

# Neverwinter Nights

Noch ist der Heulende Tod in Biowares monumentalem Rollenspiel nicht besiegt. Der zweite Teil unserer Lösung bringt jedoch Heilung für die Stadt Niewinter.

Eine Menge Überraschungen haben Sie in den ersten beiden Kapiteln von Neverwinter Nights bereits erlebt: Die Seuche stammt von Menschenhand, und Lady Aribeth hat die Seiten gewechselt. Im zweiten Teil unserer Lösung klären wir endgültig die Ursachen der Krankheits-epidemie an der Schwertküste und lösen alle Neben-Quests der letzten Kapitel.

## Kapitel 3: Beorunnas Brunnen

Von dieser Siedlung aus ziehen Sie los, um drei Wörter der Macht zu bergen. Auftraggeber ist wieder der Geheimagent Aarin Gend, dessen Hütte im Dorfzentrum steht. Die drei Expeditionen führen nach Osten (Zauberer-Dungeon im Großraum Kalter Wald), Süden (Ruine südlich der Feste Ilkard) und Westen (Feuerriesen-Dungeon jenseits von Mondwald).

### 1. Wort der Macht: Kalter Wald

#### Wo steckt die Schneekugel?

**Tipp 1:** Auf Anraten von Aarin reden Sie mit der dürstenden Abenteurerin Lillian, die in der örtlichen Schenke abhängt. De-

ren Auftrag führt uns nach Osten Richtung Kalter Wald. Folgen Sie dem östlichen Pfad zum Gefängnis-Dungeon des Zauberers Nax, der in einer Zelle im Südosten schmort und auf Rettung wartet.

#### Wie befreie ich Nax?

**Tipp 2:** Um das geforderte Wasserelement zu beschwören, müssen Sie die Zutaten Melf-Ring und Slaad-Zunge aus dem Laboratorium im Nordosten holen. Damit geht's zum Beschwörungsraum im Südwesten. Legen Sie das Zünglein ins Becken, und benutzen Sie den Melf-Ring darauf, um den geforderten Säurepfeil zu verschießen. Nax kommt daraufhin frei.

#### Wie kommt man an die Schneekugel?

**Tipp 3:** Sie müssen im Gongzimmer in der richtigen Reihenfolge die vier Schellen anklicken (Katze, Hund, Bär, Drache). Sobald das darauf erscheinende Feuer-Elementar kaltgestellt ist, machen Sie sich mit der Schneekugel auf den Weg zu Lillian.

#### Wozu brauche ich die Schneekugel?

**Tipp 4:** Nach der Übergabe können Sie in Lillians Zimmer im zweiten Stock der Taverne die Schneekugel benutzen. Achten Sie auf die Änderungen in der Beschreibung, wenn Sie das gute Stück bewegen:

Schneit es in der Spielwelt, können Sie die auskunftsbereiten Zwerge ausfragen. Ohne Niederschläge sind die Zwerge feindlich, aber die Dryaden lassen mit sich reden. Alles klar? Nein? Dann hüpfen Sie einfach zum Ausprobieren durch das Portal in die Kugelwelt hinein.

#### Wie besiege ich den weißen Drachen?

**Tipp 5:** In der Mitte der Schneekugel-Welt lauert ein ziemlich bornierter weißer Drache, der eines der Wörter der Macht hütet. Sie sollten mit dem Schuppenvieh reden, denn im Kampf wären Sie vorerst chancenlos. Zum Glück liegen in der Nähe des Höhleneingangs ein kaputtes Amulett und die aufschlussreichen Journale von Hodd und Arwyl. Beide Personen rennen in der Schneekugel-Welt herum und erledigen auf Anfrage Reparaturarbeiten am Amulett. Mit dem aufgeladenen Schmuckstück um den Hals ist es kein Problem, den Drachen zu vermöbeln und das mächtige Wort (Kiste in der Drachenhöhle) zu bergen. Geben Sie die Fundsache bei Aarin ab.

#### Wie kann ich Hodd/Arwyl ansprechen?

**Tipp 6:** Sie müssen zwischendurch einmal rausteportieren, die Kugel rotieren und wieder in den Schnee zurückkehren, damit beide Parteien mit Ihnen reden.



