

Jagd auf Malak

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Auf Ihrer Reise nach Taris, Dantooine und Tatooine war der Jedi-Rat aus Activisions Rollenspiel nicht besonders hilfreich. Zum Glück steht Ihnen unsere Komplettlösung im Kampf gegen Darth Malak bei.

Nachdem wir Sie in der letzten Ausgabe bis zum Wüstenplaneten Tatooine geführt haben, erwarten im zweiten Teil unserer Komplettlösung sechs weitere Handlungsorte Ihr Team.

KASHYYYK

WOOKIE-DORF

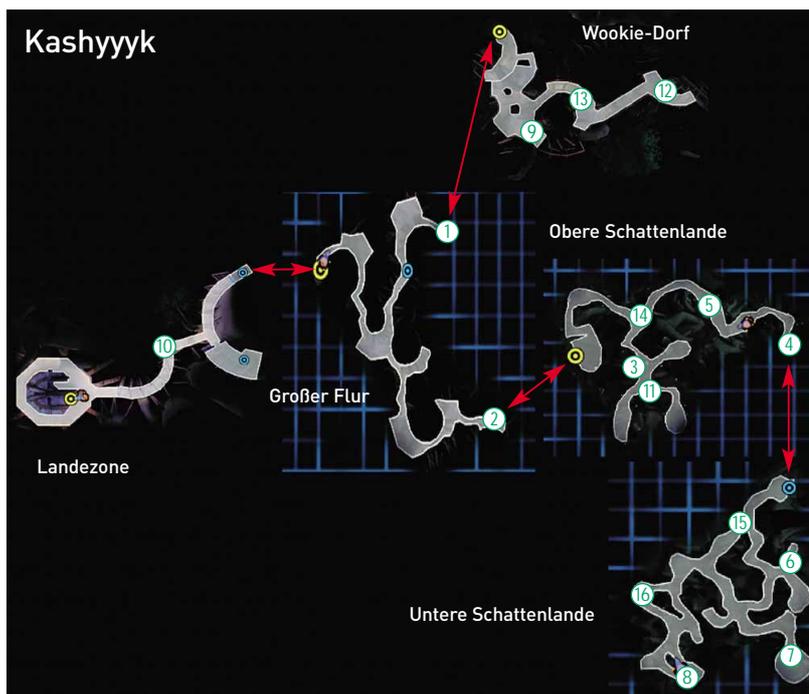
1. Familienfehde

Marschieren Sie von der Landezone direkt zum Eingang des Wookiee-Dorfs (1). Chuundar verhaftet Zaalbar und beauftragt die Abenteurer, einen angeblich Verrückten in den Unteren Schattenlanden zu neutralisieren. Vom Dorf aus laufen die Recken direkt zum Seilkorb (2) im Südosten.

SCHATTENLANDE

2. Kraftfeld auschalten

Unterwegs treffen Sie auf Jolee (3). Er will das Kraftfeld (4) zu den Unteren Schattenlanden senken, wenn die Gruppe vorher die Czerka-Jäger (5) vertreibt. Das können Sie tun, indem Sie dem Konzern-Commander drohen und anschließend seine Truppe aufreiben. Auch das einfache Überzeugen der Männer zur Flucht führt zum Erfolg. Beide Aktionen resultieren in »Dark Side Points« (DSPs). Friedliche Naturen bequatschen die einzelnen Wachen so lange, bis sie die Deaktivierungscodes herausrücken. Nachdem Sie die Schall-Emitter heruntergefahren haben, flüchten alle Jäger, und Sie bekommen »Light Side Points« (LSPs). Jolee kümmert sich jetzt um das Kraftfeld. Dahinter treffen Sie auf Freyyr (6).



3. Wo ist »Baccas Schwert«?

Wenn Sie mit Freyyr kurzen Prozess machen, ernten Sie DSPs. Sie können ihm aber auch helfen. Dazu wandern die Helden zum Ritualplatz (7) und lesen die Inschrift. Dann erlegen sie eine beliebige Viper-Kinrath. Den Kadaver bringt der Anführer an der Liane beim Ritualplatz an, um das Monster anzulocken. Nach Ihrem Sieg ziehen Sie »Baccas Schwert« aus dem Terentatek und übergeben es dem ehemaligen Häuptling.

4. Wie aktiviere ich die Sternenkarte?

Die Party sucht die außerirdische Anlage (8). Dort stellt die Projektion dem Hel-

den einige Fragen, die er für DSPs unmoralisch beantwortet (1. »I would accuse him«, 2. »I do nothing to the city«, 3. »The death would spur my forces on«, 4. »I let the attack happen«). Für LSPs antworten Sie entgegen den Moralvorstellungen der Sith, müssen sich dafür aber mit zwei Droiden auseinandersetzen. In beiden Fällen erhalten Sie den dritten Teil der Sternenkarte.

5. Häuptlingswechsel

Zurück am Korb stellt sich Ihnen Gorwooken in den Weg, wenn Sie Freyyr unterstützt haben. Im Thronsaal (9) kommt es zum Showdown. Haben Sie



Freyr einfach nur ausgeschaltet, belohnt Sie Chuundar mit »Baccas Schwert«. Wenn Sie jedoch Freyr das Schwert besorgt haben, müssen Sie Zaalbar zu einer Entscheidung drängen. Für Chuundar bekommen Sie DSPs, für Freyr LSPs. Sollte Letzterer wieder Häuptling werden, unterstützen die Recken die Wookies im Freiheitskampf.

MINI-MISSIONEN KASHYYYK

6. Ehrenhafte Schuld

Sie erfahren von Eli Gand (10), dass sein Mechaniker angeblich Schulden bei ihm hat. Während der Reise durch die Oberen Schattenländer stolpert die Party über einen Droiden (11), in dessen Speicher noch eine Aufzeichnung steckt. Konfrontieren Sie Eli und Matton mit diesem Fund. Fördern Sie anschließend Mattons Rachegelüste für DSPs oder erbitten Sie von ihm Gnade für LSPs.

