

Neverwinter Nights

Sie wollen vor dem Winter mit Biowares neuem Rollenspiel fertig werden?
Unsere Lösung trennt Pflicht-Missionen von optionalen Zusatz-Quests.

Frostfrei und froher Dinge Leben die Bewohner von »Niewinter«, doch dann bricht der »Heulende Tod« aus – eine Seuche, deren Opfer sich in Zombies verwandeln. Kein Dungeon zu tief, kein Drache zu groß – mit den Durchspiel-Weissagungen aus Burg GameStar werden Sie über das Böse triumphieren.

Einsteiger-Tipps

Quicksave ist Ihr bester Freund.

TIPP 1: Denken Sie daran, in regelmäßigen Abständen immer wieder per **G**-Taste zu speichern. Schnell tappt man in eine Falle, kreuzt arglos die Wege eines Drachen und weint dann angesichts der Heldenleiche ungehemmt ins Keyboard.

Wie behalte ich die Übersicht?

TIPP 2: Neverwinter Nights ist eines dieser netten Programme, bei denen ein Druck auf die Leertaste das Geschehen einfriert, damit Sie in Ruhe Kommandos erteilen können. Nutzen Sie diese Möglichkeit, wenn Ihnen ein Kampf zu hektisch wird.

Warum soll ich schlafen?

TIPP 3: Nach jedem härteren Monster-Geprügel sollten Sie rasten. Das bringt nicht nur Lebensenergie zurück, Ihr Charakter (und sein Begleiter) erinnern sich auch wieder an verbrauchte Zaubersprüche.

Wie finde ich Gegenstände?

TIPP 4: In jedem neuen Raum erst einmal in Ruhe die **TAB**-Taste gedrückt halten. Dadurch werden alle Schatzbehälter, Personen und Monster farbig markiert.

Lohnt sich Laberei?

TIPP 5: Reden ist Gold! Alle Spielfiguren, die über einen Eigennamen verfügen, sind ein Schwätzchen wert. Versuchen Sie, in den Dialogen jedes Thema erschöpfend abzuhandeln. Durch Gespräche erhalten Sie wertvolle Tipps und neue Quests. Nach jeder absolvierten Mission immer die jeweiligen Auftraggeber anreden, um ja keine Belohnung zu versäumen!

Muss ich überzeugen?

TIPP 6: Denken Sie daran, dass Sie durch ein ausgebautes Überredungstalent mehr Antwortmöglichkeiten erhalten. Ein bisschen Glück ist auch dabei: Scheitert ein Versuch, einfach noch mal probieren.

Was macht der Stein im Inventar?

TIPP 7: Höchst ungewöhnlich für ein D&D-Spiel ist der Rückrufstein, mit dem Sie jederzeit in den heimischen Tempel fliehen können. (Redaktions-Jargon für diese Art des taktischen Rückzugs: »einen Diablo machen«.) Prima Sache, wenn ein schwerer Kampf in eine Niederlage zu münden droht. Dahingeschiedene Beglei-

ter warten neben dem Tempel-Portal auf Sie. Vielleicht wollen Sie auch nur kurz zu Hause vorbeischaun, um Ausrüstung zu veräußern oder Heiltränke zu kaufen.

Wozu die Tasten?

TIPP 8: Die Funktionstasten sind dank **SHIFT**- und **CTRL**-Kombinationen dreifach belegbar. Nutzen Sie das unbedingt aus! So empfiehlt sich eine Funktionstasten-Reihe für Waffen und Schilde. Die anderen beiden nutzen Sie für Zaubersprüche oder Talente sowie für Gegenstände.

Klassen-, Karrieren- und Begleiterwahl

Was soll aus mir werden?

TIPP 9: Die Geschmäcker bei der Klassen-Wahl sind verschieden. Kämpfer und ihre Paladin- und Barbaren-Kollegen haben's am leichtesten. Vor allem können sie immer wieder mit anderen Begleitern experimentieren, während Vertreter der Magie-Berufe auf die Prügelknaben angewiesen sind (Daelan, Grimmigbeißer).

Wohin mit den Punkten?

TIPP 10: Wenn Sie bei der Charakter-Generierung auf Nummer sicher gehen wollen, dann übernehmen Sie die empfohlenen Werte für Ihre Berufsklasse. Bei den Ta-



Tipp 4: Die Tabulator-Taste hebt Schätze (blau) und Gegner (rot) hervor.



Tipp 10: Unser Lieblingsvolk: Die flexiblen Menschen erhalten ein Bonus-Talent.

lenten sollten Sie die Überredungskunst im Spielverlauf immer wieder mit ein paar Punkten bedenken, was sich bei erstaunlich vielen Gesprächen bezahlt macht.

Lohnt sich die Diebeslaufbahn?

