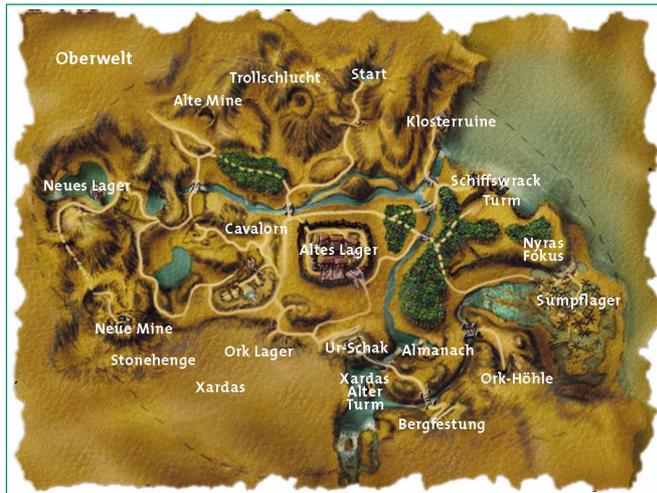


Anleitung zum Ausbruch

Gothic

Wir haben den Weg aus der Gothic-Gefängniswelt gefunden und helfen Ihnen mit der Lösung zum Mega-Rollenspiel von Piranha Bytes.



Alles auf einen Blick: Die gesamte Oberwelt der Gothic-Welt, vom Neuen Lager im Westen, über das zentrale Alte Lager bis zur Sumpfsäkte im Osten.

Die Welt von Gothic ist groß und voller Gefahren. Wie Sie trotzdem mit heiler Haut aus dem magischen Gefängnis entkommen und das Böse besiegen, zeigen wir Ihnen in unserer großen Komplettlösung. Darin haben wir uns für den Eintritt ins Alte Lager entschieden, der ersten Siedlung im Spiel. Falls Sie eines der anderen Lager auswählen, unterscheidet sich die weitere Lösung nur in Details – alle auch nur halbwegs wichtigen Quests absolvieren Sie davon völlig unabhängig.

Aufnahme Altes Lager

Der ANFANG

TIPP 1: Das große Abenteuer beginnt an einem See. Nach dem Gespräch mit Diego und dessen Erläuterungen zum Alten Lager und anderem geht's den Pfad entlang bis zum Baum mit dem Skelett. Das rostige Schwert dort leistet vorerst gute Dienste. Spazieren Sie weiter den Hügel bergab bis zum Alten Lager. Den Wachposten teilen Sie mit, dass Diego auf Sie wartet.



Altes Lager, mitsamt dem Burgfried im Inneren.

TIPP 2: Jetzt auf zu Thorus am Burgeingang. Er erzählt, dass Diego eine Probe für Sie hat. Wer hartnäckig bleibt, bekommt den Auftrag, den Banditen Mordrag aus dem Lager zu vertreiben – dazu später mehr. Sprechen Sie also mit

Meldung bei THORUS PRÜFUNG des Vertrauens

Diego. Er hat die »Prüfung des Vertrauens« für Sie, um wichtige Leute im Außenring zu beeindrucken.

TIPP 3: Diego schickt Sie in die Alte Mine, um bei Ian eine Liste abzuholen. Zuerst besuchen Sie aber Graham links vom Nordeingang und kaufen ihm eine Karte der Kolonie ab. Damit können Sie stets Ihre Position feststellen.

Auf zur MINE

TIPP 4: Verlassen Sie nun das Lager in nordwestlicher Richtung. In der Mine marschieren Sie zwei Etagen nach unten und reden mit Ian. Er rückt die Liste raus, die Sie anschließend zu Diego bringen. Es lohnt sich, das alte Bergwerk vorher gründlich abzusuchen. Sobald Crawler angreifen, locken Sie die Biester zu Templern in der Nähe. Bis auf eine Höhle (sie sieht aus wie ein Kessel) sind alle Nebenstellen so mit etwas Ausdauer freizuräumen; unten lässt sich ein recht gutes Schwert, ein Bogen mit samt Pfeilen sowie ein Zauberring finden.