7. Ein verlorener Wookiee

Worroznor (12) vermisst den Krieger Rorworr. Woorwill und Jaarak (13) wissen mehr über dessen Verschwinden. Die Leiche des Vermissten liegt in den Oberen Schattenländern (14). Der Täter hat ein Datenpad und sein Bolzenmagazin zurückgelassen. Worroznor erkennt es als Jaaraks Magazin. Bestehen Sie mit Hilfe des Datenpads auf Jaaraks Unschuld (LSPs) oder decken Sie sein Vergehen (DSPs).

8. Tach-Wilderei

Der Czerka-Commander in den Oberen Schattenländern will die Recken als Tach-Jäger anheuern. Für jedes Tier gibt es Bares und DSPs. Die notwendige Drüse für Griff können Lichtgestalten aber auch aus den Tonnen der Jäger bergen.

9. Getarnte Jäger

In den Unteren Schattenländern unterstützt die Gruppe Grrrwahr (15) beim Kampf gegen drei Mandalorianer. Nach der anschließenden Heilung bittet er Sie um einen Gefallen. Die Krieger stecken jetzt ihre Waffen ein und suchen das



westliche Gebiet ab. Zwei mandalorianische Gruppen greifen aus dem Nichts an. Der Hauptdarsteller hebt die Datenpads und den Signalgeber auf. Letzteren installiert er in den Swoop-Bikes (16).

MANAAN

REPUBLIK-BOTSCHAFT

10. Speicher finden

Nach der Ankunft melden sich die Recken bei Roland Wann (1). Der bietet Informationen über die Sternenkarte an, wenn Sie ihm vorher einen Droidenspeicher besorgen. Es gibt drei Möglichkeiten: 1. Im Hangar (2) der Sith eines der Schiffe kapern 2. Eine der Blankopasskarten am Computer (3) modifizieren (22, 18, 64, 2, 6, 7) oder 3. Einen Spitzel (4) der Sith verhören.

SITH-BOTSCHAFT

11. Droidenspeicher besorgen

Sobald die Gruppe in die Botschaft (5) gelangt, kommt es zum Kampf. Im Südwesten der Anlage finden Sie den vermissten Droiden (6) und nehmen ihm den Speicher ab. Um in den gesperrten Bereich der Botschaft zu gelangen, hackt sich einer der Helden in den Computer (7) im Nordwesten. Damit öffnet er die Tore in der Kartenmitte.

Im Nordbereich treffen Sie auf Selkaths (siehe Mini-Mission »Vermisste Selkath«, Tipp 19) und Dunkel-Jedi. Sobald Sie die Botschaft verlassen, kommen Sie vor Gericht. Verteidigen Sie sich selbst und legen Sie die erdrückenden Beweise für das Sith-Komplott vor!



HRAKERT-STATION

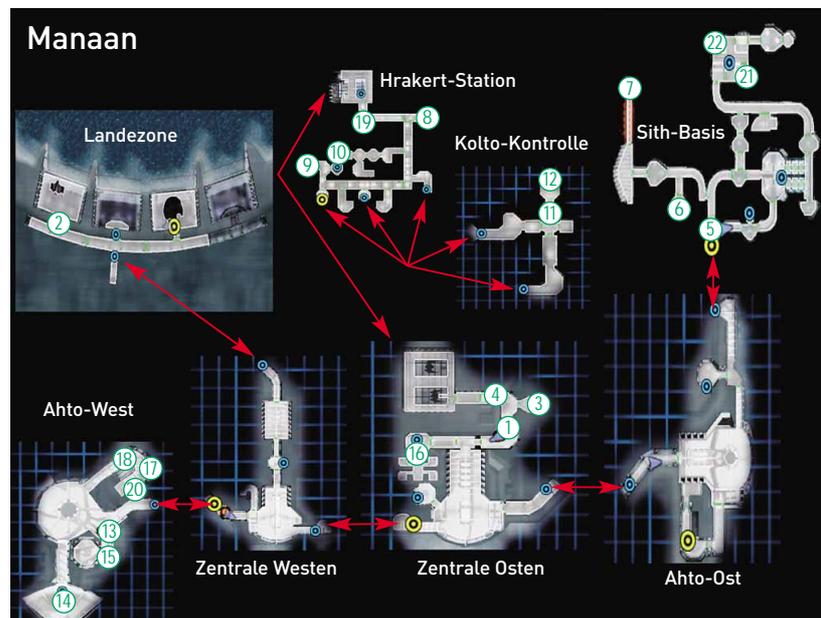
12. Haie verjagen

Wann teilt den Abenteurern die Informationen aus dem Droidenspeicher mit. Er verpflichtet sie, die Ereignisse in der Unterwasserstation aufzuklären. Mit dem Computerterminal der Station (8) können Sie die Selkath-Gruppen mit Gas außer Gefecht setzen. Auch die Schilde der Droiden lassen sich hier senken. Während Ihrer Inspektion der Räume sammeln Sie den Schall-Emitter (9) und den Taucheranzug (10) ein. Halten Sie die Haie mit dem Emitter auf.



13. Mordversuch

Im zweiten Teil der Station wollen zwei Wissenschaftler (11) die Party in einer Druckkammer erledigen. Überzeugen Sie die beiden mit Hilfe der Macht oder



benutzen Sie den Computer. Im anschließenden Gespräch berichten die Wissenschaftler vom Amoklauf. Wenn der Held die Forscher für den Mordversuch bestraft, gibt es DSPs. Lassen Sie die Sache gut sein, bekommen Sie LSPs.

14. Wie komme ich zur Sternenkarte?

Jetzt arbeitet sich der Held zur Harvester-Kontrolle (12) vor. Für DSPs setzt er einfach nur den Giftbehälter ein. Sie können den Container aber auch überladen (1. Container füllen, 2. In Injektor transferieren, 3. Injektor leeren, 4. Rest aus Container in Injektor transferieren, 5. Container füllen, 6. In Injektor transferieren). Das bringt LSPs.

