

Erste Aufträge

Heute werden wir Nek suchen und uns um Snafs Zutaten kümmern. Wir verlassen das Lager durch das Südtor und finden dann auch die schon von Snaf erwähnte Ebene mit den Pilzen, die er benötigt. Fleischwanzen kriechen in der Nähe des umgestürzten Turms entlang. Man erledigt sie am besten mit der bloßen Faust.

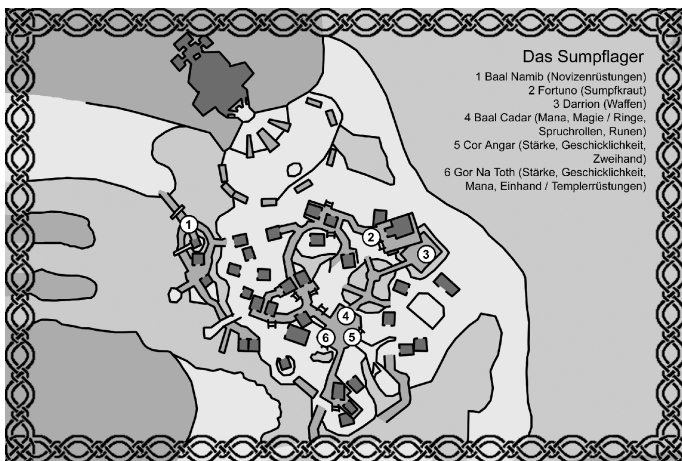
Beim Pilze sammeln fällt uns eine Höhle auf. Die drei Molerats sind mit Whistlers Schwert schnell erledigt. In der Höhle finden wir den toten Nek und nehmen sein Amulett an uns. Jetzt können wir die Zutaten zu Snaf bringen, das Amulett zu Sly und das Schwert zu Whistler. Wir haben nun schon zwei Fürsprecher.

Als Nächstes reden wir mit dem am Südtor stehenden Mordrag. Nachdem wir ihm sein Problem erläutert haben, nämlich, dass er hier weg soll, erzählt er uns etwas über das Neue Lager und bietet uns am Ende an, uns dorthin zu führen. Gesagt, getan. Er rennt los, wir hinterher. Alle Gegner räumt er mit Bogen oder Keule beiseite, die Erfahrungspunkte werden uns gutgeschrieben. Wir kommen an der Hütte von Cavalorn vorbei und wenig später an der des Jägers Aidan. Dann endlich stehen wir vor dem Eingang des Neuen Lagers, Mordrag verabschiedet sich und gibt uns noch seinen Ring, damit wir zu seinem Boss Lares durchgelassen werden – falls wir mal mit ihm reden wollen. Wir jedoch entscheiden uns, wieder zum Alten Lager zurückzukehren. Unterwegs erlegen wir noch diverse Tiere, vor allem Scavenger, Blutfliegen und Molerats. Das Fleisch und die Flügel der Fliegen nehmen wir jedes Mal an uns. So gelangen wir wieder zurück bis zur Hütte von Cavalorn. In ihr befindet sich eine Truhe, die wir einfach ausräumen. Cavalorn selbst hat nichts dagegen. Wir finden einen Schlüssel. Er passt in die Tür in der Höhle hinter Cavalorns Hütte. Dort drin finden wir unter anderem einen Kurzbogen und ein Schwert (Truhenkombination links-rechts). Cavalorn verkaufen wir noch alles, was wir so an entbehrlichem Krims-krams angesammelt haben, vor allem die Waffen erlegter Goblins und überflüssige Schwerter und Keulen. Dazu noch die Flügel der Blutfliegen und die Krallen und Felle aus Cavalorns eigenen Kisten.

Um 200 Erz reicher geht's wieder ab ins Alte Lager. Bei Diego erhöhen wir unsere Stärke um 10 Punkte und bei Fisk verhökern wir den Rest, den uns Cavalorn mangels Erz nicht mehr abnehmen konnte. Langsam haben wir uns auch an das Handelsmenü und seine Bedienung gewöhnt.

Das Sumpflager

Gegenüber von Fisk treffen wir Dexter. Er will gern ein Rezept von Kor Calom aus dem Sumpflager, der es ihm aber nicht verkaufen will. Wenn wir es ihm besorgen, will er bei Diego ein gutes Wort für uns einlegen.



Also nehmen wir den Auftrag an, zumal uns der zufällig auch grad am Feuer stehende Baal Parvez gern ins Lager der Sektenanhänger bringt.

