



Eine

Spielhilfe zu



Allgemeine Infos

- Anmerkung 5
- Stichpunktübersicht 6
- Review 8

Charaktererschaffung

- Der optimale Charakter 13
- Gauner 17
- Soldat 20
- Späher 22
- Jedi-Gesandter 25
- Jedi-Hüter 26
- Jedi-Wächter 28
- Basis- und Jedi-Klassen 30
- Fertigkeiten 33
- Jedi-Kräfte 34
- Talente 41

Lösung - Taris

- Komplettlösung 43
- Dia's Kopfgeld 58
- Der Duellring 60
- Largos Kopfgeld 61
- Selvens Kopfgeld 61
- Matriks Kopfgeld 61
- Bendaks Kopfgeld 62
- Infizierte Ausgestoßene 62
- Rakghoul Serum 62
- Rukils Schüler 63
- Das Gelobte Land 63

Lösung - Dantooine

- Komplettlösung 66
- Mandalorianische Plünderer 74
- Ermordeter Siedler 77
- Die Fehde der Sandral und der Matala 78
- Der verschwundene Gefährte 81

Lösung - Kashyyyk

- Komplettlösung 82
- Ehrengeld 92
- Ein Häuptling in Not 93
- Der vermisste Wookiee 95
- Die Tach-Jagd 96
- Unsichtbare Jäger 97

Lösung - Tatoonie

- Komplettlösung 99
- Ein fairer Handel 111
- Mittelsmann 112
- Tanis in der Falle 113

Lösung - Manaan

- Komplettlösung 115
- Sunrys Mordprozess 131
- Verschwundene Selkath 134
- Republikanische Söldner 136

Lösung - Leviathan

- Komplettlösung 137

Lösung - Korriban

- Komplettlösung 144
- Der Kodex der Sith 151
- Das Verhör 152
- Rebellische Sith 153
- Ajunta Palls Schwert 155
- Der Einsiedler in den Hügeln 156
- Ein abtrünniger Droide 159
- Lashowe braucht Hilfe 161

Lösung - Unbekannte Welt

- Der Tempel 163
- Im Auftrag der Rakata Ältesten 168
- Unsichtbare Mandalorianer 173

Lösung - Sternenschmiede

- Aussichtsplattform 175
- Deck 1 177
- Deck 2 178
- Kommandozentrale 179

Galaxy Quests

- Ebon Hawk Quests 182
- Genoharadan - Kopfgeldjänergilde 186
- Missions Bruder 193
- Yavin Raumstation 198

Ratgeber

- Lichtschwert-Kristalle 200
- Nicht-Spieler-Charaktere 206



Anmerkung

Autor: Pandur

Überarbeitung: Karras, Palahn

Diese Spielhilfe wurde ursprünglich auf der Rollenspielfanseite www.rpguides.de erstellt und veröffentlicht. Sie ist weder ein offizieller Bestandteil des Spiels, noch wird sie in irgendwelcher Form im kommerziellen Sinne verbreitet.

Diese Datei gibt lediglich den von Fans erarbeiteten Wissensstand als Hilfe für andere Spieler weiter.

Diese Spielhilfe ist nur für die private Verwendung freigegeben. Jegliche kommerzielle oder anderweitige Nutzung (auch in Auszügen) ist untersagt.

Haftungsausschluss

1. Inhalt

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt. Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich.

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

Der Autor ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Bilder, Grafiken und Texte zu beachten, von ihm selbst erstellte Bilder, Grafiken und Texte zu nutzen oder auf lizenzfreie Grafiken und Texte zurückzugreifen.

Alle innerhalb des Angebotes dieser Spielhilfe genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind!

Das Copyright für veröffentlichte, vom Autor selbst erstellte Objekte bleibt allein beim Autor. Eine Vervielfältigung oder Verwendung solcher Grafiken und Texte in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Autors nicht gestattet.

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile des Dokumentes in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt.

Stichpunktübersicht

Die Entwickler: BioWare Corp. Das preisgekrönte kanadische Entwicklerhaus, welches sich bereits für die Baldur's Gate Reihe und Neverwinter Nights verantwortlich zeigte.

Publisher: LucasArts. Als Inhaber der Star Wars Lizenz ist LucasArts für das Verpackungslayout und den Vertrieb verantwortlich.

System: Xbox und PC

Spielart: Es ist ein Einzelspieler-Rollenspiel, welches die D20 Star Wars Regeln verwendet. Zur Darstellung wird eine Third-Person-Perspektive verwendet. Die Kamera befindet sich dabei direkt hinter dem Hauptcharakter. Es bietet ein rundenbasierendes Kampfsystem, das in Echtzeit wiedergegeben wird.

Ort und Geschichte: Knights of the Old Republic spielt 4000 Jahre vor der Entstehung des Galaktischen Imperiums, von welchem die 6 Kinofilme erzählen. Zu diesem Zeitpunkt existieren noch Tausende Jedi-Ritter, welche im Namen der alten Republik die Sith bekämpfen. Diese wiederum produzieren seit kurzem eine schier endlose Armada von Kriegsschiffen und Droiden und überzeugen somit immer mehr Jedi Ritter von ihrer Seite der Macht.

Das Spielgeschehen erstreckt sich über 7 verschiedene Planeten (Dantooine, Kashyyyk, Korriban, Manaan, Rakatan, Taris und Tatooine) und 2 Raumschiffe/-stationen.

Spiellänge: Die Spielzeit beträgt ca. 30 Stunden, wenn nicht alle Nebenquests erfüllt werden. Letztere erhöhen die Spielzeit um ca. weitere 10 Stunden, wobei es verschiedene Lösungswege und Nebenquests für die beiden Seiten der Macht gibt.

Regelwerk: Das Spiel verwendet Wizards of the Coasts D20-System, welches der Grundbaustein für Dungeons & Dragons, Star Wars und einige andere Rollenspielregelwerke ist.

Die Spieler-Party: Ihr startet das Spiel mit einem von euch kreierte Hauptcharakter, der nach einem kurzem Einleitungstutorial von einem weiteren Charakter unterstützt wird. Im weiteren Spielverlauf nehmt ihr insgesamt 9 Charaktere in eure Gruppe auf. Es befinden sich jedoch immer nur 2 Charaktere aktiv in eurer Gruppe, die übrigen verbleiben an Board eures Raumschiffs. Jeweils einer dieser 3 Charaktere kann direkt gesteuert werden, die anderen beiden folgen diesem (per zuvor festgelegtem Verhalten) und setzen selbstständig Waffen, etc., ein. Der derzeit zu steuernde Charakter kann jederzeit gewechselt werden.

Die Rasse des Hauptcharakters ist auf einen Mensch festgelegt. Es kann lediglich zwischen dem Geschlecht und einer von 3 Klassen (Gauner, Späher und Soldat) entschieden werden. Alle Charaktere des Spiels können bis zur 20. Charakterstufe aufsteigen. Das Spiel ist so ausbalanciert, dass sie diese bei Erledigung aller Nebenquests auch erreichen.

NSCs: Die Nicht-Spieler-Charaktere fallen sehr detailliert und einfallsreich aus. Die Hälfte der Gruppe ist zu Beginn böser und die andere guter Gesinnung. Die Gesinnung aller NSC kann durch die Handlungen im Spiel verändert werden. Jeder Charakter verfügt über eine eigene Geschichte mit Nebenquests. Zudem kann sich zwischen dem Hauptcharakter und einem der NSCs eine Romanze entwickeln. Bei dreien der Nicht-Spieler-Charaktere handelt es sich um Jedi-Ritter.

Widersacher: Die Monster stammen überwiegend aus dem bekannten Star Wars Material. Sie reichen von kleinen Reparaturdroiden bis hin zu Rankors (Jabas kleines Schosstier) und Kryat Dragons.

Spielwelt: Das Spiel verwendet BioWares Aurora-Engine, die bereits in Neverwinter Nights zum Einsatz kam. Es ist eine reine 3D-Engine mit Partikelsystem, dynamischen Lichtern, Enviroment- und Bumpmapping-Unterstützung. Das Animationssystem unterstützt eine Vielzahl von Charakterbewegungen und zieht seinen Vorteil daraus, stufenlos zwischen diesen zu interpolieren.

Kampfsystem: D&D-konform verwendet das Spiel ein rundenbasierendes Kampfsystem. Die Kämpfe werden für den Spieler jedoch in Echtzeit wiedergegeben. Zur Erleichterung des Spielers kann das Spiel jederzeit pausiert werden. Im Pause-Modus können neue Kommandos/Kommandoketten für jeden Charakter festgelegt werden. Das Spiel verfügt außerdem über eine Auto-Pause-Funktion, welche das Spielgeschehen in den Pause-Modus versetzt, sobald ein Gegner die Szenerie betritt. Werden einem Charakter, der derzeit nicht vom Spieler gesteuert wird, keine Kommandos zugeteilt, handelt dieser selbstständig nach einem vordefiniertem Skript.

Waffen und Rüstungen: Das Spiel umfasst 6 verschiedene Waffen- (Blaster, Blastergewehr, Schwere Waffen, Nahkampfaffen und Laserschwerter) und 4 verschiedene (leichte, mittlere, schwere und Jedi/Sith-Roben) Rüstungsgattungen.

Magie: Knights of the Old Republic beinhaltet 44 Jedi-Fähigkeiten, welche ähnlich wie Zauber in bekannten D&D-Rollenspielen eingesetzt werden. Mit jeder Jedi-Stufe erhält der Charakter eine weitere Fähigkeit seiner Wahl.

Interface: Das Spielinterface der Xbox-Version ist sehr intuitiv gestaltet. Der Charakter wird mit dem linken Analogstick gesteuert. Die Kameraführung passt sich immer den Bewegungen des Charakters an, kann jedoch zusätzlich mit dem rechten Analogstick manipuliert werden. Die Links- und Rechts-Buttons wechseln durch benutzbare Gegenstände in der näheren Umgebung des Charakters. Mit dem Digitalpad können verschiedene Kommandos zum derzeitigen Ziel ausgewählt oder Gegenstände eingesetzt werden. Mit der schwarzen Taste wechselt der Spieler durch die derzeitigen Gruppencharaktere und mit der weißen Taste kann jederzeit die Pause de-/aktiviert werden. Der Startknopf wechselt in die Menübildschirme, wo das Inventar verwaltet, Stufenaufstiege durchgeführt, geführte Dialoge oder Quests nachgelesen werden können, u.v.m.



Knight of the Old Republic Review

- Entwickler: BioWare
- Vertrieb: LucasArts
- Genre: Rollenspiel
- Plattform: Xbox
- Getestet am: 09.11.2003
- Von: Pandur
- **Pro:** - Wundervolle Geschichte
 - Brillante Umsetzung des Star Wars Universums
 - Vortreffliche Sprachausgabe
 - Atemberaubende Kämpfe
 - Amüsante Charaktere
- **Contra:** - Die ersten Stunden des Spiel sind zu langweilig
 - Zu viel herumgerenne
 - Leichte Framerate Probleme (Xbox)
 - Gewöhnungsbedürftige Steuerung (PC)
- Gameplay: 91%
- Grafik: 80%
- Sound: 95%
- Gesamtwertung: 88%
- Wertung abgeben
- Schwierigkeitsgrad: mittel
- Eingewöhnungsphase: ca. 30 Min

Für gewöhnlich kann man auf ein eher mittelmäßiges Spiel schließen, wenn der erste Satz des Spieles mit "4000 Jahre vor dem galaktischem Imperium..." anfängt, aber nicht so bei BioWare. Denn welche Freiheiten bringt es dem Spieler schon, ein Abenteuer neben der Geschichte von Obi Wan, Prinzessin Leia zu erleben und zu wissen, dass man selbst niemals Darth Vader besiegen oder ihm gar den Rang ablaufen wird? Ist es nicht viel eindrucksvoller, selbst zum neuen Herrscher der Galaxis zu avancieren und in einem Krieg von Tausenden Sith gegen Jedi-Ritter ganze Planeten auslöschen zu können? Eine ähnliche Überlegung haben die Kanadier zweifellos bei der Entwicklung dieses Spiels angestellt.

Ihr startet eure Karriere als Soldat, in dem "die Macht" ganz einfach stark ist, entwickelt im Spielverlauf die verschiedensten Jedi-Fähigkeiten und bestimmt durch eure Handlungen sowohl euren Weg zur guten oder dunklen Seite der Macht, als auch den eigentlichen Spielverlauf. Ich könnte euch exakt erzählen, wie mein Charakter sich durch das Spiel gefunden hat und euch trotzdem einen Großteil der Geschichte verschweigen, da es schlicht und einfach unmöglich ist, alle Elemente bei einmaligem Durchspielen mitzunehmen. Daher möchte ich euch einige Highlights aufzeigen. Bevor ihr KotOR beendet, werdet ihr:

- ein Training an der Jedi/Sith Academy absolvieren und dort sowohl den Jedi/Sith Code als auch die Bedeutung der Farbe der Lichtschwerter erlernen.
- Sith-Fighter (die Vorgänger der TIE-Fighter) in Raumgefechten vom Himmel holen.
- Bekanntschaft mit den äußerst gut gelaunten Kopfgeldjägern und dem Wirt in der Cantina von Tatooine machen.
- den Waldplanet der Wookies, Kashyyyk, mit ihren Baumhaussiedlungen erkunden.
- einen Spaziergang durch's Weltall auf dem Rumpf eines riesigen Leviathan (Vorgänger der Sternenzerstörer) machen.
- eurem alten Meister gegenüber treten.

Selbstverständlich könnt ihr nebenbei einige Sidequests erledigen, wie z.B:

- "Verbrecher" jagen und ihr Kopfgeld kassieren.
- die Wookies aus ihrer Sklaverei befreien.
- einen Mordfall als Jedi-Anwalt aufklären.
- ein oder zwei Mal ins Gefängnis geworfen werden und daraus wieder entfliehen.
- Dinge für die Star Wars Mafia schmuggeln.

Gameplay

Es zahlt sich aus, wenn man keine neue Spiel-Engine stricken muss, bevor man das Spiel selbst angehen kann. Indem BioWare ihre aus Neverwinter Nights (NwN) bekannte Aurora-Engine aufpäppelte und für KotOR wiederverwendete, blieb ihnen genügend Zeit, ihre bisherigen Erfolgsrezepte nochmals zu verfeinern. So entwickelte sich ein Rollenspiel, welches vom Grundaufbau Baldur's Gate 2 (BG2) sehr ähnlich ist. Nachdem euch euer Weg zur Fluchtkapsel der Endor Spire mit der Steuerung vertraut gemacht hat, arbeitet ihr euch zunächst relativ linear durch den ersten von 7 Planeten. Dabei lest ihr erste Gruppenmitglieder auf und gelangt letztendlich an das schnellste Raumschiff der Galaxis, den Ebon Hawk. Von nun an steht euch der Spielverlauf durch die Wüsten von Tatooine, die Wasserwelt von Mana'an, u.v.m., vollkommen frei, bis ihr letztlich auf einer unbekanntem Welt strandet. Währenddessen könnt ihr die Geschichte eurer Gefährten miterleben und andere Sidequests erfüllen. Im Gegensatz zu BG2 ist BioWare die Umsetzung der "Festung" deutlich besser gelungen. Der Ebon Hawk ist quasi fast immer per Knopfdruck erreichbar (außer in Gebieten, wo ihr von der Außenwelt abgeschnitten seid) und bietet neben Sidequests (blinder Passagier, umherlaufende Ladung etc.) zahlreiche nützliche Eigenschaften. So lässt sich beispielsweise die Partyaufteilung dort regeln oder an der integrierten Werkbank Waffen oder Rüstungen aufrüsten.

In punkto Partysteuuerung hat BioWare eine exzellente Mischung aus BG2 und NwN gefunden. Der zu Spielbeginn erschaffene Charakter treibt die Geschichte selbst voran und steht somit immer als Ansprechpartner bei Verhandlungen mit anderen parat. Neben ihm trifft ihr im Spielverlauf auf 9 weitere Charaktere, welche sich eurer Schiffsbesatzung anschließen. Jeweils zwei dieser lassen sich in die eigentliche Gruppe aufnehmen (und jederzeit am Ebon Hawk austauschen). Von diesen lässt sich immer einer direkt steuern, während der Rest skriptgesteuert folgt. Anders als bei NwN könnt ihr den derzeit steuerbaren Charakter jedoch wechseln und die Steuerung der anderen dem Computer überlassen. So lassen sich mit den Fähigkeiten der Twi'lek Schurkin, Mission Vao's, Schlösser knacken oder mit den Sprachkenntnissen des Droiden HK-47 unverständliche Geräusche in zusammenhängende Texte übersetzen.

Das Kampfsystem folgt ebenfalls den NwN-Vorgaben, weist jedoch den Vorteil auf, dass es das Spiel automatisch pausiert, sobald ein Gegner die Szenerie betritt. So bekommt ihr die Gelegenheit, Ausrüstungsgegenstände zu wechseln, die Kamera um das Kampfgeschehen zu drehen und so alles genauestens unter die Lupe zu nehmen, bevor es losgeht. Im rundenbasierten Kampfmodus stehen diverse potenzielle Aktionen zur Auswahl: Sie reichen von Blaster abfeuern, über Lichtschwert oder Granatenwerfen und Jedi-Fähigkeiten einsetzen, bis hin zu Schutzschilder aufbauen und Gegenstände (wie Verbandpakete) einsetzen. Trickreicherweise braucht ihr dieses jedoch nicht mal zu machen, denn die derzeit nicht gesteuerten Charaktere folgen automatisch ihrem Angriffsskript und setzen selbstständig erforderliche Fähigkeiten, etc., ein. Somit könnt ihr euch als Hauptcharakter ebenso gut zurücklehnen und zusehen, wie der Rest der Gruppe die Gegner ausschaltet.

Bei so viel Geschichte und Kämpfen sorgen die Minigames des Spiels für eine willkommene Abwechslung. Im Gegensatz zu Spielen wie Final Fantasy, etc., sind diese größtenteils optional (und wenn nicht, unmöglich zu verlieren). So müsst ihr

- zu Bastilas Befreiung ein (aus Star Wars I bekanntes) Pod-Rennen fahren und könnt eure Rennfahrerkarriere später auf den anderen Planeten fortsetzen.
- auf der Flucht vor Lord Malaks Armada Sith-Fighter mit dem Bordgeschützen des Ebon Hawk zerschießen
- oder vollkommen freiwillig Turniere in einem 17+4 ähnlichem Kartenspiel austragen.

Grafik

Auf den ersten Blick sieht KotOR eher wie ein Actionspiel à la Tomb Raider oder einem weiteren Jedi Knight Teil aus, als das typische Konsolenrollenspiel. Detaillierte Charaktermodelle agieren lippensynchron in Gesprächen, vollziehen eindrucksvolle Kampfanimationen und werden nur noch von den außergewöhnlichen Spezialeffekten getoppt. Das Kamerasystem scheint sich nie in Wänden, o.ä., zu verheddern. Einzig und allein ein paar kleinere Ruckler an manchen Stellen des Spiels können das Erscheinungsbild trüben. Aber darüber trösten die liebevoll gestalteten Landschaften schnell hinweg. Jeder der 7 Planeten verfügt über mindestens 2 verschiedene Grafikstile (Plattensets), die sämtliche Erinnerungen an den eigentlich quadratischen Neverwinter Nights Ursprung vergessen lassen. Von den Sumpflandschaften geht es hinauf in die Baumstädte Kashyyyk. Mit einem Mini-U-Boot schwimmt ihr von der hochtechnologisierten Hauptstadt Manaans auf den Boden des Planeten, um gleich darauf in den Dünen von Tatooine zu schwitzen. Doch am eindrucksvollsten dürfte zweifellos der weiße Sandstrand und das blaue Meer der Rakata Welt sein. Selbstverständlich fehlen kleinere Animationen, wie z.B. Sandstürme auf Tatooine, nicht in der Palette.

Wie aus NWN bekannt, spiegeln sich alle Änderungen der Ausrüstungsgegenstände (Rüstungen, Waffen, etc.) im Aussehen der Charaktere wider. Ihr könnt problemlos den Unterschied zwischen Carths eigenem Blaster und jeder anderen Pistole erkennen oder nach Unterschieden in den Jedi/Sith-Roben suchen. Natürlich reflektieren die schweren metallischen Rüstungen sämtliche Lichtquellen der Umgebung wieder. Einzig und allein die Wookie-Modelle bzw. Texturen sind nicht so exzellent gelungen.

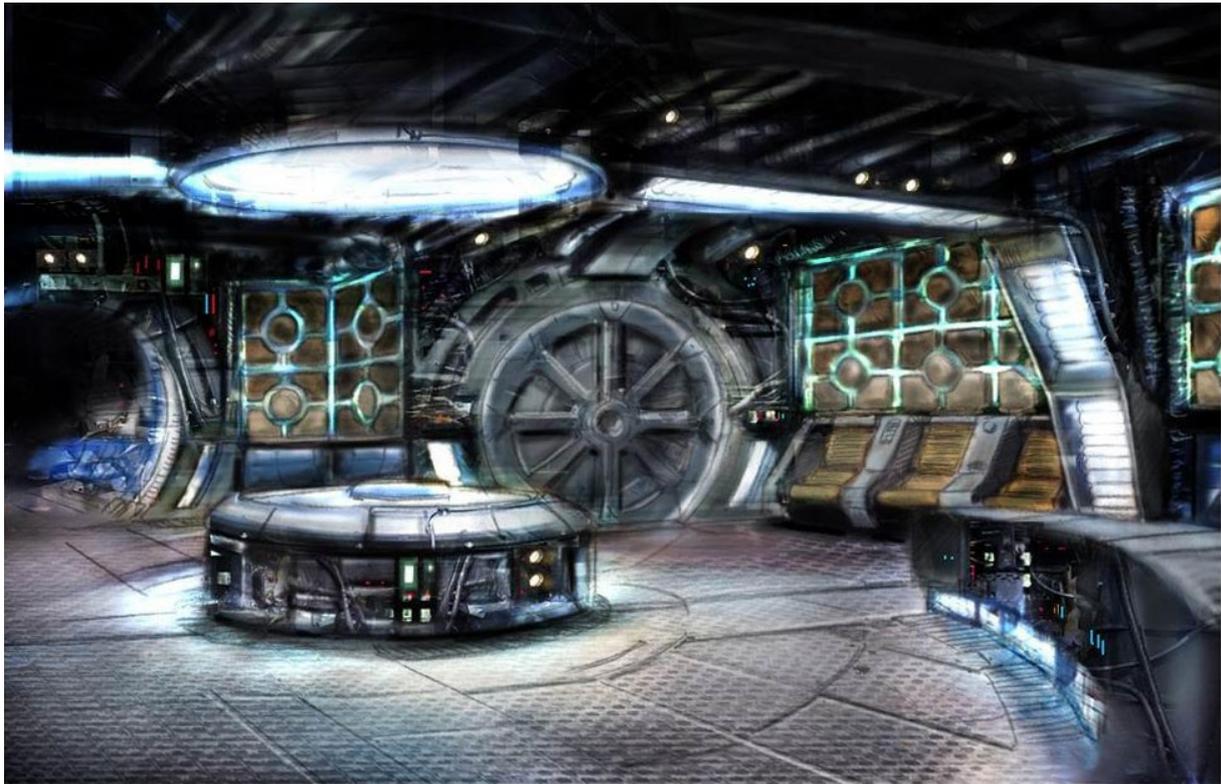
Als kleines Manko könnte man die wenigen Spielermodelle aufzeigen. Denn leider ist der Hauptcharakter auf die menschliche Rasse beschränkt und bei der Wahl des Kopfes stehen für jedes Geschlecht nur 15 verschiedene Modelle zur Auswahl. Ferner scheint es nur noch wenige Kopfmodelle für die jeweiligen außerirdischen Rassen zu geben, wodurch sich manche Charaktere des Spiels höchstens in der Hautfarbe unterscheiden.

Letztere kommen in den Gesprächen äußerst gut zur Geltung, denn alle Gespräche werden zwischensequenzmäßig in einer Letterbox dargestellt, wobei die eingeblendeten Untertitel für ein besseres Kino-Feeling selbstverständlich ausgeblendet werden können.

Die Kampfanimationen suchen ihresgleichen. Jeder Jedi wehrt scheinbar automatisch feindliches Blasterfeuer ab und pariert andere gegnerische Attacken mit seinem Laserschwert. Wirklich großartig sind jedoch erst die Animationen der Jedi/Sith-Kräfte. Vom kleinen Wirbelsturm, über die Machtwelle, welche die Luft flimmern lässt und die Gegner quer durch den Raum schleudert, bis hin zu Lichtbögen, welche bei Entzugszaubern entstehen, ist alles dabei.

Sound

Die Sprachausgabe von KotOR ist absolut unglaublich! Über 50 verschiedene Sprecher wurden engagiert, um nahezu jede Textzeile des Spiels nachzusprechen (lediglich euer eigener Charakter bringt kein Wort raus) und ihre Leistung ist zweifellos das Beste, was ich bisher in einem Konsolenspiel gehört habe. Sie vermitteln in der Tat eine große Dosis Persönlichkeit und Emotionen, womit nicht nur die dramatischen Szenen des Spiels gemeint sind. Vom Sith-Soldaten über einen betrunkenen Söldner, der ein paar Bräute beim Pod-Rennen aufreißen will, agiert jeder, wie es sein sollte. Bedauerlicherweise fehlt bei der Erstauslieferung der deutschen Fassung eben diese Sprachausgabe bei einigen der Dialoge. Die Soundeffekte der Laserschwerte, Blaster, etc., kommen aus anderen Star Wars Spielen bekannt vor und passen somit ebenfalls in die Szenerie. Bei der musikalischen Untermalung versucht abermals Jeremy Soule, in John Williams Fußstapfen zu treten, was ihm äußerst gut gelingt. Aber das war nach seinen Stücken für Icewind Dale, Neverwinter Nights, etc., auch nicht anders zu erwarten.



Fazit

Nachdem ich ein Jahr mit Neverwinter Nights und seinen unzähligen Modulen verbrachte, fiel mir ziemlich genau eine Woche nach Vollendung des Erweiterungssets, Schatten von Udernzit, Knights of the Old Republic in die Hände. Ca. 2 Stunden verbrachte ich mit dem Spiel, bevor ich es in die NWN-Modul-Abteilung abschoob. 2 Wochen später sah ich unzählige Tests des Spiel, welche das Spiel allesamt als DAS Rollenspiel schlechthin priesen, wodurch ich den Entschluss fasst, es weiter zu spielen und ich kann sagen, es hat sich gelohnt! Ist der Anfang des Spiels etwas mühselig (viel Herumgerenne, kleinere Ruckler trotz nicht so überwältigender Grafik und Kämpfe, die nur mit dem Blaster ausgetragen werden), nimmt es doch spätestens mit der Ankunft in der Jedi-Academy stetig zu und entwickelt sich zu einem der besten Rollenspiele, die ich je gespielt habe. Wer ein gutes Sci-Fi-RPG, oder wie ich einen würdigen Nachfolger zur Baldur's Gate Reihe sucht, ist bei Star Wars - Knights of the Old Republic an der richtigen Adresse! Die für BioWare typische epische Geschichte, brillanten Charaktere, Star Wars unverkennbaren Laserschwertduelle und letztlich die superbe akustische Untermalung machen das Spiel zu einem unvergessenem Erlebnis.



Der optimale Charakter

Knights of the Old Republic ist in vielerlei Hinsicht ein sehr gelungenes Spiel. Es hat meiner Meinung nach jedoch zwei große Mankos: Ein sehr kurz gehaltenes und wenig informatives Handbuch, sowie eine recht eingeschränkte Charaktererstellung/-entwicklung. Um zumindest einen dieser Punkte auszubessern, habe ich mich zu diesem Ratgeber entschlossen. Lest euch die folgenden Punkte aufmerksam durch, um besser auf das vorbereitet zu sein, was euch im Spiel erwartet.

1. Geschlecht

Das Geschlecht eures Charakters beeinflusst den Spielverlauf nur auf sehr triviale Weise. Es bestimmt lediglich mit welchem anderen Geschlecht ihr romantische Beziehungen eingehen könnt und verändert einige Dialoge (optisch). Entscheidet euch also für das Geschlecht, welches euch am meisten liegt.

2. Klasse

Dies ist wohl die wichtigste Entscheidung im Spiel. Welche ihr unglücklicherweise zu einem Zeitpunkt treffen müsst, zu dem ihr noch keinerlei Ahnung habt, was euch erwartet. Ihr startet das Spiel mit einer der Standardklassen. Während der ersten Stunden könnt ihr ca. 8 Stufen in diese Klasse investieren, bevor ihr automatisch zum Jedi werdet. Von da an ist euch diese Grundklasse nicht mehr zugänglich. Stattdessen müsst ihr alle weiteren Stufen (12) auf die gewählte Jedi-Klasse verwenden.

Wie einige Forenbesucher bereits unter Beweis gestellt haben, könnt ihr mehr Jedi Stufen erlangen, wenn ihr euren Charakter während des Aufenthalts auf Taris nicht aufsteigen lasst. Da ihr zu Beginn des Spiels zum ersten Aufstieg gezwungen werdet, könnt ihr so bis zum Ende einer Stufe 2 Soldaten / Stufe 18 Jedi-Gesandten oder ähnliches erschaffen. Ich würde dieses jedoch nicht empfehlen, wenn ihr das Spiel zum ersten mal spielt. Da es das Spiel zu Beginn selbstverständlich erschwert.

Außerdem könnt ihr Talchia's Padawan MOD installieren (Talchias Swoop Modding Garage), mit dem ihr von Anfang an zum Jedi mutiert. Aber das soll nicht Inhalt dieses Charakterratgebers sein. Die folgenden Texte gehen davon aus, dass ihr das Spiel zum ersten mal spielt und dabei Hilfestellung braucht. Denn ihr solltet bereits zum Anfang des Spiels wissen, welche Klassenkombination ihr spielen wollt. Da ihr euren Charakter bei der Charaktererschaffung bzw. den Levelaufstiegen in der Standardklasse bereits in die Jedi-Klassen Richtung dirigieren solltet. Wollt ihr z.B. später einen Jedi-Gesandten spielen, solltet ihr mehr Wert auf Weisheit und Charisma legen, als bei einem Jedi-Hüter, der bei Kämpfen ständig in der ersten Reihe steht.

2.1. Standardklasse

Euch stehen drei Standardklassen zur Auswahl: Gauner, Späher und Soldat. Dies scheint auf den ersten Blick bereits etwas wenig. Schlimmer ist jedoch das was sich daraus entwickelt. Denn im Grunde bestimmt die Charakterklasse mehr den Schwierigkeitsgrad als alles andere. Das Spiel besteht überwiegend aus Kämpfen, bei denen ein Gauner oder Späher schlichtweg den kürzeren zieht. Daher ist der Soldat für Leute, die das Spiel zum ersten mal oder nur ein mal spielen, die einzig richtige Wahl.

Anfangs hört es sich für manch einen verführerisch an, einen Gauner zu spielen. Mit ihm in Computersysteme zu hacken oder Droiden zu reparieren, um mit deren Hilfe die Gegner auszuschalten. Leider bietet sich die Möglichkeit jedoch nicht immer, oder führt zu einer geringeren Erfahrungspunkteausbeute. Schlimmer jedoch ist, dass zahlreiche Situationen des Spiels auch den Gauner in einen Kampf zwingen. So lange er zwei NSC Kameraden an seiner Seite hat, sind diese durchaus zu meistern. Aber das ist bedauerlicherweise nicht immer der Fall. Zudem erfordern mehrere Sidequests Solokämpfe des Hauptcharakters. Außerdem bedeutet der Soldat nicht, dass ihr diese alternativen Lösungswege nicht nehmen könnt! Dadurch das ihr die Twi'lek Gaunerin Mission Vao in eurer Gruppe habt, könnt ihr jederzeit

Minen entschärfen, Computersysteme hacken etc. Der einzige Vorteil des Gauners ist sein getarnter Angriff. Aber dieser überwiegt leider nicht die zahlreichen Nachteile.

Die zweite Wahl dürfte demnach der Späher sein. Er erhält im Spielverlauf weniger Trefferpunkte und Angriffsboni, dafür aber mehr Reflex- und Willenswürfe, sowie die 3 Implantat- und Reparaturfertigkeiten. Wodurch er die Möglichkeit bekommt, HK-47s Statistiken aufzuwerten. Ansonsten ist auch die Reparaturfertigkeit für den Spielverlauf relativ nutzlos.

2.1.1 Soldat (Soldier)

2.1.2 Späher (Scout)

2.1.3 Gauner (Scoundrel)

2.2. Jedi-Klasse

Relativ früh im Spiel (nach 6 bis 8 Stunden) lasst ihr eure Standardklasse zurück und müsst euch für eine Jedi-Klasse entscheiden. Ich würde vom Jedi-Wächter abraten. Er ist eine Art Zwischenklasse, die weder eure Macht noch das Kampftalent richtig fördert. Es bleibt jedoch völlig euch überlassen. Wenn ihr ein Laserschwert schwingender Draufgänger werden wollt, nehmt den Jedi-Hüter. Wollt ihr eure Gegner hingegen mit eurer Macht brutzeln, dann entscheidet euch für den Jedi-Gesandten. Ihr könnt aber selbst mit einem Soldaten/Jedi-Hüter noch eine Menge Mächte wirken, wenn ihr eure Weisheit auf einen etwas mehr als durchschnittlichen Level bringt. Eine gute Kombination wäre jedoch mit einem Soldaten anzufangen (um Fertigkeiten und Trefferpunkte zu sammeln) und anschließend den Jedi-Gesandten zu wählen (um Macht zu sammeln). Wie jedoch schon zuvor beim Gauner erwähnt, verpasst ihr nichts, wenn ihr eine weniger Machts intensive Klasse wählt. In dem Fall werden eure Gefolgsleute (Jolee, Juhani oder Bastila) halt zu den Machtschwingenden Übeltätern der Gruppe.

2.2.1. Jedi-Hüter

2.2.2. Jedi-Wächter

2.2.3. Jedi-Gesandter

3. Attribute

Das Zweifellos wichtigste Attribut ist Weisheit. Gefolgt von Stärke und Geschicklichkeit. Abhängig davon welches bei eurem Charakter zu Beginn höher ist. Als Soldat startet ihr beispielsweise mit größerer Stärke. Mit einem Späher hingegen mit mehr Geschicklichkeit. Es ist nicht erforderlich, dass ihr eure Stärke über das Geschick erhöht, wenn ihr bereits mehr Geschick besitzt. In diesem Fall wird euer Geschick verwendet, um zu bestimmen, wie gut ihr mit dem Laserschwert trifft. Das zählt aber nur für Laserschwerter! Für alle anderen Nahkampfwaffen zählt die Stärke. Es wird aber wohl kaum vorkommen, dass euer Hauptcharakter kein Laserschwert benutzt...

Anmerkung: Ihr bekommt nur einen Bonus für jede gerade Zahl. Wenn ihr eure Geschicklichkeit von 12 auf 13 erhöht, erhaltet ihr keinen Bonus. Von 13 auf 14 würdet ihr hingegen einen Punkt bekommen.

Ihr könnt eure Attribute alle 4 Stufen um einen Punkt erhöhen. Da es einen Levelcap bei der 20. Stufe gibt, könnt ihr eure Attribute entsprechend 5 mal im Spiel erhöhen. Intelligenz ist im Spiel der am wenigsten nützliche Faktor. Aus diesem Grund würde ich in etwa die folgenden Attributwerte empfehlen:

Strength: 14
Dexterity: 14
Intelligence: 8
Wisdom: 16
Constitution: 12
Charisma: 10

4. Fertigkeiten

Fertigkeiten machen bestimmte Situationen im Spiel einfacher, sind aber nicht spielkritisch. Das kommt daher, da das Spiel so entworfen wurde, dass es auf vernünftige Weise zu lösen ist, ohne hohe Fertigkeiten auf einem bestimmten Gebiet zu besitzen. Euer Hauptcharakter könnte somit auf jegliche Fertigkeiten verzichten, da eure Gruppenmitglieder stattdessen dafür gerade stehen können. Wie bereits zuvor erwähnt, lest ihr ziemlich früh im Spiel die Gaunerin Mission Vao auf. Sie hat eine schier unmenschliche Fertigkeitenentwicklung. Womit ihr sie für nahezu alle Fertigkeiten basierenden Aufgaben einsetzen könnt. T3-M4 hat eine ähnlich gute Fertigkeitenentwicklung (für was anderes ist er auch nicht zu gebrauchen). Der Einsatz von Fertigkeiten verringert meist nur die Liste der Aufgaben, welche ihr erfüllen müsst und bei diesen Aufgaben dreht es sich meist nur um Geld (wovon ihr später ohnehin zu viel habt).

Die wichtigsten Fertigkeiten für euren Hauptcharakter sind unumstritten "Überreden" und "Verletzungen heilen". Was aber weiterhin nicht heißt, dass sie lebensnotwendig sind. Falls ihr einen Soldaten mit geringer Intelligenz spielt (wie Oben empfohlen), würde ich euch "Überreden" an Herz legen. Gelegentlich ist ein Punkt "Verletzungen heilen" halt auch nicht schlecht. Außerdem könntet ihr einen Punkt in "Sicherheit" investieren und weitere Punkte auf diesem Sektor mit Gegenständen ausbauen.

Falls ihr euch für einen Gauner oder Späher entscheidet, dann konzentriert eure Fertigkeitenpunkte auf ein paar Fertigkeiten die ihr wirklich wollt. Statt sie über alle Fertigkeiten zu verteilen. Die Jediklassen bekommen weniger Fertigkeitenpunkte als jede andere Klasse. Somit werdet ihr sie nicht sonderlich weiter steigern können, wenn ihr erst einmal Jedi seid.

5. Talente

Kommen wir zum interessanteren Teil... Talente sind weitaus nützlicher für euren Hauptcharakter, als es die vorangegangenen Fertigkeiten waren. Sobald ihr aufsteigt, konfrontiert euch das Spiel mit schier endlosen Liste von Talenten. Dummerweise habt ihr zu diesem Zeitpunkt vermutlich nicht den leisesten Schimmer, welche davon gut oder schlecht sind.

Damit ihr auf die richtige Bahn gelangt, eins vorweg: Ihr wollt ganz sicher das euer Hauptcharakter zu einem Nahkämpfer wird! Das begründet sich ganz einfach darin, dass ihr mindestens 12 der 20 Stufen als Jedi verbringen werdet und sein Laserschwert ganz einfach um Längen besser ist, als jede Schusswaffe des Spiels. Verschwendet also gar nicht erst Talentpunkte darauf, gut mit Schusswaffen umgehen zu können, welche ihr später ohnehin nicht mehr benutzt! Vergesst dementsprechend Talente wie "Schneller Schuss" oder "Scharfschütze", die sich nur auf Fernwaffen anwenden lassen. Sie helfen euch lediglich auf dem ersten Planeten, Taris. Für die restlichen 7 werdet ihr sie nicht mehr brauchen. Es empfiehlt sich eher am Anfang einen leicht schweren Charakter zu haben und dafür am Ende die volle Macht auszuschöpfen. Dieses gilt selbstverständlich nur für euren Hauptcharakter!

NSCs wie Carth, HK-47 oder Canderous sind von Anfang an mit Fernwaffen ausgerüstet und sollten dabei auch bleiben.

Sofern ihr meine Soldaten Empfehlung nachgekommen seid, besitzt ihr bereits das Nahkampf-Talent und braucht es lediglich auszubauen. Die Wahl beim ersten Stufenaufstieg sollte jedoch auf Unruhe fallen. Falls ihr zwei Waffen verwenden wollt, könnt ihr vorher natürlich "Kampf mit zwei Waffen" einschieben. Anschließend "Zähigkeit" und "Implantat 1" (falls die nächste "Duelle" oder "Unruhe" Stufe noch nicht erreichbar ist). Kritischer Treffer ist ebenfalls ein sehr gutes Talent, wird aber erst mit einer bestimmten Kristallkombination eures Laserschwertes ([siehe Kritische-Treffer-Kombo](#)) sinnvoll. Habt ihr diese nicht, ist Unruhe definitiv die beste Wahl. Selbst wenn ihr euer Laserschwert erhalten habt, solltet ihr zunächst Unruhe zu Ende ausbauen. Vergesst dabei aber nicht, euch auf das Laserschwert zu spezialisieren und Zähigkeit ebenfalls bis zum Maximum zu erhöhen.



Gauner (Scoundrel)

Allgemeines:

Gauner sind etwas für die Spieler, die einen etwas anderen Ansatz als das Kämpfen suchen, um Probleme zu lösen. Denn Gauner sind in dieser Beziehung echt schlecht. Sie haben die wenigsten Trefferpunkte von allen Klassen und verfügen in dieser Beziehung auch nicht grade über viele Talente. Um das zu kompensieren, erhält er jedoch die meisten Fertigkeitenpunkte des Spiels, eine Menge Klassenfertigkeiten, auf die er sie anwenden kann,

und zwei einzigartige Talente. Der Gauneransatz besteht darin Kämpfen auszuweichen (was im Spielverlauf nicht immer möglich ist), Leute zu bequatschen und sich zu verstecken und Leuten in den Rücken zu schießen, wenn ein Kampf unumgänglich ist.

Die zwei Spezialtalente des Gauners eignen sich dafür hervorragend. Getarnter Angriff, den ihr zumindest auf Stufe 4 oder 5 bringen solltet, erfordert, dass der über wenig Trefferpunkte verfügende Gauner nah an den Gegner herantritt. Das Glück des Gauners hingegen sorgt dafür, dass er dabei nicht zerbrutzelt wird.

Vorteile:

- Eine Menge Klassenfertigkeiten und Fertigkeitenpunkte
- Gute Reflex-Rettungswürfe
- Getarnter Angriff für sehr überraschenden Schaden
- Glück des Gauners gleicht die schlechte Verteidigung etwas aus

Nachteile:

- Niedriger Standardangriffsbonus
- Nicht grade viele Trefferpunkte
- Auch nicht sonderlich viele Talente
- Geringe Tapferkeits- und Willens-Rettungswürfe
- Kann am Anfang nicht sonderlich viele Ausrüstungsgegenstände benutzen

Trefferpunkte/Stufe: 6

Start-Fertigkeitenpunkte: $(4 + \text{Intelligenz Modifikator}) * 4$

Fertigkeitenpunkte/Stufe: $(8 + \text{Intelligenz Modifikator}) / 2$

Klassenfertigkeiten:

- Sprengstoffeinsatz
- Tarnung
- Bewusstsein
- Sicherheit
- Überreden

Starttalente:

- Rüstungskennntnis: Leicht (Armor Proficiency: Light)
- Kritischer Treffer (Critical Strike)
- Scharfschütze (Sniper Shot)
- Waffenkennntnis: Blaster (Weapon Proficiency: Blaster Pistol)
- Waffenkennntnis: Blastergewehr (Weapon Proficiency: Blaster Rifle)
- Waffenkennntnis: Nahkampf (Weapon Proficiency: Melee Weapons)
- Schleichangriff (Sneak Attack 1)
- Glück des Gauners (Scoundrel's Luck)

Attribute:

Stärke ist wie immer für Nahkämpfe nützlich und besonders praktisch, wenn es darum geht kritischen Treffern zu entgehen. Geschicklichkeit ist für den Gauner jedoch das weitaus wichtigere Attribut. Denn seine Verteidigung ist extrem wichtig, damit er am Leben bleibt. Somit heißt es hier: Je mehr desto besser. Zudem macht eine hohe Geschicklichkeit das Tarnen einfacher. Konstitution kann die Trefferpunktknappheit ausgleichen. Ihr solltet jedoch Zähigkeit in Betracht ziehen und nicht zu viele Attributpunkte verbrauchen. Intelligenz ist wichtig für die Extra-Fertigkeitenpunkte, Sprengstoffeinsatz und das Scharfschützentalent (als Alternative zum Laserschwertkampf). Leider halbiert das Spiel euren Intelligenz-Modifikator jedoch, bei der Berechnung der Fertigkeitenpunkte. Somit liegt eure beste Chance für einen extra Fertigkeitenpunkt bei einer Intelligenz von 14 (Modifikator +2). Alles darüber wäre Verschwendung. Es sei denn ihr wollt die Fertigkeiten richtig puschen und somit bis zur 18 hochgehen. Alles darunter würde euch tatsächlich keinen weiteren Punkt beschern. Weisheit bestärkt Sicherheits- und Bewusstseins Klassenfertigkeiten (was die niedrigen Willensrettungswürfe hebt) und erhöht natürlich die Machtpunkte der späteren Jedi-Klasse. Charisma verbessert letztlich eure Überredungskünste (Klassenfertigkeit) und gewährt euch ebenfalls extra Machtpunkte.