Tipp 2: Slaad-Zunge mit Melf-Säure andünsten, und schon gelingt die Beschwörung.



Tipp 5: Gegen diesen Drachen sollten Sie nur mit repariertem Amulett antreten.

## 2. Wort der Macht: Schöpferruine

### Wo steckt das Wort der Macht im Süden?

**TIPP 7:** Kämpfen Sie sich gen Süden zur Feste Ilkard vor. Von dort aus geht es weiter südlich in ein magisch funkelnendes Ruinengebiet. Sie wimmeln fix das aggressiv-aufdringliche Kultisten-Begrüßungskommando ab und betreten die Schöpferruine.

### Sind die Golems wirklich unbesiegbar?

**TIPP 8:** Um an das nächste Wort der Macht zu kommen, müssen Sie drei Aufgaben erfüllen – aber die unverwundbaren Golems haben etwas dagegen. Sapphira im Garten hat einen Zeit-Kristall und den guten Rat auf Lager, dieses Problem in der Vergangenheit zu lösen. Suchen Sie die Sonnenuhr in der Nordost-Kammer auf, benutzen Sie hier den Zeit-Kristall.

### Was muss ich in der Vergangenheit erledigen?

**TIPP 9:** Sie schnappen sich nach dem Zeitsprung die Gebrauchsanweisung in Sachen Tempel-Verteidigungsanlagen, hängen sich ein Übersetzungs-Amulett um und reden mit dem Obersklaven Lokar. Dessen Ring hilft Ihnen dabei, die über den Nordsektor verteilten drei Sklaven zu überreden, die an den Golems arbeiten. Wählen Sie mit Bedacht, welche Schwäche die Golems in der Gegenwart haben sollen. Außerdem besuchen Sie das Gong-Zimmer im Nordosten, um sich die richtige Melodie vorspielen zu lassen. Nebenbei sollten Sie auch Sapphiras Bäumchen im Garten anpflanzen, die Belohnung ist es wert.

### Wie wirkt sich das auf die Gegenwart aus?

**TIPP 10:** Jetzt geht es per Sonnenuhr und Zeitkristall wieder zurück in die Zukunft.

## Neben-Quests

Quest	Auftraggeber	Anmerkungen
<b>Beorunnas Brunnen: Rolgans Gerichtsverfahren</b>	Neriuk	Sammeln Sie Informationen in Gesprächen mit Averik, Dalcia, Jevon, Palla, Edegar, Zed, Lodar, Vanda und Rolgan.
<b>Sternen-Saphir finden</b>	Husher	Suchen Sie in Layennes Gruft im Kalten Wald. Der Saphir liegt ganz unten.
<b>Ork-Anführer beseitigen</b>	Rolkid	Besiegen Sie die Ober-Orks Guzud, Vaath und Obould.
<b>Untersuchung des Stammes des Elches</b>	Yusam	Mit Zokan in der Feste Ilkard reden. Das ist nur möglich, wenn Sie die Friedensfeder von Uncas haben (Guzud-Dungeon nordwestlich der Feste Ilkard).
<b>Feste Ilkard: Für Kommandant Damas arbeiten</b>	Damas	Die sechs Belagerungsmaschinen westlich der Feste Ilkard zerstören.
<b>Eckels Botschaft überbringen</b>	Eckel	Empfängerin Galia ist im Gebiet der Gehöfte.
<b>Mondwald: Für Akulatraxas arbeiten</b>	Akulatraxas	Den Anführer der Gebirgsriesen in seinem Dungeon finden und beseitigen. Achtung: Superstarke Riesen-Champions lauern!

Die bei der Zeitreise eingebaute Achillesferse macht die Golems verwundbar, und Sie können die drei Prüfungen absolvieren. Danach öffnet sich das Tor im Süd-tunnel. Dann müssen Sie »nur noch« einen Balor besiegen, um das endlich zweite Wort der Macht zu erhalten.

### Ich bin unmusikalisch! Wie bestehe ich trotzdem die Klang-Prüfung?

**TIPP 11:** Spielen Sie im Gong-Zimmer die vorgegebene Melodie nach (die Gongs in dieser Reihenfolge anklicken: Südost, Nordost, Südwest, Nordwest, Südwest, Nordost, Nordwest, Südost).

