

Das Tal der Abenteuer

Gothic 2 – Addon

Dunkle Gefahren lauern in Khorinis und Umgebung. Schließen Sie sich der GameStar-Expedition an, um die Macht des finsternen Raben zu brechen.

Das Addon zum Rollenspiel Gothic 2 bietet mit dem Tal der Erbauer eine völlig neue Region. Mit unserer Komplettlösung besiegen Sie den sinistren Raven.

Khorinis

Ankunft in Khorinis



Was will Xardas?

TIPP 1: Xardas (A) befiehlt, zu Lord Hagen zu gehen. Durchsuchen Sie den Turm nach nützlicher Ausrüstung und Steintafeln.

Was weiß Cavalorn?

TIPP 2: Außerhalb des Turms trifft unser Held auf Cavalorn (B). Der erzählt ihm von den Wassermagiern.

TIPP 3: Im nahen Tal soll sich ein Psioniker aufhalten, der mehr über die Bedrohung weiß. Der Held marschiert zum Tümpel (C).

Wie gelange ich zu Lester?

TIPP 4: Klettern Sie die Böschung hinab und betreten Sie den Tunnel. Im Inneren hausen einige Goblins und Feldräuber.



TIPP 5: Der Tunnel führt zu einem Tal, in dem sich der Tempeler Lester (D) versteckt. Er weiß, wie Sie leicht in die Stadt kommen.

TIPP 6: Lester gibt Ihnen den Tipp, zehn Kräuter der gleichen Art zu sammeln, um die Stadtwachen von Khorinis zu täuschen.

Wie helfe ich Cavalorn?

TIPP 7: Anschließend kehrt der Abenteurer zu Cavalorn zurück, um mit ihm die Banditen aufzumischen. Cavalorn schenkt ihm dafür ein Wolfsmesser und Heilkräuter.

TIPP 8: Die vier Gauner hausen in der nahe gelegenen Höhle. Doch sie haben dem Duo nichts entgegenzusetzen.



TIPP 9: Nach dem Kampf bittet Sie Cavalorn um einen Botengang. Sie sollen einen Brief zu Vstras in Khorinis bringen.

Wie komme ich gemeinsam mit Greg an den Wachen vorbei in die Stadt?

TIPP 10: Vor den Stadttoren (1) treffen Sie auf den Piraten Greg (E), der nicht an den Torwachen vorbeikommt.

TIPP 11: Erledigen Sie auf Lobarts Gehöft ein paar Handlanger-Arbeiten und kaufen Sie ihm anschließend die Bauernkleidung ab. Die leihen Sie dem Piraten.

TIPP 12: Um selber in die Stadt (F) zu kommen, setzen Sie den Kräuterhändler-Trick ein, den Lester verraten hat. Dadurch lassen sich die Wachen übers Ohr hauen.



Der Ring des Wassers



Welche Rolle spielt Vstras?

TIPP 13: In Khorinis sucht der Kämpe Vstras (2) beim Tempel auf und übergibt ihm den Brief. Der Priester erzählt ihm vom Ring des Wassers, wenn der Held ehrlich über seine Mission spricht.



TIPP 14: Bitten Sie Vstras um Aufnahme in den Geheimbund. Der Wassermagier besteht jedoch darauf, dass Sie zuerst Lord Hagen eine Nachricht überbringen.

Wie werde ich Gildenmitglied?

TIPP 15: Für diese Aufgabe müssen Sie sich entweder der Miliz, den Söldnern oder den Feuermagiern anschließen.

TIPP 16: Besuchen Sie Ihren alten Kumpel Lares (3) am Hafen, er vereinfacht die Aufnahme dank guter Beziehungen deutlich.

Wo finde ich Meister Isgaroth?

TIPP 17: Sobald Lord Hagen (12) die Neuigkeiten erfahren hat, kehrt der Abenteurer zu Vstras zurück. Von dem erhält er eine Botschaft für Meister Isgaroth.