TIPP 11: Jeder Charakter sollte über rudimentäre Kenntnisse im Knacken von Schlössern verfügen. Klar, viele Kisten lassen sich einfach einschlagen. Aber angesichts einer unkaputtbaren Truhe ist es tröstlich, wenn man einen Dietrich benutzen kann. Am einfachsten ist es, Tomi ständig als Begleiter dabeizuhaben. Da dessen Prügelkünste eher mittelmäßig sind, ist er nur für robuste Kämpfer eine Option.

Ist das Tutorial nötig?

TIPP 12: Mit jedem frischen Helden sollten Sie das Tutorial erneut absolvieren. Es informiert Sie nicht nur über Steuerungskniffe, sondern bietet neben ersten Story-Entwicklungen auch genug Erfahrungspunkte für zwei Level-Beförderungen.

Beschwören oder selber kämpfen?

TIPP 13: Der Einsatz beschworener Kreaturen und Vertrauter dient als Ausgleich für die Nahkampf-Defizite magischer Berufsstände. Dieses Zusatzpersonal schneidet sich jedoch ein großes Stück vom Erfahrungspunkte-Kuchen ab. Ein Druide, der zum Beispiel ständig mit seinem Wolfsbegleiter herumrennt, hat es dadurch lange Zeit leicht. Gegen Ende der Kampagne rächt sich aber der Erfahrungspunkte-Schwund, weil die verpassten Beförderungen ins Gewicht fallen. Also entweder öfter auf Schnuffi & Co. verzichten oder viele Neben-Quests absolvieren.

Partner fürs Leben?

TIPP 14: Seien Sie flexibel mit Ihren Begleit-Abenteurern. Ein Wechsel klappt schnell und kostenlos. Die Klerikerin Linu ist zum

Beispiel Pflichtpersonal in Gebieten mit hoher Untoten-Population. Geschasste Kompagnons sind nicht nachtragend und kehren wieder an Ihre Seite zurück. Denken Sie daran, dass sich auch die Begleiter im Spielverlauf entwickeln. So wird der Hexenmeister Boddyknock immer wertvoller, weil er mächtige Sprüche dazulernt.

Quests vom Begleiter.

TIPP 15: Ein gutes Personalgespräch hat noch nie geschadet. Befragen Sie Ihre Begleiter zu deren Lebensgeschichte. Im Laufe der Zeit erfahren Sie immer mehr Details, die in eine Spezial-Quest münden. Pro Abenteurer gibt es in den ersten beiden Kapiteln jeweils eine dieser Bonus-Missionen. Die Aufgabe im 2. Kapitel lässt sich aber nur lösen, wenn Sie mit dem jeweiligen Begleiter schon im vorigen Abschnitt seine Privat-Quest gelöst hatten.

Kapitel 1: Niewinter

Ihre Hauptquest im 1. Kapitel ist die Suche nach vier magischen Kreaturen, die für eine Kur gegen den Heulenden Tod gebraucht werden. Jedes Prachtexemplar steckt in einem der vier Stadtteile, die an das Stadtzentrum von Niewinter angrenzen. Aribeth de Tylmarande ist Ihre Auftragneberin. Ob Sie die Stadtteile in der von ihr empfohlenen Reihenfolge abklappern, bleibt Ihnen überlassen.

Wo finde ich Helfer?

TIPP 16: Der Dieb Tomi Untergalgen erwartet Sie bereits am Ausgang der Halle. Die fünf anderen Abenteurer hängen in der Klingenhändler-Taverne ab. Nur beim ersten Anheuern eines Begleiters sind 250 Gold fällig. Alleine zu spielen ist (vor allem

für Nichtkämpfer) wenig empfehlenswert. Mehr als ein Abenteurer gleichzeitig kann nicht gebucht werden.

Halbinsel-Viertel

Wie komme ich ins Gefängnis?

TIPP 17: Reden Sie zunächst mit Sedos Sebile im Militär-Hauptquartier (Südosten). Im Südwesten befindet sich ein von Banditen bewachter Zugang zu den Abwasserkanälen. Steigen Sie herunter, und besiegen Sie eine Handvoll Oberschurken, um den Gefängnisschlüssel zu erhalten.

ALTERNATIVE: Im Nordwesten liegt das Tanglewood-Anwesen, der Hausschlüssel wartet unter der Türmatte. Kämpfen Sie sich durch die Ungezieferhorden zu einer Geheimtür ins Gefängnis vor.

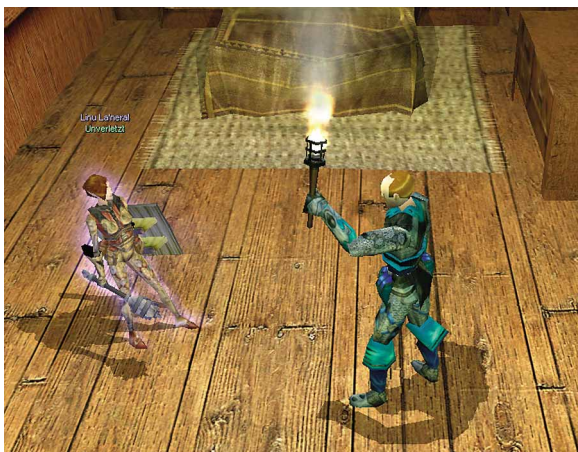
Wo steckt der Intellekt-Fresser?

