

Risen Lösungsweg

Mein Lösungsweg zu dem PC Spiel Risen

www.Robert-GCM.de

10.03.2010

Risen

Inhaltsverzeichnis

- **Einführung**
 - Der Anfang am Strand 3-4
- **Kapitel 1**
 - Erkunde die Insel 5-6
 - Banditenlager 7-13
 - Der Novizenhof 14
 - Weg zur Hafenstadt 15
 - Hafenstadt 16-24
 - Mehr von der Insel sehen 25-26
 - Auf dem Weg in die Vulkanfestung 27
 - Die Vulkanfestung 28-30
- **Kapitel 2**
 - Die goldenen Kristallscheiben und Stahlbarts Schatz 31-33
 - Der Gyrger und die nächste Scheibe 34
 - Der Druide Eldric und die dritte Scheibe 35-36
 - Der Osttempel und die vierte Scheibe 37-38
 - Neue alte Schwerter und mehr 38
 - Das große Tor öffnen 39
- **Kapitel 3**
 - Der Tempel im Vulkan 40-41
 - Dem Don die Hafenstadt und Nebenaufgaben 42-43
 - Die Festung im Vulkan 44-45
- **Kapitel 4**
 - Die Titanenrüstung 46
 - Der erste Tempel an der Westküste 47-48
 - Der Tempel im Banditenlager 49
 - Der dritte Tempel am Novizenlager 50
 - Der östliche Tempel in der Vulkangrotte 50-51
 - Der letzte Tempel in der Vulkangrotte 51-52
 - Die Rüstung neu schmieden lassen 52
 - Finalkampf mit dem Titanen 52

Risen

Einführung

Der Anfang am Strand

Nach dem Vorspann findet man sich angespült am Strand wieder. Genau dieser sollte zuerst abgesucht werden ohne dabei aber Sara anzusprechen, die noch bewusstlos am Boden liegt. Am Strand findet man von Muscheln, Goldmünzen, Rum, Wein, ein Ei, einen Heiltrank genauso wie einen Holzknüppel der als die erste Waffe zu gebrauchen ist. Auch die toten Seemänner kann man durchsuchen.

Damit man auch alles findet, sollte man den Strand nach beiden Seiten komplett ablaufen und auch ruhig etwas ins Wasser gehen. Auf der linken Seite des Strandes trifft man auch erstmals auf See Geier, die man mit dem Knüppel ausschalten kann. Auf der rechten Seite findet man gleich ein Jagdmesser, welches schon einmal besser als der Holzknüppel ist.

Nun ist es Zeit Sara anzusprechen (**+25EP**) die daraufhin aufwacht und im Gespräch darum bittet nach einen Weg zu suchen und sie in Sicherheit zu bringen. Dies ist dann auch das erste sogenannte Quest im Spiel **Q1-Bringe Sara in Sicherheit**.

Wenn man nicht gleich den Weg entlang geht sondern oberhalb des Strandes wieder nach links, wo man erstmals auf die Seegeier getroffen ist, findet man dort hinter dichten Gestrüpp an der Felswand noch einige Goldmünzen, ein rostiges Schwert und ein kleines Schild.

Ein Stück weiter oben, immer der Felswand entlang, gibt es einen Eingang in eine Höhle wo verteilt 5 Kisten zu finden sind die sich plündern lassen, wenn man es sich schon zutraut gegen die 5 Gnome zu kämpfen die sich ebenfalls in der Höhle aufhalten. Für jemand der schon etwas Übung hat dürfte dies schon jetzt machbar sein. Der Ausgang der Höhle befindet sich weiter oben am Weg, den man sowieso geht wodurch man also auch von dort in die Höhle eindringen kann, falls man den ersten Eingang nicht findet. Auch wenn man die Höhle durchlaufen hat sollte man den Weg zurück gehen.

Geht man also den normalen Weg der vom Strand wegführt trifft man erstmals auf sogenannte noch junge Stachelratten und hungrige Wölfe, beide recht leicht zu besiegen. Der erste Wolf macht sich gerade an einen toten Schiffsoffizier zu schaffen den man nach dem besiegt Wolf ebenfalls durchsuchen sollte. Genauso findet man am Wegesrand den ersten Druidenscherling (eine Pflanze) durch den man Eigenschaften des Charakters verbessern kann.

Ein weiteres rostiges Schwert und einige Goldmünzen findet man in der Nähe, wenn man von dort der Felswand (rechts vom Weg) durch den Dschungel in Richtung Strand geht.

Nachdem man den Weg weiter nach oben geht, trifft man dann auf einen zweiten Wolf. Wenn dieser erledigt ist, diesen plündern und die Umgebung an dem zerstörten Wagen absuchen. An der linken Felswand sieht man übrigens den Ausgang der schon erwähnten Höhle. Nachdem dies erledigt ist und dem Weg weiter folgt, wo man nochmal auf eine Stachelratte trifft und noch einiges finden kann, sieht man schon bald ein Bauernhaus. Sobald man dort ankommt, wird die Info angezeigt das **Q1** erledigt ist und erhält wieder Erfahrungspunkte (**+50EP**).

Risen

Wenn man nun mit Sara redet bekommt man gleich **Q2-Untersuche verlassenes Haus** anvertraut. Also los und rein, wo man feststellt das die Kiste verschlossen ist und scheinbar nutzloses wie ein Besen herumliegt, welchen man aber trotzdem mitnimmt (**Q2 +25EP**).

Nun kann man Sara berichten wodurch **Q3-finde Schlüssel im verlassenen Haus** startet, oder auch gleich am Bett auf der linken Seite etwas genauer hinsehen, wo ein Schlüsselbund am Boden liegt. So oder so ist auch dieses Quest dann abgeschlossen (**Q3 +25EP**). Bevor man also gleich wieder zu Sara geht um ihr von dem Schlüssel zu erzählen kann man auch gleich die Kiste öffnen **Q4-plündere Truhe im verlassenen Haus (Q4 +25EP)**.

Während man in der Nähe des Hauses ist sollte man sich auch noch etwas umschaun, denn dort gibt es auch eine Kiste und einige Pflanzen die man plündern bzw. einsammeln kann. Ein weiterer Wolf ist übrigens hinter dem Haus, hat man den besiegt kann man seine Lebensenergie entweder an dem Wasserfaß wieder auffüllen, oder man legt sich im Haus ins Bett und schläft eine Runde.

Redet man nun mit Sara kann man auf ihrer Bitte nach etwas zum Essen (**Q5-bringe Sara gebratenes Fleisch**) gleich antworten das man ein Pfanne in der Truhe gefunden hat. Also geht man zum Feuer vor dem Haus wo man durch anklicken dann auswählen kann was man Braten möchte. Am besten gleich alles, den Fleisch füllt Anfangs den Lebensenergiebalken recht gut. Nun ist man so nett und bringt Sara natürlich ein Stück wodurch dann dieses Quest gleich abgeschlossen ist (**Q5 +25EP**).

Sara wird sich nun trennen, im Gespräch sollte man ihr vorher aber noch antworten das man wieder zurückkommt und sie holt. Nach diesem Gespräch startet nun **Q6-Allein und verlassen**.

Mit Q6 endet im Prinzip die Einführung in das Spiel und Kapitel 1 startet. Durch die Einführung hat man gelernt besiegte Gegner immer zu durchsuchen und alles mitzunehmen was man findet. Genauso auch in versteckte Winkel der Umgebung zu schauen, den oft findet man dort Kisten, Höhlen, Gegenstände und später im Spiel weitere Überraschungen. Auch sollte man Gegnern nicht aus dem Weg gehen, wenn man sich diese schon zutraut, damit man nach jedem Kampf auch hier Erfahrungspunkte sammelt und so auch recht schnell den Charakter auf den nächsten Level bringt.

Risen

Kapitel 1

Erkunde die Insel

Es geht nun darum weiter in das Landesinnere zu gehen und Menschen zu finden. Dazu kann man nur weiterhin den Weg folgen, auf dem hier und da einige Pflanzen darauf warten mitgenommen zu werden. Schließlich sieht man vor sich eine alte Tempelruine.

Bevor man in die Ruine geht sollte man sich rechts an der Felswand orientieren, den dort findet man ein Grab mit einigen Goldmünzen und einen kleinen Schild. Selbst wenn man schon eines hat (siehe Einführung) nimmt man es mit da sich später alles weiterverkaufen lässt. Ein kleines Stück weiter liegen nochmals Goldmünzen und die erste Zauber-Schritrolle (schwache magische Heilung) am Boden im Gestrüpp. Nun kann man sich auch gleich noch um die Grabmotten kümmern die um die Ruine herumschwirren.

Jetzt wird es also Zeit sich die Tempelruine von innen anzuschauen. Sollte es zu dunkel sein, kann man sich aus seinem Inventar eine Fackel auswählen die Licht bringt. Schon im ersten Raum befindet sich am Boden eine Falltür auf die man aber ruhig bewusst treten kann. Nur so gelangt man in den darunter liegenden Raum. Neben einer weiteren Grabmotte findet man dort 2 Kisten die sich plündern lassen. Um den Raum nun zu verlassen, betätigt man neben dem Gitter den Hebel um dieses zu öffnen. Nun führt einen der Gang wieder zurück in den Raum mit der Falltür, die man nun besser umgehen oder überspringen sollte um nicht wieder im Raum darunter zu landen. Dies war also die erste Erfahrung in einer doch noch recht kleinen und übersichtlichen Ruine.

Hinter der Ruine führt der Weg weiter nach oben zu einen verlassen aussehenden Haus, welches man einfach betritt. Schon wird man von dem **Banditen Neil** angesprochen, der mit gezückter Waffe hinter dem Eingang steht. Hiermit währe dann auch **Q6 (+50EP)** abgeschlossen.

Im Gespräch mit Neil erzählt man einfach die Wahrheit, dass man ein Schiffbrüchiger ist, woraufhin er dann vor das Haus geht und man sich im Haus umsehen kann. Dort findet man einiges im Schrank (Truhenschlüssel) wie auch in der Speisekammer (Goldmünzen, Heiltrank). Im oberen Geschoss gibt es neben der Truhe die man mit dem Schlüssel öffnen kann noch einige andere Kleinigkeiten. Das Schwert aus der Truhe (**Q7 +50EP**) sollte man sich dann auch anlegen, da es doch besser als die rostigen Schwerter oder Jagdmesser ist.

Vor dem Haus spricht man nun gleich wieder mit Neil (**+25EP**). Hier kann man nun einiges an Informationen bekommen, wichtig ist an dieser Stelle ihm mitzuteilen das man eine Frau im Süden zurückgelassen hat. So wird er sich später um Sara kümmern und zum Sumpfbauernhof oberhalb des Banditenlagers bringen. Bevor man sich nun von Neil den Weg in das Banditenlager oder zur Hafenstadt zeigen lässt, geht man noch einmal den Weg zurück um Sara zu besuchen.

Teilt man ihr mit das man Menschen gefunden hat (**+50EP**) und man sich um sie kümmern wird, bekommt man als Belohnung einen großen Heiltrank von ihr.

Wieder zurück bei Neil, der im ganzen Spiel immer hier auf der Bank vor dem Haus zu finden ist, spricht man mit ihm bis nur noch zwei Möglichkeiten als Gesprächsoption übrig sind. Zuerst lässt man sich den Weg zur Hafenstadt zeigen **Q8-folge Neil zum Novizenhof im Osten**, den so bringt Neil einen nur ein kleines Stück weiter zu dem Hof (**Q8 +50EP**).

Risen

Während diesen kleinen Spaziergangs sollte man auf die Felsensäule, rechts des Weges achten. An dieser kann man an der Rückseite nach oben klettern und findet auf der Spitze einen Bogen und Pfeile. So bekommt man schon recht bald und günstig die erste Fernkampf-Waffe.

Da es jetzt noch keinen Sinn macht, besucht man den Novizenhof erst später wenn man sowieso in die Hafenstadt soll. Also redet man wieder mit Neil und bittet ihn nun darum, einen den Weg zum Banditenlager zu zeigen **Q9-Folge Neil nach Westen**. Also auch wieder recht einfach, nur folgen und schon beim ersten Zwischenstopp **+25EP** (Weg zur Tempelruine) kassieren. Ein kleines Stück weiter verabschiedet sich Neil dann wieder mit dem Hinweis welchen Weg man folgen soll (**Q9 +25EP**).

Der Weg führt einen dann zu einem Steg der in den Sumpf führt. Dort trifft man dann an einem Lagerfeuer auf den **Jäger Doug**. Mit ihm kann man viel sprechen und was er auch am liebsten hätte uns eine Waffe verkaufen, doch einen Bogen haben wir ja schon. Im Gespräch erzählt er auch von einem Rottwurm den er jagt, dazu aber Hilfe benötigt. Hier bietet man natürlich seine Hilfe an (**Q10-gehe mit Doug jagen**).

Also folgt man Doug nun in den Sumpf und erledigt gemeinsam den Rottwurm (**Q10 +150EP**), der einen auch einige EP's einbringt, wenn man den finalen Schlag schafft. Auch erledigt man damit das Quest **Q11-gefährliche Beute** welches gar nicht angezeigt wurde. Nach dem Kampf redet man wieder mit Doug (**+25EP**) der einen daraufhin die versprochene Belohnung gibt und darüber hinaus noch 5 Stücke Fleisch.

Nun geht es das letzte Stück des Steges in Richtung Banditenlager.

Risen

Banditenlager

Gleich am Ende des Steges steht der **Kämpfer Ricardo** als Wachposten. Er ist zwar etwas sparsam mit Antworten, aber nach einem längeren Gespräch kann man bei ihm ein Nebenquest starten **Q12-ekelige Biester**. Dieses kleine Quest kann man gleich erledigen, den knapp hinter einen im Sumpf sieht man 4 Motten an einen Lagerfeuer herumschwirren die man erledigen muss (**Q12 +250EP**).

Um den Lagerfeuer herum findet man 2 Truhen zum plündern, in einer der Truhen findet man ein Bruchstück eines zerbrochenen Schwerts, welches noch gebraucht wird. Auch für das als „nutzloses Amulett“ betitelte Stück, gibt es später noch einen Nutzen.

Genauso liegt dort am Boden eine Spitzhacke (wird später zum Schürfen von Erz benötigt) und eine Schaufel herum, die man auch gleich an der Stelle mit dem etwas auffälligen Boden ausprobieren kann. So findet man eine vergrabene Schatztruhe.

Zurück bei Ricardo berichten wir natürlich von unserem Erfolg und bekommen die 30 Gold Belohnung (**+50EP**).

Nun gehen wir zu dem **Jäger Sam**, der nicht Jagd sondern Holz sägen muss. In einem längeren Gespräch erzählt er auch warum. Spricht man alle Gesprächsoptionen durch (eventuell ein zweites mal ansprechen) erfährt man das man auf Brogar aufpassen muss und nur über Rachel an den Chef Don Esteban herankommen kann.

Mit **Brogar dem Anführer der Kämpfer** reden wir als nächstes, da er sichtbar vor seiner Hütte auf einer Bank herumsitzt. Auch wenn er einen erst mal als Arbeiter behandelt, bekommt man nach Aufklärung des Missverständnisses unmittelbar klargemacht das er nicht viel von einem hält und das nächste Quest (**Q13-Brogars Lakai**) in dem wir ihm eine Keule Fleisch von Rachel besorgen sollen.

Dies bringt uns also zu Rachel, der Frau des Banditen Chefs, die sich weiter oben am Kessel neben der Schmiede befindet. Mit ihr sollte man gleich wieder alle Gesprächsoptionen durchgehen, den so bekommt man gleich drei weitere Quests die gelöst werden sollen. **Q14-Eine Audienz beim Don** wird etwas länger dauern, **Q15-Goldtausch** und dann noch **Q16-Fleisch für die Bande**. Q16 also das letzte Quest kann man gleich erledigen wenn man wieder mit ihr spricht, da man sicher ja schon einige Stachelratten und Wölfe erledigt hat und zusammen mit den 5 Stück Fleisch von Jäger Doug, dürfte man die 10 Stück schon beisammen haben (**Q16 +200EP**). Als Belohnung gibt sie zumindest 30 Goldstücke.

Nun lassen wir Brogar mal nicht länger warten und bringen ihm das eine Stück gebratene Fleisch, welches wir von Rachel einfach während des Gesprächs bekommen haben (**Q13 +50EP**).

Reden wir nun weiter mit ihm, kann man zwei weitere Quests starten. Wobei man in **Q17-fauler Hund** einen Kämpfer mit dem Namen Clay dazu bringen muss, den Kämpfer Phil beim Wacheschieben abzulösen. Das zweite Quest **Q18-samt Gold verschwunden**, handelt von einem Kämpfer der verschwunden ist und den man finden soll.

Im Banditenlager gibt es übrigens eine Hütte, links neben dem Lagerfeuer mit der Echse am Spieß, die man nutzen kann zum schlafen und erholen. Auch hat niemand etwas dagegen wenn die Truhe in der Hütte geplündert wird.

Risen

Geht man zwischen den beiden Hütten hindurch, sieht man eine Gruppe rund um ein Lagerfeuer. Darunter befindet sich der **Arbeiter Dwight** den man schon einmal zum reinen kennenlernen ansprechen kann. Man erkennt auch schon an seiner Antwort was bei ihm schief geht.

Der schlafende ist der Krieger Clay der doch Wache schieben soll. Einfach ansprechen wodurch er aufwacht. Im Gespräch kann man nun entweder auswählen im in den Hintern zu treten, oder ihn zu bestechen was am Schluss 20 Gold Stücke kosten würde. Eine Rauferei mit ihm hat den Vorteil das man ihn ausrauben kann wenn er bewusstlos am Boden liegt. Sollte man ihn nicht gleich schaffen, sollte man ihn gleich nach dem regenerieren wieder angreifen, den sein Lebensenergie Balken füllt sich nicht gleich wieder. Nach dem Kampf spricht man nochmal mit ihm und er sieht nun endlich ein seinen Wachtposten einzunehmen (**Q17 +200EP**).

Folgt man Clay nun, kann man gleich mit dem nun abgelösten Kämpfer **Phil** sprechen, der sich dafür bedankt und 25 Goldstücke überlässt (**+25EP**). Phil kann einen auch beibringen wie man verschlossene Truhen öffnen kann, genauso wie der Taschendiebstahl funktioniert. Beides Eigenschaften die wichtig sind und später auch ausbaubar.

Oben am Sumpf kann man überall Kraut einsammeln und gleich mit **Obel** reden der dort im Sumpf arbeitet. Hat man Taschendiebstahl erlernt, kann man bei ihm schon mal die neuen Kenntnisse umsetzen.

Hinter Obel befindet sich das Haus des **Sumpfbauern Rhobart**, den wir nun aufsuchen um mit ihm zu reden. Im Gespräch bekommt man von ihm zwei Quest.

Das erste Quest **Q19-Rhobart braucht Kraut** kann man schnell erledigen. Entweder man hat schon einige Kraut Pflanzen aufgesammelt oder holt dies nun einfach nach. Übergibt man ihm dann 10 Krautpflanzen erhält man 70 Gold als Belohnung (**Q19 +50EP**). Die Belohnung kann man immer wieder kassieren wenn man ihm 10 Kraut überreicht.

Das zweite Quest **Q20-Bier für die Bande** geht darum 10 Bier zu überbringen. Hat man von Rhobart das Bier erhalten geht man zu Rachel und spricht sie darauf an. Man hat 3 Auswahlmöglichkeiten wo man natürlich erst einmal 100 Goldstücke verlangt, anstelle der 50 Gold die Rhobart eigentlich nur möchte. Rachel wird nicht begeistert sein. Nun gibt es die Möglichkeit nachzugeben und nur noch 50 zu verlangen, was sie akzeptieren wird, oder man bleibt hartnäckig und sie wird auch die 100 Goldstücke zahlen (**Q20 +200EP**). Spricht man nun wieder mit Rhobart, kann man behaupten das man nichts für das Bier bekommen hat was er akzeptieren wird, oder man gibt ihm die gewünschten 50 Goldstücke und erhält Erfahrungspunkt (**+100EP**).

Als nächstes wendet man sich an den **Arbeiter Hawkins**, der sich hinter einer der beiden Hütten im Lager aufhält. Im Gespräch erfährt man einiges über den fehlenden Schutz der Kämpfer für die Arbeiter und bietet an einmal mit Brogar zu reden. Übrigens kann man ihm ruhig sagen dass er ein Weichei ist. Gleich zu Brogar und das Thema mit den Arbeitern ansprechen. Den entsprechenden Erfolg, kann man dann Hawkins mitteilen, keine Angst er hat nichts anderes erwartet (**+25EP**).

Q21-Die Arbeiter sollen wieder arbeiten betrifft drei Arbeiter die aus unterschiedlichen Gründen nicht arbeiten. Im Zusammenhang mit diesem Quest sprechen wir aber zuerst mit **Beppo**, der oben am Eingang zum Tempel Buch führt. Wir bieten ihm an die gewünschten Artefaktkisten zu besorgen und bekommen das Quest **Q22-Artefaktlieferung**.

Risen

Der erste Arbeiter Dwight **Q23-Dwight soll wieder arbeiten**, hält sich am Lagerfeuer hinter den Hütten auf. Spricht man ihn an ist er nicht bereit etwas zutun ohne klare Anweisung. Also kurz mit Hawkins Rücksprache halten, wodurch man erfährt dass man ihm ruhig mal drohen könnte. Droht man Dwight nun, reagiert er erst nicht sonderlich angetan, aber wenn man nochmal nachlegt ist er überzeugt und fängt wieder an Kisten zu schleppen (**Q23 +200EP**).

Der zweite Arbeiter Danny sitzt oberhalb der Arena an einen Lagerfeuer. Im Gespräch erfährt man von ihm das er Unterstützung benötigt **Q24-Danny braucht Unterstützung**. Natürlich könnte man ihm gleich mitteilen dass man sich um die Viecher kümmert bzw. die schon erledigt sind, aber besser man sagt das man erst einmal mit Ricardo reden wird. Also schnell zu Ricardo am Eingang des Banditenlagers gehen und ihm das Problem von Danny mitteilen (**Q24 +150EP**). Das Ergebnis bespricht man nun wieder mit Danny (**+25EP**), und sagt ihm das ihr euch um die Viecher kümmern werdet. Anschließend kann man ihm gleich sagen, dass diese schon erledigt sind (siehe Q12) (**+125EP**), woraufhin auch er wieder die Arbeit aufnimmt.