TIPP 18: Isgaroth (G) betet in einem Schrein südlich des Klosters. Für den Botengang bekommen Sie einige Tränke.

Wie werde ich Mitglied im Ring des Wassers?

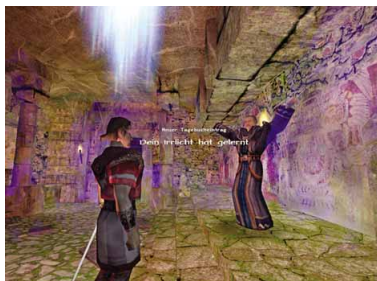
TIPP 19: Vatrass möchte, dass Sie das Geheimnis um die vermissten Bürger lüften. Lares (3) hat mehr Informationen darüber.
TIPP 20: Am Hafen unterhält sich unser Held mit Lares und erklärt ihm, Vatrass hätte ihn geschickt. Er fragt seinen Kumpanen aus dem ersten Teil nach den verschwundenen Leuten und dem Ring des Wassers aus.

Wie komme ich zur Ausgrabungsstätte?

TIPP 21: Geben Sie Lares das Ornament, das Sie von Vatrass erhalten haben und stimmen Sie zu, für ihn eine Ablösung zu besorgen. Seinen Aquamarinring legen Sie an.
TIPP 22: Am Marktplatz unterhalten Sie sich mit dem Händler Baltram (4). Der will sich um den Wachwechsel kümmern.
TIPP 23: Jetzt wandern Lares und der Held zur Ausgrabungsstätte (H) im Nordosten. Unterwegs können Sie die meisten Monster getrost Lares überlassen.
TIPP 24: An der Ausgrabungsstätte bekommt der Abenteurer das Ornament von Lares zurück. Das bringt er schließlich zu Saturas in den Katakomben.

Wo ist Riordian?

TIPP 25: Saturas beauftragt Sie, seinen Gehilfen Riordian zu holen. Der treibt sich im angrenzenden Gang herum.



Wer hat die Vermissten gesehen?

TIPP 26: Zurück in Khorinis kümmern Sie sich um die verschwundenen Bürger. Gehen Sie in die Taverne »Zum einbeinigen Klabauter« (5), indem Sie den Türsteher Moe verprügeln oder bestechen.
TIPP 27: Der Wirt Kardif schickt Sie zum Fischhändler Halvor (6) sowie zum Tavernebesitzer Coragon (7). Beide Männer empfehlen, den Händler Hakon (8), den Tischler Thorben (9) sowie den Bootsbauer Garvell (10) zu befragen.
TIPP 28: Deren Aussagen führen Sie zum Fischer Farim (11). Der hat einen Hinweis auf die Schmugglerbande parat.

Wer steckt hinter den Entführungen?

TIPP 29: Der Held hüpf von der Kaimauer ins Meer und krault zur nördlich gelegenen Bucht (I). Dort horcht er in aller Ruhe den Schmuggler Skip aus.



TIPP 30: Skip erklärt Ihnen wortreich, dass der Banditen-Hauptmann Dexter und der Händler Baltram mit den Schmugglern gemeinsame Sache machen.

TIPP 31: Mit diesen Informationen kehren Sie zu Vatrass zurück. Gehen Sie dann zu Dexters schwer gesichertem Turm (J).

TIPP 32: Der Held nennt der Brückenwache den Namen des Banditenhauptmanns Dexter. In der Turmhütte fragt unser Kämpfer nach Greg und den Vermissten.

TIPP 33: Dexter erzählt von Raven, will aber dessen Versteck nicht verraten. Beim anschließenden Kampf taucht plötzlich der Freibeuter Greg auf und unterstützt Sie.



TIPP 34: Nach dem Gefecht nehmen Sie Dexter die Notiz ab. Sprechen Sie mit Greg über den Auftrag und den Schmuggler Skip.

Welche Aufgabe gibt mir Vatrass nun?

TIPP 35: In Khorinis überbringt der Held die Notiz an Vatrass. Sie sollen nach dem illegalen Waffenhändler fahnden.

