

# Velaya - Geschichte einer Kriegerin

## Komplettlösung

Schreiberling und Sektenspinner

zuletzt editiert: 26. April 2008

Dies ist die Komplettlösung zur Gothic 2 Modifikation „Velaya - Geschichte einer Kriegerin“. Die Quests sind nach den Kapitel geordnet, in denen sie vergeben werden. Viel Spaß mit der Lösung, aber vergesst nicht vorher selbst zu denken! ☺

### Inhaltsverzeichnis

<b>1 Kapitel 1</b>	<b>4</b>
1.1 Nieder mit Dar . . . . .	4
1.2 Das Training . . . . .	4
1.3 Der Spanner am Wasserfall . . . . .	4
1.4 Das mysteriöse Paket . . . . .	5
1.5 Thekla meint es gut mit mir . . . . .	5
1.6 Der säumige Zahler . . . . .	5
1.7 Der Hexenschuss . . . . .	6
1.8 Wolfsfell für Volker . . . . .	6
1.9 Balthasars Schafe . . . . .	6
1.10 Letzte Ruhe . . . . .	6
1.11 Bodo will's wissen . . . . .	6
1.12 Alte Liebe . . . . .	7
1.13 Cornelius . . . . .	7
1.14 Leuchtturm . . . . .	7
1.15 Harpyenjagd für Niclas . . . . .	8
1.16 Die Landpartie . . . . .	8
1.17 Zugang zur Stadt . . . . .	8
1.18 Begleitschutz für die Lieferung . . . . .	8
1.19 Larius . . . . .	9

<b>2</b>	<b>Kapitel 2</b>	<b>9</b>
2.1	Goblins!	9
2.2	Lehrling	10
2.3	Ein Weg zu Lord André	10
2.4	Apostaten	10
2.5	Eine bessere Rüstung	11
2.6	Das Spionagenetz	11
2.7	Der Schlüssel für die Kanalisation	12
2.8	Das Heer der Unmenschen	12
2.9	Gerüstet gegen die Orks	12
2.10	Beliarschreine	12
2.11	Pfeilwurz für Sagitta	13
2.12	Zahnschmerz	13
2.13	Honorar für Abuyin	13
2.14	Teleportplattformen	13
2.15	Reiserunen	13
2.16	Steinkreise	14
2.17	Sarah	14
2.18	Cavalorns Explosivpfeile	14
2.19	Der verlorene Ring	15
2.20	Bessere Preise	15
	2.20.1 Trollfell für Bosper	15
	2.20.2 Minecrawlerplatten für Matteo	15
	2.20.3 Rosenbaumholz für Thorben	16
	2.20.4 Zutaten für Constantino	16
	2.20.5 Magisches Erz für Harad	16
	2.20.6 Zoff mit Matteo	16
2.21	Constantinos Spezialtrank	17
2.22	Fellan und Alwin	17
2.23	Die alte Mühle	17
2.24	Eisenerz für Brian	17
2.25	Zwei Wachen für den Hof	18
2.26	Die Schatten im Wald	18
2.27	Scavenger-Zucht	18
2.28	Der Trommler	19
2.29	Valentino	19
2.30	Gerbrandt	19
2.31	Einen Koch für den Hof	20
2.32	Das Irrlicht	20
2.33	Ein Schrein für den Herrn	20

2.34	Des Steinmetz böser Blick . . . . .	20
2.35	Frauenverschwörung . . . . .	21
2.35.1	Weintrauben für Baltram . . . . .	21
2.35.2	Hakons Waffe . . . . .	21
2.35.3	Eine Spruchrolle für Zuris . . . . .	22
2.36	Das Kugelschleuderarmbrustdings . . . . .	22
2.37	Das Geheimnis des Stahls . . . . .	22
2.38	Das Zeug aus der Kiste . . . . .	23
2.39	Tymorische Heilmedizin . . . . .	23
2.40	Quacksalbereien . . . . .	23
2.41	Das Wrack . . . . .	23
2.42	Schiffbrüchig . . . . .	24
<b>3</b>	<b>Kapitel 3</b>	<b>24</b>
3.1	Der Waldarbeiter . . . . .	24
3.2	Die alte Mine . . . . .	24
3.3	Hausbau . . . . .	25
3.4	Das Totenschiff . . . . .	25
3.5	Die Ratten . . . . .	25
3.6	Heiltrank gegen die Blattern . . . . .	26
3.7	Zombies . . . . .	26
3.8	Überfahrt zum Schiff . . . . .	26
<b>4</b>	<b>Kapitel 4</b>	<b>26</b>
4.1	Banditenlager . . . . .	26
4.2	Der vermisste Bandit . . . . .	27
4.3	Einmal Buddler - immer Buddler . . . . .	28
4.4	Maul, Paul! . . . . .	28
4.5	Heiltränke für Miguel . . . . .	28
4.6	Kleine Skelette . . . . .	28
4.7	Rauchkraut für Scatty . . . . .	28
4.8	Essen für die Gefangenen . . . . .	29
4.9	Tymorische Axt-Suppe . . . . .	29
4.10	Der verschwundene Kochlöffel . . . . .	29
<b>5</b>	<b>Lehrer</b>	<b>29</b>
5.1	Hinweise zu den Lernkosten . . . . .	29
5.2	Stärke . . . . .	30
5.3	Geschicklichkeit . . . . .	30
5.4	Mana . . . . .	31

5.5 Nahkampf . . . . .	31
5.6 Fernkampf . . . . .	31
5.7 Magie . . . . .	31
5.8 Diebestalente . . . . .	32
5.9 Jagdfertigkeiten . . . . .	33
5.10 Alchemie . . . . .	33

## 1 Kapitel 1

### 1.1 Nieder mit Dar

Dar schlägt Velaya nieder und fortan sinnt diese auf Vergeltung. Wenn sie einige Erfahrungen gesammelt und sich in Geschick und Einhand weiterentwickelt hat, dann schätzt Cord ein, dass sie in der Lage ist, Dar umzuhauen. Nun braucht Velaya noch einen Grund zum Duell! Wie bringt sie Dar dazu, dass er sie angreift? Sie fragt die Hofbewohner und Hodges bringt Velaya auf die Idee, Dars Liebstes, sein Rauchkraut, zu klauen. Das Zeug findet Velaya in der kleinen Kapelle und nun steht einem Duell nichts mehr im Wege!

### 1.2 Das Training

Thekla schickt Velaya zu Cord, damit dieser die junge Frau zur Kämpferin ausbildet. Er unterweist sie und rät ihr an einem bestimmten Ort zu trainieren, damit sie ihre Kräfte entfalten kann. Dieser Ort ist die Insel auf dem See bei Buster; Velaya muss sie betreten, damit sie diese als Trainingsort erkennt. Hier kann sie allmorgentlich ihre Übungen absolvieren (zwischen 5:00 Uhr und 7:30 Uhr), bis zur „[Der Spanner am Wasserfall](#)“-Quest. Anschließend trainiert sie nur noch einmal auf der Insel. Wenn Velaya 80 Geschick und 60% Einhand erreicht hat und bei Cord weiterlernen will, macht er ihr jeweils ein generöses Geschenk.

### 1.3 Der Spanner am Wasserfall

Velaya wird bei ihren täglichen, morgendlichen Übungen ([Das Training](#)) von einem Spanner beobachtet. Doch bevor sie bei ihm ist, um ihn zur Rede zu stellen, ist dieser natürlich weg! Da kommt ihr die Idee, eine Doppelgängerin anzuheuern, die die Übungen absolviert, während sie sich an den Spanner anschleicht. Elena macht mit, wenn man die richtige Antwort gibt („... ich werde den Spieß umdrehen!“), sonst muss Velaya ein wenig warten, bis sie wieder mit ihr sprechen kann. Beide verabreden sich am See und während

Elena zur Insel schwimmt, stellt sich Velaya hinter den Baum oben auf dem Weg. Sie sollte die Viecher in der Umgebung (Wölfe, Keiler) eliminiert haben, um plötzlich auftretende Bissverletzungen zu vermeiden. Der Spanner kommt und es dürfte Velaya nicht schwer fallen, ihn umzuhauen. Es ist Rukhar. Velaya lässt ihn gefesselt an einem Baum zurück und gibt ihn nach zwei Tagen wieder frei.

#### **1.4 Das mysteriöse Paket**

Cord möchte unmittelbar nach dem ersten Training, dass ihm Velaya ein Paket vom Innosschrein unweit der Taverne bringt, das dort jemand für ihn hinterlegt hat. Doch dort liegt nur ein Zettel; Cord ist sauer. Velaya bietet ihm an, das Paket persönlich abzuholen. Wenn sie im zweiten Kapitel in die Stadt gelangt, dann geht sie zu Rangar und bedroht ihn ein bisschen, bis er einwilligt, sich sofort um das Paket zu kümmern. Doch am nächsten Tag rückt er damit raus, dass er nicht mehr so leicht an das Paket herankommt, weil es nun im Gemeinschaftsraum der Milizkaserne aufbewahrt wird. Velaya kann es dabei bewenden lassen und Rangar den Vorschuss wieder abknöpfen oder die Sache selbst in die Hand nehmen oder beides. Sie muss dann Boltan den Schlüssel klauen und sich in den Milizsaal schleichen. In der Kiste sind noch andere interessante Dinge zu finden ([Das Zeug aus der Kiste](#))...

#### **1.5 Thekla meint es gut mit mir**

Unmittelbar nach dem ersten Training mit Cord sollte Velaya noch mal zu Thekla gehen. Die hat drei Ratschläge für die Neu-Abenteurerin. Velaya soll sich eine „weibliche“ Waffe, den Segen Innos und einen Ausbilder für's Bogenschießen finden. Die Waffe, einen Degen der Banditen, findet sie an der großen Wegkreuzung im Gebüsch vor einem Baum, den Segen erteilt Igaroth und Wolf oder Niclas kann sie als Lehrer präsentieren. Thekla ist zufrieden.

