

## Lösung für starke Helden

# Morrowind Tribunal

Eines der epischsten Rollenspiele ist mit dem Addon Tribunal noch umfangreicher geworden. Unsere Tipps helfen Ihnen dabei, den Überblick zu behalten.

**E**in böses Erwachen – damit startet Tribunal im wahrsten Sinne des Wortes. Sie beginnen das Addon nämlich, indem Sie Ihren Charakter rasten lassen. Schon bald wird er von dunklen Gestalten geweckt, und das Geschehen nimmt seinen Lauf.

## Eine dunkle Bruderschaft

### Was soll ich am Anfang tun?

**TIPP 1:** Berichten Sie einer Wache von dem Vorfall. Der Aufpasser äußert den Verdacht, es könnte sich um einen Angriff der Dark Brotherhood handeln. Er verweist Sie an Apelles Matius in Ebonheart. Der hält sich auf der Festungsmauer auf.

### Wie gelange ich nach Mournhold?

**TIPP 2:** Ascience Rane in den Great Council Chambers hilft Ihrem Helden.

### Wo ist die Dark Brotherhood?

**TIPP 3:** Im Empfangssaal (Reception) des Royal Palace in Mournhold erfahren Sie von Effe-Tei und der Wache, dass sich die Basis der Dark Brotherhood tief drunten unter dem großen Bazar befindet. Dorthin gelangt man durch eine Falltür auf dem Weg, der rund um den Markt führt.

### Wo finde ich den Anführer?

**TIPP 4:** Dandras Vules hat seine Zuflucht im Kanalabschnitt Moril Manor. Wenn Sie

ihn erledigt haben, durchsuchen Sie seinen Körper und nehmen den Vertrag an sich, den er bei sich trägt. Mit dem Dokument geht's zu Tienius Delitian, dem Kommandanten der Wache. Er wartet im Thronsaal des Palastes.

## Tienius Delitian

### Woran starb König Llethan?

**TIPP 5:** Warum nicht einfach König Llethans Witwe Ravani befragen? Sie wohnt in einem Haus in Godsreach. Wer ihr gegenüber eine gehörige Portion Mitgefühl zeigt, bekommt den Hinweis, dass der Ursprung aller Gerüchte über den Tod des Königs in der Schrift »The Common Tongue« zu finden ist. In der ganzen Stadt liegen mehrere Exemplare davon verstreut – eines fast direkt vor Ravanis Haustür in einer Nische von Sadri Manor.

### Was geht im Tempel vor?

**TIPP 6:** Galsa Adrano in der Krankenstation des Tempels gibt nach der einen oder anderen Schmeichelei bereitwillig Auskunft über aufständische Wachleute.

### Wie kann ich die Anführer aufspüren?

**TIPP 7:** Erzählen Sie Ivulen Irano im Thronsaal des Palastes, dass Sie Mitglied der königlichen Wache werden möchten. Vergessen Sie dabei nicht, Ihre Verbindungen zu Hlaalu zu erwähnen. Wieder-

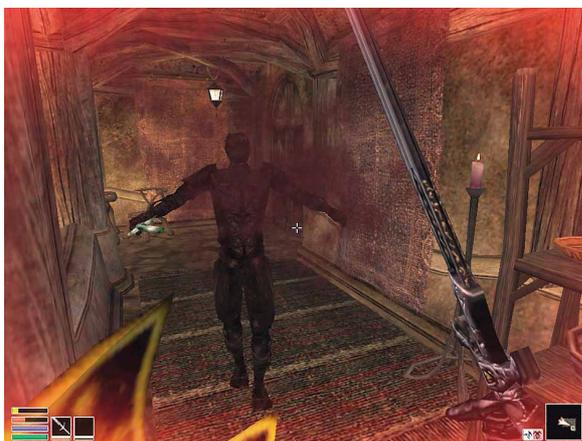
holen Sie den Vorgang bei Aleri Aren, die in den Wächterquartieren des Palastes zu finden ist. Anschließend begeben Sie sich ein Stockwerk höher in den Schlafsaal. Bei dem Bett mit Iranos Kiste liegt ein Zettel auf dem Boden, auf dem drei verdächtige Wachleute vermerkt sind.

### Wie kann ich die Aufrührer erledigen?

**TIPP 8:** Zunächst gilt es, nochmals die Witwe des Königs aufzusuchen. In einem unbeobachteten Moment schnappen Sie sich vom Schreibtisch den Brief, der die Namen der drei Wachen enthält, und machen sich danach davon. Sprechen Sie anschließend über die Sache mit Leuten, bei denen Sie ein hohes Ansehen genießen. So erfahren Sie, wo sich die Gesuchten aufhalten: Forven Berano wartet im nordöstlichen Teil des Tempelgeländes. Hloggar the Bloody finden Sie in den West End Sewers. Bedal Alen hat sich im Buchladen des Bazars versteckt.