TIPP 36: Martin (13), der Proviantmeister der Miliz, erzählt von einer Banditenbande außerhalb von Khorinis. Diese Gauner müssen Sie natürlich unschädlich machen.

TIPP 37: Die Banditen halten sich auf der Brücke (K) nahe Akils Hof auf. Nach dem Kampf untersuchen Sie einen Degen der Banditen. Behalten Sie ihn als Beweismittel.

TIPP 38: Eine Spur verlorener Waffen führt zum zweiten Banditenlager (L). Das liegt zwischen Onars und Bengars Hof.

TIPP 39: Hier befreit der Held den Tischlerlehrling Elvrich, der von den Waffenlieferungen und einem dritten Versteck berichtet. Der Händlerring ist ein weiterer Beweis.

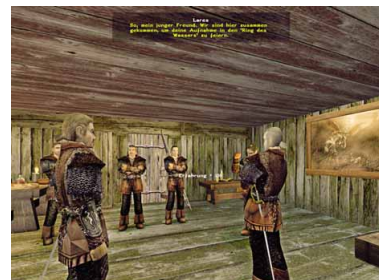
TIPP 40: Im letzten Banditenlager (N), das hinter Sekobs Gehöft liegt, entdecken Sie den Abschiedsbrief von Lucia.

TIPP 41: Der Held konfrontiert den Händ-

ler Fernando (15) mit den Beweisen. Danach meldet er umgehend das schwere Verbrechen bei Proviantmeister Martin.

Wer steckt hinter dem Ring des Wassers?

TIPP 42: Dieser Erfolg überzeugt den Wassermagier Vatrass. Sie bekommen seinen Aquamarinring als Erkennungszeichen.



TIPP 42: Danach gibt der Held Lares seinen Ring zurück. In der Taverne »Zur toten Harpie« (M) folgt das Aufnahme-ritual.

Die Expedition

Wie helfe ich der Expedition?

TIPP 44: Vatrass wählt Sie zur Teilnahme an der Expedition aus. Dazu melden Sie sich bei Saturas in den Katakomben.

TIPP 45: Nun unterhält sich der Kämpfer mit dem Portalexperthen Nefarius. Der gibt ihm eine Karte, auf der die Orte der fehlenden Ornamente verzeichnet sind.

TIPP 46: Bei den Steinkreisen im Osten und Norden drückt der Held die drei Schalter an den Säulen. Ein Steinwächter erscheint jeweils und greift sofort an. Nach dem Kampf nehmen Sie ihm das Ornament ab.



TIPP 47: Beim Steinkreis nahe Lobarts Hof wartet bereits Cavalorn auf den Helden. Als er jedoch die Schalter betätigt, passiert zunächst einmal überhaupt nichts.

TIPP 48: Cavalorn erzählt, dass die Paladine das letzte Ornament besitzen. Glücklicherweise rückt Lord Lothar das fehlende Stück ohne Gegenforderung heraus.

Wie aktiviere ich das Portal?

TIPP 49: Nach der Rückkehr zur Ausgrabungsstätte geben Sie Nefarius alle drei Ornamenteile. Der setzt das Artefakt per Magie wieder zusammen.

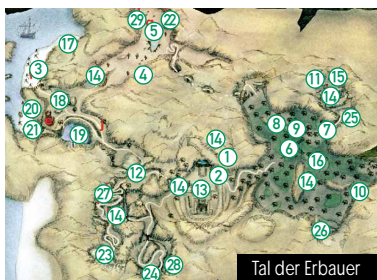


TIPP 50: Anschließend holt sich der Held bei Saturas den Ring ab und gibt ihm dafür Vatrass Nachricht. Den Ring setzt er dann links neben dem Portal ein, um es zu aktivieren.



Das Tal der Erbauer

Die Banditenrüstung



Was erwartet mich im Tal der Erbauer?