#### **1.6 Der säumige Zahler**

Sekob hat lange keine Pacht gezahlt und Volker ist beauftragt, sich darum zu kümmern. Doch den plagt ein Hexenschuss und so bittet er Velaya, auf Sekobs Hof nach dem Rechten zu sehen. Die schlechte Nachricht ist, dass Sekob tot ist und keine Pacht mehr zahlen kann. Volker traut sich nicht zum „Alten“ rein, da er Soldkürzungen fürchtet und Velaya spielt die Diplomatin. Für ihre Mühe hat Volker bei seinen Kollegen sammeln lassen!

## 1.7 Der Hexenschuss

Volker bittet Velaya, bei Sagitta Medizin gegen seinen Hexenschuss zu besorgen. Allein muss sie nicht durch den Wald gehen, sie kann sich dem Blutigen Tobi anvertrauen, der sie bis vor die Höhle und bei Bedarf auch wieder zurückbringt. Tobi verlangt für Hin- und Rückweg zwei Flaschen Wacholder. Und Volker zahlt ein kleines Wegegeld.

## 1.8 Wolfsfell für Volker

Volker bekommt von Velaya Sagittas Rat übermittelt, dass er sich ein Wolfsfell um die untere Rückenpartie gürten solle ([Der Hexenschuss](#)), damit die Stelle immer schön warm bleibe. Velaya kann sich dieser Aufgabe annehmen und dem Söldner ein Wolfsfell besorgen. Hat sie noch nicht Fell abziehen gelernt, findet sie eines im Wald hinter Pepe, in dem verlassenen Zeltlager.

## 1.9 Balthasars Schafe

Sekob ist tot; sein seniler Schafhirte Balthasar hat das noch nicht einmal bemerkt! Der Alte ist ganz verzweifelt, was nun aus seinen Schafen werden soll. Velaya verspricht ihm, mit Onar darüber zu reden. Dieser lässt sich überzeugen, die Herde in seine eigene zu integrieren und Balthasar ein Gnadenbrot zu geben. Der Schafhüter ist außer sich vor Glück und erweist sich im Nachhinein auch als guter Geschenkegeber!

## 1.10 Letzte Ruhe

Am „Außenposten“ des Klosters, dem Innos-Pavillon, wartet der Feuermagier Isgaroth auf Kundschaft. Er beauftragt Velaya, die untoten Seelen, die nach der Schlacht auf dem Weidenplateau dort herumspuken, zur „letzten Ruhe zu betten“. Isgaroth segnet Velaya und deren Waffen; nur die gesegnete Velaya kann die Geister besiegen! Durch einen Counter weiß Velaya genau, wie viele Spukgestalten sie noch befrieden muss; die Untoten spuken in etwa zwischen 0 Uhr und 4 Uhr. Isgaroth erweist sich materiell wenig dankbar.

## 1.11 Bodo will's wissen

Der Bauer Bodo spricht Velaya an. Er ist begierig auf Informationen aus der Welt außerhalb des Bauernhofes. Es macht Velaya nicht viel Mühe, ihm immer mal wieder einige Nachrichten (Bengars Hof ist abgebrannt; Sekob

ist tot; die Stadt ist nicht zu betreten; die Stadt ist wegen der Orks nicht zu betreten; die Apostaten sind getötet; die Blattern haben gewütet) vorzubringen.

### 1.12 Alte Liebe

Die Aufgabe startet direkt am Anfang des Spiels. Für die Erledigung dieser Quest muss Velaya Thekla die Lederrüstung zurückgeben ([Eine bessere Rüstung](#)), die sie am Anfang der Mod geliehen bekommen hat. Thekla stand nicht immer in der Küche. Früher lebte sie mit einem Jäger in der Wildnis. Velaya horcht Grimbold aus, der wie immer an seinem Feuer in der Nähe der Trollhöhle campiert, und dieser gibt zu, Thekla immer noch zu lieben. Velaya kann diese Romanze zu einem glücklichen Ende führen, indem sie Thekla Bescheid gibt und die Quest [„Einen Koch für den Hof“](#) erledigt. Onar lässt sich überzeugen und Thekla ziehen.

### 1.13 Cornelius

In seiner Zufluchtshöhle harrt noch immer der ehemalige Stadtschreiber Cornelius aus. Bereitwillig gesteht er, damals den Schmied Bennet verleumdet zu haben. Den angedrohten Besuch der Söldner will er mit Gold abwenden. Er verspricht Velaya die Hälfte seines damaligen Bestechungsgeldes, das in einer Truhe im Hafen versteckt sein soll. Ein Teil des Goldes ist in der Lagerhalle im Hafenviertel zu finden. Nagur macht sich an den beiden Kisten zu schaffen und Velaya besteht darauf, dass er ihr alles Gold aushändigt. Nachdem sie die Kisten geplündert und Nagur niedergeschlagen hat, kann sie ihn noch einmal ansprechen und erfährt, dass der Löwenanteil auf dem Meeresboden zwischen Hafen und Diebesinsel liegt. Das Tauchen lohnt sich!

### 1.14 Leuchtturm

Der alte Jack berichtet von der Diebesinsel und davon, dass die Halunken, die mal seinen Leuchtturm besetzt hielten, seine Feuerrune wahrscheinlich auf die Insel verschleppt haben! Aber Vorsicht! Es ist nicht ratsam, die Insel schon im 1. Kapitel anzusteuern! Die Diebeshöhle ist ausgeräumt, hmm... wo könnte denn? Ah, ja! Diese Wasserpfeife hat irgendwas an sich... Und dort ist ja auch die Rune, über die sich der alte Mann freuen wird! Und den Rest der Beute kann Velaya behalten.

### 1.15 Harpyenjagd für Niclas

Der Aussteiger hat sich inzwischen eine Hütte gebaut, die er aber zur Zeit nicht bewohnen kann: Etliche Harpyen haben sich in der Nähe niedergelassen! Velaya willigt ein, sich um die Chimären zu kümmern. Diese Quest scheint gerade am Anfang der Mod zu schwer zu sein. Doch wenn sich Velaya aufs Dach der Hütte begibt und den Bogen auspackt, dann ist diese Aufgabe gut zu lösen... Niclas ist glücklich, wieder seine Behausung beziehen zu können und zeigt sich generös.

### 1.16 Die Landpartie

Velaya besucht nach ihrem Weggang Onars Hof (ab Stufe 5) und wird von den Jungs darauf aufmerksam gemacht, dass Khaled mal wieder einen Jagdausflug machen will. Dem kann sich Velaya anschließen. Als erstes geht es zur Krypta, in die sie hinabsteigen kann. Dann weiter das Tal hinunter. Khaled erledigt alles Gefährliche, wie beispielsweise Skelette, und Velaya baut ihre Erfahrung aus. Als Nächstes ist dann noch die Gobbohöhle östlich des Onar-Hofes dran, bevor sich Khaled zum Hof verabschiedet.

### 1.17 Zugang zur Stadt

Lord André hat den Zugang zur Stadt verboten, es gilt trotzdem einen Weg hinein zu finden. Doch weder über die Felsen, noch durchs Wasser, geschweige denn über die Mauer kommt Velaya unbeschadet in die Stadt. Sie muss warten, bis sie Stufe 6 erreicht hat. Mika erteilt ihr dann eine Aufgabe ([Begleitschutz für die Lieferung](#)). Dafür bekommt sie von Mika ein Passwort, mit dem sie die Stadt betreten kann.

### 1.18 Begleitschutz für die Lieferung

Das ist die Eintrittskarte in die Stadt! Velaya kommt auf Stufe 6 mal wieder bei Mika vorbei. Der Milizionär ist ein fauler Mensch und überträgt Velaya die Aufgabe, eine Lebensmittellieferung von Akils Hof zur Stadt als Wachfrau zu begleiten. Nach kurzer Feilscherei stimmt sie zu und geht zu Akil. Der schickt sie zu den zwei Brüdern Ehnim und Egill; zusammen machen sie sich auf den Weg in die Stadt. Unterwegs hat Velaya ein paar tierische Gegner zu erledigen, nichts, was sie nicht schaffen würde. Nun spricht sie mit Mika...



## 1.19 Larius

Velaya sammelt im Laufe der Zeit Hinweise, die Statthalter Larius in einem mysteriösen Licht erscheinen lassen. Nicht nur, dass sie in seiner Truhe eine schwarze Robe findet, sie erhält auch von Cornelius, Grimes, Daron, Rengarü und Oric Hinweise, die auf eine Verbindung Larius' zum Beliarkult schließen lässt. Für ein Weiterkommen in dieser Aufgabe wird der Abschluss folgender Quests benötigt:

- [Die alte Mine](#)
- [Frauenverschwörung](#)
- [Das Totenschiff](#)
- [Hausbau](#)

Velaya entschließt sich am Ende des dritten Kapitels dazu, bei Lord André eine Anklage gegen Larius vorzubringen, die der Paladin jedoch verwirft. Velaya verfolgt daraufhin den Statthalter, um ihn zur Rede zu stellen. Doch dieser ist nicht nur ein einfacher städtischer Angestellter und Velaya erwacht im Banditenlager. Nachdem sie die Banditen zu Innos geschickt hat, stellt sie sich dem Oberschurken Larius zum letzten Kampf in dessen Höhle.