TIPP 18: Die Kreatur wartet in der untersten von drei Etagen in der Gefängnis-Grube und hat den Aufseher Aleafin befallen. Zu Beginn der Konfrontation sollten Sie schleunigst die vier Wärter ansprechen, die gebannt im Raum herumstehen. Dadurch erwachen die Burschen aus ihrer Trance und können später nicht mehr vom Intellekt-Fresser besetzt werden. Trotz dieser Maßnahme dauert der Kampf mit dem wehrhaften Gehirn ewig, da es sehr schwer zu treffen ist. Bevor Sie das Glibberteil bei Aribeth abgeben, sollten Sie es Sedos Sebile vor die Nase halten, um eine Extra-Belohnung zu kassieren.

Bettlerviertel

Wie gelange ich in die Gruft?

TIPP 19: Sprechen Sie Harben in der Taverne Schimmernde Schlange an, um von Jemanie und Krestal zu erfahren. Reden Sie dann mit Jemanie in seinem Haus an der Westmauer, damit Sie den Zugangs-



Tipp 14: Klerikerin Linu (links) ist die beste Begleitung für alle Untoten-Regionen.



Tipp: Das Abfackeln von Pestleichen-Stapeln bringt Erfahrungspunkte ein.

schlüssel erhalten. Der bringt Sie in das Kult-Clubhaus in der Nordwest-Ecke. Hier müssen Sie nur noch ein paar Fanatiker verkloppen, um dann über eine Treppe in die Tiefen der Gruft zu klettern.

ALTERNATIVE: Nach dem Gespräch mit Harben können Sie Krestal bequatschen und sich durch das Lagerhaus im Norden zur Gruft vorkämpfen.

Wie kann ich Gulnan das Herz brechen?

TIPP 20: Die Gruft führt zum großen Friedhof. Von dort aus erreichen Sie die Höhlen der Verdammten. Holen Sie sich den Schlüssel wahlweise in der Nordwest- oder Südost-Ecke, um in den Mittelbereich zu kommen. Beim Endkampf mit Gulnan sollten Sie zuerst den Altar zerstören. Ist der Zombie-Support dadurch gestoppt, müssen Sie nur noch aus Gulnan Gulasch machen und das Yuan-Ti-Herz einsammeln. Bevor Sie diese Ingredienz bei Aribeth abgeben, besuchen Sie damit Harben in der Schimmernden Schlange. Eine Extra-Belohnung winkt.

Schwarzseeviertel

Wie komme ich in Meldanens Anwesen?

TIPP 21: Nachdem Sie sich durch das Niemandsland gekämpft haben, erreichen Sie das schneeige Schwarzseeviertel. Die Wache erzählt von den verdächtigen Aktivitäten eines gewissen Meldanen, dessen Anwesen in der nördlichen Hälfte liegt. Den Türsteher Orrean können Sie entweder überreden, bestechen oder bekämpfen, um an den Schlüssel zu kommen.

ALTERNATIVE: Etwas nordöstlich von Meldanens Villa schlurft Zugehfrau Milly herum. Die berichtet von einem Geheimgang, der in ihrem nahe gelegenen Heim installiert ist. Mit Millys Schlüssel können Sie ihre Bude betreten und anschließend bequem per Portal zu Meldanen hüpfen.

Wo hat Meldanen die Dryade versteckt?

TIPP 22: In Meldanens Haus müssen Sie sich erst nach Westen und dann nach Norden durchkämpfen. Der unterbelichtete Grommin ist leicht davon zu überzeugen, dass Ihre Anwesenheit berechtigt ist. Reden Sie mit der gefangenen Dryade. Meldanen unterbricht zürnend die Konversation, gibt aber nach einem wenig dramatischen Kampf auf. Befreien (oder töten) Sie die Dryade, so erhalten Sie eine Locke. Das Haarteil liefern Sie bei Aribeth ab.

Hafenviertel

Was passiert im piratösen Hafenviertel?

TIPP 23: Nach den ersten Kämpfen finden Sie unter den Beutestücken ein interessantes Dokument. Diese Mitteilung kündigt von einer mysteriösen Auktion in der Schäßigen Schenke im Norden. Klingt, als würde hier eine der heiß begehrten Ingredienzien unter den Hammer kommen.

Wie gelange ich in die Schäßige Schenke?