Fertigkeiten:

Die Fertigkeitenauswahl hängt davon ab, ob ihr mit eurem Gauner durch die Gegend schleichen wollt oder nicht. Wenn ihr zum Guerillakämpfer avancieren wollt, solltet ihr Punkte auf "Tarnung" setzen. Andernfalls spart euch die Punkte für die restlichen Fertigkeiten. Ihr wollt sicherlich die "Überreden" Fertigkeit aufbohren. Da sie sehr nützlich ist, um Kämpfen aus dem Weg zu gehen und mehr Geld aus Quests heraus zu schlagen. Und das ist es doch schließlich, worum es sich beim Gauner dreht, oder nicht? Ihr werden außerdem ein paar Punkte auf "Verletzungen heilen" legen wollen (auch wenn die Kosten doppelt so hoch sind). Die (am Anfang) einzige Möglichkeit im Kampf Trefferpunkte wiederzuerlangen, liegt in Medipacks und sie werden von dieser Fertigkeit verbessert.

Talente:

Wählt eure Talente mit Bedacht. Der Gauner bekommt die wenigsten Talente der drei Basisklassen. Wodurch ihr nur ca. 4 Talente erhaltet, bevor ihr zu einer Jedi-Klasse wechselt. Nutzt diese Talente dazu einen Schlagart, wie Unruhe, zu meistern. Oder wählt Empathie, wenn ihr absolut kein Kämpfer werden wollt, oder Zähigkeit, um eure Trefferpunkte zu verbessern. Falls ihr euch für einen Kampfstil entscheiden solltet, empfehle ich "Duelle". Da der Angriffsbonus eines Gauners viel zu niedrig ist und dieses Talent dafür sorgt, dass der getarnte Angriff tatsächlich glückt. Wollt ihr hingegen öfter zuschlagen, dann investiert drei Talente in "Kampf mit zwei Waffen".

Soldat (Soldier)

Allgemeines:

Soldaten sind Meister des Kampfs in all seinen Formen und glauben, dass die beste Art, einen Kampf zu überleben, der Sieg ist. Einen Soldaten zu spielen ist simpel: Wenn dich jemand angreift, töte ihn. Ihr verfügt als Soldat nicht über sonderlich viele andere Fertigkeiten als dieser. Doch glücklicherweise sind sie halt die effektivsten Kämpfer des Spiels. Sie verfügen über die meisten Trefferpunkte und einen Haufen Talente.

Vorteile:

- Hat den höchsten Standardangriffsbonus im Spiel. Was ihm erlaubt öfter mit seinen Waffen zu treffen.
- Verfügt über die meisten Trefferpunkte
- Bekommt von allen Klassen im Spiel die meisten Talente
- Die einzige Klasse, der es erlaubt ist sich auf Nicht-Jedi-Waffen zu spezialisieren
- Kann von Anfang an alle Rüstungen und Waffen (ausgenommen Laserschwertern) benutzen
- Gute Tapferkeits-Rettungswürfe

Nachteile:

- Bekommt eine erbärmlich niedrige Anzahl von Fertigungspunkten und verfügt nur über drei Klassenfertigkeiten. Kann somit keine Türen knacken (muss sie stattdessen einschlagen) oder Bomben entschärfen.
- Schlechte Reflex- und Willens-Rettungswürfe

Trefferpunkte/Stufe: 10

Start-Fertigkeitenpunkte: $(1 + \text{Intelligenz Modifikator}) * 4$

Fertigkeitenpunkte/Stufe: $(2 + \text{Intelligenz Modifikator}) / 2$

Klassenfertigkeiten:

- Sprengstoffeinsatz
- Bewusstsein
- Verletzungen heilen

Starttalente:

- Rüstungskennntnis: Leicht (Armor Proficiency: Light)
- Rüstungskennntnis: Mittel (Armor Proficiency: Medium)
- Rüstungskennntnis: Schwer (Armor Proficiency: Heavy)
- Starker Angriff (Power Attack)

- Starke Explosion (Power Blast)
- Schneller Schuss (Rapid Shot)
- Waffenkenntnis: Blaster (Weapon Proficiency: Blaster Pistol)
- Waffenkenntnis: Blastergewehr (Weapon Proficiency: Blaster Rifle)
- Waffenkenntnis: Schwere Waffen (Weapon Proficiency: Heavy Weapons)
- Waffenkenntnis: Nahkampf (Weapon Proficiency: Melee Weapons)

Attribute:

Wichtige Attribute für Kämpfer sind Stärke (für Nahkämpfer), Geschicklichkeit (für Schützen) und Konstitution (um die Trefferpunkte zu steigern). Als werdender Jedi solltet ihr im Gedächtnis behalten die Geschicklichkeit aus Verteidigungszwecken hoch zu halten (da Jedi-Roben keinen sonderlich großen Schutz bieten) und eventuell Punkte auf Weisheit (für mehr Macht-Punkte) und Charisma (um die Mächte zu verstärken) verteilen. Aber ein starker Charakter, mit einer guten Nahkampf-Waffe, macht auch so genug Schaden. Intelligenz ist der wohl unwichtigste Faktor der Reihe. Es sei denn ihr wollt zum Scharfschützen mutieren. Denn dieses Talent bezieht seine Fähigkeit den Gegner zu lähmen aus dem Intelligenz Modifikator. Aber wozu braucht man als Jedi schon einen derartigen Schuss?

Fertigkeiten:

Die zur Auswahl stehenden Fertigkeiten sind als Soldat stark begrenzt. So fern ihr nicht einen guten Intelligenz Wert (mindestens 14) gewählt habt, steht euch nur ein einziger Fertigkeitenpunkt pro Stufe zur Verfügung. Falls ihr der bösen Seite angehört, sollte dieser auf alle Fälle auf Verletzungen heilen wandern. Eine weitere Möglichkeit eröffnet sich euch mit Überreden. Mit zwei Punkten ist diese Fertigkeit für eure Verhältnisse zwar extrem teuer (kann somit nur bei jedem zweiten Aufstieg gesteigert werden), aber ebenso nützlich. Beide Fertigkeiten können aber problemlos durch die entsprechende Jedi-Macht (Kurieren->Heilen und Geist verändern -> Geist kontrollieren) ersetzt werden.

Talente:

Einen Soldaten heran zu züchten, bedeutet sich auf eine Waffe zu konzentrieren und Talente auszuwählen, welche den Charakter zu einem Meister dieser Waffe werden lassen. Wollt ihr beispielsweise einen meisterhaften Schützen mit dem Gewehr kreieren, dann solltet ihr Waffenkenntnis: Blastergewehr, das Folgetalent Waffenfokus Spezialisierung: Blastergewehr und die Schussarten Schneller Schuss (inkl. Folgetalente) und Starke Explosion (inkl. Folgetalente) wählen.

Solltet ihr euch entschließen ein Laserschwert als Hauptwaffe zu verwenden (wollt ihr ganz bestimmt), dann vermeidet es, euch auf "Waffenkenntnis: Nahkampf-Waffen" zu spezialisieren. Da Laserschwerte eine eigene Kategorie darstellen. Konzentriert euch stattdessen am Anfang auf "Kampf mit zwei Waffen" oder "Duelle" und andere besondere Nahkampftalente. Entscheidet euch von Anfang an, ob ihr ein- oder zweihändige Waffen benutzen wollt und wählt die entsprechenden Talente aus.

Talente, die sich auf Fertigkeiten konzentrieren, sind für einen Soldaten logischerweise nicht sonderlich hilfreich. Die "Zähigkeit" Reihe ist sehr hilfreich (obwohl ihr sie auf Grund eurer hohen Trefferpunkte vermutlich ohnehin nicht braucht). Die Schadensreduzierung der

"Verbesserten Zähigkeit" hilft insbesondere den muskelbepackten Soldaten mit Verteidigungsproblemen. "Ausgleichen" ist genauso nützlich, da es die Rettungswürfe erhöht, von denen beim Soldaten nicht alle hoch sind.

Durch ihre anfänglichen Rüstungstalente, verfügen Soldaten über eine interessante Alternative zum Standard-Jedi. Während der Standard-Jedi in Roben hüllt, um alle Mächte benutzen zu können, stehen Soldaten/Jedi Kombinationen immer noch die schweren Rüstungen zur Auswahl. Diese beschränken zwar die Auswahl der Mächte (manche Mächte lassen sich damit nicht aktivieren), aber im Gegenzug bekommt ihr eine extrem starke Rüstung. Selbstverständlich könnt ihr eure Verteidigung ebenfalls durch den Einsatz von Mächten verbessern. Aber diese klingen nach kurzer Zeit wieder ab, während eine gute Rüstung ein Leben lang hält...



Späher (Scout)

Allgemeines:

Späher erkunden ihre Umgebung und wissen dank ihrer Ausbildung, wie sie in ihr überleben können. Das macht sie im Spiel zu einem sehr flexiblen Alleskönner. Nur in den seltensten Fällen werden sie so kampfbegabt, dass sie es mit einem Soldaten aufnehmen könnten. Aber das machen sie mit ihren Fertigkeiten, Spezialfähigkeiten und den besten Rettungswürfen im Spiel wieder weg. Der Preis für diese Flexibilität liegt bedauerlicherweise darin, dass der

Späher zu viele Dinge hat, auf die er sich konzentrieren könnte. So schafft er erhält beispielsweise nicht genug Fertigkeiten- und Talentpunkte, um es auf die gleichen Kampfstufe wie ein Soldat zu bringen.

Vorteile:

- Gute Auswahl an Fertigkeiten und entsprechend Fertigungspunkten
- Kann alle Rüstungen außer schweren tragen und die meisten Waffen benutzen
- Bekommt das Implantat Talent umsonst
- Gut beim Ausweichen von Angriffen und Granaten
- Sehr gute Rettungswürfe

Nachteile:

- Niedriger Standardangriffsbonus
- Viele Attribute auf die er sich konzentrieren müsste

Trefferpunkte/Stufe: 8

Start-Fertigkeitenpunkte: $(3 + \text{Intelligenz Modifikator}) * 4$

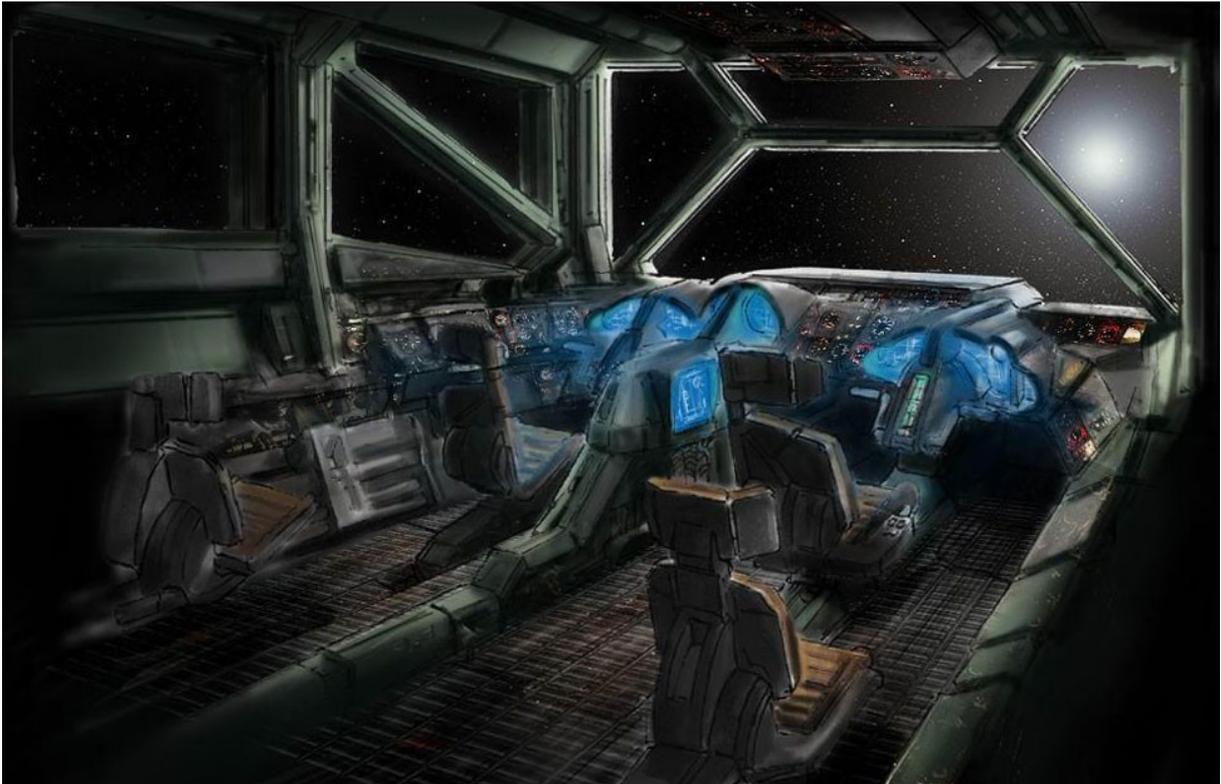
Fertigkeitenpunkte/Stufe: $(6 + \text{Intelligenz Modifikator}) / 2$

Klassenfertigkeiten:

- Computerkenntnisse
- Sprengstoffeinsatz
- Bewusstsein
- Reparieren
- Verletzungen heilen

Starttalente:

- Rüstungskennntnis: Leicht (Armor Proficiency: Light)
- Rüstungskennntnis: Mittel (Armor Proficiency: Medium)
- Kritischer Treffer (Critical Strike)
- Unruhe (Flurry)
- Implantat Level 1 (Implant Level 1)
- Schneller Schuss (Rapid Shot)
- Waffenkennntnis: Blaster (Weapon Proficiency: Blaster Pistol)
- Waffenkennntnis: Blastergewehr (Weapon Proficiency: Blaster Rifle)
- Waffenkennntnis: Nahkampf (Weapon Proficiency: Melee Weapons)



Attribute:

Der Späher kann fast alle Attribute gut gebrauchen. Eine gehobene Stärke ist immer gut, wenn es um den Nahkampf geht. Geschicklichkeit ist besonders nützlich, da Späher dank "Ausweichen" ihren Verteidigungsbonus vom Geschick behalten, selbst wenn sie überrascht werden. Konstitution spendet wie immer mehr Trefferpunkte. Späher, die ihre Fertigkeiten ausnutzen wollen, benötigen große Intelligenz. Da sie Boni für die Klassenfertigkeiten Computerkenntnisse, Sprengstoffeinsatz und Reparieren gibt. Weisheit wiederum ist für die restlichen Klassenfertigkeiten und Machtpunkte (des späteren Jedis) gut. Charisma ist das vermutlich am wenigsten nützliche Attribut. Deshalb aber nicht überflüssig. Die Überreden Fertigkeit des Hauptcharakters basiert nämlich auf seinem Charismawert. Falls ihr euch jedoch auf Mächte konzentrieren wollt, solltet ihr die Finger davon lassen.

Fertigkeiten:

Der Späher hat den Vorteil Computerkenntnisse und Reparieren als Klassenfertigkeiten zu besitzen. Was die alternativen Wege darstellt, um einen Gegner auszuschalten. Wenn ihr es also mögt, Schaltkreise von Sicherheitskameras aus explodieren zu sehen oder Droiden neu zu programmieren, damit sie Dinge für euch aus dem Weg schaffen, dann wollt ihr ganz bestimmt die genannten Fertigkeiten steigern wollen. Reparieren ist besonders nützlich, da bestimmte Dinge im Spiel (z.B. HK-47) nur vom Hauptcharakter repariert werden können. Überreden ist ebenfalls nützlich. Da es aber keine Klassenfertigkeit ist, müsst ihr euch entscheiden, ob ihr wortgewandt werden wollt oder die Fertigkeitenpunkte aufspart und auf das Jedi-Talent (Macht Überredung) wartet. Entscheidet euch für eines, da ihr im Gegensatz zum Gauner nicht genug Fertigkeitenpunkte für alle habt.

Talente:

Auch die Talente sollten eure Entscheidungen widerspiegeln, wie ihr euren Charakter (am Meisten in Punkto Waffen und Kampfstil) erziehen wollt. Für den den Laserschwerteinsatz würde ich beispielsweise, auf Grund des niedrigeren Angriffsbonus des Spähers, die "Duelle" Reihe dem "Kampf mit zwei Waffen" vorziehen. Das wird aber auch wieder davon beeinflusst welche Jedi-Klasse ihr später wählen werdet. Da ihr Unruhe geschenkt bekommt, empfiehlt es sich sehr dieses Talent zu meistern.

Jedi-Gesandter (Jedi Consular)

Vorteile:

- Mehr Machtpunkte als andere Jedi-Klassen
- Bekommt mehr Mächte
- Machtfokus steigert die Effizienz der Mächte

Nachteile:

- Niedriger Angriffsbonus
- Niedrige Trefferpunkte

Trefferpunkte/Stufe: 6

Fertigkeitenpunkte/Stufe: (2 + Intelligenz Modifikator) / 2

Machtpunkte/Stufe: 8

Zusätzliche Klassenfertigkeiten:

- Computerkenntnisse
- Bewusstsein
- Überreden
- Reparieren
- Verletzungen heilen

Zusätzliche Talente:

- Exotische Waffenfertigkeit: Laserswert
- Jedi-Verteidigung
- Machtfokus

Gesandte sind die Vermittler der Jedi. Sie sind bestrebt für die Balance im Universum zu sorgen und konzentrieren sich auf ihre Macht, statt auf physikalische Kämpfe. Stellt sie euch wie Meister Yoda oder Senator Palpatine vor. Gesandte bekommen die meisten Mächte, Machtpunkte und mit ihrem Machtfokus werden sie zu den effektivsten Anwendern dieser, unter allen Jedi Klassen. Im Gegenzug sind sie die schlechtesten Kämpfer. Sie lassen ihren Körper nahezu verkommen, um die Macht richtig nutzen zu können. Der traditionelle Gesandte sollte über hohe Weisheit und Charisma verfügen, um seine Mächte unabwendbar zu machen.

Fertigkeiten sind beim Gesandten dünn gesät, da sie nur sehr wenige Fertigkeitenpunkte erhalten. Nutzt sie also wo immer es euch gefällt.

Die Talente hängen von eurem Spielstil ab. Eher defensive Macht-werfende Gesandte werden ein einzelnes Laserschwert mit "Duelle" verwenden wollen. Da dieses selbst bei der Anwendung von Mächten einen passiven Bonus spendet. Während die abenteuerlicheren Gesandte mit einer solideren Grundklasse Talente mit größerem Angriffsbonus bevorzugen werden. Oder vollkommen selbstmörderisch in den "Kampf mit zwei Waffen" investieren.

Das Spezialtalent des Gesandten, Machtfokus, erhöht den Schwierigkeitsgrad für Gegner, wenn sie versuchen einen Rettungswurf gegen seine Mächte zu würfeln. Da ihr es bereits habt, solltet ihr auch gehörig Gebrauch davon machen. Als Gesandter ist es euch quasi in die Wiege gelegt die Würgen-, Blitz- und Lähmungsreihe zu wirken. Es ist einfach spaßig mit Flächeneffekten wie Machtwelle, Machtsturm und Lähmungsfeld zu spielen. Alle Gesandte sollten außerdem über Machtunterdrückung und Machtbruch nachdenken, um die Verteidigungen der gegnerischen Jedi zu durchdringen.

Jedi-Hüter (Jedi Guardian)

Vorteile:

- Hoher Angriffsbonus
- Einzige Klasse die sich auf Laserschwerter spezialisieren kann
- Hohe Trefferpunkte
- Mehr Talente als bei allen anderen Jedi-Klassen
- Machtsprung

Nachteile:

- Sehr wenig Machtpunkte

Trefferpunkte/Stufe: 10

Fertigkeitenpunkte/Stufe: (2 + Intelligenz Modifikator) / 2

Machtpunkte/Stufe: 4

Zusätzliche Klassenfertigkeiten:

- Bewusstsein
- Überreden
- Verletzungen heilen

Zusätzliche Talente:

- Exotische Waffenfertigkeit: Laserschwert
- Jedi-Verteidigung
- Machtsprung

Hüter sind die Krieger der Jedi, jene die im Umgang mit dem Laserschwert am Besten geübt sind. Als solche erhalten sie mehr Talente als die anderen Jedi-Klassen (jedoch nicht so viele wie der Soldat). Sie können sich auf Laserschwert spezialisieren, was ihnen +2 pro Treffer einbringt und mit ihrem Machtsprung sind sie buchstäblich in der Lage, schnell zu ihrem Gegner zu springen.

Selbstverständlich bleibt bei einem solchen Fokus auf die Waffe wenig Zeit fürs Training mit den Mächten. Somit erhält der Hüter die wenigsten Machtpunkte unter den Jedi. Es reicht in den meisten Kämpfen jedoch vollkommen aus, mit dem Laserschwert loszuschlagen und auf den Saft zu verzichten.

Ebenso gering fallen die Fertigkeitenpunkte des Hüters aus. Ihr dürft also davon ausgehen, dass eure Fertigkeiten nahezu einfrieren. Es sei denn ihr habt in etwas mehr Intelligenz investiert. Aber wozu braucht ihr sonst wohl eure Gefährten?

Die Talente, die ihr erhaltet, solltet ihr darauf versetzen so viel Schaden wie möglich mit dem Laserschwert anzurichten. Die Spezialisierung auf das Laserschwert solltet ihr auf alle Fälle in Betracht ziehen. Ein +2 Schaden pro Treffer ist nicht zu verachten, grade wenn ihr zwei Laserschwertklingen führt. Die Jedi-Verteidigung ist ebenfalls nützlich, um den Schaden in Feuergefechten gering zu halten. Da Hüter jedoch schon über einen guten Angriffsbonus verfügen und dieser der Ausschlag gebende Faktor für die Jedi-Verteidigung ist, liegt mehr Priorität auf Kampfstil oder aktiven Angriffstalente. Es sei denn ihr seid scharf darauf, jeden Blasterschuss direkt zu seinem Verursacher zurück zu schicken.

Zwischenzeitlich solltet ihr euch bereits entschieden haben, ob ihr ein, zwei oder ein Zweiklingen Laserschwert benutzen wollt und bereits im Vorfeld die entsprechenden Talente für euren Kampfstil gewählt haben. Falls ihr euch bislang noch nicht entschieden habt, werdet ihr wohl bei einem Laserschwert verbleiben (zwei ohne die Kampf mit zwei Waffen Talente bedeuten zu viele Mali), oder jetzt alles daran setzen müssen. Andernfalls könnt ihr auch jetzt noch Punkte auf Unruhe, Starker Angriff oder kritischer Treffer verwenden.

In Bezug auf die Mächte haben Hüter nicht wirklich genug Machtpunkte, damit sie sich auf Mächte für Angriffe konzentrieren können (und für gewöhnlich verfügen sie auch nicht über die Weisheit und das Charisma, um sie effektiv zu gestalten). Benutzt sie stattdessen um eure Verteidigung zu verbessern oder den Gegner zu beschäftigen, während ihr zum tödlichen Schlag ansetzt. Die Geschwindigkeits- oder Tapferkeitsreihe sind eine sehr gute Wahl. Upgraded Kurieren/Heilen oder Lebensentzug/Todesfeld, je nachdem welcher Seite ihr angehört. Wenn ihr weitere Punkte zu vergeben habt, entscheidet euch für Mächte, die mehrere Gegner immobilisieren. Die Machtwelle ist diesbezüglich sehr zu empfehlen. So

könnt ihr mit einem Machtsprung ins Getümmel springen und die meisten Gegner gleich darauf wieder zurückschleudern. Voll ausgebaute Lähmungsfeld, Droiden Zerstören oder Wahnsinn Reihen leisten ähnliche Dienste. Der Laserschwertwurf macht zwar garantierten Schaden, ist für diese Klasse aber nicht total ideal. Da ihr als Hüter gleich schnell selbst ins Gefecht springen könnt.



Jedi-Wächter (Jedi Sentinel)

Vorteile:

- Mehr Fertigkeitenpunkte als andere Jedi Klassen
- Immunitäten machen es schwerer den Jedi aufzuhalten

Nachteile:

- Niedriger Angriffsbonus

Trefferpunkte/Stufe: 8

Fertigkeitenpunkte/Stufe: (4 + Intelligenz Modifikator) / 2

Machtpunkte/Stufe: 6

Zusätzliche Klassenfertigkeiten:

- Bewusstsein
- Überreden
- Verletzungen heilen

Zusätzliche Talente:

- Exotische Waffenfertigkeit: Laserschwert
- Jedi-Verteidigung
- Machtimmunität: Angst

Wächter sind die Detektive der Jedi, stets bestrebt Ungerechtigkeiten aufzudecken. In einigen Beziehungen sind sie die schwächste Jedi-Klasse. Ganz einfach weil sie in der Lage sind alles zu machen und so auf keinem speziellem Gebiet besonders gut sind. Sie verfügen über mehr Trefferpunkte als Gesandte und können somit leichter Kämpfe überstehen. Sie haben jedoch einen niedrigeren Angriffsbonus als Hüter. Dafür aber wiederum mehr Machtpunkte als diese. Sie erhalten mehr Fertigkeitenpunkte als die anderen Jedi-Klassen, aber immer noch weniger als Späher oder Gauner. Doch Fertigkeitenpunkte sind bekanntlich nicht das Wichtigste im Spiel. Was macht so einen Wächter also aus?

Im Grunde alles was ihr wollt. Nur weil sie nicht auf etwas spezialisiert sind, heißt nicht, dass sie ineffektiv auf mehreren Gebieten sind. Der Trick besteht ganz einfach darin, die richtige Auswahl zu treffen. Ihr solltet problemlos in der Lage sein gut zu kämpfen und ein paar Mächte durch die Gegend zu wirbeln. Aber versucht nicht an alle Mächte gleichzeitig zu kommen. Konzentriert euch stattdessen darauf ein paar wenige Mächte, Fertigkeiten und Kampfstile zu meistern und ihr erhaltet einen gewaltigen Charakter.

Die Immunitätstalente des Wächters sind nicht so nützlich, wie die Talente der anderen Klassen, verleihen seinem Repertoire jedoch einen netten Touch. Sie sind von Anfang an immun gegen die komplette Angst Reihe der dunklen Seite, der Lähmungsreihe der hellen Seite und den Nebenwirkungen von kritischen Treffern oder Scharfschützen. Was so viel bedeutet, wie das ihr euch keine Gedanken darum machen müsst, dass euer Charakter im manövrierunfähig wird (tot vielleicht).

In Punkto Fertigkeiten des Wächters empfehlen sich die gleichen wie bei der vorangegangenen Klasse. Zieht in Erwägung Überredung aufzustocken, falls ihr euch gegen die Macht-Überredung entscheiden solltet. Besonders wenn ihr ein Soldat seid (worauf wollt ihr auch sonst die Punkte verschwenden?).

Talente wiederum sollten sich auf die Art der Laserschwertverwendung konzentrieren. Ich selbst würde "Duell", wegen des zusätzlichen Angriffsbonus (der dem niedrigen AB des Wächters entgegenwirkt), wählen. Andererseits hat es natürlich einen gewissen Reiz zwei Laserschwerter zu schwingen... Die Verbesserung der Jedi-Verteidigung ist ebenfalls ein guter Schachzug. Selbstverständlich solltet ihr in einer der Angriffsarten (Unruhe, Starker Angriff oder Kritischer Treffer) emporklettern. Den kritischen Treffer solltet ihr jedoch besser nur wählen, wenn ihr zuvor ein Gauner wart.

Die Mächte sind alle ähnlich nützlich und als Wächter habt nun glücklicherweise mehr Machtpunkte zur Verfügung als beim Hüter. Was euch zu mehr Variationen verhilft. Denkt nur daran eine Sparte komplett auszubauen, statt von allen die erste Stufe mitzunehmen.

Basis- und Jedi-Klassen

Knights of the Old Republic ermöglicht es euch einen Hauptcharakter mit einer der folgenden 3 Charakterklassen zu erschaffen.

Gauner (Scoundrel):

Gauner überleben durch List, die sie manchmal dazu zwingt, sich auf die falsche Seite des Gesetzes zu begeben. Intelligenz, Geschicklichkeit und Charisma sind Markenzeichen der Gauner.

Grundlegende Klassenattribute: 6 Gesundheit/Level, schnell wachsende Fähigkeiten, langsam zunehmende Talente.

Starttalente:

- Rüstungskennntnis: Leicht (Armor Proficiency: Light)
- Kritischer Treffer (Critical Strike)
- Scharfschütze (Sniper Shot)
- Waffenkennntnis: Blaster (Weapon Proficiency: Blaster Pistol)
- Waffenkennntnis: Blastergewehr (Weapon Proficiency: Blaster Rifle)
- Waffenkennntnis: Nahkampf (Weapon Proficiency: Melee Weapons)
- Schleichangriff (Sneak Attack 1)
- Glück des Gauners (Scoundrel's Luck)
- Duelle (Dueling)

Sollten euch die ganzen Regeln zu komplex sein, könnt ihr die Charaktererstellung überspringen. Das Spiel erschafft für euch sodann einen **Standardcharakter** mit den folgenden Werten:

Gesundheit (Vitality): 6

Verteidigung (Defence): 15

Stärke (Strength): 10

Geschicklichkeit (Dexterity): 16

Verfassung (Constitution): 10

Intelligenz (Intelligence): 14

Weisheit (Wisdom): 12

Charisma (Charisma): 14

Tapferkeit (Fortitude): 0

Reflexe (Reflex): 5

Willensstärke (Will): 1

Späher (Scout):

Späher erkunden ihre Umgebung und wissen dank ihrer Ausbildung, wie sie in ihr überleben können. Geschicklichkeit, Intelligenz und Weisheit sind die wichtigsten Fähigkeiten seines Spähers.

Grundlegende Klassenattribute: 8 Gesundheit/Level, durchschnittlich wachsende Fähigkeiten, durchschnittlich zunehmende Talente.

Starttalente:

- Rüstungskenntnis: Leicht (Armor Proficiency: Light)
- Rüstungskenntnis: Mittel (Armor Proficiency: Medium)
- Kritischer Treffer (Critical Strike)
- Unruhe (Flurry)
- Implantat Level 1 (Implant Level 1)
- Schneller Schuss (Rapid Shot)
- Waffenkenntnis: Blaster (Weapon Proficiency: Blaster Pistol)
- Waffenkenntnis: Blastergewehr (Weapon Proficiency: Blaster Rifle)
- Waffenkenntnis: Nahkampf (Weapon Proficiency: Melee Weapons)

Standardcharakter:

Gesundheit (Vitality): 9
Verteidigung (Defence): 13
Stärke (Strength): 12
Geschicklichkeit (Dexterity): 16
Verfassung (Constitution): 12
Intelligenz (Intelligence): 14
Weisheit (Wisdom): 12
Charisma (Charisma): 10
Tapferkeit (Fortitude): 3
Reflexe (Reflex): 5
Willensstärke (Will): 3

Soldat (Soldier):

Soldaten sind Meister des Kampfs in all seinen Formen und glauben, dass die beste Art, einen Kampf zu überleben, der Sieg ist. Geschicklichkeit, Verfassung und Stärke sind die wichtigsten Attribute eines Soldaten.

Grundlegende Klassenattribute: 10 Gesundheit/Level, langsam wachsende Fähigkeiten, schnell zunehmende Talente.

Starttalente:

- Rüstungskenntnis: Leicht (Armor Proficiency: Light)
- Rüstungskenntnis: Mittel (Armor Proficiency: Medium)
- Rüstungskenntnis: Schwer (Armor Proficiency: Heavy)
- Starker Angriff (Power Attack)
- Starke Explosion (Power Blast)
- Schneller Schuss (Rapid Shot)
- Waffenkenntnis: Blaster (Weapon Proficiency: Blaster Pistol)
- Waffenkenntnis: Blastergewehr (Weapon Proficiency: Blaster Rifle)
- Waffenkenntnis: Schwere Waffen (Weapon Proficiency: Heavy Weapons)
- Waffenkenntnis: Nahkampf (Weapon Proficiency: Melee Weapons)

Standardcharakter:

Gesundheit (Vitality): 12
Verteidigung (Defence): 12
Stärke (Strength): 16
Geschicklichkeit (Dexterity): 14
Verfassung (Constitution): 14
Intelligenz (Intelligence): 10

Weisheit (Wisdom): 12
Charisma (Charisma): 10
Tapferkeit (Fortitude): 4
Reflexe (Reflex): 2
Willensstärke (Will): 1

Jedi-Klassen:

Sobald ihr die Jedi-Academy auf Dantooine aufgesucht habt, könnt ihr euch für eine der 3 Jedi-Klassen entscheiden. Euer Charakter kann maximal die 20. Charakterstufe erreichen. D.h. ihr könnt z.B. zu einem Stufe 8 Späher und Stufe 12 Jedi-Wächter werden.

Jedi-Klassen werden verfügbar, nachdem der Charakter sich im Spiel der nötigen Ausbildung unterzogen hat. Während der Ausbildungszeit lernt er die Grundsätze des Jedi-Codes und wird gemäß seiner Fähigkeiten einer Jedi-Klasse zugewiesen.

Jedi-Hüter (Jedi Guardian):

Dieser Jedi kämpft gegen die Mächte der Dunklen Seite. In seiner Ausbildung stehen vor allem Kampf und das Beherrschen des Laserschwerts im Vordergrund.

Grundlegende Klassenattribute: 10 Gesundheit/Level, 4 Machtpunkte/Level, langsamer Fortschritt hinsichtlich der Fähigkeiten, schneller Fortschritt hinsichtlich der Talente.

Automatisches Bonus-Talent: Machtsprung (Force Jump)

Erlaubt es dem Spieler augenblicklich die Distanz einem Gegner innerhalb von 10 Metern zu verkürzen.

Jedi-Gesandter (Jedi Consular):

Dieser Jedi ist bestrebt, für Balance im Universum zu sorgen. Daher steht in seiner Ausbildung nicht der Kampf im Vordergrund, sondern eher mentale Fertigkeiten, die er benötigt, um die Macht beherrschen zu können.

Grundlegende Klassenattribute: 6 Gesundheit/Level, 8 Machtpunkte/Level, langsamer Fortschritt hinsichtlich der Fähigkeiten, langsamer Fortschritt hinsichtlich der Talente.

Automatisches Bonus-Talent: Machtfokus (Force Focus)

Macht es den Gegnern schwerer den Mächten des Spielers zu widerstehen.

Jedi-Wächter (Jedi Sentinel):

Dieser Jedi deckt Unrecht auf. Er strebt nach dem perfekten Ausgleich zwischen körperlicher und mentaler Kraft.

Grundlegende Klassenattribute: 8 Gesundheit/Level, 6 Machtpunkte/Level, durchschnittlicher Fortschritt hinsichtlich der Fähigkeiten, langsamer Fortschritt hinsichtlich der Talente.

Automatisches Bonus-Talent: Jedi Immunität (Jedi Immunity)

Macht den Spieler Immun gegen Furcht.

Fertigkeiten

Mit jeder neuen Stufe erhalten die Charaktere des Spiels, je nach ihrer gewählten Klasse, 2, 4 oder 8 Fertigkeitenpunkte, mit welchen sie ihre Fertigkeiten auf bestimmten Gebieten steigern können. Die folgenden Fertigkeiten stehen in Star Wars - Knights of the Old Republic zur Auswahl:

Computerkenntnisse:

Steht in Verbindung mit Intelligenz. Wird mit Computersonden verwendet, um sich Zugang zu Terminals zu verschaffen. Je schwieriger die Aufgabe, desto mehr Spikes werden benötigt. Die Fähigkeit reduziert die Anzahl benötigter Runden für insgesamt 4 Punkte um jeweils 1.

Sprenstoffeinsatz:

Steht in Verbindung mit Intelligenz. Wird verwendet, um Minen aller Schwierigkeitsgrade aufzustellen oder zu entschärfen. Entschärfung bringt +5 Punkte. Deaktivierung bringt +10 Punkte. Kann nicht ohne entsprechende Ausbildung verwendet werden.

Tarnung:

Steht in Verbindung mit Geschicklichkeit. Ermöglicht die Verwendung von Tarnungsgeneratoren und dem Tarnungsmodus. Im Kampf wird der Tarnungsmodus deaktiviert. Kann nicht ohne entsprechende Ausbildung verwendet werden.

Bewusstsein:

Steht in Verbindung mit Weisheit. Ist hilfreich beim Aufspüren versteckter Gegenstände oder Feinde. Diese Fähigkeit steht im Gegensatz zur Stärke eines Gegners oder der Detonationskraft einer Mine. Wenn sie erfolgreich angewendet wird, wird der Gegenstand bzw. Feind sichtbar. Bewusstsein ist stets aktiv, aber wenn der Charakter zu laufen beginnt, bekommt er einen Abzug von -5 Punkten.

Überreden:

Steht in Verbindung mit Charisma. Der Charakter versucht, seinem Gegenüber auf freundliche Weise wichtige Informationen zu entlocken oder Konflikte zu vermeiden. Je stärker diese Fähigkeit ausgebildet ist, desto extremer kann agiert werden. Nur verfügbar für den Hauptcharakter des Spiels.

Reparieren:

Steht in Verbindung mit Intelligenz. Wird verwendet zum Reparieren defekter Droiden. Je aufwändiger die Reparaturarbeiten, desto mehr Ersatzteile werden benötigt. Diese Fähigkeit reduziert die Anzahl benötigter Ersatzteile für 4 Punkte um jeweils 1. Beeinflusst außerdem die Anzahl der Gesundheitspunkte, wenn ein Gruppenmitglieds-Droide einen Kampfschaden behebt.

Sicherheit:

Steht in Verbindung mit Weisheit. Wird verwendet, um verschlossene elektronische Schlösser zu öffnen, und ist eine mögliche Option im Falle von verschlossenen Zielgegenständen. Sicherheitssonden im Gepäck sind weitere Standardoptionen und beeinflussen die Fähigkeit positiv. Nur verfügbar, wenn der Charakter Punkte auf diese Fähigkeit verwendet hat. Kann nicht ohne entsprechende Ausbildung verwendet werden.

Verletzungen heilen:

Steht in Verbindung mit Weisheit. Diese Fähigkeit wirkt sich bei der Heilung durch Medipacks auf die Anzahl der Gesundheitspunkte aus. Im Falle von wertvollen Medipacks hat die Heilung stärkere Auswirkungen.

Jedi-Kräfte

Alle Jedi Ritter erlangen bei einem Stufenaufstieg in ihrer Jedi-Klasse eine neue Macht. Die Macht unterscheidet sich in drei Teilbereiche: Universelle, Helle und Dunkle Macht. Ein Charakter erhält Punkte der Dunklen Seite, wenn er Jedi-Fähigkeiten durch grausame Aktionen missbraucht. Seine Erscheinung gleicht sich seinem Verhalten an, und er wird zunehmend bössartig. Sühne durch stetig gute Aktionen kann dies wieder umkehren. Einige Einsatzformen der Macht gehören von Natur aus entweder zur Hellen oder Dunklen Seite der Macht und kosten daher mehr Machtpunkte, wenn der Charakter der anderen Seite angehört.

Universelle Macht:

Geschwindigkeitsschub (Burst of Speed):

Voraussetzungen: Jedi

Mit Rüstung nicht möglich.

Dank dieser Fähigkeit kann sich ein Jedi 36 Sekunden lang mit doppelter Geschwindigkeit bewegen und erhält einen 2 Punkte-Bonus auf seinen Verteidigungswert.

Ritter-Geschwindigkeit (Knight Speed):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9, Geschwindigkeitsschub

Mit Rüstung nicht möglich.

Dank dieser Fähigkeit kann sich ein Jedi 36 Sekunden lang mit doppelter Geschwindigkeit bewegen. Gleichzeitig steigt sein Verteidigungswert um 4 Punkte. Darüber hinaus hat der Jedi einen zusätzlichen Angriff pro Runde.

Meister-Geschwindigkeit (Master Speed):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 15, Ritter-Geschwindigkeit

Mit Rüstung nicht möglich.

Dank dieser Fähigkeit kann sich ein Jedi 36 Sekunden lang mit doppelter Geschwindigkeit bewegen. Gleichzeitig steigt sein Verteidigungswert um 4 Punkte und er hat zwei zusätzliche Angriffe pro Runde.

Verbesserter Machtwiderstand (Force Resistance):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9

Mit Rüstung nicht möglich.

Diese Fähigkeit schützt dich vor direkten Machtangriffen feindlicher Jedi. Der Angreifer würfelt mit einem 20-Seiter (+ seinem Level) gegen SK 10 + das Level des Gegners. Ist das Würfelergebnis des Angreifers höher, ist die Attacke erfolgreich. Scheitert der Angriff, bleibt der Verteidiger unversehrt. Der Machtwiderstand bleibt 60 Sekunden lang aktiv.

Machtimmunität (Force Immunity):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 15, Verbesserter Machtwiderstand

Mit Rüstung nicht möglich.

Diese Fähigkeit schützt dich vor direkten Machtangriffen feindlicher Jedi. Der Angreifer würfelt mit einem 20-Seiter (+ seinem Level) gegen SK 15 + das Level des Gegners. Scheitert der Angriff, bleibt der Verteidiger unversehrt. Die Machtimmunität bleibt 60 Sekunden lang aktiv. Mit dem Machtsprung kann ein Jedi über einen Gegner springen und diesen gleichzeitig mit seinem Laserschwert attackieren. Dabei steigt seine Chance, den Gegner zu treffen, um 5

Punkte. Darüber hinaus verbessert sich sein Verteidigungswert um 2 Punkte. Gleichzeitig verdreifacht sich die Chance auf einen kritischen Treffer.

Beschränkung: Laserschwert erforderlich.

Mit Rüstung nicht möglich.

Geist verändern (Affect Mind):

Voraussetzungen: Jedi

Beeinflusse deine Gesprächspartner mit Hilfe der Macht. Ein Jedi mit dieser Fähigkeit hat in Gesprächen zusätzliche Möglichkeiten. Ausgefallene Befehle und willensstarke Personen verringern deine Erfolgchancen. Droiden können grundsätzlich nicht beeinflusst werden. Diese Fähigkeit kann nur der Charakter des Spielers beim Levelaufstieg auswählen.

Geist kontrollieren (Dominate Mind):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 6, Geist verändern

Beeinflusse deine Gesprächspartner mit Hilfe der Macht. Ein Jedi mit dieser Fähigkeit hat in Gesprächen zusätzliche Möglichkeiten. Da diese Fähigkeit wesentlich mächtiger ist, als die Fähigkeit "Geist verändern", können sich nur wenige Wesen dem Einfluss des Jedi entziehen. Droiden können nicht manipuliert werden. Nur der Hauptcharakter darf diese Fähigkeit beim Levelaufstieg auswählen.

Machtschoß (Force Push):

Voraussetzungen: Jedi

Schleudere deinen Gegner 5 Meter zurück. Dieser bleibt 3 Sekunden lang verletzt auf dem Boden liegen. Der Schaden entspricht dem Level des Angreifers. Nach einem erfolgreichen Reflex-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) wird der erlittene Schaden halbiert und der Angegriffene geht nicht zu Boden.

Machtwirbelsturm (Force Whirlwind):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9, Machtschoß

Dieser Malstrom aus Luft und Staub fügt der Zielperson alle zwei Sekunden 1/3 der Erfahrungsstufe des Angreifers Schaden zu. Nach dem Angriff ist das Opfer 12 Sekunden lang kampfunfähig. Durch einen erfolgreichen Reflex-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) wird der erlittene Schaden neutralisiert und der Angegriffene bleibt einsatzfähig. Droiden mit Energieschilden sind gegen derartige Angriffe immun

Machtwelle (Force Wave):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 15, Machtwirbelsturm

Diese Fähigkeit löst eine telekinetische Explosion aus. Alle Gegner im Umkreis von 15 Metern werden 5 Meter zurückgeschleudert und bleiben 6 Sekunden lang auf dem Boden liegen. Der Schaden entspricht dem eineinhalbfachen Level des Angreifers. Durch einen erfolgreichen Reflex-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) wird der erlittene Schaden halbiert und der Angegriffene geht nicht zu Boden.