TIPP 51: Nachdem die Expedition durch das Portal (1) getreten ist, spricht der Recke Saturas (2) auf die aktuelle Lage an. Der Wassermagier beauftragt ihn, zur Tarnung in eine Banditenrüstung zu schlüpfen, die Sklaven zu befreien und schließlich den Erzbösewicht Raven aufzuhalten.

TIPP 52: Unterhalten Sie sich mit den Wassermagiern. Bei Cronos kaufen Sie eine praktische Karte des Tals.

Wie komme ich ins Piratenlager?

TIPP 53: Der geldgierige Freibeuter Henry versperrt dem Helden den Zugang zum Piratenlager (3). 500 Goldstücke will er als Wegezoll kassieren.

TIPP 54: Für Ihre Arbeit als Morgans Laufbursche und für die Beseitigung der Banditen im Turm verringert Henry seine Forderungen auf 200 Goldstücke (siehe Subquests »Tal der Erbauer«).



Wo finde ich eine Banditenrüstung?

TIPP 55: Im Lager horchen Sie Skip nach den Banditen und der Rüstung aus. Dann befragen Sie Samuel über Francis.

TIPP 56: Sie erhalten den Schlüssel zu Gregs Hütte, wenn Sie Francis bestechen oder ihm den Schlüssel stehlen.

TIPP 57: Alternativ können Sie auch zur Mine (4) im Canyon marschieren und dort den Schatz bergen. Durch eine Erpressung rückt Francis den Schlüssel raus.

TIPP 58: In Gregs Hütte entdeckt unser Held ein Logbuch und eine Schatzkarte. Beide untersucht er genauer.



Wie überzeuge ich Greg?

TIPP 59: Dann trifft der Held überraschend auf Kapitän Greg. Dieser beauftragt Sie, alle Razor im Canyon (5) zu erledigen.

TIPP 60: Mit der neuen Rüstung im Gepäck und einigen Piratenkumpanen an der Seite reist der Held in den Canyon. Während der Mission reibt die Gruppe auch gleich den orkischen Vorposten im Nordosten auf.



TIPP 61: Nun ist Greg bereit, Ihnen die Banditenrüstung zu geben.

Das Banditenlager

Wie erhalte ich Zutritt zum Banditenlager?

TIPP 62: Beim Banditenvorposten (6) unterhält sich der Kämpfe mit Sancho. Der

empfiehlt dem Helden, sich bei Franco (7) im Lager zu melden.

TIPP 63: Franco wiederum verweist Sie an den Torwächter Ramon. Der erzählt, dass Thorus einen neuen Mann braucht.



TIPP 64: Diese Nachricht veranlasst Franco dazu, den Abenteurer auf Sumpfhai-Jagd zu schicken. Zusammen mit Logan (8) erlegt er drei der Tiere im nordwestlichen Sumpf.

TIPP 65: Als nächstes schickt Franco Sie zu Elgor (9), um eine alte Steintafel zu besorgen. Der will jedoch nicht in den Sumpf zurückkehren und erklärt dem Abenteurer den Weg zur Ruine.

TIPP 66: Im Austausch für die Tafel lässt Franco Sie ins Hauptlager. Wenn Sie die Botengänge vermeiden wollen, können Sie Franco auch einfach umhauen!

Wie entmachte ich Esteban?

TIPP 67: Im Lager spricht Senyan den Helden auf den Steckbrief an und verweist ihn an Esteban. Der verlangt Schürfkennzeichen von einem angehenden Buddler.

TIPP 68: Der Abenteurer lässt sich von den Buddlern Finn und Lennar im Schürfen ausbilden. Esteban beauftragt Sie mit der Aufklärung des Attentats.

TIPP 69: Banditenwirt Snaf hat zu jedem Bandenmitglied etwas zu sagen. Im Laufe der Recherchen erwähnt der Buddler Emilio den Schmied Huno.

TIPP 70: Mit hartnäckigen Drohgebärden bringen Sie den Lehrling Paul zum Sprechen. Schmied Huno erklärt sich bereit, den Auftraggeber zu nennen, wenn Sie ihm seine Stahllieferung zurückbringen.