## 2 Kapitel 2

### 2.1 Goblins!

Diese Hauptquest im zweiten Kapitel startet, wenn Velaya von der Wache am Südtor erfährt, dass dem Bauern Lobart von Goblins Schafe gestohlen werden. Sie spricht mit Lobart und Maeth und nähert sich dann dem Innoschrein bei Lobart. Hier wird sie von einem Goblin angequatscht, der sie zu seinen Bossen bringen will. Die Bosse sitzen in Xardas' Turm und eröffnen Velaya, dass ihnen drei wichtige Artefakte geklaut wurden, die Diebe müssen Jäger gewesen sein. Es droht der Angriff auf die Stadt, wenn diese Artefakte nicht innerhalb von fünf Tagen wieder bei den Gobbos sind! Velaya trifft auf Regis und Bartok (vor Coragons Kneipe, auf dem Marktplatz oder auf einem Baumstamm südwestlich des Südtores); die beiden Jäger haben die Sachen an sich genommen und sie dann im Suff an einen Händler verkauft. Hakon erzählt, dass er den Kettenpanzer an einen Milizionär, die Kugel und den Hammer aber an Bennet, den Schmied, weiterverkauft hat. Nach einer Umfrage bei den Milizen (Wulfgar, Mika, Pablo) erfährt Velaya,

dass Wachmann Wambo im Oberen Viertel der Käufer ist. Nachdem Velaya einen Weg in die Oberstadt gefunden hat ([Lehrling](#)), erfährt sie von Wambo, dass dieser den Kettenpanza in seiner Truhe im Schlafsaal der Miliz aufbewahrt. Den Schlüssel zur Truhe findet Velaya auf dem Tisch davor. Bennet erweist sich als harter Brocken. Für viel Geld verkauft er Velaya den Hammer und für noch mehr Geld will er verraten, wem er die Kugel vermacht hat. Sagitta rückt die Kugel problemlos raus, wenn Velaya zuvor ein Paket zu Elena bringt und ein anderes für Sagitta wieder zurückbringt. Mit den drei Artefakten begibt sich Velaya wieder zum Innosschrein, wo Gitz Gormuzz schon auf sie wartet und sie zu den Bossen bringt. Die Gobbos sind glücklich und verschwinden wieder in ihren Bergen, Velaya lässt sich noch zurück zum Schrein bringen. Natürlich erzählt sie Lobart von ihrem Erfolg. Und Maleth. Und der Südtorwache. Danach kann sie versuchen, zu Lord André zu gelangen ([Ein Weg zu Lord André](#)).

## 2.2 Lehrling

In der Hauptquest „[Goblins!](#)“ ergibt sich die Notwendigkeit, ins Obere Viertel zu gelangen. Hierzu muss man bekanntermaßen Bürger sein und Bürger wird man, wenn man Lehrling ist. Doch die fünf Handwerksmeister nehmen Velaya nicht als Lehrling an und so wendet sie sich - getreu dem bösen Motto „Wer nichts wird, wird Wirt“ - an Coragon. Der schickt sie weiter zu Hanna. Die Herbergsmutter nimmt Velaya als Lehrling auf, wohlwissend, dass diese eigentlich nur ins Obere Viertel will. Dafür fordert sie einen Gefallen, den in sie später in „[Frauenverschwörung](#)“ einfordert.

## 2.3 Ein Weg zu Lord André

Nachdem Velaya die Goblins besänftigt hat ([Goblins!](#)), wird ihr von Lobart, Maleth und der Südtorwache gesagt, dass sie sich eine Belohnung vom Lordprotektor abholen solle. Entweder sie schleicht sich hinter dem Rücken der Wachen vorbei oder sie spricht den Gärtner an, der einwilligt, die Wachen wegzulocken.

## 2.4 Apostaten

Velaya findet einen Halbtoten auf dem Weg hinter dem verlassenen Jägerlager im Nordosten der Taverne, welcher ihr bei entsprechender Heilung (Heilessenz, -extrakt, -elixier) entsprechend mehr Hinweise auf dubiose Beliaranhänger gibt. Bei gewitztem Vorgehen kann sich Velaya bis zum Oberhaupt des Beliarkultes vorarbeiten (ist in der Höhle der Feuerprüfung zu

finden) und ihm wichtige Informationen entlocken, u.a. über den Spionagering und die Unmenschenarmee. Sich mit den Apostaten anzulegen, ist am Beginn der Mod nicht ratsam, die Gegner sind stark. Wenn Velaya endlich zu Lord André vorgedrungen ist ([Ein Weg zu Lord André](#)), bekommt sie von ihm den Auftrag, sich um die Abtrünnigen zu kümmern. André verlangt die Auslöschung aller Apostaten, inklusive der Vorposten. In diese Hauptquest sind die Quests [„Eine bessere Rüstung“](#), [„Gerüstet gegen die Orks“](#), [„Das Spionagenetz“](#), [„Der Schlüssel für die Kanalisation“](#), [„Beliarschreine“](#) und [„Das Heer der Unmenschen“](#) integriert. Hat sie alle Aufgaben erledigt, dann wird Velaya von Lord André großzügig belohnt.

## 2.5 Eine bessere Rüstung

Der Paladin Albrecht empfiehlt Velaya, sich zum Kampf gegen die [Apostaten](#) eine bessere Rüstung zuzulegen. Sie landet bei Isgaroth, der ihr für viel Gold eine Feuermagierrobe verkauft, unter dem Vorbehalt der äußeren Veränderung der Robe. In der Stadt ändert Rupert die Robe und Isgaroth ist zufrieden. Natürlich gibt Velaya die Lederrüstung an Thekla zurück, dadurch kann sie später die Quest [„Alte Liebe“](#) erledigen.

## 2.6 Das Spionagenetz

Lord André möchte, dass Velaya das Spionagenetz der Beliarkultisten aushebt. Wulfgar gibt ihr den Hinweis, vor der Stadt nach dem Versteck der Spione zu suchen. Velaya wird in der ehemaligen ‚Höhle des orkischen Oberst‘ fündig und findet eine Botschaft von den Spionen in der Stadt. Wulfgar fingiert ein Antwortschreiben, das Velaya am Baum zwischen Meer und Milizfestung hinterlegt. Nun legt sie sich auf die Lauer und wenig später wird das Schreiben von Rengarü abgeholt. Der verschwindet in der Kanalisation und nachdem Velaya einen Schlüssel organisiert hat ([Der Schlüssel für die Kanalisation](#)), wagt sie sich hinterher. Unten wird sie von Peck begrüßt, der sich ihrer entledigen will. Nichts da! Vom ängstlichen Rengarü erfährt Velaya, dass Türsteher Moe und zwei Typen aus der Oberstadt mit in der Verschwörung drinhängen, einer davon der ganz große Boss. Moe versucht zu fliehen, doch wie hatte Lord A. gesagt? Aufspüren und vernichten! Sollte Velaya ihn nicht sofort erwischen, hängt er vor dem Südtor rum. In der Oberstadt geht Velaya von Haus zu Haus, um den Kapuzenträger zu erwischen. Sie entlarvt Lutero als solchen, diesen tötet sie auf der Stelle oder erst nach einer wilden Verfolgung in einer Höhle vor der Stadt. Lord André hatte nichts anderes erwartet!

## 2.7 Der Schlüssel für die Kanalisation

Bei der Verfolgung des flüchtigen Rengarü ([Das Spionagenetz](#)) wird Velaya auf die Tür zur Kanalisation in Hanna Herberge aufmerksam. Sie braucht einen Schlüssel, um das Nest der Spione zu betreten. Hanna bringt ihr das Erkennungszeichen der Diebe bei; sie soll sich in der Stadt umschauen. Glücklicherweise laufen einige dubiose Gestalten in Khorinis herum, die das Zeichen kennen. Kardif hat einen Schlüssel zur Kanalisation...

## 2.8 Das Heer der Unmenschen

Velaya hat bei ihrem Ausflug ins Hauptquartier des Beliarkultes von einer kleinen Armee aus Orks und Echsen erfahren. Diese lagert im Wald und wartet darauf, die Stadt zu überfallen. Natürlich bekommt Velaya die Aufgabe übergeholfen, diese Gefahr für Khorinis zu beseitigen, da Lord André keine Männer abstellen kann! Vom Steinkreis in der Nähe der alten Schnapsbrennerei angefangen, quer durch den Wald, lagert die Schar der Beliarkrieger. Ein Counter erleichtert das Zählen der getöteten Feinde. Viel Spaß beim Waldspaziergang!

## 2.9 Gerüstet gegen die Orks

Albrecht hat noch ein paar Tricks im Ärmel, wenn man gegen [Das Heer der Unmenschen](#) ziehen soll. Er verrät sie aber erst, wenn man gut genug gerüstet ist, um gegen die Orks bestehen zu können. Also versucht Velaya sich eine bessere Rüstung zu besorgen. Sie bekommt von Rupert einen Hinweis auf Orlan. Dieser schickt sie zu Wolf, den Crawlerrüstungs-Spezi. Hat man nicht genug Crawlerplatten, kann man welche für viel Geld bei Bennet erwerben. Wenig später hat Wolf die Rüstung fertiggestellt und sich eine Belohnung verdient. Nun verrät Albrecht seine Kampftricks.

## 2.10 Beliardschreine

Lord André möchte, dass Velaya die sichtbaren Symbole der Beliarverehrung, fünf Beliardschreine, zerstört. Die Kriegerin braucht dazu ein heiliges Artefakt, den Heiligen Hammer. Diesen gilt es bei Isgaroth zu ordern. Der Feuermagier fordert einen Tag Bedenkzeit und möchte dann den Hammer aber nur herausgeben, wenn Velaya zuvor ein Amulett besorgt, das am Ritualkreis im Norden verloren ging (Ein Goblinskelett trägt es). Velaya kann es holen oder sich empört quer stellen. Dann bekommt sie den Hammer auch so. Die Schreine sind in der Kanalisation, in Xardas' Turm, in der hinteren

Mine auf dem Trollzacken (Dexters ehemaliges Bergversteck), im Tal östlich der Stadt und in der Höhle der Feuerprüfung zu finden. Sie werden von unheiligen Kreaturen geschützt! Den Hammer bringt sie selbstverständlich nach getaner Arbeit wieder zurück!

### **2.11 Pfeilwurz für Sagitta**

Wenn Velaya von Sagitta die Grundzüge der Alchemie erlernen will, dann muss sie als Prüfung fünf Pfeilwurzpflanzen besorgen. Pfeilwurz wächst in der Höhle neben Orlans Teleporterhöhle, in der Höhle der Feuerprüfung und im Norden und in der Schattenkriegerhöhle vor dem Ritualkreis.

