

Verrat im Rollenspiel aufgeklärt

# Betrayal in Antara

Michael Antons Komplettlösung hilft frustrierten Abenteurern.

**GELD verdienen**

**NEBENPFADE suchen**

**Steigern der FÄHIGKEITEN**

**Transfer von GEGENSTÄNDEN**

**NEBENJOBS**

**KAELYN anwerben**

Zunächst einige allgemeine Tips zu Sierras wahrlich knackigem Betrayal in Antara, bevor wir näher auf die neun Kapitel eingehen:

**TIP 1:** Ihre Haupteinnahmequelle ist nicht etwa das Geld, das besiegte Gegner hinterlassen, sondern der Verkauf ihrer Ausrüstungen. Der Beutezug sollte bis zum Ende eines Kapitels abgeschlossen sein, da die »Kampfspuren« dann verschwinden. Wer sich Depots anlegen will, sollte dazu verlassene Häuser wählen. Allerdings darf man im folgenden Kapitel manche Regionen nicht besuchen!

**TIP 2:** Die Übersichtskarte hilft beim Aufspüren von Extras ungemein: Abzweigende Pfade führen meist zu einträglichen Truhen oder Grabungsstellen. Achten Sie auf Hinterhalte! Doch auch abseits dieser Wege wartet manche Kiste, also sollte man sich in Zickzack und Sichtmodus durch die Gegend bewegen – auf der Karte wird nicht alles angezeigt.

**TIP 3:** Selbst im Schlaf lernt Aren noch dazu und steigert seine magischen Fähigkeiten. Da die Übernachtungen in Brialas Gasthof gratis sind, legt man dort öfter mal eine Pause ein. Wenn das 24-Stunden-Limit zu lästig wird, sollte man einfach einen Charakter im Kampf schwer verwunden lassen, um mal 400 Stunden nonstop durchzuschlafen zu können...

**TIP 4:** Besonders trickreich ist die Übergabe von Gegenständen an vom Computer geführte Charaktere (NPCs). Mal wird das zu übergebende Objekt auf die Tür eines Gebäudes oder die entsprechende Figur gezogen. In anderen Fällen muß man im Konversationsfenster das Itemmenü öffnen und den Gegenstand auf das NPC-Icon ziehen. Wenn es darum geht, NPCs Geld oder Nahrungsmittel zu geben (wie bei einigen Nebenjobs in Kapitel 1), so ist während des Gesprächs das Itemmenü zu aktivieren und dort auf das Geld/Nahrungssymbol zu klicken. Die Vorräte zieht man dann auf das NPC-Icon.

Im folgenden nur die Tips, die zur Lösung des Abenteuers nötig sind. Extratouren und Nebenjobs lohnen sich aber auf jeden Fall, auch wenn sie Zeit kosten.

## Kapitel 1: Nach Panizo

Ihr Weg führt von Briala nach Süden, um dort Kaelyn anzuwerben. Geben Sie Scott im Gasthof von Aspreza Nachhilfe in Sachen Magie. Nehmen Sie Nebenjobs an, um eine solide Grundausstattung zu bekommen. Betreten Sie das Landgut in Panizo, wo das erste Kapitel bereits endet.

## Kapitel 2: Wo steckt Finch?

Finch ist bei MIDOVA

Bringen Sie Aren mit dem Magier Finch zusammen. Der befindet sich etwas nördlich von Midova, ist aber ohne eine Portion »Chailan Tea« recht unkooperativ. Der Händler in Midova kann den Tee innerhalb einer Woche besorgen, allerdings wird die gerade eingetroffene Ware beschlagnahmt.

ENKUDI suchen

Erst nachdem für den örtlichen Geldverleiher ein Auftrag erledigt ist (Enkudi wartet an der Straße zwischen Ligano und Aspreza), kommt die Angelegenheit wieder ins Lot. Vor der Weiterreise nach Ticoro, die wegen einer versperrten Brücke einen Umweg durch den Canyon bei Panizo erfordert, sollte man Enkudis Nebenjob erledigen.