### Wer hat die Hetzartikel verfasst?

**TIPP 9:** Fragen Sie eine Person Ihres Vertrauens (etwa Galsa Adrano) nach dem »anonymous writer«. Eventuell sind erst ein paar Schmeicheleien notwendig, um ihr die Information zu entlocken, dass man sich den Pfandleiher (pawnbroker) am Bazar vorknöpfen sollte. Der Schacherer ist bestechlich und verrät den Namen des Schreiberlings: Treis Varis. Zuletzt



Tipp 2: Schon zu Beginn werden Sie von dunklen Angreifern unsanft geweckt.



Tipp 5: Über eine Falltür gelangt Ihr Held in die Abwasserkanäle von Mournhold.

wurde Varis in der Craftsmen's Hall in Godsreach gesehen. Dort suchen Sie die abgesperrte Tür mit dem Schild »Keep out«. Knacken Sie das Schloss, und begeben Sie sich durch die Falltür in den Raum, in dem sich Treis Varis aufhält. Nun haben Sie die Wahl: Sie können Varis entweder erledigen oder mit mindestens 3.000 Goldstücken bestechen.

## Fedris Hler

### Wo versteckt sich Fedris?

**TIPP 10:** Nachdem Sie mit Barenziah im Hinterzimmer des Thronsaals im Royal Palace gesprochen haben, werden Sie zu Fedris in den Tempel geschickt.

### Wo finde ich die Goblin-Anführer?

**TIPP 11:** Durch die Falltür in einer Ecke von Godsreach betreten Sie das Abwassersystem. Gehen Sie weiter in die westliche Kanalisation und von dort aus zum Schlachtfeld. Im Abschnitt mit dem Namen »Tears of Amun-Shae« treffen Sie auf die beiden Goblin-Häuptlinge. Vom Schlachtfeld aus gelangen Sie in die Teran Hall und stürzen dort durch den Fußboden in einen Raum voller Goblins. Folgen Sie dem Gang durch eine weitere Tür. Dort warten die beiden Goblin-Trainer schon auf Sie.

### Wo steckt Gavis Drin?

**TIPP 12:** Wenn Sie den Tempel betreten haben, wenden Sie sich links und gehen durch die Tür zu Lord Archcanon.

### Was tun am Shrine of the Dead?

**TIPP 13:** Befreien Sie den Shrine of the Dead von den Untoten. Über eine Falltür im Keller des Tempels gelangen Sie in die Abwasserkanäle. Halten Sie sich erst grob in Richtung Osten und dann Richtung Süden, um in die Tempelgärten zu gelangen. Dann setzen Sie Ihren Weg zum Tempelschrein fort. Unterwegs werden Sie immer

wieder von Untoten bedrängt, die teilweise auch noch andere Kreaturen zur Unterstützung herbeirufen können. Schalten Sie alle Zombies aus, und gehen Sie dann zurück in den Tempel. Im Büro von Lord Archcanon sprechen Sie Urvel Durni an, der Sie nun bei Ihrem zweiten Abstecher zum Schrein begleiten wird.

### Wie komme ich an Barilzar's Band?

**TIPP 14:** Wieder geht's durch die Falltür im Tempel runter in die Abwasserkanäle. Laufen Sie in nordwestlicher Richtung zu der verlassenen Krypta (Abandoned Crypt). Gleich nach der Tür klettern Sie die Leiter hoch und folgen dem Gang, bis Sie zu Barilzar gelangen. Erledigen Sie ihn, nehmen Sie ihm das Mazed Band ab, und bringen Sie es zu Gavis Drin.

## Attacke auf Mournhold

### Wie geht es nun weiter?

**TIPP 15:** Laufen Sie einfach durch die Stadt, und sprechen Sie Leute an. Falls Ihnen dann aber niemand den Hinweis gibt, dass seltsame Kreaturen die Plaza Brindisi Dorom heimsuchen, rasten Sie erst mal und versuchen es dann erneuert. Sobald Sie dann mit einer Wache sprechen, werden Sie um Hilfe gebeten.

### Was ist auf der Plaza Brindisi Dorom los?

**TIPP 16:** Helfen Sie den Wachen! Wenn Sie anschließend mit einem königlichen Wachmann sprechen, schickt er Sie zu Tienius Delitian im Thronsaal des Palasts. Wenden Sie sich hingegen an einen High Ordinator, fordert der Sie auf, sich bei Fedris zu melden. Sowohl Tienius als auch Fedris haben neue Aufgaben für Sie.