### Wie bestehe ich die Rauch-Prüfung?

**TIPP 12:** Sammeln Sie zunächst sämtliche Farbbeutel vom Tisch ein und packen dann der Reihe nach folgende Farb-Pär-

chen zusammen: Rot + Gelb (die Bestandteile des orangefarbenen Nebels), Rot + Blau (violett), Blau + Gelb (grün).

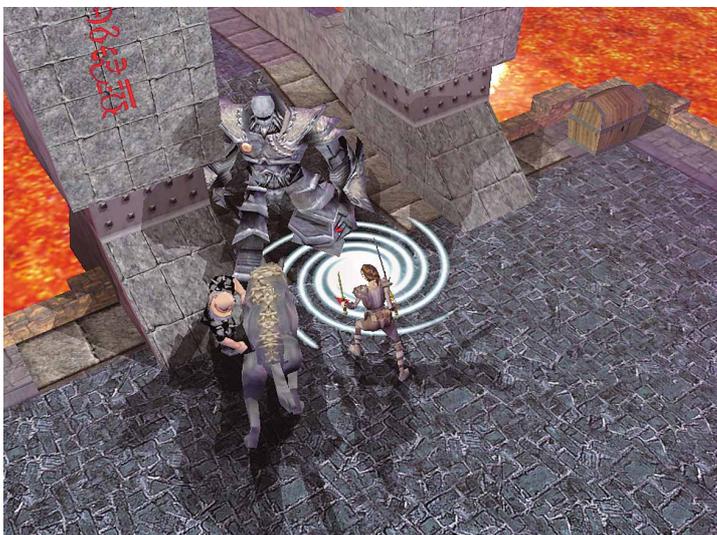
### Wie bestehe ich die Licht-Prüfung?

**TIPP 13:** Sie klicken in den Randbecken jeweils auf ein Juwel und packen dann Klunker mit der entsprechenden Mischfarbe in die beiden anderen Bottiche. Beispiel: Sind Rot und Blau gewählt, verteilen Sie zwei violette Edelsteine auf die anderen Becken.

## 3. Wort der Macht: Mondwald

### Was geht Richtung Mondwald ab?

**TIPP 14:** Verlassen Sie Beorunnas Brunnen in Richtung Westen. Im Mondwald-Abschnitt liegt der nächste Ausgang in der Nordost-Ecke, von da aus erreichen Sie den



Tipp 10: Die Golems werden erst durch Sabotage in der Vergangenheit verwundbar.



Tipp 12: Bei der Rauch-Prüfung ist Ihr Farbenmischtalent gefragt.

Grat der Welt. Hier ist in der Mitte der östlichen Hälfte der Zugang zum Feuerriesen-Dungeon, in dem das nächste Wort der Macht verbuddelt ist.

Wo genau ist hier das Wort der Macht versteckt?

**TIPP 15:** Von der Start-Ebene des Dungeon aus gibt es zwei Durchgänge. Das Tor im Nordwesten mündet in eine optionale Etage; wichtiger ist der Zugang in der Mitte der östlichen Seite. Sie geraten in einen Level, der um einige Ecken und Enden schließlich zu einer Höhle in der Nordost-Ecke führt. Hier residiert Klauth, ein verflucht starker roter Drache und Eigentümer eines Wortes der Macht.

Wie kann ich Klauth besiegen?

**TIPP 16:** Im bis dato mit Abstand härtesten Kampf müssen Sie tricksen, um eine Chance zu haben. Nördlich von Klauths Nest führt eine Treppe in die Ritualkammer, wo ein blauer Drache vor sich hindöst. Töten Sie den Drachen, und benutzen Sie dann die Drachen-Sphäre auf dem Podest. Die Sphäre enthält nun die Essenz des Todes. Wenn Sie dieses Präsent dem fiesen Klauth überreichen, wird er dadurch schwer beschädigt. Stellen Sie sich trotzdem auf ein Langzeit-Gemetzel mit vielen Zwischenbesuchen im Tempel ein.

Ich hasse rote Drachen! Gibt es einen alternativen Weg, um an das Wort zu kommen?

