land



Personen:

(1) Cedran

Orte:

(A) Schwarzseeviertel

(B) Eingestürzter Turm

(C) Stadtkern

Bevor man dort hin kommt, führt der Weg durch das 'Niemands-Land', wo einst die Angestellten der Adligen wohnten. Bei (1) trifft man auf Cedran, der um Hilfe bittet einen Halb-Ork zu erledigen. Diesen findet man in dem eingestürzten Turm bei (B). Unterwegs lauern einige wild gewordene Schläger und tollwütige Hunde. Bevor man das Tor zum Schwarzseeviertel erreicht, wird man wieder von mysteriösen Assassinen angegriffen. Auch diesmal haben sie einen anonymen Brief dabei, den man bei Fenthick abgibt.

Schwarzseeviertel

Personen:

(1) Milly

(2) Formosa

Orte:

(A) Millys Haus

(B) Der Zoo

(C) Das Meldanen Anwesen

(D) Die Blanke Planke

(E) Rumbottom-Anwesen

(F) Hodge Anwesen

(G) Anwesen eines Adligen

(H) Haus (Grab)

- (I) Barrikaden
- (J) Meldanens Lagerhaus
- (K) Laboratorium des Arkanen



Wie gewohnt reden wir erst mal mit dem Torwächterhauptmann, der hier Harn heißt. Aufgrund eines seiner Hinweise reden wir erst mal mit Formosa, die bei (2) zu finden ist. Sie erzählt, wie böse doch dieser Meldanen ist und mit Glück kann man sie zu einem Vorschuss überreden. Etwas weiter nördlich (weitere Umgebung von 1) trifft man Milly. Die war früher mal die Freundin von Meldanen und deshalb gibt es von ihrem Haus (A) aus einen Geheimgang zum Anwesen des Magiers (C).

Meldanen Anwesen

Personen:

(1) Grommin

Orte:

(A) Millys Teleporter

(B) Schwarzseeviertel

(C) Meldanens Heiligtum



Dort angekommen trifft man gleich auf einen böartigen Imp und einige Feuerkäfer. In den umliegenden Räumen gibt es viele Kisten zu leeren. Allerdings sollte man auch auf Fallen aufpassen. Vorne beim eigentlichen Haupteingang steht Grommin. (1) Wenn man ihn überreden kann, öffnet er freiwillig die nächste Türe, die zu seinem Meister führt. In diesem Gang trifft man auf Wachhunde und Wächter. In dem Gefängnis findet man Samuel, den vermissten Wächter, der von Thurin gesucht wird.

In einem Raum steht ein Lehrling von Meldanen, der einen Schreckenseber beschwört, wenn man ihn lässt. Sind alle Kisten rund herum geleert, machen wir uns die Treppe runter, auf in Meldanens Heiligtum (C).

Meldanens Heiligtum



Personen:

- (1) Meldanen
- (2) Schwarzsee Dryade

Orte:

(A) Meldanen-Anwesen

Hier unten gibt's wieder einiges an Imps und Lehrlinge von Meldanen. Im innersten Raum warnt uns eine Dryade (2) davor, dass Meldanen (1) in der Nähe ist. Der taucht dann auch sofort auf und ist bitterböse, dass man sein Anwesen betreten hat. Der Kampf ist recht heftig, wenn man es aber schafft, ihm genug Schaden zuzufügen, fängt er an zu reden. Wenn man sein Leben verschont, ist er bereit einen Schlüssel rauszurücken, für das Gefängnis der Dryade und für das Lagerhaus. Die Dryade gibt uns eine ihrer Haarlocken, die wir benötigen und findet ihren Weg allein nach Haus. Aribeth ist natürlich hochofrenut dass man die vier Reagenzen bringen konnte. Sie besteht darauf, dass man an dem Ritual teilnimmt, wo das Heilmittel hergestellt werden soll. Bevor man hier zusagt, sollte man sich vergewissern, dass man alle anderen Aufgaben gelöst hat und sich richtig ausgerüstet hat. Nach dem Ritual kann man nämlich nicht mehr in die Stadt zurück kehren.

Das Ritual



Personen:

- (1) Aribeth
- (2) Desther
- (3) Fenthik
- (4) Fürst Nasher

Orte:

- (A) Startpunkt
- (B) Respawnpunkt
- (C) Rückrufportal
- (D) Erkenntnisbecken
- (E) Portal zu Helms Feste

Bevor die Zeremonie losgeht, empfiehlt Aribeth, dass man sich noch mal mit allen Anwesenden

unterhalten soll, da die sich auch persönlich bei unserem Helden für seinen Einsatz bedanken wollen. Danach geht auch schnell das Spektakel los. Desther entpuppt sich als Verräter und verschwindet mit dem Heilmittel. Fenthick folgt ihm durch das Portal, welches Aribeth offen hält, damit wir den Beiden auch folgen können.

Der Weg zu Helms Feste



Personen:

- (1) Bregan
- (2) Komische Erscheinung

Orte:

- (A) Hof
- (B) Helms Feste Kerker
- (C) Portal

Auf der anderen Seite des Portals stehen wir auf einer Brücke, vor einem Bauernhaus. Gleich neben dem Haus steht Bregan. (1) Er erzählt ein paar Dinge über Desther und die Feste. Wir folgen nun dem Weg in Richtung Tor, als ein 'seltsames Gesicht' vor uns auftaucht und ebenso seltsame Dinge erzählt. Danach betreten wir den Hof von Helms Feste. Rechts neben der Mauer liegt eine Leiche, die einen gravierten Edelstein bei sich hat. Nun betreten wir das Gebäude gleich durch den naheliegenden Nebeneingang (B).

Helms Feste Erdgeschoss

Personen:

- (1) Chaohinon der Leere

Orte:

- (A) Helms Obergeschoss
- (B) Altar

- (C) Grimoire
- (D) Podest
- (E) Hof
- (F) Helms Feste Kerker



Hier befinden sich einige Lagerräume, in denen Skelett-Magier und Skelett-Priester ihr Unwesen treiben. In einem Regal (C) finden wir das "Buch des Schwarzesten Bösen". Etwas weiter in dem großen Raum ist Chaohinon der Leere (1) magisch gefesselt. Bei einem Gespräch mit ihm erfährt man, dass der Dämon aus den Hölle hier her gerufen wurde, allerdings ist das Ritual noch nicht beendet. Mit dem Buch des Schwarzesten Bösen haben wir die Möglichkeit den Dämon zu bannen oder das Ritual zu beenden. Da er eine große Belohnung verspricht, liegt die Entscheidung bei jedem selber was er/sie da tun will. Bannt man den Dämon erhält man 375 XP. (Beendet man das Ritual gibt's verschiedene magische Gegenstände zu Auswahl).

Danach schauen wir uns in dem nächsten Raum der vom Gang abgeht um. Hier schweben einige Wächterrüstungen um ein Podest. (D) Bei genauerer Untersuchung stellt man fest, dass da eine Vertiefung ist, wo ein größerer Edelstein hinein passt. Das probieren wir doch gleich aus und legen den gravierten Edelstein aus dem Hof in die Vertiefung. (XP 50) Daraufhin verschwinden die Wächterrüstungen mit dem Hinweis, dass sie auf unseren Befehl hin, die Feinde Helms bekämpfen. Aus diesem Raum kann man wieder zurück in den Hof. (E) Da unsere Aufgabe hier noch nicht gelöst ist, suchen wir erst mal weiter nach Desther und Fenthick. Folgen wir nun dem Gang nach Süden, treffen wir unterwegs einige falsche Helmiten und schließlich die Türe nach unten. (F)

Helms Feste Kerker



Personen:

- (1) Dumal
- (2) Yari
- (3) Johnny

Orte:

- (A) Staße zu Helms Feste
- (B) Helms Feste Erdgeschoss

Hier unten trifft man erst auf Jonny. (3) Ein netter Junge, der an einem einfachen Handel interessiert ist. Sein Lager ist ziemlich beachtlich.

In dem großen Raum treffen wir auf eine der Wächterrüstungen. Sie hilft uns hier im Kampf gegen Zombies. Bei (2) steht Yari, das Messer, der sich selber in eine Zelle eingesperrt hat. Scheinbar hat er etwas mit diesem seltsamen Kult zu tun und so schließen wir ihn für immer in die Zelle ein. In der Zelle gegenüber steht Dumal, der von Jonny mal erwähnt wurde. Von ihm hören wir einiges über den Kult "des Volkes des Auges" und die "Alten". Zudem kann er auch ein paar Informationen zu Desther's Rolle bei der Pest in Niewinter liefern, die besagen, dass Desther zwar nicht dafür verantwortlich ist, aber daran interessiert war, dass sich die Pest ausbreitet. Ansonsten gibt's hier unten nicht viel zu tun, außer die Habseligkeiten einiger Leichen in den Zellen zu sammeln und die letzten Zombies zu erledigen. Da sich weder Desther noch Fenthick hier aufhalten, machen wir uns zurück in die oberen Etagen, (Treppe bei B) um die beiden zu suchen.

Helms Feste Obergeschoss



Personen:

(1) Desther

Orte:

(A) Helms Feste Erdgeschoss

Auf dem Weg nach oben treffen wir auf weitere Wächterrüstungen, die uns im Kampf gegen Zombies beistehen. In dem Raum neben der Treppe (A) finden wir ein Buch, mit dessen Hilfe wir den Wächtergeist des Helm wieder an seinen angestammten Platz rufen können. (Bei Altar B) Voraussetzung ist jedoch, dass der Dämon gebannt wurde. Als Belohnung für seine Wiedereinsetzung erhalten wir neben 375 XP magische Gegenstände oder aber 'einen Blick in die Zukunft', wobei er einige Fragen beantwortet, was den Feind von Niewinter angeht. Begeben wir uns nun zur Treppe (A) und oben steht Fenthick, der Desther's Verrat nicht so recht fassen kann. Jedenfalls will er mal da stehen bleiben und warten was geschieht. Wir gehen die Treppe hoch um Desther einen Besuch abzustatten. In den beiden Vorräumen befinden sich einige Gegner, die man jedoch schnell ausgeschaltet hat. Desther (1) ist jedoch nicht allein, sondern von Ritualkreaturen und anderen Untoten umgeben. Am besten ist, wenn man erst mal all die Kreaturen um Desther herum beseitigt, denn erst danach wird er angreifbar. Wenn man ihm hart genug zusetzt, wird er den Kampf abbrechen. Leider ist er nicht bereit, unsere Fragen zu beantworten, so liefern wir ihn der Gerechtigkeit aus.

Weiter geht es dann in Letzthafen, wo wir in Kendracks Söldnerbarracken auf einige Bekannte treffen.

Komplettlösung Kapitel 2

Ankunft in Lletzthafen



Personen:

(1) Aarin

(2) Aribeth

(3) Kendrack

(4) Dealan

- (5) Grimmbeißer
- (6) Tomi
- (7) Barax
- (8) Linu
- (9) Sharwyn

Orte:

- (A) Lletzthafen

Nachdem ihr erwacht seid, solltet ihr einen kleinen Plausch mit Larana einlegen, auf das ihr sie euch den Weg aus dem Raum freimacht. Sucht im Anschluss daran Aribeth (2) und den Spionagemeister Aarin Gend (1) im Nebenraum auf. Letzterer hat euch einiges zu erzählen. Von ihm erfahrt ihr wo ihr nach den benötigten Hinweisen suchen sollt. Sobald ihr der Meinung seid, alle nötigen Informationen erhascht zu haben und eure(n) Gefährten/in erneut angeworben habt, geht es nach draußen. Wo ihr umgehend von einem Bauernjungen angesprochen werdet, der euch um Hilfe bittet..

Lletzthafen

Personen:

- (1) Eltoora

Orte:

- (A) Nordstraße, Zum Grünen Greifen
- (B) Hafenhause
- (C) Eltooras Labor
- (D) Ballard's Hain
- (E) Temple von Tyr
- (F) Gasthaus
- (G) Der geborstene Amboss
- (H) Hafen
- (I) Kendracks Söldnerbarracken
- (J) Warnevs Hütte
- (K) Oststraße, Die Wälder von Niewinter
- (M) Alhelors Haus
- (N) Hof der Eisenfelds
- (O) Südstraße, Köhlerwald



Nun habt ihr ausreichend Zeit, um euch nach neuen Vorräten, Waffen, Zaubern und allem was euer Abenteuerherz begehrt umzusehen. Magier werden bei Eltoora (C) finden was sie suchen und Kämpfer können sich im geborstenen Amboss (G) oder bei Alhelor im Gasthaus (F) und wie üblich im Tempel von Tyr (E) neu ausstatten lassen.

Nordstraße

Personen:

(1) Gerrol

Orte:

(A) Nordstraße: Zum Grünen Greifen

(B) Grottschathöhle

(C) Goblin & Ork Höhle

(D) Goblin & Ork Höhle

(E) Minen von Lletzthafen

(F) Oststraße / Wald von Niewinter

(G) Lletzthafen



Sobald ihr bereit seid, könnt ihr gen Norden zum ersten Dungeon aufbrechen. Verlasst Letzthafen zur Nordstrasse (A). Nach den ersten paar Schritten trifft ihr den Vater des Jungen Mannes aus der Stadt, sprecht auch mit ihm.

Ihr braucht jetzt lediglich der Strasse zu folgen, bis ihr ein paar Goblins trifft. Gleich neben ihnen befindet sich der Eingang (C, D) in die gesuchte Höhle, betretet diese.

Goblin & Orkhöhlen



Personen:

- (1) Goblinhäuptling
- (2) Grottschratgefangener
- (3) Orkhäuptling

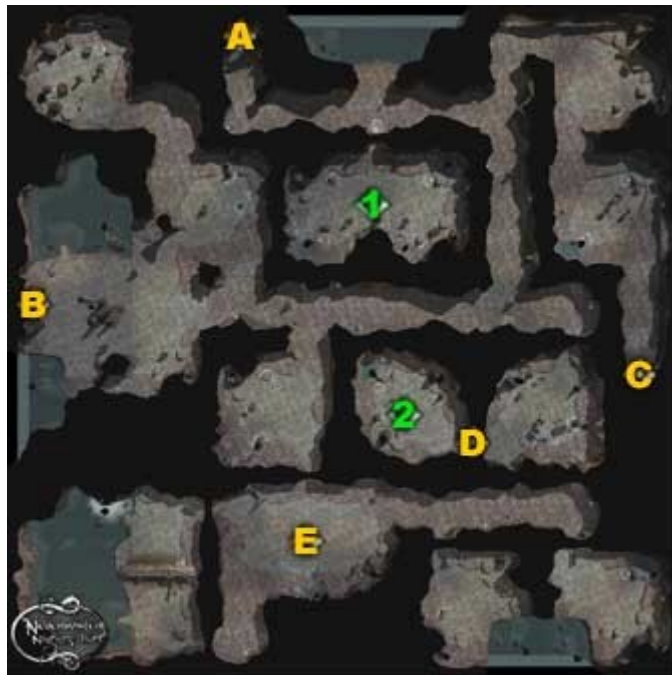
Orte:

- (A) Nordstraße
- (B) Grottschraathöhle
- (C) Orktempel
- (D) Orkschatz

Ihr braucht jetzt lediglich der Strasse zu folgen, bis ihr ein paar Goblins trefft. Gleich neben ihnen befindet sich der Eingang (C, D) in die gesuchte Höhle, betretet diese.

Auf der ersten Ebene gibt es nichts was für die Handlung relevant ist, ihr könnt also gleich weiter nach unten gehen. Solltet ihr Freude daran finden, hilflose Orks und Goblins zu verdreschen, dürft ihr euch am Goblin- (1) und den Orkhäuptling (3) austoben. An das Reich des Goblinhäuptlings grenzt ein Gefängnis, in welchem er einen Grottschrat gefangen hält, welcher euch wiederum einiges zu berichten weiß. Hinter dem Raum des Orkhäuptlings befindet sich ein lohnender Schatz (D).

Grottschathöhle



Personen:

- (1) Grottschathäuptling
- (2) Leah

Orte:

- (A) Goblin & Ork Höhle
- (B) Nordstraße
- (C) Ogerhöhlen
- (D) Gefängnis
- (E) Zwinger

Auf der nächsten Ebene residiert der Grottschathäuptling (1) und wartet auf eine Abreibung, ihr *müsst* ihn allerdings nicht töten.

Auf dieser Ebene findet ihr ebenfalls das Gefängnis, wohin ihr einen Abstecher machen solltet. Die gesuchte Mutter des Bauern, welcher euch in der Stadt ansprach, wird dort nämlich (2) gefangengehalten.

Ogerhöhle



Personen:

- (1) Nuglat
- (2) Ganon & Dergiab

Orte:

- (A) Grottschratthöhlen
- (B) Teleporter

Nachdem ihr hier alles erledigt habt, geht es weiter nach Unten. Sprecht mit Nuglat (1) aus dem Gefängnis und begeben euch danach über die Brücke in Richtung Süden. Nachdem einige weitere Monstern dem Erdboden gleichen, trifft ihr auf den Oberfiesling. Tötet den Oger Magus, Ganon, den Kultisten, Dergiab (2), und alle anderen Widersacher. Bei dem Kultisten findet ihr sein Tagebuch. Dem Oger könnt ihr den Kopf abschlagen und diesen einpacken. Kehrt durch das Portal (B) an die frische Luft zurück...

Mit dem Ogerkopf könnt ihr euch vom Bauern eine Belohnung abholen. Vergesst nicht ihn auf seine Frau anzusprechen. Anschließend geht es zurück nach Letzthafen, wo ihr Aribeth über eure Erfolge an Hand des Tagebuches berichten solltet.

Von der Südstraße in den Köhlerwald

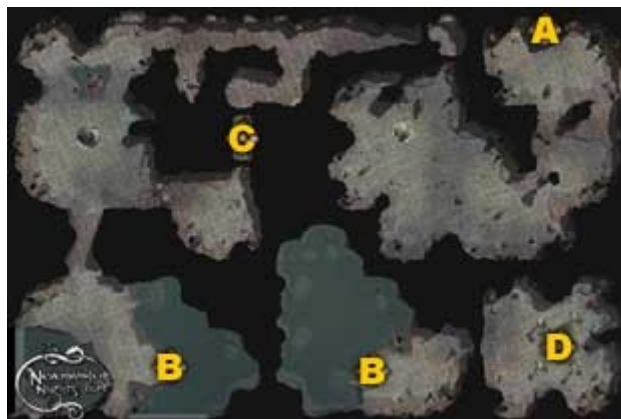
Orte:

- (A) Oststraße
- (B) Brans Höhle
- (C) Maegels Höhle
- (D) Südstraße: Ackerland
- (E) Letzthafen
- (F) Wanevs Turm Keller
- (G) Wanevs Turm Erdgeschoss



Euer nächstes Ziel ist der Köhlerwald. Hierzu müsst ihr dem Verlauf der Südstraße folgen. Wenn ihr auf der Suche nach einem kleinen Abenteuer für Zwischendurch seid, könnt ihr gleich die erste Höhle (C) erkunden.

Maegels Grab



Orte:

- (A) Südstraße
- (B) Unterwasser Paassage
- (C) Abhandlung über vergessene Helden
- (D) Geist von Maegel

Hier befindet sich das uralte Grab von Maegel. Mit einem tiefen Atemzug könnt ihr durch den

Brunnen (B) zu seinem hell erleuchtetem Grab tauchen. Von sich selbst ziemlich eingenommen, befragt euch der immer noch nicht gänzlich tote Maegel nach dem Namen seines Clans. Die Antwort hierzu lautet "Mirialis" und befindet sich in einem Buch, welches bei der Leiche im Norden der Höhe (C) liegt.

Ackerland



Personen:

- (1) Pete O'Deel
- (2) Bauer Ingo

Orte:

- (A) Südstraße
- (B) Der hohle, alte Baum
- (C) Erik & Ingos Haus
- (D) Köhlerwald - Spukwald
- (E) Hof O'Deel
- (F) Wolfshöhle
- (G) Stehende Steine

Am unteren Ausläufer der Südstraße befindet sich Wanevs Turm (F, G), eine weitere Nebenquest und im Nordosten, hinter den Schutzmauern, liegt Bran's Höhle (B), einer der Werwölfe der Quest die ihr im Tyr Tempel erhaltet. Doch unser Ziel ist weiterhin der Köhlerwald und so solltet ihr dem Weg weiter gen Osten zum Ackerland folgen.

Auch auf dieser Karte gibt es nichts, was euch in der Hauptgeschichte voran treibt. Dennoch könnt ihr euch im Süden, bei Bauer O'Deels Hof (E), ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte einsacken. Pete O'Deel (1) hat nämlich Last mit einigen Wölfen, genauer gesagt mit einer Wölfin namens Silberrücken, die östlich seines Hofes (F) haust.

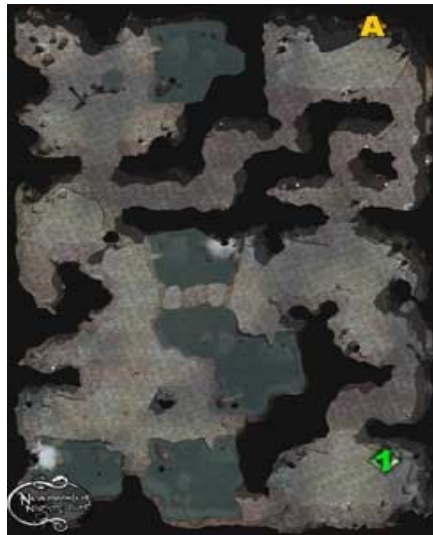
Silberrückens Höhle

Personen:

(1) Silberrücken

Orte:

(A) Südstraße: Ackerland



Ihr braucht lediglich in die Höhle vorrücken, Silberrücken ausschalten und schon seid ihr 300 Goldmünzen und 500 Erfahrungspunkte reicher. Wenn ihr eher der wortgewandte Typ seid, könnt ihr Silberrücken jedoch auch dazu überreden, sich ein neues Gebiet zu suchen. Dazu müsst ihr im Anschluss bei Pete jedoch ebenfalls einen recht schweren Überredungswurf ablegen. Wie auch immer ihr die Quest erledigt habt, führt euch euer eigentliche Weg weiter nach Osten.

Spukwald



Orte:

- (A) Südstraße: Ackerland
- (B) Alter Schriftrolle
- (C) Dorf der ewigen Nacht
- (D) Rote Säule
- (E) Spukgruft

Den ersten Waldabschnitt des Köhlerwaldes, den Spukwald, könnt ihr ebenfalls einfach durchlaufen, da es hier nichts wichtiges für den Hauptgeschichtsstrang gibt. Als wahrer Abenteurer wird euch das Mysterium um die leuchtende Säule im Südosten aber vermutlich keine Ruhe lassen. Neben der Säule und in den Ruinen im Nordwesten (B) findet ihr eine Schriftrolle und ein Buch, welche euch der Lösung des Rätsels näher bringen und euch den Zugang zur Spukgruft (E) gewähren. Außer einigen Untoten und zufälligen Schätzen gibt es Unten jedoch nicht viel zu sehen. Grund genug tiefer in den Wald vorzudringen. Der Eingang zum Köhlerwalddorf ist leicht nördlich am östlichen Rand der Karte (C).

Köhlerwalddorf



Personen:

- (1) Quint
- (2) Burgwächter

Orte:

- (A) Spukwald
- (B) Bürgermeister Mobleys Büro
- (C) Burg Jhareg

Dort angekommen, solltet ihr die Schenke (gegenüber vom Büro des Bürgermeisters, B) aufsuchen. Dort trifft ihr auf einen etwas seltsamen Mann, der euch nach dem Gespräch umgehend angreift. Schaltet ihn aus und nehmt sein Tagebuch an euch. Um die Siedlung zur Ruhe zu betten, müsstet ihr als Richter in Burg Jhareg (C) in Erscheinung treten. Dieses gehört jedoch nicht zur Hauptgeschichte. Wir werden zu einem späteren Zeitpunkt darauf eingehen. Nach erledigter Arbeit solltet ihr nach Lletzthafen zurückkehren und Aribeth Bericht erstatten.

Oststraße

Personen:

- (1) Professor Jax

Orte:

- (A) Lletzthafen
- (B) Nordstraße
- (C) Höhle
- (D) Archäologenunterkünfte
- (E) Wälder von Niewinter
- (F) Höhle
- (G) Trollhöhlen
- (H) Höhle
- (I) Südstraße



Über die Oststraße und die gewaltigen Schöpferruinen hinweg, geht es nun auf zur letzten Station - den Wäldern von Niewinter. (B)

Die Wälder von Niewinter



Personen:

- (1) Elgar / Janken
- (2) Henna / Welcar
- (3) Erzdruide Aawill
- (4) Jaer
- (5) Dregin

Orte:

- (A) Oststraße
- (B) Druidenlager
- (C) Tiefe Wälder

Im Druidenlager solltet ihr mit dem Erzdruiden Aawill (3) reden, dieser wird euch von seinen Sorgen (drei seiner Druiden sind spurlos verschwunden) berichten und euch den Zugang zu den Wäldern (C) erlauben.

Tiefe Wälder



Orte:

- (A) Druidenlager
- (B) Haus der Nympe
- (C) Herz des Waldes
- (D) Spinnenhöhle

Im tiefen Wald angelangt, werdet ihr unmittelbar von einer Dryade angegriffen. Sobald sie dem Tode nahe ist, kommt sie zu sich und redet mit euch. Fragt sie über die seltsamen Geschehnisse im Wald aus und lasst sie dann von dannen ziehen (wenn ihr wollt).

Weiter geht's zum Nymphenheim (B)

Nymphenheim

Personen:

- (1) Menschlicher Sklave
- (2) Nymphe
- (3) Nymphensklave
- (4) Terari

Orte:

- (A) Tiefe Wälder
- (B) Truhe (Zeremoniendolch, Spiegel der Eitelkeit)
- (C) Nymphhaarlocke



Dort solltet ihr mit dem gefangenen Druiden sprechen und dann die Nymphe (2) selbst aufsuchen. Nachdem ihr einiges in Erfahrung gebracht habt, solltet ihr den Spiegel der Eitelkeit, den Zeremoniendolch und das Buch aus der Truhe (B) im selbigen Raum an euch nehmen. Verlasst das Nymphenheim wieder und begeben euch zur Spinnenhöhle (D) im Süden des Waldes.

Spinnenhöhle



Personen:

(1) Spinnenkönigin

(2) Orlane

Orte:

(A) Tiefe Wälder

In einem Kokon (2) hinter der Spinnenkönigin (1) befindet sich der zweite vermisste Druide. Verlasst die Höhle wieder und dringt weiter ins Herz des Waldes vor.

Herz des Waldes



Orte:

- (A) Tiefe Wälder
- (B) Höhle
- (C) Höhle
- (D) Geisterwasserfall

Euer nächstes Ziel ist die Behausung der Hexe Setara (B) im Osten.

Sie ist zweifellos nicht mehr ganz bei Trost. Aber dagegen habt ihr bekanntlich das richtige Mittel. Gebt ihr ihren geliebten Spiegel zurück und sie versorgt euch dafür mit weiteren Informationen.

Außerdem gibt sie euch einen Schlüssel, mit dem ihr die dritte Druidin (2) aus dem Gefängnis befreien könnt. Somit habt ihr sie wieder alle beisammen und könnt euch von Aawill im Druidenlager eure Belohnung abholen.

Doch damit ist der Wald selbst immer noch nicht gerettet. Hier kommt nun der zweite Gegenstand aus der Nymphentruhe ins Spiel. Begeht euch zum Wasserfall-Altar im Südosten des Herz des Waldes (D) und rammt euch den Zeremoniendolch in die Brust.

Unerwarteterweise seid ihr nicht wirklich tot, sondern in der Welt des Waldgeistes.

Reich des Geistes

Personen:

- (1) Relmar
- (2) Geist des Waldes

Orte:

- (A) Startpunkt
- (B) Ausgangsteleporter



Geht nach Westen bis zu der Brücke wo euch ein komischer Zwerg (1) begegnet, welcher sich scheinbar der Kunst des Dichtens verschrieben hat. Redet mit Relmar und schaltet ihn nach dem

Gespräch aus. Sein Tagebuch solltet ihr keinesfalls vergessen.

Es geht weiter nach Westen, wo ihr auf einer "Insel" am Rand der Karte, in einem Haufen Geröll, das Heilmittel findet. Der Geist des Waldes befindet sich in der südöstlichen Ecke der Karte (2). Dort findet ihr auch das Portal (B) nach draußen. Zunächst müsst ihr jedoch gegen den Geist selbst antreten, da seine vernebelten Gedanken für das Chaos verantwortlich sind. Brecht den Kampf ab, sobald er dem Tode nahe ist und euch seinerseits nicht mehr angreift. Gebt ihm das Heilmittel und er teleportiert euch zurück in die Welt der Lebenden. Nach dieser Tortur geht es zurück nach Letzthafen.

Wenn ihr der Meinung seid, dass ihr genug Nebenquests für dieses Kapitel erledigt habt und bereit für die Abreise seid, redet mit Aarin und zieht anschließend gen Norden zu den Toren Luskans, welche euch nun offen stehen.

Luskan



Orte:

- (A) Tore zum Herrenturm der Arkanen
- (B) Abwasserkanal Haupteingang
- (C) Galrones Heim
- (D) Barams Viertel / Abwasserkanäle
- (E) Tyr Tempel
- (F) Runenhammer Schmiede
- (G) Abwasserkanäle / Geheimgang

- (H) Blinzel & Kitzel
- (I) Stadttore
- (J) Comarrs Flantabulöse Kontraption und Magische Errata
- (K) Händlergeschäft
- (M) Zum Entermesser
- (N) Hafenviertel (Kurths)
- (O) Jadales Anwesen

Nach Betreten der Stadt, werden unsere Abenteurer gleich in einen Kampf mit Schurken der Schwarzmesser verwickelt, die sich in Werratten verwandeln. Nach einem Gespräch mit dem ebenfalls anwesenden Bordell-Wächter Gregor Arniste, erfahren wir, dass die zwei überlebenden Oberkommandanten Baram und Kurth die Stadt unter ihre Kontrolle gebracht haben und sich die beiden rivalisierenden Banden angreifen, wann immer sie auf Angehörige der anderen treffen. Ebenso wird alles angegriffen was sich bewegt, weshalb auch keine anderen Bürger auf den Strassen anzutreffen sind.

Wir machen uns auf die Suche des Tyr-Tempels, (E) um erst mal mit Aarin Gend zu reden, da er uns ja mit seinen Informationen weiter helfen soll, wie und wo wir mit unseren 'Ermittlungen' in Sachen Kult anfangen sollen. Er empfängt uns gleich mit einer Hiobsbotschaft, nämlich dass Aribeth verschwunden ist und niemand über ihren Aufenthaltsort Bescheid weiß. Allerdings ist es zu diesem Zeitpunkt wichtiger sich erst mal um die Suche nach dem Kult zu kümmern.