### **2.12 Zahnschmerz**

Einen Tag nach der Erledigung der „[Goblins!](#)“-Quest und dem Rapport darüber bei Lobart ist diese Quest verfügbar. Velaya erfährt von Lobart, dass Hilda scheußliche Zahnschmerzen plagten. Die Bäuerin will aber den Hof nicht verlassen und so sucht Velaya jemanden, der mit aufs Land zieht, um den Zahn zu ziehen. Jora ist dazu bereit, aber nur, wenn jemand auf seinen Stand aufpasst. Abyuin übernimmt diesen Job und bedingt sich Pfeilwurz als Bezahlung aus. Mit Jora geht Velaya zu Hilda und diese wird spektakulär von ihren Schmerzen befreit. Am Ende zeigt sich die Bäuerin erkenntlich.

### **2.13 Honorar für Abyuin**

Abyuin möchte fünf Pfeilwurzpflanzen als Bezahlung dafür, dass er auf Joras Stand aufpasst ([Zahnschmerz](#)). Die sind schnell versprochen. Wenn man sie ihm aber tatsächlich bringt, dann kann man einen Tag später die neueste ariabische Krautmischung probieren und wird begeistert sein!

### **2.14 Teleportplattformen**

Myxir erzählt Velaya von den Transportplattformen der Altvorderen. Vorsicht beim Ausprobieren, Orks! Den Schlüssel für die kleine Höhle in der Nähe der Taverne bekommt sie - wie üblich - bei Orlan. Myxir ist begeistert und nimmt sich vor, die Plattformen zum Kräutersammeln zu benutzen.

### **2.15 Reiserunen**

Myxir erzählt Velaya von der Teleportrunen und seiner Theorie, dass diese an ihren Zielort gebunden sind. Er bittet die Abenteurerin, diese Theorie zu

überprüfen. Die Rune zum Teleport in die Stadt liegt bei einem Kistenstapel am Hafenbecken. Zur Klosterrune klettert Velaya auf das Dach rechts der Klosterpforte. Ein Goblin vor Xardas' Turm hat die Rune zu Xardas' Turm in seinem Besitz. Auf Onars Hof spricht sie Patrick an, ob dieser eine Rune gefunden habe. Hat er! Angar besitzt die Rune, die zur Taverne führt. Die Rune zum Eingang des Minentals findet Velaya auf der Insel am Wasserfall. Myxir sieht seine Theorie bestätigt...

## 2.16 Steinkreise

Nachdem Velaya erfolgreich die [Reiserunen](#) und die [Teleportplattformen](#) verwendet hat, gibt ihr Myxir einen Tag später den Auftrag, die Steinkreise auszuprobieren, als eine weitere Möglichkeit der schnellen Fortbewegung. Schalter drücken und in die Mitte stellen, dann geht's auch schon los! Dem Wassermagier ist die Forschungsarbeit einiges an Gold wert.

## 2.17 Sarah

Canthar erzählt Velaya, dass er eine konkurrierende Händlerin von seinen Leuten Richtung Leuchtturm hat hochjagen lassen. Im Leuchtturm trifft Velaya auf Sarah, die hier Unterschlupf gefunden hat. Die Händlerin erzählt ihre Version der Geschichte und Velaya beschließt, ihr zu helfen, ihren Stand wiederzubekommen. Sie erkundigt sich bei Boltan, warum Canthar überhaupt wieder aus dem Knast entlassen wurde. Wulgar ist der Schuldige! Velaya erfährt vom Milizhauptmann, dass Canthar ein belastendes Bild von dessen Frau besitzt. Dieses Bild luchst sie dem schleimigen Händler ab und Canthar wandert wieder in den Knast! Sarah ist darüber sehr glücklich!

## 2.18 Cavalorns Explosivpfeile

Der Jäger Cavalorn kann Velaya eine Menge übers Waidwerk beibringen, darüberhinaus kann er ihr auch zeigen, wie man explosive Pfeile und Bolzen herstellt. Sie braucht Schwefel, Salpeter, Kohle, Wasser, Alkohol und eine Laborwasserflasche, sowie 10 Pfeile. Bringt sie ihm das Benötigte, dann läuft Cavalorn mit ihr aus dem Osttor nach rechts zu einer Pfanne. Hier erklärt er den Herstellungsprozess und nur hier kann Velaya ihre Pfeile/Bolzen aufrüsten. Der Spieler/die Spielerin kann nun zwischen Explosiv- und normalen Pfeilen/Bolzen wählen, indem er/sie im Inventar die entsprechende Munition mit STRG anwählt.

## 2.19 Der verlorene Ring

Hakon, der Händler am Markt, sieht Velaya durchs Tor kommen und möchte von ihr seinen Ring wieder finden lassen. Dieser soll „irgendwo zwischen Taverne und Brücke, an einer falschen Abzweigung, bei drei Waranen“ verloren gegangen sein. Velaya muss das Gebiet betreten, die drei Warane töten und findet das Schmuckstück... nicht. Hakon hat sich geirrt! Der Ring ist später verloren gegangen, an der Treppe zu Akils Hof. Aber auch dort Fehlanzeige! Als Velaya Hakon von ihrer vergeblichen Suche berichtet, gibt sich der Händler zerknirscht und gesteht, dass er den Ring die ganze Zeit bei sich hatte („... Loch in der Hose! ...“). Für den Aufwand darf sich Velaya eine fette Belohnung wählen!

## 2.20 Bessere Preise

Diese Quest aus dem zweiten Kapitel umfasst die Erledigung der fünf, bzw. sechs Handwerkerquests ([Magisches Erz für Harad](#), [Rosenbaumholz für Thorben](#), [Minecrawlerplatten für Matteo](#), [Zutaten für Constantino](#), [Trollfell für Bosper](#) und optional [Zoff mit Matteo](#)). Velaya muss dazu als Erstes Harad an- und bequatschen. Sind alle fünf Meister aus dem Handwerkerviertel mit dem jeweils Gewünschten versorgt, dann kann Velaya entsprechenden Kram zu besseren Preisen beim entsprechenden Händler verkaufen, so dass sich ein Gang in die Stadt immer lohnt! Nur mit Matteo gibt es einige Schwierigkeiten...

### 2.20.1 Trollfell für Bosper

Im Rahmen der Quest „[Bessere Preise](#)“ geht Velaya natürlich auch zu Bosper, um ihm Vorteile auf die Geschäfte zwischen beiden abzurufen. Bosper erklärt sich bereit, bessere Preise zu zahlen, wenn Velaya ihm ein Trollfell liefert. Kein Problem! Die Trolle treiben sich wie üblich im Kessel hinter Grom herum; Velaya sollte Fell abziehen gelernt haben.

### 2.20.2 Minecrawlerplatten für Matteo

Wenn Matteo [Bessere Preise](#) zahlen soll, dann möchte er dafür zehn Minecrawlerplatten! Er will daraus eine Rüstung anfertigen lassen. Minecrawler sind an den üblichen Stellen zu finden (Höhle der Feuerprüfung, Höhle am Fuß der Treppe unterhalb des Ritualkreises, Höhle bei Dexters Versteck aus DNdR, Höhle beim Schwarztrollsee). Da Matteo sich nicht an die Abmachung halten will, muss der Streit ausgefochten werden. Verliert Velaya,

dann hat sie [Zoff mit Matteo](#). Gewinnt sie, dann bekommt sie entweder die ausgehandelten 200 Goldstücke oder bessere Preise für alle Zutaten zur Erschaffung von Runen.

### **2.20.3 Rosenbaumholz für Thorben**

Thorben zahlt [Bessere Preise](#), wenn er von Velaya Rosenbaumholz bekommt. Grom erklärt unserer Heldin, dass es sich bei Rosenbaumholz um eine Lehrlingsverarsche handelt. Thorben ist also Humorist; am Ende gibt es aber bessere Preise für Dietriche und Schatullen oder ausgehandelte 50 Goldstücke.

### **2.20.4 Zutaten für Constantino**

Der Alchemist Constantino gewährt Velaya [Bessere Preise](#), wenn diese ihm die Zutaten (je zwei Kronstöckel, Heilelixiere und Feldknöteriche) für einen neu zu kreierenden Trank bringt. Der Mann ist einfach nur zu faul zum suchen! Aber Velaya sollte im Anschluss unbedingt [Constantinos Spezialtrank](#) probieren!

### **2.20.5 Magisches Erz für Harad**

Diese Quest kann einige Zeit dauern, da die Erzbrocken nicht auf Bäumen wachsen - ähem, kleiner Scherz - sondern vor allem in den Minen auf dem Berg zu finden sind. Und, natürlich, hat Velaya fünf der blauen Brocken eingesammelt und zu Harad gebracht, dann bekommt sie [Bessere Preise](#) auf alle Waffen, die sie bei ihm verkauft. Das hilft wirtschaften!

### **2.20.6 Zoff mit Matteo**

Sollte Velaya wider Erwarten Matteo im Streit um [Bessere Preise \(Minecrawlerplatten für Matteo\)](#) unterliegen, kann sie versuchen, sich am Händler zu rächen. Sie spricht mit Rupert und erfährt von ihm, woher Matteo seine Ware bezieht. Velaya besucht Lobart und kann für 50 Goldstücke dessen Lebensmittelpaket für Matteo an sich nehmen. Ebenso knöpft sie den Markthändlern (Sarah, Zuris, Jora) die Lieferungen an den Krämer ab. Auch ein Besuch beim Baltram lohnt sich. Hat sie mindestens die Lieferung der Händler am Markt, geht sie zu Matteo, startet eine kleine Erpressung und kommt so zu ihrer Belohnung (die vereinbarten 200 Goldstücke oder die besseren Preise für alle Zutaten zur Runenerschaffung).