**TIPP 17:** Sie können auch Klauths Auftrag annehmen und Eier von anderen Drachen klauen; wahlweise in der Höhle von Gorgotha (Grat der Welt) oder Akulatraxas (Mondwald). Das ist knifflig, denn Sie müssen die jeweiligen Mamas bekämpfen. Für einen Karton Dracheneier überlässt Klauth Ihnen sein Wort der Macht.

Wie schließe ich das 3. Kapitel ab?

**TIPP 18:** Indem Sie insgesamt drei Worte der Macht beim Auftraggeber Aarin abgeben. Vorher sollten Sie alle noch fälligen Besorgungen und Neben-Quests erledigen, denn der Transfer ins belagerte Niewinter findet ohne weitere Rückfrage statt.

## Kapitel 4: Niewinter

Wiedersehen macht Freude, aber Ihre Heimatstadt Niewinter ist unter dem Ansturm des Feindes ganz schön runtergekommen. Auf sie mit Gebrüll, denn das vierte und letzte Wort der Macht geht uns noch ab, um schließlich Zugang zu Morgs Eigentums-Sphäre zu erhalten.

Wo verstecken die Verschwörer das vierte und letzte Wort der Macht?

**TIPP 19:** Reden Sie eingangs mit Haedraline, die im Kerker der Burg schmort. Alle Indizien deuten darauf hin, dass Bösewicht Maugrim und Aribeth im Kriegsgebiet vor den zerbröselnden Stadtmauern sind. Der Zugang liegt in der Südost-Ecke von Niewinter. In dieser Region müssen Sie wiederum nach Südosten, um durch das Wachhaus die Basis der Wortklauber zu erreichen.

Gibt es einen ruhigen Hintereingang in das umkämpfte Kriegsgebiet?

**TIPP 20:** In der Mitte des hart umkämpften Krisengebiets liegt das Haupttor, an dem Sie sich wegen der ziemlichen starken Wachen eine blutige Nase holen. Hier halten Sie sich lieber westlich, zerstören die Katurpulte und betreten ein unscheinbares Haus kurz vor Ende der Sackgasse. Ein freundliches Gespräch mit dem Eigentümer im Schaukelstuhl (der sich als Asgard

uralt entpuppt) führt zur Erkenntnis, dass ein Geheimdurchgang in das Kriegsgebiet hinter dem Bücherregal im Nebenzimmer liegt. Damit kommen Sie hinter die feindlichen Stellungen, ohne einen offenen Kampf am Tor zu riskieren.

Ferngesteuerte Golems bewachen den Zugang zum Kriegsgebiet. Was nun?

**TIPP 21:** Die beiden Golems werden von je einem versteckten Zauberer kontrolliert. Finden und vernichten Sie die Herrchen, und schon kippen die Golems aus den Latschen. Nummer eins steckt in einem Haus nördlich vom Tor. Nummer zwei liegt beim Ende des Geheimgangs um die Ecke. Die Häuser der Zauberer sind an den flimmernden Portalfeldern gut zu erkennen. Stellen Sie sich jeweils auf einen harten Kampf ein, die Zauberer-Fritzen haben stattliche Bodyguards.

Ich bin in der Südost-Ecke, wie geht's weiter?

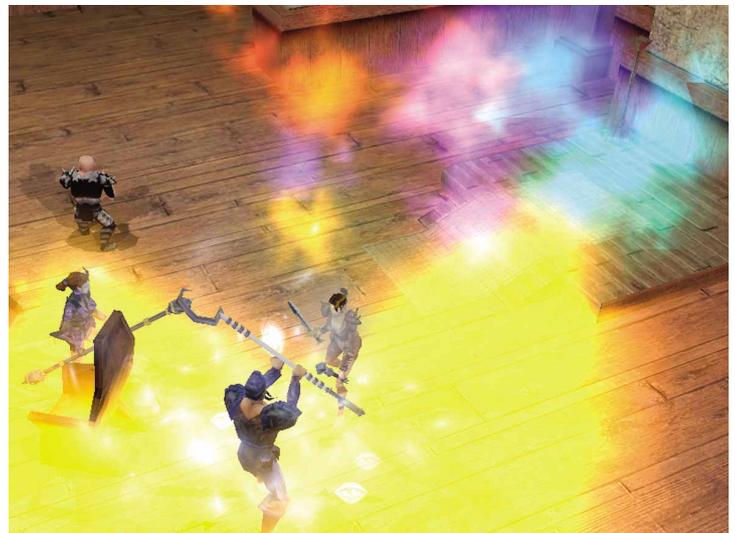
**TIPP 22:** Sie müssen durch eine der Türen des Wachhauses. Das ist kein reines Vergnügen, sondern ein schwerer Kampf gegen eine Zauberer-Großfamilie und deren Bodyguards. Draußen wartet noch ein Balor, dann können Sie per Portal Maugrims letzte Bastion stürmen.