Da wir ja selber herausgefunden haben, dass der Kult aus dem Heerturm in Luskan aus operiert, müssen wir einen Weg hinein finden. Laut Aarin Gend ist es aber nur mit einem bestimmten Siegel möglich, die magisch geschützte Brücke (A) zu dem Turm zu überqueren. Einen anderen Weg gibt es nicht. Aarin vermutet, dass er mit einem gültigen Siegel gefälschte Papiere fertigen könnte, damit wir unbehelligt zum Turm gelangen können. Wie Aarin auch in Erfahrung gebracht hat, besitzen die beiden Oberkommandanten so ein Siegel, um jederzeit in den Turm gehen zu können. Das legt den Schluss nahe, dass wir an so ein Siegel dran kommen müssen. Um mehr über die Oberkommandanten zu erfahren, sollen wir uns mit Fräulein Bela im Bordell 'Blinzel & Kitzel' (H) unterhalten.

Blinzel & Kitzel



Personen:

(1) Bela

Orte:

- (A) Blinzel & Kitzel Obergeschoss
- (B) Luskan

Das Bordell ist schnell gefunden, haben wir ja schon mit dem Wächter Gregor Arniste geredet. Fräulein Bela empfängt uns und ist gerne bereit ein paar Auskünfte über die Oberkommandanten Baram und Kurth loszuwerden. Für genauere Hinweise sollen wir uns jedoch an die Kurtisane Rhaine (1) in der oberen Etage wenden. Eigentlich will die Dame lieber allein gelassen werden, aber mit den richtigen Stichwörtern ist sie dann gerne bereit uns wichtige Hinweise zu liefern und als Bonus sogar noch Schlüssel zu geheimen Türen, welche zu den Verstecken der Oberkommandanten führen.

Abwasserkanäle



Personen:

- (1) Ghoul
- (2) Windhebel

Orte:

- (A) Luskan
- (B) Colmarrs Fantabulöser Kontrapulator
- (C) Luskan
- (D) Verschlussene Tür
- (E) Luskan
- (F) Verschlussene Tür

Der Eingang zu Baram's Reich, den Abwasserkanälen, liegt gleich ein Stückchen nach Westen über die Brücke hinter dem Bordell. (G) Dort unten (A) treffen wir auf einige Gruppen von Ghulen und Werratten. Die sind zwar in der Überzahl, aber stellen keine große Bedrohung dar. Allerdings gibt es im hinteren Teil dieser Ebene noch Ghul-Fürsten, von denen der 'ausgestoßene Ghul' eine kleine

Aufgabe für uns bereit hält und der auch den Schlüssel zu einer der verschlossenen Türen bei sich hat. Dazu kann aber Colmarr aus (B) mehr sagen.

Gehen wir aber direkt über den ersten Steg kommen wir nach kleinen Scharmützeln mit den Werratten zu einer verschlossenen Türe, die mit dem Schlüssel von Rhaine zu öffnen ist. Dahinter ein Ausgang (C), der uns tiefer in die Kanäle führt.

Barams Gebiet



Personen:

(1) Oberkommandant Baram

Orte:

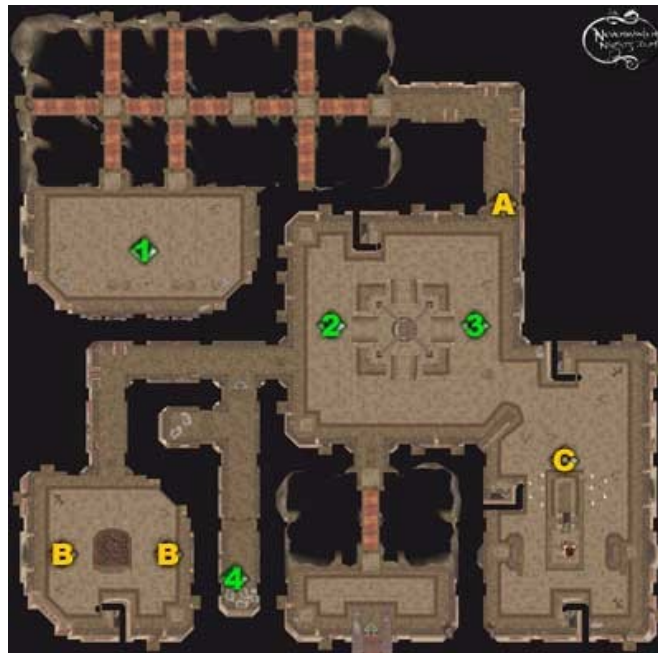
(A) Barams Lagerstätte

(B) Werratte

(C) Luskan

Auch hier gibt es wieder einige Kämpfe zu bestehen. Vor der Treppe nach oben, im nördlichen Teil der Karte steht ein Yan-Ti-Nekromant (A), der nach seinem Ableben ein wichtiges Pergament hinterlässt. Hier drauf können wir lesen, was wichtig ist, um ein bestimmtes Ritual durch zu führen. Klar, dass wir da dazwischen funken.

Barams Lagerstätte



Personen:

- (1) Oberkommandant Baram
- (2) Yuan-Ti Beschwörer
- (3) Yuan-Ti Nekromant
- (4) Kindermädchen

Orte:

- (A) Verschlussene Tür
- (B) Knochenportal
- (C) Geisterportal

Wir gehen die Treppe hoch und finden einige Räume, in denen eigenartige Rituale durchgeführt werden. Um dem faulen Zauber ein schnelles Ende zu bereiten wenden wir uns erst nach links den Gang entlang. In dem Raum stehen ein paar Skelette, die uns davon abhalten wollen, das Ritual zu stören. Sind die aus dem Weg geschafft, zerstören wir die beiden Transmittertafeln (B) aus Knochen, die an beiden Seiten des Raumes stehen. Dadurch wird auch der Knochenaltar in seine Bestandteile aufgelöst. Erst jetzt ist der Yan-Ti-Nekromant vor dem Beschwörungsportal angreifbar geworden. Nach einem ziemlich heftigen Kampf wenden wir uns in den rechten Raum, wo ein Skelett-Magier (C) und einige Akolythen eine anderen Teil des Rituals ausführen. Diese sind einfache Gegner, allerdings sind wir dennoch zu spät. Eine starke Mumie erhebt sich aus dem unheiligen Strahl vor dem Altar. Erst wenn wir auch diese wieder zur Hölle geschickt haben, kann der Kampf gegen den zweiten Yan-Ti-Nekromant beginnen. Dieser hinterlässt uns freundlicherweise einen Gruftschlüssel, mit dem wir die Türe zu Baram's Lager (A) öffnen können. Auch hier stehen wieder Söldner und Werratten, die unsere Helden aufhalten wollen. In dem Raum treffen wir dann auch Baram (1) selber und weitere Helfer. In einer der mit Fallen gesicherten Kisten finden wir denn auch das Siegel, welches wir so dringend benötigen. Aarin Gend stellt damit auch den gefälschten Diplomatenpass aus. Damit können wir nun zur Brückenwache gehen und Einlass verlangen. Auf der anderen Seite der Brücke betreten wir den Hof

des Heerturmes. Hier wartet Hauptmann Islund, der auch noch ein paar Worte mit uns wechseln will. Aber auch an dem kommt man recht einfach vorbei.

Der Heerturm



Personen:

- (1) Yeanasha
- (2) Gurak Darmschlitzer

Orte:

- (A) Heerturm Hof
- (B) Brief an Aribeth
- (C) Kleines Tagebuch / Turmschlüssel
- (D) Verschlussene Tür (Turmschlüssel)
- (E) Heerturmportal
- (F) Ausgang

Hier im Eingangsbereich, wie auch im ganzen Turm, finden wir Fallen am Boden und an Kisten. Schildwächter stehen dekorativ herum. In den Räumen, die wir natürlich alle durchsuchen, treffen wir einige Botschafter von diversen Stämmen, die sich auf Einladung von Maugrim hier befinden und auf eine Audienz warten. Scheinbar gab es heftige Kämpfe im Turm, so dass die Leute schon länger warten. In einem Zimmer ist ein Schildwächter, der uns sogleich angreift. Den Grund dafür finden wir im Wandschrank. Ein Schlüssel zum Turm und ein kleines Tagebuch (C). Dieses Tagebuch gehört Aribeth und wir erfahren, dass sie sich auch hier im Heerturm aufhält. Mit dem Schlüssel verschaffen wir uns Zugang zum hinteren Teil des Eingangsbereiches (D). Dort erwartet uns ein aufgebrachter Schildwächter und einige andere, die uns am Eintreten hindern wollen. Nach dem Kampf schauen wir uns in Ruhe um und untersuchen die Säule des Heerturmportales (E) genauer. Scheint eine Art Lift zu sein, denn man kann damit die zweite Ebene erreichen.

Ebene 2

Personen:

(1) Blaskar

Orte:

(A) Heerturmportal

(B) Ein-/Ausgang

(C) Portalstein für Ebene 3 & 5

(D) Portalstein für Ebene 6

(E) Portalstein für Ebene 4



Hier halten im Nebenraum einige Heerturm-Magierlehrlinge Beschwörungs-Übungen ab, die wir aber unterbrechen. Danach schauen wir uns in den angrenzenden Zimmern um. In einem Raum ist der mächtige Magier Blaskar Lauthlon (1), wo wir dann auch einige schöne magische Gegenstände finden, wenn er das Zeitliche gesegnet hat. Ebenfalls hat er zwei Portalsteine (C, D) in seinem Besitz, mit denen wir weitere Ebenen des Turmes erkunden können.

Ebene 3

Orte:

(A) Abyssisches Portal

(B) Portalstein für Ebene 4

(C) Ein-/Ausgang

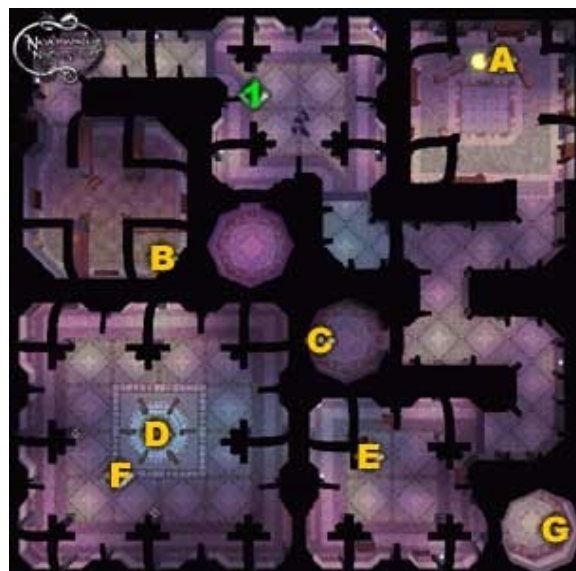
(D) Heerturmportal

(E) Höllisches Portal



In der Bücherei des Magielabors finden wir ein Forschungstagebuch über die Blutkriege. Es enthält Informationen über Portale in die Ebenen der Abyss, welche hier für Untersuchungen offen gehalten werden. Weiter hinten im Raum befinden sich Scharen von Imps und Quasiten im Kampf. In der Kiste (B) ganz hinten in der Ecke liegt ein Portalstein für Ebene 4. Aber erst schließen wir die beiden Portale, indem wir jeweils ein Imp-Auge ins Portal der Quasiten legen und umgekehrt. Damit wird dem unkontrollierten Auftauchen immer neuer Flattergegner ein Ende bereitet.

Ebene 4



Personen:

(1) Rimardo

Orte:

(A) Golemvervielfältigungskapsel

(B) Portalstein für Ebene 7

(C) Replikationsstab

- (D) Ein-/Ausgang
- (E) Arteno Geths Tagebuch
- (F) Heerturmportal
- (G) Golemkontrollstab

Hinter der einzigen Türe steht eine Anzahl Wächter, die uns aufhalten wollen. In dem Raum liegt die Leiche von Arteno Geth (E). Er hat ein Tagebuch bei sich, in welchem es um die Herstellung von Golems geht. Scheinbar mag er den neuen Herrscher des Turmes, Maugrim, nicht sehr. In den Räumen, wo die Fleischgolems hausen, finden wir dann auch die beiden Stäbe (C, G), von denen im Tagebuch die Rede ist. Der Gang führt uns an einer nicht zu öffnenden Türe vorbei zum Golemkonstruktionszimmer. Nach eingehender Untersuchung der Golemvervielfältigungskapsel legen wir die beiden gefundenen Zepter in die dafür vorgesehenen Vertiefungen (A). Das hat zur Folge, dass ein Helmschrecken auftaucht, der uns netterweise die verschlossene Türe nebenan öffnet. Hier entbrennt ein erbitterter Kampf gegen Wächter, Elementare und einen Eisengolem. Ebenso ist da der Magier Rimardo Domine (1), der dann doch lieber reden will, als sterben. Von ihm erfahren wir auch, dass Aribeth zum Feind übergelaufen ist und dass Maugrim die Worte der Macht sucht. Wenn er verschwunden ist, durchsuchen wir noch die Bibliothek und finden weitere Portalsteine für den Turm.

Ebene 5

Personen:

- (1) Nyphithys

Orte:

- (A) Portalstein für Ebene 8
- (B) Portalstein für Ebene 6
- (C) Kohlenbecken
- (D) Ein-/Ausgang
- (E) Heerturmportal



Hinter der rechten Türe, die durch eine Falle gesichert ist, auch hier wieder die unvermeidlichen

Wachen, Magier und Akolythen, die sich uns in den Weg stellen. Am Ende des Ganges steht Nyphithys (1) in einem magischen Gefängnis. Sie möchte mit uns sprechen. Wenn wir sie befreien, (Kohlebecken (C) zerschlagen) erhalten wir von ihr einen Schutzskarabäus +3. In den anderen Räumen sind noch weitere Gegner anzutreffen und Portalsteine (A) zu finden.

Ebene 6



Orte:

- (A) Oberster Portalstein, Portalstein für Ebene 8
- (B) Ein-/Ausgang
- (C) Heerturmportal

Nehmen wir hier die rechte Türe, wartet ein Minotaurus in der Bibliothek auf uns. In dem Raum dahinter sind zwei weitere im Kampf mit einem Schlachtenverschlinger. Ein paar Türen weiter greift Valindra Schattenmantel an. Ein paar kräftige Schläge und ihre Zauber verpuffen nutzlos. In dem kleinen Raum nebenan finden wir in einer durch Fallen geschützten Truhe (A) einen Portalstein zur obersten Ebene.

Ebene 7

Personen:

- (1) Deltagar
- (2) Wächter

Orte:

- (A) Ein-/Ausgang
- (B) Heerturmportal



Hier befindet sich ein Gefängnis, das von Minotauern bewacht wird. Allerdings sind auch die meisten der Häftlinge feindlich gesinnt. Hüter Erjack hat einen Schlüssel für alle Zellen. In einer Zelle finden wir Deltagar Zhelhund (1). Von ihm erfahren wir ein paar Dinge, was Maugrim, die Kämpfe im Turm und den Kult angeht.

Ebene 8



Orte:

- (A) Portalstein für Ebene 4
- (B) Ein-/Ausgang
- (C) Heerturmportal

Eine Meute von Imps und anderen Wesen aus anderen Ebenen hält sich hier auf und im Nordosten (A) gibt es eine Kiste mit einem Ebene 4 Portalstein, der nun jedoch vollkommen nutzlos für euch sein dürfte.

Ebene 9



Personen:

(1) Arklem

Orte:

(A) Heerturmportal

(B) Eingang

(C) Kohlenbecken

(D) Portal zur Zinne

Hier treffen wir auf den ehemaligen Erzmagier Arklem (1). Es stellt sich heraus, dass er in einem magischen Gefängnis festgehalten wird, wie seine Freundin Nyphithys von Ebene 5. Allerdings ist diese magische Barriere stärker. 4 Kohlebecken (C) in abgetrennten Räumen halten die Magie aufrecht. Nach der Zerschlagung eines jeden Beckens erscheint ein Monster, welches uns aufhalten soll weitere Becken zu zerstören. Ist Arklem befreit, öffnet er uns den Weg zur Zinne des Turmes, wo sich Maugrim aufhalten soll.

Zinne



Personen:

(1) Aribeth & Maugrim

Orte:

(A) Portal

Zuerst durchsuchen wir Maugrim's Lagerstätte. Hier liegt sein Tagebuch, welches aber auch nicht mehr viele neue Informationen bringt, die wir nicht schon wüssten. Hinter einer Türe unterhalten sich Maugrim, Aribeth und Morag, sind allerdings nicht sehr erfreut über die Störung. Nachdem sie auf magische Weise verschwinden bleibt nur noch der Kampf mit den Echsen und der Gang zu Aarin Gend, um ihm zu berichten, was wir in Erfahrung bringen konnten.

Komplettlösung Kapitel 3

Das 1. Wort der Macht: Beorunnas Brunnen



Personen:

- (1) Boddyknock
- (2) Grimmbeißer
- (3) Linu
- (4) Sharwyn
- (5) Dealan
- (6) Tomi
- (7) Aarin Gend

Orte:

- (A) Beorunnas Brunnen

Im Anschluss an das 2. Kapitel findet man sich in Aarins Blockhütte wieder. In einem Gespräch mit Aarin Gend (7) erfährt man von der Bedeutung der "Worte der Macht" für den Kriegsausgang, und bekommt den Auftrag die Worte zu finden und zu Aarin zu bringen. Außerdem erwähnt Aarin die Archäologin Lilian Cambrige, welche den Standort eines der Worte der Macht kennt. Lilian ist im Erdgeschoss des Saufhauses zu finden. Nach dem Gespräch sollte man einen der Gefolgsleute anheuern (1-6), anschließend geht's in das Saufhaus (G).

Beorunnas Brunnen: Das Saufhaus

Personen:

- (1) Lilian
- (2) Lodar
- (3) Averik
- (4) Schankwirt

Orte:

- (A) Beorunnas Brunnen
- (B) Das Saufhaus Obergeschoss



Im Saufhaus spricht man als erstes mit Lilian (1), diese erzählt dass sie im Vollrausch einen mächtigen magischen Gegenstand, die Schneekugel, an den Magier Nax verloren hat, allerdings konnte sie ihm eine Teleportationsschriftrolle stehlen. Nax erforscht wahrscheinlich gerade das Verlassenen Zauberer Gewölbe im Kalten Wald, welches man mit Hilfe der Teleportationsschriftrolle betreten kann. Wenn man Lilian die Schneekugel bringt, verrät sie einem auch den Aufenthaltsort des 1. "Wort der Macht". Nach diesem Gespräch verlässt man Beorunnas Brunnen in Richtung Kalter Wald (A).

Der Kalte Wald 1



Personen:

- (1) Orkischer Kundschafter
- (2) Delvar
- (3) Vaath

Orte:

- (A) Der Kalte Wald 2
- (B) Der Kalte Wald 3
- (C) Orklager
- (D) Beorunnas Brunnen

Im Kalten Wald wird man vom Kundschafter Delvar Vanathar angesprochen. Dieser arbeitet für Aarin und erzählt, dass im Kalten Wald eine Orkbande (C) ihr Lager aufgeschlagen hat, außerdem berichtet er von magischen Leuchtenden Säulen die er auf einer Lichtung (B) stehen sah. Da die Orks für die Hauptgeschichte ohne Bedeutung sind, wenden wir uns nach Nord-Ost, und dringen tiefer in den Kalten Wald ein (B).

Der Kalte Wald 2



Personen:

- (1) Kultist (Führer)

Orte:

- (A) Der Kalte Wald 1
- (B) Zauberer Gewölbe

Nachdem man dieses Waldstück betreten hat, sollte man als erstes den Kultistenführer und seine Anhänger (1) töten. Dieser hinterlässt allerdings nur ein Tagebuch in dem beschrieben wird wie der Kult mit Zweiflern umgeht, dieses ist aber für den Spielverlauf ohne Bedeutung. Nachdem man das Gebiet von einigen Werkätzen gesäubert hat, sollte man den Magierkreis (B) betreten, allerdings muss man dazu die Teleportationsschriftrolle von Lilian im Rucksack haben.

Das Zauberer Gewölbe

Personen:

(1) Nax

Orte:

(A) Gong

(B) Schneekugel

(C) Ring: Melfs Säurepfeil

(D) Eingang

(E) Beschwörungsbecken

(F) Elementare Wasserbeschwörung



Im Zauberer Gewölbe wendet man sich zuerst nach Süden und spricht mit Nax (1), dieser will als Belohnung für seine Befreiung die Schneekugel hergeben. Er rät dem Spieler einen Wasserelementar zu beschwören, Informationen dazu findet man in der Bibliothek im Süd-Osten. Nach dem Gespräch wird die Bibliothek (F) untersucht, dort findet man in einem Bücherregal das Buch "Elementare Wasserbeschwörung". Nun sollte man sich nach Norden begeben, und das Kohlebecken in dem Nord-Ost Turm zerstören, da dort immer neue Feuerelementare entstehen. Von dort geht's nach Westen und dann die erste Türe nach Süden, dort findet man bei einer Leiche die für das Ritual benötigte Slaad Zunge. Im Angrenzenden Magierlabor findet man in einer Truhe den ebenfalls für das Ritual benötigten Ring "Melf's Säurepfeil". Nun geht's weiter nach Westen, wobei man den Gong Raum (A) vorerst ignorieren sollte. Im Nord-West Turm findet man in einem Bücherregal eine Tagebuchseite, welche die Geschichte des Beschwörungsduells des Zauberer Cyril Lyricus mit der Berghexe Nebacha erzählt. Die Reihenfolge der Beschworenen Tiere ist auch die Lösung für das Gong Rätsel (A) (Wildkatze, Jagdhund, Bär, Drache). Nun wendet man sich nach Süd-Westen, im ersten Raum der nach Osten abzweigt befinden sich nur einige Erdkolosse,

allerdings sollte man dann noch das 2. Feuelementar Brazier im Süd-West Turm zerstören. Dann geht's in den Beschwörungsraum (E), dort kann man den Wasserelementar beschwören (Slaad Zunge in das Becken legen und Melfs Säurepfeil auf das Becken zaubern). Dieser erfüllt einem einen Wunsch, die Befreiung von Nax oder einen Mächtigen Magischen Gegenstand. Wenn man den Gegenstand wählt, bekommt man einen "Unsichtbarkeitsring", sollte man Nax befreien, gesteht dieser, dass er die Schneekugel nicht besitzt. Nax verrät einem aber die Lösung des Gong Rätsels (Wildkatze, Jagdhund, Bär, Drache). Nun begibt man sich in den Gong Raum (A), nachdem die Gongs in der richtigen Reihenfolge geschlagen wurden öffnet sich die Türe zur Schneekugel (B). Nach dem Kampf gegen den Feuelementar nimmt man die Schneekugel und kehrt zu Lilian zurück.

Die Schneekugel



Personen:

(1) Arwyl

(2) Hodd

Orte:

(A) Zwergenportal

(B) Nymphenportal

(C) Schneekugelhöhle

(D) Ein-/Ausgang

Nach der Übergabe der Kugel verrät Lilian, dass in der Schneekugel eine Miniaturwelt existiert, in dieser befindet sich auch das 1. "Wort der Macht". Nach diesem Gespräch begibt man sich in Lilians Zimmer im 1. Stock. Dort wird die Kugel einmal gedreht und dann betreten. In der Kugel spricht man zuerst mit dem Zwerg Hodd(2), von diesem erfährt man, dass Zwerge und Nymphen unsterblich sind, und die Nymphen die Zwerge ohne Grund abschlachten. Nach diesem Gespräch

betritt man die Höhle (C). In der Höhle nimmt man das Zerbrochene "Amulett der Zeitalter" (B) an sich, in einem Bücherhaufen findet man die Tagebücher von Hodd und Arwyl. Nun sollte man mit dem Weißen Wächterdrachen (1) sprechen, von diesem erfährt man wie er die Welt in der Schneekugel schuf, und warum sich Zwerge und Nymphen bekämpfen. Nach diesem Gespräch verlässt man die Höhle und spricht wieder mit Hodd (2) und lässt von diesem das Amulett reparieren. Nun verlässt man die Schneekugel, dreht sie einmal und betritt sie wieder. Jetzt sind die Zwerge "die Bösen" und schlachten die Nymphen ab. Nun geht man zu Arwyl (1) und lässt das Amulett magisch aufladen. Mit dem Amulett geschützt betritt man die Höhle (C), wo man von dem Drachen angegriffen wird. Nach diesem Kampf kann man die Truhe (A) öffnen und das 1. "Wort der Macht" an sich nehmen. Nun erscheint Haeraldine, eine Sklavin des Wortes. Ihr sollte man die Wahrheit sagen, woraufhin sie einiges über die Geschichte der Worte erzählt, dem Spieler ihre Hilfe zusichert und dann wieder verschwindet. Daraufhin verlässt man die Schneekugel durch das Portal und kehrt zu Aarin zurück. Dieser ist über die Bergung des Wortes sehr erfreut und belohnt den Spieler mit 2500 Goldmünzen.

Das 2. Wort der Macht: Feste Ilkard



Orte:

- (A) Ländliches Gebiet
- (B) Höhleneingang
- (C) Zu den nördlichen Gehöfen
- (D) Uthgard Befehlsposten
- (E) Befehlshaber Unterkunft

- (F) Siedlerunterkünfte
- (G) Haupttruppenunterkünfte
- (H) Zu den Ruinen
- (I) Katapult

Auf den Rat des Gefolgsman hin, verlässt man Beorunnas Brunnen in Richtung Feste Ilkard (J). Im ländlichen Gebiet zwischen Beorunnas Brunnen und der Feste Ilkard findet man bei einer der am Wegrand liegenden Leichen einen "Nimmervollen Beutel", außer zahlreichen Kriegeren des Elch-Stammes gibt es in diesem Gebiet nichts mehr Interessantes. In der Feste angekommen, folgt man dem Weg bis zum Eingangstor, welches die Wachen für uns öffnen. Nun begeben wir uns direkt zu den Ruinen (H), da die anderen Schauplätze für die Hauptgeschichte ohne Bedeutung sind.

Die Schöpferruinen

Personen:

- (1) Golem-Sklave

Orte:

- (A) Fort Ilkard Ruinen
- (B) Garten
- (C) Sonnenuhr
- (D) Das Klangrätzel
- (E) Das Lichträtzel
- (F) Das Rauchrätzel
- (G) Wort der Macht



Nachdem man die Kultisten(1) erledigt und das Tagebuch ihres Führers gelesen hat, sollte man die Ruinen der Schöpferrasse (B) betreten. Bei durchlaufen der farbigen Lichtsäulen werden zufällige Effekte ausgelöst. In den Ruinen der Schöpferrasse sollte man als erstes den Garten (B) aufsuchen

und mit der Zeitreisenden Sapphira (1) reden. Von dieser erfährt man, dass die Golemsklaven unzerstörbar sind, man diesen aber in der Vergangenheit einen Schwachpunkt einbauen könnte. Da die Ruinen der Schöpferrasse auf einem Zeitnexus erbaut sind, ist hier eine Zeitreise möglich. Sapphira benötigt die Frucht eines Ultarg Baumes, dieser blüht aber nur alle 100 000 Jahre. Daher ist sie bereit dem Spieler die Zeitreise zu erklären, wenn dieser dafür die Samen des Ultarg Baumes in der Vergangenheit pflanzt. Nach diesem Gespräch begibt man sich zu einer der Sonnenuhren (C) und reist in die Vergangenheit. Dort spricht man als erstes mit Lokar, diese findet man neben der Nord-Östlichen Sonnenuhr. Von diesem erhält man einen Ring, mit dem man die Golemsklaven(1) überzeugen kann, den Golems eine Schwachstelle nach Wahl einzubauen. Die Lösungen für die 3 Rätsel findet man in den jeweiligen Räumen (D E F).

Lichträtsel (E): Blauen und Roten Edelstein ins Primärfarbenbecken, Je einen der beiden Violetten in die Sekundärfarbenbecken.

Rauchrätsel (F): Gelbes und Rotes Pulver, dann Blaues und Rotes Pulver, und zuletzt Gelbes und Blaues Pulver verbrennen.

Klangrätsel (D): Die einzelnen Gongs müssen in der Reihenfolge wie auf der Skizze geschlagen werden.



Jetzt sollte man den Garten (B) aufsuchen und mit Morag sprechen. Diese verschwindet aber, nachdem sie den Spieler als Zeitreisenden entlarvt hat, und hinterlässt einige Wachen. Nachdem diese beseitigt sind, kann man den Utarg Baum pflanzen.

Nun reist man zurück in die Gegenwart, nachdem die Golems vernichtet und die Rätsel gelöst sind, öffnet sich die Türe zum 2. "Wort der Macht" (G).

Nach dem Endkampf gegen einen Leibhaftigen Balor, kann man das "Wort der Macht" an sich nehmen. Dann taucht wieder Haeraldine auf, aber als sie etwas über die Schreckenskönigin Morag erzählen will, verschwindet sie plötzlich. Daraufhin verlässt man die Ruinen der Schöpferrasse durch das Portal und kehrt zu Aarin zurück. Dieser ist über die Bergung des Wortes sehr erfreut und belohnt den Spieler mit 2500 Goldmünzen.

3. Wort der Macht: Mondwald



Personen:

(1) Ixaristu

Orte:

(A) Mondwald 2

(B) Obould's Höhle

(C) Beorunnas Brunnen

Im Mondwald angekommen, sollte man sich als erstes zu Ixaristu (1) vom Stamm des Adlers durchkämpfen und mit ihm reden. Von diesem erfährt man, dass der Stamm des Adlers von Hügelriesen angegriffen wird, und das er als Adler im Grat der Welt Feuerriesen gegen Drachen kämpfen sah. Diese Kämpfe könnten auch die Angriffe der Hügelriesen ausgelöst haben. Nach diesem Gespräch dringt man tiefer in den Mondwald ein (A).

Mondwald 2



Orte:

- (A) Mondwald: Grad der Welt
- (B) Hügel Riesen Höhle
- (C) Akulatraxas Höhle
- (D) Mondwald 1

Die Höhle des Orkkönigs Obould Vielpfeil (B) ist für die Hauptgeschichte ohne Bedeutung. Dort angekommen, begibt man sich als erstes in die Drachenhöhle (C) und spricht mit dem Grünen Drachen Akulatraxas (1).

Akulatraxas Höhle

Personen:

- (1) Akulatraxas

Orte:

- (A) Mondwald 2
- (B) Brutbecken für Eier



Von Akulatraxas bekommt man den Auftrag den Hügelriesenhäuptling zu töten und seinen Kopf zu bringen, da nur so die Angriffe der Hügelriesen gegen ihre Eier beendet werden können. Nun verlässt man die Drachenhöhle und betritt die Hügelriesenhöhle (B).

Hügelriesenhöhle Ebene 1



Orte:

(A) Mondwald 2

(B) Hügelriesenhöhle 2

Dort schlägt man sich bis zur Treppe in der Mitte der Höhle (B) durch, und steigt tiefer in die Höhle hinab.

Hügelriesenhöhle Ebene 2



Personen:

(1) Häuptling der Hügelriesen

Orte:

(A) Hügelriesenhöhle 1

Nun bewegt man sich zum Hügelriesenhäuptling (1) und erschlägt ihn. Mit seinem Kopf kehrt man zu Akulatraxas zurück, für den Kopf bekommt man 1000 Goldmünzen und einen "Schutzskarabäus +4". Außerdem verrät Akulatraxas nun etwas über die anderen Drachen in der Gegend.