Sobald der Hai vertrieben ist, können Sie die vierte Sternenkarte aktivieren. An der Wasseroberfläche erwartet Wann die Ausflügler. Für einen Erpressungsversuch erteilt Ihnen die Macht DSPs! Beim Verlassen der Botschaft schleppen die Selkath Sie erneut vor Gericht. Berichten Sie die Wahrheit.



MINI-MISSIONEN MANAAN

15. Sunrys Verhandlung

Auf Manaan trifft Jolee die Frau (13) seines alten Freundes Sunry wieder. Die berichtet, dass ihr Mann wegen Mordes vor Gericht steht. Stellen Sie sich als neutraler Ermittler beim Gericht (14) zur Verfügung und fragen Sie die Richter nach dem Sachverhalt. Anschließend unterhalten Sie sich mit dem Verdächtigen im Selkath-Gefängnis (15).

16. Wie finde ich Beweise?

Die drei Zeugen im Hotel (16) reden über Ihnen bisher unbekannte Fakten, wenn Sie Ihnen entweder drohen (DSPs) oder Sie dazu überreden (LSPs). In der Kneipe (17) erfahren Sie außerdem von Sunrys Verhältnis zum Opfer. Sprechen Sie Elogra darauf an! Ein Unbekannter gibt Ihnen anschließend einen Hinweis, doch einmal die Botschaften genau unter die Lupe zu nehmen. Tatsächlich finden Sie im Computer der Republik-Botschaft erdrückendes Beweismaterial.

17. Vor Gericht

Nachdem der Held seine Ermittlungen abgeschlossen hat, spricht er Sunry auf das Video an. Treten Sie von der Verteidigung zurück, um LSPs zu bekommen. Oder versuchen Sie, ihn für DSPs herauszuheulen. Wenn Sie sich für die Verteidigung entscheiden, bauen Sie ihre Plädoyers auf den von Ihnen ermittelten Fakten auf. Durch kluge Argumentation erreichen Sie so einen Freispruch.

18. Söldnersuche

Der Selkath Nilko Bwaas (18) wirbt Sie an, um hinter den Auftrag der zahlreichen Soldaten zu kommen. Im Dockbereich (19) der Hrakert-Forschungsstation erklärt Ihnen einer der Söldner das Vorhaben der Republik.

19. Vermisste Selkath

Shaelas (20) möchte mehr über das Verschwinden talentierter Selkath-Jugendlicher erfahren. Die Söldner in der Kneipe rücken mit Hinweisen heraus. Weitere Beweise findet die Gruppe in der Botschaft der Sith (siehe »Sith-Botschaft«, Tipp 10). Im Norden dieses Gebäudes übergibt ein sterbender Selkath (21) den Abenteurern ein Erinnerungsstück.

Für LSPs überzeugt der Hauptdarsteller mit diesem Gegenstand Shasa (22) von den Plänen der Sith. Für Shaela nimmt er außerdem noch das Datenpad des Dunkel-Jedi mit. Wenn Sie sich eher zur dunklen Seite hingezogen fühlen, exekutieren Sie die jungen Selkath einfach.

LEVIATHAN GEFÄNGNISBLOCK

20. Optimales Team

Nach dem Abflug von Manaan fangen die Sith die »Ebon Hawk« mit einem Traktorstrahl ab. Sie müssen jetzt entscheiden, wer die Rettungsaktion durchführen soll. Besonders gut eignet sich Mission dafür. Sie verfügt über ein hohes Schleich- und Sicherheitstalent.

21. Crew retten

Zuerst befreit die Diebin den Rodianer (1) in der gegenüberliegenden Zelle. Der schenkt ihr dafür einen »Eisbrecher«. Am Ende des Flures (2) durchstöbert Mission die Truhen. Jetzt kann sie den Sith-Wächter (3) überfallen und ihm die Schlüsselkarte abnehmen.

Mit dem Tarngürtel pirscht sich die Diebin an die übrigen Gegner an. In der Wachstube (4) findet sie eine Sith-Passkarte. Mission schnappt sich die Module aus der Werkstatt und hackt sich in den Computer (5). Nach der Befreiung machen sich der Held, Carth und Bastila auf zum Kommandodeck.

KOMMANDODECK

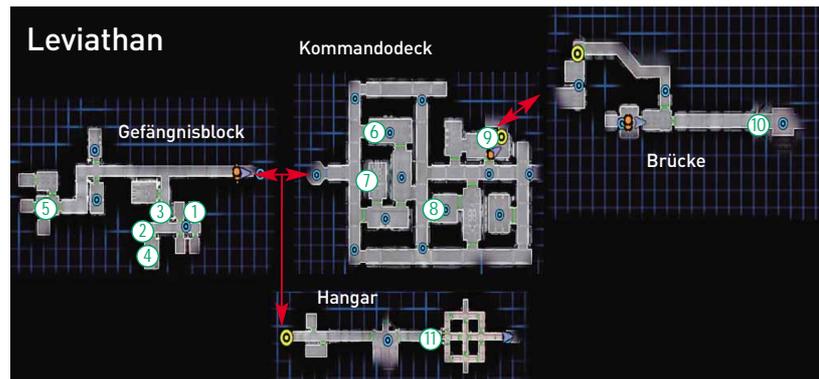
22. Schott umgehen

Der Offizier im Schlafsaal (6) hat ein wichtiges Datenpad. Hacken Sie sich in den Werkstatt-Computer (7), um von dort aus alle Türen zu öffnen. Als Nächstes bricht das Trio in die Waffenkammer (8) ein, wo es die Raumanzüge mitnimmt. In der Luftschleuse (9) legen die Helden ihre Raumanzüge an und marschieren über die Außenhülle zum Seiteneingang. Dahinter kommt es zum Kampf mit dem verräterischen Admiral (10).