Den dritten **Arbeiter Enrico** findet man etwas versteckt im Sumpf. Anfang des Stegs der Richtung Banditenlager führt kann man nach rechts in den Sumpf gehen. Am besten immer rechts halten und man sieht leicht erhöht ein Lagerfeuer wo sich Enrico verkrochen hat. Spricht man ihn an erzählt er das er Angst hat vor den Ahnen, welche die Tempel erbaut haben **Q25+Schutz vor den Geistern der Ahnen**. Im Gespräch kann man ihm gleich nach Erhalt des Quest's erzählen das man da etwas hat und übergibt ihm das nutzlose Amulett, welches wir früher in der Schatzkiste entdeckt haben (**Q25 +100EP**).

Nachdem nun die Arbeiter wieder alle an der Arbeit sind gehen wir zu Hawkins und berichten darüber. Spricht man mit ihm ist es am besten zuerst von jeden einzelnen Arbeiter zu berichten und erhält somit jeweils 5 Goldstücke und **+25EP**. Danach erzählen wir ihm direkt das alle wieder ihrem Job nachgehen und beenden das Quest (**Q21 +200EP**).

Als nächstes berichtet man nun noch Beppo über die neuen Artefakt Kisten Lieferungen (**Q22 +150EP**) und erhält magere 20 Goldstücke als Belohnung.

Nun ist es an der Zeit etwas Konversation zu betreiben und Infos weiterzugeben, so bekommt man nebenbei weitere Erfahrungspunkte und Belohnungen. Also fangen wir mit Rachel an.

Im Gesprächsdialog „Wegen des Lagers...“ kann man ihr nun mitteilen das die Arbeiter wieder arbeiten (**+25EP**) und die Lieferungen der Kisten wieder aufgenommen wurden (**+25EP**). Für beide Infos gibt sie einen jeweils 20 Goldstücke.

Danach geht man kurz zu Brogar, um ihm zu erzählen das Ricardo nicht auf seinen Wachposten ist. Dies ist ihm zwar egal, aber man erhält dafür weitere Erfahrungspunkte (**+25EP**).

Sam ist in der Nähe immer noch am sägen und reden also auch gleich mit ihm. Im Gespräch kann man nun das Quest **Q26-Machtgerangel** gegen Brogar und **Q27-Die Jäger sollen wieder arbeiten** starten. Nebenbei erfährt man noch weitere Infos zu den neuen Quests und kann gleich über die zwei Jäger Doug (**+25EP**) und Neil (**+25EP**) berichten, welche man ja schon im Spiel getroffen hat.

Risen

Als nächstes reden wir mit dem **Jäger Louis**, der sich im Sumpf an einen Lagerfeuer befindet. Schnell ist offensichtlich das er betrunken ist. Trotzdem muss man ihn dazu antreiben endlich wieder zu jagen, was er allerdings nicht tun will. Hat man ihm zweimal gedroht bittet er darum die Ratten im Süden zu erledigen **Q28-Wusselige Ratten**. Also schnell die 3 Ratten ausschalten (**Q28 +200EP**) und wieder zurück zu Louis um zu berichten, wodurch man 25 Goldstücke erhält (+50EP). Wenn man den Taschendiebstahl beherrscht klaut man am besten gleich das Bruchstück des Schwertes welches er in seinen Besitz hat. Nun sollte man noch alles über Brogar in Erfahrung bringen. Um diese Infos zu bekommen möchte Louis aber für jede Info ein Bier **Q29-Eine Flasche für den Säufer**. Da man sicherlich genug Bierkrüge aus dem Banditenlager aufgesammelt hat gibt man ihm also eines (**Q29 +100EP**).

Sam der immer noch Holz sägen muss erzählt man nun von Louis und seinem Alkoholproblem (**+25EP**). Danach kann man ihm erzählen das wir uns um die Jäger gekümmert haben (**+25EP**) woraufhin er uns 50 Goldstücke schenkt. Allerdings sagt er auch das er noch immer nicht jagen kann.

Nun wird es Zeit sich dem Thema Brogar anzunehmen und erzählen deswegen erst einmal Rachel das er den Don ablösen will (Info von Louis) (**+25EP**). Ebenfalls das Jäger Sam für Brogar Holz sägen muss (**+25EP**), genauso wie das er den Arbeitern keine Hilfe zukommen lässt (**+25EP**).

Der größte Aufreger für Rachel ist der Punkt mit den Schutzgeld (**+25EP**).

Nun reden wir noch schnell mit Oscar dem Schmied, der ja gleich in der Nähe ist. Im Gespräch kann man erfahren das man nur mit dem Don zusammenkommen kann wenn man etwas Wichtiges haben würde. Was das ist erfährt man gleich mit im Gespräch **Q30-Goldene Bruchstücke für Oscar**.

Der Kämpfer Craig ist unser nächster Ansprechpartner, er treibt sich immer in der Nähe des Lagerfeuers bei den beiden Hütten herum. Über ihn erfährt man über ein Spiel wo gewettet wird und über die Arena Kämpfe, wodurch das nächste Quest startet **Q31-Der beste Kämpfer der Banditen**. Die ersten beiden Gegner sind Ricardo **Q32-Besiege Ricardo in der Arena** und Lorenzo **Q33-Besiege Lorenzo in der Arena**. Bei Lorenzo kann man mit Craig um 20 Goldstücke wetten **Q37-verbotene Spiele**, dass man ihn in der Arena besiegt. Nach den zwei Kämpfen (**Q32 +100EP**) (**Q33 +100EP**), raubt man die beiden aus solange sie noch bewusstlos sind, genauso wie man auch ihre Waffen an sich nehmen kann.

Der nächste etwas schwerere Gegner ist Domingo **Q34-Besiege Domingo in der Arena**, den man mit einem Bier ködern muss. Nach dem Kampf mit Domingo (**Q34 +200EP**) spricht man wieder mit Craig als den letzten Kämpfer. Nachdem man seine Wettgewinne erhalten hat fordert man ihn nun zum Arena Kampf auf **Q35-Besiege Craig in der Arena**. Durch den Sieg (**Q35 +100EP**) hat man nun als der beste Kämpfer (**Q31 +200EP**), die Aufmerksamkeit von Brogar um auch ihn herausfordern zu können. Wichtig ist noch Craig das Bruchstück des Schwertes abzunehmen solange er noch bewusstlos ist, da er sonst 200 Goldstücke dafür haben möchte.

Risen

Q36-Besiege Brogar in der Arena kann man dann gleich starten indem man mit Brogar redet. Sollte man noch etwas Hilfe benötigen, kann man den Sumpfbauern Rhobart ansprechen, auf das Thema Zaubern (+25EP), um bei ihm für 200 Goldstücke eine Schriftrolle zu kaufen. Nach dem Sieg (**Q36 +300EP**) nicht vergessen ihn auszurauben, wegen einen weiterem Bruchstück des Schwertes, solange er bewusstlos ist **Q39-nimm Brogar Bruchstück des Schwertes ab (Q39 +200EP)**.

Kurz Sam über den Sieg informieren (+25EP). Dann Craig ansprechen und da es niemanden mehr gibt den man besiegen kann, gibt es auch keine Wetten mehr (**Q37 +100EP**)

Da Brogar nun schon die ganze Zeit immer eine drauf bekommen hat, tun wir ihm nun einmal etwas Gutes und machen uns auf um den verschwundenen Kämpfer zu finden. Dazu geht man in den Sumpf in Richtung des Lagerfeuers wo Louis sitzt. Dort hält man sich dann an der Felswand rechts, um zu einen Höhleneingang zu gelangen. In der Höhle muss man einige Grabmotten bekämpfen um dann den Leichnam des Kämpfers zu finden (**Q18 +200EP**). Dieser hat eine wichtige Liste bei sich, die es mitzunehmen gibt genauso wie das letzte Bruchstück des Schwertes (**Q30 +200EP**).

Schnell zu Brogar und berichten das der gesuchte tot ist (+50EP), woraufhin er nachfragt ob er etwas bei sich hatte. Hartnäckig verneinen und höchstens sagen das dort etwas Gold war, aber nicht die Liste rausrücken. Nun kann man nachfragen ob er noch etwas für einen zutun hat. Er zögert kurz, aber wird nun vom Schutzgeld erzählen und das wir ihm das eintreiben sollen **Q38-Schutzgeld im Banditenlager**. Man kann sich nun alles darüber von ihm erzählen lassen. Auf der Liste kann man übrigens die Namen auch nachlesen.

Rachel kann man nun erzählen das wir nun für Brogar Schutzgeld eintreiben sollen und als Beweis kann man ihr die Liste zeigen (+50EP). Sie möchte das man das nun auch durchziehen möchte und fangen somit gleich an.

Oscar der Schmied gibt einen das Schutzgeld bereitwillig (+25EP) genauso wie Obel oben bei Sumpfbauern (+25EP). Der Sumpfbauer Rhobart knöpft aber eine Bedingung **Q39-Rhobarts Moorleichen**. Die drei sind schnell erledigt wenn man sie in die Nähe des Kämpfers Clay lockt der dann helfen wird (**Q39 +250EP**). Nun zahlt auch er sein Schutzgeld und bedankt sich noch mit 50 Goldstücke (+50EP).

Als nächstes gehen wir zu den vier Arbeitern Dwight (+25EP), Hawkins (+25EP), Danny (+25EP) und Enrico (+25EP) um das Schutzgeld einzutreiben. Dann noch die zwei Jäger Louis (+25EP) und Doug (+25EP). Nun reden wir zwischendurch noch mit Sam über das Thema Schutzgeld wodurch nochmal +25EP zu bekommen sind.

Auf zu Brogar und ihm berichten das wir von allen das Schutzgeld kassiert haben (**Q38 +250EP**).

Natürlich möchte er das Geld nun auch haben, aber warum nicht gleich selbst behalten!

Daraufhin sprechen wir kurz mit Rachel (+25EP) die nun sagt wir sollen Brogar drohen, um ihn nun endgültig abzudrängen, was wir auch gleich tun (**Q26 +350EP**).

Zurück zu Rachel und erzählen was passiert ist und sie belohnt einen mit 150 Goldstücke (+50EP). Am besten fragt man sie gleich noch nach einen Schlafplatz, woraufhin sie einen Brogars Hütte überlasst. Natürlich muss man das Brogar auch mitteilen. Etwas genervt zieht er aber ab. Auch muss man ihm nun sagen das Sam (+50EP) wieder Jagen wird (**Q27 +200EP**), schnell zu Sam und ihm Bescheid geben damit er auch loslegt.

Risen

Auch ein weiteres Quest kann man nun abschließen, in dem wir nun nochmal mit Rachel reden und berichten das es im Lager nun nichts mehr für einen zutun gibt (**Q15 +150EP**), als Belohnung gibt es 100 Goldstücke. Vorher erzählt man ihr noch das die Jäger wieder arbeiten und sie gibt einen 20 Goldstücke (**+25EP**).

Nun wenden wir uns dem letzten noch nicht erledigten Quest zu, um endlich zum Don durchzukommen. Dazu gehen wir zuerst zu Oscar dem Schmied und geben ihm die 5 Bruchstücke des goldenen Schwertes (**+200EP**). Er bedankt sich dafür mit 50 Goldmünzen und schmiedet das Schwert neu. Sobald er fertig ist gibt er es einen um es kurz bewundern zu können, natürlich behalten wir es da es ein ideales Geschenk für den Don ist. Würde man ihm es zurück geben müsste man es für 200 Goldmünzen abkaufen. Also gehen wir nun kurz zu Rachel und sagen ihr das wir ein Geschenk für den Don haben, womit sie uns nun endlich die Erlaubnis gibt den Anführer sprechen zu dürfen (**Q14 +400EP**). Kurz mit der Wache am Eingang des Tempels reden (**+25EP**) und nun können wir immer rein wann immer wir wollen.

Zuerst sollte man nun mit den Don selbst sprechen. In dem Gespräch kann man alle Optionen durchgehen, aber auch wenn man das Schwert für sich selbst behalten kann ist es eigentlich besser es ihm zu überreichen **Q40 –Bringe Don Esteban das goldene Schwert (Q40 +1000EP)**. um eine Belohnung zu bekommen von 150 Goldstücke (**+100EP**). Desweiteren bekommt man von ihm dem Auftrag in die Hafenstadt zu gehen um dort zu schauen ob alles in Ordnung ist und so viele Infos zu sammeln wie nur möglich **Q41-Lagebericht für den Don**. Jetzt könnte man ihm auch noch alles über Brogar erzählen aber wenn man dies nicht tut wird sich Rachel später dafür noch bei einen bedanken und lassen dies also.

Im Tempel kann man nun noch mit allen anderen Anwesenden sprechen, wobei hier noch wichtig ist alle Gesprächsoptionen mit **Cormac** durchzugehen für ein weiteres Quest **Q42-Sprich mit Meister Illmar**, um dies später in der Vulkanfestung zu lösen.

Genauso ist der **Kämpfer Fincher** wichtig, den von ihm bekommt man den Auftrag ein Lager der Weisen in der Nähe anzugreifen **Q43-Eroberung des Artefaktlagers**. Den Angriff kann man selbst Anführen, wozu man dann die Kämpfer ansprechen muss. Oder man lässt dies Fincher selbst tun, bei letzteren nimmt er dann auch am Kampf selbst teil und da er einer der beste Kämpfer ist, macht es das Quest um einiges leichter.

Die Kämpfer machen sich nun von selbst auf den Weg, bzw. man muss diese Ansprechen wenn man selbst den Angriff führt. Der Treffpunkt ist am Ende des Steges außerhalb des Lagers.

Sobald man den Angriff starten möchte reden wir mit Fincher. Es geht nun zu der Tempelruine die uns am Anfang der Jäger Neil gezeigt hat wo er uns zum Banditenlager führte. Dort steht eine Wache am Eingang die recht schnell ausgeschaltet werden kann. Im kleinen Tempel trifft man auf 2 Biester die ebenfalls leicht zu erledigen sind und findet eine Zauber Schriftrolle. Der weitere Durchgang ist jedoch durch ein Gitter versperrt. Dieses kann man öffnen, wenn man mit dem Bogen auf den Schalter schießt der sich an der Decke des Raumes befindet. Dabei schließt sich zwar der Durchgang ins freie, aber das ist erst einmal egal.

Im kleinen Raum hinter dem nun offenen Gitter, gibt es eine Truhe zum Plündern und weitere Kleinigkeiten. Auf dem Tisch steht eine Kristallkugel für Telekinese welche man nutzt. Zurück im Vorraum kann man die Telekinese wieder auf denselben Schalter an der Decke anwenden und schon geht das Gitter wieder zu und der Weg in die Außenwelt ist dafür wieder offen.

Risen

Seitlich am Tempel vorbei geht es nun zum Lager der Weißen um diese anzugreifen. Die ersten 3 Rekruten sind dabei leichte Gegner, besonders wenn man es schafft einen aus der Entfernung mit dem Bogen zu beschießen. So kommen diese angerannt und mit etwas Glück merkt der anwesende Meister noch nichts davon. Alleine ist dieser dann leichter zu erledigen, da es sich um einen schweren Gegner handelt. Ein kleiner Tipp, gefallene Gegner bei der ersten Gelegenheit plündern da sonst die Banditenkollegen auch mal hinlangen. Ein kleines Stück weiter befindet sich dann noch eine weitere Gruppe Rekruten und ein Ausbilder.

Wenn alle Gegner erledigt sind findet man im Lager 3 Kisten mit Hilfreichen Inhalt. Spricht man einen Kämpfer an löst sich die Gruppe wieder auf. Um das Lager herum findet man dann noch einige wilde Tiere um Erfahrungspunkte zu sammeln. Zurück im Lager berichten wir dann zuerst Fincher der uns den Auftrag gegeben hat (**Q43 +100EP**). Er möchte nun noch das die Artefaktkisten ins Lager transportiert werden **Q44-Bergungsarbeiten**. Natürlich werden wir uns selber darum kümmern da es mehr EP einbringt. Zuerst Hawkins ansprechen und ihm deutlich sagen das er sich an die Arbeit machen soll **Q45-Hawkins soll wieder arbeiten (Q45 +150EP)**. Da wir uns selbst um die Arbeiter kümmern gibt es dafür nun **+25EP**. Also ab in den Sumpf und Danny (**+25EP**), Enrico (**+25EP**) und Dwight (**+25EP**) Bescheid geben.

Berichtet man Fincher das nun alles läuft (**Q44 +200EP**), kann man weitere Gesprächsoptionen durchgehen wodurch man über einen seltsamen Osttempel erfährt **Q46-Berichte Fincher über den seltsamen Tempeleingang im Osten**. Ebenfalls sollen wir uns um Schatzsucher kümmern **Q47-Schatzsucher gesucht**. Zusätzlich erhält man so auch eine Karte der Insel.

Schnell zum Don und erzählen das wir das Artefaktlager eingenommen haben **Q48- Berichte Don über den Erfolg beim Artefaktlager (Q48 +100EP)** wodurch er uns 100 Goldmünzen schenkt.

Bevor wir nun das Banditenlager für längere Zeit wieder verlassen, wird uns Lorenzo noch eins reinhauen wollen, da er vom wütenden Schmied Oscar dazu angestachelt wurde. Man kann gegen ihn kämpfen oder mehr bezahlen. Wenn wir deswegen dann mit Oscar geredet haben sagen wir Rachel zum Abschluss noch das wir Brogar nicht an den Don verraten haben, wodurch sie sich mit 50 Goldstücke bedankt (**+100EP**).

Risen

Novizenhof

Da es jetzt nichts mehr im Banditenlager zu erledigen gibt und wir ja Aufträge in der Hafenstadt haben, verlassen wir das Lager und machen uns auf den Weg. Dazu gehen wir zurück zu dem Haus wo Neil herumsitzt und folgen dann den Weg, welchen er uns Anfangs gezeigt hat um zum Novizenhof zu gelangen.

Am Novizenhof angekommen treffen wir zuerst links auf den **Novizen Benny** und sprechen ihn an. Er hat nicht nur einiges zu erzählen sondern benötigt auch Hilfe (**Q49-Hilf Benny bei der Feldarbeit**). Die 10 Kornpflanzen sind schnell gefunden (**Q50-Kornernte**) auf dem kleinen Feld (**Q50 +50EP**). Also übergeben wir Benny die Pflanzen (**Q49 +50EP**).

Nun spricht man **Tristan** vor dem Haus an und fragt ihm im Gespräch nach Arbeit auf dem Hof (**Q51-Hilf dem Novizenhof**), damit wir den Weg zur Hafenstadt gezeigt bekommen. Danach kann man ihm sagen das wir Benny schon geholfen haben (**+50EP**) und erhalten dafür 20 Goldmünzen. Im Haus kann man den Buchständer anschauen ohne Ärger zu bekommen.

Wir reden nun mit **Tellur** der auf dem Feld gegenüber von Benny arbeitet und erfahren im Gespräch das er nichts mehr zu tun hat. Also gleich zu **Henson** der auf die Schweine aufpasst. Er hat Probleme mit Wölfen und helfen ihm bei dem Problem (**Q52-Töte die hungrigen Wölfe**). Diese sind an der Höhle nördlich zu finden in der es auch noch eine Kiste zu finden gibt. Den zweiten Ausgang sollte man noch nicht verlassen da dieser in ein gefährliches Gebiet führt.

Nachdem wir die Höhle wieder verlassen treffen wir gleich auf Henson der uns vor einen Weißen warnt und uns sagt dass wir uns im Schuppen verstecken sollen. Dort schläft man einfach eine Runde und können auch ungestraft die Kiste plündern die sich dort befindet. Vor dem Schuppen treffen wir dann wieder auf Henson und berichten ihm (**Q52 +25EP**). Er bedankt sich mit einen Heiltrank und erhalten weitere Erfahrungspunkt (**+50EP**).

Da es keine weitere Arbeit gibt erzählen wir nun Tristan von den erledigten Wölfen (**+50EP**) und erhalten 25 Goldstücke. Genauso erzählen wir ihm das Tellur nichts für uns zu tun hat (**+50EP**). Somit gibt es nichts mehr an Arbeit auf dem Novizenhof (**Q51 +75EP**) und melden ihm dies. Nun wird uns Tellur den Weg zur Hafenstadt zeigen, wenn wir ihm darauf ansprechen (**Q53 -Folge Tellur**).

Risen

Weg zur Hafenstadt

Wir folgen ihm bis zum See (**Q53 +50EP**) und lassen uns natürlich weiter den Weg zeigen (**Q54-Folge Tellur über den gefährlichen See**) bis zum nächsten Zwischenstopp (**Q54 +50EP**). Es geht weiter (**Q55-Folge Tellur weiter**) bis zum Weg der uns in die Vulkanfestung bringen würde (**Q55 +50EP**). Noch einmal geht es ein Stück weiter (**Q56-Folge Tellur ein letztes mal**) bis zu einer Weggabelung, wo uns der Weg nach rechts, der in einer Felsspalte verläuft, zum Hinteren Tor der Hafenstadt bringt (**Q56 +50EP**).

Anstatt nun einfach zur Hafenstadt zu rennen schaut man sich aber noch etwas in der Gegend um und folgen zuerst den Weg nach links an der Weggabelung. Dieser bringt uns zu einer Jagdhütte, wo wir auf **Marvin** treffen. Dieser ist nicht nur einer der verlorenen Söhne, wie sich später herausstellen wird, sondern er hat auch noch ein weiteres Quest für uns (**Q57-Die verfluchten Burgherren**), welches sich über einen längeren Zeitraum hinzieht aber auch entsprechend Gold, Ausrüstung (Schild des Patroscon) und mehr einbringt. Den ersten der Vasallenringe, der Auslöser seiner Probleme, übergibt er uns gerne sofort.

Auf dem Wegstück zwischen der Weggabelung und dem Weg zur Vulkanfestung, sollte man sich noch etwas genauer umschaun um 2 Truhen zu plündern und einen weiteren Kurzbogen, als auch Goldmünzen zu finden. Dabei trifft man an einer Stelle auf eine Donnerechse die einfach noch zu stark ist, aber man kann leicht um sie herumgehen um zu der einen Schatzkiste zu gelangen. Diese rentiert sich, da man dort ein Amulett findet welches die eigene Lebensenergie um 20 Punkte erhöht.

Am Weg der zur Vulkanfestung führt kann man **Stan** ansprechen, welcher dort Wache schiebt. Im Gespräch wird er einiges erzählen und man kann auch die Fähigkeit Taschendiebstahl bei ihm anwenden um ihm einen Nautilus Zauber zu klauen.