## 2.21 Constantinos Spezialtrank

Den Trank, den Constantino aus den gebrachten Zutaten braut ([Zutaten für Constantino](#)), kann Velaya im Anschluss ausprobieren und wird positiv überrascht werden! Auch sollte sie gegenüber den anderen, folgenden neuen Tränken des Meisters aufgeschlossen bleiben... Vier Tränke kreiert Constantino, dann ist die Quest beendet.

## 2.22 Fellan und Alwin

Fellan hämmert und Alwin ist wieder genervt! Velaya verspricht Fellan eine neue Hütte, wenn er mit dem Gehämmere aufhört. Neue Hütte? Alwin meint, dass Fellan aufs Land ziehen solle - gute Idee, steht doch dort gerade Sekobs Hof leer! Fellan ist einverstanden und Onar schnell überzeugt. Velaya muss sich nun nur noch um die fünf Landarbeiter kümmern. Auf Onars Hof werden Bodo und Gunnar (Geld mitbringen!) rekrutiert. Ein unzufriedener Randolph wird von Akils Hof abgeworben. Rega und Babera sind auch mehr als froh, die Taverne verlassen zu können und wieder die Rübenhacke schwingen zu dürfen. Und Fellan kann endlich wieder seiner eigentlichen Berufung nachgehen... Auf die Belohnung muss Velaya eine Weile warten und dann ist diese auch nicht allzu üppig. Im weiteren Verlauf der Mod gibt es auf dem Hof noch ein wenig zu tun.

## 2.23 Die alte Mühle

Nachdem Sekobs Hof wieder besiedelt ist ([Fellan und Alwin](#)) möchte Bodo die alte Mühle wieder in Betrieb nehmen. Er erhofft sich einen Vorteil gegenüber Onar, dessen Mühle bei einem Feuer abgebrannt ist. Doch fehlen ihm ein Transmissionsriemen, ein Zahnrad und Moleratfett, um das ganze ins Laufen zu bringen. Das Fett kann Velaya bei einem Händler (Jora, Rengar, Vito, Matteo) erwerben. Für das Zahnrad klappert sie die Schmieden ab, bis sie zu Brian kommt, der ihr helfen kann. Den langen Riemen ledert ihr Talbin für wahlweise viel Geld (kaufen) oder höchstens 50 Goldstücke bei André (niederschlagen) zusammen. Mit den drei Dingen zurück zu Bodo und eine Streicheleinheit abgeholt.

## 2.24 Eisenerz für Brian

Damit Brian für Velaya das Zahnrad schmieden kann, braucht er 10 Brocken Eisenerz. Das Erz ist in den alten Minen im unberührten Norden der Insel zu finden (alte Schnapsbrennerhöhle, Höhle im Tal östlich der Stadt, Höhle

am Schwarztrollsee, Höhle am Fuß der Treppe unterhalb des Ritualkreises, Schattenkriegerhöhle). Velaya braucht natürlich ein Spitzhacke. Die findet sie in der Nähe der alten Schnapsbrennerei oder in der Höhle am Schwarztrollsee.

## 2.25 Zwei Wachen für den Hof

Wenn Velaya Bodo mit Informationen füttert, dann erzählt sie ihm, dass die Stadttore wegen umherstreifender Orkbanden geschlossen sind ([Bodo will's wissen](#)). Bodo lebt zu dieser Zeit schon als Bauer bei Fellan und ist durch diese Nachricht beunruhigt, weil er sich auf dem neuen Hof schutzlos fühlt. Er bittet Velaya mit Fellan zu reden, damit dieser zwei Wachen bestellt. Fellan kann nicht viel an Lohn bieten und das Wenige ist den freien Söldner bei der Taverne zu wenig. Daher probiert es Velaya auf Onars Hof. Torlof willigt ein und wenig später erscheinen Tobi und Volker auf Sekobs Hof.

## 2.26 Die Schatten im Wald

Bodo lebt noch auf Onars Hof, als ihm Velaya erzählt, dass die Stadttore wegen umherstreifender Orkbanden geschlossen wurden ([Bodo will's wissen](#)). Später, wenn Bodo Bauer bei Fellan ist, erzählt er Velaya, dass er Schatten im Wald gesehen habe, die verdächtig nach Ork aussahen. Velaya kümmert sich darum und erledigt die Orks, die nordöstlich des Hofes, im ehemaligen Versteck der Banditen, lagern. Danach verlangt Bodo Schutz für den Hof ([Zwei Wachen für den Hof](#)).

## 2.27 Scavenger-Zucht

Orlan oder Baltram verbreiten im zweiten Kapitel das Gerücht, dass Akil Scavenger fangen und züchten will. Was für eine Wacholderidee! Doch Akil meint es ernst und Velaya will ihm helfen. Dazu sollte sie jemanden befragen, der sich mit Vögeln auskennt, ähem. Niclas ist doch Vogelkundler! Zumindestens jagt er Scavenger und gibt den Hinweis, dass die Tiere ganz verrückt nach Schafswurst sind. Die bekommt man als Belohnung von Alwin für die „[Fellan und Alwin](#)“-Quest oder bei Orlan und Isgaroth zu kaufen. Mit der Schafswurst im Gepäck läuft Velaya zur Wiese vor der Taverne und kann dort je ein männliches und ein weibliches Scavenger-Exemplar anlocken und sich bis in den Pferch bei Akil von den Vögeln verfolgen lassen. Dort lässt sie eine Schafswurst fallen und der Scavi ist gezähmt. Oder sie lässt eine Wurst fallen und lockt damit den Scavi an. Ein Stück weiter legt sie die nächste Wurst aus und nimmt die erste wieder weg. Der Scavi rennt zur zweiten,

Velaya läuft vor und legt die nächste aus, usw. Wiesenscavenger sind am Eingang zum Weidenplateau zu finden und Waldscavis unmittelbar hinter Akils Hof. Hat Velaya je ein männliche und weibliches Tier aller Scavi-Arten eingesammelt, dann hat sie sich den Dank des Bauern redlich verdient!

## 2.28 Der Trommler

Neben dem Herold steht ein nun ein Trommler, welcher die blumigen Ansprachen mit einer Pauke untermalt. Velaya erfährt, dass seine Kameraden von „schwarzen Hunden“ gefressen wurden, was aber nicht an der schlechten Musik gelegen haben soll. Das Blutbad ereignete sich im Tal vor der Stadt, rechterhand das Osttor raus. Velaya erledigt die Warge, sammelt die Musikinstrumente für den Trommler ein und macht ihm damit eine Freude.

## 2.29 Valentino

Im zweiten Kapitel hat Coragon die Schnauze voll vom arroganten Oberstädter Valentino. Der hat 's wohl immer noch nicht gelernt und blickt nach wie vor von oben auf die Welt. Velaya spricht ihn an und beschließt, dem Schnösel eine Abreibung zu verteilen. Sie schwatzt noch mal mit Coragon und dann verabredet sie sich mit Valentino zu einem spätabendlichen Stelldichein hinter Matteos Kontor. Dort erteilt sie ihm eine Lektion in Sachen Schlagfertigkeit. Nun sollte sie Coragon von ihrem Treffen berichten.

## 2.30 Gerbrandt

Im Hafen trifft Velaya auf einen gewissen Gerbrandt (lungert in der Nähe von Edda oder der Taverne herum), welcher gern wieder ins Obere Viertel einziehen würde, aus dem er durch die Intrigen eines gewissen Diego vertrieben wurde. Ein gewisser Alrik, jetzt Milizionär, hält Wache vor Gerbrandts Haus und schickt Velaya zu einem gewissen Statthalter. Larius weiß auch nicht so recht, was er von dieser Geschichte halten soll und erwähnt noch einen Brief mit Beweisen in seiner Truhe. Velaya klaut diesen natürlich (Achtung! Hierbei benötigt sie das Talent „Schlösser knacken“!) und übergibt ihn Gerbrandt. Der zieht wenig später wieder ins Obere Viertel ein, Velaya kann sich eine klasse Belohnung bei Salandril sofort und eine zweite bei Gerbrandt später abholen. Dabei gibt dieser auch einen Hinweis auf [Das Geheimnis des Stahls](#).

### **2.31 Einen Koch für den Hof**

Damit Thekla den Hof verlassen und zu ihrem geliebten Grimbald zurückkehren kann ([Alte Liebe](#)), muss Velaya einen adäquaten Koch finden. Sie soll sich in der Stadt umhören, in den besseren Häusern. Fündig wird sie allerdings im Hafenviertel, wo ihr Balam und Omid aus der Strafkolonie in Kardifs Kneipe über den Weg laufen. Onar ist schnell überredet und so können die beiden ihre neue Arbeit antreten und Thekla kann zu ihrem Mann zurück.

### **2.32 Das Irrlicht**

Der alte Jack vom Leuchtturm möchte, dass Velaya ein großes Irrlicht tötet. Dieses befindet sich unterhalb des Leuchtturms, am ersten Strand vom Hafen aus gesehen, und könnte ankommende Schiffe in die, äh, Irre führen. Velaya tut ihm den Gefallen.

### **2.33 Ein Schrein für den Herrn**

Einen Tag nachdem sie bei Daron das 1000. Goldstück gespendet hat, fragt Velaya den Feuermagier, warum denn in Khorinis kein Innos Schrein steht und bekommt prompt die Aufgabe sich darum zu kümmern! Bei Lord André erhält sie die Erlaubnis zur Aufstellung nur, wenn sie sich mit den Wassermagier einigt. Myxir ist von der Idee nicht angetan und gestattet erst nach reiflicher, eintägiger Überlegung die Errichtung des Schreins. Nun muss Velaya nur noch den Steinmetz im Hafenviertel beauftragen und schon ist ihr der feuchte Händedruck der Innoskirche gewiss.