23. Der Admiral und Malak

Wenn Sie Carth nach dem Kampf zur Rache anstacheln, bekommen Sie DSPs. Bitten Sie ihn dagegen um Gnade, um LSPs einzuheimsen. Die nahe Konsole öffnet die Tore der Landebucht. Dann kämpft sich das Trio zur »Ebon Hawk« zurück.



Unterwegs treffen Sie auf Darth Malak (11), der Ihre wahre Identität preisgibt. Sie müssen ihn zweimal schwer verwunden, um fliehen zu können.



KORRIBAN

DRESHDAE

24. Erste Kontakte

Im Ausgangstunnel (1) begegnet der Hauptdarsteller einem Dunkel-Jedi, der drei Anwärter beschimpft. Bestärken Sie ihn in seiner Mordlust, um DSPs zu kassieren. Wenn der Held den Sith aber davon überzeugt, dass die Anwärter die Mühe nicht wert sind, gibt es LSPs. Der Czerka-Vertreter (2) verkauft einige Waren. Sie können ihn zudem überzeugen, von den Ausgrabungen im »Tal der Dunklen Lords« zu berichten.

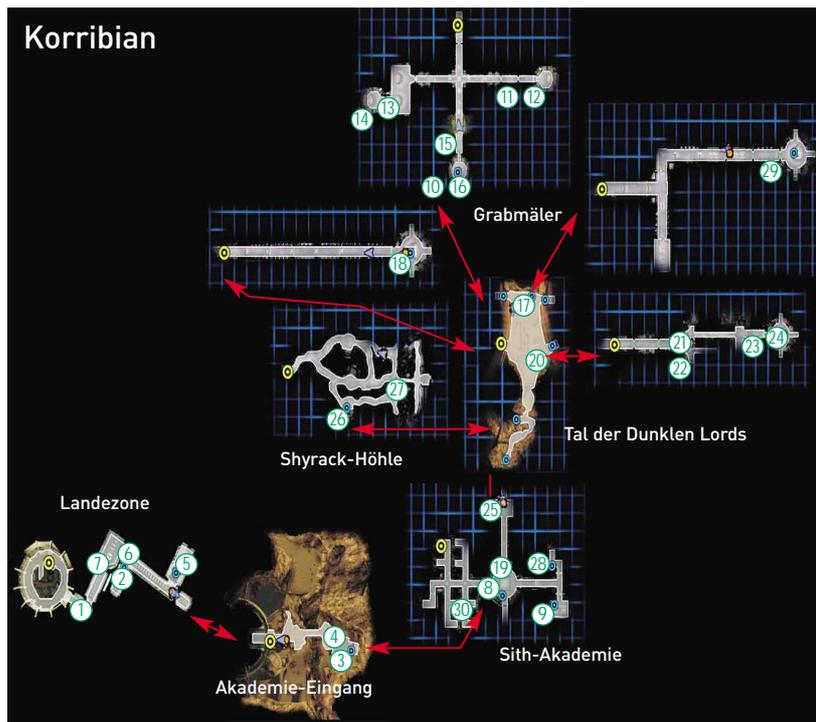
25. Wer hat hier das Sagen?

Die Gruppe unterhält sich mit Mekel (3), der für den Einlass der neuen Anwärter verantwortlich ist. Nachdem er verschwindet, können Sie sich mit den Bittstellern (4) unterhalten. Überzeugen Sie diese vom falschen Spiel, dass Mekel mit ihnen treibt, und Sie bekommen LSPs. Wenn Sie die Bittsteller aber anlügen oder gar auf die Wache hetzen, gibt es DSPs.

26. Anwärter werden

Yuthura Ban (5) steht Ihnen jetzt in der Kneipe zur Verfügung. Entweder überzeugen Sie die Sith von der Aufnahme in die Akademie oder Sie suchen für die Wache nach einem Medaillon. Dazu muss sich die Gruppe erst einmal mit ein paar Studenten (6) beschäftigen. Gehen Sie auf deren Gemotze verständnisvoll ein, können Sie sich die Medaillons schnappen. Überzeugen Sie die Streithähne jedoch von der Sinnlosigkeit ihres Unterfangens, erhalten Sie nur LSPs.

In der Ankunftslounge (7) gibt es ebenfalls Stress. Dieses Mal terrorisiert ein einzelner Anwärter harmlose Zivilisten. Retten Sie die Frau, um an sein Medaillon und LSPs zu kommen. Wenn Sie behaupten, die Frau sei Ihnen egal, gibt es zwar auch einen Kampf, aber nur DSPs.



SITH-AKADEMIE

27. Yuthuras Angebot

Nach der Ankunft in der Akademie unterbreitet Yuthura dem Helden ein Angebot. Zusammen mit ihm will sie ihren Meister (8) betrügen. Gehen Sie zum Schein darauf ein. Anschließend lernen Sie den Sith-Kodex und dessen Bedeutung von ihr. Wenn Sie später DSPs sammeln wollen, schwärzen Sie Yuthura beim Meister an, der Sie darauf zu Adrenas schickt. Folgen Sie seinen Anweisungen oder verraten Sie wiederum Uthars Plan an Yuthura.

28. Der Sith-Kodex

Nun zeigt der Held, dass er den Kodex gelernt hat (1. »Passion«, 2. »Strength«, 3. »Power«, 4. »Victory«, 5. »My chains are broken«). Die Frage »Victory is desirable« beantwortet er mit »falsch«.

29. Prestige sammeln

Im Duellraum (9) kann der Held mit den Gefangenen Kampfübungen durchführen. Dafür gibt es DSPs. Der Abenteurer muss einige Aufgaben erfüllen (siehe »Mini-Missionen Korriban«), um Uthars Favorit zu werden. Es sind aber nicht alle für die Beförderung notwendig!