Hinter ihm gibt es eine weitere kleine Tempelruine, die nun von uns aufgesucht wird. In dieser findet man im ersten Raum, nach der Treppe, kaum etwas Wertvolles. Von dem Gitter hält man sich aber fern, da sich davor eine Stachelfalle im Boden befindet. Um das Gitter zu öffnen schießt man einen Pfeil auf den Schalter darüber. Da sich dahinter eine Panzerechse aufhält, kann man diese nun leicht mit einem weiteren Pfeil herauslocken bis hin zu Stan, der einen dabei hilft diese zu besiegen. Zurück in der Ruine überspringt man einfach die Stachelfalle um in dem zweiten Raum nun die dortige Schatzkiste zu plündern.

Wenn man sich nun etwas erholen muss, kann man natürlich in der Jagdhütte bei Marvin sich etwas ausruhen und wieder regenerieren. Nun folgen wir dem Weg der uns zur Hafenstadt führt.

Gleich nach der Felsspalte kann man gegen Gnome kämpfen (links gehen), um so eine Schatzkiste und weitere Wertvolle Gegenstände zu finden. Dabei findet man bei einen der Gnome auch einen Werkzeugbeutel, diese sind später im Spiel noch wichtig für ein weiteres Quest.

Weiter in Richtung Hafenstadt schaut man sich rechts und links des Weges um für weitere Pflanzen und Schatztruhen. Die Gegner auf die man trifft sind recht einfach zu besiegen. Von der einen Höhle (links des Weges) hält man sich aber noch fern, den die Guhls darin sind „noch“ nicht zu besiegen.

Bevor man nun mit der **Wache Leto** am Tor redet, schaut man sich noch mal rechts und links vor dem Tor um und findet rechts einige Goldmünzen und etwas weiter links vom Tor eine Leiche und eine weitere Schatzkiste, die sich öffnen lässt wenn man schon die erste Stufe des Schlösser knackens erlernt hat.

Risen

Die Hafenstadt

Um in die Stadt zu gelangen gibt es, zu diesem Zeitpunkt, nur die Möglichkeit 100 Goldstücke an die **Wache Leto** zu zahlen. Freundlich wie er ist gibt er uns, neben einigen Infos während des Gesprächs, auch eine Karte der Stadt mit auf den Weg.

Wichtig ist das man nun anfängt zu überlegen welchen Weg man gehen möchte, den in der Stadt muss man jeweils 4 Hauptquests erledigen, für eine der Parteien. Entweder man geht den Weg des Banditen oder macht Karriere als Ordenskrieger. Beim letzteren kann man sich mit einem Nebenquest auch eine Empfehlung erarbeiten, um zum Magier ausgebildet zu werden. Im folgenden Lösungsweg habe ich mich für die Laufbahn eines Banditen entschieden. Entscheidet man sich für den Orden sind die meisten Nebenquests genauso möglich.

Durch das betreten der Hafenstadt löst sich das Quest **Q58-in der Hafenstadt (Q58 +100EP)**. Wir treffen nach dem Tor auf den **Bauer Arno** der über seine kranke **Frau Martha** klagt und auch recht wenig in seinen Besitz hat. Hilft man ihm im Gespräch mit 25 Goldstücke, bedankt er sich dafür und erhält auch Erfahrungspunkte (**+25EP**).

Nur ein Stück weiter steht links der Bandit Delgado. Im Gespräch erfahren wir einiges über seine Problem und helfen ihm natürlich **HQ59-Schutzgeld Costa**. Geht man nun weiter wird man von dem Ordenskrieger Sabrosa angesprochen der gesehen hat wie wir uns mit Delgado unterhalten haben **Q60-Sabrosa will wissen was Delgado plant**. Da wir ja schon wissen das es um Schutzgeld geht erzählen wir ihm das (**Q60 +100EP**), an dieser Stelle macht das noch gar nichts aus bei der Entscheidung welcher Partei man angehören möchte. Er bietet auch an für ihn zu arbeiten, was man erst mal bejahen kann **Q61-Zum Schein für Delgado**, auch hier kann noch nichts passieren.

Um nun das Schutzgeld einzutreiben kann man den leichten Weg gehen und einfach den **Pfandleiher Costa** beklaunen. Ihn und seinen Bodyguard findet man gleich hinter Sabrosa der Treppe runter. Hat man das Talent Taschendiebstahl noch nicht, spricht man zuerst **Fuller** an und fordert ihn im Gespräch heraus. Sobald er Bewusstlos ist nach dem Kampf, noch schnell plündern und sofort Costa ansprechen. Im Gespräch deutlich machen das wir hier sind um das Schutzgeld einzutreiben, er wird es aber nicht freiwillig herausgeben und es muss noch einmal gekämpft werden. Fuller ist noch im Land der Träume und andere werden sich nicht einmischen.

Nun ist der Punkt erreicht wo man sich endgültig entscheiden muss und entsprechend nun dem Ordenskrieger Sabrosa berichten oder dem Banditen Delgado.

Ich gehe wie schon gesagt in der Lösung den Weg des Banditen und berichte als Delgado über den Erfolg (**HQ59 +100EP**), dabei wird **Q61** abgebrochen. Delgado wird uns jetzt noch erzählen, das wir noch weiter abkassieren können (**Q62-Schutzgeld Josh**).

Wir gehen nun tiefer in die Stadt und treffen auf den Fischstand wo man **Salty** anspricht. Dieser möchte unbedingt seinen Fischstand verkaufen und wir helfen ihm dabei natürlich **Q63-Salty will seinen Fischstand verkaufen**. Dieses Nebenquest löst man dann leicht nebenbei.

Geht man nach rechts trifft man auf den Magier Belschwur an einen großen Kochkessel. Er möchte das man ihm hilft Heiltränke zu verteilen **Q64-Medizin für alle**. Die Liste mit Namen gibt er einen mit. Dieses Quest muss man erledigen, wenn man den Weg des Ordens geht, um so die Empfehlung zu erhalten welche die Magier Ausbildung erst ermöglicht.

Risen

Als nächstes geht man rechts von Belschwur die Treppe hoch und trifft in dem kleinen Raum auf dem **Jäger Cole**. Er ist der erste der einen Heiltrank erhält. Im Gespräch erfährt man auch das er seinen Bogen an Costa verkaufen musste. Diesen besorgen wir ihm dann später wieder.

Wieder zurück reden wir gleich mit dem Verkäufer Flavio und bekommen das Quest **Q65-Felle für Fleisch**. Die Felle kann man überall in der Stadt mehr oder weniger leicht auftreiben, wen man nicht schon genug von Außerhalb mitgebracht hat.

Die Treppe runter bringt uns zur Bar von **Josh**. Ihn sprechen wir auf das Schutzgeld an und erfahren dabei von einer Abmachung die er vorher mit Delgado hatte. Hält man sich an die Abmachung bekommt man von ihm Tipps und Freibier (**Q62 +100EP**). Auch Josh erhält einen Heiltrank.

Auf den Weg zurück zu dem Bauern mit der kranken Frau, sieht man meistens links auf einer Bank **Finn** sitzen der auch einen Trank erhält.

Vor der Treppe wo Sabrosa wache schiebt, trifft man auf der rechten Seite den **Bauern Elias** und übergibt ihm den vierten Heiltrank. Die Treppe hoch führt uns nun wieder zu dem Bauern Arno, dem wir den letzten Trank übergeben (**+50EP**). Er erzählt im Gespräch dass dies aber noch nicht genug ist, ohne ein Bett für seine kranke Frau Martha **Q66-die kranke Bauersfrau**.

Wir berichten also zuerst den Meister Belschwur über den Erfolg mit den Heiltränken (**Q64 +100EP**). Sagt man ihm das mit der kranken Frau, gibt er den Hinweis es einmal bei Costa zu versuchen. Natürlich sprechen wir schnell Costa an und übergeben ihm 30 Goldstücke für die Übernachtung (**+25EP**), da es kostenlos bei ihm nicht geht. Erzählen wir nun den Bauern Arno von der Schlafmöglichkeit sollen wir noch mit seiner Frau selbst reden (**Q66 +250EP**), die sich für die Hilfe dankbar zeigt.

Nun geht man in Richtung Hafen und in Richtung Kneipe. Auf deren Dach ist übrigens ein Geldbeutelchen versteckt. In der Kneipe trifft man gleich links auf den Betrunkenen **Ingvars**, dem wir gleich die Rüstungsplatte während des Gesprächs klaut. Diese ist wichtig für ein weiteres Quest. In der Kneipe sprechen wir gleich darauf den **Fischer Nico** an und reden mit ihm über den Fischladen von Salty, vorher muss man ihm aber einen Rum ausgeben (**+25EP**). Im Gespräch überzeugen wir ihn das es für ihn das beste ist den Laden zu kaufen nur scheitert es am Geld. Wenn wir ihm das Geld geben erhalten wir als Dank einen wertvollen Ring von ihm.

Ebenfalls lungert dort **Dytar** herum. Wir erfahren das er einer von drei Brüdern ist die alle Schatzsucher sind. Sogleich möchte er uns auch ein Artefakt verkaufen (Goldschale), was man kaufen aber auch klauen kann. Dieses ist für ein weiteres Quest nötig.

Bevor wir weitermachen und noch mehr Quests starten, kann man nun eines abschließen und gehen dazu zum Fischladen von Salty und berichten ihm von Nico (**Q63 +200EP**).

Schon zu diesem Zeitpunkt (kann auch später passieren) kann man von einen Ordenskrieger angesprochen werden **Q67-Sprich mit dem Kommandanten der Stadt**. Die Wache wird einen nun durchlassen. Vorher findet man rechts vor dem Tor zwischen Felswand und Mauer eine vergrabene Schatzkiste. In dem bewachten Bereich kann man alle Schwerter usw. an den Wänden klauen und auch die Kisten plündern. Kommandant Carlos erzählt er hat schon von uns gehört und möchte wissen was unsere Absichten sind. In dem Fall haben wir uns ja schon für die Banditen entschieden und kann es ihm ruhig sagen bzw. das man noch unentschlossen ist (**Q67 +100EP**).

Risen

Nun spricht man den Ordenskrieger Rodrigues an der das Schlachthaus bewacht. Er hat Probleme mit Einbrüchen in der Stadt und möchte das wir ihm helfen. Natürlich helfen wir ihm und starten das Quest **Q68-Finde den Spitzel des Einbrechers**.

Nachdem wir in Erfahrung gebracht haben wer alles bestohlen wurde, fangen wir gleich nebenan bei dem **Buchhalter Baxter** mit den Ermittlungen an. Um mit ihm ins Gespräch zu kommen muss man jedoch eine Rechnung lösen (Ergebnis 238) **Q69-Kopfrechnen (Q69 +100EP)**.

Er wird uns drei Namen von Personen sagen welche an dem Tag bei ihm waren und was gestohlen wurde. In den Gesprächsoptionen kann man ihn auch darauf ansprechen, dass wir die Felle für ihn haben aus dem Q65. Geben wir ihm die Felle erhalten wir das Fleischpaket.

Als nächstes auf dem Weg liegt der **Kartenzeichner Nelson** und reden mit ihm ebenfalls über den Einbruch. So erfahren wir wieder drei Namen. Ihm wurde ein wertvoller Ring gestohlen und möchte diesen wiederhaben **Q70-Nelsons Ring**.

Nun geht es noch zu **Flavio** und fragen ihn ebenfalls nach dem Einbruch. Wieder erfährt man drei Namen und stellen nun fest, dass bei allen Einbrüchen Doyle vorher gesehen wurde. Wenn man nun bei Flavio ist, erzählt man ihm auch gleich das man das Fleischpaket dabei hat. Er schickt uns nun damit zu Belschwur. Gleich zu Belschwur und das Fleisch abgeben (**Q65 +200EP**) und auch berichten das man für die kranke Frau (Martha) ein Quartier besorgt hat (**+25EP**). Als kleines Dankeschön erhält man von ihm 2 Heiltränke.

Einige weitere Erfahrungspunkte kann man erhalten in dem kurz noch einmal zu dem Händler Flavio geht und ihm erzählt das man das Fleisch an Belschwur geliefert hat (**+50EP**) und erhält sogar zwei Heiltränke. Auch Belschwurs **Novize Gilles** kann man berichten (**+25EP**).

Bevor wir uns nun auf den Weg zu Doyle machen sprechen wir den Banditen Cid an (gegenüber des Kartenzeichners). Im Gespräch stellen wir fest wie es sich zwischen ihm und Rodrigues verhält und was er wissen möchte **Q71-Was hat Rodrigues vor**. Da wir ja schon für den Ordenskrieger unterwegs sind (**+25EP**) berichten wir Cid das auch gleich (**Q71 +100EP**). Am besten spricht man nun auch gleich seine Frau **Cathy** an. Sie erzählt wie super Cid ist und das er ihr vor kurzen einen Ring geschenkt hat. Man sollte sie einfach reden lassen (ablenken) und nur nicht aufgeben, so erhält man schnell die Gelegenheit ihr den Ring klauen zu können.

Der Ring stellt sich als der gestohlene Ring von Nelson heraus was und also gleich veranlasst zu Nelson gegenüber zu gehen und ihm den Ring zurückzugeben (**Q70 +150EP**). Er freut sich sehr darüber und schenkt uns den Ring.

Nun suchen wir Doyle. Diesen findet man im Schlafraum des Pfandleihers Costa wo er ein Schläfchen hält. Schon nach harmlosen Drohungen gibt er alles zu und man muss sich wieder zwischen Don und dem Orden entscheiden (**Q68 +200EP**). Also für den Don, was bedeutet das Doyle verschwinden muss **Q72-Doyle muss verschwinden**. Im weiteren Gespräch erfährt man das er sogar über die Stadtmauer springen würde und wir merken das er es ernst meint und spielen mit (**Q72 +200EP**).

Berichtet man nun Cid das wir seinen Spion gefunden haben (**+50EP**) geht er davon aus, dass wir ihn getötet haben (**+50EP**) aber will darüber nicht mehr wissen (**+50EP**). Im Zuge des Gesprächs startet ein weiteres Quest **Q73-Den Fleischer abkochen**. Man erfährt auch dass man bei Cathy nun einen unbegrenzten Vorrat an Dietriche kaufen kann.

Geht man nun noch schnell zu Rodrigues und erzählt ihm von dem Ergebnis und das der Spion entkommen ist (Entscheidung für Don) freut er sich zwar nicht aber erhalten **+25EP**.

Risen

Am besten geht man nun gleich weitere kleine Nebenquests an die sich im Brodel der Hafenstadt erledigen lassen. Dort spricht man zuerst mit Sonja der Chefin. Im Gespräch bietet sie an für Geld Informationen zu liefern und man erfährt etwas über den unangenehmen Zeitgenossen Erikson, wenn man mit ihr über den Lauf ihrer Geschäfte redet. Also reden wir nun mit einem ihrer Mädchen die mit Erikson Probleme hatte. **Carol** finden wir nebenan in einer Badewanne. Im Gespräch erzählt sie was Erikson getan hat und bieten ihr unsere Hilfe an **Q74-Frauenschläger**.

Erikson sitzt direkt vor dem Raum auf einer Bank, sprechen ihn an und sagen ihm unsere Meinung und das wir ihm nun mal deutlich machen was Sache ist. Sobald man ihn im folgenden Kampf **Q75-Besiege Erikson** niedergeschlagen hat (**Q75 +50EP**), sollte man ihn schnell ausrauben solange er Bewusstlos ist. So erhält man einen wichtigen Schlüssel. Nach dem Kampf setzt er sich wieder auf die Bank und sprechen ihn gleich wieder an, am besten auf den Schlüssel und das er sich hier verziehen soll.

Erzählt man nun Sonja darüber (**+25EP**) schenkt sie einen 50 Goldmünzen. Auch Carol bedankt sich mit einigen Goldmünzen (**Q74 +100EP**), wenn man ihr erzählt das man ihm nicht nur eine rein gehauen, sondern auch dafür gesorgt hat das er sich aus dem Haus geschlichen hat.

Ein weiteres kleines Quest eröffnet sich wen man Sonja auf eine Nacht mit einem Mädchen anspricht und sie mit 50 Goldmünzen dafür bezahlt **Q76-Eine Nacht mit Olga**. Olga der wir nun sagen bei Sonja bezahlt zu haben, wird sich nach dieser Nacht (**Q76 +100EP**) sogar mit einer Schriftrolle bedanken.

Frisch ausgeruht suchen wir wieder die Kneipe auf und reden mit **Vasili**, um ihm eine weitere der Rüstungsplatten zu klauen. Danach sprechen wir **Patty** an.

Patty ist eine weitere wichtige Person mit einigen Nebenquests und entwickelt sich im Zuge des Spiels auch zu einer guten Freundin, die uns später im Kampf gegen die Echsenkrieger unterstützt. Also helfen wir ihr den Vater wiederzufinden **Q77-Der verschollene Vater** und erfahren nebenbei etwas über einen Kapitän Romanov. Ebenfalls möchte sie irgendwie aus der abgesperrten Hafenstadt entkommen **Q78-Patty will die Stadt verlassen**.

Den ersten Schritt haben wir schon erledigt und sprechen sie wegen ihren Vaters an, zeigen ihr den Schlüssel von Erikson (aus dem Bordel) welchen sie dann erkennt (**+25EP**). Der Schlüssel muss also zu einem Haus in der Stadt gehören. Einfach der Treppe hoch zwischen dem Haus von Cid und dem Kartenzeichner. Auf der rechten Seite sieht man ein Haus mit verschlossener Tür, welche man nun mit dem Schlüssel öffnen kann. Im Haus findet man eine Truhe mit einigen nützlichen Dingen und einem alten Dokument.

Zurück bei Patty erzählen wir ihr von dem Haus und zeigen das Schriftstück (**Q77 +100EP**), nun könnten wir 200 Goldstücke erhalten, diese lehnen wir jedoch ab um mehr von ihr zu erfahren. Nebenbei schenkt sie uns das kleine Häuschen.

Gehen wir aus der Kneipe nach links sieht man einen Orker stehen, an dem wir vorbei der Treppe hoch gehen. Dort durch die offene Türe und mit einem Dietrich die Truhe von **Buddy** öffnen. In dieser findet man eine weitere Rüstungsplatte **Q78-Buddys Rüstungsplatte (Q78 +50EP)**. Sollte man die Truhe noch nicht öffnen können weil man noch nicht die Fähigkeit dazu hat, muss man Buddy ansprechen (schleppt Kisten am Kai) und ihm den Schlüssel zB. klauen. Nachdem man die Platte hat geht man zu Buddy und erzählt nun davon um dafür sogar EP's zu erhalten (**+50EP**).

Risen

Vor dem Lager finden wir auch den **Banditen Lukar**, der aber erst mit uns redet wenn man mit ihm ein Stück weiter geht. Spricht man mit ihm erfährt man das er Artefakte aus dem Lager stehlen lässt, die Diebe ihn nun aber das Diebesgut nicht abgeben. Dabei handelt es sich um Vasili, Buddy und Ingvar. Wir verhandeln mit ihm und machen eine Belohnung von 400 Goldstücke aus **Q79-Lukar will die fünf Rüstungsplatten**.

Bevor wir ihm aber die Rüstungsplatten geben sprechen wir vorher noch mit dem Ordenskrieger Carasco, der vor dem Lager Wache hält. Wir erfahren dabei von den gestohlenen Rüstungsplatten die er wieder haben möchte als auch von 3 Goldschalen die aus der Stadt geschmuggelt werden sollen (eine haben wir schon aber behalten das natürlich für uns). Im Gespräch sagen wir ihm nun das wir schon von den Rüstungsplatten gehört haben und bestätigen auch seine Vermutung das Lukar nach den Platten sucht.

Da wir hier den Weg des Banditen verfolgen (für den Don), gehen wir natürlich an dieser Stelle zurück zu Lukar und übergeben ihm nun die Platten (**Q79 +300EP**). Die 400 Goldstücke sind damit unser und das dritte Hauptquest in der Hafenstadt ist gelöst.

In Richtung Hafenkai am Lagerhaus steht ein Ordenskrieger Wache. Sprechen wir **Sergio** an erfahren wir von dem Gefangenen Romanov in der Hafenkazelle und das er dort festgehalten wird wegen dem Gold das er versteckt hat **Q80-Sergio will Romanovs Gold**.

Vor der Hafenkazelle steht die Stadtwache Dick. Im Gespräch sagt er das er den Zellenschlüssel hat **Q81-Besorge Dicks Zellenschlüssel**. Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten diesen zu bekommen. Der einfachste ist diesen zu klauen, oder Risiko gegen ihn zu kämpfen oder 100 Gold geben. Es geht aber auch eleganter und bringt mehr Erfahrungspunkte. Wir helfen ihm eines von Sonjas Mädchen zu bekommen **Q82-Ablenkung für die Knastwache**. Also schnell zu Sonja und für 50 Gold ein Mädchen buchen (**+25EP**). Wir bekommen Anika die am Hafenkai vor dem Lagerhaus sitzt. Wir erzählen das wir bezahlt haben und schicken sie zu Dick. Wenn sie angekommen ist sagen wir Dick dass wir ein Mädchen besorgt haben und er will daraufhin hinter der Zelle nachschauen, wo Anika dann wartet. Sprechen wir nun hinter der Zelle mit Dick (**Q81 +150EP**), erhalten wir den Schlüssel und er ist zufrieden mit Anika (**Q82 +200EP**).

In der Zelle können wir nun endlich mit Kapitän Romanov sprechen. Mit ihm kann man nun ein längeres Gespräch führen um mehr über seine Rolle auf der Insel zu erfahren. Auch kann man mit ihm über Patty reden (**+25EP**). Der wichtigste Punkt ist jedoch das wir ihm etwas bringen sollen **Q83-Romanovs Seemannskiste**. Diese soll sich oben im Lagerhaus befinden welches aber bewacht wird.

Um in das Lagerhaus zu kommen kann man den Orker ablenken, indem man diesen in den Raum lockt in den Buddy immer Kisten schleppt. Dann schnell in den Eingang rennen wo dieser immer wache hält und die Treppe rauf und über den Außensteg in das andere Gebäude rüber. Einfacher geht es wenn man auf dem Weg zurück von der Hafenkazelle an der Felswand hochklettert. Dies geht über das dort herumliegende Boot. Dann kann man von oben auf das Dach und direkt auf den Steg gelangen um dann im Dachgeschoss alle Kisten (darunter auch Romanov's) und Schränke schnell zu plündern, bevor jemand unsere Anwesenheit bemerkt.