Grat der Welt



Orte:

- (A) Feuerriesenhöhle
- (B) Gorgothas Höhle
- (C) Messingdrachenhöhle
- (D) Mondwald 2

Mit diesem Wissen verlassen wir nun den Mondwald in Richtung Grat der Welt (A). Hier wird man sofort von Kultisten und Feuerriesen angegriffen, wobei der Kultistenführer mal wieder ein Tagebuch hinterlässt. Der Messingdrache Scylandara (C) wurde leider schon von den Feuerriesen getötet, daher betritt man die Höhle des Golddrachen Gorgotha (B).

Gorgothas Höhle

Personen:

- (1) Gorgotha

Orte:

- (A) Grad der Welt
- (B) Brutbecken für Eier



Von Gorgotha (1) erfährt man, dass der Rote Drache Klauth die Feuerriesen kontrolliert, und von diesen Dracheneier klauen lässt. Daher ist Gorgotha auch bereit, für Klauths Kopf einen mächtigen Gegenstand aus ihrem Hort herzugeben. Nun verlässt man Gorgothas Höhle, wendet sich nach Norden und betritt die Feuerriesenhöhle (A).

Feuerriesenhöhle 1

Personen:

(1) Wogar

Orte:

(A) Feuerriesenhöhle Ebene 2

(B) Brunhildas Tagebuch



(C) Feuerriesenhöhle Ebene 3

(D) Grad der Welt

Hier schlägt man sich durch die Zahlreich auftretenden Duergar und Feuerriesen, bis man bei Wogar (1) ankommt. Dieser Halbork ist der Berater des Feuerriesenkönigs Skrogg, für seine Freiheit ist er Bereit alles über diesen zu verraten. Nach diesem Gespräch stößt man im Norden (A) weiter in das Feuerriesenreich vor.

Feuerriesenhöhle 2



Personen:

(1) Gefangene

Orte:

(A) Klauths Ritualbuch

(B) Herbeizauberungsschreine

(C) Feuerriesenhöhle Ebene 1

In der 2. Ebene der Feuerriesenhöhle angekommen, wendet man sich nach Norden, und nimmt "Klauths Ritualbuch" (A) an sich. Im Osten der Höhle befindet sich ein Oger (B), der aus Altären Feuerelementare hervorruft, dies ist aber für die Hauptgeschichte ohne Bedeutung. Nun kehrt man in die 1. Ebene der Feuerriesenhöhle (C) zurück, und wendet sich nach Osten. Nachdem man "Brunhildas Tagebuch" (B) an sich genommen hat, begibt man sich in die 3. Ebene der Feuerriesenhöhle (C).

Feuerriesenhöhle 3



Personen:

(1) König Skrogg

Orte:

(A) Feuerriesenhöhle Ebene 1

(B) Slaadhöhle

(C) Drachenkerker

(D) Klauths Höhle

Dort wendet man sich nach Süden und erschlägt den Feuerriesenkönig Skrogg(1). Dann geht's weiter in die Slaadhöhle (B), die Masse der Feuerriesen auf den Weg dorthin erledigt man am besten einzeln (weglocken).

Slaadhöhle

Personen:

(1) Todesslaad

Orte:

(A) Feuerriesenhöhle Ebene 3



In der Slaadhöhle trifft man neben einigen Grauen Slaad, auch auf einen Todesslaad(1), dieser hinterlässt ein Exemplar von "Klauths Ritualbuch". Jetzt verlässt man die Slaadhöhle wieder, und betritt den Drachenkerker (C).

Drachenkerker



Personen:

(1) Blauer Drache

Orte:

(A) Feuerriesenhöhle Ebene 3

(B) Podest

Im Drachenkerker nimmt man die Drachensphäre aus dem Springbrunnen. Dann sollte man den Blauen Drachen (1) töten, und seine Tote Essenz in der Sphäre sammeln. Dazu legt man die Sphäre in das Podest (B). Nun verlässt man den Drachenkerker und betritt Klauths Höhle (D).

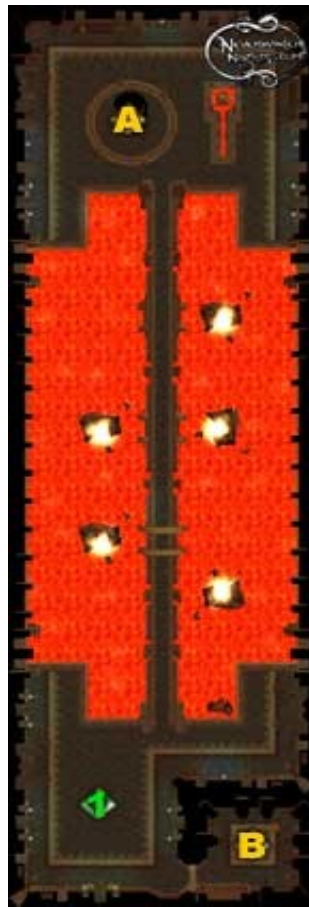
Klauths Höhle

Personen:

(1) Klauth

Orte:

- (A) Feuerriesehöhle
- (B) Wort der Macht



Klauth erzählt, dass er ein "Wort der Macht" besitzt, und dieses gegen Dracheneier eintauschen würde. Die folgende Handlung hängt stark von der Gesinnung des Spielercharakters ab:

Böser Lösungsweg:

Als "Böser" stimmt man Klauths Plan zu, und besorgt ihm die Dracheneier. Dazu kehrt man zu Gorgohta und/oder Akulatraxas und stiehlt deren Eier. Da diese den Diebstahl aber bemerken, müssen sie leider Vernichtet werden. Für das 1. Drachenei gibt Klauth den Schlüssel zu seiner Schatzkammer, in der sich auch das "Wort der Macht" befindet, heraus. Für das 2. Drachenei bezahlt er 5000 Goldmünzen. Daher muss für den weiteren Spielverlauf nur ein Drachenei besorgt und abgeliefert werden. Wenn man möchte, kann man Klauth nun die Essenz des toten Drachen geben, er belohnt einen dafür mit 5000 Goldmünzen. Nachdem er diese verschlungen hat, bemerkt er den Verrat und attackiert den Spieler. Da er aber durch die Essenz geschwächt ist, ist es möglich ihn zu besiegen, man wird dann mit einer Reihen magischer Gegenstände aus seinem Nachlass belohnt (z.B. Roter Drachenschuppenpanzer). Nachdem man das "Wort der Macht" an sich genommen hat, und mit Haeraldine gesprochen hat, sollte man zu Aarin zurückkehren.

Guter Lösungsweg:

Als "Guter" bietet man Klauth gleich zu Beginn des Gesprächs die Essenz des toten Drachen an, er belohnt einen dafür mit 5000 Goldmünzen. Nachdem er diese verschlungen hat, bemerkt er den

Verrat und attackiert den Spieler. Da er aber durch die Essenz geschwächt ist, ist es möglich ihn zu besiegen, man wird dann mit einer Reihe magischer Gegenstände aus seinem Nachlass belohnt (z.B. Roter Drachenschuppenpanzer). Außerdem kann man seiner Leiche nun den Schlüssel zu seiner Schatzkammer, in der sich auch das "Wort der Macht" befindet, entnehmen. Nachdem man selbige gelehrt hat und das Gespräch mit Haeraldine beendet hat, sollte man noch zu Gorgotha gehen, und seine Belohnung, einen "Uthgardschen Zeremonien Gürtel" abholen. Nun sollte man zu Aarin zurückkehren.

Beorunnas Brunnen:

Aarin ist über die Bergung des Wortes sehr erfreut und belohnt den Spieler mit 4500 Goldmünzen. Außerdem berichtet er, das Niewinter gefallen ist und die Verteidiger sich in Burg Nie verschanzt haben. Daher müssen er und der Spieler sofort nach Burg Nie aufbrechen.

Komplettlösung Kapitel 4

Burg Nie



Personen:

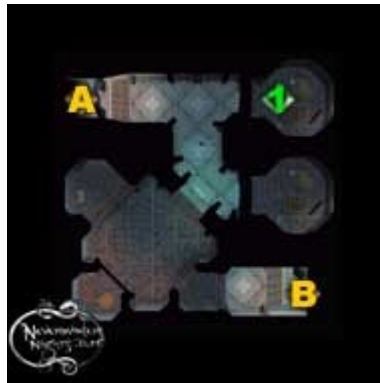
- (1) Fürst Nasher Alagondar
- (2) Aarin Gend

Orte:

- (A) Verlies der Burg
- (B) Stadtzentrum

Redet zunächst mit Fürst Nasher (1) und Aarin Gend (2). Von ihnen werdet ihr erfahren, dass die Lage im Moment sehr schlecht steht, denn die Luskanischen Streitkräfte haben einen großen Teil Niewinters erobert und die Worte der macht haben bisher auch nicht wirklich etwas gebracht.

Das Verlies der Burg



Personen:

(1) Haedraline

Orte:

(A) Burg Nie

(B) Burghöhlen

Nachdem ihr euch über die Lage informiert habt solltet ihr euch zu Haedraline in den Kerker (A) begeben und mit ihr sprechen. Redet zunächst mit dem Wächter, wenn ihr ihm sagt dass Fürst Nasher euch schickte wird er das Gitter zu Haedralines Kerker öffnen. Sie (1) ist über die vorangegangenen Ereignisse nicht besonders erfreut, meint allerdings es wäre jetzt wichtiger sich um das vierte Wort der Macht zu kümmern welches sich im Besitz von Morag und Aribeth befindet. Somit solltet ihr den Kerker wieder verlassen und euch ins Stadtzentrum begeben.

Stadtzentrum



Personen:

- (1) Nyatar
- (2) Kommandant von Niewinter

Orte:

- (A) Burg Nie
- (B) Klingenhandel
- (C) Tyr Tempel
- (D) Mondsteinmaske
- (E) Mantelturm
- (F) Waffen und Rüstungen
- (G) Kriegszonen

Hier könnt ihr euch ausrüsten und auch ein Bild von der Lage machen. Ausrüstung gibt es unter anderem in der Mondsteinmaske (D), im Klingenhandel (B), bei dem Druiden Nyatar (1), in der Halle der Gerechtigkeit (C) und im Mantelturm (E). Ihr solltet auf jeden Fall im Klingenhandel vorbeigehen und euch dort mit Trancar unterhalten. Von ihm erhaltet ihr die Aufgabe alle Katapulte und die Golems zu zerstören. Dies ist übrigens nicht für die Hauptstory notwendig, ihr müsst es aber quasi auf dem Weg erledigen. Zudem erfahrt ihr von Trancar, dass ein gewisser ehemaliger Schmuggler namens Asghard eventuell etwas genaueres über den Verbleib von Aribeth und Maugrim wissen könnte.

Mondsteinmaske



Personen:

- (1) Ophala
- (2) Luce

Orte:

- (A) Stadtzentrum

Eine weitere optionale Quest bekommt ihr in der Mondsteinmaske. Luces (2) kleine Schwester ist nämlich verschwunden. Auch diesen Auftrag könnt ihr mit Leichtigkeit nebenbei lösen. Nachdem ihr alles erledigt habt, ist es an der Zeit sich ins Kriegsgebiet(G) zu ziehen.

Kriegsgebiet



Personen:

(1) Belagerungsgolem

(2) Leesa

Orte:

(A) Stadtzentrum

(B) Katapult

(C) Magierheiligtum 1

(D) Haus des alten Mannes

(E) Magierheiligtum 2

(F) Luskanisches Wachhaus

(G) Portal

Redet hier zunächst mit dem Wächter, er wird euch im Wesentlichen das sagen, was ihr bereits von Trancar erfahren habt.

Öffnet das Tor und begeben euch zuerst zu Leesa (Luce Schwester). Achtet darauf, dass ihr auf dem Weg zu ihr alle Gegner ausgeschaltet habt. Sprecht Sie (2) an und schickt sie nach Hause zu Luce. Euer nächstes Ziel sind die Katapulte (B). Doch gebt acht, dass ihr nicht einem der Golems (1, 3) in die Arme lauft. Sie sind zwar nicht so unzerstörbar, wie Trancar behauptet hat, doch durchaus als schwere Gegner zu betrachten.

Um eines der Katapulte zu zerstören, müsst ihr zunächst den dazugehörigen Luskaner töten, dann könnt ihr die Katapulte einfach anklicken und alles geschieht von selbst. In diesem Stadtteil befindet sich zudem der Eingang zu einem der beiden Magierverstecke (C) welche die

Belagerungsgolems (1) kontrollieren. Den Balor Dämonen im Inneren des Versteckes müsst ihr übrigens nicht töten, es reicht wenn ihr den Magier ausschaltet.

In einigen verlassenen Häusern befinden sich zudem noch mehr luskanische Soldaten, Kommandanten u.ä. ihr könnt auch sie töten, wenn ihr wollt. Nun begeben euch zu D und betretet das Haus.

Der geheime Tunnel



Personen:

(1) Asgard

Orte:

(A) Kriegsgebiet südlicher Teil

(B) Kriegsgebiet nördlicher Teil

Dort wartet auch schon der Schmuggler auf euch, redet mit ihm und er wird euch verraten wo ihr den Geheimgang (A) in den zweiten Teil des Kriegsgebietes finden könnt. Zudem erfahrt ihr dass sich Aribeth und Maugrim irgendwo im Süden der Stadt befinden. Nachdem ihr also alles nötige erfahren und euch eventuell ausgeruht habt, geht es in den zweiten teil des Kriegsgebietes.

Hier solltet ihr zuerst den zweiten Magier (E), der den anderen Golem (3) kontrolliert töten. Ist der Magier tot lohnt sich ein Besuch im Klingenhändler und der Mondsteinmaske.

Nun geht es in das Luskanische Wachhaus (F), wo weitere Gegner auf euch warten. Von dort aus gelangt ihr auf den eigenartigen Hinterhof. Hier werdet ihr mit einem weiteren Monster, einem Balor-Halbdrachen, zu kämpfen haben. Nach dem Tod des Ungetüms öffnet sich ein Portal (G). Bevor ihr es betretet wäre eine rast angebracht, denn im Raum hinter dem Portal werdet ihr nicht rasten können.

Maugrims Heiligtum



Personen:

(1) Maugrim Korothir

(2) Aribeth

Orte:

(A) Maugrims Tagebuch, Wort der Macht

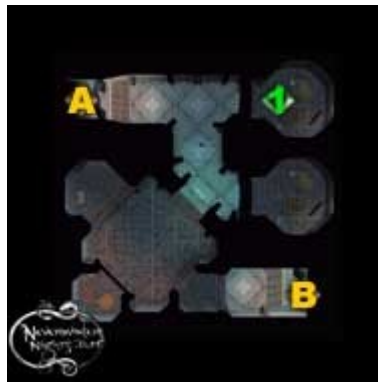
(B) Portal

Im ersten Zimmer hinter der Tür erwartet euch Aribeth (2). Egal wie ihr sie zunächst zu überreden versucht, ein Kampf ist unausweichlich. Sobald sie allerdings dem Tode nahe ist gibt sie auf. Der Zeitpunkt für Verhandlungen ist gekommen. Falls ihr noch Aribeths Ring aus dem zweiten Kapitel haben solltet, dürften die Verhandlungen kein Problem sein und sie ergibt sich. Lasst sie gehen und sie wird sich freiwillig ergeben. Auch ohne Ring könnt ihr sie dazu bewegen, doch es wird nicht einfach werden.

Ob tot oder lebendig, nachdem ihr Aribeth hinter euch gelassen habt wartet der nächste Gegner auf euch - Maugrim (1). Um ihn endgültig auszulöschen, müsst ihr nicht nur seinen Körper, sondern auch noch die Diener des Fleisches besiegen (falls er dazu kommen sollte sie zu beschwören, versteht sich). In der Truhe hinter Maugrim (A) findet ihr das 4. Wort der Macht.

Kehrt zur Burg Nie zurück und redet dort wieder mit Nasher (1) und Aaarin (2). Diese werden über eure Erfolge erfreut sein. Aber es ist noch längst nicht vorbei!

Das Burgverlies



Personen:

(1) Haedraline

Orte:

(A) Burg Nie

(B) Burghöhlen

Begeht euch wieder in den Kerker und redet mit Haedraline (1). Sie wird euch sagen, dass die einzige Möglichkeit Morag zu besiegen darin liegt den Quellenstein zu betreten, was ihr mit den 4. Wort der Macht bewerkstelligen könnt.

Falls ihr Aribeth dazu gebracht habt sich zu ergeben könnt ihr auch mit ihr noch reden, danach geht es in die Grotten unter Burg Nie.

Burghöhlen



Personen:

- (1) Esmeralda
- (2) Cletus
- (3) Meister Ford

Orte:

- (A) Verlies von Burg Nie
- (B) Quellenstein

Redet hier mit Meister Ford (3), dieser wird euch einige Informationen geben. In Wirklichkeit sagt er euch aber nichts neues, an sich könnt auch getrost auf dieses Gespräch verzichten. Falls ihr wollt, könnt ihr euch auch noch mit den beiden anderen Personen (1, 2) in diesem Raum unterhalten, auch sie werden euch aber nichts neues zu berichten wissen. Wie dem auch sei, im Raum dahinter erwartet euch der Quellenstein. Platziert einfach das 4. Wort der Macht in die Säule die noch nicht leuchtet und begeben euch in den Quellenstein.

Das Heiligtum



Personen:

- (1) Asheera
- (2) Häuptling der Echsenmenschen

Orte:

- (A) Portal (Wächterhöhle)
- (B) Portal (Inneres Heiligtum)

Im Heiligtum gibt es eine Menge Gegner, sowie eine Person namens Asheera (1), die einer alten Bekannten verdächtig ähnlich sieht. Unterhaltet euch mit ihr und vergesst nicht ihr anzubieten euch im Kampf gegen Morag zusammenzuschließen, sie wird euch daraufhin ein sehr mächtiges Amulett geben und verschwinden. Kämpft euch weiter durch bis ihr an einem Portal (B) ankommt, welches in den Wächterraum führt. Ruht euch auf jeden Fall aus bevor ihr diesen Raum betretet, dort erwarten auch nämlich zwei sehr mächtige Gegner.

Hüterhöhle



Personen:

- (1) Abgefallener Kupferdrache
- (2) Abgefallener Silberdrache

Orte:

- (A) Quellenstein Heiligtum
- (B) Verschlussene Tore
- (C) Portal

Eine riesige Höhle mit zwei sehr unangenehmen Gegnern (1, 2) erwartet euch. Falls es euch zu schwer ist gegen beide gleichzeitig zu kämpfen solltet ihr sofort nachdem ihr durch das Portal tretet zu einer der beiden Seiten ganz an den Rand gehen, mit etwas Glück werdet ihr nur von einem Gegner angegriffen. Sind beide Drachen tot könnt ihr die Schlüssel nehmen die sie bei sich trugen und die beiden Tore (B) öffnen. Ihr solltet beachten dass dies der letzte Ort ist an dem ihr euch vor dem finalen Kampf ausruhen könnt, später werdet ihr auch keine Möglichkeit mehr haben einzukaufen, deshalb solltet ihr alles was ihr vor dem Kampf noch tun müsst jetzt erledigen. Betretet die Höhle, sobald ihr bereit seid.

Das innere Heiligtum

Personen:

- (1) Beschützer
- (2) Morag

Orte:

- (A) Quellenstein Heiligtum



Schaut euch zunächst den Inhalt der Truhen an. Öffnet sodann die Tür und hört Morag (2) dabei zu wie sie mit ihren Wächtern redet. In diesem Kampf solltet ihr folgendes beachten:

- solange der Priester lebt werden die anderen Wächter von ihm immer wieder zum Leben erweckt werden, es macht also Sinn ihn zuerst zu töten.
- verbraucht als Magier nicht eure stärksten Zauber bereits hier, ihr werdet sie später im Kampf gegen Morag, vor dem ihr euch nicht mehr ausruhen könnt, brauchen.
- vergesst nicht, dass der Priester den Schlüssel hat, ihr braucht also eigentlich nur ihn zu töten!



Nun geht es zu dem Kampf gegen Morag.

- um die Klingenbarriere aufzuheben müsst ihr die Statue zerstören
- um Morag verletzen zu können müsst ihr den Beschützer gegen die entsprechende Waffenart töten, verletzen könnt ihr ihn mit eben dieser Waffenart.
- als Magier: der Spruch Verdorren kann alle Wächter auf einmal verletzen, 2-3 dieser Zauber direkt neben dem Thron sollten völlig ausreichen um alle Beschützer auf einmal umzulegen.
- ihr müsst Morags Klingen nicht töten, als Magier könnt ihr sie ruhig unbeachtet lassen und sich stattdessen auf Morag konzentrieren.
- tretet nach Morags Tod durch das erscheinende Portal.



Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Spiel durch!

Questübersicht Nebenquests Kapitel 1 - 4

Die Quests aus den Kapiteln 1-4 sind hier aufgelistet. Nach Kapitel, nach Stadtteilen und Alphabetisch. Aufgaben, die sich zusammen lösen lassen, sind *kursiv* gekennzeichnet.

Anm. d. Red.

Da der Inhalt dieses Guides von RPGuides.de kopiert wurde, habe ich hier diverse Untersektionen anders zusammen gefasst als das im Web mit Hyperlinks etc. möglich ist. Ich hoffe, es ist trotzdem verständlich aufgebaut.

Quests des 1. Kapitels: Bettlerviertel



Bettlerviertel: Aldo und Hektor

Auftraggeber: Aldo

Aufgabe: Im Zentrum des Bettlerviertels bewacht eine Familie ihren havarierten Wagen. Sie weigern sich aufzubrechen, bevor ihr Diener Hektor zurückgekehrt ist. Hektor ist im Bettlerviertel und sucht nach Ersatzteilen für den Wagen.

Belohnung: gibt leider keine

Handlung:

Dieser Auftrag ist schnell erledigt. Ihr braucht lediglich zur Werkstatt (J) im Südosten des Bezirks gehen und Hektor erzählen, dass Aldo auf ihn wartet. Das einzige Problem, was ihr vorher erledigt haben solltet, ist das ihr die Untoten in der Ecke ausschalten solltet, da ihr Hektor anschließend zu

Aldo (2) führen müsst und dieser schließlich nicht getötet werden sollte.

Bettlerviertel: Der verschwundene Bruder

Auftraggeber: Jemanie

Aufgabe: Jemanie macht sich Sorgen um seinen Bruder Torin. Er ist nun schon seit mehreren Tagen verschwunden, und Jemanie befürchtet, dass ihm etwas zugestoßen ist. Offenbar hatte er sich mit einem seltsamen Kult eingelassen, der vielleicht etwas mit der Untotenplage zu tun hat. Der Kult hat irgendwo im Nordwesten des Bettlerviertels sein Quartier.

Belohnung: 100 Erfahrungspunkte für Übergabe von Torins Ring. Mit ein wenig Nachdruck weitere 50 GM.

Handlung:

Mit dem Schlüssel zum Anwesen von Jemanie könnt ihr ins Innere des Gebäudes (B) vordringen. Wenn ihr die Kultisten ausgeschaltet habt, könnt ihr das Gebäude über die Kellertreppe (B) zur Friedhofsgruft verlassen.

Nachdem ihr euch der Untoten des Friedhofs ebenfalls entledigt habt und in das Reich der Yuan-Ti Klerikerin hinabgestiegen seid, könnt ihr euch endlich auf die Suche nach Torin machen.

Unglücklicherweise ist er bereits den Untoten zum Opfer gefallen. Den Beweis dafür (seinen Ring) findet ihr im selben Raum wie den Schlüssel zu Gulnans Tempel (C).



Bettlerviertel: Der verschwundene Wächter

Auftraggeber: Ergus

Aufgabe: Die Gespräche mit Ergus beim Haupttor zum Bettlerviertel haben ergeben, dass einer der Wächter verschwunden ist. Der Name des jungen Mannes ist Walters. Ergus weiß nicht, ob er ein Opfer der Zombies wurde.

Belohnung: 50 Erfahrungspunkte

Handlung:

Walters wird im Keller des Lagerhauses (3) von Drawl gefangengehalten. Ihr braucht lediglich in das Lagerhaus eindringen der Kellertreppe folgen, Drawl ausschalten und der Auftrag ist erledigt. Um die Geschichte des Spiels einzuhalten solltet ihr zuvor jedoch mit Kestral (F) reden, welcher euch vom Lagerhaus und seinen Insassen berichtet.

Bettlerviertel: Die Suche nach Jemanie

Auftraggeber: Drake

Aufgabe: Jemanie muss von den Zombies gerettet werden. Ihr solltet ihn auch fragen, ob er etwas darüber weiß, wer oder was die Ursache dieser Untotenplage ist. Er lebt im westlichen Zentralbereich des Viertels, nördlich vom Haupttor.

Belohnung: Es gibt keine Belohnung

Handlung:

Jemanie lebt in dem verbarrikadiertem Haus im Westen des Bezirks (D). Ihr braucht lediglich hineingehen, die Untoten ausschalten und schon ist die Aufgabe erledigt. Von Jemanie erfahrt ihr dann wiederum von einem komischem Schlangenkult, der in der Gegend sein unwesen treibt.

Bettlerviertel: Die Suche nach Krestal



Auftraggeber: Drake

Aufgabe: Krestal muss von den Zombies gerettet werden. Man sollte ihn auch fragen, ob er etwas über die Ursache dieser Untotenplage weiß. Er lebt im östlichen Zentralbereich des Viertels.

Belohnung: Es gibt keine Belohnung für diesen Auftrag

Handlung:

Krestal lebt in dem verbarrikadiertem Haus im Osten des Bezirks (F). Ihr braucht lediglich hineingehen, die Untoten ausschalten und schon ist die Aufgabe erledigt.

Krestal gibt euch jedoch einen weiteren Auftrag, der Hinweise zur Untotenplage gibt.

Bettlerviertel: Ein seltsamer Kult

Auftraggeber: Jemanie

Aufgabe: Jemanie hat keine Ahnung, wodurch die Zombieplage im Bettlerviertel verursacht wurde. Er meint jedoch, dass es eine komische Gruppe von Leuten gibt, die in einem Anwesen im Nordwesten des Viertels hausen. Die Zombies scheinen das Gebäude zu umgehen und Leute, die das Gebäude betreten oder verlassen, nicht anzugreifen. Es mag sein, dass sich Jemanie einfach nur Sorgen um seinen Bruder Torin macht, der sich mit dieser Gruppe eingelassen hat und vor kurzem verschwunden ist. Torin hat angeblich gesagt, dass eine seltsame Kreatur bei der Gruppe Macht erlangt hat. Kurz darauf nahm die Zombieplage in dem Viertel ihren Anfang.

Belohnung: Keine

Handlung:

Mit dem Schlüssel zum Anwesen von Jemanie könnt ihr ins Innere des Gebäudes (B) vordringen. Wenn ihr die Kultisten ausgeschaltet habt, könnt ihr das Gebäude über die Kellertreppe (B) zur Friedhofsgruft verlassen.

Nachdem ihr euch durch die Gruft und die Untoten des Friedhofs geschlagen habt, könnt ihr in die Höhlen der Verdammten absteigen. Den ehemaligen Anführer des Kults, Jared (2), findet ihr in einer Zelle im Westen des Gebietes eingesperrt. In der Truhe seiner Zelle liegt sein Tagebuch, in dem er von seinen Machenschaften mit Gulnan schreibt. Um Gulnan zu Leibe rücken zu können, benötigt ihr den Uralten Schlüssel, welchen ihr entweder aus dem Raum nördlich der Zelle oder aus dem Südosten der Katakomben (C) bekommt. Sobald Gulnan zu Ruhe gebettet ist, habt ihr die Quest gelöst.

Bettlerviertel: Eine verlorene Seele

Auftraggeber: Bertrand

Aufgabe: Bertrand wartet beim Helmschrein im Bettlernest. Er hofft auf die baldige Ankunft seines Bruders.

Belohnung: 100 Erfahrungspunkte für das Buch

400 Goldmünzen und eine Veränderung der Gesinnung um 3 Punkte zum Bösen, wenn ihr Bertrand den Zauberstab verkauft.

Handlung:

Bruder Markus ist bedauerlicherweise bereits den Untoten zum Opfer gefallen. Sein Leichnam (3) liegt am Tor zum Friedhof (A). Wenn ihr nicht von Natur aus überzeugend seid, solltet ihr Markus Journal und Zauberstab an euch nehmen, um Bertrand von seinem Tod zu überzeugen.



Bettlerviertel: Jungs von der Schwertküste

Auftraggeber: Krestal

Aufgabe: Krestal weiß nicht, wer oder was an der Untotenplage Schuld ist. Er weiß aber, dass mit seinen alten Freunden, den Jungs von der Schwertküste, etwas Seltsames vorgeht. Der Anführer der Gruppe, ein gewisser Drawl, hat irgendein Abkommen geschlossen. Daraufhin wurden alle in Untote verwandelt. Drawl selbst wurde zu einem besonders mächtigen Untoten. Die Jungs von der Schwertküste operierten von einem Lagerhaus im nördlichen Zentralbereich des Bettlerviertels aus.

Belohnung: 50 Erfahrungspunkte für das Betreten des Lagerhauses. 329 EP und einen Schreckensstreitkolben +1 wenn ihr Drawl tötet.

Handlung:

Da das Lagerhaus (C) unverschlossen ist, sollte es für euch ein Leichtes sein, euch Zugang zu verschaffen. Entledigt euch der 4. Empfangszombies und steigt die Treppe hinab in den Keller. Hier geht es schon etwas wilder zu. Folgt dem Korridor bis zum Ende, schaltet den ersten Untoten Jungen von der Schwertküste aus und rückt letztlich dem Anführer Drawl zu Leibe. Ist er ausgeschaltet, steht euch der Weg zum Friedhof über die Gruft offen. Die Quest ist jedoch erst endgültig beendet sobald ihr Gulnan getötet habt.

Bettlerviertel: Untotenplage

Auftraggeber: Harben Ashensmith

Aufgabe: Die Bewohner im Bettlerviertel müssen sich mit einer Untotenplage herumschlagen. Es ist nicht bekannt, ob diese Untotenplage etwas mit dem Heulenden Tod zu tun hat.

Belohnung: Von Harben: 200 Goldmünzen und ein Kurzsword +1

Von Gulnan: Krummsäbel +1, Heiliges Wasser und das Yuan-Ti Herz

Handlung:

Dies ist die Hauptaufgabe des Bettlerbezirks. Zu ihrer Lösung müsst ihr die Yuan-Ti Klerikerin Gulnan, in ihrer Gruft unterhalb des Friedhofs vernichten. Wie Harben euch Rät, solltet ihr zur Lösung des Rätsels Jemanie (D) oder Kestral (F) in ihren Häusern vor den Untoten bewahren.

Durch die Lösung ihrer Quests gelangt ihr auf den Friedhof. Von wo aus ihr in die Gruft hinabsteigen könnt.

