

Auf Drachenjagd in Khorinis

Gothic 2

Überleben in der Gothic-Welt ist nicht einfach – egal, ob als Magier oder Kämpfer. Unser Reiseführer lotst Sie jedoch an allen Gefahren sicher vorbei.

Das actionlastige Rollenspiel Gothic 2 ist nicht nur knifflig, sondern auch sehr umfangreich. Dabei lässt es Ihnen einen weiten Freiraum – oft gibt es mehrere Lösungen für ein Problem. In den meisten Fällen nennen wir Ihnen alternative Lösungswege. Alle hier beschriebenen Aufgaben sind wesentlich für den Haupt Handlungsstrang. Auf die unzähligen Nebenquests haben wir verzichtet.

Allgemeine Tipps

Was, wenn es nicht weitergeht?

TIPP 1: Ein Blick ins Logbuch gibt Ihnen wertvolle Hinweise. Alle aktuellen Quests sind hier aufgeführt. Das Abklappern von Personen, die Sie schon kennen gelernt haben, hilft ebenfalls weiter. Führen Sie am besten eine Liste mit Namen und Standorten der Charaktere. Das erspart Ihnen Gegrübel und Suchereien. Jede Person mit eigenem Namen sollten Sie ansprechen und dabei alle Gesprächspunkte abarbeiten. Sonst geht Ihnen vielleicht eine interessante Aufgabe durch die Lappen.

Mehr Erfahrungspunkte

TIPP 2: Die offensichtliche Methode, an Erfahrungspunkte zu kommen, muss nicht immer die beste sein. Gerade am Anfang reicht das wahllose Verkloppen von Viechern kaum aus, damit Ihr Held auf einen

grünen Zweig kommt. Halten Sie Ausschau nach Quests. Diese liefern meistens nicht nur mehr Erfahrung als Kämpfe, sondern auch Gold und Gegenstände.

Wie finde ich Gegenstände?

TIPP 3: Auf den Streifzügen durch das Land sollten Sie stets die Augen offen halten. Überall gibt es Dinge zu finden. Es ist sehr wichtig, ohne Waffe in der Hand umherzulaufen, da sonst Gegenstände nicht erkannt werden. Kräuter und Pilze wachsen abseits der Wege. Hier regiert die Logik: Pilze finden Sie zum Beispiel in der Nähe von Baumstümpfen, Kräuter dagegen auf Wiesen. Lernen Sie möglichst früh, Schlösser zu knacken, um an den Inhalt der vielen Truhen heranzukommen.

Was tun, wenn die Gegner zu stark sind?

TIPP 4: Zu Beginn des Spiels sind Waffen und Rüstungen nur spärlich gesät. Seien Sie daher vorsichtig beim Erkunden, sonst rennen Sie unversehens einer Horde wilder Orks in die Arme. Häufiges Speichern ist Pflicht, am besten nach jedem Gefecht.

Kampftraining für Anfänger

TIPP 5: Das Kampfsystem ist recht eigenwillig. Bei gedrückter Maustaste bewirkt ein Druck auf eine Richtungstaste einen entsprechenden Schlag. Kombinationen sind möglich, jedoch etwas trickreich. Wildes Tastaturgehacke führt nur dazu, dass

das Schwert blockiert. Ganz ruhig: Üben Sie die Kombination »links-rechts-links-rechts«, bis sie flüssig von der Hand geht. Diese Technik hilft gegen die meisten Monster. Noch leichter wird es, wenn Sie im Menüpunkt »Spiel« die Gothic-1-Steuerung deaktivieren. Dann reicht ein einfacher Mausklick zum Kämpfen.

Kampftraining für Fortgeschrittene

TIPP 6: Anspruchsvollere Gemüter können in den »Links-rechts«-Ablauf jederzeit ein »vorn« einstreuen. Das bewirkt einen Ausfallschritt. Diese schlagkräftigen Manöver lassen sich staffeln. Je höher die Schwertkampf-Fähigkeit, desto mehr Ausfallattacken hintereinander sind möglich.

Was tun bei schlauderen Gegnern?

TIPP 7: Lassen Sie menschliche Gegner oder Orks zuerst angreifen. Wenn der Gegner die Waffe zur Attacke hebt, schnell einige »Links-rechts«-Kombinationen ausführen. Sollte der Feind zu nahe kommen, sorgen einige schnelle Rückschritte für Distanz.