Machtunterdrückung (Force Suppression):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9

Mit Rüstung nicht möglich.

Mit dieser Fähigkeit kannst du folgende Macht-Angriffe neutralisieren: Machtaura, Machtschild, Macht-Tapferkeit, Ritter-Tapferkeit, Geschwindigkeitsschub, Ritter-Geschwindigkeit, Energiewiderstand und Machtwiderstand. Neutralisierte Effekte können mit den nötigen Machtpunkten reaktiviert werden.

Machtbruch (Force Breach):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 15, Machtunterdrückung

Mit Rüstung nicht möglich.

Mit dieser Fähigkeit kannst du folgende Macht-Angriffe neutralisieren: Machtaura, Machtschild, Machtrüstung, Macht-Tapferkeit, Ritter-Tapferkeit, Meister-Tapferkeit, Geschwindigkeitsschub, Ritter-Geschwindigkeit, Meister-Geschwindigkeit, Energiewiderstand, Machtwiderstand und Machtimmunität. Neutralisierte Effekte können mit den nötigen Machtpunkten reaktiviert werden.

Laserschwert-Wurf (Throw Lightsaber):

Voraussetzungen: Jedi

Laserschwert erforderlich

Schleudere dein Laserschwert auf einen mindestens 5 Meter weit entfernten Gegner. Dieser Angriff trifft immer und verursacht alle 2 Level des Angreifers 1 bis 6 Punkte Schaden. HINWEIS: Am Ende der Runde kehrt das Laserschwert automatisch in die Hand des Jedi zurück.

Verbesserter Laserschwert-Wurf (Advanced Throw Lightsaber):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9, Laserschwert-Wurf

Laserschwert erforderlich

Schleudere dein Laserschwert auf drei Gegner gleichzeitig. Das erste Ziel muss mindestens 5 Meter, jedes weitere Ziel wiederum 5 Meter vom vorherigen Ziel entfernt sein. Dieser Angriff trifft immer und verursacht alle 2 Level des Angreifers 1 bis 6 Punkte Schaden.

HINWEIS: Am Ende der Runde kehrt das Laserschwert automatisch in die Hand des Jedi zurück.

Energiewiderstand:

Voraussetzungen: Jedi

Der Machtschild eines Jedi absorbiert die ersten 15 Schadenspunkte aller Schall-, Feuer-, Kälte- und Elektrizitätsattacken. Alle weiteren Schäden erleidet der Jedi selbst. Der Schild ist 120 Sekunden lang aktiv. Ein Jedi mit dieser Fähigkeit kann alle Sinnesbefehle der Macht einsetzen.

Verbesserter Energiewiderstand:

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9, Energiewiderstand

Mit dieser Fähigkeit kann ein Jedi alle Mitglieder seiner Gruppe mit Hilfe der Macht vor Giftattacken und Krankheiten schützen. Außerdem absorbiert der Machtschild die ersten 15 Punkte aller Schall-, Feuer-, Kälte und Elektrizitätsangriffe. Der Schild ist 120 Sekunden lang aktiv.

Dunkle Macht:

Verwunden (Wound):

Voraussetzungen: Jedi

Diese Fähigkeit löst bei deinem Opfer schmerzhaftes Ersticken aus. Diese verursachen 6 Sekunden lang alle 2 Sekunden Schaden (2/3 des Levels des Angreifers). Nach einem erfolgreichen Tapferkeit-Rettungswurf des Gegners (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) bleibt der Angegriffene unversehrt. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Würgen (Choke):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9, Verwunden

Würge einen beliebigen Gegner in Reichweite. Dieser wird betäubt und erleidet 6 Sekunden lang alle 2 Sekunden 2/3 der Erfahrungsstufe des Angreifers Schaden. Außerdem verliert er 24 Sekunden lang jeweils 4 Punkte Verfassung, Geschicklichkeit und Stärke. Gelingt der Tapferkeit-Rettungswurf (SK 5 + Level, Weisheits- und Charismabonus des Angreifers), verpufft die Wirkung des Angriffs. Droiden sind gegen Würge-Angriffe immun. Ein Jedi mit dieser Kraft kann alle Kontrollieren-Fähigkeiten einsetzen.

Töten (Kill):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 12, Würgen

Hat ein Jedi diese Fähigkeit, kann er selbst die stärksten Gegner mit einem einzigen Gedanken vernichten. Der Gegner röchelt und verliert innerhalb von 6 Sekunden die Hälfte seiner maximalen Gesundheitspunkte. Nach einem erfolgreichen Tapferkeits-Rettungswurf (SK 5 Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) entsprechen die verlorenen Gesundheitspunkte dem Level des Angreifers. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Langsam (Slow):

Voraussetzungen: Jedi

Diese Fähigkeit vernebelt 30 Sekunden lang die Sinne der Zielperson. Hinzu kommen Abzüge von 2 Punkten auf die Verteidigung, Reflex-Rettungswürfe und Angriffe. Ein erfolgreicher Willensstärke-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) hebt die Wirkung des Angriffs auf. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Leid (Affliction):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 6, Langsam

Füge deinem Opfer mit Hilfe der Macht eine Vergiftung zu. Misslingt der Tapferkeit-Rettungswurf (SK 20), verschlechtern sich die Attribute des Angegriffenen um jeweils 7 Punkte. (Dein Gegner verliert 21 Sekunden lang alle drei Sekunden einen Punkt.) Außerdem wird dein Opfer vorübergehend langsamer. Gelingt der Rettungswurf, bleibt der Angriff wirkungslos. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun. Ein Jedi mit dieser Kraft kann alle Veränderung-Befehle der Macht einsetzen.

Seuche (Plague):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 12, Leid

Mit Rüstung nicht möglich.

Vernichte deinen Gegner mit einer Seuche. Alle Attribute deines Opfers verschlechtern sich um jeweils 12 Punkte (jedes Attribut sinkt 12 Sekunden lang um 1 Punkt pro Sekunde). Außerdem wird die Zielperson deutlich langsamer. Das Opfer hat keinen Rettungswurf! Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Angst (Fear):

Voraussetzungen: Jedi

Versetze ein Wesen 6 Sekunden lang in Angst und Schrecken, damit es die Flucht ergreift. Nach einem erfolgreichen Willensstärke-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Weisheits- und Charisma-Modifikatoren) ist der Angriff wirkungslos. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Horror (Horror):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 6, Angst

Alle feindlichen Wesen im Umkreis von 5 Metern verfallen 12 Sekunden lang in einen katatonischen Angstzustand. Nach einem erfolgreichen Willensstärke-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) ist der Angriff wirkungslos. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Wahnsinn (Insanity):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 12, Horror

Mit dieser Fähigkeit weckst du in deinen Gegnern Angst und Zweifel. Alle Feinde im Umkreis von 10 Metern um das Ziel müssen einen Willensstärke-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) ausführen. Misslingt der Rettungswurf, bleibt das Opfer 12 Sekunden lang wie angewurzelt stehen. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Schock (Shock):

Voraussetzungen: Jedi

Mit Rüstung nicht möglich.

Attackiere einen Gegner mit einem Energieangriff. Die Zielperson erleidet (pro Level des Angreifers) 1 bis 6 Punkte Schaden (maximal 10 bis 60 Punkte). Nach einem erfolgreichen Willensstärke-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) wird der Schaden halbiert.

Blitz (Lightning):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9, Schock

Mit Rüstung nicht möglich.

Attackiere alle feindlichen Kreaturen in bis zu 16 Metern Entfernung mit einem Energieangriff. Dabei erleiden die Gegner (pro Level des Angreifers) 1W6 Punkte Schaden (maximal 10 bis 60 Punkte). Durch einen erfolgreichen Willensstärke-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) wird der Schaden halbiert.

Machtsturm (Force Storm):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 18, Blitz

Mit Rüstung nicht möglich.

Attackiere alle feindlichen Kreaturen im Umkreis von 10 Metern (um die Zielperson) mit einem mächtigen Energieangriff. Dabei verlieren die Gegner (pro Level des Angreifers) 1 bis 6 Macht- und Gesundheitspunkte (maximal 10 bis 60 Punkte). Durch einen erfolgreichen Willensstärke-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) wird der Schaden halbiert.

Lebensentzug (Drain Life):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9

Mit Rüstung nicht möglich.

Jedi mit dieser Fähigkeit sind in der Lage, sich mit der Lebensenergie anderer Wesen zu heilen. Dabei entzieht der Jedi seinem Opfer 1W4 Gesundheitspunkte pro Level (maximal 10 bis 40 Punkte). Nach einem erfolgreichen Willensstärke-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Weisheits- und Charisma-Modifikatoren) wird der Schaden halbiert. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Todesfeld (Death Field):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 18, Lebensentzug

Mit Rüstung nicht möglich.

Das Todesfeld entzieht allen Feinden in einem Umkreis von 10 Metern die Lebensenergie. Mit dieser Energie heilt der angreifende Jedi seine Wunden. Der Schaden beträgt 1W4 pro Level des Angreifers (maximal 10 bis 40 Punkte) Die regenerierten Gesundheitspunkte entsprechen dem Schaden des am schwersten verletzten Gegners. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Helle Macht:

Kurieren (Cure):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 6

Heile bei allen Mitgliedern deiner Gruppe im Radius von 15 Metern 5 Gesundheitspunkte (+1 Punkt je Charisma-Modifikator, Weisheits-Modifikator und Level des Jedi). Droiden können nicht geheilt werden!

Heilen (Heal):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufen 12, Kurieren

Heile alle Mitgliedern deiner Gruppe im Umkreis von 15 Metern. Jedes Gruppenmitglied regeneriert 10 Gesundheitspunkte (+1 Punkt je Charisma-Modifikator, Weisheits-Modifikator und Level des Anwenders). Gifte werden auf diese Weise neutralisiert. Droiden können nicht geheilt werden!

Machtaura (Force Aura):

Voraussetzungen: Jedi

Mit Rüstung nicht möglich.

Setzt ein Jedi diese Fähigkeit ein, verbessern sich seine Rettungswürfe und sein Verteidigungswert 20 Sekunden lang um 2 Punkte.

Machtschild (Force Shield):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 6, Machtaura

Mit Rüstung nicht möglich.

Setzt ein Jedi diese Fähigkeit ein, verbessern sich seine Rettungswürfe und sein Verteidigungswert 20 Sekunden lang um 4 Punkte.

Machtrüstung (Force Armor):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 12, Machtschild

Mit Rüstung nicht möglich.

Setzt ein Jedi diese Fähigkeit ein, verbessern sich seine Rettungswürfe und sein Verteidigungswert 20 Sekunden lang um 6 Punkte.

Macht-Tapferkeit (Force Valor):

Voraussetzungen: Jedi

Mit Rüstung nicht möglich.

Diese Fähigkeit verbessert die Rettungswürfe und Attribute eines Jedi und aller Mitglieder seiner Gruppe 20 Sekunden lang um 2 Punkte.

Ritter-Tapferkeit (Knight Valor):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9, Macht-Tapferkeit

Mit Rüstung nicht möglich.

Diese Fähigkeit verbessert die Rettungswürfe und Attribute eines Jedi und aller Gruppenmitglieder 20 Sekunden lang um 3 Punkte. Außerdem sind alle Mitglieder der Gruppe gegen Gift immun. Die Ritter-Tapferkeit ersetzt den Bonus der Macht-Tapferkeit.

Meister-Tapferkeit (Master Valor):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 15, Ritter-Tapferkeit

Mit Rüstung nicht möglich.

Diese Fähigkeit verbessert die Rettungswürfe und Attribute eines Jedi und aller Mitglieder seiner Gruppe 20 Sekunden lang um 5 Punkte. Außerdem sind alle Mitglieder der Gruppe gegen Gift immun. Die Meister-Tapferkeit ersetzt die Boni der Ritter- und der Macht-Tapferkeit.

Betäuben (Stun):

Voraussetzungen: Jedi

Mit dieser Fähigkeit kann ein Jedi seinen Gegner 9 Sekunden lang betäuben. Ein erfolgreicher Tapferkeit-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) hebt die Wirkung des Angriffs auf. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Lähmung (Stasis):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 9, Betäuben

Greift ein Jedi seinen Gegner mit dieser Fähigkeit an, kann sich dieser 12 Sekunden lang nicht bewegen. Nach einem erfolgreichen Tapferkeit-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) wird die Zielperson nicht betäubt, sondern nur langsamer. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Lähmungsfeld (Stasis Field):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 15, Lähmungsfeld

Mit Rüstung nicht möglich.

Diese Fähigkeit vernebelt die Sinne feindlicher Kreaturen im Umkreis von 10 Metern und versetzt diese für 12 Sekunden in einen katatonischen Lähmungszustand. Ein erfolgreicher Tapferkeit-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) hebt die Wirkung des Angriffs auf. Die Opfer werden in diesem Fall nur langsamer. Droiden sind gegen derartige Angriffe immun.

Droiden betäuben (Stun Droid):

Voraussetzungen: Jedi

Mit dieser Fähigkeit kannst du einen Droiden mit Hilfe eines Energiestrahls 12 Sekunden lang deaktivieren. Der zusätzlich erlittene Schaden entspricht dem Level des Angreifers. Ein erfolgreicher Tapferkeit-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Modifikatoren für Weisheit und Charisma) hebt die Deaktivierung auf und halbiert den Schaden.

Droiden deaktivieren (Disable Droid):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 6, Droiden betäuben

Alle Droiden im Umkreis von 5 Metern werden für 12 Sekunden deaktiviert. Der verursachte Schaden entspricht der Erfahrungsstufe des Angreifers. Ein erfolgreicher Tapferkeit-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Weisheits- und Charisma-Modifikatoren) hebt die Deaktivierung auf und halbiert den erlittenen Schaden.

Droiden zerstören (Destroy Droid):

Voraussetzungen: Erfahrungsstufe 12, Droiden deaktivieren

Füge allen Droiden im Umkreis von 6 Metern um den attackierten Droiden 1W6 Punkte Schaden (pro Level des Angreifers) zu und setze diese 12 Sekunden lang außer Gefecht. Nach einem erfolgreichen Tapferkeit-Rettungswurf (SK 5 + Level des Angreifers + dessen Weisheits- und Charisma-Modifikatoren) wird der Schaden halbiert.



Talente

Im Gegensatz zu Fertigkeiten werden Talente nicht mit Punkten aufgewertet. Jeder Charakter erhält je nach Klasse und erlangter Stufe ein weiteres Talent.

Passive Kampftalente

Nachdem diese Talente einmal ausgewählt wurden, bleiben sie aktiviert. Sie ermöglichen dem Charakter, spezielle Rüstungen, Waffen oder Gegenstände zu verwenden oder während eines Kampfes spezielle Boni zu erlangen.

Rüstungskenntnis, leicht: Der Charakter kann leichte Rüstungen tragen.

Folgetalente: Rüstungskenntnis mittel und Rüstungskenntnis hoch

Waffenkenntnis: Es gibt verschiedene Ausprägungen dieses Talents, und zwar jeweils eine für jede Waffenart im Spiel. Ein Charakter kann eine Waffenart nicht verwenden, wenn er keine besonderen Kenntnisse und Fertigkeiten dafür hat. Mit zunehmendem Fortschritt des Charakters erhält er Boni für ausgewählte Waffenarten.

Waffenarten: Nahkampf, Blaster, Blastergewehr, schwere Waffen, Laserschwert.

Folgetalente: Waffenfokus Spezialisierung

Duelle: Verbessert Angriffsbonus und Verteidigung, wenn nur eine Waffe verwendet wird.

Folgetalente: Verbesserte Fertigkeiten in Duellen

Kampf mit zwei Waffen: Verringert die Abzüge fürs Kämpfen mit jeweils einer Waffe pro Hand und für den Gebrauch von Waffen mit jeweils zwei Klingen.

Folgetalente: Verbesserte Fertigkeiten im Kampf mit zwei Waffen.

Ausgleichen: Der Charakter erhält einen Bonus für alle Rettungswürfe.

Folgetalente: Verbessertes Ausgleichen.

Zähigkeit: Der Charakter erhält Bonus-Gesundheitspunkte für jeden Level.

Folgetalente: Verbesserte Zähigkeit

Aktive Kampftalente

Diese Talente ermöglichen es dem Charakter, während des Kampfes spezielle Angriffe auszuführen. Sie müssen während des Kampfes über ds Aktionsmenü aktiviert werden.

Kritischer Treffer: Verbessert die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Schlags gegen den Feind im Nahkampf

Folgetalente: Verbesserte kritische Treffer

Unruhe: Der Charakter erhält im Nahkampf pro Runde eine zusätzliche Angriffsmöglichkeit.

Folgetalente: Verbesserte Unruhe

Starker Angriff Vergrößert den Schaden bei Angriffen im Nahkampf.

Folgetalente: Verbesserter Starker Angriff

Starke Explosion Vergrößert den Schaden bei Angriffen mit Feuerwaffen oder Blastern.

Folgetalente: Verbesserte starke Explosion

Schneller Schuss: Erhöht die Anzahl von Angriffen bei Verwendung von Feuerwaffen oder Blastern.

Folgetalente: Verbesserter schneller Schuss

Scharfschütze: Erhöht die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Treffers bei Verwendung einer Feuerwaffe oder eines Blasters.

Folgetalente: Verbesserter Scharfschütze

Fähigkeitentalente

Diese Talente beschenken dem Charakter Boni in Bezug auf seine Fähigkeiten.

Vorsicht: Bonus für Sprengstoffeinsatz und Tarnungsfähigkeit.

Folgetalente: Verbesserte Vorsicht.

Empathie: Bonus für Überreden, Bewusstsein und Verletzungen Heilen.

Folgetalente: Verbesserte Empathie

Technik-Experte: Bonus für Reparieren, Sicherheit und Computerkenntnis

Folgetalente: Verbesserter Technik-Experte

Komplettlösung - Taris

Im Anschluss an das Einführungstutorial und eurer Landung mit der Fluchtkapsel, findet ihr euch in eurem Unterschlupf wieder. Dieser Unterschlupf wird während eures Aufenthalts auf Taris euer Hauptquartier sein. Zu diesem könnt ihr jederzeit (über eine Option im Menü) zurückkehren, um dort eure Gruppenzusammenstellung neu festzulegen oder eure Ausrüstung aufzurüsten.

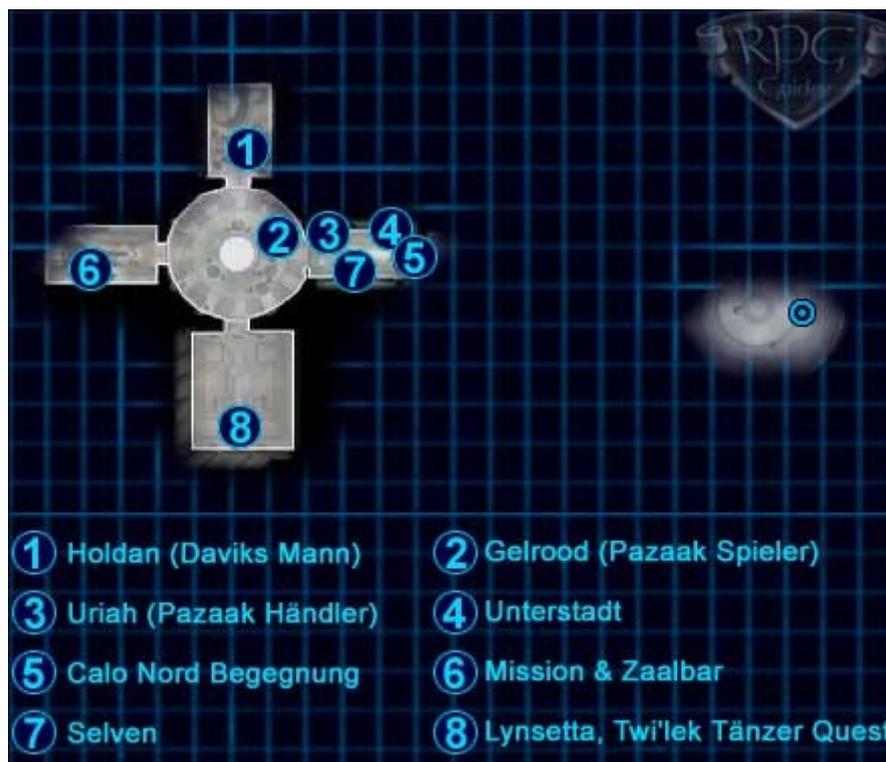


Nachdem ihr aus eurem zweiten Nickerchen erwacht seit, erscheint Carth und stellt sich euch ein zweites mal vor.

Es gibt schier unzählige Wege das Spiel durchzuspielen und es scheint unmöglich alle Dialogoptionen zu dokumentieren. Glücklicherweise ist es aber für Gewöhnlich mehr als einfach die deutlich zur dunklen/hellen Seite führenden Antworten auseinander zu halten. Gleiches gilt für eure Handlungen. Ich versuche diese Lösung so detailliert es geht zu halten, möchte euch aber dennoch die Option offen halten, das Spielgeschehen selbst zu bestimmen. Daher werde ich im folgenden Text nur Dialoge aufführen, welche nur auf eine Weise zu lösen sind und andernfalls lediglich aufzeigen, welche Antworten zu hellen oder dunklen Machtpunkten führen.

Wählt im Gespräch mit Carth also die Dialoge, welche euch am besten gefallen. Wie ihr erfährt, hat er die Landung unbeschadet überstanden und hat es sogar geschafft, euch von der Absturzstelle in das Apartment zu tragen. Er glaubt, dass Bastilas Fluchtkapsel ebenfalls auf Taris gestürzt sei. Da sie der Mittelpunkt des Sith-Angriffs an Board der Endar Spire war, besteht euer derzeitiges Hauptziel darin, sie ausfindig zu machen und zu befreien. Denn, wie sollte es auch anders sein, wird Taris von den Sith kontrolliert. Im Anschluss an das Gespräch erhaltet ihr 350 Erfahrungspunkte. Öffnet das Gepäckfach und nehmt die Computersonden und Medkits an euch. Wenn ihr wollt, könnt ihr bereits euren Vibroklingenprototyp mit der Vibrationszelle aufrüsten, die ihr an Board der Endar Spire gefunden habt. Ich würde damit jedoch noch etwas warten. Verlasst das Apartment mit Carth.

Unaufhaltsam lauft ihr in eine Auseinandersetzung zwischen einigen Sith und ein paar Außerirdischen. Es hat den Anschein, als würden die Sith des öfteren die nicht menschlichen Spezies belästigen... Als die Sith eure Gegenwart bemerken, könnt ihr einem Kampf nicht mehr ausweichen. Schaltet sie kurzerhand aus. Der überlebende Außerirdische, Duros, beginnt im Anschluss daran ein Gespräch mit euch. Sucht euch wiederum die schönsten Dialoge raus. Wenn ihr Duros fragt, ob den keiner nach den Leichen suchen wird, willigt er ein diese zu beseitigen. In dem am Boden Rucksack findet ihr einige Waffen und Medikamente.



Durch den Kampf solltet ihr genug Erfahrungspunkte gesammelt haben um aufzusteigen. Für den Anfang solltet ihr euch auf die "Verletzungen heilen" Fertigkeit konzentrieren. Als Jedi der Hellen Seite könnt ihr später darauf verzichten, aber für den Anfang wird sie euch gute Dienste leisten. Als Talent empfehle ich Unruhe, da ihr euch für euren Hauptcharakter auf Nahkampffähigkeiten und weniger auf Schusswaffen beschränken solltet. Durch seine Laufbahn zum Jedi machen letztere wenig Sinn. Begeht euch anschließend im Uhrzeigersinn den Gang entlang. Die erste Tür auf der rechten Seite wird als einfache Sicherheitstür ausgewiesen. Hinter ihr befindet sich Dia's Nebenquest. Wenn ihr wollt, könnt ihr die Tür mit Carth Fähigkeiten öffnen und diese erledigen. Doch für den Augenblick redet zunächst mit Larrim, knapp hinter der Tür auf dem Gang. Er ist ein Händler und wird versuchen, seine Energieschilder an den Mann (oder die Frau) zu bringen. Schaut euch sein Angebot ruhig an. Doch zum derzeitigen Zeitpunkt dürfte dieses euren Kontostand überschreiten. Davon abgesehen gibt es auf Taris auch Händler mit besseren Preisen. Stattdessen könnt ihr jedoch eure überschüssigen Gegenstände verkaufen. Larrim bemerkt außerdem, dass der Pförtner, Kadir, ein paar Informationen bereit hält, da die illegalen Aliens ihn bereits als senil ansehen. Falls er euch bisher noch nicht begegnet ist, lauft ihr ihm gleich vermutlich in die Arme. Er

streunt permanent durch den Gang. Befragt ihn über Taris. Er wird euch berichten, dass die Cantina vermutlich der ideale Ort ist, um an Informationen über die Ober- und auch Unterstadt zu gelangen, wo die Swoop Banden herrschen. Ferner erzählt er, dass Kebla Yurts Laden, in der Nähe der Cantina, der beste Ort ist, um Ausrüstung zu erwerben.

Bevor ihr weiter in die Oberstadt geht, benutzt eure (oder Carth) Sicherheitsfertigkeit dazu, die verbleibenden Sicherheitstüren auf dem Gang zu öffnen. Hinter zwei der drei befinden sich Leute und hinter allen findet ihr entweder einen Truhe oder ein Tasche mit Gegenständen. Ihr könnt alle gefahrlos an euch nehmen, auch wenn die Besitzer direkt daneben stehen. Wenn ihr durch seid, nehmt die Tür zur Oberstadt (die südlichste Tür des Kreises). Falls eure Trefferpunkte zwischenzeitlich nicht mehr so rosig aussehen, könnt ihr zuvor halt in eurem Apartment machen. Dort erhaltet ihr immer wieder volle Lebenskraft.

In der Oberstadt erhaltet ihr vom Spiel zunächst eine Erläuterung des Transit-Systems (ihr könnt über den Kartenbildschirm fasst immer mit X zu eurem Stützpunkt und wieder zurück reisen). Wenn ihr dieses nun vollzieht, beendet ihr die Transit-System Quest.

Selbstverständlich könnt ihr euch das auch für später aufsparen.

Euer nächstes Ziel liegt nördlich. Sobald ihr die Fontäne passiert habt, dürfte das Spiel euch mitteilen, dass Carth mit euch reden möchte. Wählt die netter Kerl Dialoge und erfahrt mehr über Carth. Fahrt nördlich fort bis ihr den Eingang zum Kebla Yurts Geschäft auf der rechten Seite seht. Tretet ein und verkauft euren Vibroklingen-Prototyp, 2 Standard Vibroklingen, 2 Blaster, 1 Adrenalin-Stimulant und eine eurer beiden Blastergewehre. Somit solltet ihr jetzt ungefähr 300 Credits haben. Kauft davon ein Vibroschwert und lauft zurück zur Fontäne.

Folgt den Straßenverlauf nach Osten bis ihr auf eine weitere Fontäne stößt. Nördöstlichen davon belästigen 2 Kopfgeldjäger einen armen alten Mann. Unter normalen Umstände würden sie ihn umbringen. Aber da ihr der Szenerie nun als Augenzeuge beiwohnt, hat sich die Situation ein wenig geändert.

Heller Pfad:

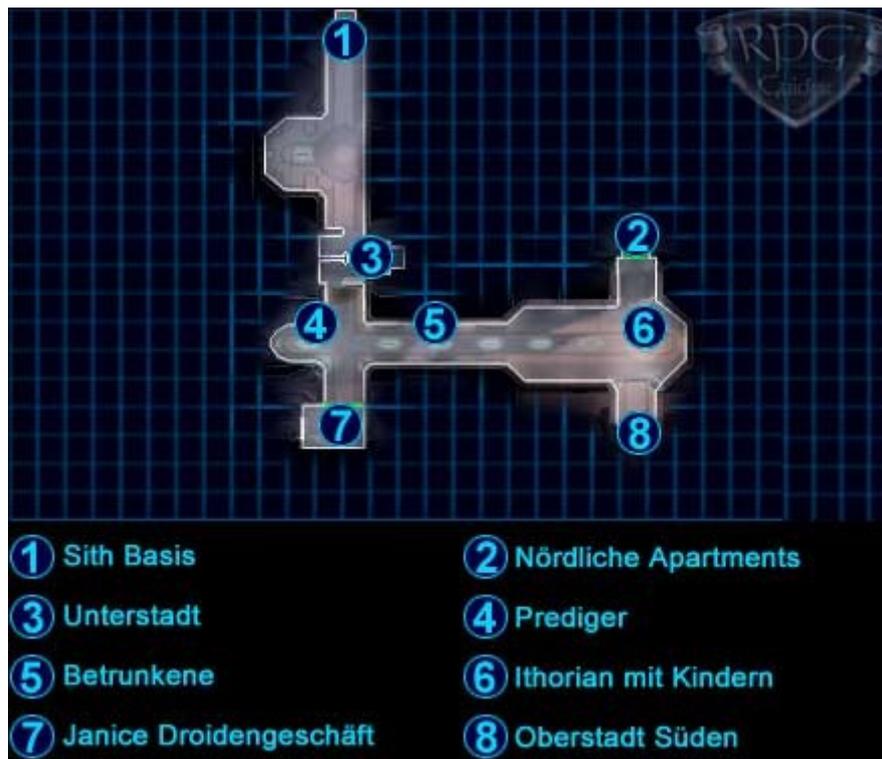
Bittet die Kopfgeldjäger freundlich den Man gehen zu lassen. Wie zu erwarten war, greifen sie euch darauf hin an. Schaltet sie mit eurem neuen Schwert und den Unruhe Talent aus. Für die Tat erhaltet ihr Punkte für die Helle Seite der Macht (HS). Der alte Man wird euch dafür danken, jedoch schuldet er Davik dadurch noch immer Geld und das wird unweigerlich zu seinem Tod führen. Sagt ihm, dass ihr helfen könnt und übergebt ihm 100 Credis. Er rennt sodann davon und ihr erhaltet weitere HS Punkte und 250 XP. Die gespendeten Credits gewinnt ihr zurück, wenn ihr die Leichen der Kopfgeldjäger durchsucht.

Dunkler Pfad:

Bedauerlicherweise gibt es keinen Weg hier Erfahrung zu sammeln und keine HS Punkte zu bekommen. Sagt den Kopfgeldjägern, dass ihr ihnen eine Lektion erteilen werdet. Um nun wieder an DS Punkte zu gelangen, müsst ihr dem alten Mann seine Credits wegnehmen. Das beschert euch außerdem 250 XP.

Begeht euch nun südlich zur Klinik. Öffnet die Tür und schaut euch nach Zelka um. Redet mit ihm über die Rakghoul Seuche und fragt ihn, ob es ein Heilmittel gibt. Sagt ihm anschließend, dass ihr möglicherweise das Heilmittel von den Sith Wachen holen könnt und das ihr es ihm organisiert. Sobald ihr versucht das medizinische Zentrum wieder zu verlassen, redet euch

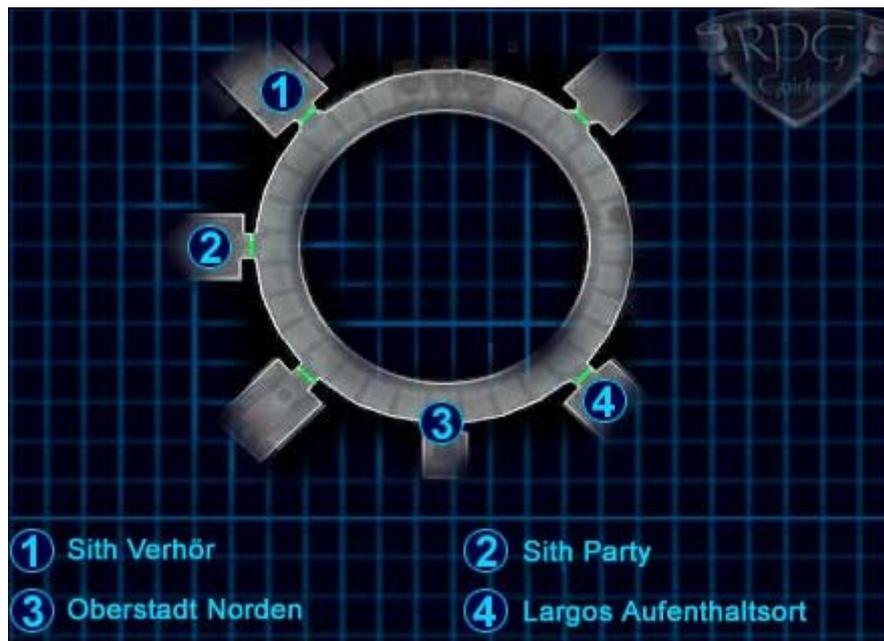
sein Gehilfe an. Er erzählt euch, dass Davik das Serum ebenfalls in die Finger bekommen möchte und dafür einen guten Preis bezahlen würde. Als guter Charakter solltet ihr ihm antworten, das ihr es Zelka übergeben werdet, damit er mehr Leuten helfen kann. Falls es euch nach weiteren Helle Macht Punkten gelüftet, dann fragt Zelka nach den Rettungskapseln. Er wird euch daraufhin sagen, dass er nichts von Rettungskapseln wisse. Bleibt standhaft und antwortet ihm, dass sich das aber nicht so anhörte. Er wird nochmals beteuern, nichts zu wissen. Schafft ihr es daraufhin ihn zu überzeugen, dass ihr nicht mit den Sith zusammenarbeitet, wird er euch ein kleines Geheimnis zeigen, was euch die entsprechenden HM Punkte beschert.



Nun führt der Weg zwangsläufig nur noch nach Norden. Wechselt also die Karte zum nördlichen Abschnitt der Oberstadt, um auf einer fast identischen Karte zu landen. Geht direkt weiter gen Norden in die Apartments. Folgt dem Verlauf nach Oben und entleert die ersten beiden Räume ihrer Habseligkeiten. An der dritten Tür erwartet euch ein Sith, welcher euch bittet weiter zu gehen. Aber hört ihr auf so was? Natürlich nicht. Im Inneren befindet sich ein weiterer Sith, welcher einen Außerirdischen verhört. Er fragt unentwegt nach einer Sith Uniform, von der der Alien aber nichts zu wissen scheint. Fragt was dort vor geht, um von dem Sith erneut zu hören, das ihr bitte weitergehen möchtet. Stellt euch stur und weist den Sith darauf hin, dass der Alien vielleicht wirklich nichts über die Uniform weiß. Daraufhin dreht der Sith ein wenig durch und weist euch darauf hin, euch da raus zu halten, wenn ihr wisst was gut für euch ist. Macht ihm klar, dass ihr nicht zulassen werdet, das sie den Außerirdischen töten. Siehe da, ihr habt 3 neue Feinde gewonnen. Schaltet sie aus und redet mit dem Außerirdischen. Wie er euch berichtet, hat er die Uniformen in der Tat für die Bek gestohlen und sie Gadon gegeben.

Wenn ihr ihn nach Gadon befragt, erfahrt ihr, dass er in der Unterstadt ist. Lasst den Außerirdischen laufen und sammelt die Überreste der Sith Wächter ein. Bei einem solltet ihr eine Sith Uniform finden. Plündert ebenfalls die Feldkiste und nehmt euch die restlichen

Apartments ebenfalls vor. In einem der verschlossenen Apartments stoßt ihr auf [Largo, auf dessen Kopf eine Belohnung ausgesetzt ist](#).



Verlasst die Apartments zum nördlichen Abschnitt der Oberstadt. Lauft zum westlichen Ende des Gehweges und anschließend nördlich zum Fahrstuhl. Wenn ihr versucht den Fahrstuhl zu betreten, hält die Sith Wache euch auf. Pausiert das Spiel und wechselt im Inventar eure Kleidung auf die zuvor gefundene Sith Uniform. Jetzt könnt ihr den Fahrstuhl ungehindert benutzen und in die [Unterstadt](#) abtauchen.

Unterstadt



In der Unterstadt angekommen könnt ihr die Rüstung wieder ablegen und ggf. Carth geben. Nach ein paar Schritten wohnt ihr einer Auseinandersetzung zwischen den rivalisierenden Gangs bei. Die Vulkars schalten die Beks schnell aus und wenden sich danach euch zu. Schaltet die 3 wie gewohnt mit einem Unruhe Angriff aus und plündert die Leichen.

Folgt dem Weg nach Westen zur Cantina, wo ihr eine eindrucksvolle Vorstellung von Carlo Nord erleben dürft (macht nicht den Fehler mit ihm zu reden). Laft herum bis ihr die Einführung von Mission Vao ebenfalls gesehen habt und unterhaltet euch mit ihr. Nachdem sie gegangen ist, könnt ihr die Cantina ebenfalls verlassen. Sucht nun die fasst gegenüber liegende Bek Basis auf. Falls einer eurer Charaktere die Sith Uniform an haben sollte, ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um sie wieder abzulegen.

Sagt der Wache, vor der Basis der geheimen Bek, dass ihr Gadons Hilfe benötigt. Auf die Phrase, dass ihr ein Verbündeter gegen ihre Feinde sein könntet, lässt sie euch die Basis betreten. Laft gradewegs durch bis zu Gadons Schreibtisch und sprecht ihn an. Sein Bodyguard wird euch zu stoppen versuchen, aber Gadon pfeift sie zurück. Redet



mit ihm über die Fluchtkapsel und das Swoop Rennen. Auf diesem Wege erfahrt ihr, dass Bastila gefangen genommen wurde und nun der Preis des Swoop Rennens ist.

Bittet ihn um Hilfe, woraufhin er euch empfiehlt, Mission Vao zu suchen, um in die Vulkar Basis zu gelangen. Sie befindet sich in den Slums und kennt den Weg. Wenn ihr großspurig tönt, ihr hättet eine Uniform, mit der ihr an den Wachen vorbei in die Slums könnt, weißt euch Gadon darauf hin, dass ihr damit nur an den Wachen der Oberstadt vorbei kommt. Auf dieser Ebene braucht ihr schon die richtigen Papiere dafür. Aber auch dabei kann Gadon euch helfen. Im Austausch für die Uniform, übergibt er euch diese. Keine Angst, mit den Papieren wird die Uniform ohnehin unnötig.



Nächster Stop: Slums. Verlasst die Bek Basis und folgt dem Gang weiter nach Westen. Die euch entgegenkommenden Vulkars solltet ihr wie üblich mit Unruhe ausschalten und looten. Vor der zweiten Vulkar Begegnung dürft ihr eine Auseinandersetzung zwischen Canderous Ordo und den Vulkars erleben. Letzterer wird sich später eurer Gruppe anschließen. Derzeit solltet ihr ihn jedoch ignorieren. Zeigt der Wache am Fahrstuhl eure Papiere und fahrt mit dem Fahrstuhl hinunter in die

[Slums](#)

Die Slums



Das Empfangskomitee dieser Ebene spiegelt sich in zwei Buben wieder, die Wegzoll von euch erstehen wollen. Sie verlangen nur 5 Credits, welche sie in Wirklichkeit für Medikamente, Nahrung und Kleidung benötigen. Ihr tut dementsprechend gut daran, ihnen mehr zu geben. Für 20 Credits erhaltet ihr einen HS Bonus. Nachdem sie davon gerannt sind folgt eine Begrüßung, durch eine weitere Bewohnerin der Slums. Seid nett zu Shaleena und befragt sie nach dem gelobtem Land und allem anderen. Erkundet die Slums in Richtung Norden. Igear wird versuchen euch etwas aus seinem "Geschäft" anzudrehen. Geht weiter zum Tor im Nordosten.

Der Torwächter und eine Frau streiten darum, das Tor zu öffnen und so das Leben der Bewohner zu gefährden bzw. das ein paar anderer zu retten. Die Frau bittet euch diesbezüglich um Hilfe. Leistet dem Folge und befiehlt dem Torwächter das Tor zu öffnen. Vernichtet die anrückenden Rakghouls und zieht euch wieder in die Sicherheit der Slums zurück. Die Aufgabe bringt euch leider keine HS Punkte, sondern nur ein gutes Ansehen seitens des Wächters.

Schaut euch bei den Hütten genauer um und redet mit Gendar und Rukil, welche Shaleena zuvor erwähnte. Gendar wird euch von Mission berichten und erwähnen das sie durch die Kanalisation wartet. Rurkil hingegen schwärmt von seinem gelobtem Land, das er bereits sein Leben lang sucht und das sein Lehrling verschwunden ist. Er wird euch bitten ihn zu finden. Da sich seine Leiche auf eurem zukünftigem Weg befindet, könnt ihr im getrost sagen, dass ihr ihn suchen werdet. Begeht euch wieder zum Tor zurück. Igear wird versuchen euch aufzuhalten, weil er ebenfalls ein Interesse an den Tagebüchern hat, die Rurkil sucht. Ihm die später die Tagebücher zu übergeben ist eindeutig der dunkle Pfad, da er sie lediglich vernichten will, um somit die Bewohner für Ewig an die Slums zu binden.

Kurz nachdem ihr das Tor passiert habt, läuft euch Mission in die Arme. Sie stammelt etwas davon das "sie ihn erwischt haben". Befragt sie genauer zu der Situation und sie wird euch versprechen, euch in die Vulkanar Basis zu bringen, wenn ihr Zaalbar ausfindig macht. Stattet euer neustes Gruppenmitglied mit einem Blastergewehr aus und erkundet die Gegend entlang der nordöstlichen Dorfmauern. So begegnet ihr ein weiteres mal Canderous. Das Gespräch mit ihm und seinen Männern endet als eine neue Gruppe Rakghouls angreift. Unterstützt die Soldaten im Kampf. Sobald der Kampf vorüber ist verdrückt sich Canderous und ihr solltet einen Level aufgestiegen sein. Erkundet das Gebiet weiter nach Nordwesten. In der Nähe des Lichtes in nordwestlicher Richtung findet ihr eine Leiche. Nehmt deren Habseligkeiten an euch. Unter denen sich das Tagebuch des Lehrlings befindet.

Zurück im Dorf, habt ihr die unangenehme Aufgabe, Rurkil zu erzählen, dass sein Lehrling tot ist. Er bittet euch sodann, die anderen Tagebücher zu finden, damit der Tod seines Lehrlings nicht völlig vergebens war. Die Frau im Süden wacht über infizierte Bewohner. Von ihr könnt ihr euch jederzeit heilen lassen. Wenn ihr von dort aus wieder gen Norden zu Igear geht, wird Carth mit euch reden wollen. Er will über die letzten Minuten an Board der Endar Spire reden und was ein Zufall es doch ist, dass ihr einer der einzigen Überlebenden seid. Regt euch nicht darüber auf, sondern entgegnet ihm mit Gelassenheit. Geht weiter zu Igear. Er bietet euch nun 100 Credits, wenn ihr ihm die anderen Tagebücher bringt. Als Charakter der guten Seite solltet ihr darauf jedoch nicht eingehen.

Verlasst das Dorf abermals durch das Tor und lauft nach Osten zu den Sith. Der Ranghöchste des Trupps faselt irgend etwas von einem abgesperrtem Bereich. Entgegnet ihm, dass ihr die entsprechenden Papiere habt und er berichtet euch von einer kürzlich verloren gegangenen Patrouille. Netterweise gibt er euch den Hinweis, dass sie im Süden verschwunden sind. Also nichts wie auf in den Süden und das Serum suchen. Radiert in Ruhe alle Rakghouls aus. Das sollte euch ausreichend Erfahrung bescheren, damit Mission und Carth zur Abwechslung ebenfalls mal wieder aufsteigen.

In der Gegend liegen ein Menge Sachen rum. Das wichtigste ist aber das Rakghoul Serum von der Sith-Leiche in der Südöstlichen Ecke, bei dem Kanalisationseingang. Macht kehrt und begeht euch wieder zur Heilerin der Slums. Auf dem Weg dort hin dürften Carth und Mission anfangen sich zu streiten. Mischt euch ein, beruhigt sie und ergreift nicht Partei für eine der Seiten. Entgegen der Warnungen der Heilerin geht es nun in den Käfig der Infizierten. Drei der Insassen verwandeln sich augenblicklich in Rakghouls. Tötet sie. Gebt den Überlebenden das Serum und kassiert eure HM Punkte. Zu eurer Freude ist noch genug von dem Serum übrig, um des Doc in der Klinik etwas abzugeben.