In ihrem Reich angelangt, solltet ihr euch zunächst euren Weg gen Osten bahnen, um an den Uralten Schlüssel (C) zu gelangen. Mit ihm könnt ihr die Tür (D) zu Gulnans Tempel öffnen und ihr (3) den Gar aus machen. Zum Beweis für Harben und als Ingredienz für das Heilungsritual dürft ihr ihr Herz nicht vergessen.



Der große Baum: Rettung aus dem Zoo

Auftraggeber: Nyatar

Aufgabe: Nyatar, ein Druide, der sich unter dem großen Baum im Stadtzentrum aufhält, behauptet, dass die Tiere des Zoos im Schwarzseeviertel schlecht behandelt werden und gerettet werden müssen. Nyatar hat eine Schriftrolle "Pflanzentor" zur Verfügung gestellt, die auf einen der Bäume beim Zoo angewendet werden muss. Nachdem die Tiere aus ihrer Gefangenschaft befreit wurden, sollten sie zu dem Baum gebracht werden. Sie können dann durch diesen Baum treten und tauchen an Nyatars Seite, in Sicherheit, wieder auf.



Belohnung: 19 XP pro Tier, sowie 500 XP und 400 GP für die Erfüllung des gesamten Auftrags. Wenn ihr ein wenig auf Nyatar einredet legt er noch ein Stück Ironwood drauf und wenn ihr die Druidenkarte ausspielt erhaltet ihr weitere 200 Goldstücke.

Handlung:

Begeht euch in den Zoo, welcher sich im Norden des Blacklake Bezirks (B) befindet. Mit Hilfe des Zooschlüssels, den ihr von Nyatar erhalten habt, könnt ihr die Tür zum hinteren Abschnitt (C) aufschließen. Folgt zunächst dem Gang bis zum Ende und verlasst den Zoo zum Hof hin. Dort stoßt ihr auf den großen Baum, von dem Nyatar geredet hat. Öffnet das Portal, wie euch geheißen und begeben euch wieder ins Innere des Zoos. Nehmt die erste Tür auf der rechten Seite und schaltet den Käfigmeister aus, um an den Schalter für die Käfige zu gelangen. Habt ihr diesen umgelegt, so müsst ihr zu jedem einzelnen Tier in den Käfig gehen und ihm sagen, dass es zum Baum fliehen soll. Sind alle Tiere draußen, müsst ihr selbst noch einmal zum Baum zurück, da sie nicht automatisch in das Portal laufen.

Somit ist die eigentliche Aufgabe erfüllt, doch als echter Druide könnt ihr den Verursacher des Ganzen wohl schlecht entkommen lassen. Daher solltet ihr noch mal in den Zoo hinein und dieses mal die 1. Tür auf der linken Seite wählen. Im nächsten Raum stoßt ihr gewissermaßen auf den Endgegner dieser Quest: Montgomery "Sureshot" Weatherson ein Stufe 6 Waldläufer (79 TP / RK 13). Von ihm bekommt ihr übrigens ein Stück Adamantine, mit ihr beim örtlichen Schmied eure Waffen/Rüstungen veredeln könnt.



Die Pest und die Kreaturen aus Tiefwasser

Auftraggeber: Aribeth de Tylmarande

Aufgabe: Im Kampf gegen den Heulenden Tod und seine Hintermänner wurden erhebliche Fortschritte gemacht. Eine der Kreaturen aus Tiefwasser, die von Kelben Arunson ausgesandt und beim Angriff auf die Akademie von Niewinter aus den Augen verloren worden ist, ist wieder aufgetaucht und wurde zu Fürstin Aribeth in die Halle der Gerechtigkeit gebracht. Dort wartet sie mit ihrem Geliebten, Abt Fenthick Moss, und ihrem Bruder im Glauben, dem Wachritter des Helm Desther Indelayne, darauf, dass die restlichen drei Kreaturen zurückgebracht werden. Erst dann kann das Ritual zur Erschaffung des Heilmittels beginnen.

Findet die vier Kreaturen aus Tiefwasser und bringt sie Fürstin Aribeth. Ihr Zustand spielt keine Rolle. Sie können lebendig oder tot sein.

Belohnung: 500 Goldmünzen

Handlung:

Um diese Quest zu erfüllen müßt ihr alle 4 Kreaturen finden und zurück zu Aribeth bringen

Die Dryade: Das wird im Laufe der Quest *Schwarzseevierteil: Steigende Spannungen* erledigt.

Yuan-Ti: Dafür müsst ihr im *Bettlervierteil: Untotenplage* erledigen.

Intellektfresser: Um diesen Bestandteil zu beschaffen benötigt ihr die Quest *Halbinselvierteil: Gefängnisausbruch*.

Schreckenshahn: Hierfür muss die Quest *Hafenvierteil: Unruhen* erledigt werden.

Eine Verschwörung deutet sich an

Auftraggeber: Dieser Auftrag wird durch einen Gegenstand ausgelöst

Aufgabe: Fenthick eine merkwürdige Notiz übergeben

Belohnung: 50 Erfahrungspunkte und 250 Goldmünzen für die Überbringung der Notiz.

Handlung:

Nach dem Angriff einer Gruppe von offensichtlich fanatischen Mördern vor der Schäßigen Schenke (C) findet euer Charakter eine merkwürdige Notiz. Diese lässt darauf schließen, dass eine unbekannte Gruppe bei der Verbreitung der Pest hilft, und mit aller Macht verhindern möchte, dass ein Heilmittel gefunden wird.

Mit dieser Nachricht im Gepäck macht ihr euch auf den Weg ins Stadtzentrum zu Fenthick (1). Von diesem bekommt ihr dann auch eure Belohnung.

Endlich - Die Heilung

Auftraggeber: Aribeth de Tylmarande

Aufgabe: Nach mehrstündigen Vorbereitungen wird nun endlich das Ritual beginnen, mit dem ein Heilmittel gegen die Pest gewonnen werden kann. Man hat sich genau an die Anweisungen von Khelben "Schwarzstab" Arunsun, dem Erzmagier aus Tiefwasser gehalten. Aribeth, Fenthick, Desther und ein halbes Dutzend Gehilfen bereiten sich darauf vor, die vier Zutaten zu vereinen, die im Chaos von Niewinter beinahe verlorengegangen wären. Fürst Nasher wartet noch auf die Ankunft der Abenteurer, die das alles möglich gemacht haben.

Belohnung: Keine

Handlung:

Hier kann man eigentlich nicht von einer wirklichen Quest reden. Ihr braucht lediglich mit den im Zeremonienraum anwesenden Personen (Desther, Fenthik, Lord Nasher) reden und abwarten, dass das Ritual beginnt.

Sobald das Ritual durchgeführt, Desther das Heilmittel an sich gerissen und durch ein Portal verschwunden ist, ist die Quest beendet.



Hafenviertel: Das Amulett der Mastersons

Auftraggeber: Hemmel Masterson

Aufgabe: Ein Adliger namens Hemmel Masterson und seine Familie halten sich in der Nähe des Hafens auf. Masterson hat Callik, dem stellvertretenden Kommandanten der Piratengilde der Blutsegler, ein wertvolles Amulett gegeben. Im Gegenzug versprach dieser dafür zu sorgen, dass die Familie auf einem Schiff der Quarantäne entkommen würde. Callik hat die Mastersons im Regen stehen lassen und das Amulett für sich behalten.

Belohnung: Bei guter Gesinnung und einem entsprechendem ehrenvollem Verhalten: 150 Erfahrungspunkte, 400 Goldstücke und eine Gesinnungsveränderung um 3 Punkte zum Guten. Bei böser Gesinnung und Geldgier: 150 Erfahrungspunkte, 500 Goldstücke, ein Langschwert +1 und das Amulett (RK +1) selbst.

Handlung:

Diese Aufgabe ist sehr leicht nebenbei zu erledigen, da ihr euch ohnehin auf die Suche nach Vengul und Callik machen müsst, um den vermissten Hahn zu finden. Folgt einfach dem Lösungsweg des *Hafenviertel: Unruhen* - Auftrags und nehmt das Amulett der Mastersons an euch, wenn ihr Callik in den Abwasserkanälen niedergestreckt habt.

Hafenviertel: Unruhen

Auftraggeber: Neibor

Aufgabe: Im Hafenviertel wimmelt es offenbar nur so vor Halsabschneidern und Meuchlern. Es sollte wohl näher untersucht werden, was sie dort treiben.

Belohnung: Die Federn des Schreckenhahns

Handlung:

Der Auftrag beginnt damit das euch die Ankündigung der Auktion in die Hände fällt. In diesem Augenblick wird eure Übersichtskarte mit dem Standort (C) der Taverne erweitert. Das besagte

Dokument begegnet euch bei jedem zweitem Schläger, der euch in den Gassen des Bezirks auflauert. Ihr könnt jedoch auch von Neibor, der gleich am Eingang des Bezirks steht (2), davon erfahren.

Euer erstes Ziel sollte somit klar sein: Ihr müsst in die Taverne! Unglücklicherweise lässt der Türvorsteher nicht jeden so einfach passieren. Es gibt zwei Wege um in die Taverne zu gelangen:

1. Mit Schmiergeld

Auf dem Weg zur Taverne haben euch sicherlich unzählige Schläger aufgelauert. Wenn ihr von ihnen 5 Smuggler Coins ergattert, könnt ihr den Türvorsteher damit bestechen.

2. Oder ganz einfach mit dem Schlüssel

Wer hätte das gedacht, ein Schlüssel tut es natürlich auch. Der Tavernen Schlüssel ist jedoch vermutlich der schwerere Weg, um in die Taverne zu gelangen. Ihr findet ihn in Calliks Haus (D), welches im Nordosten des Bezirks liegt. Die Eingangstür hat jedoch schon einen recht hohen Schwierigkeitsgrad (DC 24) und im Inneren erwartet euch, neben dem übliche Empfangskomitee, auch noch ein Blutsegler Lieutenant (Stufe 3 Mönch/Stufe 3 Magier, 58 TP, RK 14).



Endlich in der Taverne angelangt, könnt ihr zunächst mit den Insassen plaudern. Von Ulfnog in der oberen Etage erfahrt ihr einiges mehr über die Auktionen und vor allem das Passwort mit dem ihr am Koch vorbei kommt. Dieser blockiert nämlich die Tür zum unteren Bereich der Taverne. Wenn ihr das Passwort nicht habt, könnt ihr aber auch gerne auf den Koch einschlagen. (Als Frau lässt er euch übrigens problemlos passieren.) Die Tür ist wie üblich verschlossen, lässt sich aber problemlos knacken. Wobei es natürlich ebenfalls den richtigen Weg gibt ;) Hierfür müsst ihr gegen den Halbork Jalek im Wetttrinken antreten. Ihr werdet zwar nur gewinnen, wenn eure Konstitution bei 19 oder höher liegt, aber das Schauspiel reicht alle mal um Christov zu beeindrucken. Redet ihr danach mit diesem, könnt ihr leicht den begehrten Schlüssel ergatteren. Passt hinter der Tür auf und stürmt nicht sofort auf die Kellertreppe zu, denn davor verbirgt sich eine Falle.



Euer nächstes Ziel ist die untere Etage des Verstecks. Aber ihr könnt euch gerne die Zeit vertreiben indem ihr die Matrosen aufmischt und ausneht. Auf der zweiten Etage dringen dann bereits die Gespräche zwischen Dara'nei und ihren Folterknechten an eure Ohren. Es scheint so als gäbe es Streitigkeiten innerhalb der Reihen der Blutsegler. Der zweite Mann, Callik, hat nämlich die

Freundin des Anführers, Vengaul, gefangengenommen. Nachdem ihr die beiden Wachen ausgeschaltet habt, verrät euch euch Dara'nei mehr über die Rängeleien und übergibt euch den Schlüssel (Dara'nei's Anhänger) zum Handelshaus Silbersegel.

Dieses Haus ist zwar von Käfern und Spinnen verseucht, mit denen man allerdings keine Probleme haben sollte. Dank des Anhängers kann man die Aquädukte, besser gesagt Abwasserkanäle durch den Eingang bei (C) betreten.

Dort spricht man nach einem Gefecht mit ein paar Bombardierkäfern mit Charon, der euch gerne mit seinem Boot die Strömung entlang fährt, zum Versteck von Vengaul(Hafenviertel: Abwasserkanäle).

Als ihr ankommt tobt schon eine mehr oder weniger hitzige Schlacht, und nach einem kurzen Gespräch greifen euch Callick und seine zwei Kumpane an, was etwas schwerer werden könnte. Geht nach der Schlacht zu Vengaul bei (2) und redet mit ihm. Die Hahnenfeder, die Wurzel der Streitigkeiten, ist in der beleuchteten Kiste.



Halbinselviertel: Das Tanglebrook Anwesen

Auftraggeber: Fräulein Dulcimae

Aufgabe: Unter dem Anwesen Tanglebrook soll es einen Tunnel geben, durch den man in das Gefängnis gelangen kann. Das Anwesen liegt im nördlichen Teil der Halbinsel, direkt am Meer. Fürstin Tanglebrook bewahrt den Ersatzschlüssel angeblich unter der Fußmatte auf.

Belohnung: Doppelklingenschwert +1



Handlung:

Das Tanglebrook Anwesen befindet sich nördlich des Gefängnisses (B). Wie euch Ms. Dulcimae erzählte, findet ihr den Schlüssel dazu unter der Fußmatte am Eingang.

Im Inneren müsst ihr euch lediglich einen Weg zur gegenüberliegenden Seite des Hauses bahnen, wo ihr Lady Tanglebrooks Tagebuch und ein Elixir findet. Im nächsten Raum erwarten euch zwei Stinkkäfer, die für den Anfang recht heftige Gegner darstellen können, da ihr Gas euch lähmen kann. Gebt auf die Falle an der Tür acht und verlasst die Karte über die Kellertreppe (B).

In der unteren Etage des Anwesens erwartet euch eine weitere Käfertruppe, welche später von einigen Spinnen unterstützt wird. Das Schachbrett solltet ihr keinesfalls betreten, bevor ihr es nicht nach Fallen abgesucht habt, denn davon gibt es dort unzählige. Die Suche lohnt sich auf alle Fälle, denn in der Mitte des Schachbrettes ruht der Leichnam Lady Tanglebrooks, bei dem ihr ein Doppelklingenschwert +1 findet. Womit die Aufgabe dann auch schon beendet wäre. Wenn ihr den Raum über die östliche Tür verlasst, gelangt ihr in das Büro des Gefängniswärters.

Halbinselviertel: Der Gefängnisschlüssel

Auftraggeber: Sedos Sebile

Aufgabe: Sedos Sebile, die Befehlshaberin der Miliz im Halbinselviertel, hat Euch gebeten, einen Weg zu finden, ins Gefängnis zu gelangen. Sie ist der Ansicht, dass der Schlüssel für das Haupttor des Gefängnisses vielleicht in Händen von entflohenen Sträflingen ist, die sich in den Abwasserkanälen im Südwesten des Viertels verbergen.

Belohnung: Keine



Handlung:

Um ins Gefängnis zu gelangen stehen euch zwei Wege offen:

Der geheime Tunnel durch das Tanglebrook Anwesen, von dem ihr durch ein Gespräch mit Meister Johns (3) oder Fäulein Dulcimae erfahren könnt, oder der Vordereingang, für den ihr nun also den Schlüssel benötigt.

Dieser Weg ist wohl eher auf die kampfbegabten Charaktere zugeschnitten. Wenn ihr euch also für mächtig stark haltet, begeben euch in den Süden des Bezirks. Die 4 Eingänge zu den Abwasserkanälen (H) sind kaum zu übersehen. Steigt hinab und macht ihre Insassen dem Erdboden gleich. In ihren kalten Überresten werdet ihr den besagten Schlüssel finden, mit dem ihr nun zur Vordertür des Gefängnisses (D) hereinplatzen könnt.



Halbinselviertel: Gefängnisausbruch

Auftraggeber: Sedos Sebile

Aufgabe: Im Halbinselviertel ist es zu einem Ausbruch der Gefangenen gekommen.

Belohnung: 300 Goldmünzen bzw. 75 weitere Goldmünzen, wenn ihr euren Forderungen etwas Nachdruck verleiht.

Für diese Aufgabe könnt ihr eine zusätzliche Belohnung von Bethany, am Tyr Tempel abgrasen. Wenn ihr ihr die freudige Nachricht überbringt verbessert sie eure Gesinnung um 3 Punkte zum Guten.

Handlung:

Sebile erteilt einem den Auftrag sich irgendwie ins Gefängnis einzuschleusen.

Dies geschieht entweder über das *Tanglebrook Anwesen* oder über den Gefängnisschlüssel aus den Abwasserkanälen. (*Der Gefängnisschlüssel*)

Das Hauptgeschoss des Gefängnisses wird fein säuberlich von allen Sträflingen befreit und dann geht es weiter in Richtung Kerkerebene.

Auch die nächsten beiden Ebenen sind von den Sträflingen zu säubern, bis man endlich das Versteck des Intellektfresser erreicht.

Dort trifft man dann auf die "besessene" Hülle des Aufsehers. Wenn man ihn besiegt, entschlüpft ihm ein hundeähnliches Getier, welches von den Körpern der anwesenden Wächtern Gebrauch macht. Sind die auch erledigt, kämpft man gegen den Intellektfresser. Ist dieser erledigt, muß man nur noch das Gehirn aufsammeln und ab geht's zu Sedos Sebile, um seine verdiente Belohnung zu erhalten.



Helms Feste: Pakt mit dem Teufel

Auftraggeber: Chaohinon

Aufgabe: Die Kreatur prahlt mit ihrer Macht und Bösartigkeit und tut so, als ob sie alle Zeit der Welt hatte. Sie trägt den Namen Chaohinon aus der Leere. Offenbar wurde sie von den falschen Helmiten beschworen, um den Wächtergeist zu zerschmettern, der über Helms Feste wachte. Der Dämon hat seine Aufgabe erfüllt, doch kam nicht frei. Jetzt soll jemand ein Buch des Schwärzesten Bösen für ihn finden und das Ritual vollenden, damit er endgültig auf dieser Welt entfesselt wird. Natürlich hat der Dämon eine großartige Belohnung versprochen, aber darauf fällt doch niemand mehr herein, oder?

Belohnung: *Bannen:* 375 EP, 10 GP oder *Frei lassen:* Verschiedene Gegenstände, die je nach Gesinnung variieren.

Handlung:

Alles was ihr machen müsst ist das Grimoire aus dem südlichen Raum (C) holen und es auf dem Altar vor Chaohinon zu platzieren. In dem folgenden Dialog habt ihr dann die Wahl Chaohinon frei zu lassen oder ihn zu bannen.

In dem Raum neben der Treppe (A) finden wir ein Buch, mit dessen Hilfe wir den Wächtergeist des Helm wieder an seinen angestammten Platz rufen können. (Bei Altar B) Voraussetzung ist jedoch, dass der Dämon gebannt wurde. Als Belohnung für seine Wiedereinsetzung erhalten wir neben 375 XP magische Gegenstände oder aber ‚einen Blick in die Zukunft‘, wobei er einige Fragen beantwortet, was den Feind von Niewinter angeht.



Hinweis auf verräterische Absichten

Auftraggeber: Dieser Auftrag wird durch einen Gegenstand ausgelöst

Aufgabe: Fenthick eine merkwürdige Notiz übergeben

Belohnung: 50 Erfahrungspunkte und 250 Goldmünzen für die Überbringung der Notiz.



Handlung:

Auch der dritte Angriff (Nummer 1 und Nummer 2) der Assassinen im Schwarzseeviertel: Niemandsländ (A) liefert euch eine verräterische Notiz, aus welcher hervorgeht, dass nicht gegen die Akademie sondern auch gegen die Stadt Niewinter intrigiert wird. Mit der Nachricht im Gepäck begeben ihr euch wieder zu Fenthick (1) und kassiert die Belohnung.

Hinweise auf die Aktivitäten des Kults

Auftraggeber: Dieser Auftrag wird durch einen Gegenstand ausgelöst

Aufgabe: Fenthick eine weitere merkwürdige Notiz übergeben

Belohnung: 50 Erfahrungspunkte und 250 Goldmünzen für die Überbringung der Notiz.

Handlung:

Im Bettlerviertel werdet ihr zum 2. Mal von einer kleinen Gruppe gedrungener Meuchelmörder angegriffen (4). Bei einer Leiche findet ihr eine weitere Nachricht, aus der hervorgeht, dass ein Kult in Niewinter aktiv ist und verhindern will, dass ein Heilmittel gefunden wird.

Wie beim Vorgängerquest, (*Eine Verschwörung deutet sich an*) müßt ihr diese Nachricht nur Fenthick (1) überbringen und die Prämie kassieren.

Mitgliedschaft beim Mantelturm

Auftraggeber: Eltoora Sarptyl

Aufgabe: Ich habe um Mitgliedschaft bei der Gilde des Mantels mit den viele Sternen ersucht. Eltoora Sarptyl, die Anführerin der Gilde, die sich in der funkelnden Gildenhalle im Mantelturm im Stadtzentrum aufhält, hat mir einen Schlüssel zu den verschiedenen Laboren der Gilde in der Stadt gegeben. Jedes dieser Labore ist mit einer Sonnenuhr gekennzeichnet. Ich soll vier Gegenstände aus den Laboren beschaffen und zwar etwas Ton, ein Fläschchen Wasser, ein Nebelfetzen und ein wenig Brennholz. Sie hat mir gesagt, ich soll mir die Reihenfolge gut merken, was auch immer das heißen mag. Sie hat mir auch gesagt, ich müsse mit Gefahren rechnen, da die vier Gegenstände nicht unbewacht wären.

Sobald ich alle vier Gegenstände beschafft habe, soll ich erneut bei Eltoora vorsprechen. Vermutlich muss ich dann noch eine weitere Prüfung nach ihrem Ermessen bestehen.

Belohnung: Ein Sternenumhang und Zugriff auf mehr Zaubervorräte

Handlung:

Mit dem zur Verfügung gestellten Schlüssel, müsst ihr alle Magierlabore innerhalb der Stadt aufsuchen und dort je einen Gegenstand auflesen:

Etwas Ton, ein Fläschen Wasser, ein Nebelfetzen und etwas Brennholz.

Das Magierlabor im Halbinselviertel findet man in der oberen östlichen Ecke (I).

Das Magierlabor im Bettlerviertel befindet sich in der oberen westlichen Ecke (K)

Das Magierlabor im Hafenviertel befindet sich (n/a)

Das Magierlabor im Schwarzseevierviertel befindet sich im Zentrum (K)

Nachdem ihr alle Reagenzien zusammen gesammelt habt, solltet ihr zurück zu Eltoora, woraufhin sie euch durch ein Portal in einen Raum mit einem Dämonen schickt.

Dazu solltet ihr die Stäbe in folgender Reihenfolge benutzen Erde/Wasser/Luft/Feuer und schon ist die Aufgabe erfüllt.



Mondsteinmaske: Ein Porträt für Ophala

Auftraggeber: Ophala

Aufgabe: Die Abenteurer haben ein Porträt von Sir Reginald Rumbottom III. gefunden, auf dessen Rückseite der Name "Ophala Cheldarsturm" geschrieben steht. Ophala ist die berühmte Oberin der Mondsteinmaske. Sie wäre bestimmt an dem Porträt interessiert.

Belohnung: 125 Erfahrungspunkte und 400 Goldmünzen

Handlung:

Das Porträt liegt in einer der Truhen von Thoms Rumbottom Privatgemach (1). Um dorthin zu gelangen, müsst ihr euch durch zahlreiche verschlossene Türen und an mindestens genauso vielen Wächtern vorbei schlagen.

Das Rumbottom Anwesen selbst liegt im Zentrum des Schwarzseeviertels (E).



Mondsteinmaske: Ein skrupelloses Angebot

Auftraggeber: Gilles

Aufgabe: Gilles, eine durch und durch boshafte Figur aus der Mondsteinmaske, hat ein Angebot gemacht. Er hat gehört, dass Oleff nach den Grabstätten von Halueth Nie, und den darin verborgenen Artefakten sucht. Gilles würde es vorziehen, wenn diese Artefakte bei ihm abgeliefert würden, nicht bei Oleff. Er würde gut dafür bezahlen, allerdings hat er offenkundig vor, die Gegenstände auf schändliche Weise zu missbrauchen.

Belohnung: 600 Goldmünzen und 7 böse Gesinnungspunkte pro Gegenstand.

Wenn ihr alle Gegenstände gefunden habt, erhaltet ihr zusätzliche 600 Goldmünzen. Mehr gibt es auch mit Nachdruck nicht.



Handlung:

Begeht euch, wie Anfangs von Oleff geheißen, zu Briley in der bereits aufgedeckten Gruft des Halbinselviertels (Peninsula). Sie liegt nördlich des Miliz Hauptquartiers (E).

Teilt der Wache des Hauses mit, dass ihr von Oleff geschickt wurdet und ihr dürft die Gruft sodann betreten. Im Inneren der Gruft erwartet euch Briley, der euch umgehend berichtet, welches Rätsel auf der Gruft ruhte und wie sie es gelüftet haben. Ferner erfährt ihr, dass es drei weitere Gruften über die Stadt verteilt geben sollt. Jede einzelne ist mit einem weiteren Rätsel behaftet, zu dessen Lösung ihr einen bestimmten Gegenstand benötigt. Diese drei Gegenstände findet ihr in der Truhe neben Briley. Nun gilt es also nur noch die entsprechenden Gruften zu finden.



Der naheliegende Ort für eine Gruft ist vermutlich der Friedhof. Einen solchen findet ihr im Beggar's Nest. Bei eurer Untotenbeseitigung seit ihr vielleicht schon daran vorbei gelaufen. Bevor ihr in Gunlans Reich (A) hinab steigt, könnt ihr leicht in der Gruft (B) vorbeischaun. Das Rätsel "A Wall Of Arms Length" ist leicht zu beantworten. Ein Schild ist natürlich gemeint und so öffnet sich die Tür, sobald ihr den Zeremonienschild in die Truhe vor der Gruft legt. Im Inneren der Gruft erwartet euch eine Mumie an der Truhe. Habt ihr sie überlebt, könnt ihr den ersten Gegenstand (Die Chroniken von Halueth Nie) euer eigen nennen.

Die 2. Gruft ist schon etwas kniffliger zu finden, doch auch an ihr müsst ihr, auf eurer Suche nach den entführten Tieren, vorbei. Im Nordwesten des Aquädukts der Docks (erreichbar über das Handelshaus Silbersegel) steht eine weitere Truhe. Der "Tooth of the Forge" ist zweifellos der zeremonielle Dolch, den ihr bei euch tragt. Die hiesige Falle ist noch leichter zu entdecken als die Letzte, doch leider nicht zu umgehen. Stellt euch also den Untoten und nehmt das antike Tyr Symbol an euch.



Die letzte Gruft liegt im Südwesten des Schwarzseeviertels (Blacklake). Ihr erreicht Sie über die Telmas Wohnung (H). Welche euch auch das Zauberwort verrät, mit dem ihr den Bücherregalgeheimgang zur Kanalisation öffnen könnt. Nachdem ihr euch den hiesigen Untoten entledigt habt, bleibt für das "A Splinter Delivered In Flight" Rätsel quasi nur noch der Dolch über. Bevor ihr die Gruft von Lord Halueth Nie betretet, solltet ihr euch jedoch für einen harten Kampf bereit machen. Denn im Inneren empfangen euch 4 magische Schwerter, die ihre Wächterfunktion sehr ernst nehmen. Falls euch noch ein magische Streitaxt fehlt, werdet ihr euch über den Inhalt von

Fürst Nies Sarg freuen. Andernfalls solltet ihr zumindest die verrostete Rüstung mitnehmen und Gilles übergeben.



Mondsteinmaske: Eine Statue für Ophala

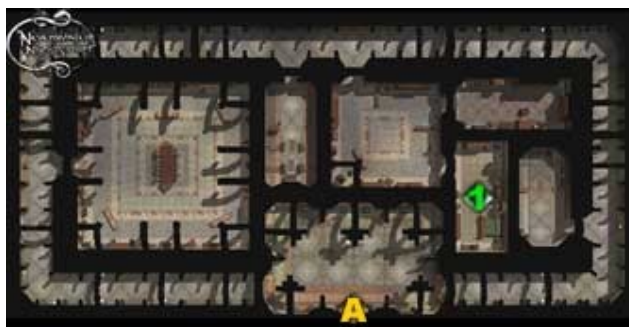
Auftraggeber: Ophala

Aufgabe: Die Abenteurer haben eine auffällige Statuette gefunden, die Darstellung einer halbnackten Frau. Es handelt sich dabei wohl um ein Abbild von Ophala Cheldarsturm, der berühmten Oberin der Mondsteinmaske. Sie wäre bestimmt an der Statuette interessiert.

Belohnung: 125 Erfahrungspunkte und 400 Goldmünzen

Handlung:

Die Statue befindet sich im Besitz von Fürst Androd (1), welcher sich in seinem Anwesen im Norden des Hafenviertels (A) verbarrikadiert hat.



Mondsteinmaske: Eine Urne für Ophala

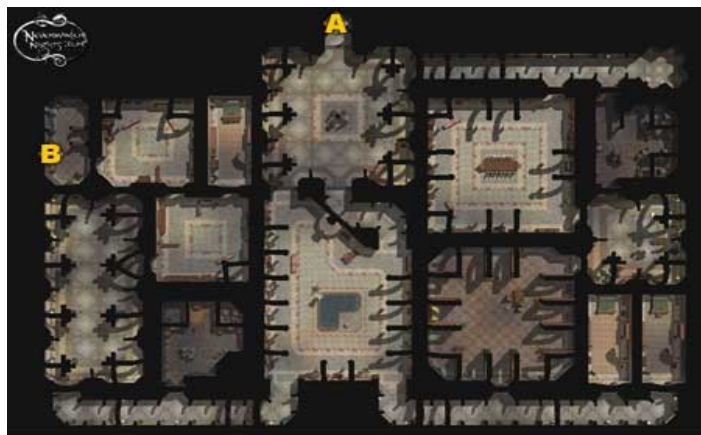
Auftraggeber: Ophala

Aufgabe: Die Abenteurer haben eine vergoldete Urne gefunden, die augenscheinlich eine Delle von der ungefähren Größe eines Kopfes hat. Jemand hat "Alles Gute, Ophala Cheldarsturm" auf die Unterseite der Urne gekritzelt. Sollte sich diese Inschrift wirklich auf Ophala Cheldarsturm beziehen, die berühmte Oberin der Mondsteinmaske, dann wäre sie sicher an der Urne interessiert.

Belohnung: 125 Erfahrungspunkte und 400 Goldmünzen

Handlung:

Die Urne befindet sich im Nordwesten des Hodge Anwesens im Schwarzseeviertel. Wie euch der Koch schildert, hat der Inhaber bereits das Weite gesucht. Ihr braucht euch lediglich zu Punkt B vorzuarbeiten, die Truhe aufbrechen und die Urne zu Ophala zurückbringen.