Die einflussreichsten SCHATTEN

TIPP 5: Um einer von Gomez' Soldaten zu werden, müssen Sie Leute im Lager auf Ihre Seite bringen. Die einflussreichsten »Schatten« sind zwar Sly, Dexter und Fingers – aber auch die anderen Bewohner sind wichtig.

SCHWERT kaufen

TIPP 6: Gehen Sie zuerst zu Whistler, der Sie bittet, vom Händler Fisk ein Schwert zu kaufen. Besorgen Sie die Klinge, die Sie dann dem Auftraggeber bringen – der legt bei Diego ein gutes Wort für Sie ein.

Diebstahl lernen

TIPP 7: Auf zu Fingers, der sich mit der Kunst des Diebstahls auskennt – allerdings müssen Sie ausreichend Lernpunkte haben. Er wird mit Ihnen ebenfalls zufrieden sein. Sein Training ist Voraussetzung für den nächsten Auftrag!

Das REZEPT der Sekte

TIPP 8: Auf dem Marktplatz finden Sie den Schatten Dexter, der Sie anweist, ein Rezept von Guru Kalom aus dem Sektenlager zu besorgen. Bevor Sie das Lager verlassen, sollten Sie ein paar Dietriche kaufen (etwa bei Fist) und Fingers' Training absolviert haben.

Der Weg zu KALOM

TIPP 9: Sie verlassen das Lager durch den südlichen Ausgang und begeben sich nach Osten zur Sumpfsäkte. Wahlweise können Sie sich auch vom Sektenjünger am Lagerfeuer dorthin bringen lassen – netterweise räumt er auf dem Weg alle Monster beiseite. Schleichen Sie sich als Bewerber in das Sektenlager, und gehen Sie dort bis nach ganz hinten. Hier geht's die Leiter rauf auf den Baumsteg und weiter bis zu Kaloms Hütte. Der Guru will das Rezept natürlich nicht rausrücken, ist aber mit seinen Experimenten beschäftigt. Also nehmen Sie die Kisten hinten im Raum genauer unter die Lupe und brechen die linke per Dietrich mit folgender Kombination auf: zweimal rechts, einmal links und einmal rechts. Mit dem Rezept aus der Truhe eilen Sie zu Dexter.

Verschwindener GARDIST

TIPP 10: Sly beauftragt Sie mit der Suche nach dem Gardisten Nek. Fragen Sie zuerst Fletcher aus dem Arenaviertel nach ihm, er verweist Sie auf die Buddler. Weil die Buddler aber nichts wissen, statten Sie dem Koch Snaf ei-

nen Besuch ab. Der soll Nek gesehen haben, als dieser Pilze pflücken ging. Suchen Sie die Gegend direkt vor dem Südtor ab – in einer Höhle im Südwesten liegen die Reste des Vermissten. Seine Sachen gehören in Ihr Inventar, anschließend erfährt Sly die traurige Nachricht.



Im Sumpflager lebt die Sekte des Schläfers.

KOCH zufrieden stellen

TIPP 11: Wenn Sie schon beim Koch sind, können Sie etwas für ihn und sich tun. Sammeln Sie fünf Höhlenpilze und drei Fleisch-Wanzen, und er hat künftig einmal täglich kostenlose Portionen leckeren Ragouts. Die Fleisch-Wanzen sind kleine Käfer bei den verlassenen Hütten an der Burgmauer. Höhlenpilze wachsen auf der Ebene vor dem umgestürzten Turm, dem Südtor.

THORUS' Auftrag

TIPP 12: Nun wird es langsam Zeit, Thorus' Mission auszuführen. Bevor es soweit ist, sollten Sie unbedingt Stärke und Geschicklichkeit steigern. Daher auf ins Grüne, um Wild und damit Erfahrungspunkte zu jagen. Besuchen Sie anschließend Scatty in der Arena. Sie können nun versuchen, einen der Kämpfer herauszufordern. Das Duell gewinnen Sie derzeit zwar nur mit sehr viel Glück – aber keine Sorge, ein wenig später ist das mit gewachsener Stärke gar nicht mehr so schwierig.