Was tun bei einer Übermacht?

TIPP 8: Kämpfe gegen Gruppen sind immer etwas haarig, deshalb sollten Sie solche Situationen vermeiden. Oft ist es schwer, einzelne Gegner aus einem Pulk herauszulocken. Versuchen Sie dann lieber einige der Verfolger abzuschütteln und damit die Gruppe zu teilen.



Tipp 3: Nur mit freien Händen wird die Heilpflanze automatisch markiert.



Tipp 7: Jetzt ist der Gegner wehrlos, schlagen Sie schnell zu.

Darf ich wahllos Leute verprügeln?

TIPP 9: Vorsicht mit unkontrollierten Gewaltausbrüchen. Wenn Sie auf offener Straße eine Person niederschlagen, werden es sich die anderen Bürger zweimal überlegen, mit Ihnen zu reden. Auf Gewaltakte stehen Geldstrafen, wiederholte Vergehen erhöhen das Strafmaß. Passen Sie also auf, wo Sie sich prügeln. Insbesondere einflussreiche Personen sollte man nicht verärgern. Es könnte sonst passieren, dass niemand mehr mit Ihnen handeln will.

Wie finde ich mich zurecht?

TIPP 10: Beim Kartenzeichner Brahim im Hafen von Khorinis gibt es sehr nützliche Landkarten. Im Kloster verkauft Gorax Orientierungshilfen. Wir haben wichtige Stellen auf unseren Karten markiert, damit Sie nicht zu viel Zeit mit sinnlosem Herumsuchen zubringen müssen.

Wie stelle ich das Spiel optimal ein?

TIPP 11: Die Sichtweite ist ein wichtiger Faktor zum Auffinden bestimmter Orte. Stellen Sie die Sichtweite im Optionsmenü so hoch es Ihre Hardware-Ausstattung erlaubt, da Sie sonst einige Örtlichkeiten nur schwer entdecken werden. Falls die Nacht hereinbricht, ist es sinnvoll, die Gamma-Korrektur-Nachtsichtbrille in den Optionen aufzusetzen.

Komplettlösung

Kapitel 1

Wie gelange ich in die Stadt Khorinis?

TIPP 12: Es gibt für Abenteurer mehrere Möglichkeiten, in die Stadt zu gelangen.

- 1) Die Wachen am Stadttor lassen sich mit 100 Goldstücken bestechen. Verkaufen Sie Gegenstände bei Canthar, um das Geld zusammenzukratzen.
- 2) Canthar besitzt einen Passierschein. Als Gegenleistung verlangt er einen

Gefallen, sobald Sie in der Stadt sind.

- 3) Bauer Lobart verkauft einen Satz Landarbeiterkleidung. Er senkt den Preis, wenn Sie ihm, seiner Frau und den Knechten auf dem Hof helfen.
- 4) In einer Truhe in Lobarts Haus liegt Kleidung. Geschickte Langfinger können das Geld sparen und die Klamotten einfach stehlen. Der Schafhirte Maleth weiß, wie man damit in die Stadt kommt.

Wie komme ich zu den Paladinen?

TIPP 13: Zu den Paladinen werden nur Mitglieder einer Gilde vorgelassen. Entscheiden Sie sich für eine von drei Gilden: Feuermagier, Mitglied der Miliz (später Paladin) oder Söldner (später Drachenjäger). Jede Klasse hat ihre Vor- und Nachteile und erlebt das Spiel auf unterschiedliche Weise. Ausschließlich Gildenmitglieder haben Zugang zum oberen Stadtviertel, wo sich die Paladine tummeln.

Wie werde ich Mitglied der Miliz?

TIPP 14: Nur Handwerkslehrlinge dürfen zur Bürgerwehr. Der Schmied Harad, der Alchemist Constantino und der Bogner Bosper bieten eine Ausbildung an. Alle Meister müssen jedoch zustimmen:

- 1) Der Tischler Thorben stimmt zu, wenn Vatras und Daron Sie segnen.
- 2) Händler Matteo möchte von Gritta seine geliehenen 100 Goldstücke zurück. Verleihen Sie der Forderung Nachdruck, indem Sie Gritta drohen oder sie einfach niederschlagen.
- 3) Der Schmied Harad lässt sich nur durch Mut überzeugen. Er verlangt die Waffe eines Orks. So kommen Sie ohne Kampf an das Beweisstück: Nördlich der Stadt befindet sich eine kleine Höhle, in der eine Orkaxt liegt.
- 4) Alchemist Constantino stimmt ohne Gegenleistung zu. Nur wer Lehrling bei ihm selbst werden will, muss Kräuter für ihn sammeln.