Lasst euch von der Heilerin ggf. von eurer Krankheit befreien und geht wiederum in Richtung Tor. Mission sollte sich mit ihrer Lebensgeschichte melden. Seit nett zu ihr. Begeht euch von Tor aus Nordwestlich zum [Kanalisationseingang](#), um diese zu betreten.

Die Untere Kanalisation



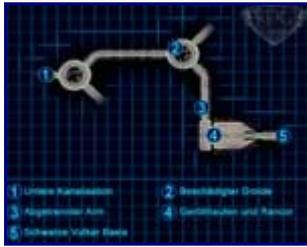
Folgt dem Geländerverlauf und ihr werdet auf eine Mine, in der Mitte des Weges, treffen. Wechselt zu Mission und lasst sie die Mine entschärfen oder bergen. Das wird euch hier unten oft passieren, also gewöhnt euch lieber daran. Wechselt zurück zu eurem Hauptcharakter und öffnet die Tür. 5 Rakghouls erwarten euch auf der anderen Seite. Schaltet sie wie üblich mit einer Unruhe Attacke aus. Seht euch nun nach einer abgemagerten Leiche um. Schnappt euch die Credits des Skeletts und durchquert die Tür in seiner Nähe. Sie sollte euch in einen Raum führen, der nach Südwesten verläuft. Folgt dem Verlauf des Raumes. Sobald dieser nach Norden wechselt, stoßt ihr auf eine Gamorrean Patrouille. Schaltet sie aus, öffnet die Tür zur Rechten und nehmt euch die darin umherstreunenden Gamorreans ebenfalls vor. Sie sind etwas härter als die bisherigen Rakghouls, also traut euch ruhig ein Medipack einzusetzen.

Geht den Pfad hinunter, so ihr die Gamorreans getötet habt und öffnet die nächste Tür. Diese sollte euch in den zentralen Raum mit einer Menge Gegner führen. Setzt sie alle samt außer Gefecht. Zwischenzeitlich sollte euer Hauptcharakter ein weiteres mal aufgestiegen sein. Wählt beim Aufsteigen als Talent die "Verbesserte Unruhe". Wenn ihr die Türen abläuft, meldet sie Mission bei einer zu Wort. Sie hat ein altes Schloss gefunden, welches sie zu öffnen vermag. Hinter der einst verschlossenen Tür, findet ihr Zaalbar! Er faselt irgendwas von einer Lebensschuld. Sagt ihm einfach, dass ihr euch geehrt fühlt und sein Gelöbnis akzeptiert. Im weiteren Gespräch hört ihr, dass der Eingang zur Vulkar Basis von einem Rancor bewacht wird.

Setzt Zaalbar statt Carth in eurer Gruppe ein und stattet ihn mit einem Blastergewehr aus. Nun müsst ihr nur noch den Eingang im Norden ausfindig machen. Er befindet sich in der Nähe eures Startpunkte. Geht also vom zentralen Raum, wo ihr Zaalbar gefunden habt, wieder den langen Gang zurück. Er wird nach Nordosten wechseln und im Startraum enden.

Öffnet die einzige Tür, welche noch verschlossen ist (im Südosten). Entschärft die dahinter liegende Mine wieder mit Mission. Dahinter stoßt ihr auf die Kraftfeldkontrollen. Wie vereinbart, deaktiviert Mission mit den ihr bekannten Codes das Kraftfeld. Der Gang dahinter führt euch in die Obere Kanalisation.

Die Obere Kanalisation



Hinter der Tür zum kreisförmigen Raum erwartet euch ein etwas größeres Begrüßungskomitee (4 Rakghouls und 2 Gamorreans). Wobei die Rakghouls die Gamorreans bekämpfen. Aber das interessiert euch eigentlich recht wenig. Vernichtet einfach alles was sich bewegt. Nehmt die nordöstliche Tür, folgt dem Verlauf nach Unten und tötet die Gamorreans ebenfalls. Die nächste Tür mündet in einen weiteren runden Raum, der von einem Droiden bewacht wird. Zerhackt den Droiden mit der verbesserten Unruhe und deaktiviert die Minen.

Hinter der südöstlichen Tür liegen weitere Minen, die es mit Mission zu entschärfen gilt. Kurz vor Ende dieses Ganges stoßt ihr auf einen abgetrennten Arm. Nehmt ihm den synthetisierten Duft ab. Hinter der nächsten Tür lauert der erwähnte Rancor. Aber keine Angst, er stellt in wenigen Augenblicken keine Gefahr mehr da. Lauft rüber zu dem Leichenstapel, klickt diesen an, wechselt zum Geben Bildschirm (mit X) und legt so den synthetisierten Duft mit einer hinein. (Nehmt auf keinen Fall die Granate an euch, da die Falle sonst nicht funktioniert!) Es folgt eine kurze Sequenz, in der der Rancor seine letzte Mahlzeit nimmt.

Alles was ihr jetzt noch machen braucht, ist den Fahrstuhl zur [Vulkar Basis](#) zu betreten, der am Ende des Ganges liegt, welchen der Rancor grade noch bewachte.

Schwarze Vulkar Basis

Jetzt fängt der Spaß an! Lauft hinüber zur Tür, öffnet sie und zerlegt den patrouillierenden Roboter. Wendet euch zunächst den beiden nördlichen Türen zu. Sie beinhalten einige Gegenstände, die ihr an euch nehmen solltet, und eine Mine, die Mission sicherlich entschärfen kann. Nachdem ihr diese geplündert habt, geht es in die entgegengesetzte Richtung. Wählt die mittlere der südlichen Türen. Schaltet den Vulkar Barkeeper und die beiden Rausschmeißer-Droiden aus, bevor ihr die Tür zur Rechten öffnet und den nächsten Rausschmeißer-Droiden auflöst. Den von dort aus im südlichen Raum befindlichen Vulkar-Koch könnt ihr ebenfalls zu Filet verarbeiten. Geht nun in den vorigen Raum zurück und redet mit der Kellnerin. Wenn ihr nett zu ihr seit, erfährt ihr etwas über Bastila und den Swoop-Triebwerksbeschleuniger-Prototypen. Sobald ihr sie gehen lasst, erhaltet ihr HM Punkte.

Folgt ihr durch die Tür, schaltet die beiden Wachen aus und lauft in die große Halle. Bezwingt den Vulkar im Süden und lauft um den Raum in der Mitte herum. Es erwarten euch zwei Droiden (ausschalten). Wechselt zu Mission, sodass ihr die Sicherheitstür öffnen könnt,

welche grade noch bewacht wurde. Im Inneren findet ihr einige nützliche Ausrüstungsgegenstände. Zieht den Militäranzug an und gebt Mission euren schwereren Kampfanzug.

Verlasst den Raum wieder, um die Gegend nach Westen zu erforschen. Recht schnell dürftet ihr auf eine weitere Sicherheitstür stoßen. Öffnet sie und gebt ein paar Schüsse auf den darin befindlichen Vulkar ab. Er wird sich Augenblicke später ergeben. Fragt ihn wer er ist, um zu erfahren, dass er zu den Schwarzen Vulkar gehört, ihren derzeitigen Anführer, Brejik, jedoch hasst. Wenn ihr ihm mitteilt, dass ihr ihn am Leben lasst, rennt er davon. Nehmt euch die Granaten und das Medipack aus der Schreibtischschublade, bei der er grade noch stand. Verlasst den Raum wieder und öffnet die Tür nebenan. Das Wachpersonal in diesem Raum, ist etwas zahlreicher. Blast den 5 oder 6 Vulkars die Lichter aus und nehmt die Sicherheitskarte an euch. Geht zurück zur Küche und von da aus östlich. Wenn ihr dem Verlauf des Ganges folgt, stoßt ihr nach kurzer Zeit auf ein Sicherheitsterminal. Logt euch ein und benutzt die Sicherheitskarte. Auf diesem Wege werden die drei Geschütztürme deaktiviert. Jetzt könnt ihr die Tür öffnen ohne getoastet zu werden. Begebt euch zum Fahrstuhl und fahrt in die Werkstatt.

Vulkar Basis Werkstatt

Westlich hinter den Swoop-Rennmaschinen erwartet euch ein Sicherheitsdroide. Blockt seine Blastersalven ab und zerlegt ihn mit eurer Unruhe. Lauft hinter das Ladendeck und geht die Treppe herunter gen Westen. Tötet die beiden Wachen im Gang zwischen den Treppen und klettert die andere Treppe im Westen empor, um dem Garagenaufseher und sein Gefolge ausschalten zu können. Jetzt kann es wieder zurück in den Gang gehen. Wo ihr mit Mission die Minen aus dem Weg räumt. Nehmt euch dem Vulkar-Empfangskomitee an und folgt dem Gang nach Osten, bis ihr eine Tür zu eurer Linken seht. Öffnet diese und besiegelt das Leben der Vulkar Wächter. Versucht die Tür am Ende des Raumes zu öffnen, um festzustellen, dass sie verschlossen ist. Was bedeutet, ihr müsst entweder eine weitere Sicherheitskarte oder ein Computerterminal finden. Lauft den Gang zurück zum Swoop-Renner Hangar.

Nehmt von da aus den am südöstlichsten gelegenen Gang. Er bringt euch zu zwei normalen Türen. Öffnet sofort die erste, wo zwei Vulkars bereits auf ihren Tod fiebern. Nehmt die Gegenstände aus der Feldkiste und geht durch die Tür an der Nordwand. Der Raum ist zur Abwechslung menschenleer. Bemächtigt euch der Gegenstände aus dem Schreibtisch und dem Fass, bevor ihr den Computerterminal benutzt.

Hackt euch mit 2 Sonden in den Computer. Von den 3 neuen Kommando-Optionen ist "Alle Sicherheitstüren öffnen" die richtige Wahl (3 Sonden). Jetzt könnt ihr wieder zurück, zu der vorhin verschlossenen Tür. Heilt euch bevor ihr sie öffnet, den darin entbrennt gleich ein harter Kampf. Brejiks Männer greifen nicht sofort an, sondern unterbreiten euch zunächst ein Angebot. Wenn ihr der guten Seite angehört, solltet ihr es tunlichst unterlassen, den Auftrag zu Gadons Ermordung anzunehmen. Die daraufhin recht frustrierten Mannen greifen augenblicklich an. Setzt als erstes den Bodyguard außer Gefecht und nehmt euch anschließend den Grünen vor, mit dem ihr geredet habt. Habt ihr euch ihm entledigt ist der Rest ein Kinderspiel.

Sind alle bezwungen, kann das Looten beginnen. Der grüne hat ein paar nette Gegenstände bei sich. Wechselt anschließend zu Mission, um die Mine am anderen Ende des Raumes zu entschärfen. Hinter dieser findet ihr den Swoop-Triebwerksbeschleuniger-Prototypen!

Jetzt wo ihr den Prototypen habt, braucht ihr nur noch raus aus dem Komplex. Geht den Weg zurück zum Fahrstuhl, aus dem ihr gekommen seit. Im ersten Geschoss angelangt, sucht ihr die riesige Halle mit der Waffenkammer auf. Wenn ihr um letztere herum geht und nach Süden blickt, seht ihr einen Gang. Am Ende dieses findet ihr den [Ausgang zur Unterstadt](#).

Canderous Angebot

In dem Augenblick, als ihr das Apartment verlasst, kommt ein Bote auf euch zugerannt. Er fragt euch, ob ihr der Gewinner des Swoop Rennens seit. Antwortet ja und er berichtet euch, dass sich jemand namens Canderous in der Cantina der Oberstadt mit euch treffen will. Was somit euer nächster Halt ist. Aber zuvor solltet ihr zunächst eure Level-Ups durchführen und die neu gewonnene Ausrüstung anlegen. Gebt Bastila ihr Laserschwert und den Kardio-Regulator-Gürtel, während ihr Brejiks Überbleibsel anlegt. Auf dem Weg zur Cantina verfallen Bastila und Carth in ein oder zwei Streitgespräche. Versucht den Frieden zwischen ihnen zu bewahren. In der Cantina angelangt, findet ihr Canderous in der Nähe der Bar (Hauptraum). Folgt der Konversation, um zu erfahren das er die Sith VerteidigungsCodes haben möchte, um mit Davik Schiff, dem Ebon Hawk, von diesem Planeten zu fliehen. Das Geschäft besteht darin, dass ihr die Codes und er das Raumschiff besorgt. Hört sich doch nach einem fairem Geschäft an, oder nicht? Wie er euch weiter berichtet, benötigt ihr einen Droiden, um in die Sith-Basis zu gelangen.

Bevor ihr den Droiden aus dem Geschäft abholen könnt, braucht ihr erst mal 2000 Credits, damit ihr ihn überhaupt bezahlen könnt. Ich rate euch daher einige der Nebenquests zu erledigen. Der Duelling bringt beispielsweise eine Menge Geld ein. Aber auch die Kopfgelder lohnen sich. Außerdem könntet ihr selbstverständlich das Serum zurück bringen. Sobald ihr die 2000 Credits zusammen habt, geht zu Janice Droidengeschäft. Auf dem Weg dorthin unterhalten sich Bastila und Carth über die abgestürzte Rettungskapsel. Gebt euch Bastila gegenüber wiederum so freundlich wie möglich. Ferner dürfte Bastila euch auf die Rettung ansprechen. Tut bescheiden und behauptet, ihr hättet eine Menge Unterstützung gehabt. Sie schmeichelt euch sodann damit, dass selbst ein Jedi es nicht hätte besser machen können. Im weiteren Gesprächsverlauf erfahrt ihr, dass ihr eigentlich zu alt seit, um ein Jedi zu werden. Der Jedi-Rat jedoch über eure Position beraten wird. Gebt euch, im Droidengeschäft angelangt, als einer von Daviks Männern aus. Woraufhin Janice euch den Droiden für 2000 Credits anbietet. Mit einer guten Überredungsfertigkeit seit ihr in der Lage, sie auf 1500 Credits herunter zu handeln. Tauscht T3-M4 gegen Carth in der Gruppe aus und bewaffnet ihn mit Blastern oder was auch immer. Nächster Halt, Sith Basis! Verlasst das Geschäft und lauft an dem Fahrstuhl zur Unterstadt vorbei. Mit T3-M4 könnt ihr nun die Tür zur Sith-Basis öffnen.

Das Swoop-Rennen

Falls ihr die Torwächter zuvor noch nicht ausgeschaltet habt, werdet ihr jetzt von 2 - 5 Vulkars in Empfang genommen. Wo ihr bereits in der Unterstadt seit, liegt es nahe den Prototypen an den Mann zu bringen. Folgt dem Verlauf des Ganges zur geheimen Bek Basis. Geht hinüber zu Gadon und erzählt ihm die Neuigkeiten. Im Gesprächsverlauf bietet Gadon euch an den Prototypen im Swoop-Rennen selbst zu benutzen und es somit im Namen der Bek zu gewinnen. Seine Großzügigkeit beruht darauf, dass das Triebwerk nicht getestet wurde und jederzeit in die Luft fliegen könnte. Nette Aussichten! Aber keine Angst, das wird nicht passieren. Davon abgesehen habt ihr gar nicht die Möglichkeit abzulehnen, wenn ihr Bastila retten wollt. Gadon lässt euch die Nacht über in seiner Basis schlafen, bevor er euch am nächsten Morgen zur Rennstrecke schickt.



Ein Ithorian wird euch über den Swooprenner unterrichten. Von ihm erfahrt ihr alle Grundlagen des Rennens. Sobald ihr alles verstanden habt, könnt ihr herüber zum Schreibtisch gehen und dem Alien sagen, dass ihr einen eurer Versuche starten möchtet.

Der nächste Bildschirm, den ihr zu Gesicht bekommt, ist das Swoop Rennen. Die Antriebe, die vor euch seht, sind von eurem Flitzer. Wenn die Ampel grün zeigt, könnt ihr A zum Beschleunigen drücken. Für Gewöhnlich würde ich euch jetzt empfehlen, wie der Teufel zu rasen. Aber in diesem Fall ist das gar keine so gute Idee. Denn egal was für eine Zeit ihr fahrt, ihr werdet sie gleich überbieten müssen. Also fahrt ruhig die ganze Strecke im ersten Gang. Die Hauptsache ist das ihr unter den 36 Sekunden bleibt.

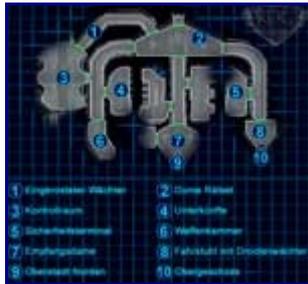
Sobald das Rennen beendet ist, geht zurück zum Schreibtisch und sagt dem Alien, dass ihr noch einen Versuch starten möchtet. Jetzt könnt ihr richtig Gas geben. Versucht so viele Rampen wie möglich zu erwischen, allem anderen auszuweichen und immer sofort zu schalten, sobald der nächste Gang möglich ist. Es sollte somit kein Problem sein die 36 Sekunden zu unterbieten. Am Ende des Rennens verkündet der Ithorian euch, dass keiner eure Zeit unterbieten können wird. Alles was ihr jetzt noch machen müsst, ist auf euren Preis zu warten.

Bei der Siegerehrung erscheint selbstverständlich Brejik auf der Bildschirmfläche und beschuldigt euch als Betrüger! Ihr erzählt ihm besser, er sei ein Lügner. In dem Augenblick befreit sich Bastila aus ihrem Käfig, nimmt das Schwert der Wache an sich und ist bereit zum Kampf. Brejik befiehlt seinen Mannen gegen sie vorzugehen und ihr taucht in den Kampf ein. Schaltet zunächst die Wachen an Bastilas Käfig aus. Anschließend dürft ihr Brejik mit euren Unruhe Angriffen zerteilen. Durchsucht die Leichen nach brauchbaren Gegenständen sobald die Schlacht vorüber ist.

Sprecht nun Bastila an. Sie wird sich dagegen wehren, von euch als Trophäe mitgenommen zu werden, nach wenigen Atemzügen jedoch feststellen, dass ihr den Republik Truppen angehört. Seit nett zu ihr und behauptet nicht, dass ihr alleine für die Rettung verantwortlich

wart. Erzählt ihr stattdessen von Carth. Daraufhin wird sie sich freundlicher geben. Es folgt eine kurze Sequenz mit Bastila und Revan. Wenn ihr wieder Kontrolle über das Geschehen habt, befindet ihr euch in einem weiteren Gespräch mit Bastila. Sagt ihr einfach die Wahrheit. Carth wird sodann die Unterhaltung für euch führen. Im Anschluss könnt ihr Bastila von der Vision erzählen, welche ihr grade hattet. Sie faselt daraufhin irgendwas von der Macht und das ihr dafür empfänglich seit oder so. [Verlasst das Apartment mit Carth und Bastila in der Gruppe.](#)

Sith-Basis



Der Erkundungstrip startet an der Rezeption, wo euch die Empfangsdame freundlich fragt, was ihr hier tut. Bestecht sie mit 50 Credits und sie wird ihren Mund halten. Nehmt die Tür hinter ihr. Ignoriert die erste Tür auf der linken Seite des Ganges und geht sofort zur zweiten Tür (die rechte) über. Nachdem ihr die 2 Droiden ausgeschaltet und die Mine deaktiviert habt, könnt ihr ungesteuert über den Computer-Terminal verfügen. Wechselt zu T3-M4, um ihn zu benutzen. Wählt das Kamera-Menü und schaut euch die Fahrstuhlkamera an. Investiert die 10 Sonden, um die Schilde des Kampfdroiden zu deaktivieren und die Fahrstuhltür zu öffnen. Wo das nun erledigt ist, könnt ihr den Raum verlassen und dem Gang weiter folgen. Die zwei Droiden hinter der nächsten Tür dürft ihr für immer stilllegen.

Werft einen Blick auf die gelben Behälter, sobald das erledigt ist. Dabei handelt es sich um Folterkammern und bedauerlicherweise befindet sich einer der Außerirdischen, denen ihr zuvor bereits geholfen habt, in einer. Er fleht euch an, ihm zu helfen. Was euch nicht schwer fallen sollte. Die Schalter gegenüber der Behälter müssen alle ausgeschaltet (rot) werden. Wenn ihr einen Schalter betätigt, verändern sich die beiden links und rechts von ihm ebenfalls. Falls ihr tatsächlich nicht auf die Lösung kommt, verrate ich euch die Lösung: Schaltet zunächst den Schalter in der Mitte aus und damit die beiden seitlichen an. Anschließend könnt jedes dieser wieder aus schalten. Alle Schalter sind aus, der Behälter geht auf, der Außerirdische ist frei und ihr bekommt HM Punkte.

Habt ihr dies hinter euch gebracht, nehmt ihr die Tür im Osten. Zerstört den Droiden und folgt dem Verlauf des Ganges, bis zu der Tür auf der rechten Seite. Zerstört die beiden Droiden, in dem Raum dahinter, sammelt die Überreste ein und wendet euch der südlichen Tür zu. Hinter ihr befindet sich der Droide, dem ihr vorhin die Schilde geklaut habt. Trotzdem ist er immer noch ein ernst zu nehmender Gegner. Daher solltet ihr euch auf alle Fälle heilen, bevor ihr die Tür öffnet. Seht die ihn als Vorendgegner dieses Komplexes an und behandelt ihn entsprechend. Falls die Geschütztürme noch stehen, ist es jetzt an der Zeit, sie ebenfalls auszuschalten. Nehmt anschließend den Fahrstuhl in den 2. Stock.

Oben angelangt müsst ihr euch für den wirklich großen Kampf vorbereiten. Hinter der nächsten Tür wartet der Sith Endgegner. Seine Bemerkung, dass ihr ihn unterbrochen habt, wird euch sicherlich nicht interessieren. Aber das er euch für einen Macht Adepten hält ist schon eher erwähnenswert. Sagt ihm, er solle sich von der dunklen Seite abwenden (worauf er natürlich nicht hört). Stattdessen freut er sich, weil er für euren Kopf ein Laserschwert bekommen wird. Aber da habt ihr auch noch ein Wörtchen mitzureden ;) Versucht ihm wie üblich mit Unruhe bei zu kommen. Aber achtet bei ihm darauf, dass eure Trefferpunkte nicht zu weit sinken. Heilt euch immer rechtzeitig, denn sollte er euch lähmen, während ihr nur noch wenig Lebenskraft habt, ist das euer sicherer Tod. Er hat außerdem die dumme Angewohnheit sich selbst zu heilen, wenn er nur noch über wenig Trefferpunkte verfügt.

Nachdem die Sache mit seinem Laserschwert nun geklärt wäre, könnt ihr euch die Start-Codes und ein paar andere Dinge aus seinen Überresten aussuchen. Der Inhalt der Kisten, auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes, ist selbstverständlich ebenfalls euer. Da sich die Codes jetzt in eurem Besitz befinden, könnt ihr die Basis verlassen und mit dem Fahrstuhl in die Unterstadt fahren. Canderous erwartet euch bereits in der Cantina. Er berichtet euch von seinen Beobachtungen und er euch in Daviks Anwesen einschleust. Wo der stolze Ebon Hawk bereits auf euch wartet. Dies ist der Augenblick der Wahrheit! Wenn ihr noch irgend etwas auf diesem Planeten zu erledigen habt, dann tut es jetzt! Ihr werdet nie wieder hierher zurück kommen. Andernfalls dürft ihr einwilligen und weiter der Unterhaltung lauschen.

Canderous tritt eurer Gruppe bei und ihr könnt eine kurze Zwischensequenz genießen... Lord Malak befiehlt seinem General den gesamten Planeten auszulöschen. Es scheint so, als müsstet ihr euch etwas mehr beeilen, als grade noch angenommen...

Daviks Anwesen



Eine Unterhaltung mit Carlo Nord und Davik löst die Zwischensequenz ab. Täuscht Davik vor, ihr wäret interessiert seiner Truppe beizutreten (wie zuvor von Canderous aufgetragen). Woraufhin der gute Mann euch eine Tour durch sein Anwesen gibt. Sie endet in seinen Gästequartieren, wo Davik sich nett von euch verabschiedet.

Jetzt, wo ihr wieder Kontrolle über die Szenerie habt, solltet ihr den Raum schleunigst verlassen und die Standardtür zur Rechten öffnen, um in den Hauptbereich zu gelangen. Durchquert diesen zur Nordwestlichen Tür. Durchquert sie und tötet den Kopfgeldjäger, in dem Gang dahinter. Plündert seine Überreste und folgt dem Gang nach Norden, bis ihr auf einen weitere normale Tür stößt. Öffnet sie und setzt die beiden Droiden mit den Flammenwerfern außer Gefecht. In der nordöstliche Ecke des Raumes steht eine dieser schicken Foltersäulen. Auf der anderen Seite findet ihr den entsprechenden Öffnungsmechanismus. Betätigt ihn sodass der Pilot befreit wird. Seit nett zu ihm und teilt

ihm mit, dass ihr ihn nicht töten werdet. Als Gegenleistung nennt er euch die Ebon Hawk Sicherheitscodes.

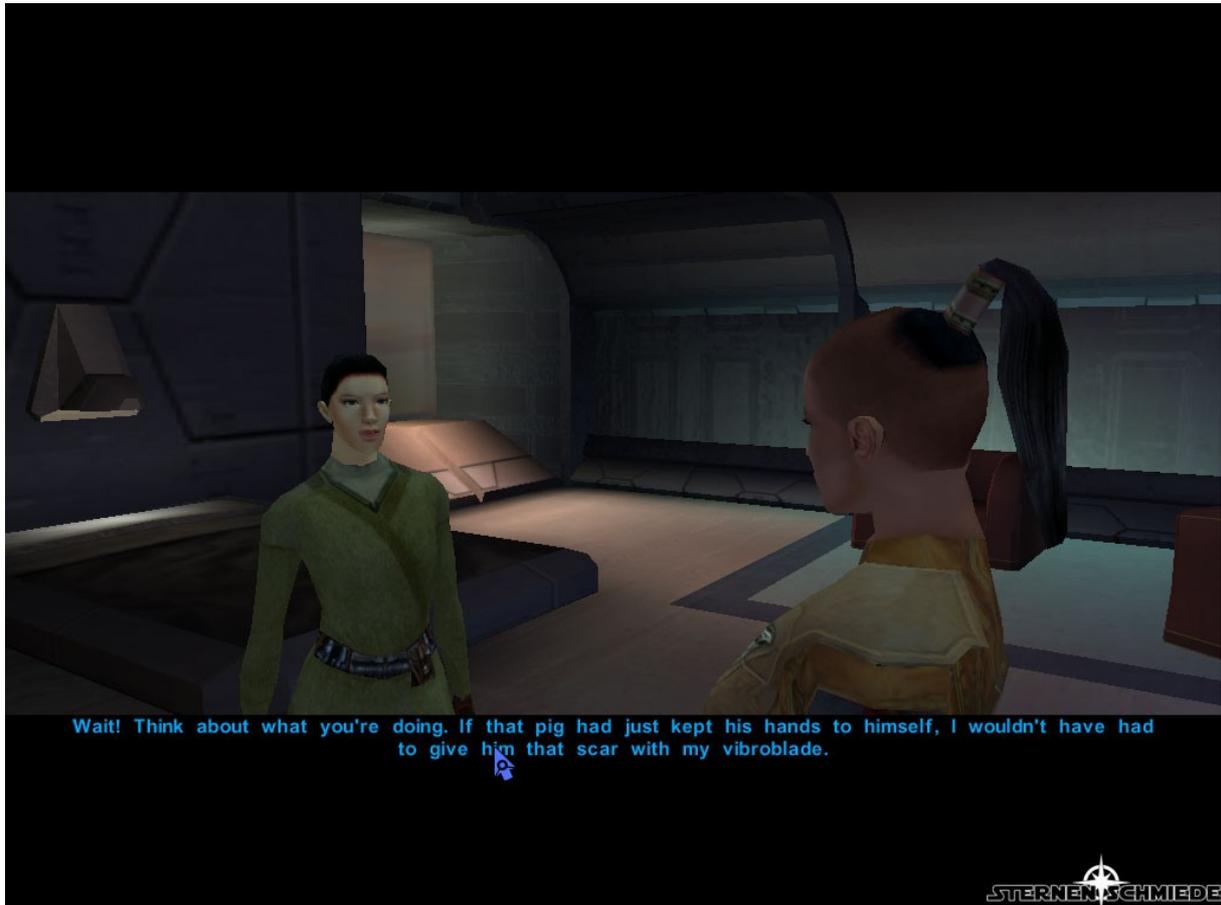
Auf zum Hangar... geht den Weg zum Hauptraum zurück und durchquert dieses mal die Tür an der südlichen Wand. Folgt dem Verlauf des langen Ganges zur nächsten Tür. Schaltet die drei Wachen in dem Raum dahinter aus und aktiviert den Computer-Terminal. Benutzt die Zugangskarte um euch Zugang zu verschaffen. Wechselt in das Kommandomenü und deaktiviert die Hangar Sicherheit. Verlass das Terminal und den Raum durch die südliche Tür. Wendet euch nach Links zur Hangar Tür, frischt eure Lebensenergie auf und speichert eventuell ab. Denn hinter dieser Tür, erwartet euch der Endkampf dieses Planeten.

Betretet den Hangar und lauscht der Unterhaltung. Zum Abschluss befiehlt Davik Carlo sich euer anzunehmen. Ignoriert Carlo und werft euch mit allem was ihr habt auf Davik. Sollten eure Spezialattacken fehlschlagen, so beschränkt euch lieber auf normale Angriffe. Heilt euch wann immer es nötig wird. Sobald Davik am Boden liegt, zieht Carlo einen Thermaldetonator und schreit, er werde euch alle mitnehmen. Glücklicherweise stürzt in diesem Augenblick die Hangardecke auf ihn herab. Schnappt euch Daviks Überreste und sprintet an Board des Ebon Hawk. Lehnt euch zurück und genießt die folgende Zwischensequenz.

Nachdem der Ebon Hawk den Leviathan hinter sich gelassen hat, geht es darum die Sith-Fighter abzuschütteln, oder besser gesagt zu zerstören. Der Kampf ist ziemlich einfach. Ich glaube kaum, dass es überhaupt möglich ist, dabei selbst zerstört zu werden. Also nehmt euch ruhig Zeit, um die Sith-Fighter richtig aufs Korn zu nehmen. Sind auch sie Geschichte, findet ihr euch auf der Brücke wieder. Wo ihr Kurs auf Dantooine setzt. Bastila ist der Überzeugung, dass selbst die Sith es sich zweimal überlegen würden Dantooine anzugreifen. Carth stimmt dem nicht gänzlich zu. Anschließend möchte Bastila über die letzten Ereignisse plaudern, womit ihr gemeint seit...



Dia's Kopfgeld



Lauft von eurem Apartment aus gegen den Uhrzeigersinn und öffnet die erste einfache Sicherheitstür (mit Carth Fähigkeiten). Wenn ihr die Sith Uniform anhabt, wird Dia euch auffordern ihren Raum zu durchsuchen. Mit normaler Kleidung ist sie auch nicht viel glücklicher euch zu sehen. Da Holdan seine Hände nicht unter Kontrolle halten konnte, verpasste sie ihm eins mit ihrer Vibroklinge. Sie möchte darüber zwar nicht reden, aber wenn ihr darauf besteht, erzählt sie euch, dass Holdan deshalb ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt hat. Weshalb sie sich jetzt hier versteckt.



Heller Pfad:

Fragt sie, ob es irgend etwas gibt, was ihr tun könnt. Schlagt ihr anschließend vor, dass ihr mit Holdan reden könntet. Sie wird euch verkünden, dass er meistens in der Cantina der Unterstadt herum hängt. Begeht euch sodann zu Javyar's Cantina. Im nördlichen Raum der Cantina werdet ihr in der Tat fündig. Erwähnt Dia's Kopfgeld ihm gegenüber und besteht darauf, dass er es zurück zieht. Er ist nicht wirklich dazu bereit. Würde es aber tun, wenn ihr ihm seine 200 Credits bezahlt. Wenn ihr ihn bezahlt, erhaltet ihr HM Punkte. Ihr könnt selbstverständlich auch versuchen ihn zu überreden, aber das ist in seinem Fall sehr schwer. Einschüchterung steht für die helle Seite außer Frage. Geht zurück zu Dia und informiert sie über das Ergebnis. Als Dank wird erhaltet ihr 125 XP und einen Energieprojektor. Wenn ihr euch über die Belohnung aufregt, bringt euch das kein Stück weiter. Lehnt ihr die Belohnung jedoch ab, erhaltet ihr neben der Erfahrung weitere HM Punkte.

Dunkler Pfad:

Wählt den Dialogstrang, der sich darum dreht ihr Kopfgeld einzufordern und greift sie an. Sie ist ziemlich einfach zu töten und Carth unterstützt euch sogar dabei (obwohl er zuvor dagegen protestiert). Als Belohnung erhaltet ihr 50 XP und DM Punkte. Im Anschluss könnt ihr Holdan und Zax in Javyar's Cantina einen Besuch abstatten. Letzterer gibt euch sodann 300 (400 wenn ihr ihn erfolgreich überreden könnt) Credits für den Auftrag.

Der Duellring

Wie es der Name schon vermuten lässt, ist der Duellring ein Ort an dem zwei Kontrahenten ihre Kräfte messen können. Was gibt es zu gewinnen, fragt ihr? Geld natürlich! Um mit den Duellen zu beginnen, müsst ihr mit Ajuur (Der Jaba ähnliche Wurm) in der Cantina der Oberstadt reden. Er wird euch für den ersten Kampf aufstellen, nachdem ihr euch einen Namen ausgesucht habt.

Dead-eye Duncan:

Er hat seinen Namen zweifellos, weil er im Ring agiert, als wäre er blind! Lauft einfach auf ihn zu und bringt eure Unruhe oder Verbesserte Unruhe zum Einsatz. Beim ersten Angriff dürfte er bereits keuchend am Boden liegen (55 XP). Redet anschließend wieder mit Ajuur, um eure 100 Credits zu kassieren.

Gerlon Two-Fingers:

Den Namen hat er auf Grund eines kleinen Unfalls im Ring, bei dem er seine Finger verlor. Aber er ist immer noch da und wird den Ring nicht verlassen, bevor ihr in die Hände abschlagt! Er ist ebenso einfach wie Duncan. Weicht seinen Schüssen aus, während ihr auf ihn zu rennt. Bringt wieder eure Verbesserte Unruhe zum Einsatz, sobald ihr ihn erreicht habt und 30 Trefferpunkte später ist auch er Geschichte (80 XP). Geht wieder zu Ajuur und kassiert die 200 Credits.

Ice:

Ihr Name führt sich auf ihr eiskaltes Blut zurück. Sie ist übel gelaunt, stark und will euch an den Kragen. Sie fängt gerne mit einem Blaster an und ist im Umgang mit ihrem Schwert auf kurze Distanzen sogar noch besser. Ihr könnt gerne versuchen, sie aus der Ferne mit Blastersalven klein zu kriegen. Aber als zukünftiger Jedi, empfehle ich auch bei ihr Angriffe mit Verbesserter Unruhe. Sie steckt bereits 50 Trefferpunkte ein, bringt dafür aber auch 105 XP und 300 Credits von Ajuur.

Marl:

Marl ist ein netter Kerl, aber er wird so langsam zu alt für diesen Job. Zeigt ihm was die jüngere Generation so drauf hat! Als ehemaliger Duellchampion ist er bereits etwas schwerer zu besiegen. Er greift sofort mit seinem Blaster an, was ihr gerne erwidern könnt. Aber vergesst nicht, zu eurem Schwert zu wechseln, wenn er näher kommt. Mit einigen Verbesserter Unruhe Attacken und Medipack Unterstützung bekommt ihr auch ihn klein. Alternativ könnt ihr auch auf ihn feuern, etwas Abstand zwischen euch bringen und wieder schießen... das er keine Medipacks einsetzt, scheidet er so ebenfalls dahin. Für den Sieg über ihn erhaltet ihr 125 XP und Ajuur belohnt euch mit 400 Credits.

Twitch:

Twitch ist der Champion von Taris und nun liegt es an euch, ihn von seinem Thron zu holen. Der Rodian ist in der Tat eine harte Nuss. Ihr solltet auf alle Fälle ein paar Stimulanzen einwerfen und Medipacks bereit halten. Mit reinen Unruhen Attacken kommt ihr bei ihm nicht weit. Es ist besser jedes zweite mal einen normalen Angriff zu starten, da ihr dann auch noch abblocken könnt. Alternativ könnt ihr ihm natürlich ein paar Granaten zuwerfen. Auf welche weise ihr ihn auch bezwingt 150 XP und 500 Credits sind euer.

Bendak:

Da Bendak einen Sonderfall darstellt, wird er hier nicht behandelt. Er überschneidet sich mit zwei anderen Quests. Für die Lösung schaut bitte unter [Bendaks Kopfgeld](#) nach.

Largos Kopfgeld

Largo versteckt sich in einem der südlichen Apartments. Bemächtigt euch der Computersonden und Medipacks seiner Feldkiste und sprecht Largo an. Er wird sofort damit anfangen um sein Leben zu flehen. Er bietet euch sogar 50 Credits, wenn ihr seinen Aufenthaltsort nicht verrätet.

Heller Pfad:

Ihr habt die Wahl zwischen zwei Dialogoptionen:

1. Ihr gebt ihm die 200 Credits
 2. Ihr sagt ihm, dass ihr niemandem verraten werdet, wo er sich aufhält.
- Da der 2. Weg euch nicht wirklich etwas einbringt, solltet ihr ihm die 200 Credits geben. Als Gegenleistung erhaltet ihr 110 XP und HM Punkte

Dunkler Pfad:

Teilt Largo mit, dass ihr gekommen seid um das Kopfgeld einzufordern. Nach erfolgreicher Vernichtung erhaltet ihr 350 XP und einen (Energy Projector), welcher 50 Credits wert ist. Begeht euch zu Zax (Cantina in der Unterstadt) und ihr erhaltet 300 Credits für den Job (400 wenn ihr ihn dazu überreden könnt).

Selvens Kopfgeld

Selven versteckt sich in einem der Apartments der Unterstadt. Sie hat in ihrer Laufbahn eine Menge Leute getötet und wird euch demnächst dazu zählen können, wenn ihr ihr nicht zuvor kommt. Für diese Quest gibt es keinen Hellen oder Dunklen Weg oder entsprechende Machtpunkte. Es geht einzig und allein darum Selven möglichst schnell auszuschalten. Denn im Gegensatz zu den anderen Flüchtlingen ist sie ein zäher Brocken. Ihr solltet vor dem Kampf also ggf. eure Trefferpunkte aufstocken und eventuell ein Energieschild zum Einsatz bringen. Als Belohnung winken euch 600 XP, ein Zielfernrohr, Verfassungsenhancer und ein Neuralband.

Wenn ihr alles an euch genommen habt, sucht Zax im Kopfgeldjägerbüro der Unterstadt Cantina auf, um 300 Credits (400 wenn ihr ihn dazu überreden könnt) und 105 XP zu kassieren.

Matriks Kopfgeld

Matrik befindet sich in den Apartments der Unterstadt. Knackt das Sicherheitsschloss an seiner Tür und unterhaltet euch mit Matrik. Wie ihr erfahrt, war Matrik ein Mitarbeiter von Davik Kang, der auf Grund falscher Beweise ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt hat.

Heller Pfad:

Matrik glaubt, dem Kopfgeld entgehen zu können, wenn er seinen Tod vortäuscht. Er bittet euch daher, ihm einen Permakretdetonator zu besorgen. Lauft zum Ausrüstungsparadies (Equipment Emporium) in der Oberstadt und kauf bei Kebla Yurts für 50 Credits einen Permakretdetonator. Begeht euch zurück zu Matrik und er wird alles nötige präparieren. Nachdem er sich bei euch bedankt hat, könnt ihr zu Zax in die Cantina gehen und das Kopfgeld von 250 Credits absahnen.

Dunkler Pfad:

Tötet Matrik und kassiert die 250 Credits Belohnung von Zax in der Cantina der Unterstadt.

Bendaks Kopfgeld

Es gibt ein offizielles Kopfgeld der Regierung für Bendak Starkiller, einem bekannten Duellisten, der Hunderte im Ring umgebracht hat. Er hält sich am Eingangsbereich der Oberstadt Cantina auf.

Heller Pfad:

Es gibt keinen Weg diese Quest zu lösen ohne Punkte der Dunklen Seite der Macht zu kassieren.

Dunkler Pfad:

Der einzige Weg Bendak zu bekämpfen, besteht darin ihn zu einem Duell auf Leben und Tod herauszufordern. Bedauerlicherweise nimmt er euch jedoch erst ernst, wenn ihr Taris Duell Champion seit. Vollendet also zunächst die [Duelling Quest](#). Fordert Bendak heraus und meldet euch bei Ajuur zurück. Er wird euch mitteilen, dass er einen Augenblick braucht, um die richtigen Regierungsbeamten zu schmieren, die einen illegalen Kampf für gewöhnlich nicht zulassen. Es reicht wenn ihr die Cantina einmal verlasst und wieder betretet. Wenn ihr den Kampf überlebt habt, könnt ihr bei beiden Cantina-Würmern (Ajurr und Zax) ordentlich Geld abgreifen.

Infizierte Ausgestoßene

Außerhalb des Slums in der südöstlichen Ecke, bei dem verschlossenem Kanalisationseingang, findet ihr einen toten Sith-Soldaten. Unter seinen Habseligkeiten befindet sich das Rakghoulserum. Begeht euch zurück zur Heilerin der Slums und lasst sie die Käfigtür öffnen. Tötet die drei entstehenden Rakghouls und geht zu den zwei verbleibenden Infizierten. Unterhaltet euch mit ihnen und verabreicht ihnen das Serum. Sie werden umgehend geheilt und ihr behaltet genug Serum über, um die [Rakghoul Serum Quest](#) ebenfalls zu lösen.

Rakghoul Serum

Zelka vom medizinischem Zentrum der Oberstadt sucht ein Heilmittel für die Rakghoul Seuche. Wie euch sein Assistent, Gurney, berichtet, ist Davik aber auch daran interessiert und zahlt weit mehr dafür. Ihr findet das Serum außerhalb des Slumsdorfes in der südöstlichen Ecke bei einem toten Sith-Soldaten.

Heller Pfad:

Bringt das Serum zu Zelka. Selbst wenn ihr es vorher für die [Infizierte Ausgestoßene Quest](#) verwendet habt, ist immer noch genug über, damit Zelka eine Massenproduktion beginnen kann. Im Austausch erhaltet ihr 50 Credits, 200 XP und HM Punkte. Wenn ihr die 50 Credits ablehnt, gewährt euch Zelka fortan einen Rabat auf alle Artikel in seinem Geschäft.

Dunkler Pfad:

Sprecht mit Zax im Kopfgeldjägerbüro (Cantina der Unterstadt). Wenn ihr ihm das Serum übergibt erhaltet ihr 1000 Credits (1500 wenn ihr ihn dazu überreden könnt), 200 XP und DM Punkte.

Rukils Schüler

Rukil ist der alte Man in den Slums. Er vermisst seine Schülerin, Mayla. Verlasst das Dorf durch das Tor und geht nach Nordwesten. An der Nordwestlichen Wand befinden sich einige Rakghouls. Schaltet sie aus. Durchsucht die ausgestoßenen Leiche in der Nähe der Rakghouls und nehmt das Gelobte Land Tagebuch an euch. Geht zurück zu Rukil und überbringt ihm die schlechten Neuigkeiten (175 XP). Er wird euch sodann eine weitere Quest auftragen, um das [Gelobte Land](#) zu finden.

Das Gelobte Land

Sobald ihr die Leiche von [Rukils Schülerin](#), Mayla, gefunden habt, trägt er euch auf, die 2 anderen Tagebücher über das Gelobte Land für ihn zu suchen. Beide Tagebücher befinden sich in den Abwasserkanälen. Das erste befindet sich in dem Raum gegenüber dessen wo ihr Zaalbar gefunden habt. Nehmt vom Eingang aus den südwestlichen Weg. Die erste Tür zu eurer Linken sollte einige Rakghouls enthalten, tötet sie und untersucht die Leiche des Ausgestoßenen. Für das zweite Tagebuch müsst ihr vom Eingang aus den Südöstlichen Weg nehmen. Lauft bis zum runden Raum, schaltet die Gegner dort aus und öffnet die Tür im Osten. Von da aus gibt es zwei Räume: Einen mit Rakghouls und einen mit Gamorreans. Geht in den mit den Rakghouls, entschärft die Mine und tötet sie. Anschließend könnt ihr das zweite Tagebuch von der örtlichen Leiche abgreifen.





