

Brav oder böse

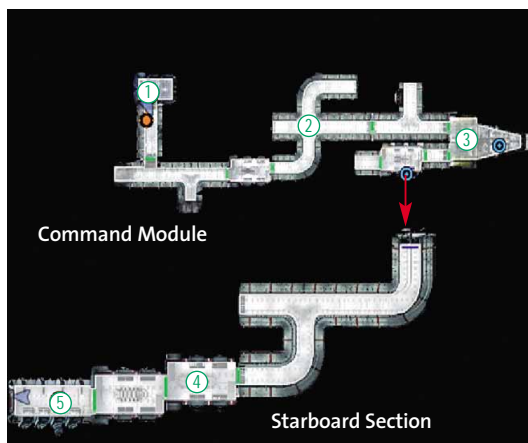
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Rund 4.000 Jahre vor den Filmen schickt Sie Biowares Rollenspiel ins Star-Wars-Universum. Mit unseren Tipps ist die Macht mit Ihnen. Wir erklären, wo Sie dunkle und helle Machtpunkte sammeln können.

Biowares neues Science-Fiction-Spektakel entführt Sie in die Zeit der Alten Republik. Wir helfen Ihnen mit unserer Lösung bei Ihrer Karriere als strahlender Lichtschwert-Ritter oder machthungriger Sith-Lord.

1. Starthilfe von Trask

Der Held durchsucht die Kisten (1). Er findet unter anderem ein Cardio-Package. Verschlussene Luken öffnet Trask mit seinem Sicherheits-Skill. Bewaffnet und ausgerüstet machen sich die beiden Abenteurer auf den Weg zur Brücke. Nach einer Zwischensequenz trifft die Mini-Party auf zwei vergleichsweise schwache Sith. In der Truhe dahinter liegt eine leichte Rüstung. Durchsuchen Sie grundsätzlich alle Truhen und Behälter sowie gefallene Gegner.



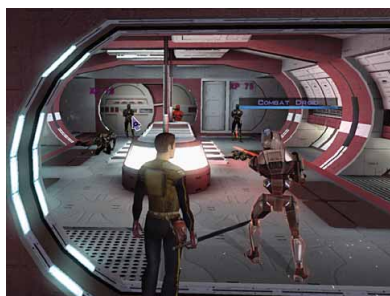
2. Der Weg zur Brücke

Die fünf Sith an der nächsten Kreuzung (2) sprengt der Held mit einer Splittergranate in die Luft. Der Hauptflur führt Ihr Duo zu einem Kampf zwischen zwei Jedi. Auf der Brücke (3) lungern zwei weitere Sith herum. Die Zwischensequenz nach dem Scharmützel verweist auf die Rettungskapseln, wo schon der Pilot Carth Onasi auf Sie wartet. Hinter dem Schott stellt sich Trask einem Dunkel-Jedi in den Weg und verschafft so dem Helden die Zeit zur Flucht. Damit ist Ihre kurze Freundschaft mit Trask beendet.



3. Zu den Rettungskapseln

Kämpfen Sie sich bis in den Lagerraum (4) vor. Nachdem der Recke dort die beiden Wächter neutralisiert hat, repariert er den Kampfdroiden und/oder überlastet per Computerterminal den Generator im Nebenraum. Durch diese Aktionen erledigen Sie die letzten Gegner vor den Flucht-Shuttles. Bei den Rettungskapseln (5) schließt sich Ihnen der Abenteurer Carth Onasi an. Gemeinsam mit ihm flüchten sie nach Taris.



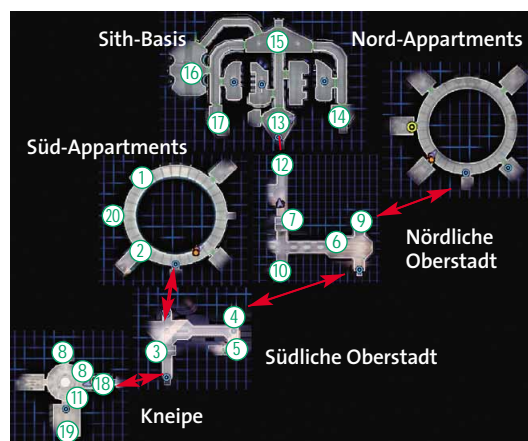
TARIS OBERSTADT

4. Wo bin ich?

Der Held erwacht in den Südappartements der Oberstadt. Carth informiert ihn über die anstehende Rettungsaktion. Im Appartement finden Sie außerdem eine Werkbank, an der Sie im Lauf des Abenteuers aufrüstbare Gegenstände verbessern können.

5. Wo bekomme ich Informationen?

Im Hauptflur der Sektion (1) helfen Sie zwei Aliens im Kampf. Zum Dank



berichten die Geretteten über die örtliche Lage. Larrim (2) und Kadir haben weitere Informationen. Achtung: Larrims Preise liegen zehn Prozent über denen der anderen Händler. Gehen Sie lieber bei Kebla Yurt (3) einkaufen.

6. Die ersten Machtpunkte

Am anderen Ende des Platzes (4) geraten Sie zufällig an zwei Geldeintreiber. Je nachdem, wie Sie die Situation meistern, gibt's Punkte für die helle oder dunkle Seite der Macht. Wenn Sie den Verbrechern eine Chance zur Flucht geben und sie anschließend besiegen, belohnt Sie das Spiel mit Light Side Points (LSPs). Spendieren Sie dem Opfer noch 100 Credits, um weitere LSPs einzuhemsen. Dark Side Points (DSPs) erhalten Sie, wenn Sie die Angreifer ausschalten und anschließend dem verschreckten Opfer das letzte Geld rauben.