- 5) Der Bogner Bosper gibt seine Zustimmung gegen sechs Wolfsfelle. Das Abziehen der Pelze von den Tieren müssen Sie jedoch erst mal von ihm lernen. Sind alle Meister von Ihren Fähigkeiten überzeugt, lässt Andre Sie in die Miliz.

Wie werde ich Magier?

TIPP 15: Magier zu werden ist wesentlich schwerer, als der Miliz beizutreten. Um überhaupt ins Kloster zu kommen, benötigen Sie ein Schaf und 1.000 Goldstücke. Das Geld kommt durch mühseliges Suchen und Verscherbeln von Kräutern zusammen. Das Schaf können Sie bei Pepe auf Onars Hof für 100 Goldstücke kaufen. Im Kloster warten folgende Aufgaben:

- 1) Finden Sie für Parlan vier Novizen, die für Sie die Kammern fegen. Einer arbeitet schon, sprechen Sie trotzdem mit ihm. Novize Babo möchte als Lohn eine Windfaust-Schriftrolle. Die gibt es entweder bei Gorax zu kaufen oder als Dankeschön bei einer anderen Aufgabe. Die beiden restlichen Novizen finden Sie vor und in der Kirche.
- 2) Gorax will, dass Sie alle Novizen mit Nahrung versorgen. Im Vorratsraum liegen 14 Würste, die sollten reichen.
- 3) Marduk bittet Sie darum, für die Paladine zu beten – kein Problem für Sie.
- 4) Neoras sucht sieben Feuernesseln und ein Rezept. Die Nesseln wachsen an der Brücke vor dem Kloster. Das Rezept liegt in der Vorratskammer.
- 5) Sergio möchte, dass Sie Isgaroth helfen. Beseitigen Sie für ihn den schwarzen Wolf, der um die Tempel streunt.
- 6) Verkaufen Sie für Gorax bei Orlan in der Taverne Wein für 240 Goldstücke. Sie müssen nicht alle Aufgaben erledigen, nur eine zufällige Auswahl. Sind genug Aufträge erfüllt, lässt Sie Parlan in die Bücherei. Lesen Sie das Buch über die Prüfung des Feuers, und sprechen Sie mit den drei hohen Magiern in der Kirche. Dyrian



Tipp 10: Besorgen Sie sich bei Brahim so früh wie möglich eine Karte.



Tipp 14: Hinter diesem Bootsgerippe liegt die Höhle mit der Orkaxt.

hält einen Schlafzauber bereit, mit dem Garwig im Keller ins Reich der Träume geschickt werden kann. Den heiligen Hammer nehmen und das Kloster verlassen. Ihr Ziel befindet sich in der Nähe des schwarzen Trolls. Auf dem Weg dorthin steht vor einer Brücke ein Golem, der erst mal den Hammer zu spüren bekommt. Am See vor dem Troll rechts abbiegen. Die rechte Felswand führt zu einer zugewachsenen Höhle. Mit dem Runenstein geht's zurück zum Kloster. Hyglas lehrt Sie den Bau einer Feuerpeil-Rune. Gorax verkauft die entscheidende Spruchrolle und Schwefel. Am Runentisch bauen Sie die Rune, bevor Sie mit den hohen Magiern sprechen und so Zauberer werden.

Wie werde ich Söldner?

TIPP 16: Söldner zu werden ist nicht ganz einfach. Sie sollten schon vor der ersten Bewerbung kräftig aufleveln. Reden Sie mit Lee und Torlof. Dann müssen Sie sich den Respekt der Söldner verdienen:

- 1) Für Torlof arbeiten:
 - a) Drohen Sie Sekob, und verprügeln Sie ihn, um die Pacht einzutreiben.
 - b) Verdreschen Sie auf Bengars Hof die Milizen, dann stimmt Torlof für Sie.
- 2) Cord akzeptiert Sie, wenn Sie in einer Schwertfähigkeit mindestens 30 % erreicht haben. Da hilft nur Üben.
- 3) Rod lässt sich durch Stärke beeindrucken.
- 4) Jarvis möchte, dass Sie drei der folgenden Personen besiegen: Bullco, Rod, Sentenza, Fester oder Raoul.
- 5) Fester stimmt für Sie, wenn Sie ihn im Kampf überwältigen.
- 6) Cipher möchte einige Sumpfkrautstengel haben. Die seltenen Kräuter gibt's im Wald in der Nähe von Tümpeln.
- 7) Sentenza verlangt 50 Goldstücke.
- 8) Wolf stimmt ohne Gegenleistung zu.