TIPP 24: Ohne Blutsegler-Outfit werden Sie nicht in die Schenke gelassen. Besuchen Sie deshalb das Schiff im Westen. Am Anlegesteg tummelt sich eine Gruppe aggressiver Piraten. Ein paar Hiebe später können Sie eine Uniform als Beute einsacken. Ziehen Sie das gute Stück an, und schon dürfen Sie passieren.

ALTERNATIVE: Bestechen Sie den Türsteher mit fünf Piratenmünzen.

ALTERNATIVE: Knacken Sie das Schloss an Calliks Haus im Nordosten. Im Erdgeschoss finden Sie eine Uniform, im ersten Stock ist sogar ein Schlüssel zur Tavernen-Hintertür versteckt.

Wie komme ich durch die Tür in der Schenke?

TIPP 25: Eine verschlossene, bewachte Tür führt von der Schäßigen Schenke in den

Unterschlupf der Blutsegler. Das Passwort erfahren Sie von Ulfnog im 2. Stock.

ALTERNATIVE: Sie können den Türsteher auch einfach bestechen. Dann muss noch das Schloss geknackt werden – oder Sie ersaufen sich einen Schlüssel: Jalek fordert Sie zu einem Zech-Wettbewerb heraus, der nur mit Konstitution 19 aufwärts zu gewinnen ist. Trinken Sie Jalek erfolgreich unter den Tisch, kriegen Sie bei seinem Nebenmann Christov den Schlüssel.

Wo geht's ins Versteck von Vengaul?

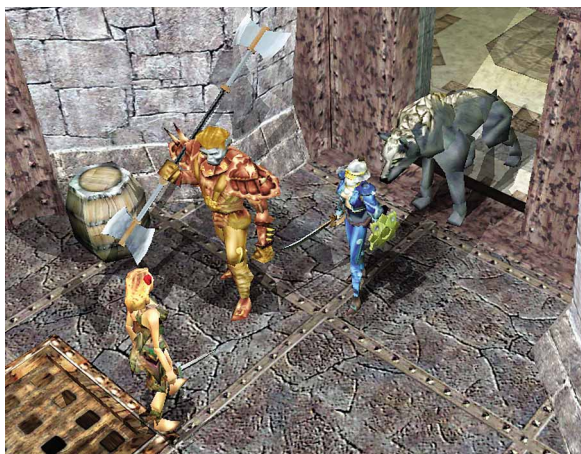
TIPP 26: Besuchen Sie Dara'nei im 2. Untergeschoss des Blutsegler-Unterschlupfs (Zugang von der Schenke aus). Nach einem ehrlichen Gespräch erhalten Sie von ihr den Schlüssel, mit dem sich die Tür im Silbersegel-Gebäude öffnen lässt. Das liegt im Westen des Hafenviertels. Dadurch erreichen Sie den Fährmann, der Sie in Vengauls Versteck schippert.

Was läuft zwischen Callik und Vengaul?

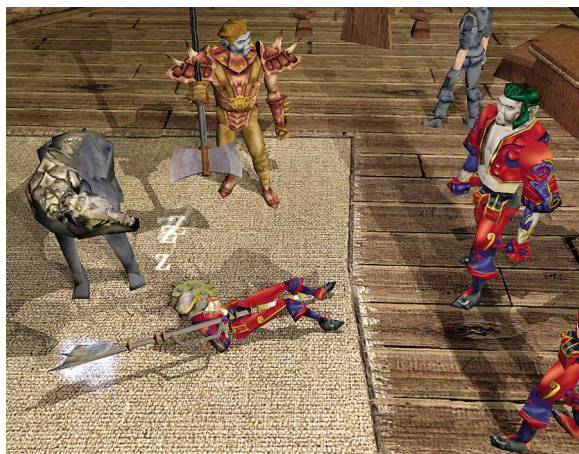
TIPP 27: Nach der kleinen Bootsfahrt geraten Sie in einen Zwist der verfeindeten Fraktionen. Greifen Sie Callik und seine Truppen sofort an. Das Schwätzchen mit Vengaul mündet in eine diplomatische Lösung. Lassen Sie den Piraten laufen, und holen Sie die Feder aus der Truhe, um die Heilzauber-Zutaten zu komplettieren.

War's das in Niewinter?

TIPP 28: Ganz recht. Sobald Sie Aribeth sagen, dass das Ritual steigen kann, überstürzen sich die Ereignisse. Letzte Chance, um vorher die noch offenen Nebenquests an diesem Schauplatz zu absolvieren. Es könnte sich vor dem Ritual auch lohnen, auf Linu als Begleiterin zu wechseln. Im nächsten Abschnitt gibt es genug Untote, um jede Klerikerin bestens auszulasten. Verzichten Sie auf diese Option, haben Sie immer noch Chancen, das 2. Kapitel zu überstehen.



Tipp 22: Befreien Sie die Dryade aus dem Gefängnis, um ihre Locke zu erhalten.



Tipp 25: In der Schäßigen Schenke schmählich unter den Tisch getrunken.