Sprechen wir nun wieder mit Romanov und übergeben ihm die Kiste (**Q83 +250EP**) und erhalten 300 Gold als Belohnung. **Q80** wird nun abgebrochen da wir uns so wieder für den Don entschieden haben. Da wir nun viermal für den Don gearbeitet haben, kann man nun jeden Banditen nach dem Anführer in der Stadt fragen. Diesen besuchen wir aber erst später.

Risen

Jetzt sprechen wir auf den Rückweg vom Hafenkai mit Buddy, der uns für 50 Goldmünzen einiges über Artefakte erzählt und für weitere 50 Gold erzählt er uns auch wo die Sarkophage stehen. Dort wo man Buddys Kiste gefunden hat gibt es noch einen Durchgang mit einer verschlossenen Tür, die man mit entsprechenden Fähigkeiten beim Umgang mit dem Dietrich öffnen kann. Ansonsten kann man auch diesen Raum erreichen wenn man wie vorher über die Dächer geht. Sobald man auf dem richtigen Dach steht, stellt man sich knapp an das eine Ende des Dachs und sieht unter sich einen Vorsprung wo ein Holzwagen an einen Seilzug hängt, auf diesen kann man sich dann vorsichtig herunterfallen lassen. Drinnen plündert man dann alles und liest auch im Buch auf dem Buchständer.

Wieder draußen gehen wir zu Patty und sprechen sie auf ihren Vater an und was wir von Romanov erfahren haben (+25EP).

Man sucht nun den Fleischer Dargel auf und macht ihn darauf aufmerksam das er Schutz braucht. Es wird zum Kampf kommen **Q84-wer mit dem Fleischer tanzt (Q84 +50EP)**. Sobald er Bewusstlos ist schnell ausrauben und nach oben und sofort die Kiste öffnen **Q85-Räum Dargels Kiste leer**, bevor jemand kommt oder Dargel wieder aufwacht (**Q85 +150EP**). Den Auftrag für Q85 erhält man übrigens wenn man nach dem Kampf mit Dargel zu Cid geht und ihm berichtet dass der Fleischer nicht zahlen will. Also soll man seine Kiste plündern um ihn einen Denkkzettel zu verpassen. Das Quest **Q73** wird aber abgebrochen nach dem Kampf mit Dargel.

Ein kleines Nebenquest gibt es wenn wir die Bar von Josh auf und ihn nun auf einen Tipp ansprechen. Er sagt uns das wir den Truhenschlüssel von Jack im unteren Raum des Leuchtturms über den Fässern finden werden **Q86-Jacks Truhe**. Also auf zum Leuchtturm und im unteren Raum den Schlüssel holen. Im oberen Raum kann man dann Jacks Truhe öffnen (**Q86 +100EP**).

Natürlich sprechen wir auch mal mit Jack **Q87-Jack braucht einen Rum**. Geben ihm seinen Rum (**Q87 +50EP**) und hören noch etwas zu.

Wir gehen nun weiter in den nächsten Stadtteil und gehen links in das Gebäude um mit dem Alchemisten Leonardo zu sprechen. Er braucht Kräuter **Q88-Alles was Heilung bringt** und geben ihm diese wenn wir genug eingesammelt haben (**Q88 +300EP**). Am besten man klaut von ihm auch seinen Schlüsselbund um mit diesem die Türe seitlich des Hauses öffnen zu können. Hinter dem Haus gibt es dann einige Truhen und einen Gang der in einen Raum führt wo es jedoch eine Türe gibt die sich nur von der anderen Seite öffnen lässt.

Auf dem Platz sprechen wir den **Ordenskrieger Marcelo** an und erhalten von ihm ein weiteres Quest **Q89-Ein Beweis für Marcelo**. Dem Quest mit Weasel wenden wir uns später zu und reden nun als nächsten mit dem **Ordenskrieger Hernandez** der vor dem großen Gebäude steht. Dieser erzählt einiges über Toni. Zu dem **Banditen Toni** gehen wir nun auch, er sitzt gleich in der Nähe auf einer Bank am Tor. Von ihm erhalten wir nun das Quest **Q90-Das Familienerbstück**.

Um nun in das Haus zu kommen muss man mit Hernandez sprechen, was man dabei sagt ist egal den er wird nicht glauben das wir noch etwas finden könnten was der Orden nicht schon selbst gefunden hätte. Also dürfen wir nun in das Haus **Q91-Bringe Hernandez das Erbstück des Don** wo man einiges Plündern kann, sich aber nicht erwischen lassen sollte.

Das gesuchte Amulett findet man wenn man in den Raum mit dem Thron geht und dort am Bild an der Wand die linke Maustaste drückt um einen versteckten Schalter zu betätigen. In dem Geheimraum findet man nun das Erbstück.

Risen

Im oberen Geschoß trifft man auf einen weiteren der Brüder und Schatzsucher. **Olf** der hier gefangen gehalten wird hat einiges zu erzählen. Im Laufe des Gesprächs sollen wir uns um die Goldschalen kümmern **Q92-Finde die drei Goldschalen**. Man sollte auch von ihm lernen wie man schürft was später wichtig wird. Für die Info wo er seine Goldschale versteckt hält will er allerdings 300 Goldmünzen die man allerdings nicht zahlen muss da sich diese immer am selben Ort befindet und wie uns dann gleich holen werden. Das Thema Schatzsucher sollte man vertiefen und ihm Arbeit anbieten (**Q47 +100EP**). Um nun Olf frei zu bekommen startet **Q93-Der gefangene Schatzsucher** und man soll alle Brüder wieder an einen Treffpunkt zusammenbringen **Q94-Drillingsversammlung**.

Wenn man das Haus wieder verlässt am besten gleich Hernandez ansprechen auf Olf, um zu erfahren das er diesen erst freigibt wenn er Nachricht von Carasco über die Goldschalen erhält. Von dem gefundenen Erbstück erzählt man ihm jedoch nichts.

Das Amulett bringen wir nun Toni (**Q90 +150EP**) und erledigen einen weiteren Punkt für den Don. Dadurch wird **Q91** und **Q95-Toni loswerden** abgebrochen. Hernandez sagen wir nun auch das Toni das Erbstück hat und erhalten trotzdem EP (**+25EP**).

Die Goldschale die Olf versteckt hat befindet sich in dem oberen Raum im Leuchtturm und steht dort oben auf einen Holzbalken. Die Schale ist nur mit Telekinese zu erreichen und fall man noch keine Schriftrolle mit dem Zauber gefunden hat kann man eine direkt bei Jack kaufen.

Wir sprechen nun mit dem Banditen Weasel, der auf einer Bank gegenüber des Alchemisten Haus sitzt. Das Quest **Q96-Bring Weasel die Pakete wieder zurück** erledigt man über **Q97-Folge Gary unauffällig**. Garry darf man dabei nie zu nahe kommen oder überholen. Auf dem Weg wird Lilly versuchen uns abzulenken. Geht man darauf ein bricht Q97 ab, aber ein alternativ Quest mit Lilly startet was jedoch nicht viel einbringt. Also folgt man am besten Gary weiter der uns zu Cutter bringt. Dort sprechen wir Garry an (**Q97 +200EP**) und es kommt zum Kampf **Q98-Schnapp dir Cutter**, in dem wir gegen beide kämpfen müssen. Wen beide Bewusstlos sind (**Q98 +100EP**) schnell plündern und dann Garry ansprechen (**+25EP**). Dann zu Cutter um die Pakete zu bekommen und die Hintergründe zu erfahren (**+25EP**).

Wenn wir schon dort sind spricht man nun Bart an und kauft ihm die Goldschale ab (**Q92 +100EP**) und schickt ihn auch gleich zu dem Treffpunkt.

Josh kann man auch gleich erzählen das man die Kiste von Jack geplündert hat (**+50EP**).

Auf dem Rückweg zu Weasel macht man einen Abstecher in die Bar von Patty und schicken dort Dytar ebenfalls zum Treffpunkt (**Q94 +300EP**).

Jetzt aber direkt zu Weasel, erzählen im von dem Erfolg und übergeben die Pakete (**Q96 +300EP**). Dafür erhalten wir sogar 100 Goldstücke. Bevor man nun weitergeht sprechen wir ihn auf den Anführer an um zu erfahren das wir diesen in einen Geheimraum hinter Sonjas Lager finden **Q99-Sprich mit dem Banditenhauptmann der Stadt**. Mit der Übergabe der Pakete wird Q89 abgebrochen. Wir erzählen also Marcelo davon (**+25EP**).

Ein Stück weiter oben sieht man eine Frau vor einen Haus die wir ansprechen. Tilda vermisst ihre drei Söhne **Q100-Die Söhne von Tilda** und erzählt wo ihr Mann zu finden ist. Da man schon Beppo und Marvin begegnet ist kann man ihr auch gleich von den beiden berichten, was sie glücklich macht.

Risen

Nun wenden wir uns langsam dem Ende diesen langen Kapitels Hafenstadt zu. Dazu gehen wir nun zu Sonja in den Raum mit den Badewannen wo Carol sich aufhält. Dort hängt ein Bild an der Wand vor dem man sich stellt und mit einem links Klick betätigt man einen versteckten Schalter. Dieser öffnet nun eine Geheimtüre zu einem Tunnel. Geht man diesen entlang trifft man auf den **Banditen Hauptmann Scordo (Q99 +100EP)**.

Im Gespräch mit redet man mit ihm über den Don und erreicht sein Vertrauen **Q101-Alle Macht den Don (Q101 +500EP)** und erzählt ihm von den Goldschalen **Q102-Drei Goldschalen für Scordo**, natürlich auch das wir sie haben und auch übergeben (**Q102 +250EP**). Als Belohnung gibt es 600 Goldmünzen.

Durch die Übergabe und das Gespräch kontrolliert nun der Don wieder die Stadt und erhalten 100 Goldmünzen (**+500EP**). Dann erzählt man ihm, dass wir einen Lagebericht für den Don machen sollen (**Q41 +300EP**). Nun bekommen wir die Aufgabe ein Paket an den Don zu liefern **Q103-Ein Paket für den Don**. Dazu erhält man auch den Schlüssel für den Ausgang aus dem Tunnel der ins Freie führt. Vorher gibt es nun noch einige Kleinigkeiten zu erledigen.

Wie gehen in die Hafenkneipe zu Patty und erzählen ihr von dem Weg aus der Stadt (**Q78 +400EP**). Dann sprechen wir dort noch Ingvar kurz an und sagen ihm das seine Frau ihre Söhne vermisst (**+25EP**). Von der Kneipe aus geht es zum Lagerhaus um Carasco zu sagen das die Goldschalen für ihn verloren sind (**+25EP**). Nur so kann man nun zu Hernandez und ihm nun sagen, dass sich das mit Carasco und den Schalen erledigt hat. Nun kann Hernandez den Schatzsucher Olf freilassen (**Q93 +150EP**).

Wir reden nun noch kurz mit Olf damit er zu seinen Brüdern geht die am Treffpunkt auf ihn warten. Dort erzählen wir ihm von dem Tunnel (**+50EP**).

Nun sind nur noch zwei Quest in der Hafenstadt offen, die sich aber nicht in der Stadt beenden lassen. Also kann man nun aus der Hafenstadt wieder in die freie Natur. Patty und die drei Brüder werden ebenfalls durch den Tunnel gehen, sobald man diesen erkundet und am Ende die Tür öffnet **Q104-Finde den geheimen Zugang zu Hafenstadt (Q104 +400EP)**. Also zurück und bescheid geben, damit diese die Stadt verlassen und sich am Strand, wo ein Lagerfeuer ist, niederlassen bis wir weitere Aufgaben für Patty und die Brüder haben.

Am Strand kann man sich umschaun und einiges finden und sich nach so langer Zeit auch wieder an die Bewegungsfreiheit und Gegner gewöhnen.

Gleich wieder zurück in die Hafenstadt... kein Scherz. Dort können nun noch weitere Quests durch den Banditen Weasel gestartet werden (diese sind allerdings auch später noch möglich). Man spricht mit ihm wie man nun die Händler abzocken kann **Q105-Alvaro abzocken** und **Q106-Konrad abzocken**.

Auf zu dem **Schmied Alvaro** und mit ihm reden damit man erfährt das Walter zur Zeit viel für ihn arbeiten muss. Redet man nun mit dem **Schmied Walter** bietet man ihm an, eine Pause zu organisieren **Q107-Walter braucht eine Pause**, genauso das man ihm Altmetall besorgen wird (15 Werkzeugbeutel von den Gnomen) **Q108-Alles was nicht Niet und Nagelfest ist**.

Zurück zu Alvaro und ihm nahelegen das Walter eine Pause braucht. Dieser ist auch einsichtig und gibt uns den Auftrag 2 Schmiedeknechte zu finden damit diese die restliche Arbeit erledigen **Q109-Schick die Knechte nach Hause**.

Risen

Schon hat man wieder einige offene Quest mehr in der Hafenstadt. Also geht man zuerst zu den Schmiedeknechte (einer auf der Stadtmauer, der andere am Tor) und gibt ihnen jeweils 50 Goldmünzen von den 120 Gold die uns Alvaro mitgegeben hat (**Q109 +50EP**).

Alvaro also Bescheid geben und wir dürfen den Rest behalten (**+50EP**). Sagt man nun Walter das er in die Pause gehen kann (**Q107 +100EP**), spricht man weiter mit ihm und erfährt das er schon fertig ist mit dem Schwertrohling, genauso auch wo er sich befindet wen man ihm etwas Gold zusteckt.

Weasel freut sich über die Info und sagt das wir den Rohling stehlen sollen um diesen dann wieder an Alvaro selbst zu verkaufen. Um den Rohling zu stehlen legt man sich nun irgendwo bis Mitternacht schlafen und wartet dann solange bis Alvaro und seine Frau nicht mehr im Untergeschoss sind. Sobald man freie Bahn hat schleicht man sich schnell rein und öffnet die Türe rechts neben den Eingang. Die Treppe runter und dort die Kiste knacken in der der wertvolle Rohling liegt. Es kann sein das man zwischendurch abbrechen muss da der Schmied wach wird oder eine Wache kommt. Also am besten erst die Türe öffnen und dann im zweiten Zug runter um die Truhe auf zu bekommen.

Ist alles gut gegangen kann man nun Alvaro ansprechen und ihm für 100 Goldstücke den Schwert Rohling verkaufen, ebenfalls sind noch 50 Goldmünzen als Aufwandsentschädigung drin (**Q106 +150EP**). Dann sollte allerdings Schluss sein bevor Alvaro richtig wütend wird.

Zwischendurch schaut man kurz mal bei Leonardo vorbei und erzählt ihm von dem krummen Geschäft das Garry gemacht hat. Dafür bekommt man dann einen Heiltrank geschenkt. Auch kann man das Thema ansprechen das wir über die Geschäfte von ihm mit dem Don Bescheid wissen. Entschärft man gleich die Situation und verrät ihn nicht an die Inquisition schenkt er uns einen weiteren Heiltrank.

Nun geht es zu dem Händler Konrad und reden vor dem Haus mit Tilda wegen ihrer Kuh Elsa und dann mit Alvaro selbst. Draußen spricht man wieder mit Tilda die mitbekommen hat das Konrad etwas unfreundlich wahr weil wir uns für sie eingesetzt haben. Sie erzählt uns dann auch noch etwas über Konrads Kuh Bertha und das ein Bauer auf diese aufpasst.

Weasel sagt nun wir sollen uns den Bauer einmal näher ansehen, was wir tun am Hinteren Tor und anschließend erzählen wir ihm was wir erfahren haben. Nun kommt das makabere, die Kuh soll getötet werden (**+50EP**) und deren Kopf heimlich auf Konrads Bett gelegt werden. Um dies heimlich zu tun (sonst löst sich das Quest nicht) muss man warten bis Konrad und seine Frau im unteren Geschoss sind, dann geht man schnell um das Haus und klettert auf das Dach. Von dort gelangt man auf einen Balkon und direkt in dem Zimmer legt man den Kopf von Bertha auf das Bett. Schnell wieder über den Balkon flüchten um nicht gesehen zu werden.

Weasel sagt nun wir sollen eine Nacht vergehen lassen damit die Botschaft auch ankommt. Geht man dann am Morgen zu Konrad in den Laden wird er gleich reagieren (**Q106 +150EP**). Nebenbei übergibt er uns noch 250 Goldstücke. Weasel wird zufrieden sein wenn man ihm von dem Erfolg berichtet (**+50EP**).

Nun verlassen wir aber die Stadt durch den Tunnel in Richtung Strand, da sich die restlichen noch offenen Quests erst später lösen lassen.

Risen

Mehr von der Insel sehen

Nun sollte man etwas die Insel erkunden wie zB. erst einmal nach dem Strand den Weg hoch gehen und alles rechts und links vom Weg mitnehmen und die Biester besiegen um Erfahrungspunkte zu sammeln.

Oben an der Kreuzung wo es links zu dem Novizenhof und rechts wieder in Richtung Hafenstadt bzw. zu der verlassenen Jagdhütte geht, gibt es ein Plateau mit einigen Grabmotten. Sind diese besiegt geht es eine Hängebrücke entlang und dann immer den Weg folgend, der den Spielercharakter bis zu einer Höhle führt die man durchqueren kann. Auf der anderen Seite steht man nun auf einer Felsvorsprung. Gegenüber gibt es eine weitere Fels Plattform die man nur mit einem Leviatan Zauber erreichen kann und entsprechend muss man eine weitere Schriftrolle opfern um auch wieder zurückzukommen. Auch wenn sich dieser Weg also als eine Sackgasse herausstellt, findet man einige Schatzkisten zum plündern, Goldmünzen und Biester, als auch Gnome denen man einige Werkzeugbeutel abnehmen kann. Welche man braucht um das Quest für den Schmied Walter zu lösen.

Nachdem man wieder an der Kreuzung angekommen ist geht man am besten zur Jagdhütte um sich auszuruhen und um Marvin zu sagen dass seine Mutter ihn vermisst (**+150EP**). Am besten ist es jetzt die Umgebung zu erkunden. Dabei findet man einen weiteren Weg der von hier zu dem hinteren Tor der Hafenstadt führt, als auch abseits des Weges einige Truhen und nützliche Dinge. Gegner werden nun etwas vielzähliger und teils schwerer, aber dies baut den Charakter mit vielen Erfahrungspunkten weiter auf.

Geht man weiter in Richtung Osten, gelangt man zu einem weiteren Bauernhof auf der linken Seite, bei dem sich einige Gnome herumtreiben. Geht man gerade aus weiter und nicht in Richtung des Hofes, führt der Pfad zu einem Sumpfgebiet. Bevor man in dieses geht, kann man links des Weges eine Truhe plündern. An dieser Stelle kann man gegenüber, also rechts des Weges in die Büsche springen und findet sich in einer Felsschlucht wieder, die den weiteren Weg zu dem Eingang des Osttempels vorgibt **Q110-Finde den großen Tempelzugang im Osten (Q110 +250EP)**.

Der Eingang ist jedoch verschüttet und man kann diesen nicht selbst freilegen.

Nun erkundet man das Sumpfgebiet und trainiert an den dortigen Gegnern, um sich dann in dem verlassenen Bauernhof wieder auszuruhen. Von dem Bauernhof aus geht der Weg weiter bis zu einer Hängebrücke. Auf der anderen Seite trifft man auf 5 Skelettkrieger und einen toten Burgherren. Diese gleichzeitig zu bekämpfen ist kaum zu schaffen und ganz sicher noch nicht zu diesem Zeitpunkt. Sobald diese also auf einen aufmerksam geworden sind geht man schnell auf die Brücke zurück, wodurch diese nicht mehr gleichzeitig angreifen können da die Brücke zu schmal ist. Im Notfall flieht man weiter in Richtung Bauernhof zurück, wodurch immer weniger der Krieger einen verfolgen und der Kampf leichter wird. So schaltet man nach und nach alle aus. Hat man dann auch den untoten Burgherren besiegt, findet man bei ihm einen weiteren der Vasallenringe (Q57). In der Schatzkiste gibt es auch einen Lederhelm der etwas mehr Schutz im Kampf bietet.

Von der Burgruine aus kann man nach rechts an der Felswand entlang gehen und trifft auf einige Gnome, Falter und Wölfe. Von der ersten Höhle auf die man trifft bei einer Schatzkiste, sollte man sich jetzt noch fern halten da sich einige Ghule darin aufhalten. Einer ist schon schwer aber eine Gruppe ist jetzt noch nicht zu besiegen. Die zweite Höhle die man erreicht wenn man den einen Pfad nach oben folgt führt einen nun zum Novizenhof zurück.

Risen

Zurück im Banditenlager spricht man mit Beppo um ihn über seine Mutter zu berichten. Auch wenn er etwas mürrisch reagiert erhält man **150EP** für das Gespräch. In der Ruine geht es als nächstes zu Finscher um ihn zu erzählen das man 3 Schatzsucher gefunden hat (**+100EP**) und erhält 50 Goldstücke. Nun kann man auswählen das man die Schatzsucher zum Osttempel schicken wird **Q110-Arbeit für die Drillinge**. Darauf hin spricht man nun den Punkt Osttempel an und das man den Eingang gefunden hat (**Q46 +100EP**) und erhält 100 Goldstücke.

Redet man nun mit dem Don kann man ihm zwar über seine Geschäfte mit den Piraten fragen wird aber nicht viel erfahren, also erzählt man ihm das die Hafenstadt wieder unter der Kontrolle der Banditen ist. Im Zuge des Gesprächs übergibt man ihm das Paket (**Q103 +300EP**).

Als Belohnung sind wir nun ein Mitglied der Banditenbande und können uns nun auch eine bessere Rüstung kaufen. Da diese nun um einigen besseren Schutz als die Arbeiterkleidung bietet (die ich ausgelassen habe) greift man nun am besten zu und kauft für 1000 Goldstücke die Jägerrüstung.