Auch hier müssen Sie nicht alle Aufgaben erfüllen. Mit Torlof, Lee und Onar sprechen, und Sie werden aufgenommen.

Kapitel 2

Wie komme ich ins Minental?

TIPP 17: Gehen Sie zu Lord Hagen im oberen Viertel im Rathaus. Hagens Schlüssel verschafft Ihnen Zugang zum Pass. Einige Schritte hinter dem Eingang befindet sich links eine Höhle. Diese orkfreie Passage führt zu einer Steinbrücke. Dahinter liegt der Stollen ins Minental.

Wie beweise ich die Existenz der Drachen?

TIPP 18: Finden Sie die Burg, in der sich Garond mit den anderen Paladinen verschanzt hat. Der einzige Zugang zur Burg ist über die Rückseite. Der Fluss führt in östlicher Richtung zum Ziel. Das Gebiet wimmelt von Orks und Snappern, denen Sie durch geschickte Tauchgänge aus dem Weg gehen. Laufen Sie die Orkramme hinauf in die Burg. Mit Garond sprechen. Er will, dass Sie die Erzminen überprüfen.

Wie finde ich die Minen?

TIPP 19: Die zu durchsuchenden Minen sind auf Garonds Karte verzeichnet: **MINE 1** ist verlassen, der einzige Überlebende Diego hat das Erz in Sicherheit gebracht. Diegos Versteck finden Sie auf unserer Karte. Stellen Sie den Langfinger. **MINE 2** wird von Snappern belagert. Mit Fahjed reden und die Plage beseitigen. Sie können die Biester einfach zur Mine locken, damit sich die Arbeiter darum kümmern. Bei **MINE 3** erfahren Sie, dass Marcos zur Burg losgezogen ist. Sein Versteck ist ebenfalls auf unserer Karte markiert. Sind alle drei Minen überprüft, schreibt Garond einen Brief für Lord Hagen.

Kapitel 3

Wie bekomme ich das Auge Innos?

TIPP 20: Im oberen Stadtviertel von Khorinis mit Lord Hagen reden. Ab ins Kloster, wo Sie mit Pyrokar plauschen. Das Auge

Innos wurde gestohlen. Vor der Brücke des Klosters weiß Jorgen, wohin der Dieb verschwunden ist. Dann springen Sie von der Brücke und schwimmen den Fluss entlang, bis es nicht mehr weitergeht. Rechts an Land gehen, mit dem Landstreicher reden und dem Pfad folgen. Eine Spur toter Novizen führt Sie zum Ritualplatz. Dort wartet ein halbes Dutzend Suchender. Ein Kampf um das Auge Innos ist gegen diese Übermacht riskant. Versuchen Sie stattdessen, ungesehen zum Ritualplatz zu schleichen. Rennen Sie zum Altar, schnappen Sie sich das Auge Innos, und fliehen Sie so schnell wie möglich.

Wie werde ich einen Fluch los?

TIPP 21: Manchmal werden Sie von einem Suchenden verflucht. Das macht es unmöglich zu schlafen. Pyrokar im Kloster bietet Heilung an, verlangt jedoch 300 Goldstücke. Achten Sie darauf, sich befreien zu lassen, bevor Sie ins Minental aufbrechen. Dort gibt es nämlich keine Heilungsmöglichkeit gegen den Fluch.

Wie repariere ich das Auge Innos?

TIPP 22: Mit Pyrokar sprechen. Er schickt Sie nach Khorinis zum Magier Vatras, mit dem Sie reden. Die drei Magier Vatras, Pyrokar und Xardas sollen sich am Ritualplatz einfinden, um das Auge zu reparieren. Für das Ritual sind drei Sumpfkrautpflanzen nötig. Außerdem ist die Fassung des Auges zerbrochen. Nur ein Goldschmied kann es wieder hinbekommen.

Wie bekomme ich die Magier zum Ritualplatz?