Ins **NEUE LAGER**

TIPP 13: Sobald das erledigt ist, marschieren Sie zum Südtor, wo Mordrag steht. Er soll aus dem Lager verschwinden. Entweder kämpfen Sie gegen ihn oder lassen sich zum Eingang des Neuen Lagers bringen – auch Mordrag räumt auf dem Weg alle Gegner beiseite. Dort angekommen, bleibt er bei den Banditen. Sie können den jetzt sicheren Pfad wieder zurück zu Diego laufen, der sehr zufrieden ist. Er erlaubt Ihnen, die Burg zu betreten – unter der Voraussetzung, dass Sie die Erfahrungsstufe 5 erreicht haben. Notfalls müssen Sie also noch ein wenig in der Wildnis oder der Mine Monster jagen. Anschließend



Tipp 14: Endlich lernen wir den mächtigen Gomez kennen.

Audienz bei GOMEZ

marschieren Sie zu Thorus und betreten die Burg.
TIPP 14: Auf dem Burggelände geht es zum Gebäude mit den zwei Fahnen. Raven, Gomez' rechte Hand, wartet schon. Nach einem Gespräch landen Sie schließlich bei dem Boss des Alten Lagers. Erzählen Sie ihm, dass Sie ganz viele Kontakte haben. Schon hält er Sie für seinen Mann, und Sie genießen ab sofort den Schattenstatus.

FOKUS für die Gurus

Die große Sache der Bruderschaft

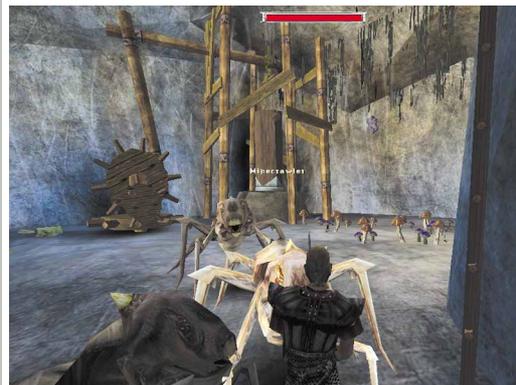
TIPP 15: Raven erteilt dem frisch gebackenen Schatten den Befehl, das Sumpflager etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Also machen wir uns auf den Weg dahin. Am Eingang begrüßt uns der Novize Lester. Der plaudert aus, dass YBerion einen magischen Fokus sucht. Also flitzt unser Held zu ihm in den Tempelberg. Der weiß aber, dass bereits Nyras losgeschickt wurde, um den Fokus zu finden – leider erfolglos. Zum Glück hat YBerion noch eine Karte mit dem Standort des Artefakts. Sie verlassen die Gilde, halten sich dann ständig rechts und stehen bald auf einem Felsen. Nach einem nicht allzu harten Kampf mit dem wahnsinnigen Nyras gehört der Fokus Ihnen, bis Sie ihn wieder in den Tempel gebracht haben. Dann geht es gleich weiter zu Cor Kalom – und der hat auch prompt den nächsten Auftrag.

Sekret der MINE-CRAWLER

TIPP 16: Das Sekret aus den Zangen der Minecrawler ist noch nicht stark genug. Sie flitzen also wieder mal zur Mine, besuchen Ian und fragen ihn nach der Quelle. Er will allerdings erst helfen, wenn er ein neues Zahnrad für seinen kaputten Erzstamper hat.

ZAHNRAD finden

TIPP 17: Laufen Sie also noch eine Etage herunter und von dort aus in den Nebenstollen. Unten angekommen warten drei Minecrawler; hier ist der Zauberspruch »Flammenball« hilfreich. Anschließend sacken Sie das Zahnrad am Boden ein und bringen es zu Ian. Der schickt Sie weiter zu Asgahn, um das Tor des Minecrawler-Nests zu öffnen; das ist am tiefsten Ende des Bergwerks.