Die WÜNSCHELRUTE ablegen

Plazieren Sie die Wünschelrute am nordöstlichen Ende der Montari-Höhle zwischen Aspreza und Balmestri. Bringen Sie das Schriftstück aus der Truhe hinter Finch nach Waterfork. Dann geht's nach Ticoro.

## Kapitel 3: Trouble in Ticoro

Den PRINZEN suchen

Nehmen Sie Kontakt mit dem Prinzgemahl auf. Die erste Anlaufstelle ist das nördliche Wachhaus, doch



**Kapitel 3:** Der Stadtplan von Ticoro. 1 Henne's Shadow Inn, 2 Wachhaus, 3 Aufgang zur Stadtmauer, 4 Keys & Bolts, 5 Torrance, 6 Green & White Inn, A The Corner Store, B Ticor's Finest Armor, C Lord Caverton, D Superior Goods, E Thrust & Parry, F The Guardhouse, G Knight's Promise Inn, H Jewels of Ticoro, I The Bindery

Den EINBRECHER finden

schweigen sich die Wachen beharrlich aus. Natürlich könnte man sie von der Stadtmauer aus belauschen, der Zugang ist jedoch abgesperrt. Der im Osten von Ticoro arbeitende Schmied verspricht einen Nachschlüssel, wenn Sie sein Problem mit einem geheimnisvollen Einbrecher lösen. Den findet man südlich von Henne's Shadow Inn. Mit dem Nachschlüssel geht's auf die Stadtmauer, das belauschte Gespräch führt in den Green & White Inn. Dort wird man vor die Tür gesetzt. Übernachten Sie daher im Henne's Shadow Inn, um auch dieses Kapitel zu beenden.

## Kapitel 4: Schäferstündchen

Der Weg zu  
**MARIA**

Aren und William müssen sich Zugang zur Shepherd's Cave verschaffen. Erste Hinweise führen nach Isten zu einer Sängerin namens Maria.

Der Weg dorthin wird durch den Canyon bei Korus Landing angenehm kurz, als Alternative kann man auch die Kutsche nach Teal nehmen. Ein einträglicher Job des Konservatoriums in Varnasse führt ohnehin ins nahegelegene Elona. An Maria kommt man nur mit Tickets für das Amphitheater heran, die Karten lassen sich wahlweise in einer Truhe südlich von Isten finden oder in der Kneipe erspielen.

Besuch beim  
**HOHE-  
PRIESTER**

Marias Hinweise führen nach Durst, dort wird man im Tempel an den Hohepriester bei Ticoro verwiesen. Der vermutet den gesuchten Simon in Ravenne. Eine Nachricht in Simons Haus verweist nach Lavosche, wo er endlich zu finden ist. Er schickt uns zur Höhle nördlich von Ticoro und empfiehlt, vorher das Medaillon aus seinem Garten auszugraben.

Der  
**SCHLÜSSEL**  
zur Höhle

Das Medaillon ist der Schlüssel zur Höhle: Die Aufschrift bezeichnet die Richtungen, in die das Rad gedreht werden muß, die entsprechenden Symbole sind auf dem Hirtenstab zu erkennen.

## Kapitel 5: Waldeslust

Alle  
**WRAITHS**  
beseitigen

Kaelyn und Raal müssen Kaelyns Vater in einer Höhle nördlich von Darvi finden. Dort werden ihre Waffen verzaubert, damit sie den im Wald umherstreifenden Wraiths Paroli bieten können. Besiegen Sie alle Gegner und informieren Sie Kaelyns Daddy.

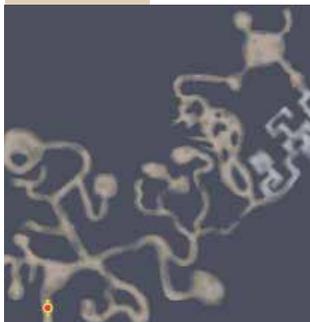
## Kapitel 6: Höhlen und Sümpfe

**MOSAIK**  
beleuchten

Jetzt müssen Sie aus Shepherd's Cave entkommen. Die Glass Tube im Südosten (Lösungswort der Truhe: MALKERE) rückt das Mosaik ins richtige Licht und macht einen neuen Höhlenabschnitt zugänglich. Nach der Abrechnung mit den Shepherds ist ein weiterer Gang geöffnet. Nun gilt es, das Vertrauen des Söldnerführers Korus in Ganath zu gewinnen.