Mondsteinmaske: Kunstdiebstahl

Aufgabe: Ophala Cheldarsturm von der Mondsteinmaske hat den Diebstahl einiger Kunstgegenstände in Auftrag gegeben, deren Besitzer sich kritisch über ihr Etablisement geäußert haben. Der erste Gegenstand ist eine wertvolle Urne, die sich im Besitz eines Mannes namens Hodge befindet. Man kann sie im Schwarzseeviertel finden. Der zweite Gegenstand ist ein Porträt des verstorbenen Sir Reginald Rumbottom dem III. Es soll irgendwo im Anwesen der Rumbottoms versteckt sein, das sich ebenfalls im Schwarzseeviertel befindet. Der dritte Gegenstand ist die Statue einer Frau. Sie soll sich im Anwesen eines gewissen Androd Golden im Hafenviertel befinden. Sollte es zufällig passieren, dass einer der Gegenstände "auftaucht", wird sich Ophala sicher erkenntlich zeigen.

Belohnung: 125 Erfahrungspunkte und 400 Goldmünzen pro Gegenstand sowie weitere 250 EP, 400 GM und Reflexstiefel +3 für die Erfüllung des gesamten Auftrags. Wenn ihr Ophala zudem etwas erpresst legt sie noch einen Diamanten drauf.

Handlung:

Diese Auftrag erstreckt sich über 3 Unteraufträge: *Das Portrait aus dem Rumbottom Anwesen*, die *Statue aus dem Androd Anwesen* und die *Urne aus dem Hodge Anwesen*.

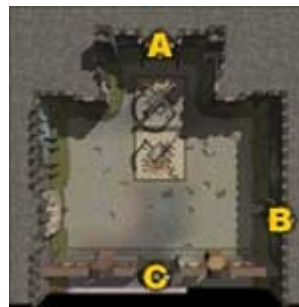
Bei allen 3 Anwesen müsst ihr in das Gebäude eindringen, zahlreiche Fallen überwinden und die Truhe (B) knacken.

Sünden des Verräters

Auftraggeber: Aribeth de Tylmarande

Aufgabe: Eine Katastrophe ist eingetreten! Das Ritual zur Heilung des Heulenden Todes konnte wie geplant vollführt werden, doch Desther hat sich als Verräter erwiesen und das Heilmittel gestohlen. Er ist durch ein Portal geflohen, während die falschen Helmiten, die auf seiner Seite stehen, angegriffen haben. Fenthick ist ihm gefolgt. Die Gründe für diesen unglaublichen Verrat sind ebensowenig bekannt wie die Gründe, warum Fenthick Desther gefolgt ist. Aribeth setzt ihre ganze Macht ein, um das Portal offen zu halten, damit jemand den beiden folgen kann. Es besteht wohl kaum eine Hoffnung darauf, dass die ganze Sache mit einer friedlichen Lösung endet.

Belohnung: keine



Handlung:

Auf der anderen Seite des Portals stehen wir auf einer Brücke, vor einem Bauernhaus. Gleich neben dem Haus steht Bregan. (1) Er erzählt ein paar Dinge über Desther und die Feste. Wir folgen nun dem Weg in Richtung Tor, als ein ‚seltsames Gesicht‘ vor uns auftaucht und ebenso seltsame Dinge erzählt. Danach betreten wir den Hof von Helms Feste. Rechts neben der Mauer liegt eine Leiche, die einen gravierten Edelstein bei sich hat. Nun betreten wir das Gebäude gleich durch den naheliegenden Nebeneingang. (B) Hier befinden sich einige Lagerräume, in denen Skelett-Magier und Skelett-Priester ihr Unwesen treiben. In einem Regal (C) finden wir das "Buch des Schwarzesten Bösen". Etwas weiter in dem großen Raum ist Chaohinon der Leere (1) magisch gefesselt. Bei einem Gespräch mit ihm erfährt man, dass der Dämon aus den Höllen hier her gerufen wurde, allerdings ist das Ritual noch nicht beendet. Mit dem Buch des Schwarzesten Bösen haben wir die Möglichkeit den Dämon zu bannen oder das Ritual zu beenden. Da er eine große Belohnung verspricht, liegt die Entscheidung bei jedem selber was er/sie da tun will. Bannt man den Dämon erhält man 375 XP. (Beendet man das Ritual gibts verschiedene magische Gegenstände zu Auswahl).



Danach schauen wir uns in dem nächsten Raum der vom Gang abgeht um. Hier schweben einige Wächterrüstungen um ein Podest. (D) Bei genauerer Untersuchung stellt man fest, dass da eine Vertiefung ist, wo ein größerer Edelstein hinein passt. Das probieren wir doch gleich aus und legen den gravierten Edelstein aus dem Hof in die Vertiefung. (XP 50) Daraufhin verschwinden die Wächterrüstungen mit dem Hinweis, dass sie auf unseren Befehl hin, die Feinde Helms bekämpfen. Aus diesem Raum kann man wieder zurück in den Hof. (E) Da unsere Aufgabe hier noch nicht gelöst ist, suchen wir erst mal weiter nach Desther und Fenthick. Folgen wir nun dem Gang nach Süden, treffen wir unterwegs einige falsche Helmiten und schließlich die Türe nach unten. (F) Hier unten trifft man erst auf Jonny. (3) Ein netter Junge, der an einem einfachen Handel interessiert ist. Sein Lager ist ziemlich beachtlich.

In dem großen Raum treffen wir auf eine der Wächterrüstungen. Sie hilft uns hier im Kampf gegen Zombies. Bei (2) steht Yari, das Messer, der sich selber in eine Zelle eingesperrt hat. Scheinbar hat er etwas mit diesem seltsamen Kult zu tun und so schließen wir ihn für immer in die Zelle ein. In der Zelle gegenüber steht Dumal, der von Jonny mal erwähnt wurde. Von ihm hören wir einiges über den Kult "des Volkes des Auges" und die "Alten". Zudem kann er auch ein paar Informationen zu Desther's Rolle bei der Pest in Niewinter liefern, die besagen, dass Desther zwar nicht dafür verantwortlich ist, aber daran interessiert war, dass sich die Pest ausbreitet. Ansonsten gibt's hier unten nicht viel zu tun, außer die Habseligkeiten einiger Leichen in den Zellen zu sammeln und die letzten Zombies zu erledigen. Da sich weder Desther noch Fenthick hier aufhalten, machen wir uns zurück in die oberen Etagen, (Treppe bei B) um die beiden zu suchen.

Auf dem Weg nach oben treffen wir auf weitere Wächterrüstungen, die uns im Kampf gegen Zombies beistehen. In dem Raum neben der Treppe (A) finden wir ein Buch, mit dessen Hilfe wir den Wächtergeist des Helm wieder an seinen angestammten Platz rufen können. (Bei Altar B) Voraussetzung ist jedoch, dass der Dämon gebannt wurde. Als Belohnung für seine Wiedereinsetzung erhalten wir neben 375 XP magische Gegenstände oder aber ,einen Blick in die Zukunft', wobei er einige Fragen beantwortet, was den Feind von Niewinter angeht.



Begeben wir uns nun zur Treppe (A) und oben steht Fenthick, der Desther's Verrat nicht so recht fassen kann. Jedenfalls will er mal da stehen bleiben und warten was geschieht. Wir gehen die Treppe hoch um Desther einen Besuch abzustatten. In den beiden Vorräumen befinden sich einige Gegner, die man jedoch schnell ausgeschaltet hat. Desther (1) ist jedoch nicht allein, sondern von Ritualkreaturen und anderen Untoten umgeben. Am besten ist, wenn man erst mal all die Kreaturen um Desther herum beseitigt, denn erst danach wird er angreifbar. Wenn man ihm hart genug zusetzt, wird er den Kampf abbrechen. Leider ist er nicht bereit, unsere Fragen zu beantworten, so liefern wir ihn der Gerechtigkeit aus.



Schwarzseeviertel: Ärger im Niemandsland

Auftraggeber: Cedran

Aufgabe: Ein Mann namens Cedran durchstreift das seuchengeplagte Niemandsland zwischen Schwarzsee und der Stadtmitte. Er behauptet, nachdem die Adligen ihre Barrikaden errichtet hatten, um die Seuche draussen zu halten, hätte ein Halbork namens Loxar das Chaos ausgenutzt und schließlich im Seuchenwahn alle umgebracht. Nun hofft Cedran, dass jemand dieses Monstrum umbringt.

Belohnung: Gesinnungswechsel zum Guten um 3 Punkte und 200 GP

Handlung:

Begeht euch in den verfallenen Turm, tötet Lozar und bringt Cedran seinen Kopf.



Schwarzseeviertel: Der Geheimgang

Auftraggeber: Milly

Aufgabe: Auch Wäschefrauen, die bei den Reichen und Berühmten arbeiten, scheinen in so manche Intrigen verwickelt zu sein. Eine dieser Frauen im Schwarzseeviertel hatte eine längere Affäre mit dem Hexenmeister Meldanen höchstpersönlich. Was dabei interessant ist, ist die Tatsache, dass der Hexenmeister einen Geheimgang angelegt hat, der ihr ärmliches Haus mit seinem Anwesen verbindet. Muss man einen Weg in das Anwesen finden, bietet sich dieser Geheimgang wohl an. Es dürfte leichter sein, ihn zu benutzen als an den Wächtern beim Haupteingang vorbeizukommen.

Belohnung: Es gibt keine Belohnung für diesen Auftrag.

Handlung:

Zwei Wege führen in das Innere des Meldanen Anwesens:

Der Weg durch den Haupteingang, den jeder Barbar, Kämpfer etc. gehen würde und der geheime Eingang für die weniger Kampfbegabten.

Auf den Geheimgang stoßt ihr, wenn ihr mit Milly redet, welche im nordöstlichen Teil des Bezirks umherstreift. Als Wäschefrau der Reichen hat sie in ihrem Haus einen Teleporter, der direkt ins Meldanen Anwesen führt. Solltet ihr von ihm Gebrauch machen wollen, so braucht ihr lediglich zu Millys Haus gehen (A).

Schwarzseeviertel: Der Panzerhandschuh

Auftraggeber: Graxx



Aufgabe: Es gibt Gerüchte über einen Kampfklub, der sich Der Panzerhandschuh nennt und sich unter der Schänke Zur Blanken Planke (D) im Schwarzseeviertel trifft. Ein Mann namens Graxx hat einen Pass für den Klub ausgehändigt. Wenn man diesen Pass dem Schankwirt zeigt, erhält man anscheinend einen Schlüssel zu den Räumlichkeiten des Klubs. Das klingt nach einem Ort, an dem sich ein starker Krieger einen Namen machen kann.

Belohnung: 50 EP pro Kampf (+ EP für das Besiegen der Gegner)
Wenn man alle 4 Kämpfe besteht, wird man Eigentümer "Der Blanken Planke"

Handlung:

Mit dem Einladungsstein von Graxx im Gepäck, läßt einen der Schankwirt Der Blanken Planke (D) in die Arena durch (B). Dort erfährt man von einem Turnier, welches es zu gewinnen gilt.

Es gibt vier Kämpfer, die es zu besiegen gilt. Ein jeder Gegner hat einen tierischen Begleiter dabei, den man auch den Gar aus machen muss.

Der erste Gegner Hrusk schickt man locker über den Jordan. Danach folgt ein schon etwas stärkerer Halbblingsmönch, der mit Klingen kaum zu verwunden ist, also boxt am besten gegen ihn. Sobald Fashi erledigt ist, folgt Agar. Auch dieser sollte kein Problem sein.

Als Endgegner steht einen Claudus mit seinen beiden Panthern gegenüber. Ein schneller Angriff und Claudus haucht sein Leben aus.

Bedenkt, dass ihr euch nach jedem Kampf kostenlos heilen könnt.

Schwarzseeviertel: Der Tod Formosas

Auftraggeber: Meldanen

Aufgabe: Aus der Verzweiflung Anderer kann man oft guten Profit schlagen. Der Hexenmeister Meldanen möchte offenbar das Blatt wenden und es der Agitatorin Formosa heimzahlen. Während sie die Stimmung auf öffentlichen Plätzen anheizt und seinen Kopf fordert, hat er insgeheim einen Kontrakt auf ihren Kopf ausgesetzt. Dieser Kontrakt ist wesentlich lukrativer als ihr Angebot.

Belohnung: 1000 Goldmünzen (500 vorher und 500 nachher) + 3 böse Gesinnungspunkte wenn ihr versucht zu handeln. 62 Erfahrungspunkte für den Mord selbst.

Von Formosas Leiche: 500 Goldmünzen, Amulett der Weisheit +1 und Schurkenhandschuhe.

Handlung:

Statt Meldanen für Formosa umzubringen, könnt ihr ihm den weitaus lukrativeren Vorschlag unterbreiten, den Spieß umzudrehen.

Geht zurück zum Platz, wo euch Formosa (2) den ersten Auftrag gegeben habt und überbringt ihr die Botschaft. Kehrt in Meldanens Heiligtum zurück und kassiert die Belohnung.

Schwarzseeviertel: Samuels Rettung

Auftraggeber: Thurin

Aufgabe: Es gibt Gerüchte, dass ein Angehöriger der Miliz namens Samuel im Schwarzseeviertel verschwunden ist. Sein Vorgesetzter Thurin weiß über die Umstände seines Verschwindens Bescheid. Thurin hält sich in dem Wirtshaus "Zur Blanken Planke" auf.

Belohnung: 300 Gold oder mehr durch Überreden von Thurin

Handlung:

Der gesuchte Samuel befindet sich im Gefängnis des Meldanen Anwesens. Was für euch bedeutet, dass ihr euch zunächst einmal Zugang zum Anwesen verschaffen müsst. In Inneren angelangt, braucht ihr nur Richtung Süden marschieren. Die 2. Tür auf der rechten Seite des südlichen Ganges führt nämlich schon zum Gefängnistrakt, in dem Samuel (2) gefangengehalten wird.

Nach seiner Rettung solltet ihr unbedingt noch bei Thurin in der Blanken Planke vorbei schauen, um eure Belohnung abzuholen.



Schwarzseeviertel: Steigende Spannungen

Auftraggeber: Torwächterhauptmann Harn

Aufgabe: Im Schwarzseeviertel ist die Stimmung am Überkochen. Eine Gruppe Adliger, die bisher nicht vom Heulenden Tod betroffen wurde, hat sich mit einem guten Teil der Nahrungsmittelvorräte des Viertels hinter einer zweiten Quarantänebarrikade verschanzt.

Belohnung: Für die Erfüllung dieses Quest erhaltet ihr 500 Goldmünzen, 200 EP und wenn ihr freundlich seid, noch eine Verschiebung der Gesinnung Richtung Gut um 3 Punkte.

Handlung: *(Siehe auch Bild oben)*

Der mächtigste Adlige im Schwarzseeviertel, Meldanen, verhält sich in letzter Zeit noch merkwürdiger und exzentrischer als sonst, nach Augenzeugenberichten hat er neuerdings eine "nicht-menschliche Frau" bei sich; wer vom Ausbruch der Kreaturen weiss wird zurecht annehmen, dass dies die entflozene Dryade ist.

Zu seiner Erfüllung müsst ihr euch zunächst Zugang zum Meldanen Anwesen verschaffen. Bahnt

euch einen Weg durch den südlichen Teil des Hauses. An seinen Hunden und Lehrlingen vorbei, sollte euer Weg zur Kellertreppe (C) führen (Achtung Falle). In den Lager von Meldanens Heiligtum könnt ihr zahlreiche lohnenswerte Ausrüstungsgegenstände ergattern, also plündert was das Zeug hält. Sobald ihr euch jedoch der Dryade (2) nähert, erscheint der elfische Hexenmeister. Wenn ihr ihm genug Trefferpunkte entraubt habt, bricht er den Kampf ab und winselt um Gnade. Nun liegt es an euch wie ihr weiter verfahren wollt. Das einzig wichtige ist, dass ihr die Dryade befreit bzw. eine Locke ihres Haares bekommt.



Schwarzseeviertel: Unruhen

Auftraggeber: Formosa

Aufgabe: Im Schwarzseeviertel gibt es böse Gerüchte über eine gewisse Formosa, die überall Stimmung gegen den Hexenmeister Meldanen macht. Wenn man so sieht, wie angespannt die Lage im Viertel geworden ist, muss man zu dem Schluss kommen, dass sie mit ihren Agitationen ziemlich erfolgreich ist.

Belohnung: Wenn ihr Meldanen Leben lasst, erhaltet ihr von ihm selbst 120 EP; für den Schlüssel zum Getreidelager gibt euch Formosa ein Amulett +1 zu Weisheit.

Handlung: (Siehe Karten und Bilder oben)

Dies ist die Hauptaufgabe des Gebietes, die man mit 3 anderen Quests verbinden kann.

Formosa fordert den Tod von Meldanen und den Schlüssel zu seinem Getreidelager.

Zu seiner Erfüllung müsst ihr euch zunächst *Zugang zum Meldanen Anwesen* (Quest) verschaffen.

Bahnt euch einen Weg durch den südlichen Teil des Hauses. Wenn ihr etwas gutes tun wollt, könnt ihr dabei *Samuel für Hauptmann Thurin* (Quest) befreien. An seinen Hunden und Lehrlingen vorbei, sollte euer Weg zur Kellertreppe (C) führen (Achtung Falle). In den Lager von Meldanens Heiligtum könnt ihr zahlreiche lohnenswerte Ausrüstungsgegenstände ergattern, also plündert was das Zeug hält. Sobald ihr euch jedoch der *Dryade* (2) (Quest) nähert, erscheint der elfische Hexenmeister. Wenn ihr ihm genug Trefferpunkte entraubt habt, bricht er den Kampf ab und winselt um Gnade.

Nun liegt es an euch wie ihr weiter verfahren wollt. Das einzig wichtige ist, dass ihr die Dryade befreit bzw. eine Locke ihres Haares bekommt.

Tyr-Tempel: Halueth Nies Grabmal (Siehe auch: *Mondsteinmaske: Ein skrupelloses Angebot*)

Auftraggeber: Oleff Usker

Aufgabe: Ein Anhänger Tyrs, ein junger Zwerg, bewacht ein kleines Grabmal im Osten des Halbinselviertels. Er spricht nur mit denen, die von Oleff ausgeschickt wurden, um die Grabmäler Halueth Nies zu finden.

Belohnung: Pro Gegenstand: Gesinnungswechsel zum Guten um 3 Punkte und 200 GP

Handlung:

Diese Quest ist für Charaktere guter Gesinnung gedacht. Wenn ihr böser Gesinnung seid, solltet ihr Gilles in der Mondsteinmaske aufsuchen. Er gibt euch einen entsprechenden Gegenauftrag. (*Siehe: Mondsteinmaske: Ein skrupelloses Angebot*)

Eure Aufgabe beginnt damit Briley in der bereits aufgedeckten Gruft des Halbinselviertel aufzusuchen. Er befindet sich in einem der Häuser nördlich des Miliz Hauptquartiers (E). Teilt der Wache des Hauses mit, dass ihr von Oleff geschickt wurdet und ihr dürft die Gruft sodann betreten. Im Inneren der Gruft erwartet euch Briley, der euch umgehend berichtet, welches Rätsel auf der Gruft ruhte und wie sie es gelüftet haben. Ferner erfahrt ihr, dass es drei weitere Gruften über die Stadt verteilt geben sollt. Jede einzelne ist mit einem weiteren Rätsel behaftet, zu dessen Lösung ihr einen bestimmten Gegenstand benötigt. Diese drei Gegenstände findet ihr in der Truhe neben Briley. Nun gilt es also nur noch die entsprechenden Gruften zu finden.

Der nahe liegendste Ort für eine Gruft ist vermutlich der Friedhof. Einen solchen findet ihr im Bettlerviertel. Bei eurer Untotenbeseitigung seit ihr vielleicht schon daran vorbei gelaufen. Bevor ihr in Gunlans Reich (A) hinab steigt, könnt ihr leicht in der Gruft (B) vorbeischaun. Das Rätsel "Wand eine Armeslänge entfernt" ist leicht zu beantworten. Ein Schild ist natürlich gemeint und so öffnet sich die Tür, sobald ihr das Zeremonienschild in die Truhe vor der Gruft legt. Im Inneren der Gruft erwartet euch an der Truhe die übliche Falle für solch eine Gelegenheit. Habt ihr sie überlebt, könnt ihr den ersten Gegenstand (die Chroniken von Halueth Nie) euer eigen nennen.

Die 2. Gruft ist schon etwas kniffliger zu finden, doch auch an ihr müsst ihr, auf eurer Suche nach den entführten Tieren, vorbei. Im Nordwesten des Aquädukts der Docks (erreichbar über die Silver Sails Trading Company) steht eine weitere Truhe. Der "Der Zahn des Schmieds" ist zweifellos der zeremonielle Dolch, den ihr bei euch tragt. Die hiesige Falle ist noch leichter zu entdecken als die Letzte, doch leider nicht zu umgehen. Stellt euch also den Untoten und nehmt das antike Tyr Symbol an euch.

Die letzte Gruft liegt im Südwesten des Schwarzsee Bezirks. Ihr erreicht Sie über die Telmas Wohnung (H). Welche euch auch das Zauberwort verrät, mit dem ihr den Bücherregalgeheimgang zur Kanalisation öffnen könnt. Nachdem ihr euch den hiesigen Untoten entledigt habt, bleibt für das "Splitter der durch die Luft fliegt" Rätsel quasi nur noch der Pfeil über. Bevor ihr die Gruft von Lord Halueth Nie betretet, solltet ihr euch jedoch für einen harten Kampf bereit machen. Denn im Inneren empfangen euch 4 magische Schwerter, die ihre Wächterfunktion sehr ernst nehmen. Falls euch noch ein magische Streitaxt fehlt, werdet ihr euch über den Inhalt von Fürst Nie's Sarg freuen. Andernfalls solltet ihr zumindest die verrostete Rüstung mitnehmen und Oleff übergeben.

Alle Gräften sind entdeckt, doch ein Gegenstand fehlt eigentlich noch. Wenn ihr die Quest endgültig beenden wollt, solltet ich die Mondsteinmaske im Zentrum der Stadt aufsuchen. Gilles (1) hat sich nämlich bereits an der 1. Gruft bedient und einen Federkiel daraus entwendet. Mit

Überredungskünsten ein paar Drohungen, gehört er im Handumdrehen euch.

Nebenquests des 2. Kapitels:

Lletzthafen: Der Werwolfjäger

Auftraggeber: Neurik

Aufgabe: In der Taverne von Lletzthafen erfährt man, dass sich ein paar Jugendliche auf die Suche nach einem Werwolf begeben haben, der die Gegend terrorisiert. Genauere Informationen dazu erhalten wir aber erst, wenn wir mit Neurik im Tempel des Tyr geredet haben. Neurik erzählt uns dann auch die ganze Geschichte und gibt uns geweihte Amulette, damit wir den Jungen auch helfen können, wenn wir sie finden.

Belohnung: Verwandlung eines Werwolfes 74 Erfahrungspunkte
Von Neurik erhaltet ihr pro Verwandlung 74 Erfahrungspunkte und 150 Goldmünzen

Urth's Vater gibt euch zusätzlich 300 Goldstück und eine Verschiebung der Gesinnung Richtung Gut um 7 Punkte

Für die Erfüllung des gesamten Auftrages erhaltet ihr 700 Erfahrungspunkte und 850 Goldmünzen.

Handlung:

Nachdem wir von Neurik Einzelheiten über den Fall erfahren haben, kann uns Ander im Gasthaus noch ein paar Kleinigkeiten dazu erzählen, da er ja als einziger Überlebender der Expedition zurück gekehrt ist. Von ihm können wir in Erfahrung bringen, wo sich die Gesuchten aufhalten könnten. Gleich bei ihm steht Alhelor. Ein Händler, der vorzugsweise 'Anti-Lykanthropische' Gegenstände verkauft.

So finden wir schnell heraus, dass Urth sich vermutlich zu Hause, auf dem Hof der Eisenfelds aufhält. Obwohl es seinen Eltern nicht so gefällt, begeben wir uns in die obere Etage. Hier finden wir in einem Raum einen Werwolf, der nach einem heftigen Kampf aufgibt. Urth wird überredet, die Silberkette von Neurik anzuziehen und die Verwandlung setzt sofort ein. Aus Dankbarkeit erhalten wir von Urth's Vater noch eine zusätzliche Belohnung in Gold. Bevor wir gehen gibt uns Urth seinen Ring, damit wir Neurik zeigen können, dass es ihm gut geht.



Wie wir von Ander erfahren haben, soll sich Geth in der Gegend der Oststrasse aufhalten. Ihn finden wir auf der Strasse in Richtung Süden. Auch er wird aufhören zu kämpfen, wenn er dem Tode nahe ist. Wir drängen ihm die Silberkette auf und erhalten einen weiteren Ring, den wir Neurik bringen können.

Bran soll irgendwo an der Südstrasse zu finden sein. Er versteckt sich in einer Höhle, hinter dem Palisadenzaun, ganz im Norden der Karte. In der Höhle hausen noch mehrere andere Wölfe, einschliesslich einem Schreckenswolf-Rudelsführer. (1) An diesem müssen wir vorbei, wenn wir Bran in der grossen Höhle treffen wollen. Wieder entbrennt ein harter Kampf. Mit etwas Überzeugungskraft schaffen wir es, Bran die Silberkette anzuziehen. Mit seinem Ring in der Tasche kehren wir zu Neurik zurück.



Da wir aussers Ander's Erzählung keine anderen Anhaltspunkte haben, wo Sir Karathis sein könnte, versuchen wir unser Glück anschliessend in der Werwolfhöhle an der Nordstrasse in der Nähe des Gasthauses 'grüner Greif'. Wir finden die Höhle am östlichen Waldrand gelegen. (F) In der kleinen Höhle ist der Werwolf, der vormals Sir Karathis Eisenherz war, kaum zu übersehen. Hat auch er einmal eingesehen, dass kein Weg an der Silberkette vorbei führt, gibt er uns sein Tagebuch, in welchem die ganzen Geschehnisse aufgeführt sind. Damit sollen wir zurück zu Neurik gehen, während er in seinem Orden Busse tun wird.

Wir erzählen Neurik die neuesten Entwicklungen und er bittet uns, dem Fluch des Schwarzen Wolfes ein rasches Ende zu machen. Da es sich bei dem 'schwarzen Wolf' um Alhelor zu handeln scheint, schauen wir uns nach ihm um. Im Wirtshaus verabschiedet er sich gerade, so dass wir ihm zu seinem Häuschen folgen. Nach einem kurzem Gespräch folgt ein Kampf auf Leben und Tod. Schliesslich können wir, müde aber froh, den Zahn des Werwolfs einsammeln und Neurik übergeben. Von ihm erhalten wir noch die Belohnung und auf geht's zu neuen Abenteuern.

Lletzthafen: Die Edelsteine der Schlange

Auftraggeber: Elaith

Aufgabe: Der berühmte Abenteurer Elaith "Die Schlange" Craulnober scheint zu guter Letzt doch noch Heimweh nach dem Land Immerdar bekommen zu haben, aus dem er vor so langer Zeit geflohen ist. Er und seine Tochter halten sich gerade in einem Gasthaus in Lletzthafen auf. Sie befinden sich auf der Suche nach drei Edelsteinen, die ihnen die Heimreise ermöglichen würden. Leider sind die Leute, die diese Steine in Händen haben, nicht unbedingt gewillt, sich wieder von ihnen zu trennen.

Der erste befindet sich im Besitz eines hiesigen Magiers namens Wanev. Er lebt in einem Turm im Süden der Stadt. Den zweiten hat die Kriegerin Zamithra, die vor kurzem in Lletzthafen Halt gemacht hat und jetzt nach Luskan unterwegs ist. Der letzte Edelstein gehört Setara, einer Hexe, die in den Wäldern von Niewinter lebt.

Belohnung: 150 Erfahrungspunkte und einen magischen Gegenstand, wenn man Wanev's Portal verschliesst.

200 Erfahrungspunkte, wenn man der Hexe den Spiegel der Eitelkeit bringt.

Von Elaith gibt's pro gefundenen Edelstein 250 Erfahrungspunkte und 200 Goldstücke. Für die Erledigung des Auftrags zusätzlich 400 Goldstücke und eine Rüstung.

Handlung:

Mit den Angaben von Elaith machen wir uns auf die Suche nach den Edelsteinen. Wie Elaith vorschlägt, schauen wir uns in Wanev's Hütte, die in Lletzthafen steht, um. Hier gibt es verschiedene Arten von Monstern, die in Abwesenheit des Besitzers wohl auf das Haus aufpassen. Ansonsten gibt es ausser dem Tagebuch des Magiers nicht viel zu finden.

Also machen wir uns auf die Suche nach dem Turm des Magiers, welcher im Süden gelegen sein soll. Den bewachten Eingang finden wir dann auch bei G, wenn wir uns an dem Türsteher-Troll vorbei gemogelt haben. Leider ist das grosse Tor nur mit einem bestimmten Schlüssel zu öffnen. Da wir keinen besitzen, müssen wir uns auf einem anderen Weg Zugang verschaffen. Da bietet sich der Keller bei F geradezu an.



Wir suchen unseren Weg durch den Keller und Erdgeschoss, bis zum Obergeschoss, wo wir auf Wanev treffen. Er ist nicht sehr erfreut über das Eindringen der Abenteurer und greift erst mal an. Wenn er einsieht, dass er nicht gewinnen kann, sprechen wir ihn auf den Edelstein an den Elaith sucht. Wanev erzählt uns daraufhin, dass er nicht an den Edelstein heran kommt, weil ihm bei einem Beschwörungsritual ein Missgeschick passierte. Er gibt bereitwillig Informationen, wie man an den Edelstein gelangen kann, wenn man im Gegenzug das magische Portal zur Abyss schliesst. (Siehe dazu: *Wanev's Portal verschliessen*)

Einen weiteren Stein soll die Hexe Setara in den Wäldern Niewinters besitzen. Sie zu finden ist gar nicht so einfach. Erst mal begibt man sich weiter nach Osten, zum Druidenlager. Hier ist der Weg weiter nach Osten durch ein Tor versperrt. Erst ein Gespräch mit dem Erzdruiden Aawill bringt uns weiter. Er vermisst ein paar seiner Druiden und wenn wir ihm helfen, lässt er uns auch tiefer in die Wälder eindringen.

Im Tiefen Wald greifen uns alle Tiere des Waldes an. So auch eine Dryade, die durch ein paar heftige Schläge wieder zu Verstand kommt. Sie gibt uns einen Hinweis in Bezug auf die Hexe Setara, was ihre verlorene Schönheit angeht. Die Höhle der Hexe befindet sich im Herz des Waldes hinter einem Wasserfall verborgen. (B)

Setara will eigentlich gar nicht mit uns reden, bevor wir ihr den 'Spiegel der Eitelkeit' bringen, der ihr ihre verlorene Schönheit zurück gibt. Diesen finden wir im Heim der Nymphe in den Tiefen Wäldern. (B) Wenn wir Setara den Spiegel übergeben haben, überlässt sie uns bereitwillig den Edelstein.



Der dritte Edelstein soll ja eine Kriegerin namens Zamithra haben, welche auf dem Weg nach Luskan ist. Also nehmen wir ihre Spur Richtung Norden auf und finden sie im Gasthaus zum 'Grünen Greifen'. (4) Wenn man ihr sympatisch ist, nimmt sie einen männlichen Char mit auf ihr Zimmer. Alles weitere ergibt sich dann. *zwinker* Unter Umständen kann es aber auch zum Kampf kommen.