Komplettlösung - Dantooine



Bevor ihr überhaupt irgend etwas machen könnt, wird Bastila auf euch zu kommen und euch bitten ihr zu folgen. Das Areal in dem ihr euch derzeit bewegen könnt, ist jedoch recht klein. Von daher kann euch Bastila ruhig abhandeln kommen. Ihr werdet sie problemlos wiederfinden. Redet daher zunächst mit dem Twi'lek vor euch. Er wird von einem Mädchen erzählen, welches bei einem Mandalorian Überfall verschwunden ist. Es handelt sich dabei um eine Quest, die aber erst später startet. Behaltet die Informationen also im Hinterkopf. Im Osten des Landeplatzes befindet sich außerdem ein Händler, bei dem ihr eure Beute verkaufen könnt.

Folgt anschließend Bastila. Geht dem einzigen Gang, der vom Landeplatz ab geht, entlang bis zum Garten und nehmt von dort aus die linke Abzweigung. Der Jedi-Rat tagt in dem Linken der Räume. Wie ihr vernehmt, ist der Rat sich eurer Fähigkeiten nicht gänzlich im Klaren. Sie ziehen sich zu einer Beratung zurück und rufen euch am nächsten Morgen erneut herbei. Stellt euch eine Party zusammen. Aber investiert nicht vergebens Zeit darin sie auszurüsten. Sobald ihr euch wieder beim Rat eingefunden habt und euer mentaler Zustand geklärt ist, erhaltet ihr die Einladung den Jedi beizutreten. Dem Gespräch folgt eine Sequenz, die eure Fortschritte im Jedi Training schildert. Im Anschluss daran steht ihr Zhar Lestin gegenüber, welchem es aufgetragen wurde euch zu testen.

1. Prüfung

Um die erste Prüfung zu bestehen, müsst ihr zuvor zur Ratshalle (gleich nebenan) zurück und von Meister Vandar und Vrook den Jedi Code erlernen. Bevor ihr jetzt zu Zettel und Stift greift, lest lieber weiter. Denn die richtigen Antworten zum Jedi-Kodex folgen. Sodass ihr euch das Gespräch auch sparen könnt. Anschließend dürft ihr zu Meister Zhar zurück und ihm mitteilen, dass ihr für den ersten Test bereit seid. Beantwortet die Fragen wie folgt:

1. Frage: Es gibt keine Gefühle...

Antwort: Es gibt nur **Frieden**

2. Frage: Es gibt keine Unwissenheit...

Antwort: Es gibt nur **Wissen**

3. Frage: Es gibt keine Leidenschaft...

Antwort: Es gibt nur **Gelassenheit**.

4. Frage: Es gibt kein Chaos...

Antwort: Es gibt nur **Harmonie**.

5. Frage: Es gibt keinen Tod ...

Antwort: Es gibt nur die **Macht**.

2. Prüfung

Geht in die Ratskammer zurück und sprecht Meister Dorak an. Das folgende Gespräch bestimmt, welcher [Jedi-Klasse](#) ihr für den Rest des Spiels angehören werdet. Überlegt es euch gut. Wenn ihr euch entschieden habt, wählt die entsprechenden Antworten:

Jedi-Hüter:

1. Frage: Eine Frau mit einem kleinen Kind wird von einer Horde bewaffneter Banditen bedroht, und sie schreit um Hilfe. Was tut ihr?

Antwort: Schläger angreifen

2. Ihr kämpft gegen einen Dunklen Jedi, der sich mit den Sith verbündet hat. Es gibt eine kurze Kampfpause... Was tut ihr?

Antwort: Erneut angreifen

3. Ihr steht vor einer verschlossenen Tür... Euer Ziel befindet sich dahinter. Was tut ihr?

Antwort: Tür einschlagen

4. Ihr leitet eine Enklave auf einer umkämpften Welt. Die Dunklen Jedi haben die Welt infiltriert und stiften Unruhe. Was tut ihr?

Antwort: Sie zur Strecke bringen

Jedi-Gesandter:

1. Frage: Eine Frau mit einem kleinen Kind wird von einer Horde bewaffneter Banditen bedroht, und sie schreit um Hilfe. Was tut ihr?

Antwort: Schläger aufhalten und herausfinden, warum sie sie angreifen

2. Ihr kämpft gegen einen Dunklen Jedi, der sich mit den Sith verbündet hat. Es gibt eine kurze Kampfpause... Was tut ihr?

Antwort: Herausfinden, warum er der Dunklen Seite erlegen ist und versuchen, ihn zurückzuholen.

3. Ihr steht vor einer verschlossenen Tür... Euer Ziel befindet sich dahinter. Was tut ihr?

Antwort: Anklopfen

4. Ihr leitet eine Enklave auf einer umkämpften Welt. Die Dunklen Jedi haben die Welt infiltriert und stiften Unruhe. Was tut ihr?

Antwort: Mit der Planetenregierung zusammenarbeiten, um die Spione aufzuschrecken.

Jedi-Wächter:

1. Frage: Eine Frau mit einem kleinen Kind wird von einer Horde bewaffneter Banditen bedroht, und sie schreit um Hilfe. Was tut ihr?

Antwort: Ihnen helfen, zu fliehen.

2. Ihr kämpft gegen einen Dunklen Jedi, der sich mit den Sith verbündet hat. Es gibt eine kurze Kampfpause... Was tut ihr?

Antwort: Eine Schwäche in seiner Technik erkennen.

3. Ihr steht vor einer verschlossenen Tür... Euer Ziel befindet sich dahinter. Was tut ihr?

Antwort: Schloss knacken.

4. Ihr leitet eine Enklave auf einer umkämpften Welt. Die Dunklen Jedi haben die Welt infiltriert und stiften Unruhe. Was tut ihr?

Antwort: Sie in eine Falle locken.

Sobald ihr die Fragen beantwortet habt, übergibt Meister Dorak euch den entsprechenden Laserschwertkristall. Außerdem gewinnt ihr augenblicklich die erste Stufe eurer grade gewählten Jedi-Klasse. Geht damit abermals zu Meister Zhar und baut das Laserschwert zusammen.



3. Prüfung

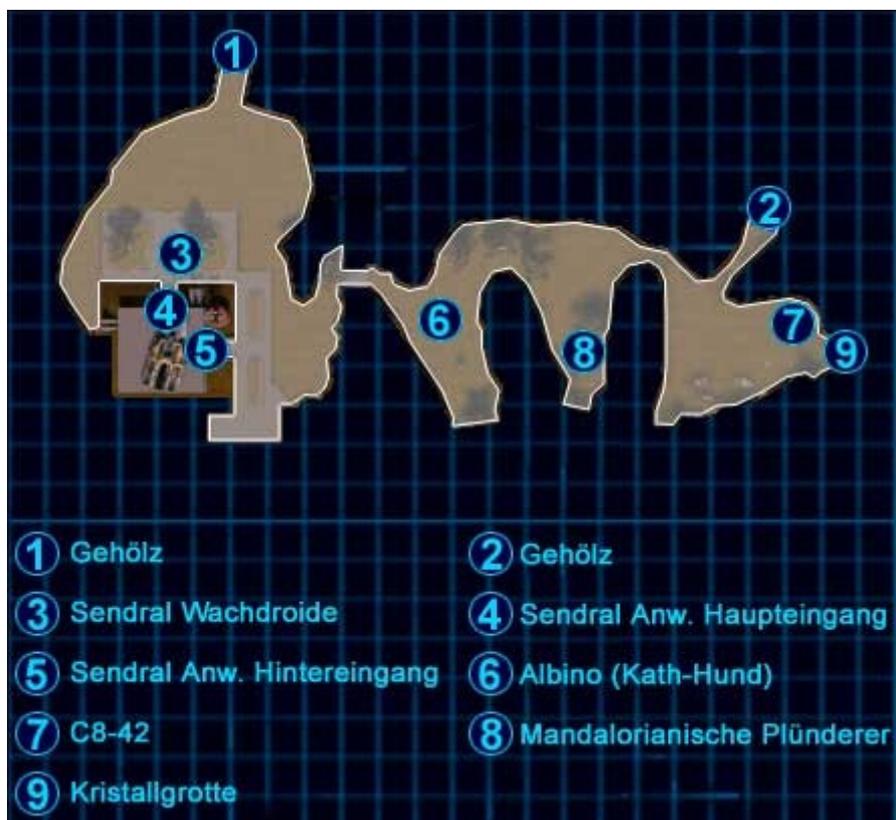
In einem erneuten Gespräch mit Zhar erfahrt ihr, dass die dritte Prüfung immer mit einer Konfrontation mit der Dunklen Seite der Macht zu tun hat. In der letzten Zeit sind die Kath-Hunde der Gegend feindselig geworden. Was scheinbar ein Symptom des "Dunklen Einflusses" in der Umgebung des Hains ist. Eure Aufgabe besteht also darin, diese Verunreinigung zu entfernen.

Wählt euch eine angemessene Gruppe für Kämpfe und rüstet sie entsprechend aus. Denn jetzt ist es an der Zeit, die Enklave zu verlassen. Wenn ihr bereit seid, lauft vom Übungsraum Richtung Osten, bis ihr zum Ausgang gelangt. Sprecht den Droiden an, damit er die Tür entriegelt und verlasst das Gebiet zum Hof.

Lauft vom Hofeingang Richtung Norden. Auf dem Weg zur Brücke, wird euch ein Man namens Jon aufhalten. Er Bedarf Hilfe gegen eine Gruppe [mandalorischer Plünderer](#), welche seine Tochter getötet haben. Überquert die Brücke und redet mit Elise, falls ihr eine weitere Nebenquest mitnehmen wollt. [Ihr Droide ist verschwunden](#) und sie möchte, dass ihr ihn für sie findet. Lauft nun Richtung Süden und probiert euer neu gewonnenes Laserschwert an den Kath-Hunden aus. So lange ihr sie nicht in großen Gruppen bekämpft, sollten sie kein Problem darstellen. Es führen drei Wege aus diesem Gebiet. Wählt den westlichsten, um zum Matal-Anwesen zu gelangen.

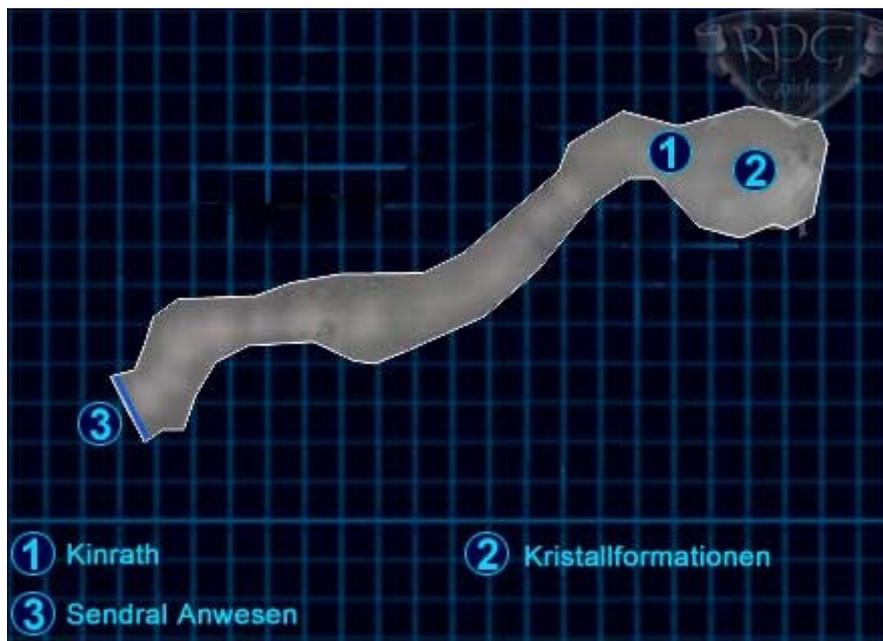


Schaut euch auf dem Matale-Anwesen um. Ihr solltet eine Gruppe von Leuten, bei einer Art Transporter an einem Hügel ausmachen können. Lauft darauf zu, um die typische mandalorische Problemlösung zu bewundern. Nachdem die Mandalorians die Siedler dezimiert haben, werden sie feindlich. Mit ein wenig Glück, wird der nahegelegene Duros nicht gleich auf den Kampf aufmerksam. Schaltet den Mandalorian und den Rest der Gruppe aus, sammelt die Überreste ein und verlasst das Gebiet nach Süden ins Gehölz.



Euer Ziel ist der Hain im Osten des Gehölzes. Auf dem Weg dorthin werdet ihr jedoch einige Kath-Hunde töten müssen. Außerdem befindet sich hier eine weitere [Mandaloriengruppe](#) und auch die Nebenquest des [ermordeten Siedlers](#). Sobald ihr euch den Steinen des Hains nähert, wird Juhani euch angreifen. Also achtet darauf, dass ihr bei bester Gesundheit seit und setzt im Kampf ggf. ein Energieschild ein. Sobald ihr Juhanis Trefferpunkte auf weniger als ein Drittel reduziert habt, ist der Kampf beendet. Jetzt sind eure Überredungskünste gefragt. Achtet gut darauf, was ihr sagt. Für die Unterhaltung kann es zwei Enden geben. Ihr bringt Juhani um (in diesem Fall könnt ihr sie später nicht in eure Party aufnehmen), oder ihr führt sie zurück auf den Hellen Pfad. Grundlegend führt alles zu einem Kampf, was einschüchternd, herausfordernd oder ignorant klingt. Der ideale Weg sie zurück zu bringen ist:

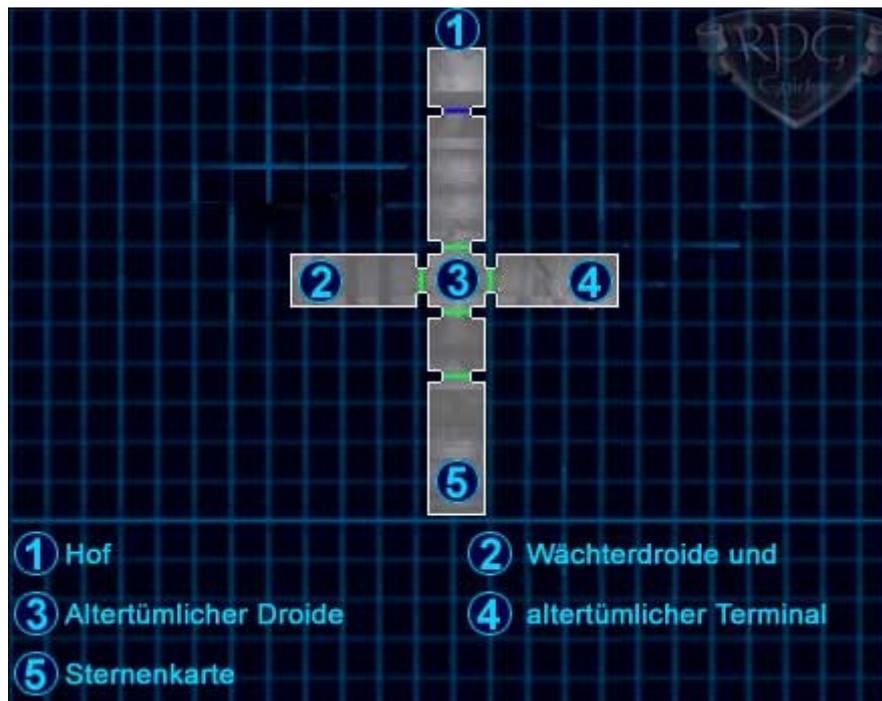
- Warum habt ihr mich angegriffen?
- Ihr habt die Kath-Hunde bestochen?
- Die Dunkle Seite ist niemals stark genug
- Ich wurde vom Rat geschickt, um den Hain zu befreien.
- Ich empfinde Euch gegenüber keinen Zorn, Juhani. Ich wünsche Euch Frieden.
- Der erste Schritt auf dem Weg zu wahren Wissen ist, zu erkennen, dass man gar nichts weiß.
- Selbst im Tod wird sie in der Macht weiterleben.
- Zorn? Zeigt ihnen, dass Ihr Euch von diesem verderblichen Gefühl befreit habt.
- Euer innerer Friede und innere Harmonie werden ihnen zeigen, dass Ihr es aufrichtig meint.



Juhani sieht ihren Fehler ein. Sie wird sich bei euch bedanken und zur Enklave zurückkehren. Das wäre ebenfalls euer Stichwort. Aber wo ihr schon mal in dieser Ecke seit, könnt ihr euch auch genau so gut ein paar neue Kristalle für euer Laserschwert holen. Verlasst den Hain in Richtung Westen und lauft dann zum südlichen Ausgang, dem Sendral-Anwesen entgegen. Haltet euch dort links bis ihr die Kristallgrotte erreicht habt. In dieser kleinen Höhle findet ihr neben zahlreichen Spinnen ebenfalls eine beachtliche Menge Kristalle. Sobald die Höhle geplündert ist, wird es Zeit zur Enklave zurück zu kehren. Drückt den Startbutton und benutzt das Transitsystem, um zum Ebon Hawk zu gelangen.

Begeht euch zur Ratskammer und redet mit dem Jedi-Rat. Sprecht Meister Zhar an, nachdem ihr erfahren habt, dass Juhani wieder in die Enklave und den Orden aufgenommen wurde. Die dritte Aufgabe ist abgeschlossen und ihr werdet zum Padawan befördert. In einem weiteren Gespräch mit dem Jedi-Rat, erhaltet ihr eure nächste Aufgabe. Sie wollen, dass ihr zusammen mit Bastila die Ruinen untersucht, welche ihr in eurer gemeinsamen Vision gesehen habt. Um auf diesem Wege hinter die Machenschaften von Malak und Revan zu gelangen. Bevor ihr den Raum verlassen könnt, stürmt ein verärgerter Matala herein, durch welchen ihr eine weitere [Nebenquest](#) vom Jedi-Rat aufgetragen bekommt. [Verlasst die Enklave zum Hof](#).

Die Ruinen



Lauft direkt nach Westen zum Eingang der Ruinen. Im Anschluss an den langen Gang gelangt ihr in den zentralen Raum der Ruinen. Hier ist ein altertümlicher Droide stationiert. Sprecht mit ihm, um mehr über die Ruinen, ihre Erbauer und Revan und Malaks Besuch zu erfahren. Durchstöbert Nemos Überreste am Boden. Bevor ihr zur eigentlichen Hauptkammer vorstoßen könnt, müsst ihr 2 Prüfungen bestehen. Speichert vorsichtshalber ab, bevor ihr einen der beiden Räume betretet.

Wendet euch dem Raum im Osten zu und wappnet euch für einen Kampf, gegen einen alten aber dennoch sehr starken Droiden. Da er und sein Vetter nebenan eine Schadensresistenz gegen Laserschwerter besitzt, solltet ihr eure Nahkämpfer mit Vibroklingen ausstatten und ansonsten nur mit Fernwaffen auf ihn feuern. Falls ihr genug Energieschilde besitzt, setzt bei jedem Charakter einen ein. Sofern Bastila eine der 3 Droidenfähigkeiten besitzt, solltet ihr diese unbedingt verwenden. Damit der Droide verlangsamt oder gar zerstört wird. Wenn euer Hauptcharakter das Kritische-Treffer Talent besitzt, solltet er ausschließlich damit zuschlagen.

Durchsucht die Überreste des anderen Droiden, in der Nähe des altertümlichen Terminals, sobald der erste bezwungen ist. Sie enthalten zahlreiche Ausrüstungsgegenstände für euren eigenen Droiden. Wendet euch anschließend dem Terminal selbst zu. Unglücklicherweise gibt er alles in einer unbekanntenen Sprache aus. Bringt ihm doch eure bei ;)

- Mit dem Computer sprechen
- Das Datapad in die Vorrichtung einstecken
- Mit dem Computer sprechen

Der Computer hat nun eure Sprache analysiert und gibt fortan alles verständlich aus. Womit es Zeit wird das erste Rätsel zu lösen. Identifiziert die drei primären lebenspendenden Weltarten. Falls ihr nicht selbst drauf kommen solltet, die Antworten sind:

- Ozeanisch
- Grün
- Bewaldet

Der 2. Raum ist an der Reihe. Der dort ansässige Droide ist noch schwerer als der letzte. Statt eines Flammenwerfers verwendet er einen Eisstrahl. Attackiert ihn mit Fernwaffen, bis er aufhört den Strahl einzusetzen. Ist es so weit gekommen, könnt ihr ihm mit Laserschwerthieben ein Ende bereiten. Sobald der Alptraum zu Ende ist, müsst ihr diesem Terminal ebenfalls eure Sprache beibringen. Die Antworten auf seine Frage sind:

- Vulkanisch
- Öde
- Unfruchtbar

Die Aufgaben sind erfüllt und die Tür zur Hauptkammer der Ruinen öffnet sich. Betretet den Raum und genießt die Sequenz. Jetzt habt ihr eine Karte und einen Anhaltspunkt, wo ihr als nächstes hin müsst. Indem ihr die Sternenkarten auf den anderen Planeten findet, macht ihr den Standort der Sternenschmiede aus. Kehrt zur Enklave zurück und erstattet dem Jedi-Rat Bericht.

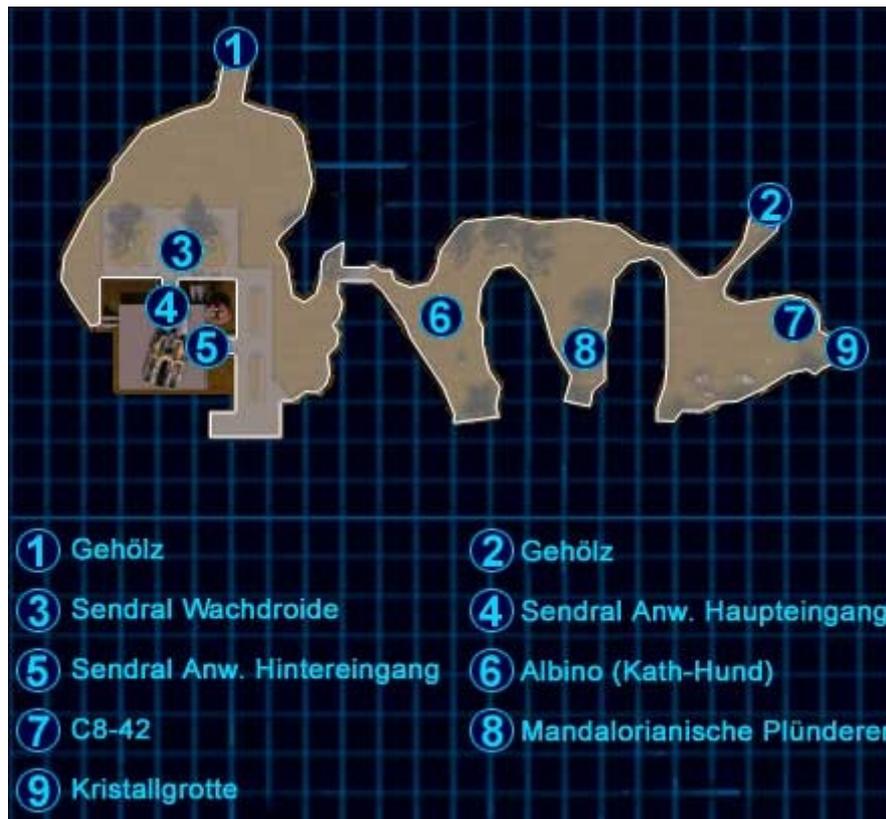
Nach einer kurzen Beratungsrunde, erteilt euch der Jedi-Rat den Auftrag, die anderen Sternenkarten zu finden. Damit ihr auf der Reise nicht ganz alleine seid, darf Juhani euch ebenfalls (neben Bastila) auf die Reise begleiten. Kehrt zum Ebon-Hawk zurück und redet mit euren Gruppenmitgliedern, über ihre persönlichen Angelegenheiten. Sie sollten zwischenzeitlich alle etwas Neues zu berichten haben. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr nun die restlichen Nebenquests erledigen. Andernfalls geht es weiter zum nächsten Planeten. Welchen ihr euch aussucht ist relativ egal. Sie sind alle ungefähr gleich schwer. Lediglich die alten Höhlen auf Korriban scheinen einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad zu besitzen. In Folge der alphabetischen Reihenfolge (und weil Wookies cool sind) empfehle ich als nächstes Kashyyyk.

Mandalorianische Plünderer



Im Hof der Jedi-Enklave kommt ihr nicht umher, von Jon belästigt zu werden. Er beschuldigt die Jedi in ihrer Enklave zu sitzen, während draußen unschuldige Farmer und Siedler den Plünderereien der Mandalorians zum Opfer fallen. Fragt ihn, wovon er überhaupt redet und er wird euch erzählen, dass seine Tochter von Plünderern getötet wurde. Er bittet euch, ihm zu helfen und den Mandalorians ein Ende zu bereiten. Stimmt dem zu und begeben euch über den westlichsten der südlichen Pfade vom Hof weg.

Im westlichen Bereich des Matala-Anwesens stoßt ihr auf einen Mandalorian Soldaten, der, von einigen Duros begleitet, einen alten Mann überfällt. Nachdem sie den Mann getötet haben, wenden sie sich euch zu. Tut wie euch von Jon aufgetragen und tötet die Plünderer (500 XP). Durchsucht die Überreste der Leichen.



Wiederum südlich des Matale-Anwesens, im zentralen Abschnitt des Gehölzes, stoßt ihr auf die zweite Mandalorian Gruppe (vor dem südöstlichen Ausgang). Diese Gruppe ist bereits etwas härter. Da sie aus zweien der gut gepanzerten Mandalorians besteht. Während ihr einen bekämpft, wird der Zweite euch sicherlich aus der Entfernung aufs Korn nehmen. Haltet also eure Trefferpunkte im Auge und scheut euch nicht ein Medipack einzusetzen. Ebenso wie die Gegner steigt die Ausbeute. Unter den Überresten befinden sich u.a. ein Mandaloriansiches Nahkampfschild, eine Vibro-Doppelklinge und ein Verbessertes Medipack.

Die dritte Mandalorian Gruppe findet ihr im Zentrum des Sendal-Anwesens (in dem Zipfel westlich der Kristallgrotte). Wie zu erwarten ist, wird diese Gruppe noch eine Ecke schwerer. Falls ihr überhaupt nicht mehr gegen sie ankommen solltet, bringt eine Adhäsionsgranate zum Einsatz. In diesem gelähmten Zustand könnt ihr sie dann mit Splittergranaten eindecken. Nehmt ihre Überreste und den Inhalt des Containers an euch.



Jetzt wo ihr alle drei Gruppen ausgeschaltet habt, erscheint die letzte Gruppe, samt ihrem Anführer Sherruk im Zentrum des Gehölzes. Wenn ihr dort aufschlagt, wird Sherruk euch als den Killer seiner Truppen erkennen und üble Geschichten über den Verbleib eures Kopfes erfinden. Diese Gruppe ist in der Tat eine Herausforderung! Spart euch Sherruk für den Schluss auf und setzt zu erst seine Handlanger außer Gefecht. Scheut euch nicht Gebrauch eurer Granaten (Splitter, Gift, oder was immer ihr habt) zu machen. Für Sherruks Tod erhaltet ihr 700 Erfahrungspunkte. Stellt sicher, dass ihr seine Habseligkeiten mitnehmt. Denn darunter befinden sich zwei Laserschwerter, ein Verpinen Stirnband und Schalldämpfungsgerät.

Keht zur Jedi-Enklave zurück und berichtet Jon, dass ihr den Anführer der Mandalorians vernichtet habt. Er wird sehr glücklich und sehr sehr dankbar dafür sein.

Heller Pfad:

Sagt Jon, dass es keinen Grund für eine Belohnung gibt (schließlich hat er seine Tochter verloren). Er wird jedoch darauf bestehen, denn ihr habt mehr für ihn getan, als er euch jemals zurück zahlen kann. Daraufhin erhaltet ihr 1000 Credits (und 250 XP), sowie einen HM Punkte Bonus. Außerdem wird er dem Jedi-Rat von eurer Heldentat berichten.

Wenn ihr die Belohnung nicht ablehnt, erhaltet ihr keine HM Punkte

Dunkler Pfad:

Sagt Jon, dass ihr erheblich mehr als das Bisschen erwartet! Er wird davon schockiert sein und das unerhörte Verhalten dem Jedi-Rat melden. Für die Tat erhaltet ihr 1000 Credits, 250 XP und DM Punkte.

Ermordeter Siedler



An der Brücke, welche die zwei Hauptgebiete des Gehölzes verbindet, bittet euch ein Twi'lek Jedi um Hilfe. Er stellt sich als Bolook vor. Ihm wurde die Aufgabe zugeteilt, einen Mordfall aufzuklären. Unglücklicherweise spricht er jedoch nicht die erforderlichen Sprachen, damit er sich mit den Zeugen unterhalten kann. Daher bittet er euch, die Wahrheit von den Lügen zu trennen. Fragt ihn, was ihr machen sollt und er wird euch auftragen einfach mit den Verdächtigen zu sprechen und deren Geschichten zu erforschen. Zu eurer Unterstützung erhaltet ihr einen Informationsdroiden, welcher die wesentlichen Fakten festhält.

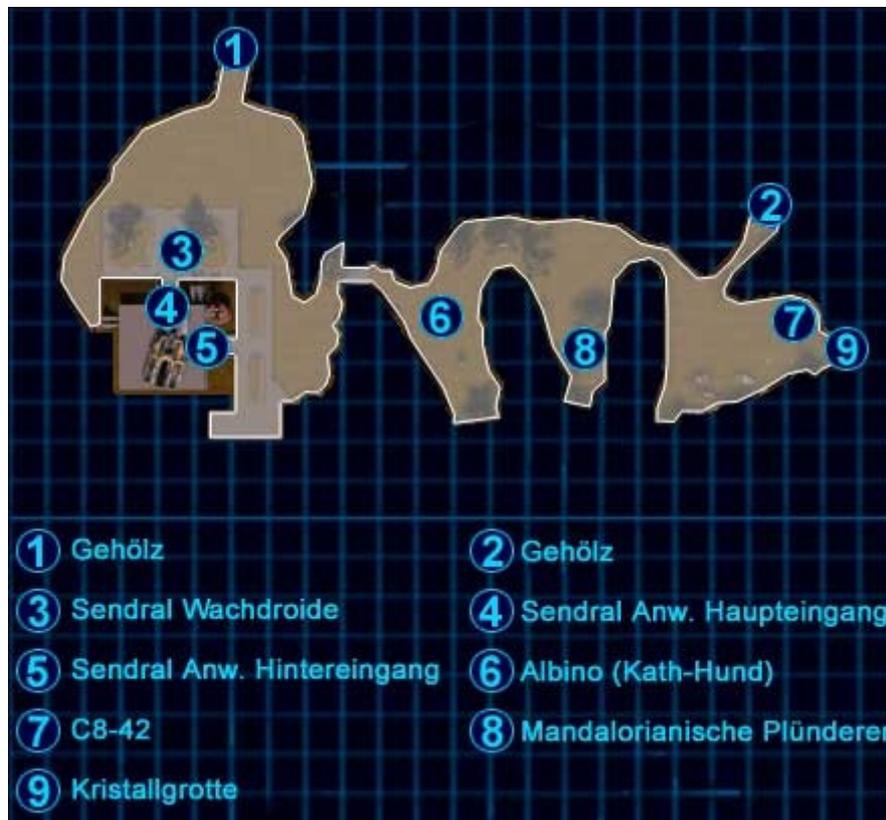
Wie einige andere Quests, erfordert diese Geduld. Ihr müsst immer wieder die Verdächtigen befragen und anschließend Bolook berichten, wer von beiden gelogen hat. In jeder Runde müsst ihr beide und den Androiden befragen, um die entsprechenden Antworten für Bolook frei zu schalten. Diese Quest erfordert keine Überredungskünste der Macht. Solltet ihr sie einsetzen, wird Bolook euch nur für unfähig halten.

Die erste Lüge kommt von Richard, welcher nicht geblendet worden sein kann, weil der Himmel bewölkt war. Runde Nummer 2 fällt ebenfalls auf Richard zurück. Da er eine Kampf mit dem Opfer bezüglich eines Geschäftes hatte. Erst in der 3. Runde lügt Handon, darüber das sein Blaster gestohlen wurde.

Holt euch nach der gesamten Angelegenheit die Blutanalyse des Droiden, stellt sicher, dass ihr alle Dialogoptionen der beiden Männer durchdiskutiert habt und speichert ab. Sprecht Bolook an und teilt ihm mit, dass es Handons Blut war, weil er sich die Seite hält. Führt das Gespräch weiter, in dem ihr ihm sagt, dass beide Männer schuldig sind. Weil Handon einen Groll gegen das Opfer gehegt hat, da dieser mit seiner Frau geschlafen hat. Wenn ihr alles

richtig gemacht habt, solltet ihr 1.310 Erfahrungspunkte erhalten. Habt ihr hingegen nur Teile der Quest gelöst, wird es entsprechend weniger.

Die Fehde der Sandral und der Matale

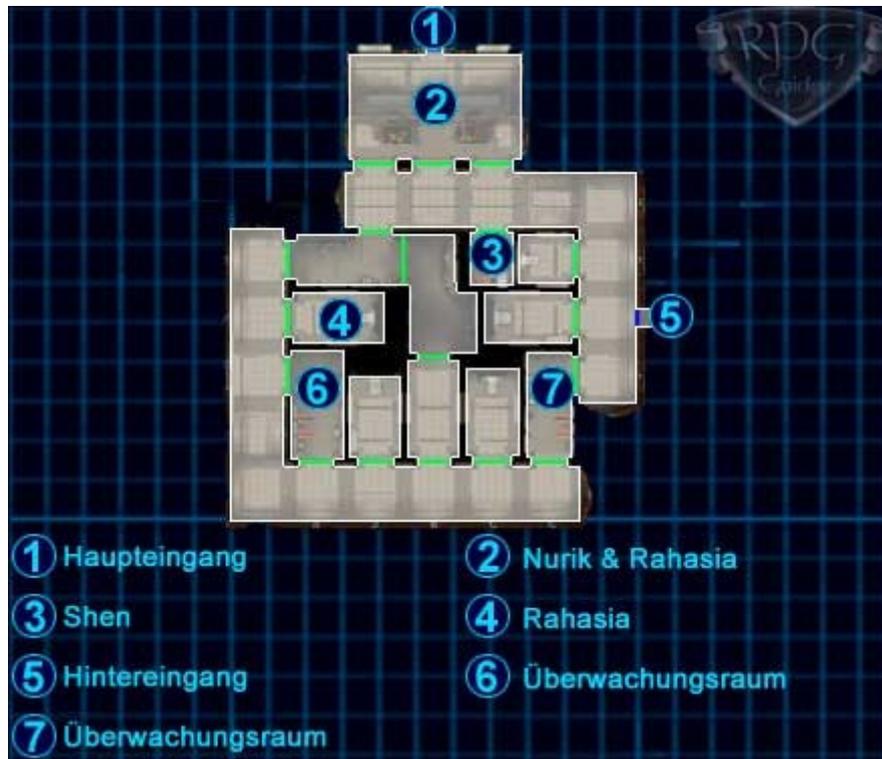


In der Sekunde, als der Jedi-Rat euch den Auftrag gibt, die anderen Sternenkarten zu finden, platzt Alhan Matale in die Versammlung. Er fordert, dass die Sendrals bestraft werden, da sein Sohn Shen verschwunden ist und nur die seiner Meinung nach dahinter stecken können. Wie nicht anders zu erwarten ist, überträgt der Jedi-Rat euch die Aufgabe.

Lauft in den Osten des Hofes und nehmt dort den südlichen Pfad zum Matale-Anwesen. Rennt weiter östlich, an dem Punkt vorbei, wo der alte Mann und die Mandaloriens vorher waren und ihr solltet einen Turm und einige Lichter sehen können. Das ist das eigentliche Matale Anwesen. Begeht euch zum Eingang und sagt dem Droiden, dass ihr im Auftrag des Jedi-Rates gekommen seid. Matale wird sodann unter schwerer Bewachung heraus kommen. Befragt ihn nach allem was euch wichtig erscheint, um Hintergrundinformationen über die Angelegenheit zu sammeln. Wie z.B. dass die Familien bereits eine Fehde hegen, seitdem sie sich auf dem Planeten angesiedelt haben, oder das sich neulich Sendral Droiden auf dem Mantale Anwesen herumgetrieben haben. Alhans Droiden haben sie zerstört. Aber kurz darauf verschwand Shen. Er bietet euch eine Belohnung von 1000 Credits, für die Rettung seines Sohnes. Welche ihr laut ihm nicht wirklich dem Rat übergeben müsstet.

Wie zu erwarten ist, drängt euch Alhan schnell zum Sendral-Anwesen herüber zu gehen. Stattdessen solltet ihr jedoch weiter nach Osten laufen. Im Zentrum des rechten Kartenabschnittes findet ihr die Leiche eines toten Siedlers. Öffnet sie und ihr werdet neben

zahlreichen Ausrüstungsgegenständen ebenfalls Casus Tagebuch finden. Bei Casus handelt es sich um den Sohn Sendrals! Es scheint so als wäre es nicht Alhan Matale, sondern eine Horde Kath-Hunde, gewesen, die Casus umgebracht haben. Der Fund der Leiche, startet die **toter Siedler Nebenquest**. Aber da es eine Menge Überschneidungen gibt, lösen wir hier beide auf einmal. (Die Leiche erscheint übrigens nicht, bevor ihr nicht die 3. Jedi-Prüfung bestanden habt).



Nun ist es an der Zeit, dem Sendral-Anwesen (weiter südlich) einen Besuch abzustatten. Sprecht mit dem Droiden am Vordereingang und teilt ihm mit, dass Casus Sendral tot ist. Er gewährt euch sodann eine Audienz mit Nurik Sendral, welcher in der Haupthalle auf euch wartet. Öffnet die nahegelegene Tür und tretet ein. Nurik wird automatisch eine Unterhaltung beginnen und Fragen über seinen Sohn stellen. Berichtet ihm, dass ihr seinen Körper gefunden habt und das er von Kath-Hunden getötet wurde. Bedauerlicherweise weigert sich Nurik immer noch Informationen heraus zu geben, obwohl er jetzt weiß, dass Alhan nicht für den Tod seines Sohnes verantwortlich ist. Er wird euch daraufhin nach Casus Tagebuch fragen und 100 Credits dafür bieten.

Heller Pfad:

Lehnt die Belohnung ab und schenkt ihm das Tagebuch. Ihr erhaltet sodann 800 Erfahrungspunkte und HM Punkte.

Dunkler Pfad:

Wenn ihr Nurik vom Tod seines Sohnes berichtet, sagt ihm, dass er den Kath-Hunden als Spielzeug gedient hat. Versucht ihn zu 200 Credits zu überreden, wenn er nach den letzten Worten seines Sohnes fragt. Schlägt dies fehl, erhaltet ihr gar nichts. Gelingt es jedoch, bekommt ihr das Geld, DM Punkte und selbstverständlich die 800 XP.

Egal was ihr mit dem Tagebuch gemacht habt, wird Nurik die Unterhaltung beenden. Kurz darauf erscheint Rahasia, seine Tochter. Falls ihr die Nebenquest abrechnen wollt, wählt die letzte Dialogoption, um ihr zu sagen, dass sie verschwinden soll. Andernfalls probiert es mit

dem Rest. Auf diesem Wege erfahrt ihr, davon das Nurik Shen gekidnappt hat und sich trotz der Neuigkeiten sehr irrational verhält. Rahasia fürchtet, ihr Vater werde Shen das Leben nehmen. Weshalb sie euch einen Schlüssel für die Tür auf der Rückseite des Hauses gibt. Wenn ihr sie fragt, warum sie das tut, erfahrt ihr, dass die beiden ein Liebespaar sind (die Star Wars Version von Romeo und Julia, wenn ihr so wollt).

Verlasst die Halle durch die nördliche Tür. Wieder Draußen angelangt, begeben euch auf die östliche Seite des Hauses. Hier stoßt ihr auf eine weitere unbewachte Tür. Bevor ihr sie betretet, solltet ihr jedoch Mission in eure Gruppe holen, da es im Inneren des Anwesens viele Mienen und verschlossene Türen gibt. Direkt beim Betreten geht es schon los. Die erste Mine liegt vor euch und ein Droide nähert sich von Links. Entledigt euch als erstes des Droiden. Betretet anschließend die nahegelegene Tür im Südwesten. Dahinter befinden sich 3 von Nuriks Kampfdroiden (350 XP). In der Feldkiste findet ihr ein paar Computersonden, mit denen sich das Terminal hacken lässt. Falls euch die Kämpfe zu viel werden sollten, könnt ihr damit die Droiden ausschalten. Außerdem könnt ihr selbstverständlich den kaputten Droiden reparieren und so an Unterstützung gelangen.

Verlasst den Raum durch die westliche Tür und geht ein wenig nördlich, bevor ihr die Tür zur Rechten nehmt. Hierbei handelt es sich um Rahasias Zimmer. Sie hat zur Zeit keine neuen Informationen für euch. Aber merkt euch wo sich das Zimmer befindet. Verlasst den Raum wieder und geht nördlich in den Gang. Die letzte Tür zur eurer Rechten ist als Sicherheitsraum gekennzeichnet. Ihr könnt euch bestimmt vorstellen was das bedeutet: Mehr Kampfdroiden. Demontiert sie und nehmt die Überreste, sowie den Inhalt der Feldkisten, an euch. Zwei weitere Türen führen aus diesem heraus. Die östliche mündet in einen weiteren Sicherheitsraum (welcher von 3 weiteren Droiden bevölkert wird) und die andere beendet den Kreislauf. Organisiert euch die Ausrüstungsgegenstände aus dem anderem Sicherheitsraum und nehmt vom ersten aus die verbleibende, nördliche Tür. Zurück auf dem Eingangsflur wird es Zeit die Mine zu entschärfen. Anschließend könnt ihr die Tür südlich der Mine öffnen. Die Tür sollte sich automatisch öffnen, da ihr zwischenzeitlich die Sicherheitskarte besitzt. Im Inneren befindet sich Shen. Sagt ihm, dass ihr hier seit, um ihn zu befreien. Der Angstphase wird sich weigern mit euch zu kommen, da er es für zu gefährlich hält. Bei einer genaueren Befragung stellt sich heraus, dass es eigentlich Rahasia ist, um die er sich Sorgen macht. Bietet ihm an Rahasia ebenfalls mitzunehmen (150 XP).

Keht zu Rahasias Zimmer zurück und erläutert ihr die Situation. Da es ihr zu gefährlich erscheint, mit euch auf den Gängen gesehen zu werden, schlägt sie vor, euch Draußen zu treffen (300 XP). Falls ihr es bisher noch nicht getan habt, könnt ihr jetzt ihre Feldkiste plündern. Im Anschluss geht es wieder zurück zu Shen. Setzt ihn über die neuesten Ereignisse in Kenntnis. Im Anschluss daran folgt eine Unterhaltung im Hof des Anwesens:

Heller Pfad:

Bedenkt das es verschiedene Ende für diese Quest geben kann, selbst wenn ihr beschließt dem Hellen Pfad zu folgen. Das "gute" Ende zu bekommen, hängt damit zusammen, wie viel Glück ihr habt und wie geübt ihr im Überreden seid. Auf alle Fälle solltet ihr Shen versichern, dass keine Belohnung nötig ist und es kein Problem war, dem Paar zu helfen. Als erstes erscheint Ahlan Matala auf der Bildfläche, gefolgt von Nurik Sandral. Versucht beide zu beruhigen. Nachdem ihr das zwei mal gemacht habt, kommt euer Glück ins Spiel. Sagt Ahlan, dass Shen in der Lage ist eigene Entscheidungen zu treffen. Schlägt es fehl, rennen Shen und Rahasia davon. Wart ihr erfolgreich, geht das Problem weiter. Nun müsst ihr sie erfolgreich dazu überreden, dass Kinder aufwachsen und sie eventuell ausziehen.