Tipp 17: Der Kampf gegen die Minecrawler ist nicht einfach.

KÖNIGIN abmurksen

TIPP 18: Asgahn öffnet das Tor nur unter der Voraussetzung, dass Sie zur Verstärkung ein paar Templer finden; die glatzköpfigen Ritter stehen nur eine Höhle höher und helfen gerne. Dann schließt er das Tor auf. Die meisten der Spinnenmonster lassen sich relativ problemlos in die Schwerter der Templer locken. Nach einigen härteren Kampfeinlagen treffen Sie auf die Minecrawler-Königin. Die muss dran glauben, die Eier wandern ins Inventar.

Zurück zu den SUMPFLERN

TIPP 19: Bevor Sie die Eier zu Cor Kalom bringen, schauen Sie doch kurz im Alten Lager vorbei. Wenn Sie Erfahrungsstufe 10 haben, werden Sie von Thorus zum Gar-



Zu Tipp 18: Die Minecrawler-Königin kann mit ein paar einfachen Seitenhieben ohne größere Probleme beseitigt werden.

disten befördert. Ansonsten sollten Sie mit Raven sprechen und ihm einen Zwischenbericht liefern. Nun ist es Zeit, erneut das Sumpflager zu besuchen.

DER ALMANACH **TIPP 20:** Erst mal bekommt Cor Kalom seine Sekret-Eier. Leider braucht er aber einen letzten Gegenstand für die große Anrufung des Schläfers. Der Novize Talas hat sich nämlich von Goblins ausrauben lassen, und nun müssen Sie den Almanach zurückholen. Auf dem Tempelvorplatz sagen Sie ihm, dass er Sie zu der Höhle der Goblins bringen soll. Die Biester dort sind zwar unscheinbar, aber im Rudel eine echte Herausforderung. Notfalls locken Sie sie zu den Wachen am Südtor des Alten Lagers. Das Buch befindet sich in der rechten Kammer. Bringen Sie es anschließend zu Kalom, der daraufhin die große Zeremonie auf dem Tempelplatz vorbereitet.

Die ORK-HÖHLE **TIPP 21:** Die Anrufung des Schläfers schlägt fehl – keine Sorge, das ist Teil der Handlung. Sie bekommen von Cor Angar den Auftrag, die Ork-Höhlen zu erforschen. Eilen Sie zum Tempelvorplatz, wo schon Talas wartet und Sie zum Eingang der Ork-Höhle führt. Die ersten Kämpfe dort sind sehr hart, allerdings werden die Kloppereien mit den Orks durch bessere Waffen rasch einfacher.

Zusammen mit LUKOR **TIPP 22:** Sie betreten die Höhle und suchen erst alle Katakomben dort ab. In einer ist ein »Stärke +10«-Ring versteckt. Dann folgen Sie dem Pfad bis zu Baal Lukor. Dem helfen Sie und nehmen im Raum mit den drei Eingängen die Pergamenthälfte vom Boden auf. Dann geht's durch den rechten Eingang nach unten. In der Nische ist ein Schalter versteckt, der die Zelle mit dem zweiten Pergamentstück öffnet. Die beiden Hälften übersetzt Lukor anschließend im Raum mit den drei Eingängen. Es handelt sich um einen Teleportationszauber, der in der großen Halle vor dem großen geschlossenen Tor benutzt wird. Dadurch erreichen Sie den zweiten Bereich der Höhle.

ENDE Ork-Höhle **TIPP 23:** Sobald das Tor offen ist, kann auch Baal Lukor durchgehen. Gemeinsam laufen Sie zum Grab im hinteren Bereich der Höhle. Lukor merkt, dass sich dort nichts befindet. Frustriert und halb wahnsinnig greift er Sie an – und gibt sich damit selbst zum Abschuss frei. Sie laufen zurück und erzählen die Geschehnisse Cor Angar. Der bittet um einen weiteren Gefallen.