TIPP 71: Die Lieferung hat sich der Bandit Juan (10) unter den Nagel gerissen. Der verkriecht sich im südöstlichen Sumpf, gibt seine Beute aber nicht freiwillig heraus.

TIPP 72: Nachdem Sie den Stahl abgeliefert haben, sprechen Sie den Wirt Snaf an. In der oberen Etage wartet Fisk.

TIPP 73: Da Esteban ein ziemlicher Halunke ist, machen Sie und Fisk gemeinsame Sache. Während Fisk die Leibwächter umhaut, kümmern Sie sich um Esteban.

Was brauche ich für die Mine?

TIPP 74: Der Held zeigt nun Thorus eine der roten Steintafeln. Dieser will aber erst drei neue Buddler haben, bevor er den Kämpfen in die Mine (11) lässt.

TIPP 75: Für diese Aufgabe sucht der Held Emilio, Lennar und Finn aus. Außerdem gibt er ihnen je eine rote Steintafel mit.

TIPP 76: Nachdem Sie an Thorus vorbei sind, teleportieren Sie sich (siehe »Tal der Erbauer«) zu Saturas und Greg zurück.

Der Adanostempel

Wie errege ich Bloodwyns Aufmerksamkeit?

TIPP 77: Zurück in der Mine der Banditenbande erfährt der Abenteurer von Crimson die magische Beschwörungsformel. Wächter Garaz überträgt die gefährliche Aufgabe der Crawlerjagd auf den Helden.

TIPP 78: Sobald Sie die Crawlerbrut erledigt haben, will Bloodwyn Sie sprechen. Es kommt zum Kampf, Bloodwyns Schlüssel und seinen Kopf nehmen Sie mit.

Wie befreie ich die Sklaven?

TIPP 79: Den Kopf von Bösewicht Bloodwyn zeigt unser Held der Sklavenwache. Der reicht dieser Beweis aber nicht.

TIPP 80: Informieren Sie den Sklavenführer Patrick über Ihren Plan. Nachdem Sie zusätzlich Thorus zum Putsch überredet haben, lässt der die Sklaven frei.

Wo steckt Raven?

TIPP 81: Nach der erfolgreichen Flucht verschaffen Sie sich dank Bloodwyns Kopf Zutritt zum Adanostempel, in dem sich Raven aufhält. In Bloodwyns Truhe finden Sie eine Garderüstung.

TIPP 82: Bekämpfen Sie Ravens Knechte und folgen Sie dem Obermottz. Der kann sich hinter ein magisches Tor retten.

Woher bekomme ich die Torlösung?

TIPP 83: Saturas empfiehlt Ihnen, Myxir um eine Lösung zu bitten. Der gibt Ihnen eine Schriftrolle zur Beschwörung Quadrohons.

TIPP 84: Der Kriegerfürst (12) liegt im Westen bestattet. Die Antworten auf seine Fragen lauten: »Totenwächter«, »Kriegerkaste«, »Priester«, »Kriegerkaste«, »Gelehrte«, »Heiler« und »Weiß ich nicht«.

TIPP 85: Mit diesen Neuigkeiten eilen Sie zu Myxir und Saturas. Der Expeditionsleiter gibt Ihnen die Reliquien (siehe »Tal der Erbauer«) mit, damit Sie die drei Kammern im Adanostempel überwinden können.

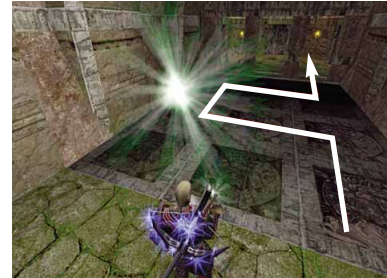
Welche Fallen gibt es?

TIPP 86: Das zuvor verschlossene Tor öffnet unser Held mit Quadrohons Lösung. Dahinter drückt er die Knöpfe an der Wand in der abgebildeten Reihenfolge.