Wenn ihr beides erfolgreich gemeistert habt, seht ihr das beste Ende: Die beiden Familien versöhnen sich und Rahasia und Shen dürfen, mit dem Segen ihrer Eltern, ihre Romanze weiterleben. Schlagt vor, dass das Pärchen in der Jedi-Enklave leben sollte. Das spart den Eltern die Kosten, ihnen ein eigenes Haus zu kaufen. Für dieses Ende erhaltet ihr 900 XP und 500 Credits. Falls ihr es einmal nicht geschafft habt, sie zu überreden, rennt das Paar davon und ihr erhaltet nur 600 XP. Wie auch immer, erhaltet ihr auf alle Fälle HM Punkte.

Dunkler Pfad:

Bringt eure Belohnung zur Sprache. Alhan und Nurik erscheinen flankiert von Droiden in der Szenerie und beginnen augenblicklich mit ihrem Gezänk. Ermutigt sie, sich gegenseitig zu erschießen, da es sonst niemals ein Ende der Fehde geben wird. Wenn Canderous in eurer Gruppe ist, wird er dem Vorschlag freudig zustimmen. Die beiden werden die Situation jedoch überdenken, weshalb ihr Öl ins Feuer schütten solltet: Lügt und behauptet, dass Nurik tatsächlich Casus getötet hat! Wenn ihr erfolgreich seid, wird Alhan seinen Blaster ziehen und Shen damit erschießen. Aber damit ist der Spaß noch lange nicht vorbei. Schreit: "Tötet sie! Tötet sie alle!". Die Gruppe stimmt freudig ein und der Kampf beginnt. Sobald alle Menschen tot sind, wenden sich die Droiden euch zu. Sie sollten für eine böse Person wie euch jedoch kein Problem darstellen. Ihr erhaltet 600 XP und DM Punkte, für eure Rolle in diesem Schauspiel.

Wenn ihr anschließend in die Jedi-Enklave zurück kehrt, werden sowohl Meister Vrook als auch Vandar auch auf das Gemetzel ansprechen. Lügt über die Geschehnisse, für weitere DM Punkte.

Der verschwundene Gefährte

Im Osten des Jedi-Enklaven Hofes trifft ihr auf Elise. Sie fürchtet, ihr Droide, welche ihr letztes Erinnerungsstück an ihren Gatten ist, sei gekidnappt worden. Sie beauftragt euch daraufhin, ihn zu finden. Im südlichsten der Dantooine Gebiete (Sendral-Anwesen), nahe der Kristallgrotte, trifft ihr auf einen Droiden, der gegen eine Gruppe Kath-Hunde kämpft. Helft C8-42 und zieht im anschließenden Gespräch die Verbindung zwischen ihm und Elise.

Erstaunlicherweise wird er euch jedoch bitten, Elise nichts von eurer Begegnung zu sagen. Fragt ihn nach seinem Grund. Er erklärt daraufhin, dass er vor Elise davon gerannt ist, da sie seit dem Tod ihres Mannes immer verrückter wird. Sie ist von C8-42 besessen und weigert sich neue Leute kennen zu lernen. Indem er vor ihr davon gerannt ist, hofft er, ihr zu helfen. Aus diesem Grund, bittet er euch jetzt, ihn zu töten.

Heller Pfad:

Es gibt in der Tat zwei Wege, welche man als "gut" betrachten könnte. Als erstes könntet ihr die Zerstörung ablehnen und ihn zu Elise zurück schicken. Er wird fragen warum. Woraufhin ihr antworten könnt, dass sie einsam ist und Unterstützung bedarf. C8-42 wird sich selbst dafür beschuldigen so egoistisch zu sein und zu Elise zurückkehren. Wieder im Hof angelangt, hat sich C8-42 wieder zu Elise gesellt. Im Gespräch mit Elise erhaltet ihr 200 XP, aber keine HM Punkte.

Die noblere Variante wäre, C8-42 tatsächlich zu zerstören. Er bedankt sich dafür und wechselt in den Kampfmodus. Keine Angst, er ist nicht sonderlich schwer zu besiegen (200 XP). Kehrt zum Hof zurück und erzählt Elise, dass ihr Droide zerstört werden musste. Sie kann es kaum

fassen und rennt davon (150 XP). Begeht euch zur zentralen Halle der Enklave (wo sich Belaya und Juhani befinden) und geht von dort aus in den nördlichen Gang. In dem Raum nach dem Pazaak Spieler, Sol'aa, findet ihr Elise in den Armen von Samnt wieder. Sprecht sie an. Sie wird sich entschuldigen und erzählen, wie sie Samnt getroffen hat. Sie bedankt sich und ihr erhaltet weitere 150 XP. Jedoch immer noch keine HM Punkte.

Dunkler Pfad:

Sagt C8-42, dass ihr ihn zerstören werdet und tut dieses auch. Zurück im Hof der Enklave, erzählt Elise, er wäre noch immer dort Draußen. Sie wird davon rennen und ihn für immer suchen. Als Belohnung erhaltet ihr DM Punkte und 300 XP.

Komplettlösung - Kashyyyk



Abhängig von der Reihenfolge, in der ihr die Planeten wählt, erlebt ihr eine Zwischensequenz, während des Fluges nach Kashyyyk:

- Sollte Kashyyyk euer 2. Sternenkartenstück (Dantooine mitgerechnet) sein, so wird Darth Malak darüber informiert, dass die Sternenschmiede jetzt mit 200% läuft. Er ist jedoch mehr daran interessiert, wie es Bastila gelungen ist, Taris zu entkommen. Woraufhin Admiral Karath ihm den tot geglaubten Kopfgeldjäger Carlo North vorstellt. Da Carlo den Auftrag erhält, Bastila und euch zu jagen, dürft ihr drei mal raten, wer euch auf Kashyyyk begegnen wird.
- Ist es hingegen die 4. Sternenkarte (Dantooine mitgerechnet), so informiert Admiral Karath Darth Malak über Carlo Nord's Tod und bittet um Vergebung. Darth Malak tut wie ihm geheißen, hat von Kopfgeldjägern jedoch erst mal die Schnauze voll und schickt stattdessen jemanden ins Rennen, der einem Jedi wie euch würdig ist: Seinen

Schüler Darth Bandon. Der gleich darauf kurzen Prozess mit einigen Sith-Wachen macht. Malak trägt ihm auf, Bastila zu ihm zu bringen.

Dieser Sequenz folgt erneut eine eurer Visionen: Eine weitere Sternenkarte wird irgendwo auf diesem Planeten aktiviert. Nachdem der Ebon-Hawk gelandet ist, fängt Bastila mit einem Gespräch über diese an. Sie bringt ihr erstaunen darüber zum Ausdruck, dass eine solch hochentwickelte Technik auf einem unterentwickeltem Planeten wie Kashyyyk zu finden ist. Erwähnt ihr gegenüber, dass es aussah als ob sich die Karte auf dem Waldboden befunden hätte. Woraufhin sich herausstellt, wie viel sie mit den Wookies zu tun haben kann, da diese ausschließlich hoch in den Bäumen leben. Somit könnt ihr davon ausgehen, dass die Wookies euch bei der Suche kaum hilfreich sein können. Sprecht vorsichtshalber mit all euren Gruppenmitgliedern, die danach verlangen und verlasst daraufhin das Schiff.

Obwohl es eigentlich nicht nötig ist, bevorzuge ich Zaalbar in der Gruppe zu haben. Schließlich ist es seine Heimatwelt. Aber selbstverständlich gibt es weitaus effektivere Gruppenmitglieder als ihn. Sucht euch also aus, wen immer ihr wollt. Im Gegensatz zu den bisherigen Planeten, funktioniert das Transitsystem auf diesem Planeten nicht, womit ihr auch eure Gruppenmitglieder nicht wechseln könnt. D.h. ihr müsst jedes mal selbstständig zu dieser Karte zurück laufen. Beim Verlassen des Schiffes werdet ihr von Janos Wertka, einem Mitarbeiter der Czerka Corporation, aufgehalten. Wie auf den anderen Planeten, welche von der Czerka Corporation in Beschlag genommen wurden, müsst ihr hier eine Andockgebühr von 100 Credits entrichten. Natürlich könnt ihr ihn (mit der Macht) davon überzeugen, dass die Gebühr bei euch nicht nötig ist. Ferner befragt er euch, ob ihr einen Übersetzer benötigt. Was ihr dankend ablehnen könnt. Daraufhin bittet er euch, ihm zum Informations-Center zu folgen.

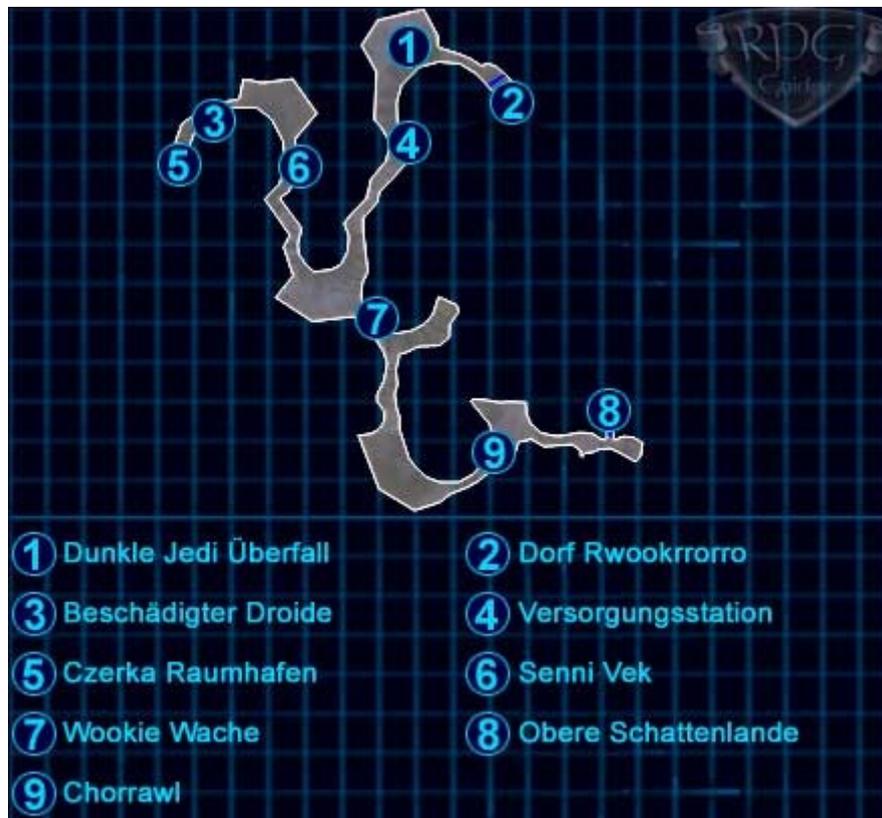
Vergesst das für den Moment. Es ist ein Stück entfernt und Janos läuft sehr langsam. Außerdem ist es auf der Karte verzeichnet. Durchsucht stattdessen lieber die beiden Container im Nordosten der Landfläche (Schloss knacken oder einschlagen). Jetzt wird es Zeit, das Areal zu erkunden. Lauft den einzigen Weg entlang, der vom Ebon Hawk wegführt. Während ihr den Weg entlang joggt spricht Zaalbar euch an. Er faselt etwas davon, dass er euch hätte warnen sollen hier her zu kommen. Offensichtlich hat er seine Heimatwelt nicht aus freien Stücken verlassen. Wenn ihr weiter nachfragt, erzählt er von seinem Bruder, welcher Geschäfte mit den derzeitigen Sklaventreibern gemacht hat. Woraufhin Zaalbar in angegriffen hat. Bedauerlicherweise glaubte ihr Vater Zaalbar nicht. Was dazu führte das Zaalbar seine Krallen einsetzte (das wird scheinbar von den Wookies nicht gerne gesehen). Nachdem alles gesagt ist, geht die Reise weiter den Weg entlang.

Im Anschluss an den ersten Linksknick trifft ihr auf Matton Dasol und Eli Gand, von denen die [Ehrenschild Nebenquest](#) ausgeht. Außerdem verkauft Eli eine ganze Reihe von Ausrüstungsgegenständen. Schaut euch seine Palette also ruhig an. Folgt dem Weg weiter nach rechts und geht an der Abzweigung ebenfalls nach rechts in Janos Büro. In den rumstehenden Kisten gibt es kostenlose Splittergranaten, Verbesserte Medipacks usw.

Nach der Plünderung wird es Zeit für ein Gespräch mit Janos selbst. Fragt ihn nach allem was ihr wollt. Er verfügt übrigens auch über eine reichhaltige Equipmentsauswahl. Durch die zur Auswahl stehenden Fragen, erfahrt ihr genaueres über die Sklavengeschäfte auf dem Planeten. Komischerweise scheint es eine Art Zustimmung der Wookies diesbezüglich zu geben. Überredet ihn mit der Macht oder ohne, damit ihr erfahrt, dass Czerka Waffen im Austausch für gesunde Wookies liefert. In Folge dessen wird der derzeitige Wookie Anführer (Chuundar) in Zaum gehalten, während Czerka gute Profite einstreicht. Wenn ihr Zaalbar in der Gruppe ist, werdet ihr erfahren, dass Chuundar nicht grade der Name war, den er hören wollte. Mehr will er dazu derzeit aber noch nicht sagen.

Verlasst Janos Büro in nördlicher Richtung. Schnell stoßt ihr auf ein Tor, welches von zwei Czerka Wachen flankiert wird. Ihr könnt ihnen so viele Fragen stellen, wie ihr wollt. Eine Antwort erhaltet ihr nicht, da sie nicht mit Wookie Sympathisanten reden. [Sagt ihnen einfach, ihr hättet die Landgebühr bezahlt und sie mögen euch passieren lassen.](#)

Die große Promenade



Sobald ihr auf der großen Promenade angelangt seit, werdet ihr von Wald Kinraths (je 50 XP) angegriffen. Wenn ihr in der Kristallgrotte auf Dantooine wart, wisst ihr ja was euch erwartet. Tötet sie einfach so schnell wie möglich und benutzt Gegengifte, um die Vergiftungen zu heilen. Durchsucht die nahegelegene Leiche, wenn die Kinraths tot sind. Verfolgt den Weg weiter. Wodurch Zaalbar ein weiteres mal ein Gespräch anfängt. Er scheint recht glücklich darüber zu sein, etwas Abstand von den Städten zu gewinnen. Wenn ihr ihn fragt, ob ihr ihm irgendwie behilflich sein könnt, besteht er weiterhin darauf, sein persönlichen Probleme für sich zu behalten. Er warnt euch jedoch davor, dass sein Vater der Häuptling ist und er eventuell nicht willkommen sein könnte, falls sein Bruder weiterhin Lügen über in verbreitet hat.

Genau nach dem Punkt, an dem er das Gespräch anfing, liegt ein beschädigter Wachdroide. Welchen ihr reparieren könnt, wenn ihr Extrafeuerkraft benötigt. Verfolgt weiter den Weg und ihr stoßt auf 3 Czerka Wachen, die bei einem toten Wookie stehen. Während ihr näher kommt, fangen sie an zu streiten. Der Captain der Gruppe, welcher eure Beobachtung bemerkt hat, wird euch fragen, was ihr hier macht. Fragt ihn was passiert ist. Die Wookie ist ihnen angeblich etwas zu rebellisch geworden. Woraufhin sie "es" ausschalten mussten.

Zaalbar wird darüber verständlicherweise sehr wütend (sofern er in eurer Gruppe ist). Selbstverständlich gibt es verschiedene Lösungen für die folgenden Ereignisse.

Dunkler Pfad:

Stachelt Zaalbar an, in dem ihr sagt, ihr könntet darauf wetten, dass ihn das verrückt macht. Daraufhin bietet er an, sie zu töten. Stimmt ihm zu und ihr findet euch in einem kleinen Kampf wieder. Für die Tat gibt es DM Punkte, sowie 250 XP pro Wache und 350 für den Captain. Außerdem findet ihr bei ihren Überresten eine Czerka Corp Sicherheitskarte, welche später nützlich wird.

Neutraler Pfad:

Natürlich ist diese Situation ohne Gewalt zu lösen. Weißt Zaalbar darauf hin, dass ihr die Situation alleine lösen könnt. Ignoriert die folgenden Proteste und bittet ihn, eure Entscheidung zu ehren. Fragt die Czerka Soldaten, ob ihre Vorgesetzten das Töten von Wookies bewilligen. Das eröffnet euch eine Reihe neuer Dialogmöglichkeiten. Sagt ihnen daraufhin, dass es sie mehr kosten wird, als sie annehmen und zwingt sie anschließend mit Überreden oder Macht-Überreden euch aus zu zahlen. Wenn den Preis in die Höhe zu treiben versucht, eskaliert die Situation zu einem Kampf. Weil ihr jedoch versucht habt, die Situation friedlich zu lösen, erhaltet ihr sowohl Helle als auch Dunkle Machtpunkte.

Heller Pfad:

Nachdem ihr Zaalbar daraufhingewiesen habt, dass ihr die Situation alleine lösen könnt und den Captain nach seinen Vorgesetzten befragt habt, sagt dem Captain, ihr würdet es nicht zulassen, dass sie noch einen weiteren Wookie töten. Anschließend müsst ihr sie Überreden (mit Macht oder ohne) zu gehen. Wenn es euch gelingt, ziehen sie von dannen und ihr erhaltet HM Punkte. Welche ihr ebenfalls erhaltet, wenn das Überreden fehl schlägt. In dem Fall müsst ihr sie jedoch anschließend bekämpfen.

Auf welcher Weise ihr die Situation auch löst, plündert danach den nahegelegenen Rucksack und (wenn ihr die drei getötet habt auch) die Leiche des Captains. Knapp nach dem Punkt, an dem sie eben noch standen, befinden sich zwei Splitterminen. Vergesst nicht, sie zu entschärfen. Dem Weg weiter folgend, lauft ihr in die Arme weiterer Kinrath und einiger Mykals, welche unglaublich harte Gegner sind, wie man an den 25 XP erkennen kann ;) Lauft den Weg weiter herab, so lange er gen Süden verläuft. In dem Augenblick, wo er sich nach Osten wendet und breiter wird, werdet ihr von einer weiteren Kinrath Gruppe angegriffen.

Schaut euch um, nachdem sie tot am Boden liegen. Ihr werdet bemerken, dass der Weg in zwei Teile aufsplittert. Einer nach Norden und einer nach Süden. Lasst uns zunächst den nördlichen Zweig nehmen. Nach einem weiteren Kinrath Gefecht, stoßt ihr dort auf eine Versorgungsstation. Wenn ihr den Czerka Captain zuvor getötet habt, steckt seine Karte in den Terminal. Ihr verliert die Karte dabei, aber dafür öffnen sich die beiden Kisten. In welchen ihr eine wahre Pracht von Ausrüstungsgegenständen findet.

Setzt euren Weg nach Norden fort bis ihr zum nächsten großen Gebiet kommt. Hier erwarten euch 3 Dunkle Jedi! Einer der Dreien hält sich für gewöhnlich im Hintergrund, während die anderen beiden auf euch einprügeln. Aus meiner Erfahrung ist der Hintere die größere Gefahr, da er im Gegensatz zu den anderen nur seine Spezialtalente einsetzt. Daher bevorzuge ich es, dem Hinteren als erstes die Lichter auszublasen und die Schwerthiebe vorübergehend zu ignorieren. Jeder des Trios ist 200 XP wert und in ihren Überresten findet ihr zahlreiche Kristalle, Schilde, Laserschwerter und Dunkle Jedi Roben.

Nähert euch der Wookiee Wache, welche Zaalbar beschuldigt Schande über das Land gebracht zu haben. Befragt Zaalbar was die Wache meint. Nachdem ihr euch ein neues Gruppenmitglied ausgesucht habt, werdet ihr zu Chuundar gebracht. In seinem Haus kommt ihm nicht umher zu bemerken, dass er von Czerka Sklavenhändlern flankiert wird. Sprecht mit ihm über die Sklavenverträge. Bedauerlicherweise glaubt euch keiner, da Chuundar bereits seit Jahren ihr treuer Anführer ist. Fragt ihn was er will. Obwohl Zaalbar bei ihm verbleiben soll, hat er eine [Aufgabe für euch](#). Angeblich ist ein weiterer Wookiee durchgedreht, welcher zu einem Exil in den Schattenlanden verbannt wurde. Er belästigt die Czerka Sklavenhändler bei ihrer Arbeit. Da dieses nicht gut fürs Geschäft ist, sollt ihr diesen Wookiee töten. Euch bleibt keine andere Wahl, als diesem Pakt zuzustimmen.

Das Rwookrrorro Dorf



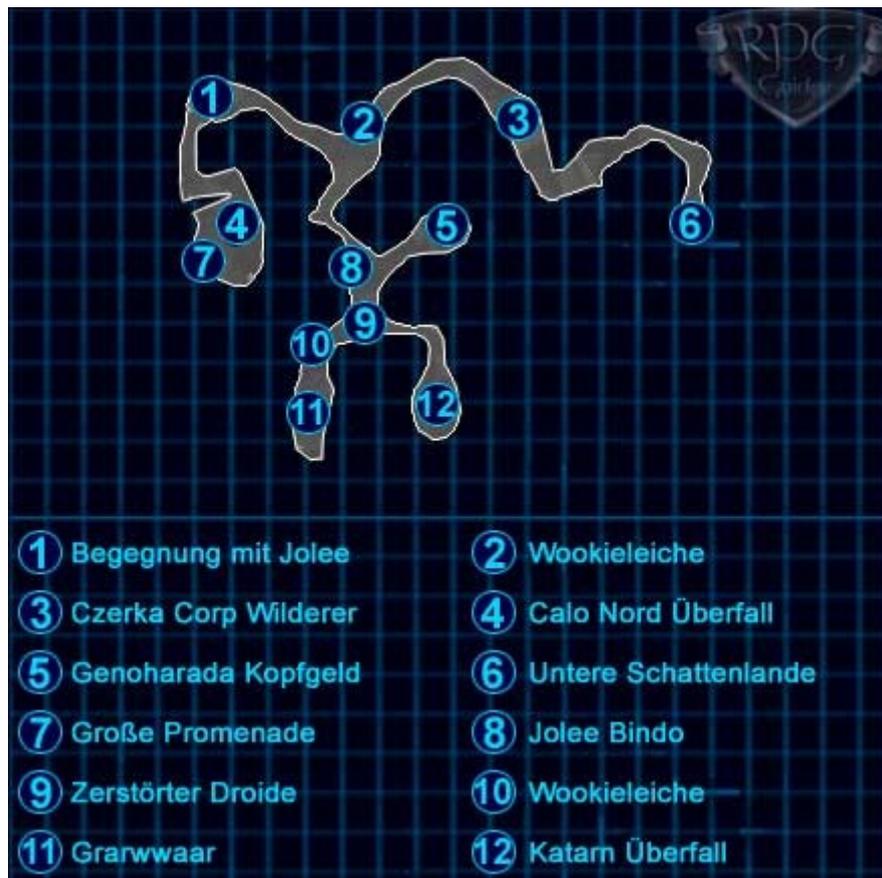
Im Anschluss an euer Gespräch mit Chuundar endet ihr im Rwookrrorro Dorf. Zum Nordwesten eures Standpunktes befindet sie die große Promenade. Lauft in diese Richtung. Auf halben Wege dorthin findet ihr eine Weidenkiste, mit einigen nützlichen Ausrüstungsgegenständen. Von dort aus geht es weiter in Richtung Osten. Nach kurzer Zeit gelangt ihr an einen Eingang, welcher auf der Karte als Woorwills Hütte vermerkt ist. Sie ist Ausgangspunkt der [vermissten Wookiee Quest](#). Knapp davor steht eine weitere Weidenkiste mit zahlreichen Ausrüstungsgegenständen.

Wenn ihr mit eurer Erkundungstour durch das Dorf durch seit, lauft zurück zur großen Promenade im Nordwesten. Er findet euch dort wieder, wo ihr vor dem Gespräch mit Chuundar gestanden habt. Lauft den Weg, an der Versorgungsstation vorbei, zurück zur Abzweigung. Wendet euch diese mal nach Süden. Eine weitere Gruppe Mykals nehmen euch dort in Empfang. Gefolgt von einigen Kinrath. Sobald sich der weite Weg nach Osten windet, stoßt ihr auf eine Gruppe Wookies, die ebenfalls gegen Kinrath ankämpfen. Helft den Wookies, die Kinrath auszuschalten. Als Dank bekommt ihr leider nur zu hören, dass ihr ihnen nicht auf die Jagd folgen sollt. Falls ihr es schafft sie zu überreden, verraten sie euch, dass sie einen verrückten Wookiee jagen wollen. Außerdem treibt sich angeblich ein weiterer Außenseiter in der Schattenlande herum. Dieser hat sich jedoch bereits den Respekt der

Wookies verdient. Da er dort unten seit langer Zeit alleine überlebt hat und Wanderern behilflich ist. Ferner hört ihr von Baccas Schwert, einer zeremoniellen Klinge, welches verwendet werden könnte um den Häuptling Chuundar herauszufordern. Anschließend geht es weiter den Weg in den Südosten hinunter. In dem Plastikzylinder liegt eine Waffe und eine Rüstung.

Sprecht letztlich mit Gorwooken, welcher den Fahrstuhl bewacht. Mit etwas Überredungskunst erzählt er euch mehr über die Wookies, die zuletzt herunter gefahren sind und das sie nicht die ersten waren. Viele Wookieegruppen sind in letzter Zeit hinab gefahren und nicht zurück gekehrt. [Lasst euch von Gorwooken hinunter bringen](#), sobald ihr mit der Befragung fertig seid.

Obere Schattenlande



Falls die Kashyyyk Sternenkarte eure 2. oder 4. (Dantooine mitgerechnet) ist, müsst ihr euch auf einen Kampf einstellen und ggf. abspeichern. Denn wenn der Korb den Waldboden berührt, nehmen euch euch entweder Carlo Nord (2. Karte) oder Darth Brandon (4. Karte) in Empfang.

- **Calo Nord**

Da Carlos Handlanger nur mit sehr schwachen Blastern ausgerüstet sind, empfiehlt es sich dieses mal, die ersten Angriffe auf Carlo selbst zu konzentrieren (650 XP). Laserschwerter sind durch sein Schild wenig effizient. Bombardiert ihn daher entweder mit Granaten und Blastern oder benutzt eine Vibroklingenwaffe.

Anschließend könnt ihr den Rest der Gruppe erledigen. In Carlos Überresten findet ihr u.a. eine schwere Mandalorianische Pistole, Calo Nord's Kampfanzug und über 2000 Credits.

- **Darth Brandon**

Im Gegensatz zu Calo Nord schwingt Darth Brandon ein Zwillingsklingen-Laserschwert und versucht euch unaufhaltsam zu paralysieren. Da ihr in der Zwischenzeit einige Mächte gesammelt haben solltet, dürfte er aber kaum zu einem Problem werden. Schützt euch vorsichtshalber mit Machtimmunität gegen seine Angriffe und schleudert ihn samt Gefolge anschließend mit Machtwellen durch die Botanik. Oder versetzt ihn und seine Leibwächter mit Lähmung in ebenfalls in den Zustand. Sollte er dazu kommen, seine Schutzvorrichtungen aufzubauen, so liegt es an euch, sie mit Machtbruch wieder einzureißen.

Vom Fuß des Lifes aus gibt es nur einen Weg: Nördlich. Sobald ihr die erste Abzweigung nach Westen nehmt, stoßt ihr auf die örtliche Monstergattung: Katarns. Sie variieren im Typus und bringen zwischen 200 und 500 XP. So lange ihr euch nicht von ihnen umzingeln lasst, sollten sie kein größeres Problem darstellen. Da es hier Unten jedoch des öfteren zu Kämpfen kommt, wäre es angebracht die Schattenlande nur mit gut ausgebildeten Kämpfern bereisen. 2 davon sollten am Besten Nahkampfspezialisten sein. In der Nähe des ersten Kampfes befindet sich eine Leiche. Bei ihr erhaltet ihr ein Krath Doppelschwert und eine Zabrak Tystel Mark III. Folgt weiter dem Weg und stoßt sodann auf einen Laserschwertschwingenden Jedi, welcher sich ebenfalls einiger Karth erwehrt. Er wird euch automatisch ansprechen und vor weiteren dieser Biester in der Umgebung warnen. Fragt ihn, wer er sei. Er stellt sich als Jolee Bindo vor und lädt euch zu seiner Hütte ein. Fahrt fort und befragt ihn, ob er ein Jedi sei. Er wird anmerken, dass er viele Sith bekämpft hat, aber lieber in seiner Hütte weiter reden würde.

Einen Augenblick später rennt er von dannen. Bei eurer Verfolgung kommt ihr an einigen Tach Affen vorbei. Welche ihr aber nicht angreifen könnt, selbst wenn ihr Missions Side-Quest ausführt. Falls ihr Jolee aus den Augen verlieren solltet, geht die erste Abzweigung nach Süden. Er sollte euch am nordwestlichen Ausläufer der zweiten Abzweigung wieder erwarten. Im folgenden Gespräch behauptet er, weder ein Jedi noch irgend etwas anderes zu sein. Er seihe nur ein alter Man, der in den Wäldern lebt. Befragt in weiter nach der Sternenkarte und dem Wookie. Er scheint über Rorworr's Schicksal bereits Bescheid zu wissen. Es aber keinen andern herausfinden lassen zu wollen. Auf die Sternenkarte angesprochen, erwähnt er, dass ihr diese nicht ohne seine Hilfe erreichen werdet. Selbstverständlich erfordert diese Hilfe jedoch zunächst eine Leistung eurerseits. Eine Gruppe Wilderer (Czerka Corp. Jäger) haben sich in der Nähe seiner Unterkunft niedergelassen. Ihre Gier nach Profit lässt sie die hilflosen Spezies der Region abschlachten. Diese sollt ihr "entfernen". Er äußert aber auch den Wunsch, sie dafür nicht zu töten. Willigt ein ihm zu helfen.

Geht den Weg nach Norden zurück und nehmt an der zweiten Abzweigung den Nordöstlichen Weg. Hier steht euch eine neue Gruppe Katarns im Weg. Am Anfang der Nordöstlichen Abzweigung liegt eine Wookie Leiche, welche zur verschwundener Wookie Quest gehört. Interessanter ist im Moment jedoch die Leiche, welche in nordwestlicher Richtung liegt. (Auf dem Weg zur Lichtung, bei der Jolee kämpfte.) Bei ihr findet ihr einen Zabrak Kampfanzug und ein Ionengewehr. Im Anschluss daran geht es endlich weiter zu den Czerka Jägern (zur Abzweigung zurück und von dort aus nordöstlich). Passt auf die Minen auf. Kommandant Dern gibt sich von Anfang an unfreundlich. Er droht, euch umzubringen, wenn ihr seiner

Profitgier in die Quere kommt. Als böser Charakter solltet ihr euch diese Chance natürlich nicht entgehen lassen. Aber es gibt auch andere Wege:

Heller Pfad:

Sagt Dern, ihr wünscht er solle die Schattenlande verlassen. Bedauerlicherweise interessiert ihn das reichlich wenig. Er faselt etwas davon, dass er schon genug Probleme mit den Wachen habe. Womit die Wachen zu eurem nächsten Gesprächspartner werden. Sucht euch eine aus, welche sich an einem der Schallgeneratoren befindet. Fragt ihn warum er hier sei, um zu erfahren das er nur Befehlen folgt. Die folgenden Fragen bieten euch wiederum weitere Lösungswege. Nachdem ihr ihn gefragt habt, ob er sich vorstellen könnte zu gehen, habt ihr die Möglichkeit ihn dazu zu überreden. Was jedoch in seinem Tod endet und euch DM Punkte beschert. Eine heller Lösung wäre es bereits, ihn mit 200 Credits zu bestechen, den Emitter auszuschalten. Günstiger ist es jedoch, ihn zu überreden euch dieses selbst machen zu lassen. Greift auf den Emitter zu und schaltet ihn mit Hilfe des Codes ab, den er euch gegeben hat.

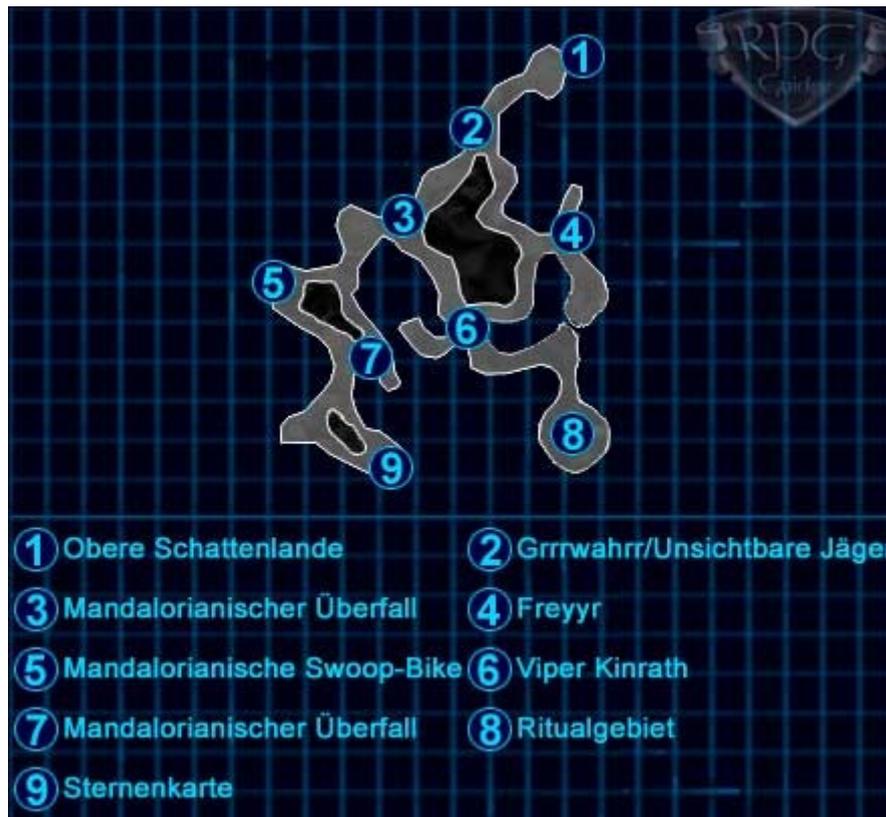
Sucht euch eine weitere Wache raus und macht mit ihr das Selbe. Nachdem ihr den zweiten Generator ausgeschaltet habt, folgt eine kurze Zwischensequenz. In welcher ein monströses Ungetüm die Wilderer verscheucht.

Dunkler Pfad:

Geht Dern einfach etwas auf die Nerven und droht ihn umzubringen. Das müsst ihr Sekunden später dann auch in die Tat umsetzen. Da er und seine Männer auf euch los gehen werden. Wie die XP Belohnung jedoch zeigt, sind sie keine allzu großen Hindernisse. Ihr erhaltet DM Punkte, sowie 200 XP für Dern selbst und 50 XP pro Wache. Leider ist Jolee über den Ausgang nicht sonderlich glücklich. Da er weiß, dass die Wookies von der Czerka Corp. dafür zur Rechenschaft gezogen werden. Redet auf ihn ein, nennt ihn einen alten Mann und sagt ihm, dass ihr tut was immer ihr wollt. Wenn euch nach weiteren DM Punkte gelüftet.

Auf welche Weise ihr auch mit den Wilderern fertig geworden seit, schnappt euch anschließend den Inhalt der 3 Metallkisten. 2 von ihnen erfordern Sicherheitsfähigkeiten oder einen kräftigen Schlag. Sobald ihr fertig seit, geht es zurück zu Jolee. Er begegnet euch unterschiedlich, je nachdem wie ihr mit den Wilderern verfahren seit. Fragt ihn, ob er bereit ist, euch zu helfen die Sternenkarte zu finden. Er tritt eurer Gruppe bei (und bedarf vermutlich einiger Level-Ups). [Somit ist der Weg in die unteren Schattenlande frei](#). Ihr müsst lediglich den Weg im Nordosten (auf dem sich die Wilderer befanden) bis zum Ende gehen. Bevor ihr dort hinunter steigt, könntet ihr euch jedoch dem zweiten Abschnitt der Ehrengeld Quest zuwenden. Die sich in einem Droiden südlich von Jolees Hütte äußert.

Untere Schattenlande



Von eurem Startpunkt aus, solltet ihr in der Ferne bereits Funken sprühen sehen. Wenn ihr näher kommt, erkennt ihr, dass es sich dabei um einen Wookiee handelt, der sich gegen drei Mandaloriens zur Wehr setzt. Helft dem Wookiee, indem ihr die Mandaloriens bekämpft. Sprecht mit Grrwahrr, sobald er Kampf vorüber ist. Er wird euch um Heilung bitten. Falls ihr der Dunklen Seite angehört, lehnt es ab ihm zu helfen und beschimpft ihn stattdessen als Schwächling. Ihr erhaltet dafür entsprechend Dunkle Macht Punkte. Der Helle Pfad hingegen liegt in der Dialogoption, in der ihr einwilligt ihm die entsprechenden Mittel zu geben. Ihr erhaltet dafür HM Punkte und die [unsichtbare Jäger Nebenquest](#).

Das nächste Ziel liegt im Südwesten der Ebene. Nehmt von der Abzweigung, an der Grrwahrr steht, den südwestlichen Weg und an der darauf folgenden den westlichen. Er macht einen Knick nach Süden, welchem ihr weiter folgt, bis ihr kurz vor der Sackgassenabzweigung steht. Die Sackgasse umgehen im Süden findet ihr das Ziel eurer Suche. Es ist jedoch von einigen Minen umzäunt, welche ihr zuvor entschärfen solltet. Nähert euch dem Hologramm auf der Plattform und sprecht mit ihm. Erstaunlicherweise findet es eine Übereinstimmung und gewährt euch somit Zugriff (wie Jolee bemerkt, hat es ihn zuvor immer zurückgewiesen). Wie dies so ist, bekommt ihr leider nicht aus dem Computer raus. Befragt ihn einfach nach allem was euch zur Auswahl steht. Auf diesem Wege erfahrt ihr, dass ein Wookiee namens Freyer drei mal und Jolle stolze 152 mal versucht hat darauf zuzugreifen. Der letzte Zugriff davor, liegt bereits 5 Jahre zurück. Was ungefähr der Zeitpunkt sein dürfte, zudem Revan hier war. Fragt ihn letztlich nach der Sternenkarte.

Der Computer findet in der Tat eine Sternenkarte in seinem Speicher. Der Zugriff ist jedoch eingeschränkt. Fragt ihn, wie ihr darauf zugreifen und danach wie ihr diesen Parametern entsprechen könnt. Befragt ihn so lange weiter, bis ihr die Dialogoption habt, die Bewertung zu beginnen. Das Hologramm wird euch daraufhin eine Reihe von Fragen stellen. Beantwortet sie, wie es euch beliebt. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Lediglich eine Unterscheidung zwischen Hellem und Dunklem Pfad. Wenn ihr die Antworten wählt, welche zu einem bösem Ausgang führen, werdet ihr feststellen, dass ihr den Parametern im Speicher entspricht. Der gute Weg hingegen, widerspricht den Parametern. Was dazu führt, dass ihr von einigen Verteidigungsdroiden angegriffen werdet.

Sternenkarten Test Fragen:

1. Frage: Sie reisen mit einem Wookiee. Doch es kommt zu Komplikationen. Hypothese: Sie und dieser Zaalbar werden gefangen genommen und getrennt. Wenn Sie beide schweigen, dann erhält jeder ein Jahr Haft. Beschuldigen Sie Zaalbar aber des Verrats, dann verbüßt er fünf Jahre und Sie keines. Er erhält das gleiche Angebot, aber wenn sie beide den anderen beschuldigen, erhalten sie beide 2 Jahre. Was tun Sie? Was glauben Sie, wird der andere tun?

2. Frage: Hypothese: Sie befinden sich im Krieg. Durch die Entschlüsselung einer abgefangenen Botschaft erfahren Sie zwei Details über Ihren Gegner. Ihre Verteidigung wird in zehn Tagen besonders schwach sein, in fünf Tagen wird eine Ihrer Städte angegriffen. Was fangen Sie mit dieser Information an? Wie reagieren Sie am effektivsten?

3. Frage: Hypothese: Entfernen Sie den andauernden Krieg aus dem letzten Beispiel. Betrachten Sie den Gegner als schwach und weit entfernt. Doch ohne Bedrohung von außen beginnt Ihr Reich zu stagnieren. Ihre Leute werden selbstgefällig und stellen Sie zunehmend in Frage. Das gleiche Szenario wie zuvor: Sie entdecken einen bevorstehenden Angriff, aber auch die anschließende Schwäche. Wie reagieren Sie?

Heller Pfad:

Beantwortet ihr die drei Fragen wie folgt, werdet ihr spätestens nach der 3. Antwort von Droiden angegriffen (je 550 XP). Redet ihr anschließend wieder mit dem Hologramm, so erhaltet ihr Zugriff auf die Sternenkarte, 2800 XP und HM Punkte.

1. Ich vertraue Zaalbar. Ich würde nichts sagen, ebenso wenig wie er. Ich darf wählen. Also werde ich es nicht ändern.
2. Ich evakuere meine Leute aus der Stadt.
3. Ich blase den Angriff ab. Man wird mich wie einen Helden behandeln.

Dunkler Pfad:

Sobald ihr alle drei Fragen wie folgt beantwortet habt, erhaltet ihr Zugriff auf die Sternenkarte, 2800 XP und DM Punkte.

1. Ich weiß nicht, was Zaalbar sagen würde. Ich würde ihn beschuldigen.
2. Ich bereite meine Streitkräfte auf einen Angriff in zehn Tagen vor. In der Stadt selbst ergreife ich keine Maßnahmen. Das stimmt. Der Tod dieser Leute würde meine Streitkräfte anstacheln.
3. Ich lasse den Angriff geschehen.

Somit gehört die Sternenkarte euch. Sofern euch Zaalbar egal ist, könnt ihr den Planeten nun verlassen. Andernfalls müsst ihr jedoch die Frage des Häuptlings klären...

Ehrenschuld

Am Czerka-Raumhafen, zwischen dem Landeplatz und Janos Büro, trifft ihr auf Matton Dasol und Eli Gand. In einem Gespräch mit ihnen, erfährt ihr, dass Matton quasi Eli gehört, weil er ihm etwas schuldet. Matton ist dazu gezwungen für Eli zu arbeiten, zumindest bis seine Crew zurück kommt und die Schuld bezahlt. Erstaunlicherweise scheint es sogar so, dass Eli sein Geld gar nicht wiederhaben will, weil Matton so ein geschickter Mechaniker ist.

Begeht euch hinab in die Schattenlande. An der Abzweigung südlich von Jolees Hütte findet ihr einen beschädigten Droiden. Versucht ihn zu benutzen und ihr werdet bemerken, dass die meisten seiner Schaltkreise defekt sind. Er kann jedoch immer noch eine Reihe von Nachrichten wiedergeben:

"Ich versteh das nicht. Der Händler hat gesagt, dass es hier unten Ersatzteile gibt. Vielleicht findet Matton mit seinen Sensoren was."

"Wenn er wieder da ist, werden wir ... warte ... ich empfangen was. Oh, es ist Eli. Gut. Vielleicht kann er uns helfen."

"Eli! Was zur ... ! Ich hab' dir dein Geld gegeben, du hinterhältige Ratte! Wir hatten eine Abmachung ... (Blastergeräusche)."

Es scheint so, als wäre der Händler, für den Matton Dasol arbeitet, nichts anderes als ein hinterhältiger Mörder! Nehmt dem Droiden alles ab was ihr gebrauchen könnt. Aber gebt auf eure Trefferpunkte acht. Denn wenn ihr ihm den Kopf abnehmt, explodiert er. Sobald ihr fertig seid, geht es zurück zum Czerka-Raumhafen und Eli. Sprecht, mit dem Kopf in eurem Besitz, Eli darauf an. Matton wird ziemlich überrascht über den Droiden sein. Da er ihn als D-A02, den Reparaturdroiden aus seinem Schiff wiedererkennt. Wie üblich gibt es zwei Wege, wie ihr weiter vorgehen könnt:

Heller Pfad:

Erwähnt das der Kopf des Droiden einen Angriff aufgezeichnet hat, bei dem jemand Elis Namen gerufen hat. Matton wird sich daraufhin der Situation bewusst und entsprechend sauer. Versucht ihn zu beruhigen und von weiterer Gewalt abzubringen, da die euch nicht weiter bringt. Eli ist ohnehin fertig und verdrückt sich so schnell er kann. Ihr erhaltet für eure Tat 638 Erfahrungspunkte und Helle Macht Punkte. Sprecht Matton erneut an, um ihm zu sagen, dass Elis nicht lange in den Schattenlanden überleben wird. Da sein Ruf nun hinüber ist, bedarf sein Geschäft eines neuen Besitzers. Matton hält das für eine gute Idee und ihr erhaltet weitere 500 XP.