Wiederum werden uns die Erfahrungspunkte von Gegnern, die der Baal auf dem Weg erledigt, gutgeschrieben. Im Sumpflager angekommen, verabschiedet sich Baal Parvez und wir erkunden das Feuchtbioptop der „Sektenspinner“ auf eigene Faust. Die Templer sehen allerdings nach ziemlich guten Kämpfern aus. Lester, ein Novize, der am Eingang steht, bringt uns auf Wunsch zu verschiedenen Stellen und Personen. Wir suchen Cor Kalom in seinem Labor im „Obergeschoss“ des Sumpfes auf und bemerken zwei Kisten. In der linken befindet sich das von Dexter gesuchte Rezept. Ein Dietrich in unserem Inventar und die Kombination links-links-rechts-links beim Kistenknacken bringen uns auch schnell in dessen Besitz. Cor Kalom schert es nicht die Bohne, dass wir in seiner Kiste rumwühlen. Wir verlassen

Kapitel 1 – Die Welt der Verurteilten

Das Sumpflager

Kapitel 1 – Die Welt der Verurteilten

Das Sumpflager

den schwer beschäftigten Cor Kalom und widmen uns der Schmiede des Sumpfes. Der Sumpfschmied Darrion hat da eine Kiste neben dem Schleifstein stehen, die jede Menge zu bieten hat. Auch ihn stört es nicht, dass wir die Kiste mit links-rechts-rechts-links-links-links öffnen.

Allgemein zum Kistenöffnen: Meist bekommt man schon Ärger, wenn man in die Häuser von Buddlern, Novizen oder Banditen eindringt, um sie zu durchwühlen. Es ist also nicht in jedem Fall so, dass man Kisten einfach so öffnen kann.

Der Inhalt von Darrions Kiste wird aus uns einen reichen Mann machen. Jede Menge Rohstahl und Klingen wechseln den Besitzer. Und wir versuchen uns am Schmieden von Schwertern. Im Feuer erhitzen, auf dem Amboss schmieden, im Wassereimer abkühlen und am Schleifstein zum Schwert schmieden. Nachdem wir das mit dem ganzen Rohstahl und allen Klingen getan haben, verkaufen wir Darrion ein paar davon, bis sein Erz alle ist. Dann gehen wir zu Fortuno, der direkt unter Cor Kaloms Labor wohnt und tauschen bei ihm wieder, bis sein Erzvorrat erschöpft ist. Seine drei uns geschenkten Krautstengel probieren wir alle und siehe da, es ist eine ganz neue Erfahrung. Klappt aber leider nur beim ersten Mal.

Jetzt wäre der richtige Zeitpunkt, das Lager wieder zu verlassen. Am Ausgang sprechen wir den rechten Templer an und lassen uns von ihm für einen Teil unseres Erzes, nämlich 500 Erz, einen Novizenrock andrehen. „Dieser Rock kann Leben retten“, wird uns noch äußerst ehrfürchtig mitgeteilt, und dann halten wir das gute Stück in den Händen. Nun ja, besser als nichts.

Auf dem Rückweg ins Alte Lager halten wir uns an der Felswand rechter Hand und vertilgen nebenbei noch ein wenig Getier vom Antlitz der Welt. Als Waffe haben wir nun eine Axt aus Darrions Kiste angelegt. Mit der metzelt sich's ganz prächtig fürs Erste. Wir folgen diesmal dem Weg, der durch den Wald führt. Hier erwarten uns einige Wölfe, Blutfliegen, Molerats und Scavenger. An einer Gabelung halten wir uns links und über eine Brücke gelangen wir über den Bach. Ist dies nicht ein idyllischer Ort? Das liebe Summen von Blutfliegen, das beruhigende Geräusch von Scavengern, die im Boden nach Nahrung suchen, und

das angenehme Plätschern des Baches in den Ohren verlassen wir diesen netten Flecken Erde und gelangen nach kurzer Zeit über das Südtor ins Alte Lager. Für heute haben wir genug erlebt und so betten wir unseren müden Körper in unserer Hütte im Arenaviertel zur Ruhe.

Wir befinden uns auf Level 4.

Tag 3

Die Prüfung des Vertrauens

Als Erstes überreichen wir Dexter sein Rezept. Er wird somit für uns stimmen, wenn wir aufgenommen werden wollen. Fisk verkaufen wir noch ein paar von unseren Schwertern, bis sein Erz alle ist. Dann suchen wir uns ein Lagerfeuer mit einer Pfanne und braten dort all unser Fleisch, das wir den vielen Scavengern und Molerats abgenommen haben.