TAL DER SITH-LORDS

30. Energierätsel lösen

Schließlich dürfen Sie mit Uthar und Yuthura in das verschlossene »Naga Sadow«-Grabmal. Hier sollen Sie ein Lichtschwert (10) bergen. Zuerst besucht der

Held die östliche Kammer (11), wo er das simple Energierätsel löst.

31. Säurebecken einfrieren

Im angrenzenden Raum (12) nimmt der Recke »Naga Sadows Giftklinge« an sich, bevor er sich der westlichen Kammer zuwendet. Hier schleicht oder kämpft er sich an den beiden Terentatek (13) vorbei zum Hebel in der Ecke. Legen Sie ihn um und begeben Sie sich in den nächsten Raum (14). Hier nehmen Sie die beiden Spezialgranaten aus den Säulen. Mit der Kältegranate friert der Hauptdarsteller das Säurebecken (15) ein. Hinter dem nächsten Tor findet er neben dem Lichtschwert in der Sith-Statue auch den letzten Teil der Sternenkarte (16).

32. Partei ergreifen

Beim Säurebecken warten Uthar und Yuthura auf den Helden. Je nachdem, wem er im folgenden Gefecht beisteht, gibt's LSPs oder DSPs. Sie können Yuthura helfen und später verschonen, um sie zur hellen Seite zurückzuführen. Exekutieren Sie sie, erhalten Sie DSPs. Wenn Sie Uthar unterstützen, müssen Sie gegen Yuthura kämpfen. Sie können sich auch gegen die beiden Sith stellen. Für beide Optionen sammeln Sie DSPs.

MINI-MISSIONEN KORRIBAN

33. Unterstützung für Lashowe

Umgarnen Sie Ihre Konkurrentin Lashowe. Sie verabredet sich dann mit Ihnen

im Tal (17), um dort ein Holocon zu bergen. Hier besiegen die Streiter das Mut-tertier und entnehmen das Holocon. Beim anschließenden Gespräch haben Sie drei Möglichkeiten:

1. Beanspruchen Sie das Gerät für sich und entledigen Sie sich Lashowes, um DSPs zu bekommen.
2. Wenn Sie so lange auf einer gemeinsamen Abgabe bestehen, bis es zum Kampf kommt, dann bleiben Sie neutral.
3. Überlassen Sie Lashowe das Holocon. Dann verlieren Sie wertvolle Prestigepunkte, ernten dafür aber LSPs.

34. Der Schurkendoide

Im Grabmal von Marka Ragnos hat sich ein Droide (18) verschanzt. Am Fuß der Treppe finden die Krieger ein Datenpad und Geräuschdämpfer. Nachdem die Wachdroiden ausgeschaltet sind, schleicht sich der mit dem Geräuschdämpfer ausgerüstete Held im Solo-Modus in die Kammer.

Sprechen Sie mit dem Droiden und reparieren Sie die Systeme (1. »Combat«, 2. »Motor«, 3. »Sensory«, 4. »Memory«, 5. »Cognitive«, 6. »Emotional«, 7. »Creative«, 8. »Core«). Wenn Sie die Selbstzerstörung aktivieren, erhalten Sie DSPs. Für die Löschung seines Attentäterprofils gibt's LSPs und Droidenmodule. Jetzt durchsuchen die Abenteurer noch den Sarkophag und sammeln »Marka Ragnos Handschuhe« ein. Uthar zeigt sich beeindruckt.

35. Das Schwert von Ajunta Pall

Der Bibliotheksgehilfe (19) empfiehlt, das legendäre »Sword von Ajunta Pall« zu suchen. Galon Lor (20) hat nähere Informationen. Den Felsen (21), der die Brücke blockiert, sprengen die Recken mit einer Splittergranate aus dem Weg. Danach zerlegt der Jedi die nun aktiven Droiden (22) mit Hilfe der Macht.

Im Sarkophag von Ajunta (23) findet die Gruppe drei Schwerter. Nehmen Sie alle an sich und sprechen Sie Ajuntas Geist an. Der Hauptdarsteller steckt jetzt das »Notched Steel Sword« in die Hand der Statue (24). Ajunta ist zufrieden und lässt sich sogar zur hellen Seite zurückführen. Dafür bekommen Sie LSPs.



36. Sith-Rebellen

Einer der Lehrer (25) erzählt von Studenten, die einen Exekutionsbefehl missachtet haben. Die Ausgestoßenen (26) haben sich in die Shyrack-Höhle zurückgezogen. Für deren Hinrichtung ernten Sie DSPs. Für LSPs muss sich die Gruppe bereit erklären, eine Bestie (27) aus dem Fluchtweg zu räumen. Bei dem Ungeheuer handelt es sich um einen Terentatek, der gegen Machtsprüche immun ist. Sobald der Weg frei ist, unterrichtet der Held die Rebellen. Bei Uthar sagt er später nur aus, dass sie fort seien.

37. Waffenversteck

Unterstützen Sie den Sith beim Verhör des Mandalorianers (28), indem sie dem Opfer drei mittlere Dosen verabreichen. Der Mandalorianer verrät das Versteck, und Sie sammeln DSPs. Sie können aber auch LSPs einheimsen. Dazu flüstern Sie dem Gefangenen erst Ihre wahre Absicht zu und benutzen danach die Computerkonsole für eine künstliche Stasis.

38. Der Einsiedler in den Hügeln

Jorak Uln (29) hat sich im Grabmal von Tulak Hord verschanzt. Er stellt Ihnen Fragen über das Wesen der Sith. Mit den Antworten »Opportunity to kill him«, »Take the reward and leave« und »Keep it to myself« sammeln Sie DSPs. Wenn der Held dessen Fragen aber bewusst falsch beantwortet, kommt es schließlich zum Kampf. Überzeugt er nach dem Sieg Mekel, der dunklen Seite abzuschwören, bekommen Sie LSPs. Die Recken durchstöbern noch den Sarkophag und sammeln »Tulak Hords Maske« ein. Uthar bedankt sich für die Maske mit Prestigepunkten.