An der Kreuzung Banditenlager/Sumpf, Tempel und dem Weg der uns zu dem verlassenem Haus führt wo sich der Jäger Neil aufhält, geht man in Richtung Westküste. Dies ist ein langer Weg auf dem sich einige Skelettkrieger aufhalten, aber dafür ein lohnenswerter durch die vielen Erfahrungspunkte die man sammeln kann als auch die vielen Items die man findet. Die eine Höhle unter dem Wasserfall sollte man allerdings jetzt noch meiden wegen den vielen Ghuls darin. Wenn man so seinen Charakter etwas aufgebaut hat und einen weiteren Burgherren erledigt hat, geht man zurück zum Strand bei der Hafenstadt wo Patty und die drei Schatzsucher warten. Spricht man nun mit Olf (**Q110 +100EP**), so schickt man diese zum Osttempel um den Eingang freizulegen.

Da man in der Nähe der Stadt ist und sicherlich genug Geld bzw. Items zum eintauschen hat, besuchen wir kurz den Pfandleiher Costa und lösen Coles Jagbogen (350 Goldstücke) ein. Nun bringen wir diesen Cole **Q111-Coles Jagdbogen zurückbringen**, auch wenn er keine Belohnung dafür hat (**Q111+200EP**).

Um wieder etwas Gold zu verdienen geht man zu Scordo in den Tunnel und sagt ihm das man sein Päckchen beim Don abgeliefert hat und erhält 500 Goldmünzen dafür (**+100EP**).

In der weiten Welt geht es nun wieder an der Jagdhütte mit Marvin vorbei in Richtung Ostküste. Dort geht es links von dem kleinen Teich in eine Berghöhle die auf die andere Seite der Insel führt und rechts über eine Hängebrücke zu einer weiteren Burg mit einem Burgherren. Dieser hat einen weiteren Vasallenring für uns und auch die Gnome hinterlassen so einige Beute.

Zurück am See geht es nun in die Höhle wo man am Eingang auf eine kleine Truppe Gnome trifft. Tiefer in der Höhle gibt es eine große Kammer wo man einen Durchgang sieht, in dem eine Treppe tiefer in einen Tunnel führt. Dort trifft man auf mehrere Skelettkrieger und zu guter letzt auf Patroscon **Q112-Töte Burgherrn Patroscon (Q112 +300EP)**.

Bei den Überresten von Patroscon findet man auch eines der besten Schilde im Spiel, was später nur noch durch das Titanen-Schild übertrumpft wird.

Nach dem Ausflug über die Insel geht es zurück in das Banditenlager um Fincher zu berichten das die Schatzsucher am Ost Tempel sind (**+150EP**) und erhalten dafür 100 Goldstücke. Abschließend redet man nun noch mit dem Don und nimmt den Auftrag an zum Inquisitor zu gehen **Q113-Verhandlungen mit der Vulkanfestung**.

Risen

Auf dem Weg in die Vulkanfestung

Vorbei an Jäger Neil und dem Novizenhof geht es zu Stan. Folgt man dem Weg weiter kommt man zu dem Bauernhof den der Orden als Zwischenlager nutzt. Dort spricht man nun zuerst mit dem Ordenskrieger Severin um einiges zu Erfahrung über die Vorgänge auf dem Hof.

Im Gespräch kann man Severin vom Tod Rudolfs erzählen (+50EP) und den Auftrag **Q114-Diebische Gnome** annehmen.

Spricht man noch mit den anderen Novizen lernt man Rubens kennen der sich als Händler entpuppt und trifft auch auf Bruce der ein Problem hat mit den Grabmotten **Q115-Herumschwirrende Grabmotten**. Die Grabmotten sieht man ja schon im Hintergrund herumschwirren und kümmert sich gleich um diese (**Q115 +100EP**). Ebenfalls findet man direkt oberhalb des Hofes eine Gruppe Gnome bei denen es sich um die diebischen Gnome handelt mit denen Severin Probleme hat (**Q114 +300EP**).

Ebenfalls habe ich in dem Moment alle 15 Werkzeugbeutel zusammen für das Quest 108 für den Schmied in der Hafenstadt (**Q108 +500EP**). Sollte man noch nicht alle zusammen haben, trifft man im Spiel auf weitere Gruppen Gnome.

Berichtet man nun Bruce von den erledigten Grabmotten (**+50EP**) bedankt er sich mit 25 Goldmünzen. Auch Severin freut sich über die erledigten Gnome (**+50EP**) und schickt einen zu Ruben der uns eine Belohnung geben soll. Von Ruben erhält man daraufhin 250 Goldmünzen.

Auf dem Weg weiter dem Berg hoch trifft man auf einige Gegner um Erfahrungspunkte zu sammeln und findet an einen kleinen See eine weitere kleine Tempelruine. In dem Vorraum trifft man auf zwei Gnome. Von dem Raum aus führen zwei Gänge weiter, man nimmt den linken um die Stachelfalle überspringen zu können. Der rechte Gang ist die schlechtere Wahl wenn man keinen Telekinese Zauber hat. Nach der Stachelfalle nutzt man einen Nautilus Zauber um durch das kleine Loch in den anderen Gang zu kommen um dort dann den Hebel betätigen zu können. Darauf öffnet sich das Gitter und man kommt in den hinteren Raum, in dem man den toten Ordens Novizen Nathan findet. In dessen Besitz befindet sich ein Runenstein für den Feuerzauber.

Geht man weiter den Berg nach oben trifft man auf einem kleinen Plateau noch einmal einige Gnome **Q116-Paulos gefährliche Monster (Q116 +150EP)**. Direkt oberhalb sieht man den **Novize Paulo** Wache halten. Im Gespräch erfährt man von seiner Angst von Monstern und erzählen ihm das diese schon erledigt sind und es eben nur Gnome gewesen sind (**+50EP**) und erhalten 25 Goldmünzen als Belohnung. Nun geht es zu **Santiago** der direkt am Tor steht und sagen ihm das man eine Botschaft zu überbringen hat, damit er uns in die Festung lässt.

Risen

Die Vulkanfestung

In der Festung schließt sich nun das Tor hinter unseren Spiele Charakter. In der Empfangshalle trifft man direkt auf **Meister Pallas** von dem man eine Karte der Festung erhält.

In dem Zimmer links kann man nun mit dem Novizen Bruno reden **Q117-Das Tor der Festung**. In dem Zimmer als auch in dem anderen rechts vom Eingang kann man einiges mitnehmen ohne Probleme zu bekommen. Dies gilt in den meisten Bereichen der Festung, abgesehen von den Quartieren wo man sich nicht erwischen lassen sollte.

Als nächsten kommt man auf einen großen Platz auf den Novizen trainieren, unter denen wir **William** finden der sich als der dritte Bruder herausstellt. Natürlich erzählen wir ihm von seiner Mutter Tilda (**+150EP**). Nachdem man sich um den Platz herum etwas umgesehen hat und mit allen ins Gespräch gekommen ist geht man in Richtung Friedhof wo der **Novize Yoki** den Weg versperrt **Q118-Zugang zum Friedhof**. Gibt man nicht nach kann man diesen 2 Braukraut geben und schon darf man vorbei (**Q118 +50EP**).

Auf dem Friedhofs Gelände kann man sich etwas umsehen und findet dabei auch eine vergrabene Kiste. Helmars Truhe beinhaltet 250 Goldmünzen.

Im Gewölbe findet man bei den Skeleten viel Ausrüstung und kann im Buch „Helden der alten Zeit“ lesen. In Berengirs Kiste findet man noch das Buch „Weisheit im Kampf“ welches es mitzunehmen gilt **Q119-Weisheit im Kampf gefunden (Q119 +150EP)**.

Zurück am Trainingsplatz geht man nun an den Quartieren vorbei und schaut auch mal in der Küche vorbei, auch wenn man als Bandit nur einen Apfel vom Koch bekommt.

An der Treppe die in den oberen Bereich der Festung führt, muss man Ordenskrieger Vince überzeugen dass man sich benehmen wird und kann passieren. Direkt hinter ihm geht es rechts durch einen Durchgang in einen zerstörten Bereich der Festung. In dem Raum unten kann man mit einen der Ringe an den Wänden einen Geheimgang öffnen der in das Innere eines großen Weinfasses führt, welches im Lagerraum steht. In den Lagerraum kann man aber auch mit den entsprechenden Schlüssel ohne Probleme kommen. Dazu geht man wieder zurück und sucht **Meister Cyrus** auf der im Lagerhaus zu finden ist. Nach einen Gespräch, wendet er sich irgendwann dem Alchemie Tisch zu und man kann das Buch lesen und den Schlüssel der auf dem Leseputz liegt an sich nehmen. Mit diesem geht es nun der Treppe runter in das Lagerhaus wo alle Kisten geplündert werden.

Gegenüber dem Lagerhaus findet man das Schulzimmer in dem sich **Meister Illumar** aufhält mit dem wir reden (**Q42 +150EP**). Da er uns machen lässt, liest man nun alle Bücher auf den Leseputzen und redet danach wieder mit ihm (**+25EP**). Er wird uns so die Fähigkeit des Spruchrollen Schreibens beibringen, wenn wir uns die Mittel dafür besorgen **Q120-Schreibzeug besorgen**.

Dazu sprechen wir mit dem **Novizen Erlen** der an einen Pult steht. Er gibt uns den Hinweis Caspar nach Schreibzeug zu fragen. Bevor man diesen aufsucht (bei den unteren Quartieren) spricht man noch den anwesenden **Novizen Jervis** an der sich als Jäger herausstellt.

Leere Schriftrollen bekommt man schnell bei dem Novizen Caspar durch tauschen oder kaufen. Doch für die Feder braucht er Knochen und Flügel **Q121-Flügel und Knochen**, die man sicherlich schon hat und ihm gleich geben kann (**Q121 +200EP**). Damit hat man alles zusammen (**Q120 +100EP**).

Zurück bei Meister Illumar **Q122-Schreibzeug auftreiben (Q122 +200EP)** kann man nun lernen selber Schriftrollen zu schreiben und erhält eine Rune dazu.

Risen

Nun geht es außen der Treppe hoch wo man auf Meister Ignatius trifft. Im Gespräch erzählt man von dem verschlossenen Tor, wodurch er seine Zustimmung gibt es öffnen zu lassen (**+25EP**). Nun geht es noch nicht in die Haupthalle zum Inquisitor sondern links die Treppe hinab. Hier gibt es wieder einige Quartiere die man vorsichtig plündern kann. Am Ende des Weges geht es in eine Bücherei wo man auf Rufus trifft. Er sucht das Buch welches wir schon auf den Friedhof gefunden haben und überreichen es ihm **Q122-Rufus sucht Buch der Weisheit (Q122 +50EP)**.

In der Bücherei sieht man sich etwas um und findet einen Ring an der Wand, durch den man einen Geheimgang öffnen kann wenn man daran zieht.

In der folgenden Gruft gibt es vieles zu entdecken und über Magie zu lernen und mittels der Zauber Kristalle auch gezielt anzuwenden um in die versteckten und verschlossenen Räume zu kommen. Auch einen Magie Kristall (für **magische Geschosse**) findet man, wenn man ganz am Ende des großen Hauptraumes an einen weiteren Ring zieht um eine versteckte Türe zu öffnen. Dort trifft man dann auf den einzigen Gegner hier unten, der jedoch leicht zu besiegen ist da nur ein einfacher Skelettkrieger.

Wenn man alle Räume aufgesucht und Türen und Kisten geöffnet hat kann man sich als Nautilus verwandelt durch den Spalt in der Wand (Türe gegenüber des Einganges wo man den Hauptraum betreten hat) die Gruft verlassen und trifft in einen kleinen Raum auf **Meister Abrax**. Den kleinen Raum kann man dann verlassen durch Betätigung des Hebels an der Wand.

Um nun die Festung wieder verlassen zu können, geht man zum Haupttor und gibt Meister Pallas Bescheid dass das Tor geöffnet werden kann (**Q117 +100EP**).

Da man gerade am Tor steht kann man vor dem Gespräch mit dem Inquisitor nun noch einmal die Gelegenheit nutzen in die freie Inselwelt zu gehen und hier und da Monster erledigen und Höhlen aufzusuchen an die man sich bis jetzt noch nicht herangewagt hat.

Auch in der Hafenstadt lassen sich zwei Quests nun abschließen in dem man Tilda aufsucht und ihr noch von William (3. Bruder in der Vulkanfestung) erzählt (**Q100 +300EP**), wofür sie sehr dankbar ist (**+150EP**). Auch der Schmied Walter wird sich erkenntlich zeigen (**Q108 +500EP**) mit 300 Goldmünzen und 3 Schwertrohlingen.

Ein Besuch bei Marvin in der Jagdhütte wird noch nicht viel bringen, auch wenn man ihn erzählen kann das der Burgherr Patroscon jetzt erledigt ist (siehe weite oben). Er fühlt immer noch den Fluch und man muss noch die restlichen Ringe der anderen Burgherren finden.

Auf den Weg zurück in die Vulkanfestung kann man oberhalb des Zwischenlagers in die Tempelruine, wo man zuerst auf 2 Skorpione trifft. Hat man diese erledigt und dringt tiefer in die Ruine eine muss man per Telekinese einen Hebel umlegen, um die Falle im Gang auszuschalten. In dem Raum hinter diesen Gang gibt es einen Durchgang der durch ein magisches Kraftfeld geschützt ist und somit nicht passierbar ist. Der andere Weg wird von zwei Echsen Elitekriegern bewacht vor, denen man sich jedoch gewaltig in acht nehmen muss zu dem jetzigen Zeitpunkt.

Hat man es doch geschafft diese zu besiegen (eventuell aus dem Tempel zu Meister Severin locken) kann man sich über das erste Echsen Schwert freuen, was einen später sehr nützlich sein wird wenn man auch gleich das Obsidian Vorkommen schürft welches sich in dem Raum befindet. Nicht nur das sich dann als nächstes eine Aschebestie in der Ruine aufhält, rentiert es sich jetzt noch nicht weiter vorzudringen und machen uns wieder auf den Weg zur Vulkanfestung.

Risen

Zurück in der Festung kann man den Schmied ansprechen und fragen ob er so ein Echsen Schwert schon einmal gesehen hat (hat man noch keines kann man dies später bei jedem Schmied nachholen). Er wird verneinen **Q123-Echsen Schwert** und den Tipp geben es einmal in der Stadt zu versuchen.

Nun geht man zwischen den Wachen hindurch in die große Halle, aber bevor man dort den Inquisitor Mendoza anspricht liest man noch die Bücher auf den Buchständern und geht links die Treppe hinunter, um in den dortigen Raum alles mitzunehmen was man findet.

Redet man nun mit Mendoza (**Q113 +400EP**) startet nun ein langes Gespräch in dem man viel über die Ereignisse erfährt. Sobald man die meisten Fragen dazu gestellt hat wird er uns auffordern zu folgen **Q124-Folge den Inquisitor**.

Nun bringt er unseren Charakter zu einem großen goldenen Tor (**Q124 +50EP**), wo er uns weitere Hintergründe erzählt und beendet während dieses Gespräches das erste Kapitel im Spiel.

Kapitel 2

Die goldenen Kristallscheiben und Stahlbarts Schatz

Am Anfang des Kapitels unterhält man sich immer noch mit dem Inquisitor Mendoza. In dem Gespräch kann man nachfragen wie man schneller wieder hier hin zurückkommt. Daraufhin übergibt uns Mendoza einen **Teleporter Stein (1) Q125-Teleportersteine**, von denen es mehr zu finden gibt um das Quest zu lösen.

Nun erfährt man auch mehr über die Kristallscheiben **Q126-Kristallscheiben für den Inquisitor** und auch über den möglichen Aufenthaltsort von zweien. Eine hat ihre magische Kraft verloren, weswegen der Magier Cyrus mit dieser zu einem Druiden mit den Namen Eldric aufgebrochen ist. Doch Cyrus scheint verschollen **Q127-Cyrus ist überfällig**.

Von der zweiten gibt es das Gerücht sie könnte gefunden worden sein und sich nun im Zwischenlager befinden **Q128-Wo bleibt die goldene Lieferung**.

Bevor man los geht kann man an der Felskante vorsichtig nach unten kommen in eine kleine Höhle in der man Eisen und Gold schürfen kann und eine Rezept Schriftrolle findet.

Nun macht man sich auf den Weg zu dem Zwischenlager und spricht dort Severin an der Probleme mit Gnomen hat die sogleich angreifen **Q129-Aufstand der Gnome**. Also nichts wie ran und so viele wie möglich selbst erledigen um die Erfahrungspunkte zu sammeln. Danach sammelt man die Hinterlassenschaften der Gnome auf (**Q129 +400EP**). Nach der Störung sucht man wieder das Gespräch mit Severin und teilt ihm mit das alle Gnome erledigt sind und er bedankt sich mit 200 Goldmünzen (**+100EP**). Nebenbei erfährt man etwas über einen Anführer der Gnome mit dem Namen Gryger. Nachdem das alles geklärt ist sagt man ihm nun das man von Mendoza kommt (**Q128 +250EP**), worauf er dann zugeben muss das die Scheibe von den Gnomen gestohlen wurde. Wir übernehmen also die Aufgabe diese wieder zurück zu bekommen **Q130-Die gestohlene Kristallscheibe**.

Als nächstes besuchen wir Patty am Strand in der Nähe der Hafenstadt. Sie hat uns nun mehr über sich zu erzählen und eine erste Aufgabe **Q131-Auf zur Westküste**. Man muss ihr einfach nur folgen und helfen gegen die Tiere zu kämpfen die sich in den Weg stellen. Am Ziel angekommen (**Q131 +300EP**) übergibt sie einen Schlüssel mit dem sich eine hier vergrabene Truhe öffnen lässt **Q132-Stahlbarts nächster Hinweis**. Dies tun wir auch sobald man die Kiste ausgebuddelt hat. Die darin sich befindende Schatulle übergibt man Patty und sie wird aus dem Hinweis schlau wie es weitergeht (**Q132 +200EP**).

Im folgenden Gespräch erfährt man wieder etwas mehr über ihren Vater und ihre Ziele und erhält die folgenden Quest's **Q133-Namenlose Gräber** und **Q134-Das Erbe des großen Piraten**.

Die ersten zwei Gräber sind recht leicht zu finden. Eines bei Marvins Jagdhütte und das andere in der Nähe des Strandes bei der Hafenstadt. Bei der Jagdhütte kann man sich nun gleich von Marvin die Burgruinen auf die Quest Karte (Q57) einzeichnen lassen, auch wenn dies nicht nötig ist.

In der Hafenstadt sucht man den Schmied Walter und zeigt ihm das Echsen Schwert woraufhin er erkennt aus was für Material dies geschmiedet ist (**Q123 +100EP**) und können nun von ihm Schwertrohlinge für Obsidian Schwerter erhalten. Diese sind um vieles Stärker und ein Vorteil im Spiel, also ruhig schon einmal das Material für ein Einhandschwert opfern und zur Schmiede.

Risen

Die Hafenstadt verlässt man nun wieder, jedoch durch das hintere Tor. Der Wächter lässt einen durch wenn man ihm sagt dass man im Auftrag des Inquisitors unterwegs ist. Ebenso kann man nun so auch die Stadt wieder durch das hintere Tor betreten, ohne wieder 100 Goldmünzen zahlen zu müssen.

Sobald man außerhalb der Stadt ist geht man in Richtung des kleinen Strandes wo man auf **Erikson** trifft. Dieser macht jedoch keine Anstalten einen zu helfen, also machen wir uns alleine auf den Weg zur kleinen Insel vor der Küste. Auf dieser findet man recht schnell über die Questkarte ein weiteres nameloses Grab. Weiter oben auf der Insel kann man dann noch einige nützliche Items finden und eine Kiste plündern. In das Loch, welches in eine Höhle führt, muss man nicht hüpfen. Es ist viel bequemer unterhalb des namelosen Grabes in das Wasser zu hüpfen und dann durch einen zugewachsenen Durchgang in die Höhle zu gelangen. Dort gibt es eine Kiste mit wertvollen Inhalt, eine Perle im Wasser und so manch wertvollen und nützlichen Stein. In der Kiste findet man auch ein Bruchstück des Schwertes **Sturmwind**.

Zurück am Strand kann man sich dann noch bei Erikson für die ach so tolle Unterstützung bedanken (**+100EP**).

Das vierte Grab ist etwas schwerer zu finden. Dazu geht man erst einmal in Richtung Vulkanfestung. Auf dem Plateau, unterhalb der Festung mit dem kleinen See, sucht man an dessen Rand die Stelle wo man unter sich das Grab schon erkennen kann. Man sieht auch einige Felsüberhänge auf die man sich nun fallen lassen kann um unverletzt nach unten zu kommen. Eine weitere Möglichkeit ist einen Leviatan Zauber zu nutzen.

Nach dem man die Kiste ausgegraben und sich etwas umgesehen hat, nutzt man die entdeckte Leviatan Kristallkugel um nun zum Novizen Bauernhof hinab zu schweben. Von hier besucht man nun als nächstes wieder einmal das Banditenlager.

Im Banditenlager sprechen wir mit Fincher und fragen nach einen schnelleren Weg in das Lager. So übergibt er uns einen weiteren **Teleportstein (2)**. Ebenfalls übernimmt man die Aufgabe nach den Männer zu sehen die von ihm zum Osttempel geschickt wurden **Q135-Das Geheimnis des Osttempels**.

Natürlich spricht man auch gleich mit dem Don und erzählt im alles (**+100EP**). Nun gibt er sein OK für den Plan, gibt aber die Anweisung zuerst die Kristallscheiben zu ihm zu bringen **Q136-Kristallscheiben für den Don**.

Schaut man nun noch kurz bei dem Sumpfbauern Rhobart vorbei findet man dort unsere Sara wieder (**+100EP**) die mit uns auf die Insel kam.

Nun widmen wir uns wieder Pattys Problemen und machen uns auf zur Westküste. Unterhalb des Friedhofs, wo uns der Weg zur Küste führt, trifft man auf Vasili der uns begleiten und unterstützen wird. Dies tut er solange bis wir das letzte namenlose Grab gefunden und die Kiste ausgebuddelt haben (**Q133 +1000EP**). Vasili verabschiedet sich nun noch kurz (**+100EP**) und für **Q137-Patty in Schwierigkeiten** erhält man noch einige Erfahrungspunkte (**Q137 +100EP**).

Zurück am Friedhof ist Patty verschwunden und ein zwielichtiger Typ, mit dem Namen Eronga, lässt uns keine andere Wahl als ihm zu folgen **Q138-Folge Eronga zu Romanov**.

Er begleitet uns ein kurzes Stück und gibt einen dann noch die Anweisung den Weg noch ein Stück weiter zu folgen (**Q138 +200EP**).