7. Gratis-Medizin

Im Krankenhaus (5) versorgt der Mediziner Zelka Forn kostenlos die Wunden der Party. Mit einem brauchbaren Überzeugungs-Skill entlocken Sie ihm Gerüchte über die Rettungskapseln.

8. Schnapsdrosseln

In der nördlichen Oberstadt (6) lauern drei Betrunkene. Überreden Sie die Schnapsdrosseln zu einem Drink, um LSPs zu kassieren. Wenn Sie zur Attacke übergehen, bekommen Sie DSPs.

9. Was will der Ithorianer?

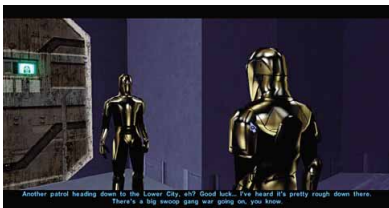
Auf dem Vorplatz bittet ein Ithorianer (9) um Hilfe. Zwei Kinder treiben den verletzten Außerirdischen vor sich her. Wenn Sie die grausamen Racker befehlen und anschließend dem Ithorianer ein Medipack schenken, erhalten Sie LSPs. Für das reine Verscheuchen der Bälger gehen Sie allerdings leer aus.

10. Blick in die Zukunft

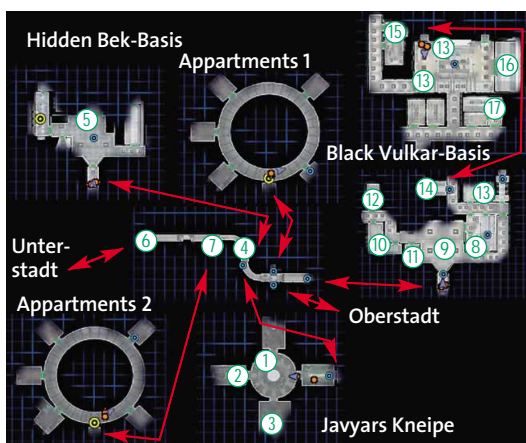
Im Droiden-Shop (10) entdecken Sie den kleinen Roboter T3-M4. Zum jetzigen Zeitpunkt will die Ladenbesitzerin ihn aber noch nicht verkaufen.

11. Rüstung klauen

Ein Sith überwacht den Aufzug (7) zur Unterstadt. Nur mit amtlichen Papieren oder in Sith-Uniform lässt er Sie passieren. Die Krieger kehren deshalb zur Oberstadt-Kneipe zurück. Hier treffen männliche Helden die Sith-Offizierin Sarna (8), weibliche Heroen kommen mit Yun (8) ins Gespräch. Durch den Überzeugungs-Skill bekommen Sie eine Einladung zu einer Fete in den Nord-Appartements. Sobald die Sith sturzbetrunk umkippen, stibitzen die Abenteurer eine Rüstung.



TIEFERE STADT



12. Was finde ich in den Appartements?

Im Komplex 1 aktivieren Sie den defekten Wachdroiden. Der säubert selbstständig alle Wohnungen. In einem der Räume liegt eine Kiste, die mit einer Minenfalle gesichert ist. Im Schreibtisch daneben liegt ein Buch. In der Abfolge

»Elinda«, »Ujaa«, »Ujii«, »Loopa«, »Fodo« und »Ashana« aktiviert der Held die Hologramme am Schloss, um die Mine zu entschärfen. Zur Belohnung finden Sie eine Echani-Fiber-Rüstung.



13. Kneipenbesuch

Durch den Haupttunnel der Tieferen Stadt marschieren Sie zu Javyars Kneipe. Drinnen treffen sie auf den Kopfgeldjäger Calo Nord. Außerdem lernt der Held Mission Vao (1) und Zaalbar kennen. Mission erzählt von Gadon Thek, dem Anführer der Hidden Beks und von der »Ebon Hawk«. Von Holdan (2) erfahren die Abenteurer weitere Neuigkeiten über das berühmte Schmugglerschiff.

14. Kopfgeldjäger-Agentur

Im Kopfgeldjäger-Büro handelt Zax (3) mit Jagd-Aufträgen (siehe »Mini-Quests Taris«) und Informationen. Redegewandte Charaktere können seine Forderung auf 50 Credits runter- und seine Prämien auf 400 Credits hochhandeln.

15. Was wollen die Beks?

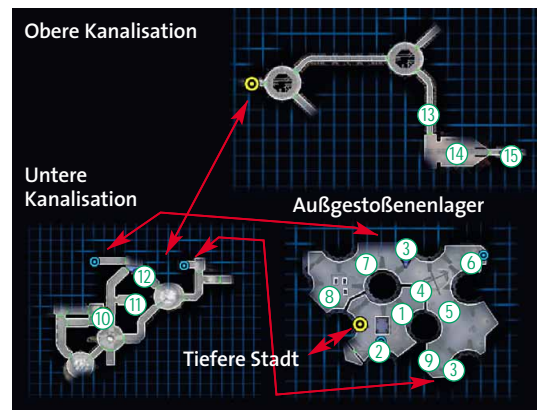
Die Wächterin (4) der Hidden Beks lässt Sie als Verbündeten ein. Gadon Thek (5) berichtet von Bastilas Verschwinden. Er bietet sich als Sponsor für das Swoop Bike-Rennen an, möchte dafür aber seinen Beschleuniger-Prototypen zurückhaben. Die Papiere für die Aufzugswache (6) am Schacht zur Unterstadt rückt Gadon für die Sith-Rüstung heraus.