Zusätzliche Neben-Quests

	Quest	Auftraggeber	Anmerkung
Stadtzentrum	Halueth Nies Grabmal	Oleff	Klassen-Quest für Kleriker, Paladin, Mönch. Anderern Berufen nur durch Überredung zugänglich.
	Gilden-Mitgliedschaft	Mantelturm	Klassen-Quest für Magier, Hexenmeister. Keine Überredung möglich.
	Rettung aus dem Zoo	Nyatar	Klassen-Quest für Druiden. Angehörigen anderer Berufe nur durch Überredung zugänglich.
	Kunstdiebstahl	Ophala	Klassen-Quest für Dieb. Angehörigen anderer Berufe nur durch Überredung zugänglich.
	Der Panzer-Handschuh	Graxx	Klassen-Quest für Kämpfer, Barbar, Paladin, Waldläufer. Angehörigen anderer Berufe nur durch Überredung zugänglich.
	Gefängnisausbruch	Bethany	Löst sich durch siegreichen Endkampf im Halbinselviertel.
Bettlerviertel	Eine verlorene Seele	Harben	Walters wird im Warenhaus gefangen gehalten.
Schwarzseeviertel	Aldo und Hector	Aldo	Hector ist im Gebäude in der Südost-Ecke.
	Ärger im Niemandsland	Cendran	Loxar steckt in einem Turm im Niemandsland zwischen Stadtzentrum und Schwarzseeviertel.
	Unruhen in Schwarzseeviertel	Formosa	Als Beweis müssen Sie Meldanens Silberzahn an schleppen.
Hafenviertel	Samuels Rettung	Thurin	Samuel ist im Gefängnis in Meldanens Anwesen.
	Das Amulett Mastersons	Hemmel	Callik besiegen, Amulett einsacken und zurück bringen.

Helms Feste

Welche Wege führen in Helms Feste?

TIPP 29: Wenn Sie in der Stimmung für einen Kampf sind, dann nehmen Sie den Haupteingang im Norden. Alternativ mögeln Sie sich über die Höhle im Westen in den Keller des Gemäuers.

Was muss ich in Helms Feste anstellen?

TIPP 30: Wenn Sie den Haupteingang gewählt haben, vermöbeln Sie das Begrüßungskommando und verwenden das erbeutete Juwel auf dem Altar im Wächterraum. Arbeiten Sie sich auf dieser Ebene nach Nordwesten vor, um die Treppe zu erreichen, die zu Desthers Gemächern führt, wo der schon auf Sie wartet.

Wie besiege ich Desther?

TIPP 31: Vernichten Sie schleunigst Desthers Untoten-Leibgarde, um ihn ver-

wundbar zu machen. Dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis der angeschlagene Bösewicht aufgibt und sich zum Prozess nach Niewinter abführen lässt.

Kapitel 2: Letzthafen

Neuer Stützpunkt, neue Aufgaben: Aribeth will den Standort des Kults erfahren, der die Plage in Niewinter ausgelöst hat. Der Verdacht fällt bald auf Luskan, doch Sie müssen zwei handfeste Beweise in Form von belastenden Schriftstücken ranchaffen. Funde und Erkenntnisse sollten Sie sowohl Aribeth als auch dem Spionage-Meister Aarim »007« Gend mitteilen. Der Weg führt in die Tiefen der Niewinter-Wälder im Osten und in die Geisterstadt Köhlerwald im Süden.

Habe ich Chancen bei Aribeth?

TIPP 32: Sofern Sie einen männlichen Helden haben, können Sie in der Tat einen Flirt mit Aribeth beginnen. Das geschieht ganz langsam durch gute, einfühlsame Gespräche, die im Verlauf des Kapitels immer wieder fortgesetzt werden. Behalten Sie unbedingt den Ring, den Aribeth Ihnen als Freundschaftsbeweis schenkt – im 4. Kapitel kann man ihn gut gebrauchen. Heldinnen dürfen dagegen durch Redekunst den glutäugigen Aarim anbaggern.

1. Beweis: Köhlerwald

Wie komme ich an das erste Dokument?

TIPP 33: Verlassen Sie Letzthafen durch den südlichen Ausgang. Von dort aus geht's nach Osten zu den Bauernhöfen, durch den Spukwald und schließlich nach Köhlerwald. In Burg Jhareg wartet eine spannende Neben-Quest auf Ihren Helden. In erster Linie sind wir aber wegen des Kult-Agenten hier, der sich in der Taverne versteckt. Die Begegnung führt auf jeden Fall zu einem Kampf. Danach sammeln Sie das Schurken Journal auf und präsentieren es Aribeth und Aarim.

Es gibt keine Taverne mehr!

TIPP 34: Sollten Sie zuerst die Neben-Quest erledigen und das Dorf aus seiner Zeitschleife befreien, wartet der Kultist am Ortsausgang auf Sie.