Kapitel 1 – Die Welt der Verurteilten

Die Prüfung des Vertrauens



Dieses hat danach nicht nur einen höheren Wert, sondern es regeneriert auch mehr Lebenspunkte beim Verzehr.

Jetzt machen wir uns auf den Weg zur Alten Mine, um Diegos Prüfung des Vertrauens zu bestehen. Im Wald, der auf dem Weg liegt, erledigen wir noch ein paar einfache Gegner. Die beiden Snapper, die am Eingang einer Höhle stehen, umgehen wir jedoch besser. Sie sind noch etwas stark für uns, aber irgendwann ... Nebenbei sammeln wir natürlich wieder kräftig Pilze, Waldbeeren und Heilkräuter.

Kapitel 1 – Die Welt der Verurteilten

Die Alte Mine

Die Alte Mine

Irgendwann stehen wir dank Grahams Karte vor der Mine und machen uns auf, das Erzbergwerk zu erforschen. Wir sind in der Mine. Vor der ersten Brücke steht der Gardist Drake, der uns gegen ein Bier einiges über die Minercrawler erzählt. Wir überqueren die Brücke und kommen zu Santino. Wir tauschen zwei unserer im Sumpflager geschmiedeten Schwerter gegen sein Erz und seine Dietriche. Dann geht's weiter.

Zwischen dem Geländer führt eine Leiter nach unten in die nächste Ebene. Unten angekommen sehen wir einen Gang. Den erforschen wir sofort. Er führt in einen Nebestollen, in dem wir unter anderem den Buddler Aleph treffen – ein rechter Faulpelz. Doch gegen 10 Erz wird er freundlich und teilt uns ein wenig über einen alten Nebestollen weiter unten mit. Das merken wir uns erst mal für später vor. Für weitere 10 Erz gibt er uns den Tipp, bei Glen ganz oben in der Mine Dietriche zu kaufen. Aber wir haben im Moment genug davon. Es geht wieder zurück in den Hauptschacht.

Wir folgen dem Bohlenweg und gelangen über eine weitere, kurze Leiter in die nächste Ebene des gewaltigen Lochs im Berg. Hier sitzt der Buddler Snipes, der uns ein Geschäft vorschlägt. Wir gehen drauf ein und locken den in der Nähe stehenden Gardisten Aaron von seiner Truhe weg. Der Hinweis, dass Ian ihn sprechen möchte, man jedoch nicht weiß, warum, überzeugt ihn und er verlässt seinen Platz. Bei Snipes bekommen wir für 30 Erz den Schlüssel. Wir warten, bis Aaron weit genug weg ist, und plündern dann seine Truhe.

Na dann, weiter geht's in die nächste Ebene. Uns fällt ein Bretterverschlag auf. Wir steigen eine recht lange Leiter hinab und schauen nach, ob es dort etwas zu holen gibt. Zwei Kisten stehen herum, doch leider auch der Gardist Ulbert. Wir spendieren ihm ein Bier und er wird redselig. Als der Name Aleph fällt, wissen wir Bescheid. Wir erzählen dem Gardisten noch, dass die anderen gerade gebratenes Fleisch essen, und weg ist er. Wir hingegen tigern noch einmal zu Aleph und für 50 Erz lässt er nicht nur den Schlüssel springen, sondern gibt uns auch einen +5 Stärkering. Jetzt ist es kein Problem, die beiden Kisten auszuräumen.

An einer Wand hackt der Buddler Grimes und macht uns wenig Hoffnung auf einen erfolgreichen Ausbruch. Wenn

der wüsste ... (Wir werden ihn übrigens in Gothic II wiedertreffen.) Zuletzt kommen wir zu Ian. Dort beschwert sich zuerst Aaron, dass er umsonst gegangen ist. Wir verkaufen ihm für 20 Erz noch seinen Truhenschlüssel zurück. Ebenso ist Ulbert etwas gnatzig. Macht aber nix. Wir tauschen bei Alberto wieder ein paar Schwerter gegen seinen Erzvorrat. Zuletzt reden wir mit Ian, lassen uns, wenn wir wollen, ein paar Takte zur Erzförderung erzählen und kommen dann zur Sache. Die Bedarfsliste, deren Beschaffung uns von Diego als Prüfung des Vertrauens auferlegt wurde. Damit ist auch der Minenbesuch fürs Erste beendet und wir steigen wieder an die Oberfläche. Den Rest der Mine erkunden wir beim nächsten Auftrag. Dann werden wir auch stark genug sein, um die Minecrawler zu besiegen.