TIPP 87: Im Raum mit den fünf Durchgängen folgen Sie dem rechten.

TIPP 88: Beim schwarzen Fußboden zaubern Sie eine magische Lichtquelle herbei.



TIPP 89: In der nächsten Kammer überreden Sie Rhademes dazu, einen der Hebel umzulegen. Währenddessen bleiben Sie auf dem Steinsockel stehen.

Wie besiege ich Raven?

TIPP 90: Dahinter bekämpfen Sie die sechs Steinwächter und gehen dann in die letzte Kammer, wo Raven wartet.

TIPP 91: Natürlich kommt es zum Kampf zwischen den beiden Kriegern. Besonders nützlich dabei: die magische Armbrust.

Was mache ich nach dem Sieg?

TIPP 92: Nach Ravens Niederlage sammelt der Held die »Klaue Beliar« auf.

TIPP 93: Hinter dem Altar befindet sich ein Knopf, der die Teleportertür öffnet. Damit kehren Sie zur Oberfläche zurück.

TIPP 94: Nun informieren Sie Thorus und Saturas. Der Wassermagier erklärt Ihnen die Möglichkeiten der Beliar-Waffe.

TIPP 95: Sie haben Ihren alten Rivalen Raven besiegt und das Addon erfolgreich gemeistert. Wenn Sie wollen, können Sie nun noch das Hauptspiel lösen.

Mini-Quests: Tal der Erbauer

Die Kraft der Fokussteine

TIPP 96: Meridion (13) studiert die Teleporter im Tal der Erbauer. Der Abenteurer erhält von ihm dazu einen Fokusstein.

TIPP 97: Diesen Kiesel platzieren Sie auf dem Podest nahe dem Portal (1) und betreten anschließend den Teleporter (14). Meridion ist begeistert und rückt einen weiteren Fokusstein heraus.



TIPP 98: Für jeden Teleporter (14), den der Recke aktiviert, bekommt er von Meridion einen neuen Fokusstein und etwas Gold.

Der kranke Sklave

TIPP 99: Der Minensklave Padros (15) ist körperlich am Ende. Doch dank eines Heiltrankes und einiger aufbauender Worte kommt er wieder auf die Füße.

Goldschürfer

TIPP 100: Der Abenteurer kann in sich in der Mine (15) mit einer Spitzhacke als Buddler versuchen. Seine Fähigkeiten verbessern Wache Scatty, Sklave Monty und die Buddler Emilio, Lennar und Finn.

TIPP 120: Die geschürften Goldbrocken verhökert der Held anschließend für viel Geld an den Gießer Crimson (15).

Ein Paket voller Dietriche

TIPP 101: Banditenhändler Fisk (16) vermisst eine Lieferung Dietriche. Die hortet Juan (10) in seiner Sumpfhöhle.

TIPP 122: Für die aufreibende Rückhol-Aktion belohnt Fisk den Recken mit etwas Ausrüstung. Außerdem senkt der fleißige Schmied Huno seine Preise.

Schatzsuche

TIPP 102: In Gregs Hütte finden Sie eine Schatzkarte vom Tal der Erbauer. Sie sollten immer nach roten Kreuzen Ausschau halten und dort eine Spitzhacke einsetzen.

Der Strand im Norden

TIPP 103: Wenn Sie Morgans (3) Entertupp beitreten, müssen Sie den Nordstrand (17) von allen Monstern befreien.

Rattenjagd & Fleisch für Morgan

TIPP 104: Neben den Ruinen trifft der Held auf Alligator-Jack (18). Der bietet sich als Führer zum Piratenlager an, wenn der Recke ihm bei der Jagd hilft.

TIPP 105: Während der Jagd begegnen dem Duo zahlreiche Monster. Sie durchsuchen dabei den Talkessel und den Canyon.

TIPP 106: Jack erzählt auch etwas von einer Banditenrüstung. Die Beute bringen Sie zu Morgan im Piratenlager (3).