2. Beweis: Druidenwald

Wo suche ich nach dem zweiten Beweis?

TIPP 35: Reisen Sie von Letzthafen aus nach Osten, bis Sie das Druidenlager erreichen. Die Baumumarmen-Bande berichtet von Tieren und dem Geist der Wälder. Klingt nach einer Pfadfinder-Nummer, aber bleiben Sie dran – Sie sind dem zweiten Kult-Beweis auf der Spur!



Tipp 28: »Verrat! Geld zurück!« – dieses Ritual geht gründlich daneben.



Tipp 31: Knöpfen Sie sich zuerst Desthers Begleit-Zombie-Ensemble vor.

Wie komme ich zum Geist der Wälder?

TIPP 36: Spazieren Sie weiter nach Osten, noch tiefer in den Wald. Wichtige Ansprechpartnerin ist die Nymphe, in deren Heim Sie sich gegen liebestolle Sklaven wehren müssen. Die Dame des Hauses hat einen guten Tipp, wie man zum Waldgeist gelangt. Der dazugehörige Zeremonien-Dolch steckt in einer Kiste ganz in Nymphen-Nähe. Außerdem den Spiegel der Eitelkeit einpacken.

Wo finde ich das Waldgeist-Portal?

TIPP 37: Weiter gen Osten, im nächsten Waldabschnitt, ist das Domizil der Hexe Setara. Nach Vermöbelung ihres Hauspersonals erweist sich Setara als gesprächsbereit und freut sich über den Spiegel aus dem Nymphen-Bau. Südlich von Setaras Haus ist der Altar, den Sie anklicken müssen. Befindet sich der Zeremonien-Dolch im Inventar, können Sie sich fachgerecht rituell selbst filetieren. Keine Angst: Tut überhaupt nicht weh und ist der einzige Weg nach vorne.

Wie heile ich den Geist der Wälder?

TIPP 38: Kämpfen Sie sich gegen den Uhrzeigersinn durch die Geister-Sphäre. Auf halbem Weg läuft Ihnen der Kult-Beauftragte Relmar in die Arme. Haben Sie ihn besiegt, nehmen Sie sein Tagebuch mit – das ist einer der beiden Beweise, auf die Aribeth wartet. Außerdem das in der Nähe liegende Gegengift unbedingt mit einpacken. Bevor sich der im Osten wartende Geist der Wälder damit behandeln lässt, müssen Sie zunächst einen Kampf mit einem erkrankten Achtender bestehen.

Waidmannsheil, wie geht es jetzt weiter?

TIPP 39: Dieses Tagebuch ist der zweite und letzte Beweis, den Sie Aribeth und Aarim unter die Nase halten müssen. Um nach Luskan zu gelangen und die Story