HEILKRÄUTER suchen **TIPP 24:** YBerion liegt im Koma, also müssen Sie aus dem Sumpflager fünf Heilkräuter mit vier grünen und vier orangefarbenen Blättern besorgen. Das Sumpflager ist auf der anderen Seite des Lagers. Sobald die Pflanzen in Ihrem Besitz sind, bringen Sie sie zu Cor Angar – leider zu spät, denn der Boss der Sumpfsekte stirbt.

Der Ausbruchsplan des Neuen Lagers

TRUHE des Cor Kalom

TIPP 25: Cor Angar übergibt Ihnen einen Schlüssel für eine Truhe von Cor Kalom. Sie öffnen die Kiste im Alchemielabor und nehmen den Fokusstein sowie den Almanach an sich. Die nächste Reise führt ins Neue Lager.

Audienz bei SATURAS

TIPP 26: Im Neuen Lager begegnen Sie Gorn. Er empfiehlt Ihnen, den obersten Wassermagier Saturas zu konsultieren. Also redet unser Held mit Cronos, dem Hüter des Erzes, der eine Audienz bei Saturas erwirkt. Cronos befindet sich in der Mitte der Wohnhöhle beim Erzhaufen. Sobald Sie die Erlaubnis haben, eilen Sie zur obersten Ebene der Höhle und reden mit Saturas. Erzählen Sie ihm vom



Neues Lager, das Camp der Banditen und Wasser-Magier.

Sumpflager, und bieten Sie Ihre Hilfe an. Sie haben die Aufgabe, die restlichen vier Fokussteine zu finden. Auf der Pentagramm-Karte (Seite 150) sind die genauen Standorte mit den Spitzen des Sterns markiert.

Focus unter dem STONEHENGE

TIPP 27: Das erste Ziel ist das südwestliche Ende der Kolonie. Dort wartet schon der Feuermagier Milten und plaudert vom Fokus in der Gruft. Weil Milten dort ebenfalls et-



Zu Tipp 26: Für Saturas sollen Sie die Fokussteine finden, ...



Zu Tipp 26: ... deren Standorte auf dieser Karte erkennbar sind.

was sucht, schlägt er einen Deal vor: Sie müssen mit ihm zusammen die Gruft ausräumen. Das hört sich schwieriger an, als es ist. Stürzen Sie sich unbeeindruckt von den Skeletten zuerst auf den »Wächter«, wenden Sie Milten's Spruchrolle an, und erledigen Sie erst dann die Klapperkreaturen. Es geht weiter nach Osten bis zur Festung.

Fokus in der BERGFESTUNG

TIPP 28: Auf dem Weg zur Festung steht Lester. Er will eine Urkunde von dort haben und schlägt vor, bei der Eroberung zu helfen, weil darin ziemlich viele Harpyien sind. Sie suchen alle Stockwerke nacheinander ab, aber der Fokus befindet sich nicht in greifbarer Nähe. Im Erdgeschoss ist an der Wand ein geheimer Schalter, der einen Geheimraum freilegt. Da ist der Schlüssel für die Truhe im ersten Stockwerk – und darin wiederum die gesuchte Urkunde. Lester bekommt das Papier, Sie den Telekinese-Zauber, mit dem Sie sich den Fokus holen.

Fokus im KLOSTER

TIPP 29: Die Reise führt nun zum nordöstlichsten Punkt der Kolonie. Dort treffen Sie auf Gorn. Folgen Sie ihm in



Tipp 29: Wir verwandeln uns am Tor in eine Fleisch-Wanze.

eine Höhle. Per Spruchrolle verwandeln Sie sich in eine Fleisch-Wanze – nur so können Sie über den Spalt auf das Klostergelände kriechen, das Tor öffnen und in der Höhle zur Kiste mit dem Fokus gelangen.