### **2.34 Des Steinmetz böser Blick**

Velaya trifft Meldor im Hafenviertel; der Kettenraucher gibt einige Hinweise zum Viertel, u.a. das der neuansässige Steinmetz (in Garvells 'Schiffswerft') ein ziemlich mürrisches Gesicht macht. Auf Velayas Nachfrage gibt der Steinmetz an, beklaut zu werden. Velaya erkundigt sich bei Meldor, wer der Dieb sein könnte, doch alle Vermutungen sind falsch. So bleibt nur das gute alte Auf-der-Lauer-liegen. Velaya versteckt sich nachts in der Nähe der Steinmetzhalle und ertappt den Dieb auf frischer Tat. Am Ende stellt sich heraus, dass der Dieb der Bruder des Steinmetzen ist. Eine Familientragödie also...

## 2.35 Frauenverschwörung

Hanna fordert von Velaya den Gefallen ein, den sie mit der Annahme Velayas als Lehrling zur Bedingung gemacht hatte. Sie möchte Ratsmitglied der Stadt Khorinis werden und benötigt dazu die Stimmen von mindestens zehn Männern. Hier ist weibliche Überzeugungskraft gefragt und so bittet Velaya die Frauen der Stadt um Mithilfe. Sarah erkundigt sich nach den Wünschen der Markthändler ([Hakons Waffe](#), [Eine Spruchrolle für Zuris](#), [Weintrauben für Baltram](#)); dadurch bekommt Hanna am Ende drei Stimmen. Lucys Alwin lässt sich durch ein einfaches Wimperklimperm überzeugen. Die netten Mädels (Sonja ansprechen) von Bromor gewinnen die Stimmen von Matteo, Constantino und Harad. Rosi erteilt Till einen mütterlichen Ratschlag. Edda droht Carl mit Fischsuppenentzug. Fenia kann ihren Mann nicht so recht erpressen, oder doch? Gritta spricht mit ihrem Onkel Thorben; für sie muss bei Hanna ein Ankleidezimmer eingerichtet werden. Velaya fordert von Wulfgar einen Gefallen ein, den er ihr nach der „[Sarah](#)“-Quest noch schuldet. Hanna ist hochzufrieden.

### 2.35.1 Weintrauben für Baltram

Sarah hat herausgefunden, dass Baltram Weintrauben mag. Um seine Stimme für Hannas Wahl zu gewinnen ([Frauenverschwörung](#)), sollte Velaya ihm solche beschaffen. Doch Weintrauben im Sommer? Die Lebensmittelhändler winken ab. Aber war da nicht noch in Sagittas Höhle dieser Eisblock? Genau! Bei Sagitta kann Velaya die Weintrauben kaufen und somit ist die Stimme Baltrams gewonnen!

### 2.35.2 Hakons Waffe

Für Hakon soll Velaya eine einzigartige Waffe auftreiben, damit er Hanna seine Stimme zur Wahl gibt ([Frauenverschwörung](#)). Velaya erkundigt sich bei den Waffenhändlern. Khaled bringt sie auf die Idee einer besonderen Waffe und danach bei den Schmieden zu fragen. Bei Brian erfährt sie, dass Leuchtturm-Jack ein Strandräuber ist und allerlei Krimskrams verwahrt. Und da ist auch die besondere Waffe! Hakon allerdings hätte Hanna sowieso gewählt, somit kann Velaya die Waffe in der Quest „[Das Kugelschleuderarmbrustdings](#)“ genauer untersuchen.

### 2.35.3 Eine Spruchrolle für Zuris

Damit Velaya seine Stimme bekommt ([Frauenverschwörung](#)), könnte sie Zuris mit einer Spruchrolle „Verwandlung in eine Blutfliege“ locken. Keiner der Magier hat so etwas im Angebot. Wo also? — Ja, richtig, bei Xardas, oben in der Bibliothek auf dem Tisch! Zuris ist begeistert und verspricht, für Hanna zu stimmen.

### 2.36 Das Kugelschleuderarmbrustdings

Da Velaya Hakon das Kugelschleuderarmbrustding nicht übergeben musste ([Hakons Waffe](#)), will sie herausfinden, wie es funktioniert. Hierzu ist erforderlich, dass sie die Quest „[Cavalorns Explosivpfeile](#)“ abgeschlossen hat. Cavalorn will sich an der Pulvermischung versuchen, braucht für seine Versuche aber gegossene Kugeln. Die will sich Velaya bei einem Schmied gießen lassen und landet bei Brian. Der junge Mann benötigt dazu aber Eisenerz oder Rohstahl. Mit den Kugeln geht Velaya zu Cavalorn, der die Sache einige Zeit testet. Nach erfolgreichem Test kann sich Velaya bei Brian Kugeln gießen lassen und an Cavalorns Alchemiepfanne das entsprechende Pulver herstellen.

### 2.37 Das Geheimnis des Stahls

Voraussetzung für diese Quest ist der Abschluss der „[Gerbrandt](#)“-Quest (Achtung! „Schlösser knacken“ muss gelernt sein!). Rohstahl oder Eisenerz sind schwer aufzutreiben. Zu dieser Erkenntnis kommt Velaya, als sie sich die Kugeln für das Kugelschleuderarmbrustdings gießen lassen will. Wo eigentlich bekommt Harad sein Zeug her? Von der Miliz. Doch Wulfgar mauert. War da nicht noch eine verschlossene Kiste bei Mortis? Auch Gerbrandt, der etwas vom „Geheimnis des Stahls“ gefaselt hatte, möchte Velaya lieber nicht verraten, wo er seinen Stahl herbekommt. Aber er will ihr welchen verkaufen! Läuft alles normal, kommt Velaya am nächsten Tag wieder zu Gerbrandt, zahlt und erhält einen Ring. Mit diesem am Finger geht sie zu Borka, der sie nachts zum Pier im Kriegshafen bestellt. Dort übergibt Borka den Schlüssel für eine kleine Kiste am Ende des Kais. Velaya kann Gerbrandt aber auch verfolgen und beobachten, wie der Oberstädter mit Borka spricht. Der Türsteher wiederum macht sich auf den Weg zu den Schiffswachen. Aha! Die Jungs verticken den Stahl des Königs unter der Hand! Velaya kann einem der beiden einen Schlüssel klauen und die kleine Kiste am Ende des Piers öffnen. Da ist genug Stahl drin! Und dann geht sie noch zu Gerbrandt und besteht auf der Lieferung des Metalls. Doch wo nichts ist, ist nichts...

### 2.38 Das Zeug aus der Kiste

Velaya klaut Boltan den Schlüssel für die Asservatenkiste im Gemeinschaftsraum der Milizkaserne (Diebstahl für die Quest „[Das mysteriöse Paket](#)“). In der Kiste sind neben dem Paket mit Schwarzem Erz einige Sachen, die Velaya in klingende Münze umsetzen könnte. Der Degen der Banditen und der Ring der Überseegilde gehören natürlich Fernando, der sie im Knast jedoch nicht nutzen kann. Nach zähem Ringen kauft Constantino seinen eigenen Schutzring wieder zurück. Mit dem Sumpfkrautpaket sollte sie sich mal bei Jarvis auf Onars Hof blicken lassen. Alrik möchte sein geliebtes Schwert wiederhaben und Hanna ist an einem Andenken an ihre verstorbene Freundin Cassia gelegen (erst während oder nach der Quest „[Der Schlüssel für die Kanalisation](#)“). Nur Cornelius ist über das Ansinnen, sein Tagebuch zurückzukaufen, nicht erfreut.

### 2.39 Tymorische Heilmedizin

Sobald Velaya Zugang zum Oberen Viertel hat, ist diese Quest verfügbar. Velaya wird von den Torwachen am Osttor angehalten, die Jäger exotischer Tiere suchen. Ein Alchemist zahlt viel Geld für Körperteile bestimmter Wesen und gibt die daraus gewonnenen „Arzeneien“ als tymorische Heilmedizin aus. Constantino ist darüber erbost und gibt einen Hinweis auf Salandril. Velaya kann sich bereit erklären, Salandril zu beliefern und kann von da an ausgewählte Tierbestandteile (Snapperkrallen, Keilerstoßzähne, Wolfszähne, Schattenläuferhorn, Trollhauer) gewinnbringender verkaufen.

### 2.40 Quacksalbereien

Zuris ist angesäuert, da Joras Tränke nicht der gültigen EU-Norm entsprechen, aber vor allem billiger als seine sind! Velaya findet auch, dass sie sich Pfuscheri bei Tränken nicht leisten kann und fragt mal bei Jora nach. Sie erhält einen Hinweis auf ein Labor, das auch Schnaps destilliert. Illegale Brennerei? Da war doch was? Richtig! Vino ist aber umgezogen und braut jetzt im Tal vor der Stadt sein Zeug. Velaya überzeugt die Schnapsdrosseln, ihre Tränkeproduktion einzustellen. Zuris rückt erst eine Belohnung raus, wenn ein Tag vergangen ist und die Tränke vom Markt verschwunden sind.

### 2.41 Das Wrack

Kardif erzählt Velaya die Geschichte von Garvells Schiff, das gegenüber dem Hafendecken zerbrochen ist. Er bittet sie, eine Schatulle zu bergen. Velaya

sollte ruhig ein bisschen feilschen, um die Belohnung in die Höhe zu treiben. Das Wrack liegt noch kurz vor der Diebesinsel. Die Schatulle ist leicht zu bergen. Und dann bringt sie Kardif die Beute...

## 2.42 Schiffbrüchig

Mit Garvells Schiff wollten sich einige Khoriniser Bürger vor den Orks in Sicherheit bringen. Leider zerschellte es unweit des Hafens. Es gibt nur einen Überlebenden, den Kartographen Brahim. Velaya verspricht ihm gegen die Herausgabe einer alten Schatzkarte die Überfahrt zum Festland zu organisieren. Farim wird Brahim übersetzen und Velaya wird ihre Belohnung kassieren.