**BIER trinken!**

Das geschieht durch zweimaliges Armdrücken, wobei man vor dem zweiten Versuch einen Schluck



Kapitel 6: Shepherd's Cave.

Halder's Brew (gibt's in einem verlassenen Haus in Bakril) trinkt. Als nächstes müssen Sie in Choth den Söldner Lokath aufsuchen. Der schickt die Helden mit einem Auftrag nach Imazi. Klickt man dort auf das Loch neben Birge, kommt die Erleuchtung: Der Montari aus der schon bekannten Höhle könnte das Problem lösen. Ist dies geschehen, gibt es bei den Söldnern außerhalb von Choth einen neuen Auftrag, der die Helden schließlich zu einer Landzunge bei Darvi führt.

nen neuen Auftrag, der die Helden schließlich zu einer Landzunge bei Darvi führt.

## Kapitel 7: Der lange Marsch

**AREN**  
befreien

Ziel ist es hier, Aren nebst Begleitung aus der Belagerung durch Söldnertruppen an der Weggabelung südöstlich von Isten zu befreien. Dummerweise wurde bei den vergangenen Kämpfen eine Brücke zerstört, was zu längeren Umwegen führt. Wer jedoch auf Fußmärsche keinen Wert legt, kann einfach die Kutsche von Durst nach Isten nehmen.

**BRANDSÄTZE**  
basteln

In Isten gekauftes Öl und Seile helfen beim Basteln von Brandsätzen, alternativ dürfen Sie von Hand kämpfen. Anschließend geht's in Richtung Antara.

## Kapitel 8: Enthüllungen

Nach  
**NATHBY**  
laufen

In Breland kauft man Senwater, Fidali Leaves und einige Seile ein. Danach geht es nach Nathby, wo zwei Personen mit neuen Informationen warten. Diese führen nach Beluckre zu Misha, die allerdings nur mit Hilfe von Sencream gesprächig wird. Die mischt der Apotheker mit Ihren Zutaten (Senwater, Fidali Leaves und Fatty Meat), als Belohnung spendiert Misha Ihnen Gregors Zimmerschlüssel. Mit dem erhält man im Gasthof von Havesby Zugang zu Gregors Tagebuch. Zeigen Sie dazu dem Wirt den Schlüssel, während Sie mit ihm reden.

Mit **LORD  
SHEFFIELD**  
sprechen

Nach einem Talk mit Lord Sheffield und weiteren Gesprächen mit den Dorfbewohnern ergibt sich ein böser Verdacht gegen Sheffield, der sich durch Briefe beim Leuchtturm noch erhärtet. Beim erneuten Besuch des Lords endet das Kapitel.

## Kapitel 9: Showdown

**SCHLÜSSEL**  
im 1. Stock

Sie müssen die Sheffields aus dem Höhlensystem ihres Kellers retten. Der Kellerschlüssel findet sich im Südwesten des ersten Stocks, die Sheffields sind im südöstlichen Teil der Höhle. Nach der Rettung geht



Kapitel 9: Die Gruben (G) mit Seilen überwinden.

es Bryce an den Kragen, der sich in ein Höhlensystem hinter Sheffields Haus zurückgezogen hat. Die Fallgruben können mit Seilen überwunden werden und führen zu Bryces Arbeitszimmer. Das dortige Tagebuch deckt einen üblen Plan auf, der hintere Ausgang führt in ein Canyonsystem. In dessen Mitte

liegt der Eingang zu Bryces Zuflucht.

Das **FINALE**

Es folgt ein letzter Dungeon, in seiner nordöstlichen Ecke finden Sie Bryce. Ist er besiegt, muß in der Stube nur noch ein Zaubertrank aus den Zutaten in der Truhe gebraut werden. Die Reihenfolge der Zutaten: Senwater, Nudberries, TrKaa Feather, Talicor Dust und Hardening Fluid. Herzlichen Glückwunsch! **MD**