Aber schliesslich finden wir den Edelstein in einer Truhe in ihrem Zimmer und können uns damit auf den Rückweg zu Elaith begeben und die versprochene Belohnung abholen.



Lletzthafen: Kopfgeldjagd

Auftraggeber: Kendrack

Aufgabe: Kendrack gibt einem die Aufgabe, eine Schar von fünf entflohenen Häftlingen zu suchen. Diese sind allesamt gefährliche Gewaltverbrecher und sollen zur Strecke gebracht werden. Als Beweis, dass man die Gesuchten auch gefunden hat, soll man von jedem ein Ohr abliefern.

Belohnung: 4x 300 Goldmünzen und 4x xxx Erfahrungspunkte. Für Yesgar gibt's zusätzlich 500 Erfahrungspunkte und 300 Goldmünzen.



Handlung:

Kendrack gibt einem ein paar Hinweise, wo sich die Gesuchten aufhalten könnten. Allerdings sind manche dieser Angaben nicht allzu genau. Dafür erfährt man die Namen und Beschreibungen der entflohenen Häftlinge. Es handelt sich dabei um Delilah, Lindwurm, Blutmücke, Zor und Yesgar.

Da sich jeder an einem anderen Ort aufhält, kann man die gesuchten Personen neben Erledigung der Hauptquest antreffen. Will man explizit danach suchen, helfen die Karten weiter.



Delilah befindet sich im Obergeschoss der Archäologenbaracken an der Oststrasse. (D)



Lindwurm trifft man in dem Wäldern von Niewinter, nordwestlich des Druidenlagers. (B)



Blutmücke sucht Schutz in einem hohlen Baumstamm an der Südstrasse. (B)

Zor versteckt sich im Obergeschoss der Taverne 'Grüner Greif' an der Nordstrasse.

Hat man diese vier gefunden und sich deren Ohren ergattert, bringt man die auf schnellstem Weg zu Kendrack. Dieser ist ganz erschüttert, denn Yesgar, der fünfte Häftling, hat scheinbar seine Tochter Shaldrissa entführt. Nach letzten Informationen hält er sich in den Minen von Lletzthafen auf.

Kendrack gibt uns einen Schlüssel dafür, damit wir auch in die innersten Räume vorstossen können. Dort halten sich einige Orks auf, die Yesgar (1) beschützen wollen. Diese sind schnell beseitigt und man kann Kendracks Tochter wohlbehalten zurück bringen.



Luskan: Der Freier der Hure

Aufgabe: Yvette, eine Hure im Bordell von Luskan, träumt von einem besseren Leben. Sie hofft, mit der Unterstützung der Bordellbesitzerin Bela nach Silbrigmond zurückzukehren und dort ein neues Leben zu beginnen. Sie kann die Stadt jedoch nicht ohne ihr Baby verlassen. Es befindet sich bei Galrone, einem früheren Freier von ihr. Sie hat eine Gruppe von Abenteurern angefleht, ihr Baby zu retten.

Belohnung: 125 Erfahrungspunkte und 500 Goldmünzen

Handlung:

Yvette, die sich im 1. Stock des Bordells aufhält, bittet euch ihr Baby von einem ihrer Freier zurückzuholen.

Also begeben euch zu dem Haus, in dem sich Galrone aufhält. Es befindet sich im Armenviertel von Luskan und ist auf eurer Karte schon eingezeichnet.

Mit ein bisschen Überredungskraft schafft ihr es das Baby für 250 Goldmünzen zu "erwerben". (Die Bösen unter euch können Galrone auch einfach töten.)

Danach gehts zurück zur Mutter des kleinen Schreihals und ihr bekommt eure Versprochene Belohnung.



Luskan: Die Ruinen von Illusk

Auftraggeber: Dieser Auftrag wird durch einen Gegenstand ausgelöst

Aufgabe: Die Abenteurer haben auf einer Statue im Hafenviertel von Luskan eine magische Inschrift entdeckt. Darin ist von den Ruinen von Illusk die Rede, die unterhalb von Luskan liegen. Diese Ruinen wurden mit drei Schutzzaubern versiegelt, um das Böse, das sich in ihnen verbirgt, gefangen zu halten. Offenbar ist derjenige, der das Siegel aufbricht, dazu bestimmt, das Böse zu töten, das in den Ruinen sein Unwesen treibt.

Belohnung: Alles was man in den Ruinen findet. Gold, Tränke, Zauberspruchrollen und -Zepter, Rüstungen und magische Waffen.

Handlung:

Nachdem man die rätselhafte Nachricht an der Statue im Hafenviertel von Luskan gelesen hat, betritt man mutig das Haus, nachdem man die Tür aufgebrochen hat. Drinnen finden wir einen Schädelkämpfer, eine weitere Statue und einen Altar. (A) Ist der Schädelkämpfer besiegt, lesen wir

seinen Kopf auf. Legt man diesen auf den Altar, wird das erste Siegel aufgebrochen. Nun kann man durch die Türe bei B zu der 1. Ebene der Ruinen gelangen.



Als erstes begegnen wir hier einer Horde Zombies. Die beiden Tore lassen sich mit den Fussbodenhebeln öffnen. Dahinter halten sich weitere Zombies auf. So kämpft man sich durch die Räume bis man in dem Raum bei B auf eine stärkere Gruppe Gegner (Mumie und Skelettkrieger) trifft, die Unterstützung von einem gefallen Helden erhalten. Bei dessen Leiche finden wir ein Heldenherz, welches wir wiederum auf den Altar legen. Somit wird das zweite Siegel aufgebrochen und der Weg zu Ebene 2 ist frei. (C)

Ebene 2 ist von ganzen Scharen Schatten und Schattenscheusalen bevölkert. Hat man sich derer erledigt, gibt es wie immer Kisten zu durchstöbern und einige brauchbare Sachen zu finden. Der Wächter des letzten Siegels ist ein Wasserelementar bei B. Die Schale heiligen Wassers, welche wir in seinen sterblichen Überresten finden, legen wir in den Altar und das letzte Siegel wird aufgebrochen. Nun steht der Weg zur dritten Ebene der Illusruinen offen.



Die dritte Ebene ist in ein unwirkliches Licht gehüllt. Hier unten lauern uns einige Vertreter aus der Reihen der Untoten auf. Auch Fallen gibt es ein paar. Der böse Voleron wartet bei 1. Er zaubert was das Zeug hält, aber auch ihn erledigen die Abenteurer und brechen so den Fluch, der über den Ruinen von Illusk liegt.

Sind auch hier unten alle Truhen und Kisten nach Schätzen durchsucht, können wir bei Punkt B durch ein Portal zurück ins zerstörte Haus gelangen, wo das Abenteuer seinen Anfang nahm.



Luskan: Eine seltsame Bettgeschichte

Auftraggeber: Bela

Aufgabe: Die Politik bringt zuweilen seltsame Paare hervor. Wie es scheint, gibt es zwischen Belas Bordell und den Oberkommandanten von Luskan so einiges böses Blut. Bela hat einer Gruppe von Abenteurern gegenüber angedeutet, dass sich Feinde der Oberkommandanten doch mit Oreth im Obergeschoss vergnügen sollten, wenn sie auf ihre Kosten kommen wollen.

Belohnung: 162 Erfahrungspunkte für jeden Schlüssel

Handlung:

Eine ganz einfache Quest für euch, welche abhängig von dem Geschlecht eures Charakters ist.

Als Frau müßt ihr mit Oreth, als Mann mit Rhaine reden.

Von diesen erhaltet ihr jeweils die Schlüssel zu den Quartieren der Oberkommandanten von Luskan.

Und schon ist diese Quest erfüllt.



Luskan: Erbs delikates Problem

Auftraggeber: Erb

Aufgabe: Erb Jansen hat sich eine Menge Schwierigkeiten eingehandelt, als er seiner luskanischen Geliebten, der Fürstin Jadale, einen Ring zum Geschenk machte. Er sorgt sich nun, dass der eifersüchtige Gemahl der Fürstin den Ring zu Gesicht bekommt, und hat eine Abenteurergruppe gebeten, den Ring so unauffällig wie möglich zurückzuholen.

Belohnung: 500 Goldmünzen und 150 Erfahrungspunkte

Handlung:

Erb Jansen ist im Obergeschoss des Bordells Blinzel und Kitzel in Luskan anzutreffen. Er ist ein ziemlich geschwätziger Bursche. Im Laufe des Gesprächs erhält man die Möglichkeit ihn auf Arbeit anzusprechen. Zuerst ziert er sich etwas, ist dann aber bereit mit der Geschichte herauszurücken. Im Rausch der Leidenschaft hat er den Ring verschenkt und fürchtet nun die Rache des Fürsten Jadale, wenn dieser den Ring bei seiner Frau entdeckt.

Wenn man sich entschliesst die Aufgabe anzunehmen, erfährt man von Erb, wo man die Fürstin finden kann. Er besteht aber darauf, dass man nett zu der Dame ist und dass ihr nichts Böses geschehen darf.

Das Anwesen der Jadales (O) findet man gleich neben dem Wirtshaus 'zum Entermesser'. (M) Fürstin Jadale steht, flankiert von zwei Wächtern in der Halle. Spricht man sie auf den Ring an, zeigt sie sich erst widerspenstig, da es sich ja um ein Geschenk handelt. Wenn man mit ihr über den Ring redet, erhält man die Möglichkeit sie 'auszutricksen' in dem man ihr vorgaukelt, dass sie gegen Absatz 12 der Geschenkannahmevorschriften verstösst. Mit etwas überreden und anlügen schafft man es schliesslich den Ring von der Dame zu bekommen.

Man kann hier, bevor man das Haus verlässt, noch Kisten und Truhen ausräumen, was weder die Dame des Hauses noch die Wächter zu stören scheint.

Mit dem Ring in der Tasche begeben wir uns zurück zu Erb und berichten ihm von unserem Erfolg. Er kann es gar nicht fassen, dass wir es geschafft haben und muss vor lauter Freude noch mal an die erwähnte Belohnung erinnert werden.



Luskan: Evaines Rettung

Auftraggeber: Elynwyd

Aufgabe: Elynwyd, ein Adliger, der sich im Entermesser aufhält, hat schon fast die Hoffnung aufgegeben, seine Schwester jemals wiederzusehen. Evaine hat die Aufmerksamkeit von Oberkammandant Kurth, einem der mächtigsten Männer der Stadt, erregt. Kurth hat Evaine entführt und sie in seine Operationsbasis in der Stadt verschleppt.

Belohnung: 300 Goldmünzen und 250 Erfahrungspunkte.



Handlung:

Da wir wissen, dass Oberkommandant Kurth Evaine entführt hat, begeben wir uns zum Hafenviertel von Luskan und suchen Kurth's Lagerstätte auf. Gleich in der Nähe des Eingangs greift uns ein Oger an, der einen Gefängnisschlüssel fallen lässt. In dem Raum, aus dem er kam, sind noch einige Schurken und eine Priesterin. In der Zelle ganz links ist Tolan Losen eingesperrt. (1) Von ihm können wir erfahren, dass Kurth ein Portal im Haus hat, durch das immer wieder neue Dämonen erscheinen. Er gibt uns den Rat, in der Bibliothek nach weiteren Informationen zu suchen, was das Portal angeht. Er findet dann den Weg nach draussen alleine.



Die Bibliothek ist etwas links vom Haupteingang. Da sind gerade einige Goblins dabei, alle Bücher zu verbrennen. Zum Glück zünden sie nur die Bücherhaufen an, so dass uns die Notizen von 'Burke' in einem Regal erhalten bleiben, durch die wir erfahren, wie man das Portal schliessen kann. So machen wir uns denn auf die Suche nach Metall aus der Abyss und eine Kugel mit celestischem Wasser.

Hinter einigen Türen treffen wir auf Mephiten aller Art, Söldner der Blutigen Hand und andere Gegner. Schliesslich finden wir in dem Springbrunnen im nordöstlichsten Raum eine Sphäre, die geheimnisvoll leuchtet. In dem kleinen Raum, gleich neben dem Eingang zum Portalzimmer liegt die Leiche von Burke, bei der wir eine glatte Scheibe finden. Um an das Portal zu gelangen müssen wir erst die Dämonen bekämpfen, welche durch das Portal hier her gelangt sind. Haben wir die erst mal vom Hals geschafft, legen wir die Sphäre mit dem celestischem Wasser und die glatte Scheibe in das Portal, womit es sich auch endgültig schliesst.

Da wir von Tolan Losen erfahren haben, dass Kurth sich in dem Raum hinter der Juwelen besetzten Tür befindet, bereiten wir uns auf ein Treffen mit ihm vor. Zu unserer grossen Verwunderung hat er nur eine Priesterin Aurils als Leibwache bei sich und der Kampf ist schnell vorbei. Bei seiner Leiche finden wir einen Gefängnisschlüssel. Nun durchsuchen wir alle angrenzenden Räume nach Evaine. (3) Sie teleportiert sich nach ihrer Befreiung mit magischen Kräften aus dem Gefängnis und weist uns darauf hin, dass wir ihren Bruder Elynwyd aufsuchen sollen, der uns bestimmt für ihre

Rettung belohnen wird.

Da es hier nichts mehr für uns zu tun gibt, machen wir uns auf den Weg zum 'Entermesser' in Luskan um unsere Belohnung abzuholen.



Nordstraße: Dergiabs Kopf

Auftraggeber: Gerrol

Aufgabe: Durch die Ausschreitung der Stämme von humanoiden Monstern wurde das Leben und der Lebensunterhalt von Gerrol, einem Bauern in den Hügeln nördlich von Letzthafen ruiniert. Er hat den Kopf ihres Anführers Dergiab gefordert.

Belohnung: 250 Erfahrungspunkte und 150 Goldstücke dafür, dass ihr Gerrol den abgeschlagenen Kopf Dergiabs bringt.

Handlung:

Diesen Auftrag erfüllt ihr einfach nebenbei, wenn ihr für Aribeth die Beweise sucht. Durchquert die Grottschattenhöhle und dringt in das Reich des Oger Magus vor (2). Nach einem kurzen aber heftigen Kampf liegen die sterblichen Überreste des Magus und seiner Begleiter am Boden und ihr könnt in aller Ruhe den abgeschlagenen Kopf einsammeln. Mit diesem kehrt ihr zu Gerrol zurück und erhaltet dafür eure Belohnung.



Auftraggeber: Bauernjunge

Aufgabe: Durch die Ausbreitung der Stämme von humanoiden Monstern wurde das Leben und der Lebensunterhalt von Gerrol, einem Bauern in den Hügeln nördlich von Letzhafen ruiniert. Noch schlimmer ist die Tatsache, dass seine Frau Leah von Grottschritten entführt wurde. Es gibt keinen Zweifel, dass sie planen ihr Schreckliches anzutun.

Belohnung: 125 Erfahrungspunkte für die Befreiung der Gattin. Von Gerrol bekommt ihr dann noch mal 150 Erfahrungspunkte und 250 Goldmünzen.

Handlung:

Dieses Quest ist eigentlich recht einfach gehalten, da ihr auf eurer Suche nach den Beweisen des Kultes hier sowieso vorbeikommt.

Ihr müßt nur die lästigen Grottschritten in diesem Gebiet erledigen um Gerrol's Frau (2) befreien. Sprecht danach noch einmal mit Gerrol um die Belohnung zu erhalten.



Nordstraße: Mutamins Herausforderung

Auftraggeber: Mutamin

Aufgabe: Gäste im Grünen Greifen erzählen von einem illegalen Wettbewerb, der unter dem Gebäude stattfindet. Dabei müssen es die Teilnehmer offenbar schaffen, durch ein gefährliches Gewölbe zu gelangen. Der Wettbewerb wird angeblich von einem Mann namens Mutamin geleitet.

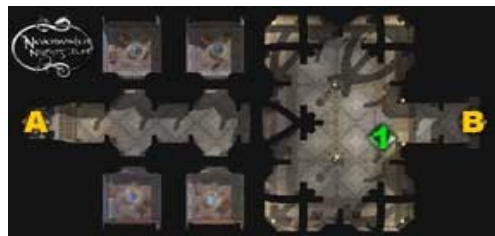
Belohnung: Nebst all dem Zeug was man im Gewölbe findet, erhält man von Mutamin 900 Goldmünzen, 500 Erfahrungspunkte und eine Rüstung



Handlung:

Mutamin ist der Wirt des grünen Greifen. (2) Von ihm erhält man, nach einigen Warnungen, den Schlüssel zum Untergeschoss, (Tür B) wo der Wettbewerb seinen Anfang nimmt.

Hier unten treffen wir auf Mutamins Gehilfen Jaroo. (1) Von ihm erfahren die Abenteurer wie das Ganze ablaufen wird. Um ins Gewölbe zu gelangen, müssen wir 500 Goldmünzen bezahlen. Will man vorzeitig zurückkehren kostet das weitere 500 Goldmünzen.



Ist man sicher, dass man das Risiko auf sich nehmen will, bezahlt man die 500 Goldmünzen und wird auf die 1. Ebene teleportiert.

Hier unten erwarten uns Massen an riesigen Spinnen und diverse andere Gegner, die aber keine allzu grossen Probleme verursachen sollten. Nebst einigen Fallen gibt es auch immer wieder Kisten und Truhen zu leeren. Dabei findet man auch diverse Kristallgegenstände, die für die Lösung von Mutamins Herausforderung wichtig sind.

Bei 3 trifft man eine Yan-Ti, welche einem mehrere Rätsel aufgibt. Findet man die richtige Lösung nicht, greift sie an. Durch die Türe C gelangt man direkt in die 3. Ebene des Verlieses. Vor der Türe B, zu Ebene 2 wartet eine Spinnenkönigin auf unvorsichtige Abenteurer.



Die 2. Ebene gleicht etwas einem Labyrinth. Auch hier unten gibts wieder Fallen, die einen aufhalten sollen, wobei es manche wirklich in sich haben. Ausserdem patrouillieren hier einige Minotauren durch die Gänge. In einigen Behältern findet man ganz nützliche Sachen, deshalb alles gründlich durchsuchen. Trifft man auf den Minotaurus Häuptling hat man auch gleich den Durchgang zur 3. Ebene gefunden.

Auf der 3. Ebene wird man von Gargylen und Skeletten empfangen. In dem Flur hinter der Lichtsäule steht Gam. Er ist schwer verletzt und will nur noch heil hier raus kommen. Bietet ihm einen Heiltrank an und er gibt euch einen Tipp, wie man die Lichtsäule gegen die Gegner im nächsten Raum einsetzen kann. Hat man die beiden Räume von allen Gegnern gesäubert, folgt man dem Gang nach Süden. In dem fallenübersäten Raum greift uns Gorkan an. (Kleiner Spoiler: Seine Axt scheint nichts besonderes zu sein, wird jedoch von einem der Henchmen gesucht). Im Raum G treffen wir endlich auf die Statue, die uns das letzte Rätsel stellt, um das Verlies wieder zu verlassen. Wenn man alle Kisten durchsucht hat, sollte man im Besitz von drei Kristallgegenständen sein. Legt man den falschen Gegenstand in die Truhe, erscheinen einige Gegner, die man wegen der zusätzlichen Erfahrungspunkte gerne in Kauf nimmt. Durch den richtigen Gegenstand wird man wieder ins Untergeschoss des grünen Greifen teleportiert.



Nun reden wir noch einmal mit Mutamin, der uns zu der Leistung gratuliert und uns eine Belohnung gibt.



Oststraße: Die Mutter des Einfaltspinsels

Auftraggeber: Revat

Aufgabe: Trolle haben Janis, die Mutter von Revat, entführt. Der Einfaltspinsel Revat hält sich entlang der Oststraße von Letzthafen auf.

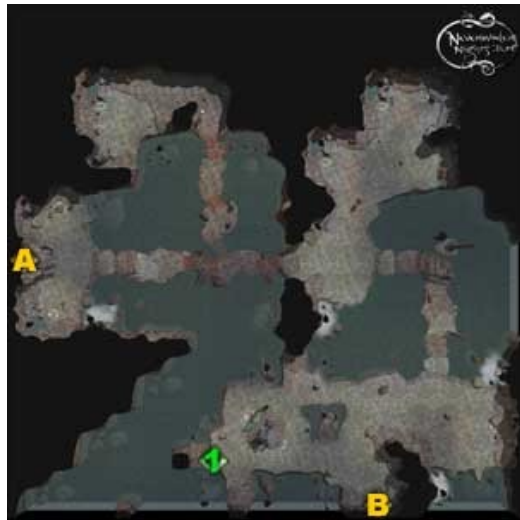
Belohnung: Regulär: 350 Goldmünzen und 250 Erfahrungspunkte
Zusätzlich: 25 GM

Handlung:

Die Mutter unseres leicht beschränkten Freundes trifft man im Süden der Trollhöhlen, von ihr erfährt man, dass ein Ring benötigt wird um sie aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.

Also schnell noch mal zu Revat gelaufen und den gewünschten Gegenstand abgeholt und schon ist die Mutter wieder frei und teleportiert sich zu ihrem Sohn.

Ihr müßt nun durch die Höhlen wieder zurück um Revat ein letztes Mal aufsuchen um eure Belohnung zu erhalten.



Oststraße: Ein Trollkopf als Trophäe

Auftraggeber: Lenton

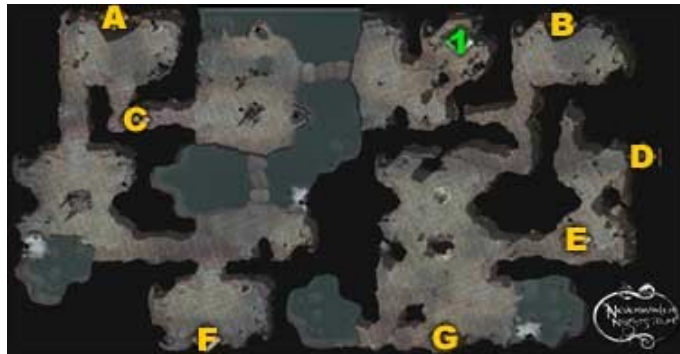
Aufgabe: Lenton, einer der Archäologen, der das Glück hatte, aus den Trollhöhlen fliehen zu können, die an der Straße östlich von Letzthafen liegen, hat beim Angriff der Trolle seinen Bruder verloren. Es düstet ihn nach Rache. Er hat eine Abenteuergruppe beauftragt, ihm den Kopf jenes Trollhäuptlings zu bringen, der für den Angriff verantwortlich war.

Belohnung: 300 Goldmünzen und 200 Erfahrungspunkte, wenn man ein bisschen seinen Charme spielen lässt, springen nochmal 100 Münzen raus.

Handlung:

Wieder eine recht einfach gestrickte Quest, einfach in den Trollhöhlen den Anführer der üblen

Bande beseitigen und seinen Kopf, den ihr bei der Leiche findet, Lenton übergeben. Und schon gehören euch die Erfahrungspunkte.



Südstraße: Der Arme Neva

Auftraggeber: Tarran

Aufgabe: Ein junger Mann namens Neva wurde offenbar von Räubern entführt. Seine Brüder Tarran und Jaheel haben einer Abenteurergruppe berichtet, dass er in der Nähe einiger aufrecht stehender Steinblöcke am Rande des Köhlerwalds gefangen gehalten wird. Die Abenteurer sollen sich dort mit den Brüdern treffen, um einen Rettungsversuch zu starten.

Belohnung: gibt es leider keine

Handlung:

Nachdem ihr von dem Bruder angesprochen worden seid, müsst ihr euch nur ins Ackerland begeben und dort zu den 3 Steinen laufen, wo ihr auf Neva trefft. Dieser ist gar nicht entführt worden, sondern vom Kult angeheuert und greift euch sofort zusammen mit seinen beiden Brüdern an. Wenn auch der letzte der Drei das Zeitliche gesegnet hat gilt die Quest als erfüllt.

Südstraße: Die Verzweiflung Eriks

Auftraggeber: Erik

Aufgabe: Erik, der Sohn von Ingo, eines Bauern in den Ebenen weit südlich von Letzhafen, war so närrisch, die Brosche seiner verstorbenen Mutter einer jungen Frau zu geben, um deren Gunst er warb. Er hat nun Angst vor dem Zorn seines Vaters und möchte die Brosche unbedingt zurückhaben. Er bietet jedem eine Belohnung an, der sie für ihn beschaffen kann. Die junge Frau um die es geht, ist eine gewisse Constance O'Deel.

Belohnung: Für die Übergabe der Brosche erhaltet ihr von Erik 200 Erfahrungspunkte und 650 Goldmünzen. Wenn ihr nett nachfragt bekommt ihr noch 100 Goldstücke extra.

Handlung:

Nachdem ihr von Erik (C) den Auftrag erhalten habt, die Brosche seiner Mutter von Constance O'Deel zurückzuholen, begeben euch zum Haus der O'Deels im südlichen Teil der Karte (B). Constance ist Anfangs nicht bereit euch die Brosche zu überlassen, mit ein bisschen Überredung und der netten Spende von 400 Goldmünzen willigt sie schließlich ein und übergibt euch das Erbstück.

Kehrt nun zu Erik zurück, dieser ist erfreut das Schmuckstück seiner Mutter wieder zu haben und gibt euch eure Belohnung.

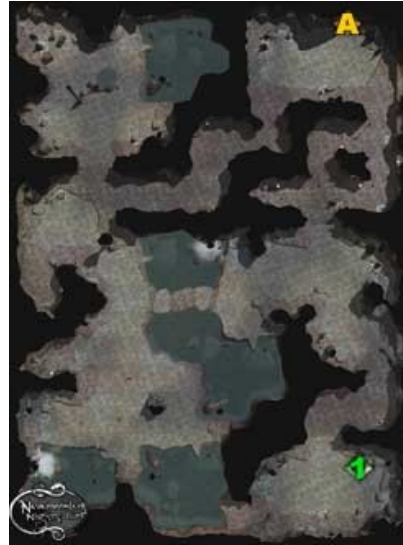
Südstraße: Peter und die Wölfe

Auftraggeber: Pete O'Deel

Aufgabe: Pete O'Deel erzählt, dass ihm immer wieder Kühe von Wölfen gerissen werden. Er bittet darum, dass man die Wölfe ausrottet.

Belohnung: 200 Erfahrungspunkte wenn ihr Silberrücken dazu bewegen könnt das Ackerland zu verlassen.

Von Pete O'Deel bekommt ihr, wenn ihr ihn davon überzeugen könnt, 300 Goldstücke und 200 Erfahrungspunkte.



Handlung:

Wie Pete sagt, scheinen sich die Wölfe in einer nahegelegenen Höhle in den Hügeln aufzuhalten. (F) Dort trifft man auch auf einige Wölfe und die Leitwölfin Silberrücken. (1) Diese fängt erstaunlicherweise an zu reden, wenn man gegen sie kämpft. Mit etwas Überredung kann man sie dazu bringen ihr Jagdrevier zu verlegen und die Kühe von Pete zu verschonen. Nun muss man das nur noch Pete O'Deel begreiflich machen, der das erst mal nicht glauben will, dass seine Kühe nun in Sicherheit sind. Glücklicherweise erhält man von ihm die versprochene Belohnung.

Südstraße: Wanev's Portal verschließen

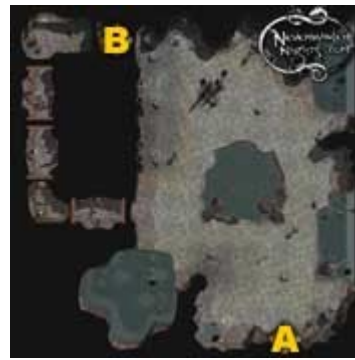
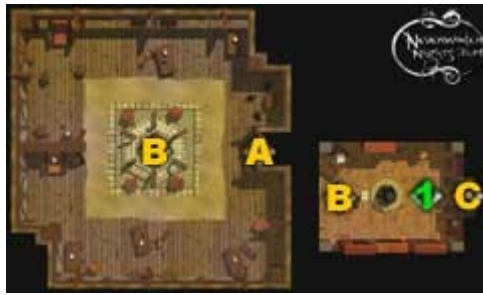
Auftraggeber: Wanev

Aufgabe: Der Magier Wanev, der sich in seinem Turm südlich von Letzthafen aufhält, hat zugegeben, dass er den Edelstein in seinem Besitz hat, den Elaith Craulnober, der sich im Gasthaus Zum Bündniswappen aufhält, erlangen will. Leider hat er den Edelstein in seinem Beschwörungsraum gelassen. Dort hat sich kürzlich ein magischer Unfall ereignet. Wanevs Imp Gulgash hat ein Portal in die Abyss geöffnet und in den Räumen rund um den Beschwörungsraum wimmelt es jetzt nur so vor allen möglichen Bestien und Dämonen. Wanev meint, um das Portal zu schließen, müsste man Gulgash töten und sein Herz in das Kohlenbecken neben dem Portal legen.

Belohnung: Schreckensstreitkolben und 150 Erfahrungspunkte. Zudem findet man hier den Edelstein, welcher Elaith sucht.

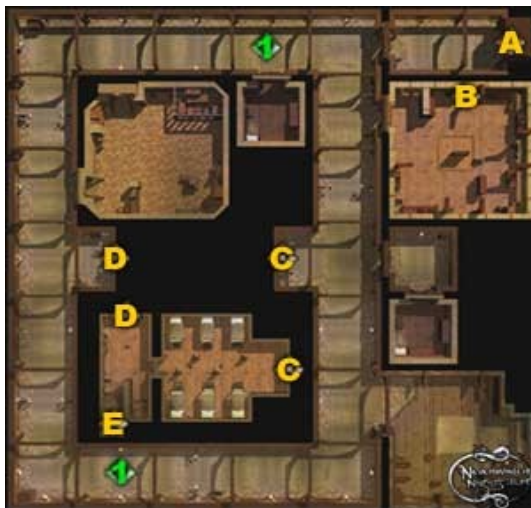
Handlung:

Nachdem Wanev uns den Edelstein versprochen hat, wenn wir das Portal verschliessen, betreten wir den Beschwörungsraum. Hier wimmelt es von Mephiten und anderem Getier. In dem langen Gang betätigen wir den Hebel, um die Gegner zu schwächen. Ganz am Ende des Gangs finden wir schliesslich den Imp Gulgash, (1) dessen Herz man benötigt, um das Portal zu schliessen. Hier müssen wir alle Kisten, Regale und Truhen durchsuchen, um auch Wanev's Edelstein zu finden, wegen dem wir ja eigentlich hergekommen sind.



Schlussendlich legen wir das Herz des toten Imps in das Kohlebecken, (C) welches gleich neben dem Portal (B) steht. Nun können wir zurück zu Wanev und unsere Belohnung abholen.

Nach dem abschliessenden Gespräch bietet uns Wanev an, ein Portal nach draussen zu öffnen, was wir natürlich gerne annehmen. So finden wir uns dann auch gleich draussen auf der Brücke bei dem Troll wieder.