Dunkler Pfad:

Frage ob es eine Belohnung gibt. Nachdem Matton gesagt hat, dass es eine geben wird, könnt ihr ihn dazu ködern Eli umzubringen. Zur Belohnung erhaltet ihr 638 XP und Dunkle Macht Punkte. Befragt Matton anschließend, was er vor habe weiter zu tun. Da er etwas Geld braucht, wird er wohl das Geschäft übernehmen. Aber damit sind wir noch nicht durch. Bringt Matton lieber dazu alle Überbleibsel von Eli zu vernichten und überredet ihn anschließend das Geschäft verrotten zu lassen. Seit ihr erfolgreich, erkennt er euren Standpunkt und entscheidet sich Elis gesamte Habseligkeiten zu verkaufen. Vom Erlös wird er sich eine Fahrt weg von diesem Planeten kaufen und niemals zurück blicken. Als Dank erhaltet ihr weiter Dunkle Macht Punkte.

Ein Häuptling in Not

Sobald ihr das Dorf Rwookrrorro betretet, werdet ihr zu Chuundar gebracht. Er gibt euch die Aufgabe, einen durchgeknallten Wookie in den Schattenlanden zu suchen und umzubringen. Wenn ihr mit Zaalbar in der Gruppe durch Kashyyyk gelaufen seit, wurde er kurz zuvor gefangen genommen und wird erst wieder freigelassen, wenn ihr diese Quest erledigt. Steigt hinab bis in die untere Schattenlande. Folgt dem Weg bis zur ersten Abzweigung und nehmt von da aus den südlichen Pfad. Geht nach Osten, sobald dieser sich wieder gabelt. An der nächsten Ecke stoßt ihr auf den gesuchten Wookie. Nun handelt es sich bei ihm jedoch um Zaalbars Vater, Freyyr. Falls ihr der bösen Seite folgt, könnt ihr ihn jetzt in der Tat umbringen und somit die Quest beenden. Der gute Pfad ist jedoch erheblich länger:

Heller Pfad:

Sagt Freyer, dass ihr hier seit um ihn zu töten. Er wird euch keinen Glauben schenken. Erwähnt dann seine Söhne, Zaalbar und Chuundar. Er wird euch daraufhin fragen, ob ihr Zaalbars neuer Besitzer seit. Verneint das, indem ihr ihm von Zaalbars Lebensschuld erzählt. Das führt Freyer letztlich dazu an die lang vergessene Geschichte zu glauben. Fragt ihn, was genau damals passiert ist. Wie ihr erfahrt, hat Freyer damals Chuundar statt Zaalbar geglaubt und diesen daraufhin ins Exil geschickt. Kurze Zeit später fing Chuundar an, Lügen über Freyer zu verbreiten und zwang ihn somit dazu, sich in die Schattenlande zurück zu ziehen.

Auf die Frage, was nun weiter geschehen soll, erzählt euch Freyer von einer Möglichkeit Chuundar herauszufordern. Diese alte Tradition erfordert jedoch das Schwert von Bacca (vermutlich habt ihr davon bereits von den Jäger auf der großen Promenade gehört). Fragt Freyer, wo ihr dieses sagenumwogene Schwert finden könnt. Er erzählt euch sodann die Geschichte von Bacca und seinem Kampf gegen das Ritualbiest.

Zu eurem Glück steckt die Klinge noch immer im Körper des Ungeheuers. Somit müsst ihr dieses nur noch finden, zur Strecke bringen und die Klinge an euch nehmen. Damit euch dieses gelingt, benötigt ihr zunächst einen toten Viper Kinrath. Genug dieser Leichen solltet ihr bereits hinterlassen haben. Wenn nicht, lauft einfach etwas umher, bis ihr ein lebendes oder totes Exemplar findet. Der Platz des Rituals liegt im Südosten der Karte. Geht von Freyers Standpunkt aus nach Westen und nehmt anschließend die südwestliche Abzweigung. An der nächsten Kreuzung müsst ihr nach Süden. Jetzt seit ihr auf dem richtigen Weg. Folgt ihm bis er in eine große Lichtung mündet.

Schaut euch in der Lichtung um. Es sollte euch eine herunterhängende Liane auffallen. Bindet die Leiche des toten Viper Kinrath daran. Kurz darauf taucht das Ritualbiest auf der Bildfläche auf. Es ist glücklicherweise wesentlich einfacher zu besiegen, als es aussieht. Sobald es tot ist, zieht ihr automatisch die Klinge von Baccas Schwert aus dem Ungetüm raus. Durchsucht die Überreste aber trotzdem. Bevor ihr zu Freyer zurück geht.

Übergebt Freyer die Klinge und sagt ihm, dass er vorsichtig vorgehen sollte Chuundar herauszufordern. Er verlässt daraufhin die Szenerie um Unterstützung unter den Wookies zu suchen (675 XP). Somit ist eure Arbeit hier unten getan. Begeht euch wieder hinauf in das Wookie Dorf. Auf dem Weg dorthin werdet ihr von Gorwooken und zwei weiteren Wookies aufgehalten. Sie beschuldigen euch als Verräter und versuchen euch in den Schattenlanden zu begraben, wie ihr es mit Freyer hättet tun sollen. Der Kampf gegen das Trio ist nicht grade

einfach. Da die zwei Spione euch mit Granaten eindecken. Schaltet sie zu erst aus und konzentriert euch am Besten immer nur auf einen Gegner. Sie hinterlassen leider keine Gegenstände. Da der Page nun tot ist, müsst ihr euch selbst betätigen, um mit dem Fahrstuhl zurück in die Baumwipfel zu fahren. Dort angelangt, müsst ihr gar nicht so weit laufen. Redet einfach mit dem Wookie, welcher euch zuvor beim Kampf gegen dei Kinrath geholfen hat (nordöstlich vom Fahrstuhl). Er reagiert nun deutlich freundlicher auf euch und bietet euch an, euch zum Thronsaal zu führen.

Es versteht sich von selbst, dass Chuundar nicht grade glücklich über den Verlauf der Geschehnisse ist. Doch obwohl Freyer die Klinge von Baccas Schwert hat, besitzt Chuundar immer noch den Griff. Womit dieser Weg eine Sackgasse ist. Wenn ihr alle dazu bringt, sich zu beruhigen, wird Zaalbar zugeben, dass das was sein Bruder sagt, anfängt Sinn zu ergeben. Sagt allen, sie sollen zusammenarbeiten, statt sich zu bekämpfen. Bedauerlicherweise hört Chuundar nicht auf euch, sondern greift, mit der Unterstützung seine Czerka Wächter, an (ihr erhaltet Helle Macht Punkte). Natürlich helfen euch Zaalbar und Freyer im Kampf. Womit ihr lediglich darauf achten müsst, dass keines eurer Gruppenmitglieder umzingelt und ausgeschaltet wird. Für die Czerka Wachen bekommt ihr 250 XP und für Chuundar winken euch 350 XP.

Wenn der Kampf vorüber ist, bringt Freyer sein Bedauern gegenüber Zaalbar zum Ausdruck und entschuldigt sich bei seinem Sohn, für die zurückliegenden Ereignisse. Stellt Freyer einige Fragen, wie z.B. was er mit den Sklavenhändlern vor hat. Wendet euch dann Zaalbar zu und fragt ihn, was er weiter unternehmen will. Er steht weiterhin zu seiner Schuld und tritt somit wieder eurer Gruppe bei. Versucht die Unterhaltung zu beenden. Woraufhin euch Freyer eine Belohnung anbietet. Zaalbar wird nach Baccas Schwert verlangen. Teilt ihm also mit, dass das eine angemessene Belohnung wäre. Nachdem das Schwert wieder zusammengesetzt ist, könnt ihr eure Gruppenaufstellung neu wählen. Ist dieses geschehen, erhaltet ihr 3510 Erfahrungspunkte, Helle Macht Punkte, sowie das versprochene Schwert. Durchsucht Chuundars Überreste, bevor ihr die Hütte verlasst, um an einen guten Bowcaster zu gelangen.

Dunkler Pfad:

Grüßt Freyer schön von Chuundar und sagt ihm, dass es Zeit zum Sterben ist. Jolee wird intervenieren. Sagt ihm wer der Boss ist und bedroht Freyer ein zweites mal. Für die erfolgreicher Ermordung Freyers erhaltet ihr DM Punkte. Nachdem ihr ihm die zweite Hälfte seiner Lebenskraft genommen habt, erhaltet ihr 350 XP. Leider hinterlässt er keine Ausrüstungsgegenstände.

Besorgt euch einen toten Kinrath. Ihr solltet bereits über genug dieser Viecher gestolpert sein. Wenn nicht lauft einfach etwas umher, bis ihr ein lebendes oder totes Exemplar findet. Begeht euch im Anschluss daran zum Ritualplatz, im Südosten der Karte. Geht von Freyers Standpunkt aus nach Westen und nehmt anschließend die südwestliche Abzweigung. An der nächsten Kreuzung müsst ihr nach Süden. Jetzt seit ihr auf dem richtigen Weg. Folgt ihm bis er in eine große Lichtung mündet.

Schaut euch in der Lichtung um. Es sollte euch eine herunterhängende Liane auffallen. Bindet die Leiche des toten Viper Kinrath daran. Kurz darauf taucht das Ritualbiest auf der Bildfläche auf. Es ist glücklicherweise wesentlich einfacher zu besiegen, als es aussieht. Sobald es tot ist, zieht ihr automatisch Baccas Schwert aus dem Ungetüm raus. Verlasst die untere Schattenlande und geht zum Fahrstuhl der oberen. Gorwooken weiß über euren Erfolg bereits Bescheid. Lasst euch von ihm nach Oben fahren. Netterweise erspart er euch sogar den

anschließenden Marsch. Er bringt euch stattdessen direkt zum Häuptling. Dieser gratuliert euch zur Ermordung von Freyer, der sich als Zaalbars Vater entpuppt. Erwähnt, dass ihr Freyer abschachtet habt und ihr werdet sehen, dass selbst Zaalbar sich auf Chuundars Seite schlägt - schließlich ist er nach all den Jahren immer noch ärgerlich darüber, dass er von seinem Vater ins Exil geschickt wurde. Fragt nach einer Belohnung und allem was euch sonst gefällt. Zaalbar entscheidet sich für das Schwert als Belohnung (für sich). Ihr könnt gerne nach Credits fragen. Aber der Griff des Schwertes ist das Einzige, was ihr bekommen werdet. Da ihr die Klinge bereits in eurem Inventar habt, wird die Klinge automatisch für euch zusammengesetzt. Nach der Unterhaltung bekommt ihr 2385 XP und Dunkle Macht Punkte.

Der vermisste Wookie

Im Zentrum des Dorfes Rwookrrorro liegt Woorwills Hütte. Sprecht darin mit Woorwill selbst und anschließend mit Jaarak. Da ihr ein Fremder seit, erzählen sie euch leider nicht viel. Ihr könnt jedoch in Erfahrung bringen, dass ein Wookie namens Rorwoor verschwunden ist. Scheinbar führte dieser bisher immer Jagdgruppen hinunter in die Schattenlande und hat sogar die Sklavenhändler bekämpft. Er scheint eine Art Idol für Woorwill zu sein. Da ihr ohnehin in die Schattenlande müsst, könnt ihr den Auftrag ruhig mitnehmen.

Verlasst Woorwills Hütte und geht von dort aus nordöstlich zum Gebäude des "Hüters der Gesetze". In dem Gespräch mit Worroznor über Rorwoor, erzählen sie euch, dass Rorwoor bereits seit über 10 Tagen vermisst wird. Erstaunlicherweise waren seitdem aber keine Sklavenhändler unterwegs. Was heißt, dass er vermutlich nicht von denen mitgenommen wurde. Er hält es jedoch für genau so unwahrscheinlich, dass Rorwoor den Kreaturen der Schattenlande zum Opfer gefallen ist.

Begeht euch über die große Promenade hinab in die obere Schattenlande. Bereits am nordöstlichen Ausläufer der ersten Abzweigung findet ihr die Leiche eines Wookies. Durchsucht sie, um an einen Bowcaster, eine Bowcaster Patronenhülse und einen Sklavenvertrag zu gelangen. Untersucht den Vertrag in eurem Inventar und ihr werdet merken, dass Rorwoor gar kein so großer Held war. Sondern seine Leute verkaufen wollte. Außerdem weist die Bowcaster-Hülse natürlich auf einen anderen Wookie hin. Zu eurem Glück sind es sehr seltene Gegenstände, wodurch sich der Eigentümer leicht ermitteln lässt.

Euer nächstes Ziel ist abermals Woorwills Hütte. Da dies jedoch ein weiter Weg ist (und ihr das Transitsystem nicht benutzen könnt), solltet ihr den Rest der Quest vielleicht auf später verschieben und zunächst mit dem normalen Verlauf der Schattenlande weiter verfolgen.

Sprecht mit Woorwill und befragt ihn nach der Bowcaster Hülse. Es stellt sich heraus, dass sie wie Jaaraks aussieht. Welcher ja direkt neben euch steht! Wenn ihr ihm erzählt, wo ihr sie gefunden habt, beschimpft euch Jaarak als Lügner. Erwähnt ihr nun noch den Sklavenvertrag, den ihr bei Rorwoors Leiche gefunden habt, wird Woorwill ebenfalls ärgerlich. Also wählt besser die Dialogoption stattdessen mit Jaarak zu sprechen, was die Unterhaltung beendet (200 XP).

Das Gespräch mit Jaarak selbst ist wenig ergiebig. Egal was ihr zu ihm sagt, er wird die Schuld nicht eingestehen. Womit euch nichts anderes übrig bleibt, als zum Hüter der Gesetze (im Osten des Dorfes) zu gehen. Zeigt Worroznor die Hülse, welche ihr gefunden habt. Er wird sie ebenfalls als Jaaraks erkennen. Beschreibt ihm, wo ihr sie gefunden habt und er wird nach Jaarak schicken, um eine Art Mini-Gericht abzuhalten. Beachtet was Worroznor sagt: Falls Jaarak für schuldig erklärt wird, gehen seine Habseligkeiten in euren Besitz über.

Obwohl die Strafe für Mord der Tod ist, könnte es dennoch eine Ausnahme, auf Grund der besonderen Umstände, geben.

Heller Pfad:

Wie ihr wisst, hat Jaarak Rorworr wegen dem Sklavereivertrag getötet. Ferner wisst ihr, dass Wookies, die des Mordes schuldig sind, exekutiert werden. Es sei denn es gelten besondere Umstände. Da Jaarak seine Schuld eingesteht, sein Motiv jedoch nicht nennen will, müsst ihr ihm eins liefern. Sagt dem Gericht, dass Rorworr mit den Sklavenhändlern verhandelt hat. Jaarak wird protestieren - Nach allem bewundern sie Rorworr als früheren Helden, obwohl er nach eurem Wissen eigentlich nur ein alter Wookie war - Lehnt Jaaraks Protest ab, in dem ihr sagt, dass ihr es nicht zulassen werdet. Zeigt Worroznor das Datapad, welches ihr gefunden habt und er erklärt Jaarak für unschuldig. Es ist bedauerlich, wie ihr die Legende eines Helden zu Nichte machen musstet. Aber ihr habt das Richtige getan. Als Belohnung winken euch: 400 Credits, 1600 XP und Helle Macht Punkte.

Dunkler Pfad:

Jaarak gibt offen zu, Rorworr getötet zu haben. Will jedoch nicht erklären warum. Seit ihr bereit ihn zu verteidigen? Nein! Sagt Worroznor, ihr habet nicht gefunden, um den Mord zu rechtfertigen und sie sollen Jaarak töten. Jaarak weigert sich weiterhin selbst eine Aussage zu machen. Wiederholt also, er solle für seine Schuld bezahlen. Fragt nach eurer Belohnung, nachdem er hingerichtet wurde und ihr erhaltet ein Drittel von Jaaraks Reichtümern. Was leider nur 100 Credits sind. Außerdem erhaltet ihr Helle und Dunkle Machtpunkte (der Anteil der Dunklen Machtpunkte überwiegt aber), sowie 1600 Erfahrungspunkte.

Die Tach-Jagd

Diese Nebenquest ist im Grunde für böse Charaktere gedacht, bringt jedoch keine Dunkle Macht Punkte

Während ihr mit "Jolees Bitte" beschäftigt seit, könnt ihr Kommandant Dern sagen, ihr wärt an Arbeit interessiert. Er wird euch darauf sagen, dass er die Drüsen eines Tach Affen haben will. Wenn ihr zustimmt, ihm welche zu beschaffen, wird er euch mit Pheromonen einsprühen. Von da an seit ihr in der Lage Tachs anzugreifen. Geht zurück in Richtung Eingang der Schattenlande. Auf dem Weg dorthin sollten euch genügend Tachs über den Weg laufen. Sie sind sehr einfach zu töten und bringen daher nur 20 XP. Durchsucht die Überreste eines jeden, um an die gewünschten Drüsen zu kommen. Geht zu Kommandant Dern zurück, wenn ihr meint, genug zusammen zu haben. Sprecht mit ihm und verkauft ihm anschließend die Beute (je 10 Credits).

Unsichtbare Jäger

Knapp hinter dem Eingang der unteren Schattenlande trifft ihr auf Grrrwahrr. Seine gesamte Gruppe wurde ohne Ehre niedergestreckt und er will dafür Rache nehmen. Fragt ihn, wie genau die Angreifer ausgesehen haben. Er erzählt euch daraufhin, dass sie von Kopf bis Fuß gepanzert waren. Sie sind aber dennoch vollkommen tarnen konnten. Wirklich unehrenhaft war ihr Verhalten jedoch, weil sie mit ihrem Angriff gewartet haben, bis die Wookies schutzlos und nicht in der Lage waren zurück zu schlagen. Sagt ihm, ihr werdet euch der Angelegenheit annehmen. Er gibt euch daraufhin einen letzten Tipp, wie ihr sie finden könntet.

Da die Mandalorianer nur angreifen, wenn ihr wehrlos seid, ist es an der Zeit, eure Waffen abzulegen. Die Rüstungen könnt ihr angelegt lassen. Ihr müsstet zur Zeit an der ersten Abzweigung der Karte stehen. Nehmt von dort aus den südwestlichen Weg. Auf Höhe der 2. Abzweigung solltet ihr (wie die Wookies zuvor) von Mandalorianern aus dem Hinterhalt angegriffen werden. Pausiert um eure Waffen wieder aufzunehmen und wendet euch dann einem nach dem anderen Angreifer zu (je 150 XP). Falls ihr zuvor noch nicht in dieser Gegend wart, werdet ihr außerdem mit 3 Viper Kinraths (je 50 XP) fertig werden müssen. Durchsucht die Leichen für einige gute Schusswaffen und Datapads.

Legt eure Waffen erneut ab und bereitet euch auf den nächsten Angriff vor. Von dieser Abzweigung geht es weiter nach Westen. Der Weg wird sich kurz darauf nach Süden wenden und in einer weiteren Abzweigung enden. Geht an dieser weiter nach Süden, bis ihr wieder angegriffen werdet. Legt (wie zuvor) wieder eure Waffen an und konzentriert eure Angriffe jeweils auf einen Mandalorianer, um ihre Schlagkraft schnell zu senken. In ihren Überresten findet ihr dieses mal, neben einigen Waffen, einen Swoop Signalgeber.

Ihr müsstet derzeit wieder an einer Abzweigung stehen. Geht von dieser aus nach Westen und sobald möglich nach Nordwesten. Am Ende des Weges dürftet ihr auf drei Swoops stoßen. Heilt euch komplett und untersucht dann den westlichen Flitzer. Ihr erhaltet eine Nachricht darüber, dass der Signalgeber fehlt. Setzt den eben gefundenen dort ein und der Mandalorianische Anführer erscheint mit 2 Handlangern vor euch. Wie zuvor solltet ihr eure Angriffe erneut auf jeweils einen der Gruppe konzentrieren. Der Tod des Anführers beschert euch 350 XP und die anderen wie üblich 150 XP. Bei den Überresten findet ihr u.a. eine Mandalorianische Kampfrüstung und den Helm des Anführers.

Geht den Weg zu Grrrwahrr zurück und berichtet ihm, dass ihr alle Mandalorianer getötet habt. Wenn er den Helm sieht, den ihr dem Anführer abgenommen hat, erkennt er, dass ihr die Wahrheit sagt. Wählt eine beliebige Dialogoption und ihr erhaltet als Belohnung eine Echani Vibroklinge von ihm (und 350 XP). Er nimmt euch jedoch den Helm ab.



Komplettlösung - Tatooine

Czerka-Raumhafen

Abhängig von der Reihenfolge, in der ihr die Planeten wählt, erlebt ihr eine Zwischensequenz, während des Fluges nach Tatooine:

- Sollte Tatooine euer 2. Sternkartenstück (Dantooine mitgerechnet) sein, so wird Darth Malak darüber informiert, dass die Sternenschmiede jetzt mit 200% läuft. Er ist jedoch mehr daran interessiert, wie es Bastila gelungen ist, Taris zu entkommen. Woraufhin Admiral Karath ihm den tot geglaubten Kopfgeldjäger Carlo North vorstellt. Da Carlo den Auftrag erhält, Bastila und euch zu jagen, dürft ihr drei mal raten, wer euch auf Tatooine begegnen wird.
- Ist es hingegen die 4. Sternkarte (Dantooine mitgerechnet), so informiert Admiral Karath Darth Malak über Carlo Nord's Tod und bittet um Vergebung. Darth Malak tut wie ihm geheißen, hat von Kopfgeldjägern jedoch erst mal die Schnauze voll und schickt stattdessen jemanden ins Rennen, der einem Jedi wie euch würdig ist: Seinen Schüler Darth Bandon. Der gleich darauf kurzen Prozess mit einigen Sith-Wachen macht. Malak trägt ihm auf, Bastila zu ihm zu bringen.

Der Sequenz folgt eine weitere eurer Sternkartenvisionen. Dieses mal scheint die Karte in einer Art Höhle bei einer Leiche zu liegen. Nachdem ihr aufgewacht seid, stellt sich heraus, dass Bastila die Vision ebenfalls wieder erlebt hat. Wie immer ist sie erstaunt über den Aufenthaltsort der Karte. Erwähnt ihr gegenüber, dass es aussah als wäre die Karte in einer Höhle gewesen und sie wird von dem Wüstenmeer erzählen.



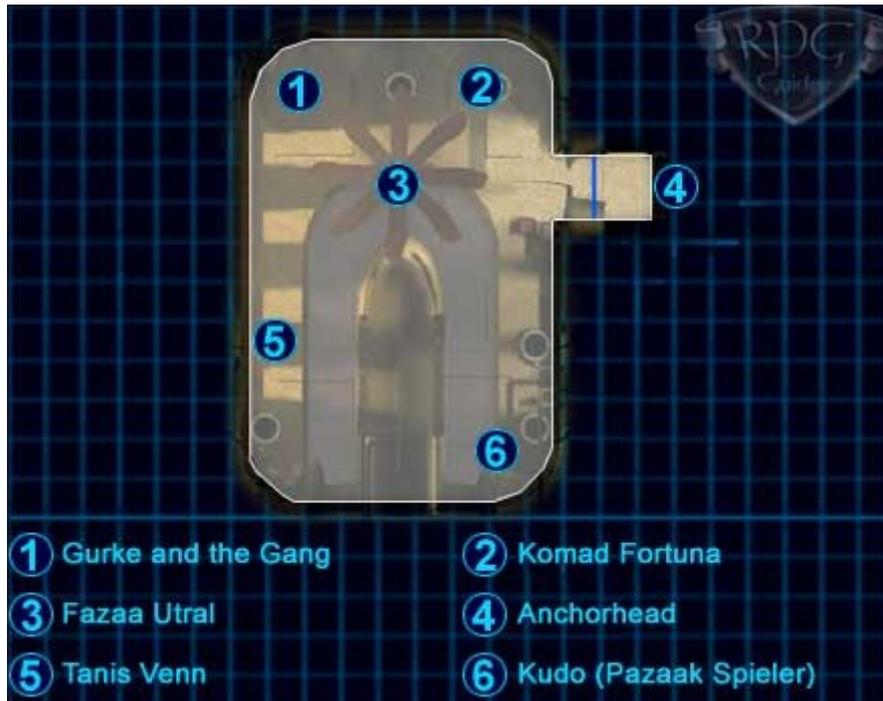
Verlasst das Schiff mit einer Gruppe eurer Wahl. Falls ihr daran interessiert seid, Bastilas und Missions Sidequests zu erledigen, solltet ihr diese mitnehmen. Sobald ihr das Schiff verlassen habt, nimmt euch der übliche Czerka Mitarbeiter in Empfang, um 100 Credits Andockgebühr zu kassieren. Bezahlt sie, oder überredet ihn das es nicht nötig ist. Ihr könnt ihn außerdem nach allem befragen, was euch beliebt. In Punkto Czerka Corp. ist er jedoch nicht grade eine sprudelnde Informationsquelle. Es sei denn ihr überredet ihn. Dadurch erfahrt ihr, dass Czerka

einen Fehler gemacht hat, auf diesem Planeten einen Stützpunkt zu errichten. Es gibt nahezu kein brauchbares Erz. Wodurch der Konzern dazu gezwungen ist, andere Einnahmequellen auszunutzen. Aus diesem Grund gibt es auf dem Planeten Swoop-Rennen und autorisierte Jagdgruppen.

Hinter dem Czerka Angestellten erwartet euch Mic'Tunan'Jus Orgu. Bei ihm könnt ihr eure unnützen Gegenstände verkaufen und sinnvollere erwerben. Zur Linken und Rechten eures Schiffes findet ihr Feldkisten mit Credits und Ausrüstungsgegenständen. Am Ausgang zum Stadteingang erwartet euch ein Dockarbeiter. Es scheint, als habe er eine Ladung Gizkas irrtümlicherweise in euer Schiff geladen. Leider ist er nicht bereit die Ladung wieder zu entfernen, wodurch ihr nun vorläufig darauf fest sitzt.

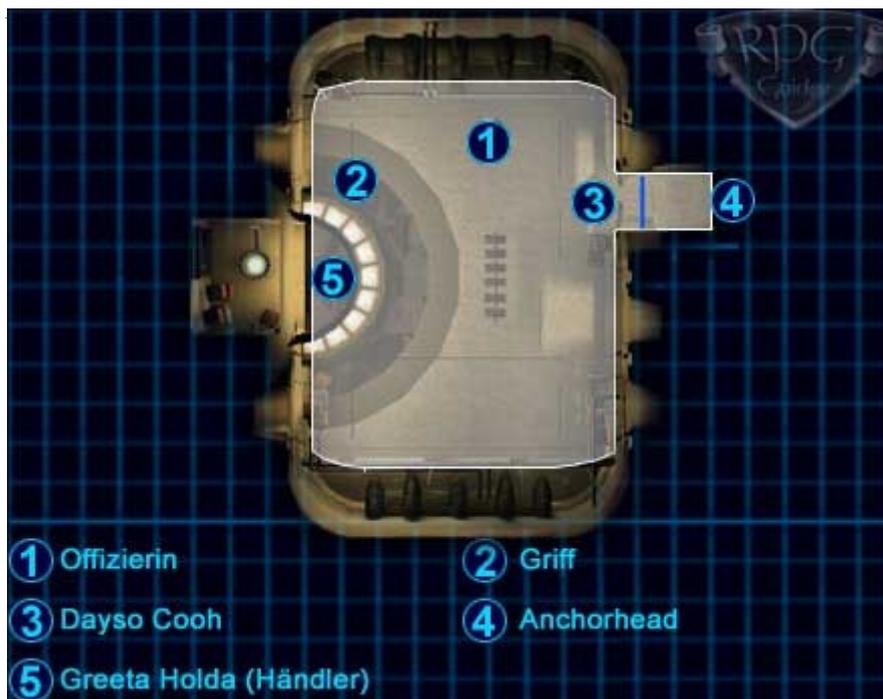
Anchorhead





Schlängelt euch südöstlich durch die Gassen der Stadt zur Järgergilde. Davor trifft ihr auf Sharina Fizark, welche die [Mittelsmann Sidequest](#) einleitet. Ob ihr die Quest nun annehmt oder nicht, ihr benötigt eine Jagdlizenz, wenn ihr euch frei auf Tatooine bewegen wollt. Diese bekommt ihr jedoch nicht in der Järgergilde, wie man annehmen könnte, sondern im Czerka Corp. Büro. Glücklicherweise ist dieses gleich nebenan. Versucht ein Stück weiter südlich zu laufen. Ihr werdet nicht um eine Unterhaltung mit Maana Demknot herum kommen. Sie regt sich offensichtlich über eine menschliche Frau auf. Fragt sie, wovon sie redet und sie erwähnt den Namen "Helena" - was Bastilas Mutter ist. Fragt Bastila danach, falls sie in eurer Gruppe ist, und fragt Maana anschließend, ob sie sie gesehen habe. Offensichtlich hält sie es für unmöglich sie nicht zu sehen. Da Helena in die Cantina gestürmt kam, als ob ihr der Laden gehören würde.

Habt ihr die



Corp. Büro.

Wenn ihr die Sidequest von Missions Bruder angenommen habt, könnt ihr sie über Griff befragen. Befragt ihr sie zu den Lizenzen, begründet sie die Sperrung der Lizenzvergabe damit, das sich bereits zu viele Leute mit Lizenzen in der Wüste herumtreiben. Fragt sie, ob es denn eine Möglichkeit gebe, dennoch an eine Lizenz zu gelangen. Daraufhin bietet sich euch eine Aufgabe an, die ihr statt der Aufnahmegebühr für den Konzern erledigen könntet. Eine gewisse Gruppe von Sandleuten greift unentwegt die die Sandcrawler des Konzerns an und tötet deren Minenarbeiter. Sie will diese Gruppe tot sehen und den Gaffi-Stab ihres Anführers als Beweise dafür. Da dieses die momentan die einzige Möglichkeit zu sein scheint, die Stadt zu verlassen, bleibt euch nichts anderes übrig, als dem Handel zuzustimmen. Sie rät euch einem der Sandcrawler zu folgen, da diese halt ständig von den Sandleuten überfallen werden. Der Protokolldroide hinter der Theke gibt euch daraufhin eine Jagdlizenz. Bei ihm könnt ihr ebenfalls einige Ausrüstungsgegenstände kaufen. Gebt aber nicht zu viel Geld aus. Zumindest wenn ihr dem Hellem Pfad folgt, solltet ihr 2500 Credits über behalten. Verlasst den Laden.

Draußen stoßt ihr erneut auf den Mann, der sich zuvor drinnen so aufgeregt hat. Wenn ihr ihm zuhört, werdet ihr herausfinden, dass es auch eine friedliche Lösung für das Problem mit den Sandleuten gibt. Die Czerka Corp. ist nur einfach nicht daran interessiert. Er meint zwar, dass die Sandleute in der Tat nicht die Minenarbeiter angreifen dürften. Aber was sollen sie sonst machen? Schließlich hat die Czerka Corp. ihr Land besetzt. Fragt ihn, was er vorschlägt zu tun. Er entgegnet darauf, dass ihr einfach nur mit ihnen reden solltet. Bedauerlicherweise ist das leichter gesagt als getan. Denn um die Sandleute verstehen zu können, braucht ihr einen Übersetzer. Befragt den Mann, wo ihr einen Protokollroiden herbekommen könntet. Er wird euch auf das Droidengeschäft in der Stadt verweisen. Fragt ihn weiterhin nach den Verkleidungen der Sandleute. Leider gibt es dafür keine einfache Lösung. Es wird euch nichts anderes übrig bleiben, als sie den Sandleuten abzunehmen, die sich im Wüstenmeer herumtreiben. Beendet das Gespräch und geht zurück zur Järgergilde, an der ihr vorhin vorbei gegangen seit.

Drinnen angelangt, steht zu eurer Rechten ein Twi'lek namens Komad Fortuna. Falls ihr dem bösen Pfad folgt, könnt ihr ihn bedrohen. Er wird euch kein Geld geben, aber wenn ihr es zwei mal macht, haut er ab und ihr erhaltet DM Punkte. Andererseits könnt ihr euch mit Komad natürlich normal unterhalten. Er beantwortet euch gerne Fragen zum Jagen, den anderen Jägern oder Drachen. Er erwähnt außerdem Garmorreaner, welche von einem gewissen Gurke angeführt werden und lieber andere Jäger als Tiere jagen, einen Menschen namens Tanis Venn, welcher sich nicht grade ehrenhaft verhält und Dorak Quinn. Letzterer steht direkt hinter ihm. Versucht doch mal mit ihm warm zu werden. Er weiß von einem Jäger zu berichten, der Kampfdroiden zur Jagd einsetzt. Nennt seinen Namen jedoch nicht. Dorak zu bedrohen bringt ebenfalls DM Punkte. Wiederum hinter Dorak, sind die vorhin erwähnten Garmorreaner. Auch sie können zum Gehen überredet werden, indem Gurke bedroht wird (DM Punkte). Letztlich trifft ihr links von der Gruppe Tanis Venn. Welcher, wie ihr in einer Unterhaltung mit ihm erfahrt, der Jäger ist, der die Droiden zur Jagd benutzt. Weshalb er von den anderen Jägern disqualifiziert wurde. Er redet außerdem von seiner Frau. Behaltet das im Hinterkopf, bevor ihr die Järgergilde verlasst. Ach ja, diese Sache mit den Drohungen, funktioniert bei ihm auch ;-)

Versucht euch in Richtung Cantina (nach Süden und dann Osten) vorzuarbeiten. Nach einem kurzem Stück werdet ihr von 3 Dunklen Jedi überfallen. Schaltet sie wie üblich aus und gebt auf ihre Kräfte acht. Jeder von ihnen ist 300 XP wert. Die Gruppe hinterlässt das übliche Jedi-

Equipment (Roben, Schwerter, Kristalle etc.) und ein Datapad. Durch das ihr erfahrt, dass Darth Malak ein Kopfgeld auf euch ausgesetzt hat. Wenn ihr Bastila in eurer Gruppe habt und ihre Sidequest erledigen wollt, ist jetzt der richtige Augenblick. Bastilas Mutter erwartet euch im Inneren der Cantina. Ferner könnt ihr vom Barkeeper, Junix Nard, Waffen und Pazaak Karten kaufen. Liegt euch daran nichts, kann es weiter gehen zum Droidengeschäft im Norden.



Erinnert ihr euch noch daran, dass der Außerirdische am Czerka Corp. Büro meinte, ihr bräuchtet einen Droiden, für die Sandleute? Egal welchen Weg ihr anstrebt, HK-47 ist die richtige Wahl. Er kann sowohl die Sprache der Sandleute übersetzen, um so eine friedliche Lösung herbeizuführen, als auch gut Kämpfen. Falls ihr den bösen Lösungsweg einschlagen wollt. Sprecht ihn, da er voll einsatzfähig ist, kann er euch ein paar Kauftipps geben. Wie ihr erfahrt, fehlt ihm ein Teil seines Gedächtnisspeichers. Aber es ist noch genug übrig, um euch zu sagen, dass der Geschäftsinhaber ein Feigling ist und empfindlich auf aggressive

Verhandlungsmethoden reagiert. Sprecht mit Yuka Laka über sein Geschäft. Er wird HK-47 erwähnen. Scheint sich seiner Kampffähigkeiten aber nicht gänzlich bewusst zu sein. Ebenfalls sehr interessant ist die Tatsache, dass sich HK-47 scheinbar nicht an Bauern verkaufen lassen will. Bekundet euer Interesse HK-47 zu kaufen. Yuka wird mit einem Preis von 5000 Credits anfangen. Wenn ihr der Dunklen Seite folgt, sagt ihm, dass ihr das nicht bezahlen könnt und das Interesse verloren habt. Er senkt den Preis daraufhin auf 4000 Credits. Bringt ihn dazu den Preis noch weiter zu senken, indem ihr droht ihn umzubringen. Das bringt den Preis auf 2500 Credits herunter. Gehört ihr hingegen den Guten an, müsst ihr euch auf eure Überredungskünste verlassen. Seit ihr erfolgreich, senkt er den Preis ebenfalls auf 2500. Andernfalls nur auf 4000 Credits. Habt ihr nicht genug Geld, wird euch nichts anderes übrig bleiben, als euch einer Runde Pazaak zuzuwenden, oder ein Swoop-Rennen zu fahren. Sprecht ihn außerdem auf die Sternenkarte an. Woraufhin ihr von einem Jawa erfährt, welcher am Stadttor wartet und euch diesbezüglich weiter helfen kann. Nehmt HK-47 in eure Gruppe auf und verlasst den Laden in Richtung Stadttor (Osten).

Links neben dem Stadttor steht der erwähnte Jawa, Iziz. Von ihm geht die [Ein fairer Handel](#) Sidequest aus. Da sie quasi auf dem Weg zu lösen ist, solltet ihr sie mitnehmen. [Sprecht anschließend mit dem Torwächter und zeigt ihm eure Jagdlizenz.](#)

Dünenmeer



Auf der anderen Seite des Tores trifft ihr automatisch auf Marlana, Tanis Frau (der aus der Jänergilde). Sie hält euch für einen seiner Jägerkameraden und bittet euch, ihm zu sagen: "dass seine Frau hofft, dass er viel Freude mit seinem Hochzeitsgeschenk hat." Fragt sie, warum es geht und sie wird euch verraten, dass das Geschenk in seiner dummen Visage explodieren wird. Sie scheint wirklich sauer darüber zu sein, dass sie ständig seine Droiden

reparieren muss und verlässt daraufhin den Planeten. Auf [Tanis und die Falle seiner Frau](#) trifft ihr, wenn ihr einfach ein Stück weiter geradeaus geht.

Wendet euch dem Sandcrawler zu und lauft in diese Richtung. Auf dem Weg dorthin dürftet ihr von Sandleuten angegriffen werden.

Xbox:

Nachdem ihr sie ausgeschaltet habt, findet ihr in ihren Überresten ein verbessertes Medipack, Bantha-Futter, ein Blastergewehr und letztlich Sandleutekleidung. Legt die Kleidung an und bewahrt das Bantha-Futter für später auf. Damit ihr in das Territorium der Sandleute gelangen könnt, benötigt ihr für jedes eurer Gruppenmitglieder, welches kein Droide ist, solch ein Kostüm. Womit ihr noch mindestens eine weitere Gruppe töten müsst.

Lauft weiter in Richtung Sandcrawler und sprecht dort mit dem Anführer der Minenarbeiter. Eure Annahme ist korrekt. Sie wurden von Sandleuten angegriffen und werden es gleich wieder... eine Gruppe von 4 Sandleuten rückt näher. Streckt sie für die Minenarbeiter nieder. Es folgt eine kurze Zwischensequenz und eine zweite Angriffswelle... und eine dritte. Nachdem alle 12 Sandleute ihrem Lieblingselement näher gekommen sind, ist der Sandcrawler fürs Erste gesichert. Wendet euch wieder den Arbeitern zu und sagt ihnen, dass ihr von der Czerka Corp. geschickt wurdet, um die Angriffe der Sandleute zu stoppen. Sie werden euch davor warnen, dass die Sandleute im Laufe der Zeit eine Menge Waffen der Czerka Corp. gestohlen und damit ihre Festung gesichert haben. Weshalb ihr euch vermutlich einen Weg suchen müsst, in die Festung hinein zu schleichen. Befragt sie nach allem anderen, wenn euch danach beliebt.

Lauft um den Sandcrawler herum (geht links herum, damit ihr nicht zu nahe an den Eingang des Sandleuteterritoriums kommt). Auf der südlichen Seite des riesigen Metallfahrzeugs entdeckt ihr eine Art Unfallstelle. Nähert euch den Wracks, aber passt auf die Minen auf. Seit ihr nahe genug heran gekommen, hört ihr die Schreie einer Frau, die um Hilfe schreit. Durchsucht den Geröllhaufen, doch gebt acht! Denn er explodiert! In selben Augenblick erscheinen Gurk und seine Garmorreanerkolegen. Sie verlangen 500 Credits von euch. Wie immer gibt es verschiedene Wege, mit ihnen fertig zu werden: Ihr könnt sie bedrohen und töten, um 250 XP, Stärkearmbänder und ein paar Credits zu bekommen. Oder ihr überredet sie dazu nicht anzugreifen. Ihr müsst euch dazu lediglich weigern zu zahlen und behaupten ein mächtiger Jedi zu sein. Dieser Weg ist 200 XP wert. Für welchen Weg ihr euch auch entscheidet, durchsucht anschließend den Geröllhaufen.

Xbox:

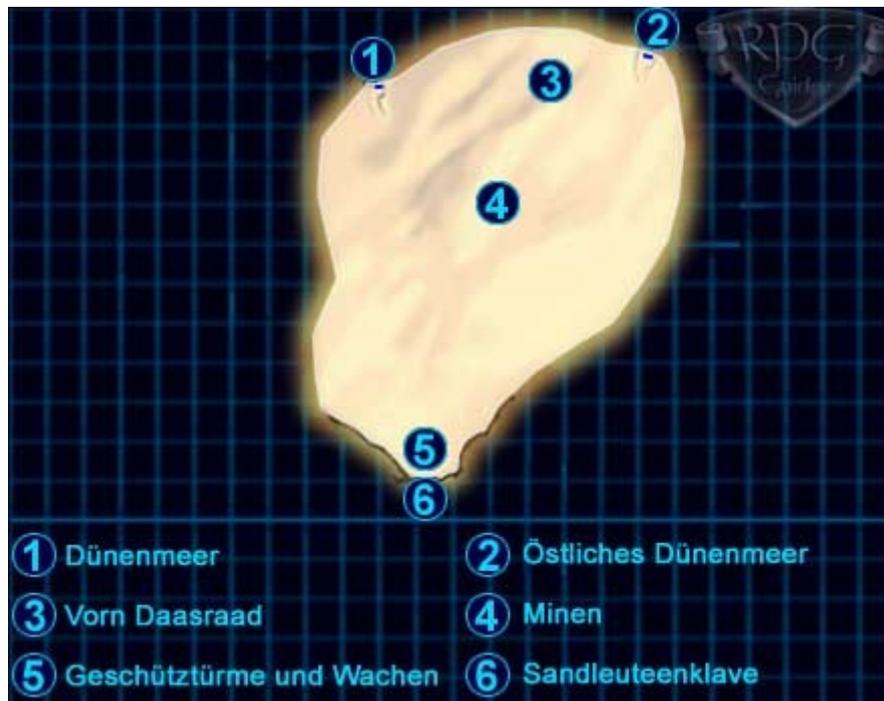
Sobald ihr genug Sandleute getötet und somit ausreichend Kleidung für eure gesamte Gruppe habt, geht zum [Eingang des Sandleuteterritoriums](#) im Südosten. Durchsucht die Leichen dort und geht an den Sandleuten vorbei ins nächste Gebiet. Es ist möglicherweise ein Bug, aber wenn ihr Sandleute angreift, während ihr eines ihrer Kostüme an habt. Schlägt der Rest der Gruppe nicht zurück. Stattdessen kommen einfach neue Sandleute aus dem anderen Gebiet (unendlich). Wodurch ihr hier recht leicht XP sammeln könntet.

PC:

Begeht euch zum Eingang des Sandleuteterritoriums im Nordosten und tötet alle

dort befindlichen Sandleute. Im Gegensatz zu ihren vorherigen Artgenossen, lassen diese nun ihre Kleidung zurück. Sammelt zwei oder drei dieser ein und zieht sie euren (nicht androidischen) Gruppenmitgliedern über. So verkleidet könnt ihr nun ungestört [das Territorium der Sandleute](#) betreten.

Territorium der Sandleute



Von hier an, solltet ihr HK-47 in der Gruppe haben, zumindest wenn ihr eine friedliche Lösung anstrebt.