Fokus in der TROLLSCHLUCHT

TIPP 30: Den letzten Fokus finden Sie ganz im Westen. Sie treffen Diego, der Ihnen ein Problem schildert: Neben dem Fokus-Standort steht ein besonders kräftiger Troll. Um ihn ins Jenseits zu schicken, nehmen Sie die Zauberspruch-Rolle auf dem Boden. Dabei handelt es sich um »Verkleinerungs«-Magie, mit der man den Troll schrumpfen lassen kann; damit das gelingt, müssen Sie die Zauber-benutzen-Taste relativ lange drücken. Anschließend ist der einst so mächtige Gegner kein Problem mehr. Diego repariert die defekte Winde, Sie betreten den Turm und haben nun alle Artefakte beisammen.

Hilfe der FEUERMAGIER

TIPP 31: Geben Sie bei Saturas im Sumpflager die restlichen Fokusse ab, und er erzählt, dass für die Sprengung des Erzhaufens einer der Feuermagier benötigt wird.

CHAOS total

TIPP 32: Vor dem Alten Lager lauern ein paar Gardisten und attackieren jeden, der dem Gemäuer zu nahe kommt. Milten fängt Sie rechtzeitig ab und berichtet vom Einsturz der Alten Mine und der Ermordung der Feuermagier. Sie müssen nun zur anderen Seite des Lagers rennen, wo Diego wartet und mehr über das Desaster erzählt. Laufen Sie anschließend so schnell wie möglich zum Neuen Lager: Gomez will es überfallen. Dort werden Sie von Saturas gleich weiter zu Lee geschickt.

XARDAS' Turm

TIPP 33: Saturas sagt, dass nur ein Magier namens Xardas fähig ist, das drohende Unheil abzuwenden. Dazu müssen Sie zu seinem Turm im Süden gehen.

Die drei GOLEMS

TIPP 34: Auf dem Weg zum Turm greifen drei Golems an. Der erste ist aus Stein, er lässt sich mit dem Kriegshammer zerstören. Den Eis-Golem schmilzt ein Feuerzauber, den dritten das kalte Herz seines gerade noch tiefgefrorenen Verwandten oder der Spruch »Eispfeil«.

DÄMONISCHER Runentausch

TIPP 35: Sie nehmen von allen drei Golems die »Körperteile« mit und eilen zum Turm. Da wartet auch schon ein Dämon, der sie gegen eine Teleportier-Rune mit Direktverbindung zum Zauberer Xardas tauscht.

Der verbannte ORK-SCHAMANE

TIPP 36: Xardas ist noch nicht zufrieden. Er schickt Sie zur alten Ruine im Osten des Turmes. Dort begegnen Sie dem verbannten Ork-Schamanen, der Ihnen den Rest der Schläfer-Geschichte erzählt.

Neues von UR-SCHAK

TIPP 37: Reisen Sie hin, und retten Sie den Ur-Schak vor seinen eigenen Stammesbrüdern. Ur-Schak weiß eine Menge über einen unterirdischen Ork-Tempel zu erzählen. Außerdem teilt er Ihnen mit, dass Sie seinen Freund in der Freien Mine besuchen müssen, um ein Ulu-Mulu



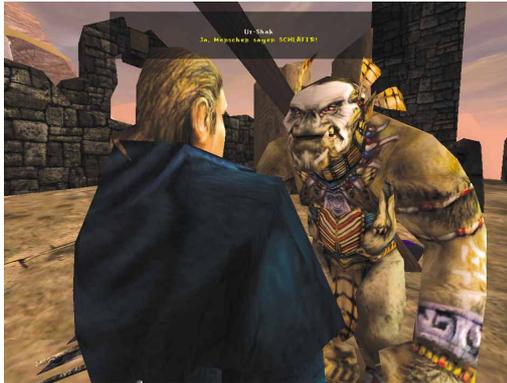
Zu Tipp 36: Dieser nette Zeitgenosse führt Sie zu Xardas.



Die Suche nach dem ULU-MULU

zu erhalten. Mit dem Ulu-Mulu ist man in der Lage, die Ork-Festung ohne Schaden hinter sich zu bringen und den unterirdischen Tempel zu erreichen. Anschließend erzählen Sie Xardas von Ihren Entdeckungen und reisen danach weiter zur Freien Mine.