Wälder von Niewinter: Der Spiegel der Hexe

Auftraggeber: Setara

Aufgabe: Setara, eine Hexe, die tief in den Wäldern von Niewinter haust, behauptet, einst eine schöne Maid gewesen zu sein. Offenbar hat eine Nymphe, die sich irgendwo im Wald aufhält, einen Spiegel in ihrem Besitz, der Setara ihre Schönheit zurückgeben könnte. Setara hat jenen Abenteurern, die ihr den Spiegel bringen können, eine große Belohnung versprochen.

Belohnung: Gefängnischlüssel zur Befreiung des gefangenen Druiden und den Edelstein von Setara.



Handlung:

Dieses Quest müßt ihr erfüllen um 2 weitere Quest abzuschließen.

Bringt Setra den Spiegel, den ihr bei von der Nympe erhaltet. Dann ist sie gewillt euch ihre beiden Gegenstände auszuhändigen, um damit den *Druiden zu befreien* und auch einen gesuchten *Edelsteine der Schlange* zu erhalten.



Wälder von Niewinter: Vermisste Druiden

- Wälder von Niewinter: Die Rettung Brees

- Wälder von Niewinter: Die Rettung Orlanes
- Wälder von Niewinter: Die Rettung Teraris

Auftraggeber: Aawill

Aufgabe: Aawill, der Erzdruide der Konklave in den Wäldern von Niewinter, hat Abenteurern davon berichtet, dass drei seiner Druiden vor kurzer Zeit verschwunden sind. Er weiß nicht, was mit ihnen geschehen ist. Ihre Namen lauten Terari, Orlane und Bree.

Handlung:

Die drei Druiden findet ihr auf eurem Weg um den Geist der Wälder zu befreien.

Bree wird von der Hexe Setara gefangen gehalten, Orlane ist von den Spinne eingefangen worden und in einen Kokon gesperrt worden und Terari findet ihr im Nymphenheim.

Wenn ihr alle drei Druiden befreit habt begeben euch zu Aawill und die Quest ist abgeschlossen.



Nebenquests des 3. Kapitels:

Die Samen des Ultarg-Baumes pflanzen

Auftraggeber: Sapphira

Aufgabe: Eine Hasardeurin namens Sapphira möchte, dass jemand für sie 10.000 Jahre in die Vergangenheit reist und dort den Samen des seltenen Ultarg-Baumes pflanzt, so dass sie seine Frucht hier in der Gegenwart ernten kann. Die Samen müssen unter der roten Schutzrunen im Garten in grauer Vorzeit gepflanzt werden.

Sapphira hat erläutert, dass man nur einen Zeitkristall auf eine der Sonnenuhren in den Ruinen der Schöpferrasse anwenden müsse, um eine Person in die Vergangenheit zu versetzen. Wiederholt man

denselben Vorgang in der Vergangenheit, dann kehrt die Person in die Gegenwart zurück.

Sie hat außerdem erwähnt, dass man eines der Worte der Macht in der Schatzkammer im Zentrum der Ruinen der Schöpferrasse finden könne.



Handlung:

In den Ruinen der Schöpferrasse sollte man als erstes den Garten (B) aufsuchen und mit der Zeitreisenden Sapphira (1) reden.

Sapphira benötigt die Frucht eines Ultarg Baumes, dieser blüht aber nur alle 100 000 Jahre. Daher ist sie bereit dem Spieler die Zeitreise zu erklären, wenn dieser dafür die Samen des Ultarg Baumes in der Vergangenheit pflanzt. Nach diesem Gespräch begibt man sich zu einer der Sonnenuhren (C) und reist in die Vergangenheit.

Dort sollte man den Garten (B) aufsuchen und mit Morag sprechen. Diese verschwindet aber, nachdem sie den Spieler als Zeitreisenden entlarvt hat, und hinterlässt einige Wachen. Nachdem diese beseitigt sind, kann man den Ultarg Baum pflanzen.



Eckels Botschaft überbringen

Auftraggeber: Eckel

Aufgabe: Der Gnom Eckel benötigt die Hilfe von Abenteurern. Sie sollen für ihn seiner Frau, die sich in den Gehöften westlich der Feste Ilkard aufhält, eine Botschaft überbringen.

Wenn diese Liste von Interessenten für seine Steckerübenernte nicht überbracht wird, so fürchtet

Eckel, könne er seinen Bauernhof verlieren.

Belohnung: 300 Goldmünzen und 375 Erfahrungspunkte

Handlung:

Nachdem ihr den Auftrag von Eckel erhalten habt verlasst ihr die Feste Illkard (C) und begeben euch auf der folgenden Karte zum Haus von Eckel's Frau.

Unterstützt sie beim Kampf gegen den Angreifer und übergebt ihr dann die Liste ihres Ehemanns.



Mit Lillian Cambridge sprechen

Auftraggeber: Aarin Gend

Aufgabe: Aarin Gend hat euch geraten mit Lillian Cambridge zu sprechen, einer bekannten Archäologin.

Sie hält sich des öfteren in der Schänke in Beorunnas Brunnen auf.

Belohnung: gibt keine

Handlung:

Eine sehr einfache Quest. Geht einfach in das Saushaus und sprecht dort mit Lillian Cambridge.

Die Schneekugel

Diese Quest ist eng mit der Hauptaufgabe von Kapitel 3 verwickelt. Die genaue Beschreibung findet ihr deshalb im Lösungsteil.

Aufgabe: Lillian Cambridge sucht nach tapferen Abenteurern, die ihre wertvolle Schneekugel bergen können, die ihr vom Magier Nax gestohlen wurde.

Als Gegenleistung hat sie angeboten, den möglichen Fundort eines Wortes der Macht zu enthüllen.

Lillian ist der Ansicht, dass Nax ein uraltes Magierlabor in den Tiefen des Kalten Waldes nutzt. Das Labor kann man nur mittels einer ganz besonderen Teleportationsschriftrolle betreten.

Worte der Macht

Hierbei handelt es sich um die Hauptaufgabe in Kapitel 3. Die genaue Beschreibung findet ihr im Lösungsteil.

Auftraggeber: Aarin Gend

Aufgabe: Worte der Macht

Die Worte der Macht müssen gefunden werden, bevor sie Maugrim und sein Kult in die Finger bekommen und die Macht dieser uralten Artefakte gegen Niewinter einsetzen. Sie sind schon seit Jahrhunderten verloren, doch es gibt Berichte, die darauf hinweisen, dass man drei der Worte der Macht in den Ländern rund um Beorunnas Brunnen finden kann.

Wenn die Abenteurer, die den Auftrag haben, die Worte zu suchen, eines der Worte finden, sollten sie es Aarin Gend in Beorunnas Brunnen überbringen. Er wird dafür sorgen, dass das Artefakt nach Burg Nie transportiert wird, wo es in Sicherheit ist.

Nebenquests des 4. Kapitels:

Die Belagerung Niewinters

Auftraggeber: Trancar

Aufgabe: Durch den schweren Katapultbeschuss und die schier unaufhaltsam vorrückenden Kriegsgolems sind den Soldaten von Niewinter praktisch die Hände gebunden. Sie können nichts tun, um das Vorrücken der Luskaner zu verhindern.

Wenn mutige Abenteurer die Katapulte zerstören und die Magier, welche die Kriegsgolems kontrollieren, vernichten könnten, hätten die tapferen Verteidiger zumindest eine kleine Chance, die Invasoren abzuwehren.

Handlung:

Begeht euch in den Klingelhandel und unterhaltet euch dort mit Trancar. Von ihm erhaltet ihr die Aufgabe alle Katapulte und die Golems zu zerstören.

Im Kriegsgebiet sind eure Ziele die Katapulte (B). Doch gebt acht, dass ihr nicht einem der Golems (1, 3) in die Arme lauft. Sie sind zwar nicht so unzerstörbar, wie Trancar behauptet hat, doch durchaus als schwere Gegner zu betrachten.



Um eines der Katapulte zu zerstören, müsst ihr zunächst den dazugehörigen Luskaner töten, dann könnt ihr die Katapulte einfach anklicken und alles geschieht von selbst. In diesem Stadtteil befindet sich zudem der Eingang zu einem der beiden Magierverstecke (C) welche die Belagerungsgolems (1) kontrollieren. Den Balor Dämonen im Inneren des Versteckes müsst ihr übrigens nicht töten, es reicht wenn ihr den Magier ausschaltet.

Nun begeben euch zu (D) und betretet das Haus. Dort wartet auch schon der Schmuggler auf euch, redet mit ihm und er wird euch verraten wo ihr den Geheimgang (A) in den zweiten Teil des Kriegsgebietes finden könnt. Zudem erfahrt ihr dass sich Aribeth und Maugrim irgendwo im Süden der Stadt befinden. Nachdem ihr also alles Nötige erfahren und euch eventuell ausgeruht habt, geht es in den zweiten Teil des Kriegsgebietes.

Hier solltet ihr zuerst den zweiten Magier (E), der den anderen Golem (3) kontrolliert, töten. Ist der Magier tot lohnt sich ein Besuch im Klingenhandel.

Leesas Rettung

Auftraggeber: Luce

Aufgabe: Luce, eine der Prostituierten, die in der Mondsteinmaske arbeiten, ist verzweifelt. Sie möchte unbedingt ihre kleine Schwester Leesa finden.

Das Mädchen wurde zuletzt in jenem Bereich der Stadt gesehen, der von den luskanischen Streitkräften beherrscht wird.

Belohnung: Mantel

Handlung:

Sprecht mit Luce, die sich in der Mondsteinmaske aufhält. Sie bittet euch, ihre kleine Schwester Leesa zu finden. Für euch kein Problem, da ihr beim erledigen des Hauptquest sowieso dort vorbei kommt.

Das kleine Mädchen befindet sich im Kriegsgebiet (2). Schickt sie einfach nach Hause und vergesst nicht euch eure wohlverdiente Belohnung abzuholen.

Die Entscheidungsschlacht

Die Vorgehensweise in der Hauptquest des 4. Kapitels ist im Lösungsteil genau beschrieben.

Auftraggeber: Aarin Gend

Aufgabe: Die Luskanischen Streitkräfte haben unter der Führung von Aribeth und Maugrim Niewinter praktisch überrannt. Selbst wenn es gelingen würde, die Anführer der Armee zu töten, reichte das jetzt vermutlich nicht mehr aus, um das Schlachtenglück noch zu wenden.

Aarin Gend ist der Ansicht, dass Haedraline, die mysteriöse Echsenfrau, die jetzt in den Verliesen der Burg Nie schmachtet, über Informationen zur Rettung der Stadt verfügen könnte.

Nur sie kann die Geheimnisse der Worte der Macht und des kürzlich entdeckten Quellensteins enthüllen, obwohl es noch einen weiteren Hoffnungsschimmer gibt: Auch Meister Ford, der zur Zeit in den Höhlen unter dem Verlies von Burg Nie den Quellenstein studiert, könnte vielleicht einige Informationen beisteuern.

Gefolgsleute Quests:

Boddyknocks Geschichte

Auftraggeber: Boddyknock Glinckle

Aufgabe: Boddyknock hat seine Geschichte zu Ende erzählt und dabei einen der Gründe erwähnt, aus denen er nach Nierwinter gekommen ist: Er sucht das Rezept für ein 'Sauerteigbrot', das anscheinend nur wenigen Meisterbäckern bekannt ist.

Belohnung: Für die Übergabe des Rezeptes erhält man einen Lantanischer Ring +1.

Handlung:

Das Rezept befindet sich in einem Haus (E) im Bettlerviertel. Man muß nur die beiden Untoten, die sich dort aufhalten aus dem Weg räumen.



Dealans Geschichte

Auftraggeber: Dealan Red Tiger

Aufgabe: Dalean hat seine Geschichte zu Ende erzählt und dabei erwähnt, dass er einen Talisman sucht. Eine Brosche, die seiner Mutter gehört. Sie hat keinen wirklichen Wert, aber für ihn ist sie sehr kostbar.

Belohnung: Amulett des Stamms der Roten Tiger (Stärke + 1)

Handlung:

Um die Brosche von Dealan zu finden, müßt ihr euch auf das Schiff der Blutsegler begeben. Die 3 Blutsegler, die euch den Weg dorthin versperren wollen, werden freundlich aber bestimmt gebeten zur Seite zu treten. Am Besten macht man dies mit einem Schwert.

Und in einer Truhe findet ihr nun die gesuchte Brosche, für die euch Dealan das Amulett des Stamms der Roten Tiger überreicht.

Grimmigbeißers Geschichte

Auftraggeber: Grimmigbeißer

Aufgabe: Grimmigbeißer hat seine Geschichte zu Ende erzählt. Er ist auf der Suche nach einer Schülerin seines Ordens nach Niewinter gekommen, die vor ihrer Initiierung geflohen ist. Ihr Name ist Alaganda, und Grimmigbeißer benötigt ihren Ring als Beweis ihres Todes. Der Ring trägt das Symbol eines Falken.

Belohnung: Amulett des langen Todes (Konstitution +1)

Handlung:

Um die Quest von Grimmigbeißer erfolgreich abzuschließen müßt ihr ihm nur den Ring von Alaganda übergeben.

Diese findet ihr im Niemandsland, in einem verlassenen Haus nahe dem Übergang ins Schwarzseeviertel.



Linus Geschichte

Auftraggeber: Linu La'Neral

Aufgabe: Linu hat ihre Geschichte zu Ende erzählt und von ihrer Hoffnung gesprochen, auf ihrer Reise doch noch den Heiligen Kelch Mondbogens zu finden.

Belohnung: Elfenamulett +1 (Dunkelsicht und Geschicklichkeit +1)

Handlung:

Linu La'Neral begleitet euch auf eurer Suche durch Niewinter. Nach mehreren Gesprächen erzählt sie euch, dass sie auf der Suche nach dem Kelch Mondbogen ist.

Diesen findet ihr auf eurer Suche nach der verschwundenen Dryade in Meldanens Heiligtum (1) in einer Kommode. Nachdem Linu La'Neral ihren Kelch wieder hat, übergibt sie euch ein Elfenamulett +1.

Sharwyns Geschichte

Auftraggeber: Sharwyn

Aufgabe: Sharwyn erzählt euch, dass ihre Mutter an einer scheinbar kaum heilbaren Krankheit

leidet, dem Knochenzerfall. Sie hofft, dass ihr auf eurer Reise ein Exemplar eines "Celestial-Trankes" findet, dass diese Krankheit heilen könnte.

Belohnung: Gürtel des Schauspielers (Auftreten + 1, Überreden + 1, Charisma + 1)

Handlung:

Den Trank findet ihr im Tanglebrook Anwesen im Halbinselviertel. Bevor ihr den Raum betretet untersucht die Tür auf Fallen. Danach steht nichts mehr zwischen euch und dem Trank.

Tomis Geschichte

Auftraggeber: Tomi Undergallows

Aufgabe: Tomi hat die Geschichte seines Lebens in Calimshan zu Ende erzählt und erwähnt, dass er ursprünglich auf der Suche nach einem alten Freund nach Niewinter gekommen ist, der für ihn einige Dokumente fälschen sollte. Tomi fürchtet, dass sein Freund den Tod gefunden hat, hofft aber, die Dokumente dennoch irgendwo in der Stadt finden zu können.

Belohnung: Ring des Schurken +1 (Fallen entschärfen +1, Schlösser öffnen +1, Geschicklichkeit +1)

Handlung:

Das von Tomi gesuchte Dokument befindet sich in der Werkstatt von Thomas Wagner (J). Wenn Tomi mit seiner Geschichte am Ende angekommen ist, ihm dieses einfach aushändigen und der Ring ist euer.



Scriptmöglichkeiten

Seid mir gegrüßt, Lehrling! Was ist euer Begehrt?

Ihr stellt hohe Ansprüche, für jemanden mit einer solch schwachen Aura. Ihr solltet euch besser nicht mit Dingen anlegen, von denen ihr nichts versteht! Hier im Südturm seid ihr völlig falsch, wenn es euch darum geht, Grundkenntnisse zu erlangen. Ich könnte euch lehren, wie ihr Wesen, wie diesen Luftelementar beschwört, doch für derartige Aufgaben seid ihr wohl kaum bereit. Ihr solltet zunächst besser Camael aufsuchen, er wird euch in die Künste der Illusionen und Bezauberungen einführen. Aber ich bin mir nicht sicher, ob er gerade in der Akademie ist...

Nun gut, vielleicht kann ich euch für den Augenblick zumindest ein paar simple Dinge erklären. Die Kunst des Scriptens ist nur den Intelligentesten unter uns vorbehalten, das Bauernvolk dort draußen wird ohnehin niemals über die nächste Stadt hinweg kommen, was sollen sie also mit solch magischen Kenntnissen? Wie auch immer, es dürfte sich als nützlich erweisen, wenn ihr für das Scripten bereits von der Magie des C oder C++ gehört habt, denn die Schreibweise der Glyphen ähnelt sich sehr. Falls nicht, solltet ihr euch wohl besser an das halten, was die weisen Kanadier euch in die Wiege gelegt haben, denn für grundlegende Dinge, wie sie auch Tephonon, der Meister des Nordwindes, lehrt, braucht ihr unsere Magie ohnehin nicht. Es ist nur etwas für jene, die wirklich große Dinge bewegen wollen! Aber sie, die Gepriesenen sind, werden über eine nahezu unbegrenzte Macht innerhalb ihrer Welt verfügen. Lasset es mich an einem Beispiel verdeutlichen...

Mit dem, was Tephonon euch lehrte, könnt ihr ein Land erschaffen, vielleicht eine Gebirgslandschaft mit einer kleinen Festung im Zentrum. Ihr könntet alle möglichen Arten von Geschöpfen darin erscheinen lassen und ihnen sogar vorschreiben, was sie zu den kommenden Helden sagen sollen. Doch eines könnt ihr nicht: Sie realistisch agieren lassen!

Mit unserer Magie des Scriptens könntet ihr zum Beispiel zwei Wachen, die ihr gerade aufgestellt habt, patrouillieren lassen. Anhand von markierten Objekten könnt ihr sie eine von euch bestimmte Route entlang marschieren - und dabei nach Feinden Ausschau halten - lassen. Wenn sie nun einen Feind erspähen, könnten sie nach eurem vorgefertigtem Script Kameraden herbeirufen und die Feinde überrennen. Oder die beiden Wachen könnten jedesmal, wenn sie aufeinander treffen, einen zufällig ausgewählten (doch von euch vorgegebenen) Dialog abspulen. So etwas liegt in eurer Macht, wenn ihr die Künste beherrscht, die wir an unserer Akademie lehren.

Zum Glück der Unwissenden werden allen Neverwinter-Nights-Anhängern die Skripte der "offiziellen Kampagne" allesamt offengelegt und mehr als gut dokumentiert, sodass einige von euch vielleicht gar nicht unsere Akademie besuchen und einfach nur ein paar Zeichen auf dem Skriptbogen entfernen müssen. Ich werde es euch mal wieder an einem Beispiel aufzeigen:

Nehmt mein Fachgebiet, die Beschwörung von Kreaturen, oder besser gesagt das Standardskript für das Charakter OnSpawnIn() Ereignis. Alle möglichen Kommandos befinden sich bereits in diesem Skript und sind lediglich durch das übliche Zeichen // auskommentiert, wodurch sie standardmäßig nichts bewirken. Doch die Anleitung wird euch sagen, "Um dieses oder jenes mit deinem Charakter zu machen, entferne die Kommentarzeichen". So könntet ihr z.B. dieses in dem erwähnten Skript finden:

```
// SetSpawnInCondition(NW_FLAG_SHOUT_ATTACK_MY_TARGET);  
// This will set the listening pattern on the NPC to attack when allies call
```

Wenn ihr nun die // Zeichen entfernt, wird der Charakter auf Rufe von Verbündeten reagieren und deren Angreifer attackieren (basierend auf dem Standardscript, welches dafür wiederum an anderer Stelle definiert wurde).

Wollt ihr hingegen, dass eure Kreatur etwas Spezielles unternimmt, wenn sie einen bestimmten SC oder NSC sieht, dann verändert ihr einfach die nächste Zeile:

```
//SetSpawnInCondition(NW_FLAG_PERCEIVE_EVENT);  
//OPTIONAL BEHAVIOR - Fire User Defined Event 1002
```

Kommentiert die erste Zeile aus und begeben euch zu eurem benutzerdefinierten() Script und legt dort etwas an, das besagt "Wenn Ereignis 1002 eintritt, tue das...". So etwas kann doch selbst für euch nicht schwer sein, oder?

Aber selbst wenn, einige andere Magier dieser Welt werden sicherlich ihr Wissen, und vor allem ihre erarbeiteten Skripte, kostenlos mit euch teilen.

Nun, wenn ihr meint, ihr hättet schon von C++ gehört, dann werde ich euch zumindest einen kurzen Vergleich der mächtigen Grundbegriffe aufzeigen. Was genau ihr mit ihnen vollbringen könnt, solltet ihr entweder selbst wissen oder Camael dazu befragen. Es gibt in unserer magischen Sprache 3 Variablen, die ihr auch aus der alten überlieferten Sprache C kennen solltet. Diese sind:

```
int (Integer) für ganze Zahlen int nMeinGeld = 250;  
float für größere und Kommazahlen float fMeineUeberlebenschance = 99.9;  
string für Zeichenkonstellationen string sMeineWorte = "Es lebe die Magie ";
```

Damit ihr diese sinnvoll verwenden könnt, stehen euch die folgenden Kontrollmechanismen zur Verfügung:

```
switch/case, break  
if/else  
while  
do/while  
for, continue
```

Somit endet der Vergleich auch schon, Felder, wie ihr sie vielleicht aus C/C++ kennt, existieren in unserer Form der Magie nicht.

Nachdem ich euch nun gezeigt hab, womit ihr arbeiten könntet, muss ich euch jedoch wieder in eure Schranken verweisen, denn es gibt eine Grundregel unserer Magie, die ihr nicht außer Acht lassen dürft.

Alles was außerhalb eurer eigenen Welt liegt, ist und bleibt unerreichbar! Ihr könnt weder etwas auf Schriftstücke (Dateien) außerhalb eurer Welt verlagern, noch Botschaften in andere Welten schicken (Variablen auf andere Server versenden).

Scriptbeispiele

Jetzt muss ich mich aber wieder meinen eigentlichen Aufgaben zuwenden und das solltet ihr wohl besser auch tun.

Ihr wollt noch ein paar Beispiele? Irgendwann solltet ihr euch mal Gedanken machen, mit wem ihr redet und wie weit ihr euer Glück herausfordert. Für Beispiele habe ich derzeit wirklich keine Zeit. Nehmt diese Schriftrollen, sie sollten Scripte enthalten und nun geht.

Das folgende Script führt eine Fähigkeitenprüfung durch. Es geht davon aus, dass der Spieler auf ein Objekt klickt (einen Schalter oder etwas in der Art). Diesem haftet gewissermaßen ein Schwierigkeitsgrad von 18 an. Der Spieler muss diesen durch einen Wurf mit einem 20seitigen Würfel und seinem Geschicklichkeitswert erreichen. Gelingt es ihm, so wird er in ein neues Gebiet teleportiert. Misslingt ihm der Versuch hingegen, so erleidet er beträchtlichen Schaden:

```
void main()
{
    object oPlayer = GetClickingObject();
    int nDexMod = GetAbilityModifier(ABILITY_DEXTERITY, oPlayer);
    int nRoll = d20();
    if ( (nRoll+nDexMod) > 17)
    {
        object oWaypoint = GetWaypointByTag("waypoint001");
        AssignCommand(oPlayer, ActionJumpToObject(oWaypoint));
    }
    else
    {
        ApplyEffectToObject(DURATION_TYPE_INSTANT, EffectDamage(5000), oPlayer);
    }
}
```

Dieses Script durchforstet das Inventar eines oder mehrerer SCs. Betritt ein SC Morgrins Gruft ohne den gesuchten Gegenstand, so geschieht nichts. Hat er hingegen den Silberreif bei sich, so holt das Script die Position des Spielers ein und erschafft vor ihm eine zuvor im Werkzeugset erschaffene Kreatur namens Morgrin, die zu ihm sagt: "Das Ritual ist abgeschlossen!".

```
void main()
{
    object oPc;
    object oItem;
    object oMorgrin;
    oPc=GetEnteringObject();
    oItem=GetItemPossessedBy(oPc,"Silberreif");
    if(GetIsObjectValid(oItem) == TRUE)
    {
        location lPlayerlocation;
        lPlayerlocation=GetLocation(oPc);
        oMorgrin=CreateObject(OBJECT_TYPE_CREATURE, "Morgrin",lPlayerlocation);
    }
}
```

```
AssignCommand(oMorgrin, SpeakString(  
    "Das Ritual ist abgeschlossen!"));  
}  
}
```

Das folgende Script ist lediglich etwas für's Auge. Es teleportiert einen Räuber zu einem Punkt, der mit W1 markiert ist. Um das Ganze jedoch etwas eindrucksvoller darzustellen, erscheint im selben Augenblick der grafische Effekt eines Feuerballes.

```
void main()  
{  
    location lLoc=GetLocation(GetWaypointByTag("W1"));  
    ApplyEffectAtLocation(DURATION_TYPE_INSTANT,EffectVisualEffect(VFX_FNF_FIREBALL),lLoc);  
    CreateObject(OBJECT_TYPE_CREATURE,"NW_BANDIT005",lLoc);  
}
```

Indandiriel
Meisterin des Südturms

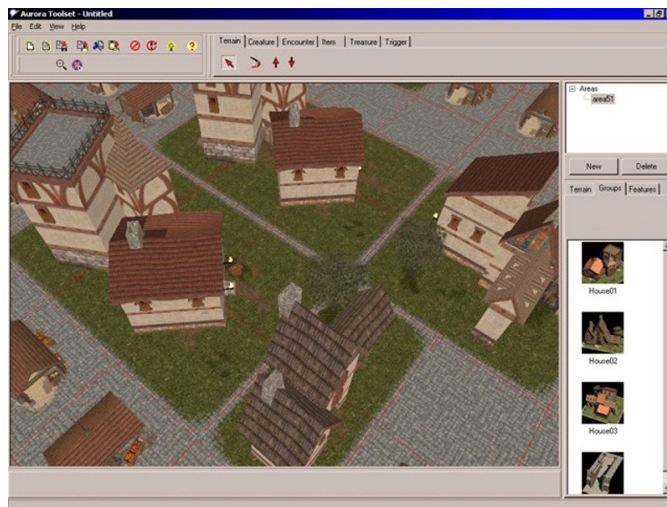
Toolset

Seid begrüßt, Reisender! Was hat euch veranlasst, die Geborgenheit der Stadt zu verlassen und euch soweit raus in die Wildnis zu wagen? Einen erfahrenen Baumeister und Architekten sucht ihr also... Lasst mich kurz überlegen... Genau, Tephnenon dürfte ausreichend Erfahrung besitzen. Habt noch einen Moment Geduld und ich führe euch zu ihm. Wache, öffnet das Tor!

Willkommen in unserem abgeschiedenen Kloster. Ihr müsst wahrlich ein Bewunderer meines Handwerks sein, da ihr den weiten Weg auf euch genommen und den Gefahren des Hochwaldes getrotzt habt, um etwas über das allmächtige Werkzeugset zu erfahren. Solcher Wissensdurst muss umgehend gestillt werden. Fangen wir doch gleich mit den Grundlagen an. Das wichtigste für den Bau eines Gebäudes ist ein solides Fundament. Ein NwN-Modul ist da nicht anders. Zu jedem Modul gehören einige fundamentale Dinge: Ihr benötigt eine oder mehrere Karten, Gegenstände, Nicht-Spieler-Charaktere, eventuell Dialoge für sie und wenn es ganz speziell werden soll, eigene Skripte. Für all diese Punkte gibt es eigene Editoren, die allesamt im Neverwinter Toolset vereint sind.

Plattensetgrundlagen

Den Anfang macht die Karte. Einmal aus dem Menü "Neu" gewählt, erstrahlt ein Fenster vor euch, in dem ihr 3 Dinge definieren müsst. Den Namen eurer Karte, das Plattenset (Tileset) sowie die Länge und Breite.



Die Plattensets untergliedern sich in 3 grobe Gruppen:

Plattensets mit verschiedenen Höhenstufen:

Zu diesen zählen das ländliche (rural) und städtische (urban) Plattenset. Sie schließen Höhenübergänge, wie Treppen oder erklimmbare Steigungen, sowie Wasserläufe, Gebäude, Brücken und andere setspezifische Merkmale ein.



Plattensets mit einer Höhenstufe:

Darunter fallen Plattensets mit passierbaren und unpassierbaren Platten. Zur Auswahl stehen hierbei:

Tiefer Wald (deep Woods), Abwasserkanäle (Sewers), Höhlen & Minen (Caverns & Mines), Kerker (Dungeon (Good & Evil)) und Gräfte (Crypts).



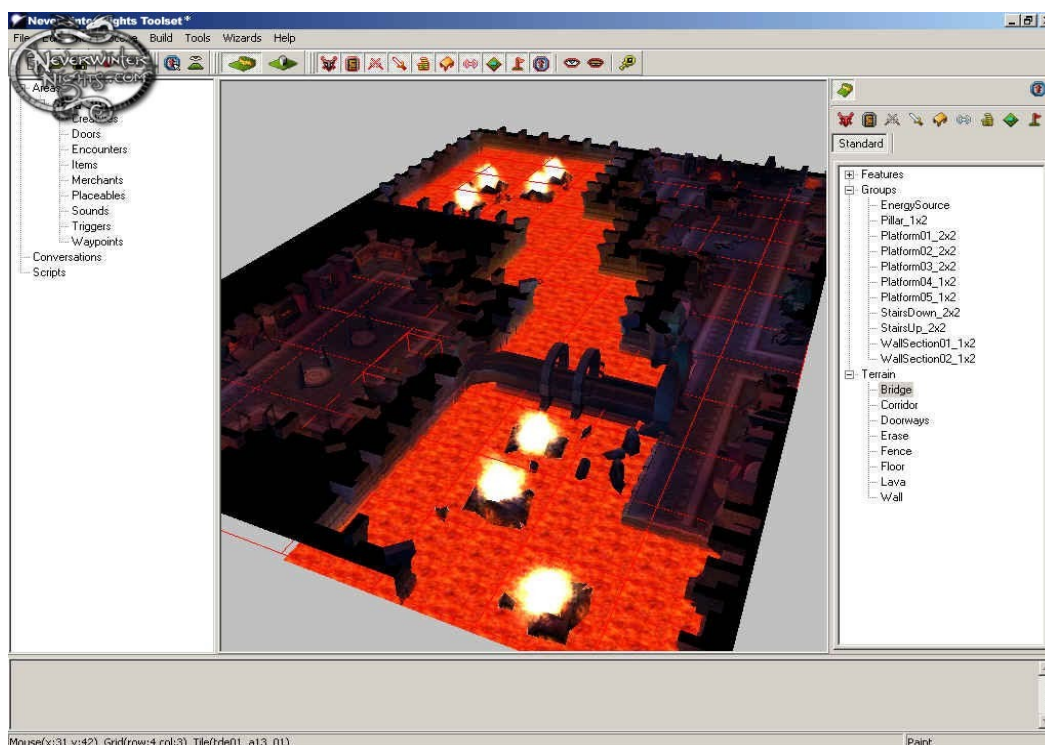
Plattensets für die Inneneinrichtung:

Diese beinhalten eine Reihe von Untersets, basierend auf verschiedenen Raumarten, ein paar vordefinierten Miniräumen und Korridorverbindungsstücke. Hier wird wiederum in Burgeinrichtungen (Castle Interiors) und Geschäfts- und Häusereinrichtungen (Shop & Home Interiors) unterschieden.