Risen

An der letzten Tempelruine kann man noch einen weiteren Burgherrn ausschalten, falls man dies noch nicht gemacht hat. Hinter den Mauern trifft man dann auf Romanov und einigen seiner Männer. Er hat Patty entführt und bietet einen Deal an sie wieder frei zu lassen wenn wir ihm den Schatz bringen. Dieser befindet sich in der Höhle hinter ihm wo schon einer seiner Männer gestorben ist. Da es um Patty geht sagt man natürlich zu **Q139-Romanovs Deal** und macht sich auf den Weg.

In der Höhle findet man zuerst den toten Mann der für Romanov gearbeitet hat. Also gleich mal plündern, aber die Finger von der Kiste lassen. Den diese ist offensichtlich die falsche gewesen und mit einer Falle versehen. In der Höhle findet man nun weitere Gräber, nachdem man die zwei Ghuls erledigt hat. Des Rätsels Lösung ist das Grab von Dillinger, wo man die richtige Schatzkiste findet mit einigen wertvollen Dingen wie die Schatzkarte von Stahlbart **Q140-Finde Stahlbarts großen Schatz (Q140 +1000EP)** und der ersten **Kristallscheibe (1)**.

Sobald man die Höhle verlässt wartet Romanov schon ungeduldig. Es gibt nun zwei Möglichkeiten zu reagieren. Man hält sich an den Deal oder prügelt sich mit der ganzen Gruppe, was auch nicht unbedingt so schwer ist. Wenn man weiß wo Patty eingesperrt wurde, kann man kämpfen und dann den Schlüssel an sich nehmen, aber da man es ja eigentlich nicht weiß hält man sich an die Abmachung (**Q139 +500EP**). Romanov übergibt uns den Schlüssel und sagt das er Patty weiter oben in der anderen Tempelruine eingesperrt hat **Q141-Wo ist Patty**. Auf den Rückweg kommt man automatisch zu der genannten Ruine und sucht die verschlossene Tür (Treppe zu einen Abhang hinunter und dann links).

Patty (**Q141 +400EP**) sieht ein dass ihr Leben wichtiger war, möchte aber unbedingt die Karte zurück **Q142-Stahlbarts Seekarte**. Wo sich dieser nun aufhält vermutet sie schon und machen uns gemeinsam auf den Weg zum Tunnel der in die Hafenstadt führt. Trifft man dort oder unterwegs auf Romanov, kommt es nun zum Kampf und nimmt ihn daraufhin die Karte wieder ab. Sind alle seiner Männer erledigt übergibt man die Karte nun endgültig an Patty (**Q142 +250EP**) und schließen nun dieses Kapitel endgültig ab (**Q134 +500EP**). Patty zieht sich nun in ihre Kneipe zurück.

Da man sich für sie eingesetzt hat wird sie uns später in einen schweren Kampf zur Seite stehen.

Da man nun wieder mal in der Nähe ist geht man gleich in den Tunnel und spricht mit den Banditen Scordo. Fragt man nach einem schnelleren Weg in die Stadt, übergibt er einen weiteren **Teleportstein (3)**.

Am Strand der Westküste findet man einige Items in dem Boot und eine Kiste in dem man ein Bruchstück des Schwertes **Seelentrinker**.

Risen

Der Gyrger und die nächste Scheibe

Nun geht es quer über die Insel zur Ostküste die wir erreichen wenn man die Höhle durchquert wo man auch schon Patroscon erledigt hat. Allerdings trifft man im hinteren Bereich nun auf mehrere Guhls die es zu erledigen gilt.

Sobald man dies geschafft hat muss man nur den Pfad folgen um auf den Jäger Rupert zu treffen, der an einen Lagerfeuer vor einer großen Hängebrücke sitzt. Wenn man mit ihm spricht erhält man das Quest **Q143-Die Legende vom Gyrger**.

Dies kann man mit ihm zusammen angehen indem man ihm sagt das man bereit ist. Es geht über die Hängebrücke wo man gleich auf die erste von vielen Gruppen Gnome trifft. Nachdem man diese erledigt hat, plündert man diese immer recht schnell da Rupert auch hier und da zulangt. Der Weg führt uns nach zahlreichen kleinen Kämpfen zu einer Burgruine, in der es sich die Gnome bequem gemacht haben. Also räumen wir hier erst einmal auf.

Eine kleine Treppe führt in einen kleinen Raum und Rupert wird etwas mosern das dies der falsche Weg ist, aber man kümmert sich nicht darum und geht durch die verschlossene Türe und zieht unten an den Wandring um eine Geheimtüre zu öffnen. In der Gruft in der man sich wiederfindet, fühlt man sich an die Friedhofsgrotte der Vulkanfestung erinnert. Auch hier gibt es viele Items zu holen und einige Skelettkrieger die dies verhindern wollen. Hier trifft man dann auch auf den letzten Burgherren den man nun den auch letzten Vasallenring abnehmen kann **Q144-Finde alle Vasallenringe (Q144 +500EP)**.

In der letzten Kiste in der Gruft findet man das zweite Bruchstück des Schwertes **Sturmwind Q145-Sturmwind neu schmieden**.

Nun geht man in die Gruft unter dem Felshang. In dem kleinen Raum zieht man zuerst an einen Wandring, um Zugang in ein Geheimzimmer zu bekommen, wo man einen Lichtzauber findet. Danach geht es durch die Türe in einen Gang der uns nach einem kleinen Zimmer, zu einem Raum führt in dem ein Gnom wartet. Links des Eingangs gibt es wieder einen Wandring der eine Geheimtüre öffnet. Der Gnom ist schnell erledigt und es geht weiter eine Treppe hinab. In dem unteren Flur geht man zuerst nach rechts und zieht dort wieder an einen Wandring um einen versteckten Durchgang zu öffnen. In dem kleinen Zimmer gibt es zwei Schatzkisten mit wertvollem Inhalt. Den Flur geht man nun bis zum Ende in die andere Richtung und trifft dort auf zwei Gnome und dem Gyrger, welcher sich als ein Orger herausstellt. Zusammen mit Rupert ist Gyrger jedoch recht leicht zu erledigen (**Q143 +1000EP**). Sobald man ihn erledigt und anschließend geplündert hat, findet man dabei die zweite **Kristallscheibe (Q130 +400EP)**.

Zieht man an einen der beiden Ringe im Raum an den Säulen, öffnen sich zwei Geheimtüren in denen es einiges zu finden gibt. Abschließend redet man noch mit Ruppert über den erledigten Gyrger und er wird sich mit einem Hornbogen bedanken (**+150EP**).

Zurück über die Hängebrücke vorbei am Lagerfeuer wo man Rupert zuerst getroffen hat, findet man ein Stück weiter eine Abbiegung nach rechts und folgt dem Weg der uns zu einem Haus bringt wo man Jasmin und ihren zahmen Wolf Rufo trifft.

Risen

Der Druiden und die dritte Scheibe

Von der Jagdhütte Ruperts geht es einfach weiter den Weg entlang, der uns langsam den Berg hochführt. Dabei gibt es einige leichte Tiere zu erledigen und findet auch einige Goldmünzen auf der rechten Seite des Weges wo ein Wagen Wrack liegt.

Links des Weges trifft man bald auf eine Gruppe Gnome um einen Lagerfeuer herum. Hat man diese erledigt folgt man an der Weggabelung nach links und sieht bald rechts unter dem Felsvorhang eine Behausung vor der ein Magier steht.

Es stellt sich heraus das es Cyrus ist (**Q127 +250EP**). Im Gespräch erfährt man das hier anscheinend ein Kampf stattgefunden hat und man sich in der Hütte umschauen soll **Q146-Durchsuche die Druidenhütte**. In der Hütte findet man recht schnell einen abgerissenen Ärmel (**Q146 +150EP**). Spricht man mit Cyrus darüber (**+50EP**) startet das neue Quest **Q147-Keine Spur von Eldric** und gehen zurück zu Jasmin um Infos zu sammeln.

Im Gespräch mit Jasmin bietet sie an den Wolf Rufo als Spürhund zu nutzen, wenn wir ihr einige Felle für 200 Goldmünzen abkaufen. Wenn das erledigt ist folgt man nun Rufo nach und nach indem man ihm immer wieder den abgerissenen Ärmel hinhält. Am Ende findet man einen Tempeleingang, welcher mit einem Energie Kraftfeld gesichert ist und es somit erst einmal nicht weiter geht.

Rufo können wir also aus unseren Dienst entlassen (**+200EP**).

Bei den Zwischenstationen wo uns Rufo hinführt, nimmt man den Druidenstab von Eldric mit **Q148-Druidenstab gefunden (Q148 +300EP)** an der Stelle wo einige Gnome ein Lager aufgeschlagen haben.

Zurück bei Eldric's Hütte spricht man nun Cyrus (**+50EP**) auf die Barriere an und er möchte das wir ihn diese zeigen. Am Tempel angekommen, bitten wir ihn uns zu helfen diese zu überwinden. Nachdem er sich also die Barriere angesehen hat bekommt man von ihm 3 magische Schriftrollen mit denen man solche magischen Barrieren zerstören kann. Die erste wendet man also gleich an.

Im Tempel wird man nun auf verschiedene Echsen Krieger treffen, die einen das Leben recht schwer machen. Cyrus leistet uns dabei jedoch Hilfe. Zuerst geht man nach rechts und findet in einer der beiden dortigen Kisten eine Übersichtskarte des Echsen Gefängnisses. Zurück im Eingangsraum geht es nun den Gang gegenüber des Einganges weiter, der uns in eine große Höhle bringt. Links sieht man neben einer zerstörten Brücke einen Durchgang der zu einigen Gefängniszellen führt. In einer der Zellen weiter oben findet man einen Orger mit dem Namen Dork, der uns im Gespräch einiges über einen Schalter erzählt.

Nun geht es auf die andere Seite der Höhle und dort die Treppe hoch. Links vor der Steinwand steht eine Seilwinde die wir betätigen damit sich das große Tor öffnet. Dahinter findet man in den teils zerstörten Bereich einen Wandring der eine Geheimtüre öffnet hinter der ein Echsen Priester wartet. In dem Raum findet man nun auch den Druiden Eldric in einer Zelle eingesperrt. Die Zelle ist schnell mit dem Hebel neben dem Gitter geöffnet und können so nun mit Eldric sprechen (**Q147 +500EP**).

Q148-Besorge dir die beschädigte Scheibe von Cyrus wird gestartet wenn wir Eldric sagen das wir seine Hilfe benötigen und das es um eine Kristallscheibe geht. Natürlich gibt man ihm auch seinen Stab zurück (**+200EP**) den man gefunden hat und erhält eine Amulett als Belohnung.

Cyrus steht ja vor der Tür und man sagt ihm also gleich das man die Scheibe benötigt und erhält diese auch nach etwas zögern (**Q148 +200EP**).

Risen

Nach einem kurzen Gespräch mit Eldric, in dem man auch etwas über die Echsenmenschen erfahren kann, folgen wir ihm nun **Q149-Folge Eldric zu seiner Hütte**.

Zurück bei der Hütte (Q149 +100EP) redet man nun mit dem Druiden und zeigt ihm die Kristallscheibe. **Q150-Die zerbrochene Scheibe** startet nun und man erfährt, dass der Kristall geheilt werden muss und dazu ein magischer Kristall benötigt wird. Dieser verliert dann allerdings seine Kraft. **Q151-Eldric braucht einen magischen Kristall**. Eldric erzählt, dass es in der Vulkanfestung Kristalle gibt oder man mit dem Schlüssel, den er uns gibt, den Kristall aus der Kiste in seiner Hütte nehmen könnte (magische Geschosse). Wenn man in der Vulkanfestung (1. Kapitel) den magischen Kristall an sich genommen hat, hat man diesen jetzt zweimal und kann einen abgeben (**Q151 +200EP**).

Bevor er nun die Scheibe repariert, erwartet er aber, dass wir ihm erzählen werden, was in dem Tempel vorgeht. **Q152-Berichte Eldric über den Tempel**. Nachdem wir zugesagt haben, verlassen wir die Hütte und begeben uns zu einem Altar, wo Eldric die Scheibe dann recht schnell repariert und uns übergibt (**Q150 +250EP**).

An diesem Punkt haben wir nun 3 von den 5 Scheiben erhalten. Also macht man sich nun auf den Weg zum Osttempel, wo die vierte Scheibe vermutet wird.

Da man schon drei Teleportsteine hat, kann man einen nutzen, um näher zum Tempel zu gelangen, aber da es zu Fuß von hier aus auch nicht viel länger dauert, nutze ich den Weg. Vorher gehe ich jedoch den Berg bei Eldric's Hütte hoch, wo man zuerst auf eine Aschebestie trifft, der man nun gewachsen sein sollte. Als nächstes trifft man auf leichtere Gegner, bis man an eine Weggabelung kommt. Hier geht es zuerst nach links, wo es einige Tiere und Gnome mit reichlich Beute zu erledigen gibt. Das Tor, welches man findet, ist fest verschlossen und ist erst viel später passierbar. Zurück an der Gabelung geht es nun den rechten Pfad entlang, weiter den Berg hoch, wo man auf mehrere Orger trifft. Wenn man denen schon gewachsen ist und diese erledigt hat, findet man in einer Kiste das zweite Bruchstück eines Schwertes **Q153-Schwert Seelentrinker (Q153 +200EP)**.

Wenn man nun zurück geht auf dem Weg an Eldric's Hütte vorbei in Richtung Jagdhütte von Rupert und Jasmin, trifft man bald auf 2 Echsenkrieger. Hat man diese erledigt, findet man den **Teleportstein Ostküste** bei einem von den beiden. An der Jagdhütte vorbei geht es den Weg zurück durch die Höhle, von wo man hergekommen ist. Unterwegs trifft man schon gleich nach der Höhle an dem kleinen Teich, auf weitere Echsenkrieger und in der Nähe der verlassenen Bauernhof Hütte noch einmal zwei. Bei den letzteren findet man wieder einen weiteren **Teleportstein** für die **Südostküste**.

Nun ist es nur noch ein kurze Wegstrecke zum Eingang des Osttempels.

Risen

Der Osttempel und die vierte Scheibe

Am Eingang des Osttempels sieht man gleich das dieser nun freigeräumt ist, aber von den Schatzsuchern und den Banditen Trupp sieht man gar nichts. Also nichts wie rein in den Tempel wo man zuerst auf den **Banditen Maliko** trifft. Dieser schiebt hier Wache und hat einiges zu erzählen wie das ein Schatzsucher durch die Falltür gestürzt ist und die anderen 4 Männer in den Tiefen des Tempels verschollen sind **Q154-Finde den Kämpfer Danilo**.

Jedoch folgt man zuerst den Schatzsucher durch die Falltür und trifft unten im Gang sofort auf ihn **Q155-Finde einen Ausgang aus den Osttempel**. Nun geht man den Gang weiter und durch einen eingestürzten Bereich hindurch. So umgeht man das Gitter und kann dies ohne einen Zauber zu verbrauchen von der anderen Seite per Hebel öffnen. Am Ende des Tunnels hat man auch schon den Ausgang gefunden und muss nur noch das Gitter mit der Winde öffnen (**Q155 +300EP**). Sobald das Tor geöffnet ist geht man schnell zu Bart zurück und erhält zur Belohnung eine alte goldene Büste (**+100EP**). Nun kann man mit ihm zusammen in den Sumpf und von dort wieder zurück zu dem Haupteingang des Tempels.

Maliko ist natürlich erstaunt das wir wieder hier sind und erzählen ihm das wir den Schatzsucher auch gefunden haben. Es geht nun durch den Gang tiefer in die Ruine und trifft in einen großen Raum auf den **Kämpfer Adan**. Er hat nicht viel zu sagen, also redet man auch mit Dytar, welcher sich ebenfalls hier befindet und fragt nach seinen Bruder Olf **Q156-Verschollen im Osttempel**.

Es fehlen also noch der Anführer Danilo und der Schatzsucher Olf. Es gibt einen weiteren freien Ausgang aus diesen Raum den man nimmt und noch tiefer in den Berg gelangt. Schnell findet man zwei Sarkophage wo man in einen von den beiden das Schwert **Dämonenklinge** findet. Im nächsten Raum warten zwei Guhls die es zu erledigen gilt. Dort findet man neben einen weiteren Sarkophag mit der zweiten alten goldenen Büste, den Leichnam von Danilo (**Q154 +300EP**).

Ein weiterer Gang führt aus diesem Höhlenbereich der weiter unten in einer kleinen Höhle endet mit einer verschlossenen Zelle. Diese lässt sich schnell durch den Hebel neben dem Durchgang öffnen und schon hat man Olf gefunden und befreit (**Q156 +250EP**). Im Gespräch macht man Olf deutlich das wir eine Belohnung verdient haben und erhalten die dritte goldene Büste von ihm (**+50EP**).

Zurück in der Hall berichtet man nun Dytar über Olf (**+100EP**) und Adan über das Schicksal von Danilo (**+50EP**). Macht man das auch bei Maliko gibt es weitere Erfahrungspunkte (**+50EP**).

Doch noch ist man im Tempel nicht weiter gekommen. Man wendet sich nun dem Gitter und dem Altar zu, in dem Raum wo sich Dytar aufhält. Auf den Altar stellt man eine der goldenen Büsten und wiederholt dies mit den zwei folgenden, damit sich die einzelnen Gittertore öffnen. Nach dem dritten muss man aufpassen das hier eine Stachelfalle auf ein Opfer wartet.

Diese kann man entweder mit einen Leviatan Zauber überfliegen oder mit einen Nautilus Zauber durch den Spalt am anderen Ende des Ganges kriechen. Die Falle lässt sich im Raum dahinter mit einen der Ringe an der Wand ausschalten und ist später also kein Problem mehr. In einer Höhle findet man drei weitere Sarkophage die es zu plündern gilt. Zu guter letzt landet man in einem Bereich wo es scheinbar nicht weitergeht. Hier haben sich aber Bodenplatten verschoben und wenn man sich nach unten fallen lässt findet man einen Tunnel der tiefer in den Berg führt. Über Räume mit einen weiteren Sarkophag gelangt man so durch ein Loch in der Decke in ein Zimmer. Dieses Zimmer ist das Obergeschoss eines Wohnhauses der Echsenmenschen.

Risen

Geht man der Treppe runter und verlässt das Haus trifft man auf einige Skelettkrieger die schnell aus dem Weg geräumt sind. Weiter geht es der großen Treppe nach oben zu dem Echsenpriester, in dessen Obhut sich die **vierte Kristallscheibe** befindet. Ebenfalls erhält man den nächsten **Teleportstein** für den Osttempel. Somit hat man ein weiteres großes Quest erledigt und schließt das Thema Osttempel nun eigentlich ab (**Q135 +500EP**). Bevor man nun wieder denselben Weg zurück geht, schaut man sich natürlich noch etwas hier unten um und findet noch einige nützliche Dinge. Auch über den Lavastrom gelangt man mit einem Leviatan Zauber auf die andere Seite wo man noch nützliches erhält.

Auf den Rückweg stellt man fest das die goldenen Büsten nicht mehr mitzunehmen sind und lassen diese also stehen. In dem Raum mit dem ersten Altar sind Adan und die Schatzsucher verschwunden. Weiter oben trifft man als erstes wieder auf Maliko der noch auf seinen Posten steht und reden mit ihm über den Echsenpriester und den Auftrag alles Fincher zu erklären **Q157-Berichte Fincher über das Debakel im Osttempel**.

Draußen am Lagerfeuer haben sich nun alle anderen versammelt und sprechen noch einmal mit jeden einzelnen. Adan übergibt uns dabei mehr als 200 Goldmünzen und von Dytar erhalten wir weitere mehr als 100 Goldmünzen und eine Perlenkette als Dank (**+50EP**)

Neue alte Schwerter und mehr

Nun mal ein kleines Zwischenspiel um einige weitere Quests abzuschließen. Dazu nutzt man nun den Teleportstein zur Hafenstadt und suchen den Schmied Walter auf. Mittlerweile dürfte man genug Obsidian für ein entsprechendes Bastardschwert zur Verfügung haben. Mit dem Rohling geht es nun zur Schmiede und fangen an uns ein neues mächtiges Obsidian Bastardschwert mit einen Klingenschaden von 70 zu schmieden.

Wenn man schon einmal hier ist kann man nun auch das Schwert Sturmwind neu schmieden, dessen zwei Bruchstücke man im Zuge des Lösungsweg erhalten hat (**Q145 +200EP**).

Mit der entsprechenden Stufe in der Fertigkeit Schmieden (Stufe 3) kann man nun auch das Schwert Seelentrinker wieder reparieren **Q158-Seelentrinker neu schmieden (Q158 +300EP)**. Das Schwert hat einen Klingenschaden von 75 und kann wie alle Zweihandschwerter auch mit einer Hand genutzt werden wenn man im Schwertkampf die Stufe 9 erreicht hat. So ist auch die gleichzeitige Nutzung eines Schildes möglich.

Verlässt man die Hafenstadt durch das hintere Tor, kann man auch noch schnell Marvin an der Jagdhütte besuchen und mitteilen das die Burgherren erledigt sind (**Q57 +500EP**). Mit der Übergabe der 6 Vasallenringe erhält man einige Goldmünzen und Spruchrollen als Dank.

Geht man von hier aus in Richtung Vulkanfestung trifft man bei der Gabelung auf zwei Echsenkrieger. Einer der beiden hat den **Teleportstein** für die Südliche Ruine dabei.

Am Novizenhof vorbei geht man zu dem verlassenen Haus und von dort den Weg zu der ersten kleinen Tempelruine im Spiel. Dort trifft man auf 3 weitere Echsenmenschen, von denen einer den **Teleportstein** für die Südwestliche Ruine dabei hat.

Den nächsten findet man gleich bei den Echsenkriegern die zwischen dem verlassenen Haus, wo der Bandit Neil herumlungert und dem Banditenlager. Dabei handelt es sich um den **Teleporter Stein** der Westlichen Ruine und somit den zehnten Stein in unseren Besitz.

Risen

Das große Tor öffnen

Nun geht es in das Banditenlager und reden direkt mit Fincher, um in alles über den Osttempel zu erzählen (**Q157 +400EP**). Als Belohnung erhält man dafür 300 Goldmünzen (**+150EP**).

Nun geht es zum Don und übergeben die 4 Kristallscheiben (**Q136 +300EP**). Damit wird unser Spiel Charakter nun zum Krieger befördert und es ist möglich für 2000 Goldmünzen die entsprechende Rüstung zu kaufen.