Auf dem Rückweg durch den Wald erledigen wir noch ein paar Tiere und sichern uns einige Erfahrungspunkte. Da wir grad so schön in Übung sind, suchen wir noch das alte Jägerlager am gegenüberliegenden Ufer ab, öffnen die beiden Truhen (die linke: 2rechts-links-rechts, die rechte: links-2rechts-links) und laufen dann unterhalb des Alten Lagers entlang, schwimmen zur Insel links von uns und töten die dortigen Monster (Blutfliegen und Lurker), wie immer schön vereinzeln. Danach sehen wir noch im Wald östlich des Alten Lagers nach und häufen so auch noch einige Erfahrungspunkte an. Am Schluss finden wir uns bei Diego ein und überreichen ihm stolz die Liste. Jetzt sollte Level 6 erreicht sein und die 30 angesparten Lernpunkte investieren wir diesmal nicht in Stärke, sondern gönnen uns bei Scatty an der Arena eine komplette Einhandausbildung. Die 200 Erz bezahlen wir mittlerweile mit einem müden Lächeln aus der Portokasse. Das war genug Abenteuer für heute und wir ziehen uns in unsere Hütte zurück. Jetzt sollten wir Level 6 erreicht haben.

*Wieder im
Sumpflager*

Tag 4

Wieder im Sumpflager

Heute schauen wir mal, ob in den anderen Lagern nicht auch etwas für uns zu tun ist. Erfahrungspunkte kann man nie zu viel haben und wenn sie dazu noch ohne risikoreichen Kampf zu gewinnen sind – umso besser. Zuerst schauen wir uns im Sumpflager um. Wer will, folgt dem Pfad, der vor dem Südtor links abbiegt und durch den Wald führt.

Kapitel 1 – Die Welt der Verurteilten

Die Sumpf- krauternte

Vielleicht läuft noch der eine oder andere Molerat oder Scavenger vor unsere Axt.

Im Sumpflager halten wir uns unmittelbar nach dem Tor rechter Hand und gelangen nach kurzem Weg zu den Krautstampfern, die von Baal Orun beaufsichtigt werden. Wir sprechen einen der Novizen mit Namen Ghorim an. Er klagt uns sein Leid: Seit zwei Tagen muss er hier arbeiten, während seine Ablösung Harlok sich die Sonne auf den Bauch scheinen lässt. Hier sind unsere Heldenqualitäten gefragt. Wir suchen Harlok auf – er wohnt in der Hütte links neben Fortuno – und machen ihm Beine. Unsere Axt hilft ihm ein wenig nach. Wenn wir ihn nach dem Niederschlagen ansprechen, macht er sich widerwillig auf. Wir besuchen ihn an seinem Arbeitsplatz und schauen, ob auch alles seine Richtigkeit hat.

Die Sumpfkrauternte

Baal Orun ist beeindruckt und gibt uns sogleich die nächste Aufgabe: das Sumpfkraut abholen, das die Sammeltruppe im Sumpf einsammeln. Wir schwimmen/waten in den Sumpf hinüber und sehen schon den ersten Trupp mit dem Novizen Balor stehen. Nach einem Gespräch, das uns auf ganz neue Ideen bringt, kennen wir den Namen eines Krauthehlers im Neuen Lager, nämlich Cipher. Die 50 Erz Zungenlöser sind jedenfalls ganz gut investiert.

Balor macht uns auf den zweiten Suchtrupp aufmerksam, den ein gewisser Viran leitet. Wir weichen den gefährlichen Sumpfhaien vorsichtig aus – die würden uns nämlich zum Frühstück verspeisen, während wir mit unserem kleinen Äxtchen bei denen keinerlei Kratzer verursachen. Sind also noch keine Gegner für uns.

Wir finden Viran dann auch nach kurzer Suche. Auf dem Weg dahin erledigen wir jede Menge Blutfliegen. Viran ist ein Wichtigtuer, er will einen Beweis unserer Rechtschaffenheit. Wir töten noch ein, zwei Blutfliegen auf einer Insel hinter seinem Rücken, danach ist er überzeugt – und hält sich für besonders schlau. Mit dem gesammelten Kraut stapfen wir zu Cor Kalom. Der ist wie immer überaus freundlich – ein wahrer Menschenfreund. Von unserer erfolgreichen Mission berichten wir Baal Orun, der uns mit einer Schlafspruchrolle belohnt.