39. Ein zweifelnder Sith

Kel Algwin (30) ist nicht wirklich von den Sith überzeugt. Durch Überredungskunst oder mit Hilfe der Macht bringt die Party ihn dazu, zuzugestehen. Wenn Sie Kels Unsicherheit bei Uthar petzen, erhalten Sie DSPs. LSPs gibt es für die Abwerbung Kels zu den Jedi.

**UNBEKANNTE WELT
DIE SCHWARZEN RAKATA**

40. Was will der »Eine«?

Marschieren Sie zum Nordstrand, wo Sie auf den »Einen« (1) treffen. Hier bieten sich Ihnen zwei Möglichkeiten, in den Tempel zu kommen. In dieser Lösung verbünden wir uns mit den Ältesten. Der

»Eine« erklärt der Gruppe, dass Revan schon einmal auf dem Planeten war. Der Held nimmt zum Schein das Angebot an.

41. Ersatzteile bergen

Der Rakata Gjarshi (2) berichtet von der Geschichte seines Volkes und vom Tempel. Danach machen Sie sich auf den Weg zum Südstrand. Unter dem Schiffswrack (3) findet die Party ein paar Schiffsteile. Vorsicht, Plasmaminen!

DIE ÄLTESTEN

42. Wie kann ich den Ältesten helfen?

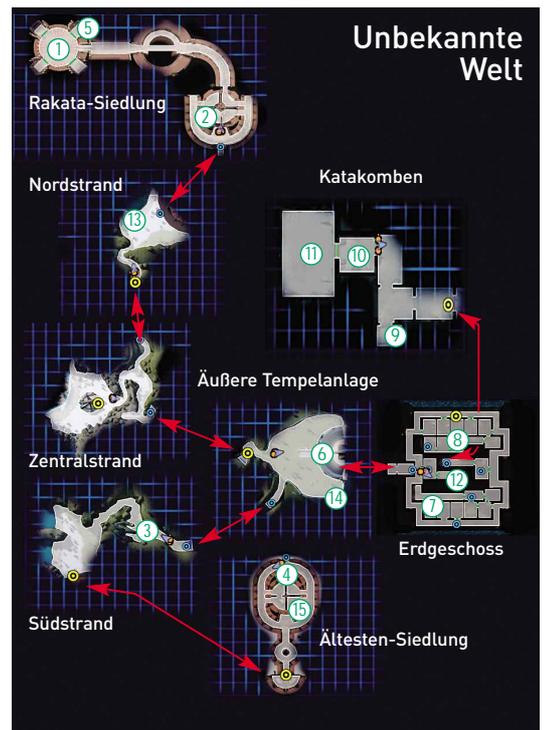
Hinter dem Schiffswrack haben die Ältesten ihre Zuflucht (4). Geben Sie sich als Revan aus, um Zutritt zu erhalten. Durch Überzeugungskraft bringen Sie die Ältesten dazu, Ihnen eine Chance zu geben. Sie sollen einen Späher aus dem anderen Lager befreien.

43. Kundschafter retten

Bei der Rückkehr zu den Schwarzen Rakata greifen diese ohne lange Debatten an. Die Party kämpft sich in der Siedlung bis zum »Einen« vor. Nach dem Kampf befreien die Abenteurer den Ältesten aus dem Rancor-Käfig (5). Außerdem finden sie hier ein weiteres Schiffsteil.

44. Raumschiff reparieren

Bevor Sie zu den Ältesten zurückkehren, reparieren Sie den Antrieb der »Ebon Hawk«. Er befindet sich im Heck des Schiffes. Die Ältesten erlauben Revan, den Tempel (6) zu betreten. Dazu soll er sich mit den Rakata vor dem Tor treffen.





TEMPEL

45. Jedis mitnehmen

Melden Sie sich alleine beim Führer. Plötzlich tauchen Jolee und Juhani auf, um Sie zu begleiten. Droht der Held dem Führer mit dem Tod, bekommt er dafür DSPs. Zeigt er sich aber diplomatisch, belohnt ihn die Macht mit LSPs.

46. Computer nutzen

Die meisten Droiden im Tempel können die Krieger mit Hilfe des Terminals (7) im Südwesten ausschalten. Auch die Türme und massiven Tore lassen sich von hier aus manipulieren.

Zwei Dunkel-Jedi und ihr Meister (8) halten sich in der Mitte des Labyrinthes auf. Befehlen Sie Ihnen Unterwürfigkeit für DSPs, für LSPs geben Sie sich als Streiter für das Licht aus. Über die Rampe marschiert das Trio in die Katakomben. Links (9) des Eingangs finden Sie einen Kristall und ein Datenpad.



47. Der Weg zum Computer

Im Raum mit den Leuchtfeldern (10) geht der Held auf der eingezeichneten Route über die Felder.



Den Computer (11) in der nachfolgenden Kammer überprüft er auf weitere Daten. Der Rechner öffnet das Tor auf der

Eingangsebene, das vorher noch verschlossen war. Dahinter wartet Bastila (12), die unter dem Einfluss Malaks steht.

48. Bastila bekehren

Hier entscheidet sich, welchen Weg Revan einschlägt. Will er die Macht an sich reißen, muss er mit Bastila seine alten Kameraden Juhani und Jolee aus dem Weg räumen (DSPs). Widersteht er aber der Versuchung, erhält er LSPs, und Bastila flieht. Jetzt schalten Sie noch mit dem Computer das Energieschild und Disruptorfeld ab. Danach starten Sie mit der »Ebon Hawk« den Angriff auf die »Sternenschmiede«.

Der Rest dieser Lösung handelt von einem Helden, der sich für die helle Seite der Macht entschieden hat. Speichern Sie deshalb unbedingt vor dem Gespräch mit Bastila, um später vielleicht noch einmal als machthungriges Ekel in den finalen Kampf zu ziehen.