Im weiteren Gespräch bekommt man nun die fünfte und letzte Kristallscheibe vom Don ausgehändigt **Q159-Finde die goldenen Kristallscheiben (Q159 +150EP)** um diese nun Mendoza zu bringen. Jedoch mit der Bedingung das der Don die Hafenstadt wieder zurück möchte **Q160-Estebans Rückkehr in die Hafenstadt**.

Nun geht es in die Vulkanfestung, am schnellsten per Teleporter Stein. So gelangt man direkt vor das große verschlossene Tor. Wir sehen das sich hier eine Truppe von Kämpfern der Weißen um den Inquisitor Mendoza versammelt hat. Bevor man mit Mendoza spricht geht man ruhig noch einmal in die Vulkanfestung und kann dort um einiges leichter die Quartiere plündern.

Unterhalb der Vulkanfestung findet man Echsenkrieger vor den kleinen Tempel der sich an dem Teich befindet. So erhält man den **Teleportstein** Nordtempel. Weiter unten am Eingang des großen Tempels über dem Novizen Lager trifft man auf weitere Echsenkrieger und findet den **Teleportstein** des Ebenentempels was dann der zwölfte ist.

Da man in der Nähe ist besucht man gleich noch Meister Severin am Novizenhof und erzählt ihm das man seine verlorene Kristallscheibe gefunden hat (**+150EP**) und erhält als Dank 500 Goldmünzen.

Nun geht es zu Mendoza und sagen ihm zuerst dass der Druide von Echsenkriegern gefangen gehalten wurde (**+100EP**). Als nächstes sagen wir ihm das wir Banditen die Scheiben haben und das der Don Bedingungen stellt. Mendoza möchte aber zuerst das Tor öffnen und man gibt ihm die 5 Scheiben (**Q126 +1000EP**). Er öffnet nun das Tor **Q161-Das Tor zum Vulkan (Q161 +100EP)** und ein Trupp Echsenkrieger stürmt heraus. Zusammen mit dem Trupp der Ordenskrieger sind diese jedoch recht schnell erledigt.

Spricht man nun mit Mendoza, endet Kapitel 2 hier.

Risen

Kapitel 3

Der Tempel im Vulkan

Es geht nun an der Seite von Mendoza und den Trupp Ordenskrieger durch das große Tor in den Berg, wo man vor einen weiteren verschlossenen Tor auf noch mehr Gegner trifft. Dort geht es erst einmal nicht weiter und man erhält die Aufgabe eine Lösung zu finden **Q162-Öffne das große Tor**.

Also schaut man sich wie aufgetragen im Norden um, also rechts vom Tor und folgt diesem Tunnel. Dieser endet und man muss eine kleine Kletterpartie einlegen und dann als Nautilus verwandelt durch einen Spalt kriechen. Nun gelangt man in einen Festungsbereich der sehr geradlinig zum Ziel führt. Das Ziel ist eine Winde die das verschlossene Tor öffnet. Der Weg zu dieser ist jedoch mit Fallen und Gegnern gespickt. Hat man die Winde erreicht und betätigt, kann man von oben wieder in den großen Höhlenbereich hinunterspringen oder den Weg zurück gehen. Spricht man nun mit Mendoza erzählt er das er Rufus in die andere Richtung geschickt hat und man nachschauen soll ob dieser Hilfe benötigt.

Also geht man nun auf der anderen Seite vor dem Tor den Gang entlang. Um am Ende oben in den Festungsbereich zu kommen, muss man von gegenüber rüber springen oder einen Leviatan Zauber nutzen. Vorher kann man bequem die dortigen Echsen mit einen Bogen erledigen. In dem kleinen Raum mit dem Wächter erledigt man diesen um den dortigen Hebel zu ziehen. Damit wurde dann die Flammenfalle ausgeschaltet und kann nun den Gang entlang gehen. Einen Durchgang kann man nach kurzer Untersuchung mit einer Spitzhake freilegen. Dort findet man einen weiteren Hebel um die weiteren Fallen auszuschalten. Steht man nun vor einen verschlossenen Gatter nutzt man die goldenen Büsten die man von den erledigten Echsen aufgesammelt hat mit den beiden Altare. So kann man nun die zweite Winde bedienen und zurück zum Inquisitor gehen.

Mendoza berichten wir nun das Rufus tot ist (**+50EP**) und das wir die zweite Winde betätigt haben (**Q162 +1000EP**). Dieser stellt sich nun vor das offene Tor, stürmt aber mit seinen Männern nicht weiter vor da hier noch eine Falle aktiv ist. Diese Situation lässt man nun zuerst einmal so und verlässt die Echsen Festung. Im Gespräch hat uns Mendoza ja nun gesagt das ihm die Hafenstadt nicht mehr wichtig ist und der Don diese haben kann. Ebenfalle liest man noch einmal die Schrift an der Säule wo Mendoza die ganze Zeit stand. So erfährt man etwas über Ursegor den Lord der Titanen.

Also raus aus den Berg und zurück in die Vulkanfestung. Schon auf dem Pfad der am Berghang entlang führt begegnet uns eine Späher der Echsen und man merkt das hier etwas nicht stimmt. Auf dem großen Platz vor der Halle mit der heiligen Flamme hilft man Meister Ignatius gegen den Echsenkrieger. Von Ignatius erhalten wir den Auftrag alle noch lebenden Meister zur Halle zu schicken um dort die heilige Flamme zu schützen **Q163-Befehl an die Magier**.

Risen

Zuerst findet man Meister Cyrus im Lagerhaus und geben die Order weiter. Findet man tote Rekruten nimmt man die Items an sich die diese bei sich tragen genauso wie man es bei besiegten Gegnern macht. Es gilt 10 Echsenkrieger die als Eindringlinge bezeichnet werden zu erledigen **Q164-Sicherung der Vulkanfestung**. Gegenüber trifft man auf Meister Illumar und geben ihm ebenfalls die Info zur Halle zu gehen. Er erzählt uns auch das sich überall in der Festung Gegner aufhalten. Es bedeutet man hat es nicht nur mit den 10 Eindringlingen sondern auch weiteren Spähern und Krieger der Echsen zutun.

Man findet Meister Abrax vor der verschlossenen Türe seines Labors. Die Echsen sind also auch in die Bibliothek und seinen Labor eingedrungen und haben Abrax ausgesperrt. Schickt man ihn zur heiligen Halle erhält man von ihm weitere Aufgaben **Q165- Sichere die Vorräte aus der Bibliothek** und **Q166- Vertreibe die Eindringlinge**. Unterwegs findet man Caspar in einem der unteren Quartiere und schickt ihn los, worauf er zu Williams auf den Hof geht. Wir folgen ihm und finden dort Meister Vitus von dem wir eine Warnung über einen Echsenkrieger erhalten, der sich auf dem Friedhof aufhält **Q167- Der Echsenkrieger**.

Also auf in Richtung Friedhof und dort in die Gruft, wo man auf diesen Echsenkrieger trifft (**Q167 +400EP**). Danach sucht man noch Meister Pallas, sollte dieser in der Nähe des Festung Tors gefallen sein, kann man seinen Frost Magiekristall an sich nehmen.

Da man nun alle Magier gefunden hat sucht man wieder Meister Ingantius auf und berichtet ihm (**Q163 +750EP**). Meister Ignatius sagt man noch schnell das wir den Echsenkrieger erledigt haben (**+100EP**).

Nun geht es an die Aufgabe die uns Abrax übertragen hat und geht in die kleine Bibliothek. Dort nutzen wir den uns schon bekannten Geheimgang um in die unterirdische Anlage zu kommen. Dort räumt man dann alle restlichen Eindringlinge aus dem Weg (**Q166 +500EP**) und nimmt die Päckchen mit den Vorräten an sich.

Nun geht es wieder zu Ignatius und berichten ihm dass die Festung wieder sicher ist (**Q164 +1000EP**) und gehen anschließend zu Abrax, um ihn die Päckchen zu übergeben (**Q165 +500EP**). Ebenfalls erzählt man ihm noch dass alle Eindringlinge erledigt sind (**+150EP**).

Risen

Dem Don die Hafenstadt und Nebenaufgaben

Mit dem Teleport Stein geht es schnell zum Banditenlager und reden mit dem Don, so trägt er uns die Aufgabe auf mit den Kommandanten Carlos zu reden damit er aus der Stadt geht (**+100EP**).

Schnell zur Stadt kommt man mit dem entsprechenden Teleport Stein oder man geht den Weg zu Fuß und erledigt dabei einige Echsenkrieger die sich auf dem Weg hinab zur Hafenstadt befinden.

Q170-Der Echsenanführer vor der Stadt (Q170 +500EP) löst sich auf wenn man die Gruppe Echsen, auf dem Plateu mit dem Lagerfeuer unterhalb des Novizenhofs erledigt. Wie angezeigt wird ist dies aber erst einer der 4 Anführer gewesen.

Am Tor angelangt kann man dies nun auch passieren indem man sagt dass man im Auftrag Medozas unterwegs ist. In der Hafenstadt gibt es nicht viel neues zutun und spricht nun direkt mit Carlos der nun seine Männer aus der Stadt abzieht (**Q160 +1000EP**).

Geht man nun in Richtung des Haupttores sieht man schon einen Trupp Banditen und Don Esteban zu dessen Haus gehen. Also spricht man gleich mit Don der so begeistert ist das er uns zum Hauptmann seiner Banditen befördert **Q168-Sprich mit Don über die Hafenstadt (Q168 +300EP)**.

Mit der Beförderung kann man nun auch bei ihm die entsprechende Rüstung kaufen für 5000 Goldstücke. Die Hauptmann Rüstung ist die beste die man bei den Banditen erhalten kann und greifen also zu.

Im Haus spricht man Scordo an (**+100EP**) und ebenfalls Rachel welche sich Bedankt mit 250 Goldmünzen (**+100EP**). Redet man nun noch mit den Leuten in der Hafenstadt, merkt man das der Machtwechsel den einen freut den anderen nicht unbedingt.

Eine weitere Aufgabe die man eigentlich nur als Ordenskrieger bekommt, aber man als Bandit trotzdem übernehmen kann ist das Quest **Q169-Spionierende Späher**. Am Geheimausgang der Stadt tummeln sich einige spionierende Echsen die es zu erledigen gilt (**Q169 +300EP**).

Den zweiten Anführer eines Echsentrupps **Q171-Der Anführer hinter der Stadt** findet man am hinteren Tor der Hafenstadt (**Q171 +500EP**). Nachdem dies erledigt ist sucht man den dritten der sich am Tempeleingang oberhalb des Novizenlagers aufhält.

Nun geht man etwas über die Insel spazieren und trifft überall, vorzugweise in der Nähe von Tempeln, auf Echsen und erledigt diese. So wird es später im Spiel um einiges leichter wenn nicht immer zu viele Gegner auf einen einstürmen. Während dieses Streifzugs geht man auch wieder oberhalb von Eldrics Hütte den Berg hoch. Erledigt man dort alle Gegner, darunter auch eine Gruppe Orger, kann man in eine große Grotte gehen und einiges an Eisen und Gold schürfen, Monster und Echsen erledigen um Erfahrungspunkte zu sammeln. Dabei erhält man von einer der erledigten Echsen einen weiteren **Teleportstein** für die westliche Vulkangrotte. Dies ist dann nun schon Nr. 13 von 14 und haben diese Aufgabe ebenfalls bald gelöst.

Die Grotte mit ihren verwundenen Wegen durchquert man weiter und findet dabei wertvolle Items in Kisten und Gegner die viele Erfahrungspunkte einbringen. An einer Stelle wo man auf eine Aschebestie trifft sieht man auch einen weiteren Tempeleingang der jedoch noch verschlossen ist. Die Zugbrücke davor kann man jedoch schon herablassen wenn man mit einen Pfeil auf die Winde schießt oder einen Telekinese Zauber opfert.

Risen

Irgendwann gelangt man wieder in eine große Grotte mit einer eingestürzten Brücke. Hier muss man einen Leviatan Zauber nutzen um auf die andere Seite zu gelangen.

Dort findet man bei einer Leiche die Karte für die Vulkangrotte und weitere Gegner zum sammeln von Erfahrungspunkten. Geht man weiter findet man recht schnell den Ausgang aus dem Berg und findet sich oberhalb des Banditenlagers wieder. Geht man nicht gleich runter sondern gerade aus trifft man auf weitere Oger die in einer versteckten Höhle hausen. Dort gibt es eine Schatzkiste zu plündern.

Sollte die Truppe Orger, auf der Seite wo die Höhle betreten wurde, noch zu schwer sein kann man die Grotte natürlich auch beginnend von der Seite des Banditenlagers erkunden.

Im Banditenlager angelangt spricht man mit Fincher der hier nun die Verantwortung trägt (**+100EP**). Verlangt man nach besserer Ausrüstung erlaubt er dass man sich Gold von dem Haufen als Belohnung nehmen darf. Geht man zu der Wache vor Dons Quartier, kann man als Hauptmann nun Befehlen zur Seite zu gehen (**+150EP**) und kann die drei Schatzkisten darin plündern, um an einige Wertvolle Items und weiteren Goldmünzen zu kommen.

In Rachels Haus findet man in der Kiste weitere nützliche Items und Rezepturen. Spricht man mit den zurückgebliebenen Banditen, erfährt man noch so einiges und bei Sam gibt es sogar EP (**+100EP**).

Nun verlässt man wieder das Banditenlager und macht sich auf den Weg zur Westküste und geht dieser entlang. An der Stelle mit dem Wasserfall trifft man dann auf die letzte Gruppe Echsen mit einen Anführer und erledigt diese **Q172-Die Echsen Anführer (Q172 +500EP)**.

Auf dem Rückweg schaut man kurz noch bei Neil vorbei und sagt Hallo (**+100EP**).

Zurück in der Vulkanfestung trifft man in der heiligen Halle Carlos wieder und erzählt im kurz das die Stadt wieder sicher ist und erhält dafür 100 Goldstücke (**+150EP**). Nun gibt es erst einmal nichts mehr zu erledigen, also geht man wieder zurück in den Vulkan und dringt mit dem Inquisitor weiter in die feindliche Festung vor.

Risen

Die Festung im Vulkan

Wieder zurück bei der Truppe spricht man Mendoza an und man soll den Durchgang sichern da hier scheinbar eine Falle lauert **Q173-Der Tunnel**. Erzählt man noch das Don die Hafenstadt zurück hat hört man wieder das es ihm egal ist (**+200EP**).

Also stellt man sich nun an das geöffnete Tor und sieht schon dass hier der Hebel per Telekinese zu betätigen ist um die Falle zu deaktivieren (**Q173 +500EP**). Daraufhin stürmen Mendoza und die Ordenskrieger vor und treffen auf einzelne Echsenkrieger. In diesem Kampf unterstützt man also den Trupp Männer. Ebenfalls findet man hier wieder zwei Schriftsäulen mit weiteren Informationen aus der Vergangenheit.

Spricht man nun mit Mendoza, stellt dieser fest das wir uns gerade erst im äußeren Ring einer großen Festung befinden (**Q174-Öffne die Zugbrücke**). Von hier geht es im Moment nur nach rechts in einen Tunnel. Am Ende trifft man auf den Kommandanten des Trupps, der vor einer kleinen Zugbrücke steht. Diese kann man leicht herablassen, in dem man auf die Winde gegen über einen Pfeil abschießt. Nun gelangt man tiefer in den Berg und trifft dort auf Brent, der vor langer Zeit von den Echsen gefangen genommen wurde. Unterhält man sich mit ihm erfährt man einiges über einen gewissen Jorgensen der sich am Sumpf aufhält und einen Trupp der Echsen die eine Karte dabei haben müssten (**Q175-Die Suche nach der Karte**).

Schaut man sich hier nun um findet man einige Sackgassen, und einen Bereich voller Echsen dem man sich später noch widmen kann und auch sollte, da es hier eine Menge Items zu finden gibt. Ganz hinten in der Höhle führt ein Tunnel nach unten in den Sumpf wo sich Jorgensen aufhält. Man kann freundlich sein und einen seiner Pilze essen oder gleich ablehnen, das Ergebnis ist dasselbe. Man erfährt das der Jäger Trupp dem Pfad nach oben ging der hinter ihm liegt. Also los nach oben wo man sich nun am geöffneten Tor befindet, vor dem man schon einmal stand, nur eben von außen als es noch verschlossen wahr. Die Echsen die man unterwegs trifft sind schnell erledigt, inklusive des Wächters der einen Schlüssel bei sich trägt. Mit diesem Schlüssel kann man den Orger Dork befreien, den wie schon einmal begegnet sind (**+100EP**).

Zusammen mit Dork geht es nun nach draußen und schnell den Berg hinab. Unterwegs trifft man auf Eldric, der sagt das wir den Trupp noch abfangen können bei der Jagdhütte. Nun muss man schnell nach unten laufen und im Kampf gegen den Jagdtrupp helfen.

Nach dem Kampf **Q176-Echsen Überfall (Q176 +200EP)** durchsucht man die Echsen und findet neben einigen Items auch die gesuchte Karte beim Anführer (**Q175 +750**). Dork wird sich nun verabschieden und uns noch einen guten Rat mit auf den Weg geben. Jasmin wird fragen wo die Echsen hergekommen sind und wir erzählen es ihr natürlich (**+100EP**). Bevor man nun wieder zurück in den Vulkan geht kann man sich bei Jasmin noch einen sehr starken Kriegsbogen kaufen.

Zurück im Vulkan bei Mendoza sieht man im Hintergrund schon das ein Durchgang freigelegt wurde und dort gegen weitere Echsen gekämpft wird. Nach der kleinen Hilfestellung spricht man mit Mendoza der die Karte sehen möchte. Er stellt fest das sich die Zugbrücke nur von innen öffnen lässt und bringt uns in einen Raum wo er von Vince einen Durchbruch buddeln lassen möchte **Q177-Der Durchbruch zur Krypta**. Schnell Vince hohlen (**Q177 +100EP**) und mit ihm zurück zum Inquisitor.

Risen

Mendoza sagt man nun das sich Vince um die Wand kümmern wird (+100EP) und fragt nach was für eine Aufgabe er noch für uns hat. Wir folgen ihm bis zu einer verschlossenen Türe wo wir eine goldene Büste auf den Altar stellen, damit die Türe sich öffnet. Es gibt einen kleinen Kampf mit den Echsen die sich dahinter befinden.

Hat man nun aufgeräumt widmet man sich der Schriftsäule um mehr über den Tempel zu erfahren (Q152 +300EP). Nun geht es zurück zu Vince der mittlerweile den Durchbruch geschaffen hat.

Nach dem kurzen Gespräch mit Vince, erhalten wir von Mendoza den Auftrag durch den kleinen Spalt in die Krypta zu gehen um von innen die Zugbrücke zu öffnen. Um nun in die Krypta zu gelangen muss man einen Nautilus Zauber opfern **Q178-In die Krypta gelangt (Q178 +1000EP)**.

Nun muss man sich durch eine große Anzahl von Kriegeren der Echsen kämpfen. Wenn dies gelungen ist und der Torwächter ausgeschaltet ist kann man die Winde betätigen um das Tor zu öffnen **Q179-Öffne die große Zugbrücke (Q179 +1000EP)**.

Nachdem Mendoza mit seinen Männern in die Krypta gestürzt ist, redet man mit diesem. Daraufhin macht man sich auf Ursegor zu finden. Direkt hinter uns gibt es ein verschlossenes Gitter welches sich mit dem Schloss direkt davor öffnen lässt. Geht man hindurch findet man den Geist von Ursegor, der viel zu erzählen hat und von seinen Fluch befreit werden möchte **Q180-Befreie den Geist von Ursegor**. Dazu nimmt man die Büste die an seinen Sarkophag erscheint und sucht die drei verschlossenen Räume auf, die man nun mit der Büste öffnen kann indem man diese auf die Altäre davor stellt. Zuvor spricht man noch kurz mit Mendoza (+100EP), worauf sich dieser auf den Weg macht um selbst mit Ursegor zu sprechen.

Hat man die 3 Diener erledigt findet man bei diesen immer einen Splitter den es mitzunehmen gilt, genauso wie die Köpfe. Bei einen der drei findet man auch das mächtige **Titanenschwert**.

Zurück bei Ursegor, befreit man diesen nun von seinen Fluch (**Q180 +1000EP**) und er erfüllt die Abmachung uns zu helfen. Mendoza macht sich daraufhin wieder auf den Weg in die Halle der Krypta (+100EP) **Q181-Titanenfalle**.

Nun öffnet man zuerst den Sarkophag und holt den Schädel von Ursegor heraus. Damit geht man nun zu dem großen Tor und legt diesen rechts auf den vordersten Altar. Direkt dahinter auf den nächsten Altar kommt der Schädel des Kriegers. Auf der linken Seite legt man auf den vorderen den Schädel des Priesters und dahinter der der Bestie. Nun öffnet sich das Tor und ein Dialog mit Mendoza startet. Das Ergebnis ist das Mendoza den Befehl gibt uns zu töten und flüchtet hinter das Tor welches sich schließt (**Q181**).

Zuerst gilt es also die Ordenskrieger zu erledigen, die dem Befehl Folge leisten. In dieser Zeit steht der Geist Ursegors beobachtend daneben und können diesen nach den Kampf ansprechen. In diesem Gespräch erfährt man wie man den Titanen bezwingen kann und was dazu benötigt wird **Q182-Finde alle Teile der Titanenrüstung**. Auch verrät er uns das in seinem Sarkophag ein Geheimfach ist in dem eine Rune aufbewahrt wird mit der sich die Kraftfelder zerstören lassen **Q184-Bersorge die Rune aus Ursegors Sarkophag**, welche die Tempel schützen wo die Rüstungsteile liegen **Q183-Finde eine Magier der dir helfen kann**.

Nach dem Gespräch beginnt nun das 4. Kapitel im Spiel.

Kapitel 4

Die Titanenrüstung

Am Anfang dieses Abschnittes geht man zuerst zurück zu Ursegors Sarkophag und holt sich die dort versteckte Rune (**Q184 +100EP**). Sobald diese in unseren Besitz ist geht man hoch in die Vulkanfestung um mit dem Magier Ignatius zu sprechen (**+200EP**). Man erklärt ihm die Situation und was Mendoza vorhat, so stellt er sich auf unsere Seite. Nun gilt es noch den Don zu informieren **Q185-Sprich mit Esteban über den Vulkantempel**.