# 3 Kapitel 3

## 3.1 Der Waldarbeiter

Velaya weist Grom darauf hin, dass er auf ihrem Besitz arbeitet (nach der Adellung wegen der Erledigung der „Apostaten“-Quest). Sie kann ihn sofort zu beiderseits befriedigenden Bedingungen als Waldarbeiter einstellen. Sie kann das auch später noch nachholen, wobei sie ihn dann bei den Zelten der Leichenfledderer (Elvrichs Banditen in DNdR) findet. Grom will aber erst tiefer in den Wald eindringen, wenn die drei Meter großen, haarigen Probleme in seinem Tal geklärt sind. Solange will er in der Malakspalte warten.

## 3.2 Die alte Mine

Als Velaya ihren neuen Besitz inspiziert (nach ihrer Adellung wegen Erledigung der „Apostaten“-Quest), stößt sie auf dem Trollzacken (Dexters Versteck in DNdR) auf einen Buddlertrupp. Die Buddler sind bereit für sie zu arbeiten, wenn sie sich an die gesetzlichen Bestimmungen hält, also die Genehmigung der Krone einholt. Grimes rät ihr noch, für Verhandlungen einen Verwalter einzustellen. Velaya holt sich die Genehmigung bei Lord André und rekrutiert hinterher den alten Erol als Verwalter. Nun muss sie nur noch die Mine von den lästigen Minecrawlern säubern und die Buddler legen sich ins Zeug. Achtung: Um die Quest zu beenden ist es notwendig, Erol nach seinem Stadtbesuch auf die Verhandlungen mit André anzusprechen.



### 3.3 Hausbau

Velaya will auf ihrem Grund und Boden ein angemessenes Haus ihr eigen nennen. Sie entscheidet sich für den Ausbau eines der Häuser auf dem Trollzacken (Dexters Versteck aus DNdR). Thorben will sich darum kümmern, doch er stellt Bedingungen: eine Wache vor seinem Stadthaus, Wachen auf dem Berg, Hilfskräfte und Werkzeug. Pablo wacht in der Stadt, Cavalorn und Wolf bewachen den Tischler. Velaya gibt Till und Pardos eine Chance auf dem Arbeitsmarkt; Werkzeug gibt es bei diversen Händlern (je 3 Sägen und Hämmer, je 2 Zangen und Beile sowie eine Portion Moleratfett sind nötig). Zwei Tage später kann sie ihr neues Domizil beziehen. Schlaf schön!

### 3.4 Das Totenschiff

Diese Quest ist verfügbar, nachdem Velaya ihr Haus besichtigt und mit Grimes gesprochen hat. Daraufhin funktioniert die Teleport rune in die Stadt nicht mehr und Velaya muss laufen. Dort angekommen wird sie von den Torwachen zu Lord André geschickt. Dieser berichtet von einem unbekanntem Schiff im Hafen und davon, dass im Hafenviertel die Blattern, eine furchtbare Krankheit, ausgebrochen sind. Niemand darf die Postenkette passieren. Da Myxir nicht da ist, fragt Velaya bei Daron an, ob sie nicht von ihm einen Schutz gegen die Blattern bekommen könnte. Einen Tag später ist die Rune fertig. Ohne sollte man sich nicht in das hochinfektiöse Gebiet begeben! In das Hafenviertel selbst kommt sie durch die Kanalisation, indem sie einfach an den Posten vorbeirennst oder durch einen beherzten Sprung von der Mauer, z.B. beim Freibierstand, abseits der Wachen. Niemand im Hafen will mit Velaya sprechen, alle sind in ihren Häusern, nur Kardif erzählt von Riesenratten und Zombies. Auch hat er die Theorie, dass es sich bei diesem Schiff um das von Adanos verfluchte Totenschiff handelt. Hat man die Quests „Zombies“, „Die Ratten“, „Heiltrank gegen die Blattern“ und „Überfahrt zum Schiff“ gemeistert, kann man einen kurzen Schwatz mit dem Zombie-Kapitän halten und mit dem Untergang des Schiffes ist die Quest beendet. Natürlich fehlt auch ein Abschlussbesuch bei Kardif, Myxir und Lord André nicht!

### 3.5 Die Ratten

Kardif erzählt von Riesenratten in der Kanalisation. Diese Monster werden von Velaya ausgeschaltet, wobei ein Counter die Zahl der noch zu tötenden Monster anzeigt. Ebenso wie bei den restlichen Ratten bei Alwin, Edda und Talbin. Kardif ist sehr erfreut.

### 3.6 Heiltrank gegen die Blattern

Kardif ist der Meinung, dass nur Adanos' Priester die Blattern heilen können. Velaya geht deshalb zum Tempel, aber Myxir fehlt noch immer! Er hat das Teleportsystem genutzt, um Kräuter bei der Taverne zu sammeln. Velaya muss ihm helfen, einige Zutaten (je 10 Heilpflanzen und Weidenbeeren, 5 Feldknöteriche und 1 Kronstöckel), zu organisieren, was ihr spätestens mit Hilfe einiger Händlerbesuche auch gelingt. Bei Constantino wird der Trank gebraut und bei Edda gekocht. Velaya muss dazu 10 Flaschen Wasser ins Hafenviertel mitbringen (findet sie bei den Händlern der Stadt). Kardif bittet Velaya sechs Leute im Viertel (Alwin, Talbin, Halvor, Brahim, Meldor und Rosi) vom Heiltrank zu berichten und nimmt am Ende selbst seinen wohlverdienten Schluck.

### 3.7 Zombies

Die im Viertel wie tot herumliegenden Zombies erheben sich nachts. Als Velaya auf die Untoten einschlägt, merkt sie, dass ihre Waffen nicht geeignet sind, die Untoten zu besiegen. Also wendet sie sich an Myxir (dieser ist in der Nähe der Taverne, bei Constantino oder beim städtischen Adanos-Tempel, abhängig vom Status der „[Heiltrank gegen die Blattern](#)“-Quests), der nach einer kurzen Beratung mit Adanos die Zombies zum Abschuss freigibt. Velaya tötet alle Landgänger (Counter) und nachdem sie aufs Schiff gekommen ist ([Überfahrt zum Schiff](#)) auch die übrigen Zombies. Danach berichtet sie Kardif davon. Achtung: Einer der Zombies an Land versteckt sich in einer kleinen Gasse hinter Lehmars Haus.

### 3.8 Überfahrt zum Schiff

Farim will Velaya erst zum Totenschiff übersetzen, wenn diese sich der Probleme in der Stadt angenommen hat. Sind [Die Ratten](#) und [Zombies](#) an Land beseitigt und die Blattern geheilt ([Heiltrank gegen die Blattern](#)), dann setzt er Velaya für 200 Gold auf dem Schiff ab. Zurück muss sie schwimmen oder sich teleportieren, die Rune geht wieder wenn alle [Zombies](#) getötet sind.

## 4 Kapitel 4

### 4.1 Banditenlager

Velaya wird im Banditenlager von Fester geweckt. Von ihm und Sentenza erfährt sie, dass Larius die Banditen nach Khorinis gebracht hat, um die

Macht auf der Insel an sich zu reißen. Solange über Velayas Schicksal nicht entschieden ist, darf sie sich unbewaffnet im Lager aufhalten und soll sich nützlich machen ([Essen für die Gefangenen](#), [Der verschwundene Kochlöffel](#), [Maul, Paul!](#), [Rauchkraut für Scatty](#), [Kleine Skelette](#), [Heiltränke für Miguel](#), [Einmal Buddler - immer Buddler](#), [Tymorische Axt-Suppe](#), [Der vermisste Bandit](#)). Nachdem Velaya mit Fisk geredet hat, ist Erol jeden Tag am bewachten Eingang zu sprechen. Dieser hat sich als unabhängiger Händler ausgegeben. Von ihm kann sie sich eine gute Waffe organisieren. Die Banditen rücken zu einem Überfall aus, sobald Velaya:

- Einen Meisterdegen besitzt (Erol hilft ihr)
- Folgende Quests abgeschlossen hat (egal ob erfolgreich oder nicht):
  - [Heiltränke für Miguel](#)
  - [Der vermisste Bandit](#)
  - [Der verschwundene Kochlöffel](#)
  - [Tymorische Axt-Suppe](#)
  - [Essen für die Gefangenen](#)
- Folgende Quests erhalten hat (egal ob abgeschlossen oder nicht):
  - [Einmal Buddler - immer Buddler](#)
  - [Rauchkraut für Scatty](#)

Die spärliche Besetzung des Lagers nutzt Velaya auf Erols Ratschlag hin aus, befriedet Hilfe der Waffe das Lager, befreit die gefangenen Wassermagier und Thorus und holt sich ihre Ausrüstung wieder (Fester hat den Truhenschlüssel). Velaya stößt die ausgerückten Banditen am Fuß der Treppe zum Weidenplateau auf und beseitigt heldenhaft diese Gefahr für Khorinis. Lord André sollte sie von ihren Taten berichten. Jetzt sind die Anführer Sentenza, Garaz und Raoul (gemeinsam mit Larius) in der Leichten-Orkaxt-Höhle nördlich des Osttores zu finden. Sind sie tot, ist diese Hauptquest erledigt. Und jetzt? Urlaub? Natürlich nicht! Lord André hat andere Pläne für unsere Heldin!

## 4.2 Der vermisste Bandit

Hamfree ist in die Höhle gegangen und noch immer nicht zurück. Raoul „bittet“ Velaya nachzuschauen. Mit einer Keule bewaffnet schlägt sie sich

bis zum Leichnam von Hamfree durch. Sie nimmt alle Inventargegenstände an sich, lässt aber den Degen am besten in der Höhle. Danach berichtet sie Raoul, was mit Hamfree geschehen ist.

### 4.3 Einmal Buddler - immer Buddler

Finn und seinen Buddlerkumpeln ist langweilig. Sie wollen wieder arbeiten. In der Höhle mit dem Leichnam des bedauernswerten Hamfree ([Der vermisste Bandit](#)) entdeckt Velaya Erz. Sie berichtet den Buddlern davon und die Schürfer können wieder ihre Picken schwingen.