Muss ich Aribeth unbedingt bekämpfen?

**TIPP 23:** Im Prinzip ja. Sobald der gefallene Paladin angeschlagen ist, gibt es aber mitten im Kampf eine weitere Konversations-Möglichkeit. Sie müssen an das Gute in Aribeth appellieren, dabei nicht lügen und einen stattlichen Überredungskunst-Wert haben. Charaktere, die Aribeths Ring aus Kapitel 2 besitzen, haben gute Aussichten, das Mädels umzustimmen. Ansonsten bleibt's beim Kampf bis zum bitteren Ende.



Tipp 16: Klauth wurde durch eine Todesessenz-Sphäre (relativ) geschwächt.



Tipp 22: Die zauberkundige Belegschaft des Wachhauses im Kriegsgebiet treibt es bunt.

## Neben-Quests

Quest	Auftraggeber	Anmerkungen
Niewinter unter Belagerung	Trancar	Die drei Katapulte und die beiden Golem-Zauberer im Kriegsgebiet ausschalten.
Leesa retten	Luce	Leesa ist im Nordosten des Kriegsgebiets. Als Belohnung gibt's einen Gegenstand oder Fertigkeitpunkte.

### Ratschläge für Endstation Maugrim?

**TIPP 24:** Maugrim Korothir hält eine kleine Begrüßungsrede und stoppt dann die Zeit, um eine untote Leibgarde zu beschwören. Flächendeckende Zaubersprüche sind prima, um deren Reihen rasch zu dezimieren. Versuchen Sie, die Türschwelle zu blockieren, damit die Gegner schön dicht beieinander bleiben. Maugrim selber richtet gar nicht so viel Schaden an. Zwischendurch heilt er sich und beschwört einen Schild, was den Kampf etwas langwierig macht. Lohn Ihrer Mühen ist die Schatzkiste im letzten Raum, die unter anderem das vierte Wort der Macht enthält.

## Morags Welt

### Wo finde ich Morag, und was mache ich mit dem Wort der Macht?

**TIPP 25:** Begeben Sie sich zurück in die Burg, und reden Sie nochmals mit Haedraline. Unweit der Kerkerzellen liegt die Ausgrabungsstätte, die in den Siegelraum mündet. Klicken Sie die leere Säule an, um das vierte Wort der Macht zu platzieren. Daraufhin öffnet sich ein Portal, und es geht immer geradeaus.

### Wie bändige ich die beiden Drachen?

**TIPP 26:** Machen Sie ausgiebig davon Gebrauch, dass Sie (noch) in den Tempel zurückteleportieren können. Nehmen Sie sich einen Drachen nach dem anderen

vor, und haben Sie Geduld. Besondere Tricks gibt es für diesen Bosskampf nicht – halten Sie einfach immer drauf. Jeder Drache hinterlässt einen Schlüssel. Bevor Sie weitergehen, sollten Sie nochmals Heiltränke in großzügigen Mengen einkaufen.

### Die Drachen sind weg – was muss ich im letzten Dungeon beachten?

**TIPP 27:** Willkommen in der finalen Morag-Endhöhle. Besondere Kennzeichen: Weder Rasten noch in den Tempel Teleportieren ist erlaubt. Vor allem für Magie-Anwender, die ohne ihre Spells keiner Fliege etwas zu Leide tun können, kein Vergnügen. Gehen Sie also sparsam mit Ihren kostbaren Zaubern um. Gerade Sprücheklopfer sind auch auf den Söldner angewiesen: Wenn Ihr Begleiter stirbt, wird er automatisch am Anfang dieser Höhle wiederbelebt. Nutzen Sie diesen Umstand, und locken Sie einzelne Gegner immer wieder zu dieser Stelle zurück. Dadurch überlassen Sie Ihrem NPC die schmutzige Prügelerarbeit. Nicht vergessen, den Begleiter nach jeder Wiedergeburt anzusprechen und seine Mitarbeit anzufordern. Ansonsten steht der Nasenbohrer demotiviert herum und guckt zu, wie Sie von Morags Truppen vernichtet werden.