16. Zusätzliche Schätze

Auf dem Weg zum Aufzug begegnet dem Duo Canderous Ordo (7). Im Komplex 2 können Sie erneut Calo Nord bei der Arbeit beobachten. Anschließend durchforsten Sie noch die Appartements. Mit Minen gesicherte Truhen dürfen Charaktere mit Sprengstoff-Skill entschärfen. Dabei ist das Aufsammeln zwar gefährlich, dafür können Sie die Minen später nochmal verwenden.

In einem der Appartements entdeckt die Gruppe eine besonders stark verminten Truhe, in der eine Rüstung liegt. Die Passwörter sind »Hyperdrive«, »Onkel« und »Alderaan«. Mit den Papieren von Gadon geht's in die Unterstadt.

UNTERSTADT



17. Die Ausgestoßenen

Am Lift empfangen Bettler die Abenteurergruppe. Sie können die Diebe einfach mit einer Drohung vertreiben oder ihnen 20 Credits schenken. Dafür gibt's LSPs.

Die Ausgestoßene Shaleena begrüßt die Neuankömmlinge. Sie empfiehlt, Gendor und Rukil aufzusuchen. Der Halsabschneider Igear (1) bietet in der Lagermitte seine Waren feil. Anführer Gendar (2) berichtet von der Rakghoul-Plage und den zwei von den Monstern bewachten Eingängen (3) zur Kanalisation.

18. Rettungsaktion

Am Ausgang des Lagers (4) überreden Sie den Torwächter, sie herauszulassen. Draußen unterstützen Sie Hador beim Kampf gegen den Rakghoul.

19. Außerhalb der Mauer

Ein paar Meter weiter (5) trifft das Duo erneut auf Mission. Sie bittet um Hilfe bei der Rettung von Zaalbar. Bevor das Trio in die Kanäle hinabsteigt, erforschen sie noch die Umgebung. An der Absturzstelle (6) der Rettungskapsel liegen Minen. Ein Soldat hat überlebt, verwandelt sich aber in einen Rakghoul. Außerdem treffen die Abenteurer erneut auf Canderous (7).

In der Nähe (8) liegt die Leiche von Rukils Lehrling (siehe »Das Gelobte Land«), dessen Tagebuch Sie einpacken.

20. Rakghoul-Lager

Im Rakghoul-Lager (9) stolpern die Recken über das Serum, eine schwere Kampfrüstung und einen Beam-Splitter. Splittergranaten sind beim Kampf gegen die Ghoulorde äußerst effektiv.

ABWASSERKANÄLE

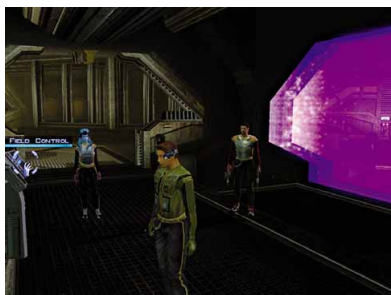
21. Wo ist Zaalbar?

Lassen Sie Mission in den Kanälen Minen entschärfen und Tore knacken,

falls Ihr Charakter das nicht kann. Sklavenhändler halten Zaalbar in ihrem Außenposten (10) gefangen. Überlassen Sie die weitere Säuberung der Kanäle dem reaktivierten Droiden (11). Der liegt zusammen mit einem weiteren Tagebuch-Fragment in einer Kammer.

22. Kraftfeld ausschalten

Nach Zaalbars Rettung deaktiviert Mission das Kraftfeld (12). Dahinter führt der Weg zu den unteren Abwasserkanälen und damit in die Vulkar-Basis.



23. Wie erlege ich den Rancor?

Auf dem Weg zum Eingang der Basis findet das Trio einen Arm (13). Der hält noch ein Datenpad und Ampullen mit Rancor-Lockstoff umklammert. In der Halle dahinter haust der Rancor (14). Verstecken Sie Gas- oder Splittergranaten im Knochenhaufen und beträufeln sie ihn mit dem Lockstoff. Der Rancor schlingt das explosive Fresschen runter.



BLACK-VULKAR-BASIS

24. Was weiß Ada?

In der Kantine (8) unterhalten Sie sich mit der Sklavin Ada. Sie erzählt von dem Beschleuniger-Prototypen und Bastila. Wenn Sie die Kellnerin nach dem Gespräch erledigen, hagelt es DSPs. Ansonsten werden Sie mit LSPs belohnt.

25. Terminal nutzen

Mission knackt die Waffenkammer (9), die Sie sofort plündern. Danach beseitigen Sie mit Hilfe des Terminals die Vulkars im Schlafsaal (10) und deaktivieren das Sicherheitssystem.

26. Gnade für den Vulkar

Im Kontrollraum (11) stößt die Party auf einen Vulkar, der sich nach ein paar Treffern ergibt. Er berichtet vom

Lagerraum des Prototypen. Für die Exekution des Überläufers bekommen Sie DSPs. Im Schlafsaal finden die Krieger zwei Passkarten.

27. Wie komme ich heil in den Pool?

In der Schwimmhalle (12) steht ein Putzdroid. Durch eine Reparatur fährt der kleine Roboter in den Pool und explodiert dort. Die Truhe im Becken enthält Upgrades, die Sie plündern.

28. Droiden reparieren

Auf beiden Ebenen der Basis stehen Wachdroiden (13). Reaktivieren und verbessern Sie diese Blechbüchsen.

29. Büro ausrauben

Nachdem die Gruppe im Aufzug (14) nach unten gefahren ist, kämpft sie sich bis ins Büro (15) des Werkstattmeisters vor. Dort entdeckt sie eine Schlüsselkarte und ein Terminal. In der Ladebucht (16) patrouilliert ein starker Droid.