MINI-MISSIONEN UNBEKANNTE WELT

49. Unsichtbare Mandalorianer

Der Kriegsführer Garn (13) bittet die Gruppe, eine Bande Mandalorianer (14) auszulöschen. Sie halten sich südlich des Tempels auf. Nähern Sie sich dort der Säule, und die Banditen enttarnen sich. Nach dem Kampf bringt der Held dem Kriegsführer den Kopf des Captains.

50. Rakata-Forschung

Der Älteste L'Lawa (15) ist mit der Wiederentdeckung des Macht-Gens beauftragt. Die notwendigen Daten entdeckt der Protagonist im Rakata-Computer, der in den Tempel-Katakomben steht.

STERNENSCHMIEDE

DECK 1

51. Droiden zerstören

Helfen Sie den Jedi beim Kampf gegen die angreifenden Sith. Danach marschieren Sie durch das Tor zur Kreuzung (1). Hier rücken schwere Angriffsdroiden gegen das Team vor. Jedis mit der »Zerstöre Droiden«-Fähigkeit nehmen sich dieses Problems an. Am Ende der nach unten führenden Rampen erledigen die Helden die diversen Sith-Gruppen. Durch das Ost- oder Westtor (2) geht es weiter zu Deck 2.

DECK 2

52. Jedis abwehren

Malaks Commander wirft dem Trio mehrere Wellen von Dunkel-Jedi und

Soldaten entgegen. Die Abenteurer halten die Gegner mit Machtsprüchen wie »Machtwelle«, »Stasis« oder »Machtsturm« auf. Im Computerraum (3) hackt sich ein erfahrener Spezialist (T3-M4) in die Replikationsmaschine und produziert mit wenig Aufwand hervorragende Rüstungen. Darunter befindet sich auch die »Star Forge«-Robe. Im Fahrstuhl (4) geht es dann nach unten.

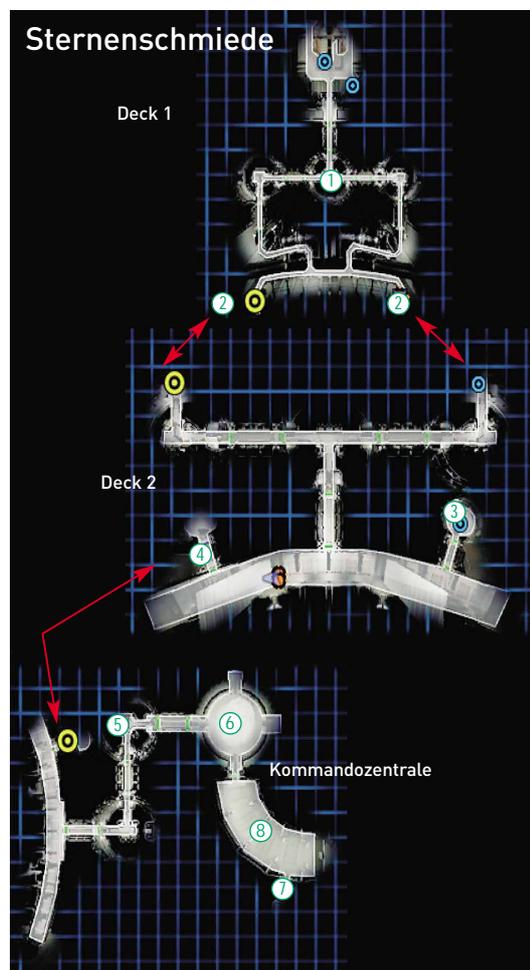
BRÜCKE

53. Bastila besiegen

Hier lauern weitere Feindgruppen. Drei Dunkel-Jedi (5) versiegeln zwar noch eines der Schotten, nach deren Niederlage bricht das Kraftfeld aber zusammen. Bastila wartet in der Zentrale (6) auf den Helden. Sie müssen Ihre alte Kameradin in drei Runden besiegen. Anschließend können Sie die gefallene Jedi-Lady begnadigen, um sie auf den rechten Pfad zurückzuführen, oder exekutieren.

54. Malak vergeben

Durch das nahe Tor folgt der Held seinem Widersacher Malak (7). Bieten Sie ihm in der Zwischensequenz Vergebung an, um LSPs einzuheimsen. Natürlich geht der Dunkel-Jedi darauf nicht ein.



55. Droiden stoppen

Hauen Sie ein paar der Angreifer zu Schrott und begeben Sie sich dann zu den sechs Spike-Behältern. Um die Droiden-Produktion zu stoppen, hacken Sie sich mit den Spikes in das jeweilige Terminal (8) ein. Sobald alle sechs Generatoren hinüber sind, öffnet sich das Tor. Folgen Sie Malak in die Fabrik.

56. Kampf gegen Malak

Im finalen Kampf müssen Sie Malak so stark verwunden, dass er sich bei den gefangenen Jedi neue Energie besorgt. Sie sollten starke offensive Machtsprüche beider Ausrichtungen benutzen, um die Jedi oder ihre Maschinen auszuschalten. Natürlich können Sie den Kampf auch über mehrere Runden bis zum bitteren Ende ausfechten. Schließlich jedoch triumphieren Sie über Ihren Ex-Lehrling. Ein langes Abenteuer ist zu Ende, Glückwunsch!



PARTY-QUESTS

57. Canderous Ordo

Fast alle Ihrer Weggefährten haben eine bewegte Vergangenheit hinter sich. Sprechen Sie nach jedem Levelaufstieg mit ihnen darüber, um mehr über sie zu erfahren und Nebenquests freizuschalten. Der mandalorianische Söldner Canderous Ordo trifft zum Beispiel auf Metaan seinen ehemaligen Untergebenen Jaegi wieder. Dieser fordert Canderous in der Wüste von Tatooine zu einem Ehrenduell.