Schlafspruchrolle? Wozu das? Wir haben eigentlich keinerlei Einschlafprobleme. Seltsame Sumpfler ... Doch halt. Da wäre noch Baal Cadar, der direkt unter der Plattform, auf der die Temppler üben, einigen Schülern die Magie des Schläfers näher bringt. Wir wenden die Spruchrolle auf einen von denen an. Baal Cadar ist beeindruckt von unseren magischen Fähigkeiten. Wieder ein paar Erfahrungspunkte abgestaubt. Wir tauschen bei ihm gleich noch das Buch „Die Blutfliegen“ ein und lesen es. Jetzt können wir die Stacheln von Blutfliegen entfernen. Die lassen sich ganz gut verkaufen.

Anschließend gehen wir ein Stück weiter zu Baal Tondral. Er deckt uns mit einer wortgewaltigen Predigt über den Schläfer und irgendwelche Ketzer ein. Mir klingeln jetzt noch die Ohren. Danach dürfen wir ihn ansprechen und er gibt uns den Auftrag, neue Mitglieder für die Bruderschaft anzuwerben. Da wird sich doch was machen lassen? In der Nähe des Eingangs sitzt ein Typ in sumpfuntypischen Klammotten rum: ein Buddler, Melvin mit Namen. Ihm gefällt's hier ganz gut. Er berichtet von seinem Kumpel Dusty im Alten Lager. Wir merken uns den Namen.

*Im Neuen
Lager*

Im Neuen Lager

Genug Sumpfluft geschnuppert. Wir beschließen, im Neuen Lager vorbeizuschauen. Ab geht's durch die Mitte. Der Weg, so lang er auch ist, ist irgendwann geschafft und wir erklimmen den Weg, der durch die Reisterrassen führt. Am Ende spricht uns Lefty an. Wir sollen Wasserflaschen für die Bauern verteilen. Nun ja, klingt nach 'ner einfachen Sache. Aus Gutmütigkeit willigen wir ein und lassen uns vom Reislord, der daneben steht, das Wasser aushändigen. Schnell sind die Flaschen an die dankbaren Bauern verteilt. Doch was ist das? Lefty entpuppt sich als ganz Hundsgemeiner. So nicht, mein Lieber. Wir ziehen ihm ein paar mit der Axt über und am Ende ist er dann ganz friedlich. Jetzt rennt er selbst mit Wasser für die Bauern umher.

Weiter geht's. Am Haupttor gibt's die übliche Sicherheitsbelehrung für das Lager von Jarvis. Der Nächste, den wir treffen, ist Homer, der auf Kriegsfuß mit einem Dammmlurker steht. Wir werden ihm helfen. Wir halten uns dann links und kommen in die große Höhle, in die das neue Lager hineingebaut ist. Gleich links steht Baal Kagan und beschwert sich über seinen Partner Baal Isodro. Wir verteilen für ihn

Kapitel 1 – Die Welt der Verurteilten

Die Kneipe auf dem See

zuerst zehn Stängel an die zahlreichen Banditen und werben somit neue Kunden. Als Belohnung erbitten wir uns einen präparierten Traumruf für Baal Tyon.



Die Kneipe auf dem See

Dann wenden wir uns dem Isidro-Problem zu. Wenn da nicht die Wachen vor der Kneipe im See wären ... Eine einfache Art, trotzdem hineinzugelangen ist, seine Waffe zu ziehen, schnell hindurchzurrennen und sie nach Betreten der Kneipe sofort wieder einzustecken, ehe jemand wirklich zu kämpfen anfängt. Der korrekte, aber längere Weg besteht darin, rechts an der Wohnhöhle vorbei zur Freien Mine zu laufen, unterwegs noch ein paar Scavenger in den Scavengerhimmel zu schicken, in der Freien Mine mit dem Schürfer Swiney zu reden („Ich möchte Schürfer werden“) und sich von ihm die Schürferklamotten geben zu lassen. Mit diesen am Körper kämen wir dann auch ungeschoren und ohne Tricks in die Kneipe am See.

Nun, wie auch immer wir es anstellen, letztendlich sind wir in der Kneipe. Und da sitzt auch schon Isidro, ein lustloser Trauerkloß. Wir machen ihn auf sein Problem mit Baal Kagan aufmerksam und er willigt ein, dass wir für ihn sein Sumpfkraut verticken. Zum Glück hatte uns ja Balor (wir erinnern uns, der Krautsucher im Sumpf) Cipher als Großabnehmer genannt. Praktischerweise befindet der sich auch in der Kneipe – eine Quest der kurzen Wege. Schnell wechseln 400 Erz und 50 Krautstängel (20 Schwarzer Weiser, 20 Traumruf und 10 Grüner Novize) den Besitzer. Wir zahlen