TIPP 38: An der Mine angekommen, finden Sie nur Tod und Verwüstung vor – die Gardisten stehen vor dem Tor und greifen an. Gorn erscheint und schlägt vor, die Mine wieder zu befreien. Er überreicht Ihnen den Schlüssel für das Häuschen neben dem Tor, das die Winde drinnen öffnet.



Tipp 38: Der Ur-Schak erzählt uns die Geschichte des Schläfers.

MEDIZIN für Tarrok

TIPP 39: Betreten Sie die Mine, und kämpfen Sie sich bis an deren Ende. Dort begegnen Sie Ork Tarrok. Leider ist er vergiftet und benötigt eine Medizin, die Sie auf dem Rückweg finden – kurz vor der ersten Brücke müssen Sie den Bereich unter den Planken absuchen. Tarrok kriegt schnellstmöglich seinen Heiltrunk.

Gegenstände für ULU-MULU

TIPP 40: Für die Herstellung des Ulu-Mulu brauchen Sie vier Gegenstände. Zum einen die Hauer eines Trolls, der im Nordgebirge zu finden ist. Dann die Zunge eines Feuerarans: Der ist beim Schiffswrack. Weiterhin benötigen Sie das Horn eines Schattenläufers, der im Wald zwischen dem Alten Lager und dem Sumpflager ist. Last but not least müssen Sie die Zähne eines Sumpfhais besorgen, die sich – Sie wissen es bereits – im Sumpflager befinden. Sobald alle Gegenstände beisammen sind, erhalten Sie das Ulu-Mulu und können sich dann gleich auf den Weg zum Ork-Lager machen.

Tempel des SCHLÄFERS

TIPP 41: Unserer wackerer Held läuft durch die Ork-Siedlung, durchsucht sorgfältig alle Höhlen nach Gegenständen – es gibt da einiges an nützlichen Extras einzusammeln – und betritt anschließend den Tempel.

PUZZLES des Schläfers

TIPP 42: Im Tempel ist alles voll mit Feinden und Rätseln. Gehen Sie in die erste Halle, wo auch schon das erste Puzzle wartet. Um die zwei Tore zu öffnen, schauen



Der Tempel des Schläfers, Hort des Bösen.

Sie sich das Gemälde zwischen den Toren doch mal genauer an, und besuchen Sie den Raum auf der linken Seite. Sie drücken dort in den Zellen auf die Knöpfe und laufen zum nächsten Raum, wo sich drei Schalter befinden. Die werden einfach in der gleichen Reihenfolge wie

auf dem Gemälde betätigt: Orange, Gelb, Violett – schon öffnen sich die gewaltigen Tore.

SCHAMANEN töten

TIPP 43: Zuerst geht es durch den unterirdischen Tunnel und dann rechts ab. Dort trifft unser Held auf Varrag Kasorg, einen der Ork-Schamanen. Er muss dran glauben, alle seine Gegenstände werden eingesackt.

SCHALTER links

TIPP 44: Der Weg führt in die zweite Halle, zuerst nach links. Seitlich sind dort Schalter, die einen Sonnenaufgang und -untergang darstellen. Betätigen Sie den linken Hebel, und ein paar Säulen bilden eine Treppe. Außerdem öffnet sich ein weiteres Tor. Marschieren Sie zum Tor in der Mitte, wo Sie auf Varrag Hashor treffen. Nach seinem Ableben nehmen Sie seinen Besitz an sich.

Auf STEINBILDER feuern

TIPP 45: Nun geht es die Treppe aus Säulen hinauf und zum rechten Raum. Dort steht schon Varrag Unhilqt. Nachdem er vernichtet ist, schießen Sie einmal gegen die Steinbilder über dem Grabstein und schreiten durch den Nachbartunnel weiter bis zur gelblichen Halle.