### 4.4 Maul, Paul!

Nach Erledigung der Quests „[Einmal Buddler - immer Buddler](#)“ erfährt Velaya von den Buddlern im Banditenlager, dass sich der junge Paul sehr großmülig gibt. Darauf angesprochen, wird der Bursche pampig und folgerichtig von Velaya im Faustkampf verdroschen. Mit ein paar guten Ratschlägen für den Nachwuchsbanditen ist die Aufgabe erledigt.

### 4.5 Heiltränke für Miguel

Miguel hat sich das Bein verknackt und bittet Velaya fünf Heiltränke herzustellen. Dazu muss sie in an den Alchemietisch in der unterirdischen Anlage. Von Tom erfährt sie etwas über [Kleine Skelette](#), die dort unten ihr Unwesen treiben sollen. Als Belohnung für die Aufgabenerfüllung darf Velaya einen Heiltrank behalten.

### 4.6 Kleine Skelette

Nachdem Velaya die Aufgabe „[Heiltränke für Miguel](#)“ übernommen hat, soll sie sich bei Tom über die Skelette in der unterirdischen Anlage erkundigen. Der Angsthase überlässt Velaya einen Degen, mit dem sie die Goblin-Skelette zerschmettern kann. Vorsicht! Sie darf den Degen nur außerhalb der Sichtweite der Banditen tragen!

### 4.7 Rauchkraut für Scatty

Nachdem sie [Heiltränke für Miguel](#) gebraut hat, wird Velaya von Scatty angesprochen, welcher gerne Sumpfkraut in Rauchkraut umgewandelt haben möchte. Nach kurzer Verhandlung über die Belohnung rennt Velaya wieder

an den Alchemietisch und erfüllt Scattys Wunsch. Die Belohnung fällt recht üppig aus.

#### **4.8 Essen für die Gefangenen**

Snaf bittet Velaya, den Gefangenen in der kleinen Pyramide das karge Essen zu bringen. Leider kann sie keine lange Konversation mit den Wassermagiern und Thorus führen.

#### **4.9 Tymorische Axt-Suppe**

Nachdem Velaya das [Essen für die Gefangenen](#) zugestellt hat, spricht sie Snaf auf den Fraß an. Dieser meint, es sei der Wille Sentenzas, dass die Wassertreter geschwächt sind. Velaya erfindet die Tymorische Axt-Suppe, eine Suppe aus einem Axtblatt. Velaya rührt selbst die Suppe und gibt auch selbst die Zutaten hinzu, welche sie jeweils Snaf aus dem Kreuz leiert. Der lässt für dieses Rezept auch noch Gold springen.

#### **4.10 Der verschwundene Kochlöffel**

Bald nach der [Tymorische Axt-Suppe](#) wendet sich Snaf verzweifelt an Velaya. Sein Kochlöffel ist verschwunden! Der dicke Koch verdächtigt Sancho, welcher sich übers Essen beschwert hat. Sancho schiebts auf Fisk, Fisk gibt einen subtilen Hinweis auf Crimson (crimson = karmesinrot). Der Feinschmied leugnet nicht, Snafs Löffel gestohlen, eingeschmolzen und umgearbeitet zu haben. Ohne Crimson zu verraten, kann Velaya Snaf beruhigen und noch eine kleine Belohnung von beiden abkassieren. Wenn sie Crimson an Snaf verrät, dann stürzt sich Snaf auf Crimson. Sie kann Crimson auch überreden, sich zu stellen. In diesem Fall erhält sie zumindest noch ein kleines Präsent von Snaf.

### **5 Lehrer**

#### **5.1 Hinweise zu den Lernkosten**

Bei den Lernkosten gibt es ein paar Veränderungen im Vergleich zu Gothic 2 DNDR.

- Der wichtigste Unterschied ist, dass Stärke deutlich teurer geworden ist. Ein Stärkepunkt kostet Velaya drei Lernpunkte, als Frau erfordert

es einfach mehr Training um Muskelberge anzuhäufen. Geschicklichkeit kostet nach wie vor nur einen Lernpunkt. Die typischen Domänen der Heldin wären also eher Geschicklichkeit, Einhandkampf, Bogenschießen und Magie. Das bedeutet aber nicht, dass Velaya das ganze Spiel über schwach bleibt. Es gibt neben dem Training schließlich auch andere Möglichkeiten stärker zu werden.

- Die Lernkosten steigen nicht mehr stufenweise an. Die Attribute behalten ihren jeweiligen Preis auch in den höheren Bereichen.
- Die Abhängigkeiten der beiden Nahkampf und Fernkampftalente wurden konsequenter umgesetzt. Will Velaya ein Talent (z.B. Einhand) lernen, dann muss das korrespondierende Talent (hier Zweihand) auf mindestens zwanzig Punkte darunter angehoben werden. Das führt zum Teil zu scheinbar seltsamen Lernkosten wenn das korrespondierende Talent um einen anderen Wert angehoben wird, als das eigentliche Talent. Nicht wundern!

Durch die Änderung wird ein Exploit verhindert. Es war zuvor möglich zum Beispiel das Einhand Talent bis 29% zu lernen und dann die nächsten 5% für nur 5 LP zu kaufen, obwohl Zweihand noch auf 10% steht. Hätte der Spieler hier die Prozentpunkte einzeln erlernt, wären mehr LP nötig und das ist absurd.

Im Folgenden sind die Lehrer für die einzelnen Attribute und Talente mit ihren jeweiligen Maxima und den Bedingungen unter denen sie lehren aufgelistet.

## 5.2 Stärke

- Torlof bis 200
- Carl bis 200

## 5.3 Geschicklichkeit

- Wolf bis 40
- Niclas bis 70 (*erst nach der Quest [Harpyenjagd für Niclas](#)*)
- Cord bis 200 (*erst nach der Quest [Das Training](#)*)

## 5.4 Mana

- Isgaroth bis 120
- Myxir bis 120

## 5.5 Nahkampf

- Buster (nur 1h) bis 90 (*wenn Velaya bei der Begrüßung Interesse daran gezeigt hat*)
- Wulfgar (1h und 2h) bis 90 (*nur zwischen 5:00 Uhr und 5:30 Uhr*)
- Cord (nur 1h) bis 90 (*erst nach der Quest [Das Training](#)*)
- Alrik (nur 1h) bis 90 (*wenn man ihn in seiner alten Ecke besucht. Erst nach der Quest [Lehrling](#) erreichbar. Keine Lernmöglichkeit während der Quest [Das Totenschiff](#)*)

## 5.6 Fernkampf

- Wolf (Bogen) bis 60
- Torlof (Armbrust) bis 80
- Niclas (Bogen) bis 60 (*erst nach der Quest [Harpyenjagd für Niclas](#)*)
- Cavalorn (Bogen) bis 70 (*15 Gold pro Prozentpunkt*)

## 5.7 Magie

Myxir und Isgaroth können Velaya die Kunst der Runenherstellung beibringen und ihr die ersten beiden Kreise der Magie (je 5 LP) lehren. Hierbei ist zu beachten, dass es separate Kreise für die Wasser- und Feuermagie gibt, Isgaroth erkennt also die bei Myxir gelernten Kreise nicht an und umgekehrt. Für unabhängige Runen, die in der Welt gefunden werden können, zählt der höhere Kreis. Sowohl Isgaroth als auch Myxir verlangen, dass die Heldin über 20 Manapunkte verfügt, wenn sie den ersten Kreis erlernen will und über 40 Manapunkte für den zweiten Kreis.

Einmalig muss der Umgang mit dem Runentisch gelernt werden (5 LP; bei Myxir oder Isgaroth), dann hat Velaya die Möglichkeit entsprechend ihrer Kreise die Herstellung der Runen zu erlernen. Folgende Runen stehen ihr zum Erlernen zur Verfügung:

### Myxir:

- Runen Kreis 1
  - Leichte Wunden heilen (5 LP)
  - Licht (1 LP)
  - Blitz (3 LP)
- Runen Kreis 2
  - Eispfeil (5 LP)
  - Eislanze (5 LP)
  - Schlaf (2 LP)

### Isgaroth:

- Runen Kreis 1
  - Leichte Wunden heilen (5 LP)
  - Licht (1 LP)
  - Feuerpfeil (2 LP)
- Runen Kreis 2
  - Feuerball (5 LP)
  - Wolf herbeirufen (3 LP)
  - Schlaf (2 LP)

## 5.8 Diebestalente

- Jarvis: Taschendiebstahl, Schlösserknacken (*wenn man sich für seine alten Geschichten interessiert*)
- Niclas: Schleichen (*erst nach der Quest [Harpyenjagd für Niclas](#)*)
- Cavalorn: Schleichen (*100 Gold*)
- Rengarü: Taschendiebstahl (*wenn man ihn nach der Quest [Das Spionagenetz im Gefängnis besucht](#); nur, wenn man ihn verschont hat, versteht sich!*)



## 5.9 Jagdfertigkeiten

- Niclas: Federn, Schattenläuferhörner, Klauen, Felle (*erst nach der Quest [Harpyenjagd für Niclas](#)*)
- Cavalorn: Crawlerplatten, Zähne, Schattenläuferhorn, Klauen, Felle (*je 15 Gold*)

## 5.10 Alchemie

- Ignaz:
  - Manaessenz (1 LP)
  - Trank der Geschwindigkeit (5 LP)
- Sagitta: (*nach der Quest [Pfeilwurz für Sagitta](#), erst im zweiten Kapitel erreichbar*)
  - Essenz der Heilung (1 LP)
  - Extrakt der Heilung (3 LP)
  - Mana Essenz (1 LP)
  - Mana Extrakt (3 LP)
  - Mana Elixir (5 LP)
  - Elixir der Geistes (10 LP)
  - Elixir der Geschicklichkeit (20 LP)

---

<sup>0</sup>kompiliert am 26. April 2008 mit pdfL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X; MiK<sub>T</sub>E<sub>X</sub>-Distribution 2.6