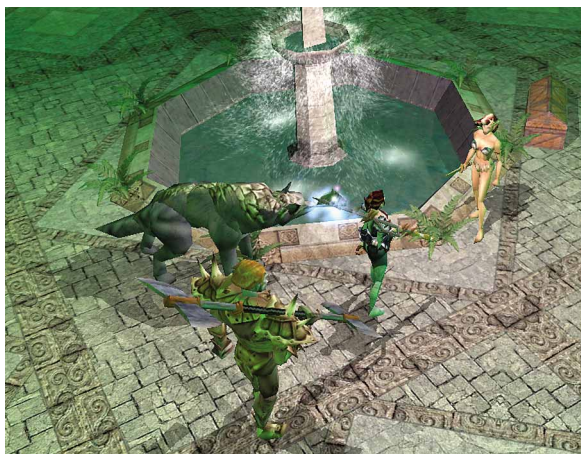
Zusätzliche Neben-Quests

	Quest	Auftraggeber	Anmerkung
Letzthafen	Kopfgeldjagd	Kendrack	Sie erfahren den Aufenthaltsort des fünften Verbrechers, wenn Sie die ersten vier Ohren abgeliefert haben.
	Follanten von Imaskar	Eltoora	Suchen Sie in der Gruft der Bruderschaft, in Schloss Jhareg bei Köhlerwald (2x), Wanevs Turm und Setaras Hexenhaus.
	Die Edelsteine der Schlange	Elaith	Klassen-Quest für Dieb. Angehörigen anderer Berufe nur durch Überredung zugänglich. Suchen Sie in Wanevs Turm, in Setaras Hexenhaus und bei Kriegerin Zamithra im Grünen Greifen.
	Der Werwolf-Jäger	Neriuk	Urth ist in einem Haus in Letzthafen, Bran nahe Köhlerwald, Geth im Niewinter-Wald. Karathis steckt in einer Höhle östlich vom Grünen Greifen. Am Schluss Alhelors Haus in Letzthafen aufsuchen.
Nordstraße/ Zum Grünen Greifen	Gerrols Frau	Gerrol	Suchen Sie in den Höhlen nördlich der Stadt nach Leahs Ohring.
	Mutamins	Kasma Herausforderung	Der Zutritt zum Dungeon unter dem Grünen Greifen kostet 500 Goldstücke.
	Die Schrecken der Tiefe	Jax	Große Nebenmission, die eine Story-Verbindung zur Haupt-Quest hat.
	Troll-Kopfjäger	Lenton	Bringen Sie Lenton den Kopf des Troll-Chefs.
Oststraße/ Wälder von Niewinter	Die Mutter des Einfaltspinsels	Revat	Mama ist in den Trollhöhlen, Revat hat den benötigten Ring.
	Vermisste Druiden	Aawil	Orlane ist in einer Spinnenhöhle, Terari steckt bei der Nymphe und Bree bei der Hexe Satara.
	Spiegel der Hexe	Setara	Den begehrten Spiegel rückt die Nymphe heraus.
	Wanevs Portal schließen	Wanev	Besiegen Sie Gulgash, und stecken Sie sein Herz in den Flammenkübel, um das Portal zu schließen.
Südstraße/ Köhlerwald	Die Brosche von Eriks Mutter	Erik	Bestechen oder beklauben Sie Constance im Farmhaus von Peter O'Deel.
	Peter und der Wolf	Peter O'Deel	Die gesuchte Wölfin kann getötet oder überredet werden.
	Dorf der ewigen Nacht	Quint	Reden Sie mit Bürgermeister Mobley, und ergründen Sie das Geheimnis von Burg Jhareg. Quint ist nicht so schuldig, wie es zunächst aussieht

weiterzubringen, verlassen Sie Letzthafen entlang der Nordstraße. Sie kommen an einigen Nebenquest-Dungeons (siehe Kasten) und der Taverne Zum Grünen Greifen vorbei. Endstation ist das Tor im Norden. Falls es hier nicht weiter zu gehen scheint: Nur wenn Sie vorher die beiden Beweise vorgelegt haben, wird am Tor ein Agent warten, der Sie per Dialog-Klick in die Stadt schmuggelt. Vorher sollten Sie offene Quests abschließen, denn von Luskan aus können Sie nicht mehr nach Letzthafen zurückkehren.

Luskan

Die Spur des unheiligen Kultes führt in die oberste Etage des Heerturms der Arkannen. Dessen Zugang befindet sich im Nordwesten von Luskan. Unser alter Freund Aarim hängt im Tyr-Tempel ab und kann den passenden Ausweis fälschen, damit wir später in den kultischen Turm dürfen. Zur Anfertigung braucht Aarim ein magisches Siegel, das Sie entweder bei Oberkommandant Kurth oder seinem Kollegen Baram klauen müssen.



Tipp 36: Der Zeremonien-Dolch parkt in der Kiste hinter der niedlichen Nymphe.



Tipp 38: Erst hauen, dann heilen: Man hat's nicht leicht mit dem Waldgeist.

Zusätzliche Neben-Quests (Luskan)

Quest	Auftraggeber	Anmerkung
Erbs delikates Problem	Erb	Lady Jadale ist in ihrem Haus. Sie können ihr den Ring abschwatzen oder die Wachen bekämpfen.
Evaine retten Neun Leben	Elynwyd Londa	Evaine ist im Stützpunkt von Kurth gefangen. In Barams Stützpunkt ist als Beweis der Teddybär. Erzählen Sie Londa lieber eine gnädige Lüge als die Wahrheit über das Schicksal ihrer Kinder.
Der fantastulöse Kontraptulator	Colmarr	Suchen Sie nach den fehlenden Teilen im Blinzel & Kitzel und in den Abwasserkanälen, wo auch die Trank-Maschine steht. Helfen Sie dem ausgestoßenen Ghul.
Die Ruinen von Illusk	Statue	Der Zugang zu dieser Untoten-Bastion ist im Südwesten des Hafenbezirks.

Wer hat den Schlüssel zu den Verstecken der Oberkommandanten?

TIPP 40: Besuchen Sie das Freudenhaus Blinzel & Kitzel westlich vom Ortseingang, und reden Sie mit Inhaberin Bela. Die verrät, dass einer ihrer Angestellten (je nach Geschlecht Ihres Charakters ist es Rhaine oder Oreth) schlecht auf die Oberkommandanten zu sprechen ist. Im 2. Stock finden Sie die gesuchte Person in einem der kleinen Nebenräume. Nach einem Schwätzchen erhalten Sie von Rhaine beziehungsweise Oreth Schlüssel, um über unterirdische Zugänge die Stützpunkte von Kurth und Baram zu betreten.

Wo ist das Siegel in Barams Stützpunkt?