58. Carth Onasi

Auf Tatooine erhält der tapfere Soldat die Nachricht, dass sein Sohn noch leben soll. Der hält sich in der Sith-Akademie von Korriban auf. Dustil ist nicht besonders gut auf seinen alten Herrn zu sprechen, da die Sith ihn kräftig belogen haben. Er fordert einen Beweis für die wahren Motive der Sith. Daher brechen die Recken in Meister Uthars Kammer ein und stibitzen das Datenpad aus der Truhe. Nachdem Dustil diesen Bericht gelesen hat, kehrt er den Sith den Rücken, und Sie bekommen LSPs.

59. Juhani

Die junge Jedi erzählt von ihrer Vergangenheit und ihrer Zeit als Sklavin. Auf Korriban trifft sie dann Xor wieder. Weisen Sie Juhani auf den Kodex der Jedi hin, um sie zu beruhigen. Später lauert der Halunke den Abenteurern beim Schiff auf. Es kommt zum Kampf, bei dem Xor aber rechtzeitig aufgibt. Schüren Sie Juhanis Hass für DSPs oder ermahnen Sie die Jedi zum Frieden (LSPs).

60. Bastila Shan

Zwischen Ihnen und Bastila entwickelt sich eine Romanze, die später Auswirkungen auf das Wiedersehen in der »Sternenschmiede« haben kann. Zeigen Sie sich daher von Ihrer besten Seite! Außerdem erfährt die junge Jedi auf Dantooine vom Schicksal ihrer Mutter. Die arbeitet in einer der Kneipen von Anchorhead. Sie möchte das Holocron von Bastilas Vater wieder zurückhaben. Diesen Gegenstand finden die Abenteurer in der Höhle des Krayt-Drachen. Wenn Bastila ihrer Mutter vergibt und ihr das Holocron schenkt, bekommen Sie LSPs. Ist die Dame jedoch aufbrausend und eigensüchtig, gibt es DSPs.

61. Mission Vao

Auf Dantooine trifft die Diebin die Ex-Freundin ihres Bruders wieder. Lena berichtet von Griff's neuer Arbeitsstelle auf Tatooine. In Anchorhead erklärt die Angestellte im Czerka-Büro, dass Griff sich im Lager der Sandleute befindet. Nach seiner Befreiung (siehe »Tatooine«) bietet er dem Helden ein Geschäft an. Die Tach-Drüse, die Griff für sein neues Projekt benötigt, können die Abenteurer von den Czerka-Jägern auf Kashyyyk (siehe »Tach-Wilderei«) bekommen.

Je nachdem, ob Sie Missions Bruder dann noch Geld leihen oder nicht, gibt es DSPs oder LSPs. Auch Ihre Äußerungen im Gespräch mit Mission, nachdem Griff sich erneut aus dem Staub gemacht hat, beeinflusst die Machtausrichtung. Schwören Sie Rache für DSPs oder zeigen Sie Mitleid für LSPs.

BONUS-MISSIONEN

62. Suvams Schmugglerstation

Bei einem Ihrer Besuche im Yavin-System werden Sie Zeuge eines Streites. Wie Sie sich in dieser Situation auch verhalten, die Trandoshaner verziehen sich vorerst, kehren aber später mit Verstärkung zurück. Zum Dank für die Hilfe öffnet Suvam sein Lager für Spezialkunden, wo die Gruppe starke Lichtschwertkristalle und Waffen kaufen kann.

63. Premium-Händler

Nach der Flucht von der »Leviathan« erhält der Held auf Tatooine ein Angebot von einer Schmugglerbande. Der Barten der Mika Dorin auf Korriban verkauft Waffen und Ausrüstungsgegenstände.

64. Unbeendete Geschäfte

Auf Korriban spricht der Rodianer Lurze die Gruppe auf einen Spice-Container an, der sich an Bord der »Ebon Hawk« befinden soll. Der Container liegt versteckt hinter einer Metallplatte im Frachtraum des Schiffes. Bringen Sie Lurze den Container und überzeugen Sie ihn davon, mehr Credits zu bezahlen. Danach bietet er der Gruppe einen weiteren Auftrag an. Das nächste Paket ist für Motta Hut auf Tatooine bestimmt. Auf Tatooine können Sie bis zu 2.500 Credits aus Motta herauspressen.

65. Kennen Sie Gizka?

Auf Tatooine verschifft der Hafenmeister eine Ladung fortpflanzungsfreudiger Gizkas auf Ihr Schiff. Diese Tierchen werden Sie nur auf zwei Arten los: Ungeduldige Zeitgenossen kaufen sich beim Hafen-Händler ein paar Ampullen Anti-Gizka-Gift. Damit dämmen Sie die Plage an Bord sehr schnell und zuverlässig ein. Tierfreunde sprechen die Zoologen Nubassa in der Kneipe auf Metaan an und überreden ihn, die Hüpfher aufzunehmen. Dazu müssen Sie allerdings äußerst redigewandt sein.

66. GenoHaradan-Attentäter-Gilde

Nachdem die Recken den Kopfgeldjäger Calo Nord auf Tatooine erledigt haben, lädt sie ein Kontaktmann der GenoHaradan zu einem Treffen auf Metaan ein. Hier unterhält sich der Held alleine (Solomodus) mit dem Rodianer Hulas. Der unterbreitet Ihnen das Angebot, einige unliebsame Personen gegen Bezahlung aus dem Weg zu räumen. Seine Informationen reichen aus, diese Zielobjekte ohne Probleme zu finden.

67. Außerirdische Ladung

Der Jedi-Ritter vor dem Eingang auf Dantooine beauftragt Sie mit der Suche nach einem entführten Kind. Auf Tatooine weist Sie Zaalbar auf einen möglichen blinden Passagier im Frachtraum hin. Bei der Durchsuchung stößt der Protagonist auf ein Mädchen, das ein Sprachgewirr aus Basic und Mandalorianisch spricht. Durch Geduld schafft er es, sich mit der Kleinen zu unterhalten. Es stellt sich heraus, dass es sich um die Vermisste handelt. Deshalb bringen Sie das Mädchel zum Jedi auf Dantooine. CS