30. Prototyp erbeuten

Der Prototyp liegt im hinteren Teil der Werkstatt (17). Kandon Ark und seine Kumpane bewachen das gute Stück. Kandon bietet dem Helden 500 Credits, einen Sponsorvertrag und den Prototypen an, wenn er Gadon in der Bek-Basis erledigt. Mit Hilfe der Codes kann die Gruppe in den gesperrten Bereich eindringen. Der Aufzug in der Bek-Basis bringt die Überläufer zu Gadons Privaträumen. Sobald sie ihn und seine Leibwächterin neutralisiert haben, erhalten sie die Prämie und DSPs. Ehrliche Naturen bleiben natürlich den Beks treu und prügeln sich mit Kandon. Anschließend liefern sie den Prototypen bei Gadon ab, der Sie zum Rennen schickt.



SWOOP-BIKE-RENNEN

31. Bastila befreien

Lernen Sie die Rennstrecke auswendig, um als Champion die Jedi-Dame Bastila befreien zu können. Veranstalter Brejik verliert ungern und versucht nach dem Sieg, Sie zu ermorden.

SITH-MILITÄRBASIS

32. Canderous' Angebot

Sie treffen sich mit Canderous (11) in der Oberstadt-Kneipe. Er möchte, dass die Recken einen Sicherheitscode aus der Militärbasis klauen. Für diesen Auftrag kaufen Sie im Droiden-Laden den Astro-mech T3-M4. Sagen Sie der Besitzerin einfach, Canderous hätte Sie geschickt.

33. Drohen oder blechen

Ruchlose Gesellen drohen der Ladeninhaberin mit Canderous' Rache, sparen Credits und kassieren DSPs. Mit einem guten Überzeugungs-Skill können Geizhalse den Preis herunterhandeln.

34. Basis knacken

T3-M4 knackt das Schloss am Haupttor (12). In der Empfangshalle (13) bestechen die Krieger die Sith oder überreden sie. Anschließend dringt T3-M4 über das Terminal in den Basisrechner ein. Hier deaktiviert der den Energieschild des Angriffsdroiden (14), verursacht Spannungsüberladungen in den Truppenquartieren, schaltet Laserkanonen aus und verwirrt die Programme der patrouillierenden Wachroboter.



35. Der Zellenblock

Im Gefängnistrakt (15) sitzt ein Duros-Krieger. Wenn Sie ihn befreien, gibt es ein paar LSPs. Die Sith im Schlafsaal verstecken eine Passkarte.

36. Der Angriffsdroid

In der Kommandozentrale (16) steht ein Terminal, mit dem Sie den Schild des Angriffsdroiden ausschalten. Vorsicht, an allen Eingängen liegen Minen! Auch



ein Besuch in der Waffenkammer (17) lohnt sich. Umzingeln Sie den Droiden, um von hinten anzugreifen.

37. Wo sind die Codes?

Im Aufzug düsen die Abenteurer nach unten. Der Sith-Gouverneur versucht, die Sicherheitscodes zu verteidigen, ist aber im Nahkampf schnell besiegt.

DAVIKS ANWESEN

38. Unterwegs im Gästeflügel

Canderous stellt den Helden bei Davik Kang vor. Sobald die Gruppe alleine ist, durchforstet sie den Gästeflügel. Von den Sklavinnen erfahren sie, dass der Pilot Hudrow in der Folterkammer ein-sitzt. Außerdem gibt's für den Mord am rodianischen Gast DSPs. Westlich des Thronsaals patrouilliert ein Kopfgeldjäger, dem Sie nach einem kurzen Kampf die Computer-Passkarte abnehmen.

39. Diebischer Diener

Den großmäuligen Gast in diesem Flügel des Anwesens überzeugen sprachgewandte Charaktere davon, dass sie zur Dienerschaft gehören. Anschließend stibitzen sie ihm seine Habseligkeiten.

40. Piloten-Rettung

In der Folterkammer im Nordwesten lauern zwei Droiden. Befreien Sie Hudrow samt Codes aus dem Gefängnis. Wenn Sie den Piloten nicht freilassen, sondern meucheln, heimsen sie DSPs ein. Per Passkarte schaltet T3-M4 das Sicherheitsterminal im Konferenzraum frei. Von dort aus löst er die Gasfallen in den übrigen Zimmern aus und deaktiviert das Sicherheitssystem.



41. Flucht mit der »Ebon Hawk«

Im Hangar stellen sich Kang und Calo Nord der Party in den Weg. Konzentrieren Sie sich vor allem auf den Unterweltkönig. Sobald Kang zusammenbricht, tritt auch Calo Nord die Flucht an. Sammeln Sie Kangs Habseligkeiten ein, vor allem die erstklassige Rüstung. Dann geht es an Bord der »Ebon Hawk« Endlich können Sie Taris verlassen und das All erkunden.



MINI-MISSIONEN TARIS

42. Schnell-Reise-System

Sobald Sie zum ersten Mal die Wohnung verlassen, ist die Schnellreise-Funktion aktiv – sehr nützlich für die Mini-Quests, um fix heimzukehren.

43. Rakghoul-Serum

Zelka Forn aus der südlichen Oberstadt ist auf der Suche nach einem Serum, mit dem man die Rakghoul-Seuche heilen kann. Sein Assistent Gurney verrät, dass Davik Kang ebenfalls am Medikament interessiert ist. Der Hutte Zax hat sein Büro in Javyars Kneipe. Er verspricht 1.000 Credits für die Lieferung des Serums. Die Abenteurer finden die Ampullen bei einer Sith-Leiche nahe dem Rakghoul-Lager.