### Was passiert in der Ruine?

**TIPP 17:** Von der Spitze der Fontäne auf der Plaza Brindisi Dorom führt eine Leiter nach unten. Folgen Sie dem Gang, bis Sie

auf Horden von kämpfenden Kreaturen stoßen. Melden Sie sich anschließend entweder bei Tienius oder bei Fedris – je nachdem, für welche Quest Sie sich vorher entschieden haben. Nun gilt es, entweder im Thronsaal mit dem König höchstpersönlich oder mit Almalexia zu sprechen.

## Ein Attentatsversuch

### Was ist mit dem Ork in der Taverne?

**TIPP 18:** Sprechen Sie mit dem Ork, den Sie in der Taverne treffen. Befragen Sie ihn zu »uncle's farm«. Sie erfahren, dass das geplante Attentat sich nicht gegen den König wendet, sondern gegen Barenziah. Erstaten Sie dem König Bericht. Er trägt Ihnen auf, nachts Barenziah's Räume hinter dem Thronsaal aufzusuchen.

### Wie kann ich das Attentat verhindern?

**TIPP 19:** Sobald Sie im Vorzimmer von Barenziah's Quartier angekommen sind, schließen Sie die beiden Türen hinter sich und verstecken sich hinter dem Paravent. Warten Sie nun bis 8:00 Uhr oder 9:00 Uhr abends. Die Tür öffnet sich. Bekämpfen Sie alle drei Attentäter!

### Warum soll ich mit Karrod kämpfen?

**TIPP 20:** Nehmen Sie den Zweikampf mit Karrod auf. Sobald er besiegt ist, bekommen Sie den Dolch des Symmachus, einen jener Gegenstände, nach dem das Museum of Artifacts verzweifelt sucht. Behalten Sie den Dolch trotzdem, denn Sie brauchen ihn später noch!

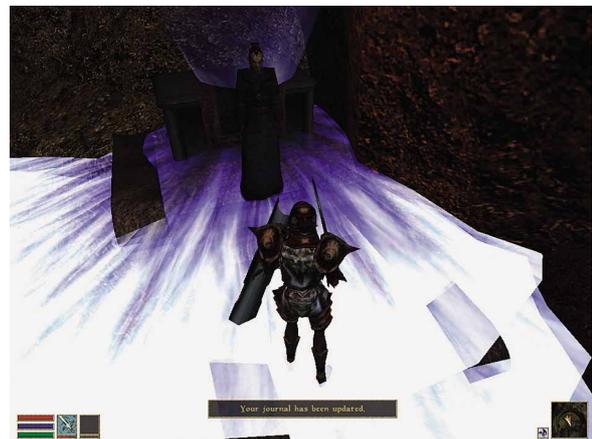
## Ein geheimnisvoller Kult

### Was hat es mit »End of Times« auf sich?

**TIPP 21:** Im Auftrag von Almalexia untersuchen Sie eine Reihe von Todesfällen unter den Anhängern des »End of Times«-Kults. Einer der Toten ist der Bruder von Meralyn Othan, die Sie auf der großen



Tipp 12: Nur ein erfahrener Held wird mit den Goblins in der Kanalisation fertig.



Tipp 14: Gemeinsam mit Urvel Durni befreien Sie den Shrine of the Dead.

Treppe im östlichen Teil des Bazars treffen. Im Gespräch mit ihr erfahren Sie, dass Eno Romari, der Kult-Anführer, sich in der Taverne aufhält. Sprechen Sie mit ihm über das Ende der Zeiten und über seine Überzeugungen. Ihre gewonnenen Erkenntnisse berichten Sie anschließend Almalexia.

#### Was habe ich mit dem Wetter zu tun?

**TIPP 22:** Almalexia will den Kultisten zeigen, wo der Hammer hängt, indem sie Aschestürme entfesselt. Dazu muss jedoch erst eine Wettermaschine in Bamz-Amschend (Plaza Brindisi Dorom) in Gang gesetzt werden. Zu diesem Zweck werden Sie losgeschickt, um einen »Powe- red Dwemer Coherer« anzubringen.

#### Wo muss ich den Coherer einsetzen?

**TIPP 23:** In Bamz-Amschend gelangen Sie durch die Passage of Whispers von der Hearthfire Hall zu Radac's Forge. Dort brechen Sie die Tür auf und nehmen aus der Truhe die beiden Sprengstoff-Taschen mit. Wenn Sie weiterlaufen, gelangen Sie zu einem Durchgang, der von Geröll versperrt ist. Eine der Ladungen sprengt den Weg in die Passage of the Walker frei. Über den King's Walk geht's anschließend weiter in die Skybreak Gallery, unter deren Kuppel Sie den Coherer an einer »Junction Box« einsetzen müssen.