BODENFALLE öffnen

TIPP 46: Der »rote Raum« ist erst mal tabu. Schauen Sie vom Eingang aus zum großen Tor in der Mitte des Gewölbes, und feuern Sie auf die Steintafel. Dadurch wird eine Bodenfalle ausgelöst, und eine Nische öffnet sich. Ein weiterer Schuss auf die große Steintafel macht den nächsten Raum zugänglich.

SCHALTER betätigen

TIPP 47: Auch hier sind drei Schalter. Die Reihenfolge lautet: Rot, Gelb, Grün. Dadurch öffnet sich das nächste Durchgangstor. Weiter geht's. Der Weg spaltet sich, Sie laufen zuerst nach rechts – Vorsicht, im Durchgang sind Fallen! Sie gelangen in eine runde Halle mit einem Häuschen in der Mitte. Das ist allerdings nicht erreichbar. Also



Tipps 47: Fünf dieser Ork-Schamanen gilt es, ins Jenseits zu schicken.

besuchen Sie am Rand die drei Räume und drücken die Hebel. Dadurch wird eine Brücke zum Haus in der Mitte, dem Treffpunkt mit Varrag Ruuushk, herausgefahren. Nach seinem Ableben nehmen Sie seine Gegenstände und vor allem das große Schwert beim Podest an sich.

PODEST und Fahrstuhl

TIPPS 48: Zurück zur Weggabelung, ab nach links in die nächste Halle. Dort springen Sie zum Podest in der Mitte des Raumes und drücken den Schalter. Dadurch fährt eine Art Fahrstuhl nach unten, wo sich ein weiterer Schalter befindet – er öffnet oben die Seitenräume. Sie fahren wieder hoch und betreten die Räume.

UNBESIEGBARER Grash

TIPPS 49: Es erwartet Sie der Finale-Tempel. Aber welcher? Der letzte Schamane Grash-Varrag-Arushat ist resistent gegen herkömmliches Kampfgerät. Also nichts wie weg und zurück zu Xardas.

Das magische Schwert URIZIEL

TIPPS 50: Mit einem Blick erkennt Xardas, dass es sich bei dem Schwert um die mächtige Waffe Uriziel handelt. Um sie mit Energie aufzuladen, bedarf es einer Zauberformel und einer mächtigen magischen Quelle. Die Formel will Ihnen glücklicherweise Xardas geben, die magische Quelle ist der Erzhaufen im Neuen Lager.

TURM des Xardas

TIPPS 51: Bevor Xardas mit seiner Formel fertig ist, sollten Sie seinen alten Turm besuchen. Der befindet sich direkt unter den Ruinen mit dem Ur-Schak. Unser Held betritt den zerstörten Turm durch den Unterwassertunnel und nimmt dort alle Gegenstände an sich. Insbesondere die Erz-Rüstung darf nicht zurückbleiben.

SCHWERT-Ritual

TIPPS 52: Xardas hat inzwischen die Formel fertig gestellt, und Sie können ins Neue Lager reisen. Dort hilft Milten beim Schwert-Ritual. Mit dem aufgeladenen Schwert besuchen Sie ein letztes Mal Xardas und anschließend wieder mal den Tempel des Schläfers.

Der SCHLÄFER erwacht

TIPPS 53: Sie laufen bis zum Tempel und töten den letzten Ork-Schamanen. Sobald Sie das Bauwerk betreten, erscheint Xardas und gibt Ihnen noch ein paar letzte Instruktionen für den bevorstehenden Kampf.

FINALER Kampf

TIPPS 54: Nachdem Xardas das Zeitliche gesegnet hat, rennen Sie einen der Eingänge runter und betreten die große Halle. Dort treffen Sie auf einen alten Bekannten, den Sie ins Jenseits schicken müssen – und seine Anhänger natürlich auch. Nun gilt es, die fünf Schreine zu öffnen und die Herzen zu durchstechen. Sobald das geschehen ist, stirbt der Schläfer, und der Nachspann läuft an. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben sich in Gothic als wahrer Rollenspiel-Held erwiesen!