Skip ist auf dem Trockenen

TIPP 107: Skip (3) möchte 20 Grog-Flaschen zurückhaben, die zusammen mit Greg und Angus verloren gegangen sind. Entweder kaufen Sie den Grog bei Samuel (3) oder sie suchen das vermisste Piraten-Duo.

TIPP 108: Der Gauner Bill verweist Sie dazu an Alligator-Jack. Jack erzählt, dass die beiden verschwundenen Freibeuter immer im Talkessel (19) lagern.

Ein Drink für Brandon

TIPP 109: Der Freibeuter Brandon (20) verbessert die Kampffähigkeiten des Abenteurers, wenn dieser ihm einen Grog von Schnapsbrenner Samuel schenkt.

Garrets Kompass

TIPP 110: Pirat Garret (20) berichtet von einem goldenen Kompass, den ihm Kapitän Greg abgeknöpft hat. Mit einer Spitzhacke bewaffnet schwimmen Sie zum Südstrand (21) und buddeln den Kompass aus.

TIPP 111: Das Kreuz finden Sie unter dem baumelnden Skelett. Garret zeigt sich für die Anstrengung erkenntlich.



Der Turm

TIPP 112: Sie können den Wegezoll zum Piratenlager (3) senken, wenn Sie die Banditen im Wachturm (20) erledigen.

Reliquien

TIPP 113: Saturas (2) sucht Reliquien, um hinter das Geheimnis der unbekannten Kultur zu kommen. Er verweist den Helden für weitere Informationen an Riordian.

TIPP 114: Dieser Wassermagier erzählt Ihnen von den vier Herrenhäusern.

TIPP 115: Das Haus der Gelehrten (22) liegt

im Nordosten der Insel. Eine Horde Orks bewacht den Eingang. Der Recke muss dem gewitzten Anführer der Horde einfach nur den Schlüssel abnehmen.

TIPP 116: Im Innern hausen Steinwächter und Feuerteufel. Sammeln Sie die gelbe Steintafel ein und untersuchen Sie die Pulte.

TIPP 117: Das Herrenhaus der Priester steht weit im Südwesten (23). Hier finden Sie schließlich die blaue Steintafel.

TIPP 118: Die Totenwächter (24) leben ganz in der Nähe. Ein Sumpfgolem bewacht das Anwesen. Drinnen lagert die violette Tafel.

TIPP 119: Der Bandit Esteban (25) ist im Besitz von fünf roten Steintafeln. An die kommen Sie nur heran, wenn Sie Esteban gewaltsam aus dem Weg räumen.

TIPP 120: Einer der Steinwächter im Herrenhaus der Heiler (26) trägt einen Schlüssel bei sich. Damit öffnet der Recke die Truhe und birgt die grüne Tafel.

TIPP 121: Nach dieser Mission spricht der Abenteurer mit Riordian und Saturas über die Häuser, Monster und Orks.

Der Einsiedler

TIPP 122: Der Eremit (27) besitzt magische Steintafeln. Für einen Satz Kleidung gehören die wertvollen Artefakte Ihnen.

Die magische Armbrust

TIPP 123: In Quarhodrons Gruft (12) liegt eine magische Armbrust. Die hat eine enorme Durchschlagskraft.



Hammer-Schnaps

TIPP 124: Sie können den Schnaps »Lous Hammer« für den Banditenwirt Snaf brennen. Die notwendigen Rohstoffe finden Sie im Lager und der nahen Umgebung.

Der magische Bogen

TIPP 125: Im Süden lagert ein magischer Bogen innerhalb der Ruinen (28). Zum Erreichen muss der Held von der nahen Klippe hüpfen. Auch dieser Bogen benötigt wie die Armbrust spezielle Pfeile.

Die Klaue Beliaris

TIPP 126: Sobald Sie »Beliars Klaue« besitzen, können Sie die Waffe an einem Beliar-Schrein (29) segnen lassen. Das kostet aber einige Lebenspunkte.

MIC