TIPP 23: Vatras geht ohne Einwände zum Treffpunkt. Pyrokar jedoch weigert sich, mit Xardas zusammenzuarbeiten. Ab diesem Punkt können Magier zum hohen Magier aufsteigen. Xardas erzählt von einem Buch, das Pyrokar überzeugen könnte. Es befindet sich in einer Truhe auf Se-



Tipp 19: Suchen Sie nacheinander die Minen auf. Drachen sind rot eingezeichnet.



Tipp 18: Verlassen Sie hier den Fluss, um zur Rückseite der Burg zu gelangen.

kobs Hof, von wo Sie das gute Stück holen. Teleportieren Sie sich dann mit Hilfe der Rune zurück zu Xardas. Der gibt Ihnen einen Schlüssel und macht sich auf zum Ritualplatz. Pyrokar lässt sich mit dem Buch überzeugen und geht ebenfalls los.

Wie repariere ich die Fassung?

TIPP 24: Der Goldschmied Bennet sitzt in der Kaserne von Khorinis im Gefängnis. Reden Sie mit ihm. Andre weigert sich, ihn freizulassen. Sprechen Sie danach mit Lord Hagen. Cornelius, der Sekretär des Statthalters, war Zeuge der Tat. Er befindet sich im selben Haus wie Lord Hagen. Sprechen Sie mehrmals mit Cornelius. Sie können ihm drohen, ihn bestechen oder niederschlagen. Dann nehmen Sie sein Tagebuch, lesen es und zeigen es dann Lord Hagen. Er spricht Bennet frei. Wenn Sie Mitglied der Miliz sind, können Sie jetzt zum Paladin aufsteigen. Söldner dürfen jetzt zum Drachenjäger werden. Bennet befindet sich nun auf Onars Hof und kann die Fassung reparieren.

Wo finde ich Sumpfkraut?

TIPP 25: Sumpfkraut für das Ritual wächst zum Beispiel in der Nähe des Burggrabens, der um die Stadt Khorinis herum verläuft.

Kapitel 4

Wie lade ich das Auge Innos auf?

TIPP 26: Um das Auge vollständig wiederherzustellen, müssen Sie es an den Herzen von vier Drachen aufladen. Der Aufenthaltsort der Drachen ergibt sich aus Gesprächen mit Oric in der Burg im Minental.

Gibt es Hilfe im Kampf gegen die Drachen?

TIPP 27: Sie tun sich einen großen Gefallen, wenn Sie Biff als Helfer für die Drachenjagd anheuern. Er steht nahe am Eingang des Minentals. Biff reizen und besiegen. Nehmen Sie ihm auf keinen Fall das

Schwert ab. Reden Sie lieber mit Biff, damit er Ihnen beisteht. Packen Sie ausreichend Heiltränke ein, um ihn im Kampf zu verarzten. Nehmen Sie auch einige hundert Goldstücke mit, weil Biff unterwegs des Öfteren seinen Sold verlangt.

Wie finde ich die vier Drachen?

TIPP 28: Schlagen Sie sich zur Burg durch. Es ist sehr wichtig, sich vor dem Kampf gegen die Drachen gut auszurüsten. Wenn Sie zu schwach für die besseren Waffen sind, sollten Sie einige Zeit mit Aufleveln verbringen. Glücklicherweise gehen Erfahrungspunkte, die Biff verdient, auch auf Ihr Konto. In der Burg kennt Oric den Aufenthaltsort der Drachen. Nachdem eines der Biester getötet wurde, kehren Sie in die Burg zurück. Denn an einem Alchemie-Tisch muss das Auge Innos mit dem Herz des Drachen aufgeladen werden. Erst dann ist es möglich, sich dem nächsten Schuppentier zu stellen.

Wie besiege ich die Drachen?

TIPP 29: Die Kämpfe gestalten sich ziemlich leicht, wenn Sie Hilfe dabei haben. Lenken Sie die Angriffe der Drachen auf sich, und Ihr Kollege erledigt den Rest. Keine Sorge, die Erfahrungspunkte bekommen Sie trotzdem. Im Alleingang wird die Sache schon etwas schwieriger. Die Drachen speien Feuer, wenn man ihnen zu nahe kommt. Das richtet schweren Schaden an und kann Sie quer durch den Raum katapultieren. Bei Nahkampfangriffen fliegen die Drachen zu einem anderen Punkt. Es ist wichtig, dass Sie dann schon an der Zielstelle stehen und dem Tier einige schnelle Schläge versetzen.

Wo ist der erste Drache?