Bevor man weitergeht, spricht man aber noch mit Ignatius was nun mit dem Inquisitor geschehen soll und er möchte das wir mit Carlos reden der ebenfalls von der Inquisition zusammen mit Mendoza auf die Insel gekommen ist **Q186-Sprich mit Carlos über den Vulkantempel**. Spricht man noch das Thema mit der Rune an bekommt man den Tipp mit dieser zu Meister Illumar zu gehen.

In der großen heiligen Halle trifft man auf Carlos und erzählt ihm die Vorkommnisse (**Q186 +500EP**), als Hilfe übergibt er einige Spruchrollen. Meister Illumar steht an einen der Schreibpult und ihm übergibt man die Rune um magische Barrieren zerstören zu können (**Q183 +200EP**), lässt man ihm die Spruchrollen anfertigen erhält man 5 Stück, sagt aber danach das man weitere selbst anfertigt um die Rune gleich wieder zurück zu erhalten.

Da nun in der Vulkanfestung alles erledigt ist, nutzt man den Teleportstein um schnell in die Hafenstadt zu gelangen und spricht dort mit dem Don (**Q185 +500EP**). Dieser kann uns zwar nicht weiter unterstützen, überlasst aber einen Trank der den Stärke Wert des Spielcharakters um 5 anhebt. Gegenüber suchen wir den Händler Alvaro auf den bei ihm kann man nun ein noch stärkeres Schild und einen Helm der Stadtwache erwerben.

Der erst der fünf Tempel wird nun der an der Westküste sein und man macht sich auf den Weg dorthin. Unterwegs trifft man am Beginn des Pfades runter zur Küste auf Patty, die sich anschließen möchte um uns zu unterstützen **Q187-Mit Patty zum großen Wasserfall**.

Der Weg dorthin ist lang und voll mit Echsenkrieger, also ist Patty eine willkommene Hilfe und es geht schnell hinab bis zu dem Wasserfall. Dort redet man wieder mit Patty (**Q187 +400EP**), bevor man in die Höhle geht, deren Eingang sich hinter dem Wasserfall versteckt.

Risen

Der erste Tempel an der Westküste

In der Höhle trifft man Anfangs auf einige Ghuls sowie einer gefährlichen Aschebestie. Sobald diese erledigt sind kann man tiefer in die Höhle vordringen und trifft bald auf ein Loch in der Decke wo man hochklettert.

In diesem Raum sieht man gleich eine magische Barrieren, die den Eingang in den großen Tempel an der Westküste versperrt. Diese lässt sich nun mit der entsprechenden Spruchrolle zerstören. Bevor man weitergeht, schaut man sich aber nochmals in dem Vorraum um, da hier an einer der Säulen ein mächtiges Berserkerschwert angelehnt ist.

Im Tempel trifft man gleich auf einen Spalt im Boden und erkennt gegenüber ein dieser Fallen und zwei Untote Krieger dahinter. Diese beiden erledigt man nun zuerst mit Pfeil und Bogen aus der Entfernung. Dann lässt man sich in den Spalt fallen und klettert auf der anderen Seite wieder nach oben. So kann man dann bequem die Stachelfalle im Boden überspringen. In dem Raum kann man dann die Falle deaktivieren durch ziehen an dem Ring gleich neben den Durchgang.

In der Mitte des Raumes ist eine Falltüre im Boden die man im Moment umgeht. Dahinter gibt es einen Durchgang mit zwei Hebeln. Zuerst zieht man an dem rechts und es öffnet sich ein kleiner Raum in dem man alles mitnimmt was man so findet. Dann geht es an den Hebel auf der linken Seite, wodurch das Gatter daneben geöffnet wird.

Nun steht man vor einen großen Abgrund, der sich aber überspringen lässt. Auf der anderen Seite plündert man zuerst die Schatzkiste und drückt dann den Schalter an der Wand um das Gatter zu öffnen. Hinter dem Gatter warten neben einer Untoten Bestie auch zwei Krieger. Am besten macht man diese immer auch sich aufmerksam und flüchtet dann schnell zurück um den Schalter wieder zu betätigen. So kann man dann die Gegner ohne Risiko durch das Gatter mit Pfeil und Bogen erledigen.

Sind die Gegner ausgeschaltet folgt man den Gang bis man wieder vor einen Abgrund steht, der sich aber ebenfalls leicht überspringen lässt. Dort in dem Raum plündert man nun erst einmal den Sarkophag und nutzt den Hebel an der Wand um eine Falle zu deaktivieren. Die andere noch aktive Falle kann man nicht ausschalten aber hier stellt man sich einfach davor und sobald der Fels nach oben gleitet rennt man schnell durch die Gefahrenzone.

Wieder zurück im Raum mit der Bodenfalltüre, aktiviert man diese nun und lässt sich nach unten fallen, wo wieder einige Gegner warten. Sind diese erledigt öffnet man mit dem Hebel an der Wand das Gatter und kann nun jederzeit zu dem Spalt, den man Anfangs überqueren musste, zurückkehren. Jedoch folgt man den Flur und plündert unterwegs die Sarkophage mit weiteren nützlichen Items, bis man in eine große Halle gelangt. Dort liest man zuerst einmal die Kartensäule.

In der Halle gibt es neben den Gang durch den wir gekommen sind, drei verschlossene Durchgänge und ein großes ebenfalls verschlossenes Tor. Neben dem Tor auf der linken Seite gibt es einen offenen Durchgang. Diesen nutzt man und wendet einen Leviatan Zauber an um die Stachelfallen zu überfliegen. Bei zwei Fallen hintereinander kann man diese nicht mehr überspringen. Dahinter findet man in einen kleinen Raum wieder eine Schatzkiste und kann mit einem Hebel die Falle ausschalten. Abschließend betätigt man die Winde um die erste Sperre des großen Tores zu lösen.

Risen

Zurück in der Halle untersucht man nun die drei verschlossenen Durchgänge und stellt dabei fest dass der mittlere sich, aufgrund des brüchigen Gesteins, öffnen lässt. Dahinter liegt ein Schalter der durch Betätigung immer einen der anderen Durchgänge öffnet.

Nach einmaligen drücken öffnet sich nun der linke Durchgang und durchqueren diesen. Hier geht es jedoch nicht weiter, da wir nun vor einen Abgrund stehen mit einer hochgezogenen Zugbrücke. Bevor man jedoch zurück geht klettert man über den heruntergestürzten Felsbrocken und schießt mit einem Pfeil auf den an der Wand befindlichen Schalter. Dadurch öffnet man das Gatter und kann dahinter nun die Schatzkiste plündern.

Zurück in der Halle drückt man nun nochmals den Schalter wodurch sich der rechte Durchgang öffnet. Dahinter wartet allerdings schon gleich eine Untote Bestie die es zu erledigen gilt.

Danach folgt man den Gang und hält sich an einer Abzweigung links. So gelangt man auf einer Plattform von der man die Zugbrücke von oben sieht und kann hier nun mit einen Pfeil auf die sichtbare Winde schießen. So kann nun die Zugbrücke herabgelassen werden.

Jetzt schaut man sich hier aber noch etwas um und entdeckt zwischen zwei großen leuchtenden Pilzen einen Spalt in der Felswand. Es lohnt sich in diesem Fall einen Nautilus Zauber zu opfern und durch den Spalt zu kriechen. Dahinter warten allerdings 3 Untote Krieger und eine Echsenpriester die es zu erledigen gilt. Allerdings auch eine Schatzkiste mit dem **Titanenbogen**. Verlassen lässt sich der Bereich recht einfach durch öffnen der beiden Durchgänge.

Nun folgt man noch den Gang weiter in dem wir uns zuerst links gehalten haben und finden eine weitere Winde die betätigt werden muss.

Zurück in der großen Halle sieht man nun auch das sich das große Tor geöffnet hat und nur noch ein Gatter den Weg versperrt.

Also drückt man nun zweimal den Schalter, damit sich wieder der Durchgang zur Zugbrücke öffnet. Da diese nun herabgelassen ist gelangt man nun auf die andere Seite wo es nicht viele Möglichkeiten gibt. Bevor man allerdings über die zerstörte Stelle des Wegs springt, zieht man an dem Wandring um gegenüber das Gitter zu öffnen. In dem Raum findet man neben dem Sarkophag auch noch einen leicht zu übersehenden Rubin.

Folgt man nun den Flur weiter findet man eine dritte Winde die nun endlich auch noch das Gitter in der Halle öffnet. Dort gelangt man schnell wieder hin durch die Geheimtüre die sich von dieser Seite öffnen lässt.

Nun führt eine Treppe hoch zu einer Schatzkiste der Echsen in der die **Titanen Armbrust** und eines der gesuchten **Rüstungsteile** liegt **Q188-Ein Stück der Titanenrüstung (Q188 +1000EP)**.

Über einen weiteren geheimen Durchgang gelangt man nun schnell wieder in den Raum mit der Bodenfalltüre und kann den Tempel und die Höhle schnell wieder verlassen.

Im freien trifft man vor dem Wasserfall wieder auf Patty, die natürlich wissen möchte ob wir gefunden haben was wir gesucht haben (**+200EP**). Danach trennen sich unsere Wege jedoch wieder und geben uns mit dem entsprechenden Teleportstein in das Banditenlager.

Risen

Der Tempel im Banditenlager

Zurück im Banditenlager spricht man zuerst mit Cormac und redet mit ihm über den Tempel, wodurch er einen eine Spruchrolle schenkt.

Nun geht es direkt hinab und zerstören sogleich die magische Barriere. Dahinter wartet ein langer Gang der in einer großen Halle endet. Die Gegner sind diesmal neben einigen Echsen, mittlerweile leicht zu besiegende Skelettkrieger.

Schaut man sich in der Halle um stellt man fest das es zwei obere Plattformen gibt auf der linken und rechten Seite und gegenüber des Eingangs ein verschlossenes Tor mit zwei Altare daneben. Es gilt also die entsprechenden Büsten zu finden. Dazu klettert man zuerst links über herabgestürztes Gestein auf die Plattform und erledigt die 2 Skelettkrieger. An der Wand gibt es 3 Durchgänge von denen zwei mit brüchigen Gestein verschlossen sind und sich somit aufbrechen lassen. In einem der dahinter liegenden Räumen gibt es einen Schalter mit dem man nun den dritten Durchgang öffnen kann.

Tritt man durch diesen Durchgang findet man sich in einen Raum voller Stachelfallen wieder. Diese kann man so schon einmal nicht überspringen. Entweder man opfert einen Leviatan Zauber zum überfliegen, oder einen Telekinese Zauber um den Hebel ganz hinter zu betätigen.

Eleganter geht es jedoch wenn man kurz beobachtet wie die einzelnen Fallen auslösen und erkennt so ein Muster. Dann kann man auch ohne einen Zauber diese Fallen überqueren und den Hebel zum deaktivieren direkt betätigen. Danach untersucht man den Sarkophag, wodurch ein Skelettkrieger herauskommt. Dieser trägt eine der gesuchten Magierbüsten mit sich.

Zurück in der Halle kletter man auf der anderen Seite auf den Felsen vor der Plattform und schwebt dann mit einen Leviatan Zauber hinüber. Auch hier gibt es wieder drei Durchgänge von denen sich zwei durchbrechen lassen und findet so wieder einen Schalter für den dritten.

In dem Raum dahinter gibt es diesmal keine Fallen und findet 5 Schreine. In einem Sarkophag findet man nun die benötigte zweite Magierbüste und auch die **Titanenaxt**.

Nun gilt es die zwei Büsten auf die beiden Altare zu stellen damit sich das Tor öffnet. Nun wird es schwieriger, den dahinter befinden sich zwei Untote Besiten die es zu erledigen gilt und ein Schattenlord. Zuerst kümmert man sich um die beiden Bestien, was am einfachsten geht indem man diese mit Pfeil und Bogen attackiert und mit etwas Glück geht auch nur eine auf einen los.

Sind diese erledigt muss man den Schattenlord besiegen, was jedoch nicht möglich ist da hier schwarze Magier im Spiel ist. Dieser ist nur zu besiegen wenn er auf dem Gitter in der Mitte des Raumes steht und in dem Moment einer der drei Schalter an den Wänden betätigt wird. Dadurch wird eine Flammenfalle aktiviert die den Schattenlord das Leben aushaucht.

Bei seinen Überresten findet man den Hammer des Titanenlords **Q189-Der Titanenhammer (Q189 +1000EP)** und somit das zweite gesuchte Utensil.

Den Tempel verlässt man nun und spricht oben dann abschließend mit Fincher darüber (**+200EP**).

Auch Cormac informiert man darüber das es sich wirklich um ein Priestergrab gehandelt hat (**+100EP**) und er schenkt uns noch eine weitere Spruchrolle.

Risen

Der dritte Tempel am Novizenlager

Zuerst besucht man Severin und während des Gesprächs überfallen Echsen das Novizenlager **Q189-Echsenüberfall**. Nachdem diese besiegt sind (**Q189 +400EP**), spricht man noch einmal mit Severin (**+100EP**) und macht sich dann auf zu dem Tempel oberhalb des Lagers.

In dem Tempel hinter der schon früher deaktivierten Falle geht es nach rechts, wo ein blaues Energiefeld den Weg versperrt und nach links wo man über einen Abgrund springen kann und dann einen mit einem roten Kraftfeld verschlossenen Raum findet. In diesem Raum steht ein Sarkophag und man findet drum herum wertvolle Tränke und Schriftrollen.

Zurück am blauen Kraftfeld zerstört man dieses mit einer der speziellen Spruchrollen. In diesem Tempel trifft man dahinter auf keine weiteren Gegner, genauso ist dieser Tempel rechts klein. Man findet sich hinter Durchgang in einen Raum wieder, indem es einen verschlossenen Durchgang mit einem Altar gibt. Auf den ersten Blicke gibt es hier jedoch keine der Büsten als Auslöser für den Altar. Schaut man sich genauer um sieht man oberhalb des Einganges eine goldene Büste. Diese ist nur mit einem Telekinese Zauber zu erreichen. Nutzt man diese nun mit dem Altar findet man in dem Sarkophag, den man nun erreichen kann ein weiteres Stück der Rüstung **Q190-Ein Stück der Titanenrüstung (Q190 +1000EP)** und den **Titanenstab**.

Der östliche Tempel in der Vulkangrotte

Da Eldric sich in der Nähe aufhält schaut man kurz bei ihm vorbei und erhält als Hilfe 4 nützliche Spruchrollen.

Am Tempeleingang angekommen wird zuerst die magische Barriere zerstört und die Elite Krieger dahinter ausgeschaltet. Nun findet man sich in einen Raum, wo man gleich wieder ein verschlossenes Tor gibt, welches sich wieder nur durch die richtigen Büsten öffnen lässt.

Die erste Büste ist recht einfach zu erhalten in dem man den Gang rechts des Eingangs folgt. An der Weg Abzweigung geht es zuerst gerade aus, um das Gatter mit dem dortigen Hebel zu öffnen. Dahinter achtet man auf die Falle im Boden, die sich überspringen lässt. Schon hat man die erste Büste erreicht.

Zurück im Gang überspringt man die Stachelfalle und folgt den Gang zuerst nach links und nach plündern des Sarkophags nach rechts. Dieser Weg führt einen zu der Empore oberhalb der Eingangshalle. Der Gang der von hier aus in einen Raum führt kann man nur durchqueren wenn die Flammenfalle mit einem Telekinese Zauber deaktiviert wurde. Hat man diese so überquert muss man den Hebel allerdings noch einmal nutzen um das Gatter wieder zu öffnen. Auf dem Rückweg muss man dies wieder tun da sonst die Flammenfalle wieder aktiv ist.

Nun lässt man sich durch die Bodenfalltür, wo man die Büste gefunden hat, fallen und schaut sich in dem Sumpf etwas um. An der Stelle wo eine Schaufel herumliegt ist ein Schatz vergraben, darunter das mächtige Zweihandschwert **Titanenschwinge**.

Nun folgt man den Tunnel und erkundet diesen. Am Ende findet man einen Spalt der aber nur in einen schon erkundeten Bereich führt, also bricht man den Durchgang auf welcher nur durch einen bröckeligen Felsen versperrt ist. Dahinter warten zwei Elitekrieger die es zu erledigen gilt. Die Falle im Durchgang schaltet man durch betätigen des Hebels auf der anderen Seite aus. Hierzu ist ein Telekinese Zauber notwendig.

Risen

Hat man den Sarkophag geplündert, stellt man sich an die Stelle wo man in einen Abgrund mit Lava sehen kann. Von dieser Stelle aus fliegt man nun mit einem Leviatan Zauber auf die andere Seite.

Dort angekommen lässt sich mit dem Hebel das Tor zur Haupthalle öffnen. Da es aber noch gilt eine zweite Büste zu finden, geht man den Flur in die andere Richtung entlang bis man an ein verschlossenes Gatter gelangt. Da sich dieses nicht von außen öffnen lässt, sucht man einen Felsspalt durch den man mit einem Leviatan kriechen kann. Im Raum nimmt man nun alles mit und vergisst natürlich die goldene Büste nicht. Das Gatter kann nun von innen geöffnet werden.

Der Weg führt einen nun zurück in die Eingangshalle wo es nun gilt die gefundenen Büsten auf die beiden Altare zu stellen. Hinter dem nun offenen Tor warten nun nur noch 1 Elitekrieger und Priester der Echsen. Auf dem Altar gibt es nun das Titanschild zum mitnehmen **Q191-Das Titanschild (Q191 +1000EP)**. Sobald man das Schild an sich nimmt schließt sich hinter unseren Rücken jedoch das Tor. Es kann aber leicht geöffnet werden da nun an der Seite ein Geheimgang offen ist wo ein weitere Echsen Priester den entsprechenden Hebel bewacht.

Der letzte Tempel in der Vulkangrotte

Es geht nun direkt durch die Vulkangrotte zum Eingang des letzten Tempels. Falls man noch nicht die Zugbrücke heruntergelassen hat im vorhergehenden Lösungsweg, kann man dies nun mit einem Pfeil nachholen, den man auf die Winde schießt. Auf der anderen Seite kann man den Durchgang jedoch nicht öffnen. Es gilt auf die Ebene unter die Zugbrücke zu kommen, wo es den Eingang gibt, der wie schon bei den anderen Tempeln mit einer magischen Barriere verschlossen ist.

Zuerst findet man in dem Raum links gleich eine Königs Büste, sobald diese aber von dem Altar genommen wird schließt sich das Gatter und es gibt keinen Ausweg mehr aus dem Raum. Die Lösung ist recht simpel. Man stellt sich vor das offene Gatter und holt sich die Büste mit einen Telekinese Zauber, so schließt sich das Tor erst wenn man die Büste schon in der Hand hält.

In den Raum auf der rechten Seite gelangt man wenn man in dem Flur auf der selben Seite die Wand durchbricht, in der dortigen Höhle findet man auch gleich eine Schatzkiste mit wertvollen Inhalt. An der Wand zwischen der Höhle und dem verschlossenen Raum findet man einen Spalt, der sich mit einen Leviatan Zauber durchqueren lässt. Zuerst nimmt man schon einmal alles was man findet mit. Sobald die Büste wieder von dem Altar genommen wird, ist das Gatter wieder verschlossen. Also macht man dies wie beim ersten Raum per Telekinese, oder nimmt die Büste gleich an sich und opfert einen weiteren Leviatan Zauber.

Nach dem öffnen des Tores trifft man auf zwei Untote Priester die schnell erledigt sind und man von einen den letzten Teleportstein abnehmen kann (**Q125 +500EP**). Nun nimmt man das letzte Teil der Rüstung **Q192-Der Titanenhelm (Q192 +1000EP)** an sich **Q193-Finde alle Teile der Titanenrüstung (Q193 +5000EP)**. Wieder werden wir jedoch eingesperrt und müssen einen Ausweg finden um zu Eldric zu gelangen **Q194-Eldirc muss die Titanrüstung neu schmieden**. Es geht nun per Kletterpartie nach oben und Überspringen das Loch. Vor dem Gatter nutzt man einen Leviatan Zauber um auf die andere Seite zu gelangen. Dort lässt sich das Felsentor durchbrechen.

Risen

Hinter dem Tor schaltet man alle Gegner aus und plündert die Schatztruhe wo es das **Titanenzepter** zu finden gibt. Das Gatter kann man nun auch per Hebel öffnen. Im nächsten Raum gibt es eine weitere Schatztruhe, aber Achtung auch eine Falltür im Boden. Den Raum verlässt man durch den Gang auf der anderen Seite und nutzt den Hebel, um die verschlossene Türe zu öffnen. So findet man sich nun wieder an der Zugbrücke, außerhalb des Tempels wieder.

Die Rüstung neu schmieden lassen

Es geht nun den Weg durch die Vulkangrotte aus dem Berg raus und dann den Pfad entlang zur Hütte Eldrics. Diesen findet man in seiner Hütte und spricht das Thema Rüstung an (**+200EP**).

Er bringt uns nun wieder zu dem magischen Altar, wo wir ihm die einzelnen Teile übergeben (**Q194 +500EP**).

Zurück in der Festung im Vulkan spricht man wieder mit Usegor. Um nun zu dem Titanen zu gelangen muss man allerdings noch Mendoza aus dem Weg räumen. Nachdem dieser besiegt wurde **Q195-Der Inquisitor ist tot (Q195 +1000EP)**, nimmt man den Schädel Usegors und das Okular an **sich Q196-Das Okular (Q196 +400EP)**. Nun kann das Tor zum Titanen geöffnet werden und durchschreitet es.

Finalkampf mit dem Titanen

Um den Titanen zu besiegen muss man nur Geduldig sein und mehr Defensiv handeln als anzugreifen. Angreifen und den Titanen auch wirklich verletzen funktioniert nur wenn sich dieser zusammen kauert. Meist tut er dies, wenn man seine Geschosse mit dem Schild auf ihn zurückprallen lässt. Dann kann man ihn mit dem Titanenhammer verletzen.

In der Zwischenzeit achtet man auf den Boden, da immer kurz nach dem aufleuchten der Symbole die Platten verschwinden und man in den Abgrund fällt, wenn man nicht schnell genug die Position wechselt.

Nach dem Finale Endet das Spiel und somit auch der Lösungsweg, der den Weg des Banditen beschreibt. Nun kann man von vorne beginnen und sich diesmal zB. für den Weg des Ordenskrieger bzw. eines Magiers entscheiden (siehe Hafenstadt Kapitel 1).