### Wie besiege ich Morags Auserwählte?

**TIPP 28:** Verbraten Sie nicht alle Zaubersprüche, und heben Sie sich noch ein paar

Spells für Morag auf. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe unbedingt auf den einen Kleriker, der die dumme Angewohnheit hat, seine gefallenen Kumpels wiederzubeleben. Außerdem heilt sich der abtrünnige Gottesmann immer wieder selbst. Sammeln Sie nach dem Kampf den letzten Schlüssel auf, der den Weg zum nun wirklich allerletzten Endgegner ebnet.

### Was kann ich gegen Morags Unverwundbarkeit tun?

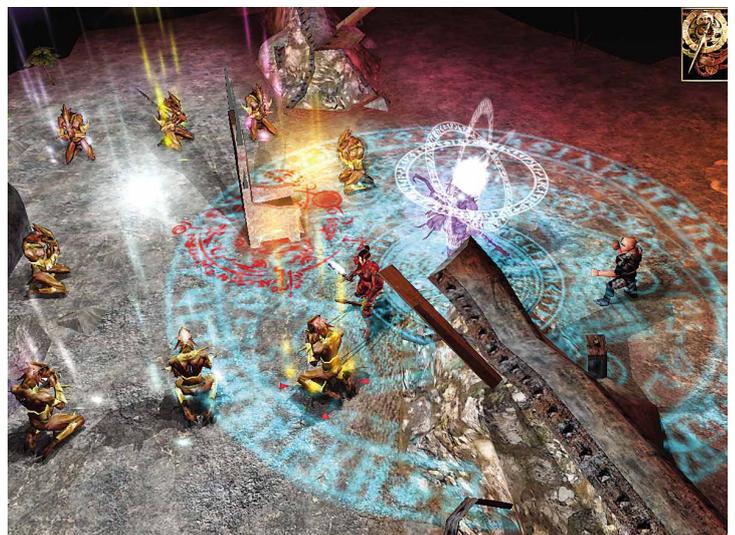
**TIPP 29:** Zunächst einmal locken Sie Morags lästige Bodyguards aus der Höhle heraus, um sie einen nach dem anderen fertig zu machen. Dann zerdeppern Sie die Statue, damit die Piek-Falle beseitigt wird, in die Ihr Begleiter so gerne hineinläuft. Morag selber ist zunächst gegen alle Angriffsarten dieser Welt immun, doch für jede Resistenz gibt es einen anderen Wächter. Die sitzen auf Altären im hinteren Teil der Höhle und sollten Ihr nächstes Angriffsziel sein. Der Schwert-Wächter lässt sich zum Beispiel prima mit Schwerthieben ausschalten, woraufhin Morag nicht mehr gegen Schwertattacken gefeilt ist – und so weiter. Um in Ruhe diesen etwas haarigen Part zu erledigen, locken Sie Morag vorher zum Höhleneingang, wo sie von Ihrem Begleiter abgelenkt wird, der an dieser Stelle stetig reinkarniert.

### Ist denn wirklich jetzt schon Schluss?

**TIPP 30:** Nach dem Abschiedsschwatz mit unserer besten Freundin Haedraline ist alles finito. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen darf man nicht weitermachen, um liegen gelassene Neben-Quests zu vollenden. Kleiner Trost: Sie können Ihren wackeren Helden exportieren, um ihn in Zusatzmodulen oder Multiplayer-Partien zu verwenden. **HL**



Tipp 27: Knöpfen Sie sich zuerst die gegnerischen Zauberer und Kleriker vor.



Tipp 29: Ein ungebeter Zeitstopp bremst Ihren Angriff auf Morags Schutzengel.