TIPP 30: Pandrodor befindet sich im Sumpf westlich der Burg. Am Eingang des Sumpfes haben die Drachenjäger Rod und Cipher ihr Lager aufgeschlagen. Die bei-

den schließen sich Ihnen an, um den Drachen zur Strecke zu bringen.

Wo ist der zweite Drache?

TIPP 31: Pedrakhan versteckt sich in seiner Festung weit im Südosten des Minentals. Der Weg dorthin ist gespickt mit Echsenmenschen und Orks, die Erfahrungspunkte liefern. Der Drache befindet sich in einer Höhle über der Festung. Man erreicht den Hort nur durch Klettern.

Wo ist der dritte Drache?

TIPP 32: Feomathar wartet auf dem Vulkan östlich der Burg. Der Weg dorthin wird von Echsenmenschen bewacht.

Wo ist der vierte Drache?

TIPP 33: Finkregh lebt in der Schneeregion weit im Nordwesten. Am Eingang zur Eisregion hat Sylvio sein Lager aufgeschlagen. Er bietet Gold, wenn Sie für ihn den Weg freimachen. Achtung: Nachdem Finkregh besiegt ist, versucht der hinterhältige Sylvio, den Ruhm einzuheimsen und Sie aus dem Weg zu räumen.

Kapitel 5

Was soll ich überhaupt tun?

TIPP 34: Der Anführer der Drachen versteckt sich in Irdorath. Sie müssen herausfinden, wo Irdorath liegt, und dorthin aufbrechen. Pyrokar gewährt Ihnen Zugang zum Keller des Klosters und damit zur Bibliothek. Dort befindet sich das Buch »Die Hallen von Irdorath«.

Wie öffne ich das Buch?

TIPP 35: Xardas hat das Buch mit einem Zauber belegt. Vor Xardas' Turm sprechen Sie mit Lester und lesen den Brief. Das Buch lässt sich nun öffnen, und Sie finden einen Schlüssel. Im Keller erschließt eine Lampe einen Geheimgang. Der führt in einen Dungeon, an dessen Ende einige Dä-



Tipp 29: Lenken Sie die Drachen ab, und lassen Sie Biff die Arbeit machen.



Tipp 31: Hier heißt es Klettern. Pedrakhan versteckt sich in einer Höhle.

monenlords warten. Im selben Raum liegt eine Karte von Irdorath sowie ein Buch und ein Runenstein. Lesen Sie die Karte. Der Buchständer im Raum enthält die Anleitung zum Bau einer Teleportrune.

Wie bereite ich mich vor?

TIPP 36: Wie Sie sich für den bevorstehenden letzten Akt optional rüsten, hängt von Ihrer Charakterklasse ab.

- 1) Der Paladin muss am Runentisch eine Teleportrune bauen. Benutzen Sie die Rune, und legen Sie die Paladinrüstung an. Mit Marduk im Kloster sprechen und die Schwertweihe abhalten.
- 2) Der Magier baut die Rune und holt sich daraufhin von Pyrokar ein Amulett ab.
- 3) Der Drachenjäger bekommt bei Bennet eine Rüstung und kann sich ein Anti-Schuppentier-Schwert schmieden lassen.

Wie gelange ich nach Irdorath?

TIPP 37: Die Insel Irdorath erreichen Sie nur mit dem Schiff. Um dorthin zu gelangen, benötigen Sie allerdings einen Kahn, eine Crew und einen Kapitän.

Wo finde ich einen Kapitän?

TIPP 38: Es gibt drei Personen, die als Kapitän in Frage kommen:

- 1) Jack sitzt im Hafen von Khorinis im Bordell. Befreien Sie seinen Leuchtturm von den Banditen. Sprechen Sie mit Jack und dem Lehrling Brian in Khorinis. Jack kann nun Kapitän werden.
- 2) Auf dem Bauernhof von Onar verlangt Torlof, dass Sie die Orks in die Festung im Minental lassen. Die Haupttorwache in der Festung besitzt einen Schlüssel zum Nebenraum. Dort den Hebel umlegen. Die Burg wird von Orks überrannt, und Torlof kann Kapitän werden.
- 3) Im Kloster steckt Jorgen fest, weil er die Vorräte der Novizen geplündert hat. Pyrokar lässt ihn nur gehen, wenn Sie die Dämonen in Xardas' Turm beseitigen.

Wie bekomme ich eine Crew?