44. Helle und Dunkle Seite

Wenn Sie das Serum an Zax verhöckern, bekommen Sie neben der Prämie auch einige DSPs. Der Preis lässt sich auf 1.500 Credits hochtreiben. LSPs und medizinische Ausrüstung gibt es bei Zelka. Verzichtet der Anführer auf die Geschenke, gibt es neben LSPs künftig Rabatt.

45. Der Duellring

In der Kneipe der Oberstadt treffen Sie auf Bendak Starkiller (18). Er spricht eine Herausforderung aus. Anschließend lassen Sie sich noch von Ajuur (19) anwerben. Handeln Sie eine bessere Siegprämie raus!

46. In der Arena

Der Held muss alle Kämpfer besiegen. Bei den Zweikämpfen helfen Adrenalin-Booster und Energieschirme. Sobald Sie Champion sind, bleibt nur noch Starkiller. Vor dem Duell sollten Sie den Auf-

trag von Zax (siehe »Bendaks Kopfgeld«) annehmen, um zusätzlich zu kassieren.

47. Das letzte Duell

Verlassen Sie die Kneipe und decken Sie sich mit Ausrüstung ein. Danach kann das Duell beginnen und Sie erhalten DSPs. Bendak ist ein gefährlicher Nah- und Fernkämpfer, Adrenalin-Booster und massig Medipacks sind Pflicht. Dem Sieger winkt neben der Prämie Bendaks Blaster. Durch Überzeugung oder Bedrohung (DSPs) erhöhen Sie den Gewinn.



48. Matriks Kopfgeld

Der Kronzeuge Matrik haust im Komplex 1 der Tieferen Stadt. Für seine Beseitigung sacken Sie bei Zax das Kopfgeld ein. Als Mann der Gerechtigkeit kann der Held Matrik aber auch helfen, sein Ableben vorzutauschen. Dazu kaufen Sie einen Permacrete Detonator bei Kebla Yurt. Neben Zax Kopfgeld bekommen die Abenteurer dafür LSPs.



49. Dias Kopfgeld

Die Kellnerin Dia versteckt sich in den südlichen Appartements (20). Wer sie neutralisiert, erntet die Prämie und DSPs. Die Party kann aber auch Holdan in Javyars Kneipe mit 200 Credits oder Worten gegen LSPs von der Rücknahme des Auftrages überzeugen. Sobald Dia davon erfährt, bietet sie einen Energieprojektor an. Verzichten Sie für weitere LSPs.

50. Largos Kopfgeld

Largo hält sich im nördlichen Appartementspark der Oberstadt auf. Gute Charaktere verzichten auf Prämie und DSPs und helfen dem Schuldner mit 200 Credits aus. Zur Belohnung erhalten Sie LSPs.

51. Selvens Kopfgeld

Auf den Kopf der Attentäterin ist eine Prämie ausgesetzt. Die Abenteurer

finden sie im Komplex 2 der Tieferen Stadt. Da es sich um einen offiziellen Auftrag der Regierung handelt, bleibt keine Alternative zum Kampf.

52. Bendaks Kopfgeld

Der ehemalige Duell-Champion Bendak hat sich in der Oberwelt-Kneipe verkrochen. Sie können ihn nur erledigen, indem Sie ihn zu einem Duell bewegen.

53. Infizierte Ausgestoßene

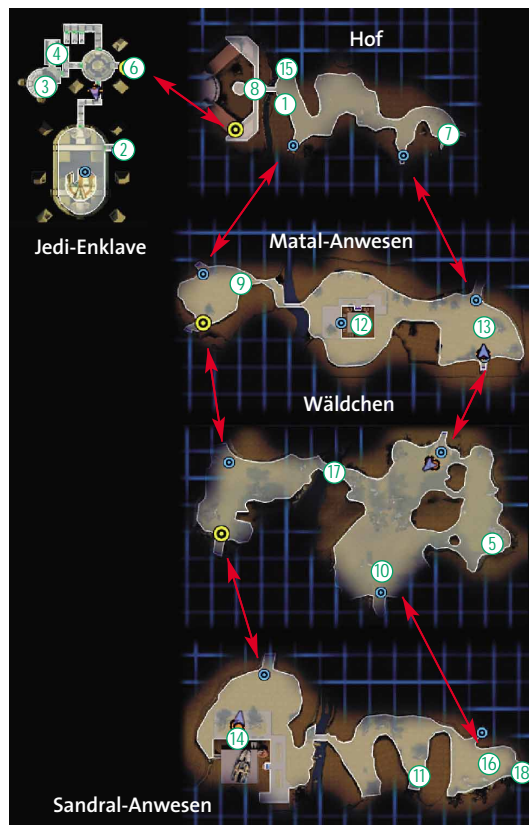
Die Heilerin bietet ihre Künste kostenlos an. Sie erzählt von den infizierten Ausgestoßenen. Leider traut sich niemand, den Kranken das Heilserum (siehe »Rakghoul-Sserum«) zu verabreichen. Den ersten drei Ausgestoßenen kann die Party nicht mehr helfen. Den übrigen beiden schon. Zur Belohnung für die Heilung winken LSPs, sonst gibt es DSPs.

54. Rukils Lehrling/Das Gelobte Land

Rukil hält den Helden für eine Art Messias. Darum soll die Gruppe seinen Lehrling Malya außerhalb des Lagers finden. Das Tagebuch bringt die Gruppe zu Rukil. Die beiden anderen Tagebücher bergen die Krieger aus der oberen Kanalisation.