TIPP 41: Im Nordosten von Luskan befindet sich ein Kanalisations-Zugang, den Sie mit dem Schlüssel von Rhaine/Oreth öffnen. So gelangen Sie in Barams Unterschlupf. Im Südwesten ist ein Generator, der durch Zerstörung der beiden seitlichen Steine geschrottet wird. Nun vertrimmen Sie die Yuan-Tis in der Südost-Halle – eine der beiden Totenbeschwörerinnen hinterlässt einen neuen Schlüssel. Damit kommen Sie in den nördlichen Bereich, biegen hier links ab und stoßen auf Baram samt Begleitung. Sie können die Statuen zerstören, um zwei Defensiv-Zauber von Baram aufzuheben. Am sichersten ist es aber, erst die Priesterin

und dann Baram möglichst schnell mundtot zu machen, bevor sie größere Magieschäden anrichten. Den Kopf mitgehen lassen und vor allem das Siegel einstecken, es liegt in der mittleren Kiste an der Südwand.

Was kann ich mit Oberkommandant Kurth anstellen?

TIPP 42: Nach der Baram-Liquidierung betreten Sie zunächst die Hafenviertel durch den Mauerspalt im Südwesten von Luskan. Dort treffen Sie Kurth außerhalb seines Stützpunkts. Haben Sie das Baram-Köpfchen als Beweis dabei, lässt Kurth reichlich Kleingeld springen. Wenn Sie danach seinem Unterschlupf noch einen Besuch abstatten wollen, um zum Beispiel Evaine zu befreien, dann verwenden Sie den Kanal-Zugang im Südwesten von Luskan. Sie brauchen nur ein Siegel, das Aufsuchen der guten Stube des zweiten Oberkommandanten ist also optional.

Ich habe eines der beiden benötigten Siegel, wie geht's weiter?

TIPP 43: Geben Sie Aarim das Siegel, der daraufhin einen Ausweis präsentiert, mit dem Sie in den Heerturm des Arkanen gelassen werden. Der Zutritt befindet sich im Nordwesten von Luskan. Nutzen Sie vor der Abreise die Gelegenheit, offene Neben-Quests in der Stadt abzuhaken.

Heerturm des Arkanen

Wie verlasse ich das Erdgeschoss?

TIPP 44: Weder Kabelfernsehen noch Mini-Bar – in Ihrem Zimmer ist es so langweilig, dass Sie allen Hausordnungen zum Trotz die ganze Etage erforschen. In einem Raum stolpern Sie über einen Schildwächter. Vermöbeln, Turmschlüssel einstecken und damit Zugang zum Portal erlangen, das Sie in die 2. Etage befördert. Dort kürzen Sie die Suche ab.

Muß ich alle Etagen abklappern?

TIPP 45: Nein, denn oft finden Sie auf einer Ebene mehrere Portalsteine, mit denen Sie am Portal-Lift weitere Stockwerke ansteuern. Je nach Steinsammlung kann man dabei einige Etagen auslassen. Eine Route führt zum Beispiel vom 2. in den 5., dann in den 6. Stock und von dort aus schnurstracks ins Dachgeschoss.

Wie öffne ich die letzte Tür?

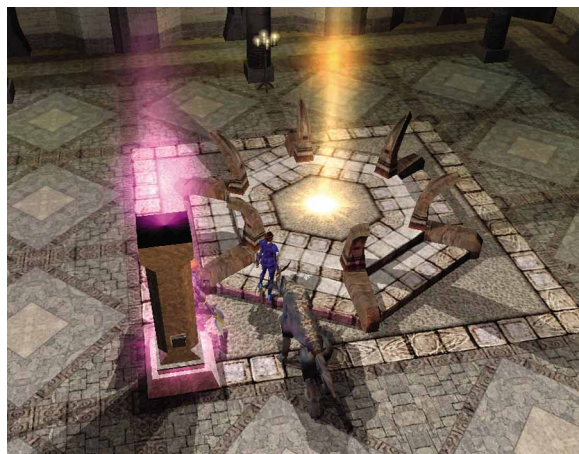
TIPP 46: Um die letzte Tür im obersten Stock zu entriegeln, müssen Sie erst den guten Arklem entfesseln. Dazu zerdeppert man lediglich die vier Leuchten, die hinter den angrenzenden Pforten parken. Achtung, pro demoliertem Beleuchtungskörper wird ein Mittelklasse-Monster in Arklems Raum gebeamt.

Was soll ich auf dem Turm-Gipfel? Ist das schon das Ende?

TIPP 47: An der Personalveränderung von Aribeth können Sie leider nichts ändern. Putzen Sie nach dem Ritual vor allem die feindlichen Magier weg. Dann husch nach Hause und Aarin Bericht erstatten. Ihr neues Ziel ist die Suche nach den Worten der Macht – und damit wäre erneutes Kofferpacken angebracht. Wohin die Reise in den letzten beiden Kapiteln geht, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. **HL**



Tipp 41: Auf Siegel-Suche schmuggeln wir uns in Barams Behausung ein.



Tipp 45: Für jede Ebene im Arkanen-Turm gibt es einen Portalstein.