TIPP 39: Es gibt zwölf Personen, die sich als Crewmitglieder eignen. Zwischen fünf und neun Leute dürfen mit an Bord. Die Kandidaten sind größtenteils Personen, denen Sie im Laufe des Spiels geholfen haben. Es kann deshalb sein, dass nicht alle zu diesem Zeitpunkt verfügbar sind. Jeder hat eine Fähigkeit, die im nächsten Kapitel brauchbar ist, zum Beispiel Stärketraining oder der Verkauf von Heiltränken. Versuchen Sie deshalb möglichst viele Crewmitglieder zu finden. Folgende Personen kommen in Frage: Diego, Lester, Gorn, Milten, Vatras, Bennet, Biff, Mario, Angar, Wolf, Lee und Lares. Besondere Erwähnung verdienen Mario und Diego. Mario, der in der Hafenkneipe in Khorinis wartet, ist in Wirklichkeit ein Diener Beliaris und stellt sich später gegen Sie. Diego gibt im nächsten Kapitel Ratschläge, wenn es mal nicht weitergeht.

Wie bekomme ich das Schiff?

TIPP 40: Das Schiff der Paladine liegt im Hafen von Khorinis vor Anker. Magier und Paladine kommen einfach so an Bord. Drachenjäger müssen im Minental die Orks in die Burg lassen (Tipp 38). Sie können auch von Lee auf Onars Hof gefälschte Papiere kaufen oder den Richter im oberen Viertel von Khorinis erpressen.

Kapitel 6

Wie erreiche ich in das Innere der Insel?

TIPP 41: Im Raum des Ork-Oberst gibt es zwei Fackeln, die eine Geheimgtür öffnen. Die Schalter müssen in der Reihenfolge »links-rechts« betätigt werden. Hinter der Tür wartet der Drache Feodoran, mit dessen Herz Sie das Auge Innos aufladen.

Wie komme ich über die Schlucht?

TIPP 42: Schießen Sie (etwa per Bogen) durch die Fenster der Türme auf die Schalter, um die Zugbrücke zu senken.

Wie gelange ich in die Krypta?

TIPP 43: Archol trägt den Schlüssel, der die Krypta öffnet. Er ist ein harter Brocken, selbst wenn Sie ihn auf das Schiff locken und die Mannschaft auf ihn hetzen. Ist er besiegt, verliert er einige Runen mit dem Zauber »Böses vernichten«. Damit können Sie jeden Untoten mit einem Treffer zur Strecke bringen. Das ist besonders wichtig bei den Schattenkriegern, die sonst nur schwer zu besiegen sind.

Wie durchquere ich die Krypta?

TIPP 44: Der zentrale Raum der Krypta hat acht Zugänge. Im Gang rechts vom Eingang hat ein Suchender den Schlüssel zu den versperrten Türen. Dahinter befinden sich Mechanismen zum Öffnen der Gitter. Jeden Mechanismus müssen Sie zweimal betätigen, um alle vier Gitter zu öffnen. In jedem der vier Gänge befindet sich ein Schalterrätsel. In den Gängen rechts und links vom Eingang ist die Reihenfolge »vorn-rechts-links«. Im Gang rechts vom Ausgang ist es »vorn-links-rechts«. Der verbleibende Gang hat nur einen Schalter. Zum Abschluss öffnen die Schalter an den Säulen im zentralen Raum die letzte Tür.

Wie öffne ich die Tür in der großen Halle?

TIPP 45: Der Schwarzmagier vor der Tür zur großen Halle trägt eine Schriftrolle, die er Ihnen ohne Weiteres überlässt. Die Rolle lesen und den Zugang öffnen.

Wie besiege ich den letzten Drachen?

TIPP 46: Mit dem untoten Drachen sprechen, wenn das Auge Innos mit dem Herzen Feodorans aufgeladen ist. Der Kampf ist recht einfach, da der Drache allergisch auf den Zauber »Böses vernichten« reagiert. Eine Handvoll Treffer reicht aus, um ihn zu besiegen. Gratulation! Sie haben das Land von der Drachenplage befreit. Jetzt verfügen Sie endlich über genug Zeit, um die Nebenquests anzupacken! **MS**



Tipp 40: Wenn die Mannschaft versammelt ist, kann die Reise beginnen.



Tipp 44: Langwierige Schalterrätsel öffnen letztendlich die Tür mit Beliaris Fratze.