55. Helle und Dunkle Seite

Im Lager bietet Igear ihnen Credits für die gefundenen Journale an. Wenn Sie an ihn verkaufen, bekommen Sie DSPs. Liefern die Hauptdarsteller die Bücher bei Rukil ab, winken ihnen LSPs.



56. Talentscout

In Javyars Kneipe spricht der Held die arbeitslose Twi'lek Lyn Sekla an. Tanzen Sie mit der Dame in der ersten Runde auf mittlerer Distanz neben ihr, in der zweiten Runde dicht hinter ihr, und in der dritten ihr dicht gegenüber.

DANTOOINE

JEDI-ENKLAVE

57. Fabrik »Ebon Hawk«

Die Begleiter an Bord der »Ebon Hawk« können Gegenstände herstellen: Zaalbar baut Granaten, T3-M4 macht Programming Spikes, Mission produziert Security Spikes und Canderous Adrenalin-Booster. Für zusätzliche Ausrüstung gibt es auf Dantooine drei Händler: Adum Larp (1), Karal Kaar (2) und Crattis (2). Sie verkaufen exotische Einzelstücke.

58. Wie werde ich ein Jedi?

Folgen Sie Bastila und Carth zum Jedi-Rat (3). Nach einem verstörenden Traum absolviert der Held die Jedi-Schule.

59. Jedi-Ausbildung

Für die erste Prüfung bei Meister Zahr (4) lernen Sie den Kodex der Jedi: Keine Gefühle – Frieden, keine Ignoranz – Wissen, Keine Passion – Ruhe, kein Chaos – Harmonie, kein Tod – Macht.

60. Das erste Lichtschwert

Dorak erklärt die Jedi-Farben und prüft Ihre Charakter-Ausrichtung. Mit dem gewonnenen Kristall kehrt der Krieger zu Zahr zurück und konstruiert mit ihm sein erstes eigenes Lichtschwert.

MEDITATIONSHAIN

61. Wer verdunkelt den Schrein?

Als dritte Aufgabe soll die Gruppe in den Hain. Der Droide am Ausgang (6) öffnet das Tor. Vom Hof aus wenden sich die Krieger nach Südosten. Am Meditationschrein (5) treffen die Abenteurer die dunkle Jedi Juhani und müssen mit ihr kämpfen. Achtung: Sie lähmt Ihre Mitstreiter, Sie sind auf sich gestellt!



62. Wie bekehre ich Juhani?

Sobald der Held die Oberhand gewinnt, stellt Juhani den Kampf ein. Durch Überzeugung gelingt es Juhani dazu zu überreden, sich dem Rat zu stellen. Alternativ können Sie die Padawan auch bis zum Tod bekämpfen. Dadurch verlieren sie aber eine potentielle Mitstreiterin. Der Rat erteilt Ihnen den Auftrag, die Ruinen (7) zu untersuchen.

GEHEIME RUINEN

63. Was ist in der Ruine?

Im Gemäuer östlich des Hofes treffen die Recken einen altertümlichen Droiden. Als nächstes filzen Sie Nemos Leichnam und passieren die östliche Tür. Dahinter wartet ein Wächterdroide mit eingebautem Flammenwerfer. Setzen Sie auf Ionen-Granaten und Droidenlähmung.

64. Wie aktiviere ich die Karte?

Aktivieren Sie das Terminal und arbeiten Sie sich durchs Programm (1. Knopf drücken, 2. Sprechen, 3. Datenpad einlegen, 4. Sprechen, 5. Grasland, 6. Regenwald, 7. Ozean). Das Terminal in der westlichen Kammer starten Sie auf die gleiche Art, nur dass Sie hier »Wüste«, »Vulkanisch« und »Steppe« angeben. Das Siegel der mittleren Tür ist jetzt offen, die Sternenkarte wartet.



65. Der große Auftrag

Der Jedi-Rat beauftragt Sie, die fehlenden Teile der Sternenkarte zu suchen. Wenn Sie Juhani verschont haben, schließt sie sich der Gruppe an. DSPs bekommt der Held, wenn er den Auftrag nicht annimmt. Trotzdem müssen Sie die Suchmission starten. Per Cockpit-Sternenkarte der »Ebon Hawk« reist die Party nach Tatooine.

MINI-MISSIONEN DANTOOINE

66. Mandalorianische Räuber

Im Hof treffen die Abenteurer auf den von Räubern gebeutelten Jon (8). Wenn der Held eine Belohnung von ihm fordert, gibt es DSPs. Ein Teil der Räuber hält sich bei (9) auf. Werfen Sie gleich zu Beginn eine Granate in deren Mitte, um die Gruppe vorab zu schwächen.

67. Weitere Räuber

Die nächsten Banditen lauern bei (10). Im Süden (11) des Sandral-Anwesens versteckt sich die vorletzte Gruppe. Der Mandalorianer-Führer Sherruk erscheint am Standort der zweiten Horde. Nach dem Gefecht nehmen Sie seine Lichtschwerter. Fordern Sie von Jon eine höhere Belohnung, wenn Sie DSPs sammeln. Für Bescheidenheit gibt's LSPs.



68. Sandral-Matale-Fehde

Wieder beim Rat platzt Ahlan Matale in die Jedi-Runde. Anschließend besuchen die Abenteurer das Matale-Oberhaupt in seiner Residenz (12). Gierige Jedi fordern 2.000 Credits für die Rettung und bekommen zudem DSPs.