Die Größe einer Karte reicht von minimal 2x2 bis maximal 32x32 Platten. Wenn ihr eine dieser Platten abmisst, werdet ihr feststellen, dass jede 10x10 Meter groß ist. Zu Fuß bräuchtet ihr vermutlich ca. 3 Minuten, um von einer Seite der größten Karte zur anderen zu gelangen. Theoretisch kann eine Karte übrigens ebenso hoch, wie lang oder breit sein. Da manche Plattensets, wie gesagt, Steigungen ermöglichen, könnte eine Karte zu einem Würfel von 32x32x32 anwachsen. Aber das sind nur Spielereien, lasst uns zum eigentlichen Thema zurückkehren. Sobald ihr die Rahmenbedingungen definiert habt, erscheint vor euren Augen die Karte, welche bereits mit dem Standardboden des entsprechenden Plattensets ausgelegt ist (Steinplatten bei einem Dungeon, Gras im ländlichen Set usw.). Diese könnt ihr sodann ausbauen, wie es euch beliebt. Das Werkzeugset steht euch dabei abermals mit drei Kategorien zur Seite: Besonderheiten (Features), Gruppen (Groups) und Gelände (Terrain) heißen die magischen Worte hier. Hinter "Gelände" verbergen sich normale Bodentypen und Übergänge mit einer Größe von einer Platte. Im finsternen Kerker-Plattenset würden darunter z.B. Brücken, Korridore, Türen, Zäune, Boden, Lava, Steigungen/Absenkungen, Geheimtüren und Wände fallen. Beim Wald würden einige Dinge, wie Korridore oder Geheimtüren, natürlich rausfallen, dafür stünden euch dort zusätzlich Klippen, Wald, Gruben und Flüsse zur Verfügung. Gruppen hingegen sind, wie der Name schon sagt, Plattengruppen mit verschiedenen Bauwerken. In unserem Evil Dungeon fielen darunter wiederum: Energiequellen, Säulen, verschiedene Plattformen, Treppen und besondere Wandkonstellationen. Die Besonderheiten zu guter Letzt sind, wie der Name bereits andeutet, besondere Merkmale, wie z.B. ein offenes Grab für den Friedhof im städtischen Plattenset oder ganz einfach eine Statue, und alles was sich von der normalen Umgebung abhebt.

Kartenentwurf



Nach dieser Informationsflut solltet ihr besser selbst kurzerhand zum Pinsel greifen und mit einem der Geländetypen beginnen, die Landschaft nach euren Vorstellungen zu zeichnen. Ja genau, nehmt ganz einfach den Korridor und zeichnet damit ein paar Vierecke. Seht ihr, wie der Karteneditor automatisch euer Gemaltes mit den umliegenden Platten verschmelzen lässt? Atemberaubend, nicht wahr? Zeichnet einfach mal einen Gang über mehrere Platten hinweg. Ihr werdet sehen, dass der Editor selbst dabei nicht ständig identische Platten nebeneinander legt. Falls ihr es jedoch bevorzugt, könnt ihr mit dem gleichen Pinsel so lange auf die eine Stelle klicken, bis ihr bei den unzähligen Variationen die richtige Platte gefunden habt. Setzt noch ein paar Türen dazu und fertig sind die Kämmerchen. So, das sollte reichen, zeichnet zur Abwechslung einen Lavasee und setzt vielleicht eine Plattform darauf. Dort, die 2. aus der Gruppenpalette. In dieser 2x2 großen Kammer könnten wir nachher den Endgegner unterbringen. Um überhaupt dorthin gelangen zu können, muss der Spieler jedoch erst in das Verlies hinein gelangen können. Hierzu solltet ihr am Besten ein, für unseren düsteren Kerker passendes, Tor aus der Besonderheitenpalette wählen. Genau das, setzt es irgendwo an die Wand. Der eigentliche Clou kommt aber erst jetzt, denn Türen sind nicht der einzige Weg, einen Gebietsübergang zu definieren. Ihr könnt den Gebietsübergang genauso gut frei definieren. Ihr braucht einfach nur eine Form von beliebiger Größe mit dem Werkzeug auf den Boden zeichnen und einen Auslöser dafür festlegen. Doch zurück zu der Tür, die ihr gerade platziert habt. Klickt sie bitte einmal für mich mit dem rechten Knopf an und wählt "Gebietsübergang festlegen" aus. Wie ihr seht, erscheint ein neues Fenster. Hier könnt ihr ganz oben in dem Pull-Down-Menü die Karte auswählen, zu der euer Übergang führen soll. Seht ihr, dass ihr automatisch alle Karten eures derzeitigen Moduls angezeigt bekommt? Wählt einfach die begehrte Karte aus und ihr bekommt eine Miniansicht dieser zu Gesicht. Dort werden alle Türen, Auslöser und Wegpunkte des Gebietes angezeigt. Nun nehmt ihr das Pull-Down-Menü dort vorne, in dem alle Tags

(Markierungen) der Karte aufgelistet sind, und wählt somit den Zielort des Übergangs aus. Zu guter Letzt braucht ihr nur noch eine dieser drei Einstellungen für die Art des Überganges festlegen (Zweiseitig, von Diesem zum Ziel, vom Ziel zum Diesem), und der Übergang ist für beide Karten definiert. So könnt ihr ganz gewöhnliche Übergänge anlegen oder sogar ein Portal zu einem anderen Server erstellen, wobei ihr dafür die IP-Adresse des anderen Servers braucht, aber das ist ein anderes Thema. Wie auch immer, es liegt vollkommen in euren Händen.
OK, das war's. Fertig ist die erste Karte.

Infosammlung zu Gebieten:

Gebietsübergänge

Arten der Gebietsübergänge:

Türen oder Auslöser

Auslöser:

Fläche von beliebiger Form und Größe

Startmechanismus: Bei Betreten, Verlassen, darauf Klicken, zeitgesteuert oder durch ein selbstdefiniertes Script

Funktionalität beider Arten:

Beidseitig benutzbar

Einseitig benutzbar

Zielwechsel durch ein selbstdefiniertes Script

Türen:

Eingebaute Übergangsfähigkeit

Kartenrand

Der Rand einer Karte verläuft standardmäßig ins Unendliche. D.h., die letzte Bodentextur geht auf einer weiten Distanz in eine dunkle Farbe über. Der Cursor zeigt dieses als nicht begehbares Gebiet an (wie schon in Baldur's Gate).

Die geschmackvollere Lösung hierfür besteht jedoch darin, Objekte (Gebäude, Klippen etc.) am Rand zu positionieren.

Türen

Türen werden wiederum nach plattensetspezifischen und Standardtüren unterschieden

Eine plattensetspezifische Tür wäre z.B. eine Scheunentür des ländlichen Plattensets.

Standardtüren sind:

Solide Holztür

Dünne Holztür

Fallgitter (2 verschiedene)

Verrostete Tür

Metalltür

Steintür

Finstere Steintür
Edelsteinbestzte Tür
Kraftfeld

Kreaturen und Herausforderungen



Nein, wartet! Was sollen die Spieler denn später in dem Gebiet machen? Wir sollten ihnen zumindest ein paar Gegner zum Fraß vorwerfen.

Ähnlich wie bei der Karte selbst, könnt ihr auch hier wieder zwischen einer reichen Auswahl von Völkern und Untergattungen wählen. Als da z.B. wären: Gnome, Goblinoide, Halbelfen, Halblinge, magische Bestien, Menschen, Orks, u.v.m. Die Goblinoiden unterteilen sich noch einmal in Bogenschützen (Archer), Grottenschrate (Bugbear), Grunzer (Grunt), Speichellecker (Lickspittle) und Schamanen (Shaman). Der Waldläufer Peridian Raes kennt sich mit den Geschöpfen dieser Welt sicherlich besser aus als ich. Wenn ihr mehr über sie erfahren wollt, dann haltet euch an ihn. Doch zurück zu unserem Werk. Platziert also einfach mal dort ein paar Spinnen, hier drüben einen Haufen Kobolde, dort den kleinen Speichellecker und zum Abschluss in den letzten Raum einen fiesen Dämonen. Soweit so gut. Jedes dieser Monster verfügt über Standardeinstellungen, die ihr gerne so belassen könnt. Um euch nun wieder zu zeigen, was ihr noch könnt, vollführt ganz einfach mal einen Doppelklick auf eines der soeben platzierten Geschöpfe. Wie ihr seht, tut sich ein Fenster mit einer Großaufnahme des Gegnertyps auf. Hier könnt ihr das Standardscript ändern, denn viele Gegner sind lediglich darauf programmiert, euch stur anzugreifen. Wählt einfach eines der zig anderen Scripte aus oder programmiert euch mit dem Skripteditor ein eigenes. Eine weitere Änderung, die ihr hier vornehmen könntet, wäre der Gesprächseditor. Ja, genau: Ihr könnt jedem Monster sogar seinen eigenen Text aufzwingen. Der kleine Speichellecker da vorne könnte dem Spieler z.B. um Gnade anwinkeln und ihm hilfreiche Tipps geben. Alles, was ihr dafür machen müsst, ist eine baumähnliche Gesprächsstruktur mit dem Gesprächseditor zu erzeugen.



Den wahren Kniff der Monsterschlachten werdet ihr jedoch im Begegnungssystem finden. Denn man weiß ja nie, wie viele Gäste man zu Besuch bekommt. Aus diesem Grund haben sich die Allmächtigen das Begegnungssystem einfallen lassen. Dieses erzeugt Geschöpfe je nach Größe der sich annähernden Gruppe.

Jedes Geschöpf besitzt eine Herausforderungsstufe, nach dieser können die Monster euren Helden in den Weg geschleudert werden. Nehmen wir beispielsweise eine orkische Plünderungstruppe. Sagen wir, ihr platziert einen Ork mit einer Herausforderungsstufe von 1. Das bedeutet, dass dieser Ork eine gebührende Herausforderung für einen einzigen Charakter der 1. Stufe darstellt. Als nächstes folgt in der Hierarchie ein orkischer Bogenschütze mit einer Herausforderungsstufe von 2, sodass zwei Charaktere der 1. Stufe einen herausfordernden Kampf vor sich haben werden. Zum Abrunden der Truppe setzt ihr nun noch einen Orkschamanen mit einer Herausforderungsstufe von 5 hinzu.

Würden nun 2 Charaktere der ersten Stufe in unser Dungeon kommen und die Begegnung auslösen, würde das System zufällig entweder zwei normale Orks oder einen Orkbogenschützen erscheinen lassen. Eine Abenteurergruppe von drei Charakteren der 3. Stufe würde eine Herausforderungsstufe von neun ergeben. Somit könnte das Begegnungssystem einen Schamanen, einen Bogenschützen und zwei normale Orks hervorbringen.

Um eine solche Begegnung zu erzeugen, braucht ihr wieder nur ein Polygon von beliebiger Form und Größe auf euren Kerkerboden zeichnen. Los, probiert es gleich mal aus! Gut so. Nun könnt ihr alle Kreaturen dort reinfallen lassen, denen eure Helden später begegnen sollen.



Ein, meiner Meinung nach, schöner Überraschungseffekt entsteht übrigens, wenn ihr die Begegnungsfläche etwas größer machen würdet, als diese leicht zu umgehende Bodenplatte. Der faszinierende an diesen Begegnungen ist nämlich, dass sie die Kreaturen irgendwo innerhalb des Feldes hervorbringen, sobald jemand in die Nähe kommt. D.h., je größer das Feld ist, desto mehr können sich die Monster bereits im Dungeon verteilen, ohne dass die tapferen Helden es überhaupt bemerken.

Selbstverständlich darf der Schwierigkeitsgrad eines Dungeons nicht kontinuierlich gleich bleiben, daher könnt ihr zudem einen Schwierigkeitsgrad (sehr leicht, leicht, normal, schwer und unmöglich) für jedes Begegnungsfeld festlegen. Durch diesen generiert das Spiel bei Heldenkontakt mehr oder weniger Geschöpfe, als von der eigentlichen Herausforderungsstufe vorgesehen sind. Aber seid gewarnt, solche Begegnungen können auf einem höheren Schwierigkeitsgrad schnell zur Ausrottung eines kompletten Mönchsordens führen. Wie gesagt, sie passen sich der Stärke der Heldentruppe an. Wenn nun also ein oder zwei unerfahrene Abenteurer immer mehr Kreaturen anlocken, ohne sie zu bekämpfen, und ihnen dann, in der entstehenden Notsituation, kurz vor dem Tod eine andere Gruppe zur Hilfe eilen will, so entstehen durch die Herausforderungsstufe der Neuankömmlinge natürlich noch mehr Monster...

Infosammlung zu Begegnungen

Die Standardeinstellungen für Begegnungen im Toolsetwizard sind:

1. Einstellung des Schwierigkeitsgrades (Dieser erzeugt anhand der Herausforderungsstufe die hervorzurufenden Kreaturen, entsprechend der Stufen der annähernden SCs.)
2. Name und Tag (Hiermit kann sie per Script angesprochen werden, um sie zu aktivieren oder deaktivieren, wenn ihr wollt.)
3. Minimum und Maximum der Kreaturen, die sie erschafft (Das Minimum ist 1 / das Maximum für ein einziges Polygon liegt bei 8.)

4. Hervorbringung (Ein einziges Mal (single shot) = die Begegnung ist zu Ende, sobald sie einmal erledigt ist / fortlaufend (continuous) = die Begegnung wiederholt sich anhand der Einstellungen.)

5. Eine Liste von Kreaturen. Sie wird Kreaturen anhand dieser Liste und der Herausforderungsstufe erzeugen (Kreaturen können als einmalig definiert werden, sodass sie nur einmalig erzeugt werden, wenn ihr das wünscht.)

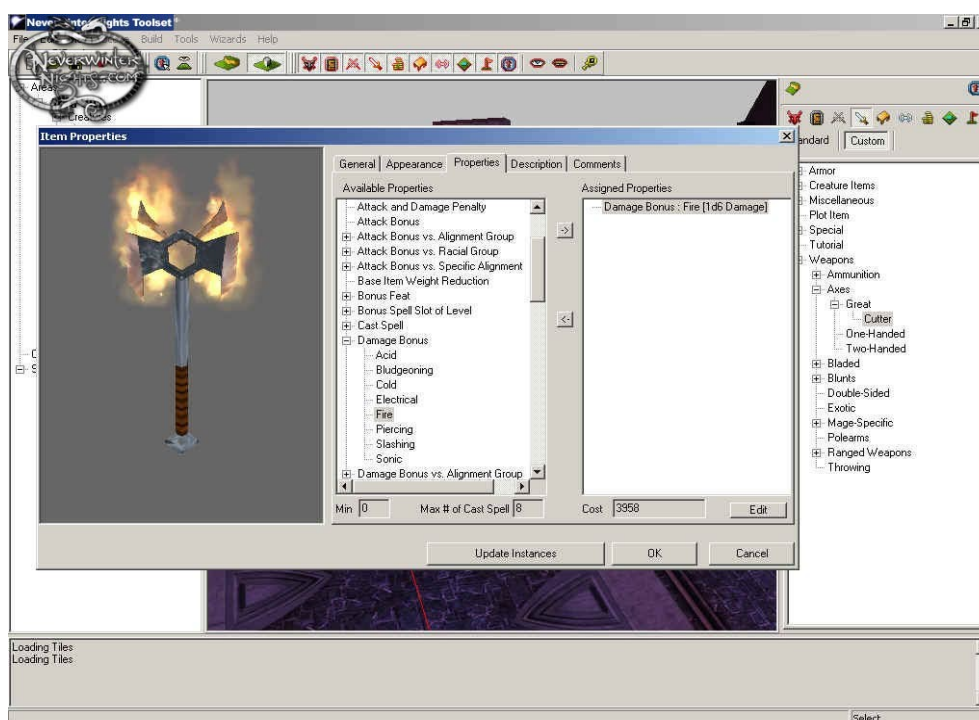
6. Wenn die Begegnung als "fortlaufend" definiert ist, könnt ihr den Zeitraum bis zum Reset und die maximale Anzahl der Hervorbringungen einstellen.

7. Ihr könnt die Begegnung als "nur von einem SC aktivierbar" markieren (andernfalls kann jedes andere Geschöpf sie aktivieren).

8. Skriptereignisse: OnEnter, OnExhausted, OnExit, OnHeartbeat, OnUserDefined

Reichtümer

Die Paladine der Stadt mögen die Ungetüme des Hochwaldes vielleicht aus Ehrgefühl zurückschlagen, aber die meisten Abenteurer erwarten spätestens beim letzten Balordämonen eine kleine Aufmerksamkeit. Daher solltet ihr daran denken, ein paar Gegenstände für sie zurückzulassen. Der Gegenstandseditor des Werkzeugsets steht euch dafür stets zur Seite. Wie zuvor braucht ihr lediglich die Gegenstandspalette aufzuklappen und einen Gegenstandsgrundtyp auswählen. Den legt ihr dann in eine zuvor platzierte Truhe, in die Krallen einen fiesen Dämons oder ganz einfach dort vorne auf den Kerkerboden.



Lasst uns zur Demonstration ein Schwert wählen. Legt es ab und klickt es abermals an. Wie ihr seht, gibt es auch hier wieder einmal zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten. Optisch zerlegt das Toolset unser Schwert in 3 Bestandteile: Griff, Parierstange und selbstverständlich die Klinge. Mit den Pfeilen links und rechts der einzelnen Bestandteile könnt ihr nun die Variationen dieser durchgehen. Abgesehen von der Optik, sollte ein Schwert natürlich scharf sein. Deshalb könnt ihr in dem nebenstehenden Menü nicht nur den Namen festlegen, sondern auch den Grundschaten (+1, +2, +3, +4, +5) und zusätzliche Eigenschaften, wie Schaden durch Feuer, Säure, etc. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch spezielle Skripte auswählen.

Besondere Objekte

Wo ich grade die Truhe erwähnt habe, fällt mir noch etwas wichtiges ein. Während ihr die gesamten Bodenplatten, Gebäude und alles was dazu gehört, im späteren Spiel nicht verändern oder benutzen könnt, gibt es ein Gegenstück mit dem so ziemlich alles möglich ist: Die platzierbaren Objekte.

Da die Sonne beinahe wieder untergeht, und ihr zweifellos vor Anbruch der Dunkelheit hinter den sicheren Mauern Corvalinsks verweilen wollt, werde ich versuchen, mich kurz zu fassen. Also, Neverwinter Nights umfasst über 200 verschiedene platzierbare Objekte, die in unzählige Unterkategorien aufgeteilt sind. Hier ein paar Beispiele:

-Schlachtfeld:

Leichen, Trümmer, zerstörte und brennende Dinge

-Container & Schalter:

Truhen, Kisten, Schalter, Knöpfe, Zugseile, Druckplatten, etc.

-Militär:

Belagerungsausrüstung, Folterinstrumente, Käfige

-Verschiedenes:

Hmmm... Hier gibt's eine ganze Menge, Lagerfeuer, Wagen, Müll, Laternenpfahl, Säulen, Statuen, etc.

-Verschiedene Inneneinrichtungen:

Betten, Stühle, Tische, Teppiche, Holzhaufen, Öfen, etc.

-Parks & Natur:

Schmetterlinge, Pflanzen, Steine, Bäume

-Schilder und Wimpel:

Flaggen, Schilder, Grabsteine, Hinweisschilder, etc.

-Handel, Akademisches & Landwirtschaftliches:

Amboss, Schmiedeofen, Heuhaufen, Leseputz, Säcke, etc.

-Optische Effekte:

Staubwolke, Flammen, magische Funken (verschiedene Farben), Lichtstrahl (verschiedene Farben), Portal, etc.

Infosammlung Gegenstände

Waffen, Rüstungen und einige andere Gegenstände lassen sich im Toolset aus einer Reihe von verschiedenen Bestandteilen zusammensetzen.

Während Waffen meist in 3 Bestandteile aufgeteilt sind,

Schwert (Klinge, Parierstange und Klinge)

Zauberstäbe (Kopf-, Fuß- und Verbindungsstück),

die sich selbstverständlich noch in verschiedenen Farbvariationen definieren lassen,

lassen sich Rüstungen auf die unterschiedlichste Art und Weise unterteilen. Sie setzen sich aus Hals-, Brust-, Schulter-, Ober- und Unterarm-, sowie Handstück zusammen, wobei linke und rechte Seite nicht zwingend gleich aussehen müssen.

Neben den D&D üblichen Verzauberungsstufen (+2, +3 etc.) können einem Gegenstand Eigenschaften zugeordnet werden.

Die derzeitigen Eigenschaften sind:

- ability bonuses
- AC bonuses
- attack bonuses
- base item weight reduction
- bonus feats
- bonus spell slots
- cast spell
- damage bonuses
- damage reduction
- damage resistance
- damage vulnerability
- darkvision
- decreased ability scores
- decreased AC
- decreased attack modifier
- decreased damage
- decreased saves (optionally vs. specific)
- decreased skill modifier
- decreased attack modifier
- enhanced container: reduced weight
- enhancement bonus
- extra melee damage type
- freedom of movement
- haste
- Holy Avenger
- immunities
- improved evasion
- keen
- light
- massive criticals
- no combat damage
- on hit

regeneration
 save bonus
 skill bonus
 spell resistance
 true seeing
 use limitation

Eben diese Objekte könnt ihr überall frei auf eurer Karte platzieren, ihnen Namen geben, Gegenstände hineinlegen, sie später von Spielern zerstören lassen, sie als Skriptauslöser verwenden, und vieles mehr. Damit ihr seht, dass ich euch nicht das Blaue vom Himmel auftische, schaut euch einmal diese Schriftrolle an. Auf ihr sind alle Möglichkeiten verzeichnet, die ihr bei der Truhe von vorhin habt.

Das Containerobjekt "Truhe"

Menüpunkt im Toolset:	Wirkung / Beschreibung:
Grundeinstellungen (basic):	Grundlegende Eigenschaften, die jeder Gegenstand hat.
Name	Diese Bezeichnung wird später im Spiel angezeigt.
Tag	Auf diese Bezeichnung können sich später die Skripte beziehen.
Plot?	Mit dieser Checkbox kann die Truhe als Plotobjekt gekennzeichnet werden, wodurch sie unzerstörbar wird.
Useable?	Wenn diese Checkbox nicht abgehakt ist, ist das Objekt lediglich Hintergrundgrafik.
Hardness	Die Härte des Objektes.
Hit Points	Die Anzahl der Trefferpunkte, bis es zerstört ist.
Saves	Rettungswürfe (magische Gegenstände erhalten nach D&D Regeln einen Rettungswurf) bzw. Boni für Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfen.
Verschlossen (lock):	Diese Optionen werden aktiv, sobald das "Useable" Häkchen gesetzt ist.
Locked?	Diese Checkbox legt fest, ob die Truhe verschlossen ist oder nicht.
Can be relocked?	Kann sie abgeschlossen werden?
Atomatically remove key?	Soll der passende Schlüssel zerstört werden, wenn die Truhe geöffnet wurde?
Key required?	Hier kann ein passender Schlüssel für die Truhe definiert werden. Wenn ihr dieses aktiviert, werdet ihr nach dem Tag des entsprechenden Objektes

	gefragt.
Open Lock DC	Schwierigkeitsgrad zum Öffnen der Truhe
Close Lock DC	Schwierigkeitsgrad zum Schließen der Truhe
Falle (trap):	Diese Optionen werden aktiv, sobald das "Useable" Häkchen gesetzt ist.
Is Trapped?	Checkbox zur Definition, ob es eine Falle gibt.
Trap Type	Langes Pulldownmenü mit zahlreichen Fallenarten
One Shot?	Kann die Falle nur einmal oder mehrmals ausgelöst werden?
Disarmable?	Kann die Falle entschärft werden?
Detection DC	Schwierigkeitsgrad zum Aufspüren der Falle
On Disarm	An dieser Stelle könnt ihr ein Script einfügen (falls etwas besonderes beim Entschärfen passieren soll).
On Trap Triggered	An dieser Stelle könnt ihr ein Script einfügen (das bestimmen soll, was passiert, wenn die Falle ausgelöst wurde).
Ereignisse (events):	Ereignisse zum Ausführen von Scripten
On Closed	Beim Schließen
On Damaged	Beim Beschädigen
On Death	Bei Zerstörung
On HeartBeat	Zu einem bestimmten Zeitpunkt
On Inventory Disturbed	Beim Verändern des Inventars
On Lock	Beim Abschließen
On Melee Attacked	Bei Angriff
On Open	Beim Öffnen
On Spell Cast At	Beim Anwenden von Zaubern
On Unlock	Beim Aufschließen
On Used	Beim Benutzen
On User-Defined	Benutzerdefiniert

Hmm... Eine Sache scheint mir auf der Liste zu fehlen, ich sollte sie mal wieder aktualisieren. Ihr könnt nämlich jedem Gegenstand ebenfalls einen Dialog und ein Portrait zuweisen. Setzt ihr z.B. einen Wegweiser an den Wegesrand, so könntet ihr auf das Portrait die verschiedenen Namen der Ortschaften schreiben, auf die der Wegweiser deutet. Der Dialog könnte zwar ein richtiges Gespräch sein, aber wie viele Schilder oder dergleichen reden schon mit einem? Ihr solltet ihn vielmehr als eine Liste von Auswahlmöglichkeiten sehen. Nehmen wir beispielsweise wieder die Truhe, die ihr in der vergangenen Stunde dort vorne abgesetzt habt. Für sie könntet ihr einen Dialog schreiben, der einem früheren Textadventure gleicht, und Dialogmöglichkeiten bietet, wie: Truhe öffnen, Truhe durchsuchen usw. Der Spieler würde nie wirklich die Truhe öffnen und auch nie

sehen, was sich wirklich darin verbirgt. Aber ihr könntet ihm vorgaukeln, dass sich etwas darin befindet oder nicht. Denn der Menüpunkt "Truhe durchsuchen" könnte wiederum mit einem Script gekoppelt sein, das nur den Inhalt anzeigt, wenn der Spieler einen bestimmten Gegenstand bei sich trägt, oder dass er jedesmal aufs Neue eine einzige Goldmünze darin entdeckt. So verrückt eure Ideen auch sein mögen, ich bin mir sicher, dass ihr sie mit den Möglichkeiten, die euch die platzierbaren Objekte bieten, bewerkstelligen könnt.

Eigene Kreationen

Jetzt solltet ich aber so langsam aufbrechen, sonst schafft ihr es niemals lebend zurück in die Stadt. In Ordnung, schließlich es ist euer Leben, wenn ihr nicht so sehr daran hängt, kann ich euch selbstverständlich noch mehr berichten.

Eigene Werke wollt ihr einbauen? Haltet ihr euch wirklich für derartig begabt? Nun gut, wie schon fast nicht anders zu erwarten, gewährt euch das Werkzeugset auch diesen Wunsch. Alles, was ihr an eigenen Materialien einbringen wollt, seien es neue Texturen, Musikstücke, kunstvolle Zeichnungen für die Ladebildschirme oder dergleichen, es wandert in ein sogenanntes Hak Pak. Mit solch einem Paket könnt ihr sowohl gänzlich neue Objekte erzeugen, als auch vorhandene des Spiels überschreiben. Stellt es euch am Besten wie einen Sack vor. Alles, was ihr erschafft, wird in diesen einen Sack reingestopft und kann so vom laufenden Modul aus von euch angesprochen werden. Dabei solltet ihr sorgfältig darauf achten, was ihr alles benötigt, denn ihr könnt jedem Modul nur ein einziges Hak Pak zuweisen. Im Gegensatz zu den Portraits und ein paar anderen Elementen des Spiels, müssen eure zukünftigen Abenteurer das entsprechende Hak Pak jedoch selbstständig runterladen und in ihr \hak\ Verzeichnis des Spiels kopieren. Nicht etwa in das \Override\ Verzeichnis... Falls ihr euch noch an die Probleme mit dem Thron Bhaals erinnern könnt, damals entstanden so einige Probleme, weil Fremde das Verzeichnis missbrauchten, um ihre eigenen Werke ins Spiel einzubringen. Solltet ihr das nun bei Neverwinter Nights versuchen, werden eure selbsterstellten Dateien unverzüglich vom Spiel gelöscht. In eurem eigenen Interesse solltet ihr also wirklich das \hak\ Verzeichnis nutzen. Erst dann seid ihr wirklich in der Lage, der entsprechenden Welt beizutreten.

Für spätere Änderungen an bereits bestehenden Welten liegt dem Spiel außerdem der Hak Pak Editor bei, mit dem ihr nicht nur euer bisheriges Hak Pak erweitern, sondern auch Spielstände direkt editieren könnt. Hierfür öffnet der Editor euren Spielstand und entpackt alle Informationen, die er findet, in ein temporäres Verzeichnis. Ihr erhaltet also alle Informationen zurück: Gebietdateien, Kreaturendateien, etc.. So könntet ihr die Gebietsdatei dieses Dungeons aus einem späteren Spielstand entpacken, nochmals in das Werkzeugset einladen, verändern und anschließend mit dem Hak Pak Editor wieder abspeichern.

Das muss euch an Informationen für den heutigen Tag aber wirklich reichen, denn so langsam ist es selbst für mich Zeit, mein Schlafgemach aufzusuchen... Ich geleite euch noch bis zum Tor. Den restlichen Weg müsst ihr dann jedoch selbst finden.

Tephenon
Meister des Nordwindes

Infosammlung zu Gebieten

Gebiete sind in 3 Dateien aufgeteilt:

Kartenname.are

Sie enthält die eigentliche Karte, mit den Standorten der Gebäude und anderen Platten.

Kartenname.gic

Sie umfasst alle Beschreibungen der Objekte des Spiels (Kreaturen, Türen, Gegenstände etc.).

Kartenname.git

In ihr sind alle Objekte mit ihren Plätzen und Inventar abgelegt.

Wenn ihr also Karten innerhalb von Spielständen verändern wollt, so könnt ihr die .are Datei ersetzen, um die neue Karte einzubauen. Wenn ihr jedoch eine Karte gänzlich ändern oder neu einfügen wollt, solltet ihr auch die anderen beiden Dateien mit ersetzen.



Game Guides

Baldur's Gate
Baldur's Gate 2
Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal
Divine Divinity
Drakensang
Icewind Dale
IWD: Herz des Winters
IWD: Trials of the Luremaster
Icewind Dale 2
Knights of the Old Republic
The Witcher
Neverwinter Nights

In Vorbereitung

NWN: Schatten von Undernzit
NWN: Horden des Unterreichs
Planescape: Torment
Pool of Radiance

D&D History Special