#### Was ist mit dem Wandgemälde?

**TIPP 24:** Hinter der »Junction Box« finden Sie eine Plattform mit drei Hebeln. Betätigen Sie zuerst den mittleren Hebel, dann den rechten und nochmal den mittleren.

## Ein harter Kampf

#### Brauche ich Salas Valor Rüstung?

**TIPP 25:** Almalexia fühlt sich von ihrem High Ordinator Salas Valor bedroht. Den stöbern Sie in Godsreach auf und fordern ihn zum Kampf heraus. Machen Sie sich

dabei auf eine echte Herausforderung gefasst. Erliegen Sie nicht der Versuchung, Ihrem Charakter Valors Ausrüstung anzuziehen. Sie werden damit nämlich von jedem High Ordinator (außer in der High Chapel) sofort angegriffen.

## Die Klinge von Nerever

#### Wo vervollständige ich Trueflame?

**TIPP 26:** Fragen Sie zunächst Barenziah nach den »pieces of the blade«. Die verweist auf Karrod weiter, der ein Stück der Klinge besitzt und es Ihnen auch gerne überlässt. Das zweite fehlende Stück gibt's in Godsreach im Museum of Artifacts bei Torasa Aram – allerdings erst, wenn Sie dem Museum im Gegenzug zwei wertvolle Artefakte überlassen. Falls Sie den Dagger of Symmachus besitzen, können Sie ihn einsetzen. Sollten Sie keinen passenden Gegenstand mit sich tragen, können Sie sich in einem Buch im Museum darüber informieren, welche Artefakte Torasa Aram interessieren.

#### Wer schmiedet mir Trueflame neu?

**TIPP 27:** Wenn Sie Torasa nach einem »Craftsman« fragen, empfiehlt sie den Ork Yagak gro-Gluk in der Craftsmen's Hall in Godsreach. Suchen Sie ihn auf – er nimmt die drei Teile des Schwerts entgegen und bittet Sie, einen oder zwei Tage später wiederzukommen.

#### Wie zünde ich Trueflame wieder an?

**TIPP 28:** Begeben Sie sich wieder nach Bamz-Amschend in das Gebiet um Radac's Forge. Im ersten Raum treffen Sie den Geist von Radac. In einem Gespräch über »talk to a dwemer« bietet Radac seine Hilfe an, braucht dazu aber Pyroil-Teer. Um ihm dies zu besorgen, gehen Sie in die Passage of the Walker und sprengen mit Ihrer verbleibenden Dynamitladung das Geröll weg. Durchwandern Sie die Ge-

gend mit dem Namen »The Teeth that Gnash«, um in die Zitadelle von Myn Dhur zu gelangen. Dort besiegen Sie Khash-Ti Dhur und nehmen ihm anschließend den Pyroil-Teer ab. Radac gibt damit Trueflame seinen Zauber zurück.

## Der verrückte Gott

#### Wie komme ich an den Klingen vorbei?

**TIPP 29:** Benutzen Sie »Fortify Speed«-Tränke oder von Monstern erbeutete Speed-Fläschchen. Warten Sie, bis der Balken an der Öffnung am oberen Ende der Treppe vorbei ist, und rennen Sie dann, so schnell Sie können, zur Tür.

#### Was mache ich mit den Hebeln?

**TIPP 30:** Sie stoßen auf eine kleine Kuppel mit einer Tür. Rechts befinden sich zwei Hebel, welche die beiden Türen in der Kuppel steuern. Warten Sie, bis Sie ein Geräusch hören, und betätigen Sie den rechten Hebel, der für die innere Tür zuständig ist. Laufen Sie durch die äußere Tür der kleinen Kuppel, dann durch die innere Tür, und drehen Sie sich um, damit Sie sich jetzt in Ruhe um das Monster kümmern können. Im nächsten Raum betätigen Sie dann den Hebel auf der rechten Seite des Ganges und warten, bis der Weg über die Plattform frei ist.

#### Wie werde ich mit Almalexia fertig?

**TIPP 31:** Sobald Sie sich wieder bewegen können, sollten Sie so schnell wie möglich alle verfügbaren Zauber gegen Almalexia anwenden. Wechseln Sie nach jedem Zauber wieder blitzschnell zurück auf den Inventar-Bildschirm, damit Almalexia kaum Zeit für ihre Angriffe hat. Wenn die Dame besiegt ist, nehmen Sie ihr das Mazed Band ab. Lesen Sie Ihren Tagebucheintrag durch, und wenden Sie das Band an. Zurück in Mournhold sprechen Sie vor dem Tempel mit Azura. **MS**