69. Der verlorene Sohn

Östlich (13) des Matale-Anwesens finden Sie die Leiche von Casus Sandral. Die Party marschiert deshalb zur Familie Sandral (14). Fordern Sie von Papa Nutrik Geld für das Tagebuch, um DSPs zu erhalten. Wenn Sie dem Vater die schlimme Nachricht taktvoll und kostenlos beibringen, erhalten Sie LSPs.

70. Sandral-Anwesen

Durch die Hintertür dringen Sie mit dem Schlüssel erneut in das Haus ein. In der linken Kammer hackt sich der Held in den Computer, um die Droiden in den Gängen auszuschalten.



71. Der Gefangene

Der Zellschlüssel liegt im südwestlichen Raum. Shen schmachtet im Südflur, will aber nur mitkommen, wenn sich Rahasia an der Flucht beteiligt. Mit Shen im Schlepptau begeben

sich die Abenteurer zum Treffpunkt. Plötzlich tauchen die beiden zornigen Väter mit ihren Kampfdroiden auf.

72. Helle und Dunkle Seite

Sadistische Jedi drängen auf ein Feuergefecht und behaupten, dass Ahlan Matale Casus ermordet hat. Für die folgende Tragödie gibt es DSPs.

Diplomaten überzeugen die Väter vom Frieden zwischen beiden Familien (Antworten: 1. Beruhigt Euch, 2. Hört Euern Kindern zu, 3. Shen kann für sich selber entscheiden, 4. Kinder wachsen auf und verlassen Euch manchmal, 5. Sie können mit Euch beiden leben).



73. Verlorener Begleiter

Die Witwe Elise (15) vermisst ihren Droiden. Der hat sich angeblich verirrt (16). Der Blechkamerad erklärt allerdings, dass er vor Elise weggelaufen ist.

74. Helle und Dunkle Seite

Der Droid bittet die Abenteurer, Elise die Nachricht von seiner Zerstörung zu überbringen. Sammler von DSPs vernichten ihn und berichten Elise, er würde sich immer noch in der Wildnis herumtreiben. Vertreter der hellen Seite der Macht zerstören C8-42 und sagen die Wahrheit.

75. Ermordeter Siedler

Der Protagonist trifft den Jedi Bolook (17) auf der Brücke. Der bittet um Hilfe bei einem Kriminalfall. Unterhalten Sie sich mehrfach mit allen Beteiligten. Präsentieren Sie Bolook Ihre Ergebnisse:

1. Rickard lügt – kein Sonnenschein,
2. Handon lügt – Ehebruch, 3. Handons Blaster – Diebstahl nicht gemeldet,
4. Handons Blut – er hält sich die Seite,
5. Beide sind schuldig.

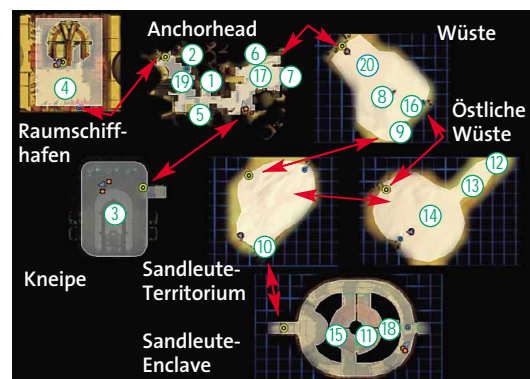
76. Dantooine-Kristalhöhle

In der Kristalhöhle (18) hausen Kinraths – spinnenartige Wesen. Fiese Charaktere



knacken auf der Edelsteinsuche auch die Eier. Crattis Yurkal will Ihnen die Kristalle abkaufen, Sie lehnen ab.

TATOOINE



ANCHORHEAD

77. Was finde ich in Anchorhead?

Hier gibt es drei Händler: Greeta Holda (1), Orgu (2) und Junix Nard (3). Nach der Landung will der Hafenmeister (4) 100 Credits eintreiben. Überzeugen Sie ihn, auf die Gebühr zu verzichten.



78. Wozu eine Lizenz?

Der Inhaber der Jagdkneipe (2) berichtet von der Safari auf den Krayt-Drachen. Jäger Komad Fortuna hat eine Geschichte auf Lager. Sie brauchen eine Jagdlizenz, um Anchorhead zu verlassen. Die bekommen Sie im Büro der Czerka Corporation (1), wenn Sie deren Sandleute-Auftrag annehmen.

79. Wo gibt es Dolmetscher?

Hinter dem Veranstaltungsbüro (5) warten drei dunkle Jedi auf die Gruppe. Nach dem Gefecht entdecken die Abenteurer ein Datenpad. Der Inhaber des Droiden-Shops (6) verkauft HK-47, einen Kampfdroiden. Sie können den Preis durch Gewaltandrohung (DSPs) oder Überzeugung auf 2.500 Credits drücken.

80. Mehr Dunkle Macht

In der Kneipe erzählt Gandroff Geschichten. Wenn Sie ihn per Macht zum Schweigen bringen, bekommen Sie DSPs.

Zeigen Sie dem Wächter Billan (7) am Haupttor Ihre Jagderlaubnis. Sie können ihm für ein paar DSPs zwar auch drohen, das Tor bleibt aber trotzdem zu.

WÜSTE

81. Wo lauert Gefahr?

Auf den Dünen und beim Mine-Crawler (8) attackieren Sandleute. Klauen Sie die Roben. Die Wüstenjungs haben den Eingang (9) zu ihrem Territorium schwer vermint. Mission hilft beim Entschärfen.

82. Bei den Sandleuten

Im Territorium verkleiden sich Ihre Leute mit den vorher erbeuteten Roben, um ins Lager (10) zu gelangen.

Der Wächter der Enklave enttarnt die Eindringlinge. Mit Hilfe von HK-47 können Sie ihn aber bewegen, die Gruppe zum Häuptling (11) zu führen. Wenn Sie auf einen harten Kampf und DSPs aus sind, greifen Sie an. Wahre Jedi-Ritter bitten jedoch um Frieden.



83. Verdampfer besorgen

Der Anführer fordert Feuchtigkeitsverdampfer. Greeta Holda verkauft diese Maschinen. Sie können seinen Preis auf 200 Credits drücken.

84. Der Gaffi-Stab

Zurück im Camp schenkt der Häuptling dem Helden seinen Gaffi-Stab, den die Gruppe später der Czerka Corporation übergibt. Die Party darf mit dem Geschichtenerzähler des Stammes reden, wenn sie sich vorher als wahre Krieger bewiesen haben. Dazu sollen die Recken einen Krayt-Drachen (12) erlegen.

DER KRAYT-DRACHE

85. Auf der Jagd

Vor der Höhle treffen Sie Komad (13). Der Held kauft Banthafutter im Hafen. Danach führt er die Banthaherde (14) zur Höhle und bekämpft die Sandleute. Komad lockt den Drachen ins Minenfeld. Die Ladungen erledigen das Monster. Fordern Sie nach der Jagd eine höhere Belohnung, um an DSPs zu kommen.

Außerdem finden die Krieger neben der zweiten Sternenkarte Ausrüstung, unter anderem das Holocron von Bastilas Vater und diverse Jedi-Utensilien.



86. Was will Calo Nord?

Vor der Höhle lauert Calo Nord mit Kopfgeldjägern. Werfen Sie vor dem Nahkampf Granaten auf die Truppe.

Anschließend bringen Sie dem Häuptling die Perle. Danach dürfen Sie mit dem Geschichtenerzähler (15) reden.



MINI-MISSIONEN TATOOINE

87. Schrumpfende Vorräte

Lur Arka Sulas auf Dantooine ist auf der Suche nach Sasha. Bei Ihrer Ankunft auf Tatooine weist Zaalbar Sie darauf hin, dass sich jemand an den Notvorräten der »Ebon Hawk« zu schaffen gemacht hat.

88. Blinder Passagier

Während der Held das Schiff durchsucht, trifft er das Mädchen Sasha. Indem er zuhört, erlernen Sie das mandalorianische Kauderwelsch. Wenn Sie das Mädel aus dem Schiff werfen, bekommen Sie DSPs. LSPs gibt es für die Rückreise Sashas zu Sulas auf Dantooine.

89. Wüstenhinterhalt

Wenn Sie Gurke in der Jagdkneipe herausfordern, sammeln Sie DSPs. Egal, ob Sie sich anständig verhalten oder nicht, später stellen die Gamorreanern der Party eine Falle. Dazu täuschen sie in der Wüste einen Unfall (16) vor.

90. Fairer Handel

Izis (17) bittet um Hilfe bei der Rettung seiner Stammesbrüder. HK-47 hilft im Gespräch als Dolmetscher. Die Jawas (18) dürfen nach Anchorhead zurückkehren, sobald Sie das Lager der Sandleute ausstrahlt oder für Frieden gesorgt haben. Mit der Macht können Sie ihn außerdem zu einer weiteren Belohnung überreden. Dafür gibt es DSPs.

91. Mittelsmann

Die Witwe Sharina Fizark (19) möchte die Jagdbeute ihres verstorbenen Mannes verkaufen. Wenn Sie sich die Wraid-Platte mit Gewalt nehmen, ernten Sie DSPs. Vertreter der hellen Machtseite bieten ihre Hilfe an. Mit der Jagdlizenz verhökert der Held die Platte bei Fazza Utral in der Kneipe der Jäger. Wenn Sie der Witwe nicht die volle Summe zahlen, sondern sie anlügen, erhalten Sie DSPs. Legen Sie stattdessen noch 200 Credits drauf, winkt die helle Seite.

92. Tatooine-Swoop-Rennen

Im Registrationsbüro für die Swoop-Bike-Rennen unterhält sich Ihr Held mit Yuka. Mit dem Überzeugungs-Skill knöpfen Sie ihm Geld ab, um DSPs zu ernten. Den Anfänger Garm Totryl und die Twi'lek Zoris Bafka können Sie mit Macht-Überzeugung vertreiben. Weitere DSPs landen auf Ihrem Konto.

Bei Motta bewerben Sie sich für die Rennen. Mit Worten und Macht überzeugt der Held den Veranstalter, auf die Gebühr zu verzichten.

93. Nicos Unterschrift

Motta will, dass der talentierte Nico einen Knebelvertrag unterschreibt. Bevor Sie mit ihm darüber sprechen können, müssen Sie alle Rennen gewinnen.



Danach handeln Sie für LSPs einen besseren Vertrag bei Motta aus. Wer Nico in den Vertrag presst, kassiert Punkte für die Dunkle Seite.

94. Tanis in der Falle

Tanis (20) steht gefangen zwischen vier Kampfdroiden. Sadisten lassen ihn dort hängen, überleben die Explosion und bekommen dafür DSPs. Clevere Zeitgenossen ringen Tanis das Versprechen ab, nie wieder Droiden für die Jagd zu verwenden. Die manuellen Reparatureinstellungen lauten: Droide A – Node 2, Droide B – 7, Droide C – 120, Droide D – 31-13-12-14 * 23-41-12-14.

Im zweiten Teil der Lösung reisen wir nach Manaan, Kashyyyk, Korriban und zur geheimnisvollen Star Forge. PH