Heller Pfad:

Folgt ihr dem hellen Pfad, braucht ihr im Verlauf der nächsten Minuten nicht kämpfen. Da euch jedoch einige Minen im Weg liegen, würde ich euch Mission und HK-47 als Gruppenmitglieder empfehlen. Bahnt euch einen Weg durch das Minenfeld in Richtung der Festung (Süden) und versucht dabei möglichst Abstand zu den Sandleuten zu halten. Auf dem Weg dorthin begegnen euch einige Leichen. Durchsucht sie nach neuen Ausrüstungsgegenständen. Betretet die Enklave der Sandleute.

Bei eurem ersten Schritt in der Enklave, scheint einer der Sandleute euer Kostüm zu erkennen. Da ihr jedoch HK-47 in eurer Gruppe habt, schreitet er ein und redet mit dem Sandmann. Weist euren Droiden an, der Wache mitzuteilen, dass ihr keine Gefahr darstellt. Die Wache wird etwas verwirrt sein. Entschuldigt euch für euer Verhalten und bittet um Frieden. Überrascht darüber wie zivilisiert ihr euch verhaltet, geleitet euch die Wache zu ihrem Anführer.

Der Häuptling erwartet von euch zu erfahren, warum er euch am Leben lassen sollte. Teilt ihm also mit, was euch aufgetragen wurde und das ihr eine friedliche Lösung sucht. Selbstverständlich glaubt er euch nicht sofort und fordert zunächst einen Beweis eurer Ehrlichkeit. Lasst es nicht zu, dass HK-47 ihn wegbläst, sondern fragt ihn lieber, was ihm vorschwebt. So erfahrt ihr, dass die Sandleute umsiedeln wollen (weg von Anchorhead). Dazu benötigen sie jedoch Feuchtigkeitsvaporatoren. Willigt ein, sie ihnen zu beschaffen. Daraufhin werdet ihr aus der Enklave hinaus eskortiert und dürft diese erst wieder mit den Vaporatoren betreten.

Benutzt das Transitsystem, um zum Ebon Hawk zurückzukehren und geht von da aus zum Czerka Corp. Büro. Fragt den Rodianischen Händler, Greeta Holda, hinter der Theke, was er zu verkaufen hat und er wird euch fragen, ob ihr nach etwas bestimmtem sucht. Erzählt ihm von den Feuchtigkeitsvaporatoren und seid ehrlich, wenn er fragt wofür ihr sie braucht. Er wird hoch erfreut darüber sein, dass sich endlich mal jemand gegen die Czerka Politik wersetzt. Er will aber trotzdem 400 Credits für die Vaporatoren haben. Mit etwas Überredungskunst senkt er den Preis auf 200 Credits.

Mit den Vaporatoren geht es wieder zur Enklave der Sandleute. Ab jetzt braucht ihr euch keine Sorgen mehr um Überfälle der Sandleute zu machen. Stattdessen treiben sich jetzt jedoch Wüstenwraids im Dünenmeer herum. Sagt der Wache vor der Enklave, dass ihr die Vaporatoren habt und sie lässt euch passieren. Trotz des scheinbar großen Gefallens, den ihr den Sandleuten jetzt scheinbar tut, müsst ihr dennoch auf eure Taten und Worte achten! Falls ihr sie beleidigt, oder etwas aus irgendeinem der Weidenkörbe stehlen wollt, werden die Sandleute feindlich.

Der Häuptling zeigt sich deutlich überrascht, dass ihr zurück gekommen seit und tatsächlich die Vaporatoren mitgebracht habt. Er verspricht euch daraufhin, dass die Angriffe weniger werden, ihr euch frei in der Enklave bewegen könnt und seinen Stab als Beweis für die Czerka Corp. Wenn ihr eine der Sidequest des Jawas, Iziz, oder Missions angenommen habt, solltet ihr HK-47 nun anweisen, den Häuptling um die Freilassung der Gefangenen zu bitten. Er wird euch augenblicklich gewähren über sie zu verfügen.

Da dieses bekanntlich nur eine Nebenquest war, wird es Zeit auf die Hauptaufgabe zurück zu kommen. Befragt den Häuptling nach der Sternenkarte. Zu eurem erstaunen weiß er ziemlich genau wo sie sich befindet! Sie befindet sich im östlichen Wüstenmeer und wird laut ihm von einem Kryat Dragon (einer der mächtigsten Kreaturen des Star Wars Universums) bewacht. Beendet die Unterhaltung (400 XP) und verlasst den "Thronsaal" durch die nahegelegene Tür. Dreht euch nach links und geht durch die nächste Tür. Jetzt seit ihr im äußeren Ring der

Enklave. Lauft gegen den Uhrzeigersinn zur östlichen Seite dieser. Sofern ihr noch immer nach Norden gewandt seit, seht ihr zwei Türen: Eine zur Linken und eine zur Rechten. Die Tür zur Linken hält die Jawas gefangen. Sagt ihnen, dass ihr ihre Freilassen veranlasst habt und sie zurück nach Anchorhead gehen können (150 XP). Sobald sie frei sind könnt ihr die andere Tür öffnen, um Missions Bruder ebenfalls zu befreien. Ihr könnt ausnahmsweise die Habseligkeiten der Leiche in seiner Zelle an euch nehmen. Aber fasst nichts anderes an!

Geht zum nördlichen Abschnitt der Enklave. Dort befinden sich zwei Türen. Betretet die östliche und durchsucht den Abfallhaufen nach Level 2 Ausrüstungsgegenständen für eure Droiden. Der kaputte Droide enthält außerdem noch ein paar niedere Teile. Das war es, was ihr von hier an Beute mitnehmen könnt.

Dunkler Pfad:

HK-47 ist für diesen Weg nicht erforderlich. Im Grunde ist es sogar besser, ihn nicht mitzunehmen. Gegen diese Gaffi-Stub schwingenden Sandleute sind Nahkämpfer deutlich effektiver. Ich rate daher zu Bastila und Juhani. Lauft Richtung Süden durch das Sandleuteterritorium und versucht dabei den Minen aus dem Weg zu gehen, oder sie zu entschärfen. Falls ihr zu nah an die Sandleute heran kommt, werdet ihr enttarnt. Wodurch ihr euch gegen sie erwehren müsst. Versucht diesen also fürs Erste auszuweichen. Betretet die Enklave, sobald ihr am Eingang angelangt seit.

Im Inneren angelangt, wird es Zeit die Rüstungen wieder anzulegen. Denn ihr wollt beinahe jeden umbringen, der euch über den Weg läuft. Was nicht grade wenig Sandleute sind und sie könnten sich eventuell dagegen zur Wehr setzen. Schaltet die ersten Sandleute direkt vor euch aus und durchsucht ihre Überreste. Die Körbe bei den Banthas enthalten Bantha-Futter, welches ihr später braucht. Nehmt also auch das an euch. Von hier an ist es im Grunde nicht weiter wichtig, in welche Richtung ihr euch zu erst bewegt, um die Enklave zu befrieden. Diese Komplettlösung geht jedoch im Uhrzeigersinn vor.

Gleich hinter der nächsten Kurve erwarten euch 3 Krieger und ein Weidenkorb mit Granaten. Arbeitet euch weiter durch den äußeren Kreis (ignoriert die Mitte für den Augenblick) bis ihr im Osten angelangt seit. Falls ihr Missions Nebenquest angenommen habt, eröffnet euch die äußere Tür die Möglichkeit ihren Bruder, Griff, zu befreien. Plündert auf alle Fälle das Skelett am Boden seiner Zelle. Vollendet den Kreislauf zum Süden und vergesst dabei nicht den letzten Weidenkorb zu leeren.

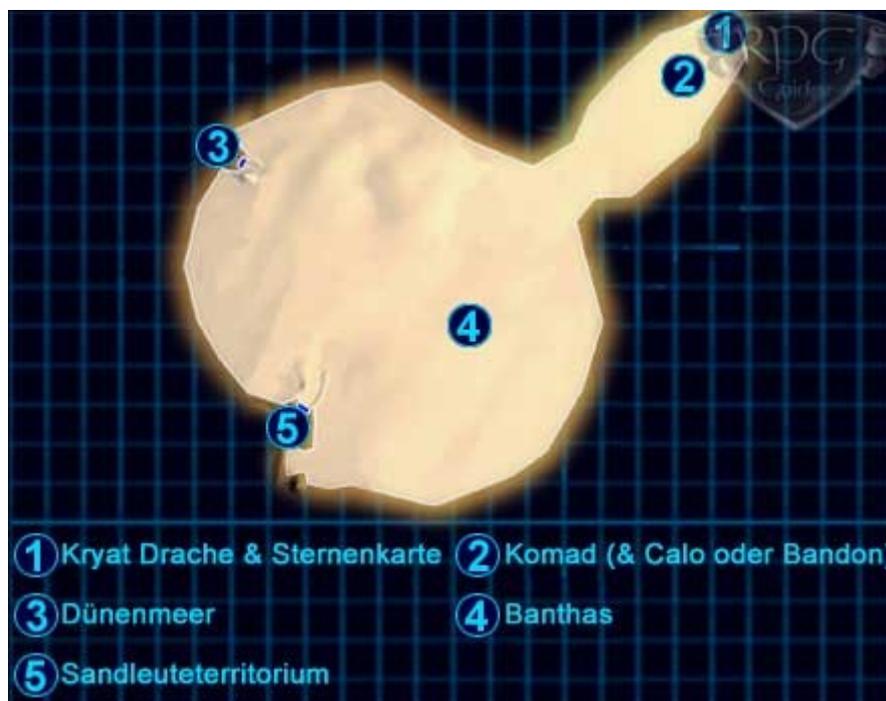
Jetzt geht es darum, alle inneren Räume zu durchstöbern. Die wichtigsten beiden liegen dabei hinter der südlichen und östlichen Tür. Die südliche führt zunächst in ein Vorzimmer mit nur 2 Wachen und mündet anschließend in den Thronsaal des Anführers. Im Thronsaal erwarten euch neben dem Häuptling 4 Wachen. Konzentriert euch zunächst auf die schwächeren Gegner (Wachen), bevor ihr den Häuptling (350 XP) selbst aufs Korn nehmt. Je weniger Leute euch gleichzeitig angreifen desto besser. In den Überresten des Häuptlings findet ihr eine wahre Bracht von Gegenständen. Neben zahlreichen Granaten und Stimula, erhaltet ihr eine Legierung zur Verbesserung einer Rüstung, eine Karte der östlichen Wüstenmeer Region und den angestrebten Gaffi-Stub.

Wenn ihr die Nebenquest des Jawas, Iziz, angenommen habt, wollt ihr auch noch die östliche Tür öffnen. Denn hinter ihr befinden sich die gefangenen Jawas. Sagt ihnen, sie sollen zurück nach Anchorhead laufen und ihr erhaltet 150 XP)

Verlasst die Enklave und geht über den Ebon Hawk zurück zum Czerka Corp. Büro. Drinnen angelangt, sprecht die Protokolloffizierin an und sagt ihr, dass ihr Gaffi-Stäbe habt, für die ihr eine Belohnung kassieren möchtet. Ihr könnt ihr alle Gaffi-Stäbe (je 50 Credits) verkaufen, die ihr bei euch tragt. Wenn ihr ihr den Gaffi-Stab der Häuptlings gebt, erhaltet ihr 500 Credits (200 mehr, wenn ihr sie dazu überreden könnt) und 1300 XP.

Falls ihr die Jawa-Quest ausgeführt habt, könnt ihr euch nun von Iziz am Stadttor die Belohnung abholen. Er verrät euch ebenfalls noch mal, dass die Sternenkarte in der Höhle des Kryat-Drachen versteckt ist. Verlasst die Stadt wieder und begeben euch zum [südöstlichem Ausgang des Dünenmeers](#) (nördlich vom Übergang ins Sandleuteterritorium).

Östliches Dünenmeer



Lauft vom Startpunkt aus nach Osten. In einiger Entfernung solltet ihr eine Höhle erspähen können. Nähert euch dieser Höhle, bis ihr eine Zwischensequenz mit einigen Jägern seht. Einer der Jäger ist Komad Fortuna, welchen ihr zuvor bereits in der Järgilde getroffen habt. Bedauerlicherweise ist sein Partner ein wenig ungeduldig und rennt daher in die Höhle. Was für ihn natürlich nicht gut ausgeht. Sprecht Komad Fortuna an. Er wird vorschlagen, dass ihr eure Kräfte gegen den Kryat Drachen vereint. Fragt ihn nach allem was euch beliebt. Aber auf alle Fälle, warum euch und keinen anderen Jäger.

Er wird es euch sodann erläutern. Willigt ein, da er in der Tat Plan hat. Der Plan besteht darin, den Drachen aus der Höhle zu locken und dort zu überfallen. Da ihn seine Haut jedoch Immun gegen Blasterfeuer macht, hat Komad den Eingangsbereich der Höhle mit Minen ausgelegt. Das Problem liegt also nur noch darin, dass Monstrum heraus zu locken. Was ihr wiederum mit einem wohlschmeckendem Köder macht: Banthas. Bantha-Futter solltet ihr ja

bereits genügend von den Sandleuten bekommen haben. Falls ihr den Augenblick verpasst habt, verkauft der Händler am Czerka-Raumhafen euch welches. Die Aufgabe besteht also nur noch darin die Banthas mit dem Futter zur Höhle zu führen. Leider haben die Sandleute jedoch ein Problem damit. Denn sie sehen die Banthas als heilige Tiere an. Ihr solltet also mit Angriffen rechnen, wenn ihr versucht die Tiere zu füttern.

Zeigt Komad euer Futter und er verrät euch, wo ihr eine Bantha-Herde finden könnt. Es sollte aber genug in der Gegend geben. Ihr braucht nur nach braunen sich bewegenden Haufen Ausschau zu halten. Falls ihr Dunkle Macht Punkte ernten wollt, könnt ihr daher ruhig Komad töten, nachdem er euch den Plan erklärt hat (350 XP). Sobald ihr einen Bantha gefunden habt, drückt (A), um eine Unterhaltung mit ihm zu beginnen. Ihr solltet automatisch zur Höhle zurück geführt werden. Wie zuvor angedroht, werdet ihr auf dem Weg dorthin jedoch von Elitekriegern der Sandleute angegriffen. Sprecht erneut mit den Banthas, wenn ihr die Sandleute erledigt habt.

Sprecht Komad an (falls Komad noch lebt), um ihm zu mitzuteilen, dass ihr bereit seit. Ein wahrlich großer Kryat-Drache kommt daraufhin aus der Höhle und läuft über eine beträchtliche Menge Minen. Bevor er letztlich zusammenbricht. Solltet ihr Komad getötet haben, könnt ihr jetzt seine Überreste nach zwei Kryat-Drachen-Perlen durchsuchen. Andernfalls wird sich Komad schuldig fühlen, weil er dem Drachen keinen fairen Kampf liefern konnte. Er verspricht jedoch ihn zu ehren. Falls ihr Komad nicht getötet haben solltet, aber dennoch dem Dunklen Pfad folgt, sagt ihm, dass ihr die gesamte Beute beansprucht. Er wird sich weigern und etwas von seiner Leiche erzählen. Willigt ein, indem ihr seinen Körper in eine verwandelt. Ihr bekommt dafür 450 XP und Dunkle Macht Punkte. Durchsucht seine Leiche nach einer weiteren Drachenperle. Den "guten" Spielern unter euch, bleibt nichts anderes übrig, als ihm für seine Unterstützung zu danken. Als Gegenleistung erhaltet ihr 100 XP und eine der Perlen. Ihr könnt versuchen sie abzulehnen, erhaltet dafür aber keine Helle Macht Punkte.

Damit ihr die Arbeit jedoch noch nicht getan. Betretet die Höhle und durchsucht die Leiche von Komads Partner. Neben dem üblichem Kram, findet ihr bei ihm auch eine Jedi Meister Robe. Knapp dahinter liegt ein Haufen mit einem violetterem Kristall und auf der gegenüberliegenden linken Seite Opila Kristall. Zur Linken der Sternenkarte befindet sich eine Tasche mit einem Hologramm. Welches Bastilas Vater gehörte und somit teil von Bastilas Sidequest ist. Wählt die Sternenkarte an (2000 XP).

Falls die Tatoonie Sternenkarte eure 2. oder 4. (Dantooine mitgerechnet) ist, solltet ihr euch jetzt komplett heilen und abspeichern. Denn wenn ihr versucht die Höhle zu verlassen, nehmen euch euch entweder Carlo Nord (2. Karte) oder Darth Brandon (4. Karte) in Empfang.

- **Calo Nord**

Wählt aus der Antwortkartei was immer euch am Besten gefällt. Es macht keinen Unterschied, der Kampf ist unausweichlich. Da Carlos Handlanger nur mit sehr schwachen Blastern ausgerüstet sind, empfiehlt es sich dieses mal, die ersten Angriffe auf Carlo selbst zu konzentrieren (650 XP). Laserschwerter sind durch sein Schild wenig effizient. Bombardiert ihn daher entweder mit Granaten und Blastern oder benutzt eine Vibroklingenwaffe. Anschließend könnt ihr den Rest der Gruppe erledigen. In Carlos Überresten findet ihr u.a. eine schwere Mandalorianische Pistole, Calo Nord's Kampfanzug und über 2000 Credits.

- **Darth Brandon**

Im Gegensatz zu Calo Nord schwingt Darth Brandon ein Zwillingsklingen-Laserschwert und versucht euch unaufhaltsam zu paralisieren. Da ihr in der Zwischenzeit einige Mächte gesammelt haben solltet, dürfte er aber kaum zu einem Problem werden. Schützt euch vorsichtshalber mit Machtimmunität gegen seine Angriffe und schleudert ihn samt Gefolge anschließend mit Machtwellen durch die Botanik. Oder versetzt ihn und seine Leibwächter mit Lähmung in ebenfalls in den Zustand. Sollte er dazu kommen, seine Schutzvorrichtungen aufzubauen, so liegt es an euch, sie mit Machtbruch wieder einzureißen.

Lauft zurück zum Dünenmeer und transferiert euch von dort zurück zum Ebon Hawk. Bevor ihr einsteigt, könnt ihr selbstverständlich noch die restlichen Nebenquests zu Ende bringen. Solltet ihr nun wieder durch die Stadt laufen, wird euch außerdem ein Twi'lek namens Senni Vek ansprechen. Er übergibt euch ein Datapad, welches euch wiederum zu einem Rhodian namen Hulas auf Metaan führt. Dieser ist Ausgangspunkt der Genoharadan Quest. Hierbei handelt es sich um diverse Kopfgeldjägeraufträge. Welche ihr aber nur annehmen solltet, wenn ihr der Dunklen Seite der Macht angehört. Wie dem auch sei, wird es Zeit nach Metaan aufzubrechen.

Ein fairer Handel



Links vom Stadttor im Osten Anchorheads wartet ein Jawa auf euch. Er berichtet von seinen Problemen mit den Geistern der Wüste. Fragt ihn was genau sein Problem ist und er berichtet euch von gehörnten Geistern, welche seine Leute verschleppen. Es ist wohl unschwer zu erkennen, dass er damit die Sandleute meint. Fragt ihn also, ob ihr mit der Vermutung richtig liegt. Er wird es bestätigen und euch bitten, seine Leute aus der Gefangenschaft der Sandleute zu befreien. Im Gegenzug bietet er euch die Gegenstände, die sich bei ihnen im Laufe der Zeit angesammelt haben. Da diese Aufgabe mit dem Hauptgeschichtsstrang verwoben ist, solltet ihr sie annehmen. Folgt anschließend dem normalen Verlauf der Geschichte, um zur Sternenkarte zu gelangen. Seit ihr endlich in der Lage euch frei in der Enklave der Sandleute zu bewegen, braucht ihr nur noch in den Osten zu laufen und dort die innere Tür zu öffnen. Somit sind die Jawas befreit und ihr könnt zurück zu Iziz, um eure Belohnung abzuholen. Iziz bietet euch für die Befreiung 2 Echani Schilde an.

Heller Pfad:

Es gibt keine Möglichkeit die Belohnung abzulehnen oder HM Punkte zu bekommen. Ihr könnt lediglich die Belohnung entgegen nehmen. Wenn eure Überredungsfertigkeit gut genug ist, könnt ihr Iziz zusätzliche 500 Credits abschwatzen. Ihr dürft an dieser Stelle jedoch nicht die Überreden Macht benutzen, da ihr sonst DM Punkte erhaltet.

Dunkler Pfad:

Droht Iziz, er solle euch besser mehr bieten, oder er werde es bereuen. Er wird behaupten, dass es nicht viel mehr gibt. Aber droht ihm ruhig ein zweites mal. Somit erhaltet ihr 500 Credits, 350 XP und DM Punkte.

Mittelsmann

Durchquert ihr Anchorhead zum ersten mal, so begegnet euch eine Frau namens Sharina Fizark vor der Järgergilde. Sie bittet euch, ihr zu helfen. Wenn ihr sie nach ihrer Geschichte fragt, erzählt sie von ihrem Mann, der ein Jäger war. Jedoch in den Dünen getötet wurde. Unglücklicherweise bleibt ihr nicht viel zum Leben. Sie hat zwar die Schädelplatte eines Wüstenwraids, welche einige Credits wert ist, kann sie aber nicht verkaufen, weil sie keine Jagdlizenz besitzt. Somit bittet sie euch, ihr die Schädelplatte abzukaufen, damit ihr sie anschließend Fazza verkauft.

Heller Pfad:

Falls ihr euch extrem Heldenhaft verhalten wollt, kauft Sharina die Platte einfach ab. Die Schädelplatte ist ziemlich genau 500 Credits wert. Wie viel ihr davon Sharina zahlt liegt bei euch. Ihr könnt sie auf die Hälfte herunter handeln, ihr genau den Preis zahlen, oder ihr 200 Credits extra geben. Letzteres ist selbstverständlich die nobelste Geste und lässt sie nur noch sprachlos dastehen. Ihr erhaltet für den Kauf 250 XP, je nach Preis Helle Macht Punkte und natürlich das Gefühl, etwas gutes getan zu haben. Selbstverständlich dürft ihr nicht vergessen, anschließend in die Järgergilde zu gehen und Fazza die Platte zu verkaufen (sobald ihr eure Jagdlizenz habt).

Dunkler Pfad:

Sagt Sharina, dass ihr die Schädelplatte des Wüstenwraids ihr einfach abnehmen werdet. Sie traut ihren Ohren nicht. Mit ein wenig mehr Einschüchterung rückt sie die Platte raus und verflucht euch dafür, dass ihr sie auf diesen Planeten verbannt habt. Ihr erhaltet für die Tat 50 XP, Dunkle Macht Punkte und die Schädelplatte. Welche ihr wie Fazza in der Järgergilde verkaufen könnt, sobald ihr eine Jagdlizenz besitzt.

Tanis in der Falle



Beim Verlassen von Anchorhead in die Wüste, kommt eine Frau auf euch zu. Marlena ist Tanis Frau, den ihr zuvor in der Järgilde antreffen könnt. Sie hält euch für einen anderen Jäger und gibt euch daher eine Nachricht für ihn mit auf den Weg: "viel Freude mit seinem Hochzeitsgeschenk". Fragt sie, worum es geht und sie wird euch verraten, dass das Geschenk in seiner dummen Visage explodieren wird. Sie scheint wirklich sauer darüber zu sein, dass sie ständig seine Droiden reparieren muss und verlässt daraufhin den Planeten. Auf Tanis und die Falle seiner Frau trifft ihr, wenn ihr einfach ein Stück weiter geradeaus geht (ihr solltet von eurem Standpunkt aus bereits ein paar kleine schwarze Punkte sehen können). Nähert ihr euch der Position, findet ihr Tanis umzingelt von seinen Droiden vor. Redet mit ihm. Er wird euch berichten, dass er bereits seit Stunden hier ausharrt, weil Marlena seine Droiden zu eine Art Falle für ihn umprogrammiert hat.

Heller Pfad:

Fragt Tanis, was ihr für ihn tun könnt. Er wird vorschlagen, die Droiden zu reparieren, so dass sie nicht mehr explodieren. HK-47 wird vorschlagen, ihn wegzublasen und euch so den Ärger zu ersparen (so fern er in eurer Party ist). Das ist vermutlich nicht die beste Idee. Versucht es also mit der Reparatur der Droiden. Sollte diese an mehr als einem Droiden fehlschlagen, stirbt Tanis. Aber das sollte für euch kein Problem darstellen. Jeder Droide beinhaltet ein anderes logisches Puzzle und Marlenas nette Botschaft. Wenn ihr bereit seit, einen Droiden zu

reparieren, dann wählt die Systemstatus und Reparaturfunktionen aus dem Auswahlmü des Droiden. Ihr könnt selbstverständlich die automatische Reparaturfunktion nutzen, aber die kostet leider einiges. Daher bevorzuge ich die manuelle Methode. Wählt also das Diagnostikmenü und der jeweilige Droide konfrontiert euch mit seinem Problem:

Droide K-X12a:

Problem: Knoten 1 prüfen. Knoten 2 Fehler. Knoten 2 prüfen. Knoten 3 Fehler. Knoten 3 prüfen. Knoten 2 Fehler. Fehler: Zwei der Meldungen sind falsch. Vergleichen Sie die Logik, um richtigen Knoten zu identifizieren

Lösung: Knoten 2 arbeitet richtig

Droide K-X12b:

Problem: Prüfe Hitzewandler-System ... Fehler: Fehlende Primärwerte. Daten werden aufgelistet: 2 * 3 * 5 * 11 * 13 * 17 * 19. Ermitteln Sie in obiger Liste den fehlenden Wert und rekalisieren Sie das System

Lösung: Der fehlende Wert ist 7

Droide K-X12c:

Problem: Energieabbau darf Gesamtwert nicht übersteigen. Motivatoren messen den Energie-Gesamtwert in 300 kleinen oder 180 großen Impulsen. Fehler: Oberer Motivator hat 100 kleine Impulse verbraucht. Wie viele große Impulse sind in dem Speicherknoten?

Lösung: 100 kleine Impulse von 300 kleinen Impulsen sind $1/3$, richtig? Was bedeutet, dass wir $2/3$ übrig haben. $2/3$ der großen Impulse (180) sind 120 große Impulse.

Droide K-X12d:

Problem: Zielerfassung ausgefallen. Fehler in Slimeball-muss-sterben-Subskript.

Autorisierung: Marlana-1.Scanne Speicherknoten ... 4 * 14 * 11-14 * 31-14 * 13-21-14 * ..?.. * ..?.. Fehler: Deskriptive Zahlenreihe beschädigt. Bestimmen Sie die korrekte Zahlenfolge des obigen Eintrags, um das System zu rekonfigurieren.Rekonfiguriere Speicherknote

Lösung: 31-13-12-14 * 23-41-12-14

Redet nach der Reparatur aller 4 Droiden mit Tanis. Er wird euch danken und eine Belohnung anbieten. Da es keine Möglichkeit gibt, das Angebot abzulehnen, könnt ihr beruhigt zugreifen und die 400 Credits nehmen (175 XP).

Dunkler Pfad:

Sorgt dafür das eure gesamte Gruppe volle Trefferpunkte hat. Fragt Tanis was ihr tun sollt und weigert euch anschließend ihm zu helfen. In dem ihr ihm sagt, er könne dort verrotten. Erzählt ihm von dem schrecklichem Tod und das ihr ihm zusehen und eisgekühltes Wasser trinken werdet. Er hält das Ganze jedoch weiterhin für einen Witz. Überzeugt ihm vom Gegenteil und sagt ihm, dass er hier sterben wird! Tanis versucht daraufhin auf eigene Faust heraus zu kommen und euch dabei mitzunehmen. Mit voller Energie solltet ihr die Explosion jedoch überleben und DM Punkte erhalten. Als Bonus könnt ihr anschließend seine Leiche plündern.

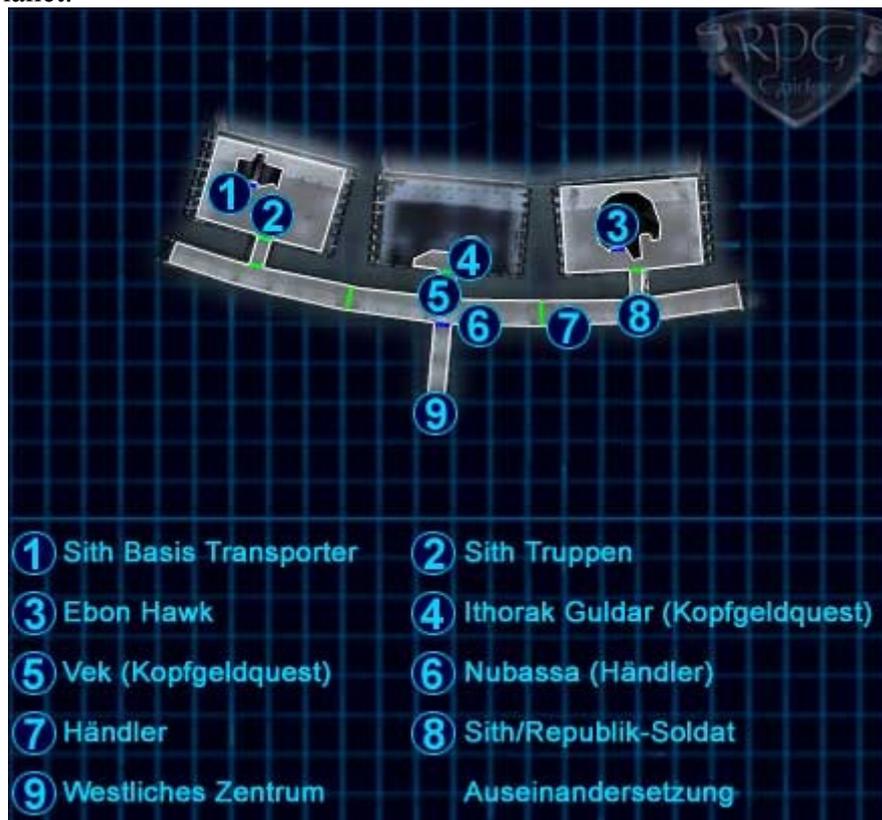
Ihr könnt die Droiden auch nach der obigen Liste reparieren und anschließend mehr als die 400 Credits verlangen, die Tanis euch anbietet. Macht ihr das mehr als einmal, so entbrennt ein Kampf gegen ihn und seine Droiden (200 XP). Sind alle 5 zur Ruhe gebettet, erhaltet ihr Dunkle Macht Punkte.

Komplettlösung - Manaan

Abhängig von der Reihenfolge, in der ihr die Planeten wählt, erlebt ihr eine Zwischensequenz, während des Fluges nach Manaan:

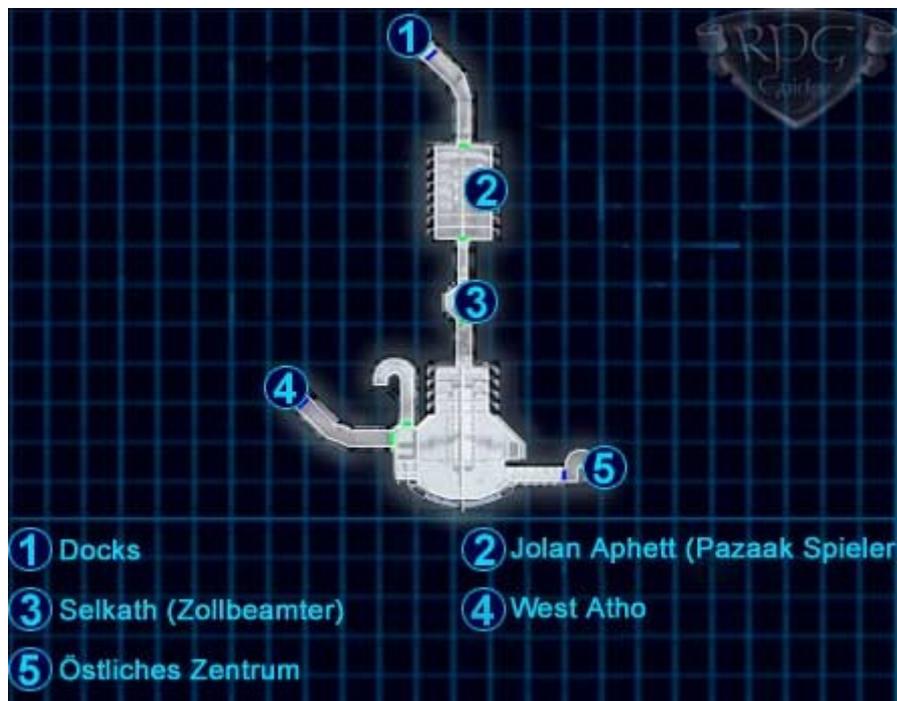
- Sollte Manaan euer 2. Sternenkartenstück (Dantooine mitgerechnet) sein, so wird Darth Malak darüber informiert, dass die Sternenschmiede jetzt mit 200% läuft. Er ist jedoch mehr daran interessiert, wie es Bastila gelungen ist, Taris zu entkommen. Woraufhin Admiral Karath ihm den tot geglaubten Kopfgeldjäger Carlo North vorstellt. Da Carlo den Auftrag erhält, Bastila und euch zu jagen, dürft ihr drei mal raten, wer euch auf Manaan begegnen wird.
- Ist es hingegen die 4. Sternenkarte (Dantooine mitgerechnet), so informiert Admiral Karath Darth Malak über Carlo Nord's Tod und bittet um Vergebung. Darth Malak tut wie ihm geheißen, hat von Kopfgeldjägern jedoch erst mal die Schnauze voll und schickt stattdessen jemanden ins Rennen, der einem Jedi wie euch würdig ist: Seinen Schüler Darth Bandon. Der gleich darauf kurzen Prozess mit einigen Sith-Wachen macht. Malak trägt ihm auf, Bastila zu ihm zu bringen.

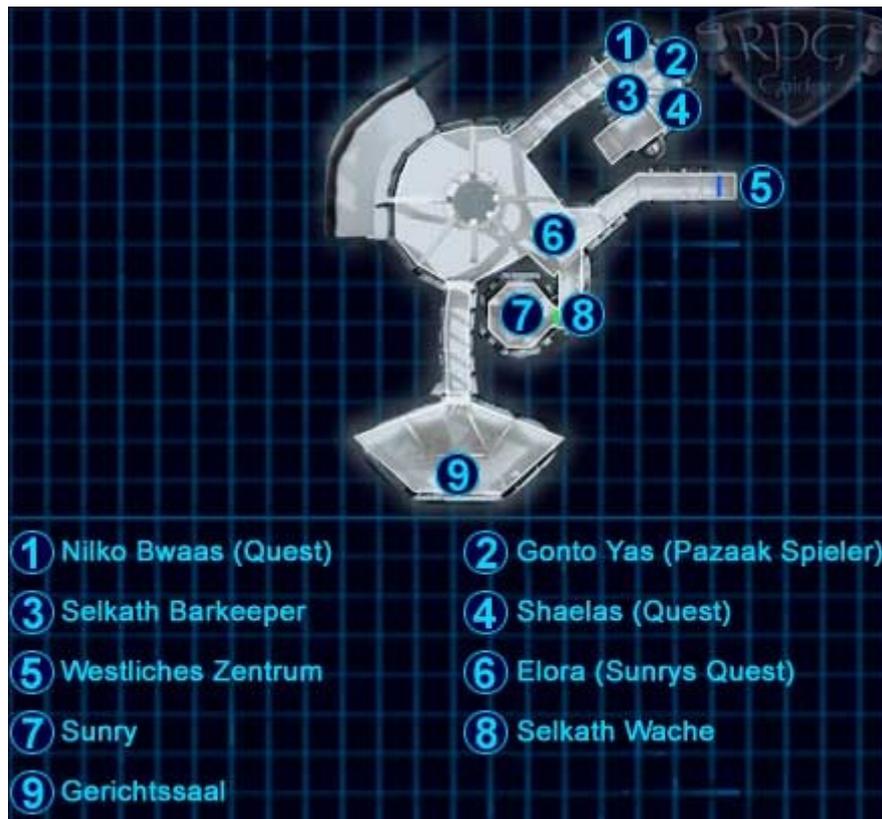
In der Zwischenzeit sucht euch eine weitere Sternenkartenvision heim. Dieses mal scheint sich die Karte unter Wasser zu befinden. Was kein großes Wunder ist, schließlich ist Manaan ein Wasserplanet.



Verlasst den Ebon Hawk, um euch in einem großen Hangar wieder zu finden. Viel mehr, als den Ausblick zu genießen, gibt es hier nicht zu tun. Durchquert also die nahegelegene Tür, um in die Ladebucht zu gelangen. Direkt hinter der zweiten Tür, könnt ihr einen Streit zwischen einem Sith und einem republikanischen Soldaten miterleben. Auf Grund der

Sicherheitskameras in der Gegend eskaliert der Streit glücklicherweise jedoch nicht in einen Kampf. Nachdem der Sith verschwunden ist, könnt ihr den republikanischen Soldaten interviewen. Fragt ihn nach allem möglichem aus. Auf diesem Weg erfahrt ihr, dass Manaan die Heimat der Selkath ist. Sie versuchen sich im Kampf zwischen Sith und Republik neutral zu verhalten und gestatten daher beiden Parteien den Aufenthalt. Die Aufrechterhaltung des Friedens scheint den Selkath in der Tat gut zu gelingen. Da einer aufständischen Partei die Kolto Zufuhr abgeschnitten würde. So halten beide Gruppen, unter der Aufsicht der Fischmenschen, scheinbar die Füße still. Kolto ist scheinbar ein unbezahlbarer Rohstoff mit ausgezeichneten Heilungseigenschaften, der sich nicht synthetisieren lässt. Wenn ihr den Soldaten nach der Sternenkarte fragt, verweist er euch an den republikanischen Diplomaten, Roland Wann, und weißt euch den Weg zur Botschaft. Haltet euch westlich und lauft den Korridor entlang. Nach der nächsten Tür, trifft ihr auf den Selkath, Nubassa. An den ihr das Gizka Problem abtreten könnt. Viel mehr gibt es hier auch schon nicht mehr zu sehen. Nehmt daher die erste Tür auf der linken Seite, um zur Stadtmitte von Atho-City zu gelangen.





Westliches Zentrum:

Folgt dem Korridor weiter gen Süden. In dem großen Raum, hinter der nächsten Tür, trifft ihr auf Jolan Aphett, einem Pazaak Spieler. Im folgenden Raum erwartet euch der Hafenverwalter. Er geht mit euch die Gesetze des Planeten durch. Das wohl wichtigste scheint es zu sein, kein Kolto zu schmuggeln. An zweiter Stelle folgt, den Frieden aufrecht zu erhalten und die Neutralität der Selkath nicht zu gefährden. Letztlich verlangt er die üblichen 100 Credits Andockgebühr von euch. Der einzige Unterschied ist, dass er sie jedes mal verlangt, wenn ihr auf dem Planeten landet. Ihr könnt ihn jedoch dazu überreden, sie zu halbieren. Oder ihn mit der Macht Überredung ganz davon abbringen. Sobald ihr die Gebühr bezahlt habt, dürft ihr euch frei in Ahto bewegen. Dessen Stadtkern gleich hinter der Tür im Süden liegt. Die Stadt besteht aus 4 Teilen: Den 2 Stadtmitte Bezirken (Westliches/Östliches Zentrum), 2 Außenbezirken (West-/Ost-Ahto), sowie der Sith-Basis.

Wenn ihr die recht textlastige Nebenquest für Jolee erledigen wollt (ihr müsst quasi als Jedi-Anwalt agieren), solltet ihr jetzt zunächst am Kolto-Vertriebscenter vorbei nach West-Ahto gehen. Andernfalls nehmt den südöstlichen Korridor, der zum östlichem Zentrum führt.

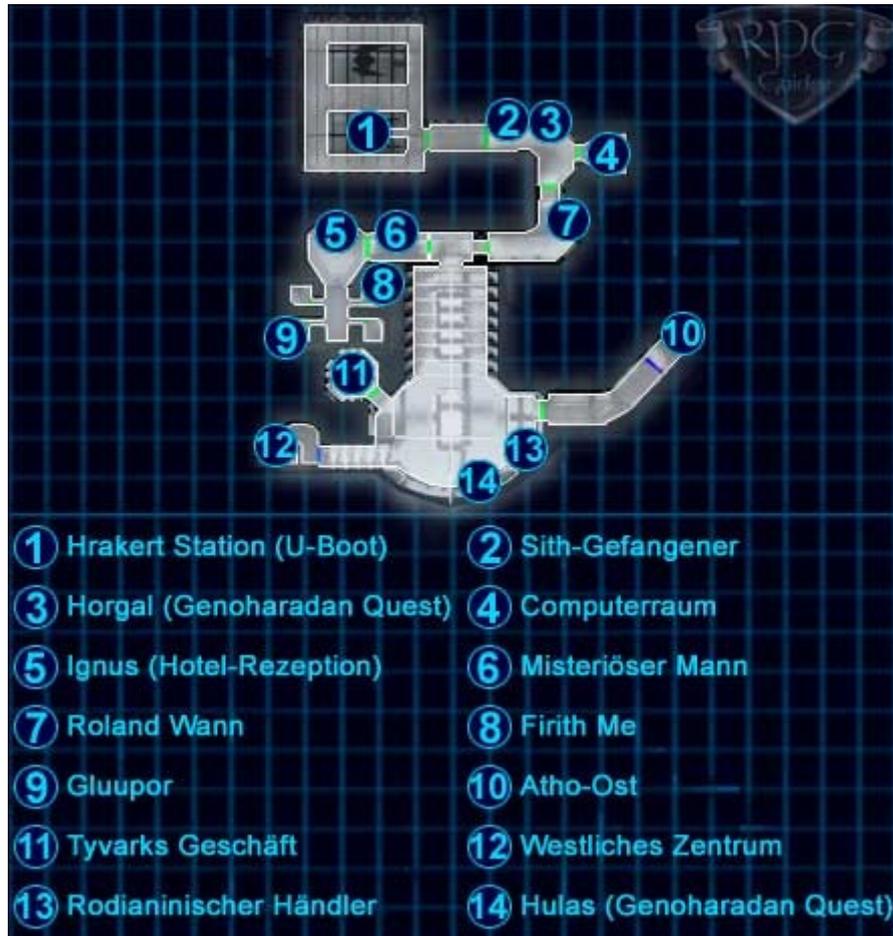
West-Ahto:

Am Ende des Korridors trifft ihr auf eine alte bekannte Jolees, eine Frau namens Elora. Wenn sich Jolee in eurer Gruppe befindet, wird sie euch automatisch von den [Problemen erzählen, in denen sich ihr Mann, Sunry, befindet.](#)

Östliches Zentrum:

Folgt dem Verlauf des Korridors zur zentralen Halle des Gebietes. Dort dürft ihr eine weitere Auseinandersetzung zwischen Sith und Republikanischen Soldaten miterleben. Dank der Selkath Regeln und Überwachung kommt es jedoch wiederum nicht zu einem Kampf. Anschließend könnt ihr nach Belieben das Gebiet erkunden. In der südöstlichen Ecke der Halle verkauft ein Rhodianer Pazaak Karten und auf der gegenüberliegenden Seite (links von euch) ist Tyvarks Laden. Euer eigentliches Ziel liegt aber im Norden. Folgt dem

Hallenverlauf nach Norden, durchquert das Tor und wendet euch an der Abzweigung nach rechts, [zur republikanischen Botschaft](#).



Im Auftrag der Republik

Betretet die Botschaft und folgt dem Gang bis zum Pult von Roland Wann. Fragt ihn nach allem aus, was euch auf dem Herzen liegt und sagt ihm danach, ihr seid auf einer Mission für den Jedi-Rat. Wenn ihr ihn daraufhin nach der Sternenkarte fragt, stellt sich heraus, dass er in der Tat etwas darüber weiß. Unglücklicherweise fordert er jedoch einen Gefallen von euch, bevor er euch näheres Verrät. Da Überreden an dieser Stelle nicht funktioniert, wird euch nichts anderes übrig bleiben, als ihm zu helfen. Roland erzählt euch von einem Unterwasseraufklärungsdroiden, der von den Sith aufgelesen wurde. Er bzw. seine Daten müssen wiederbeschafft werden, bevor die Sith es schaffen diese zu dekodieren. Fragt Roland wo sich der Droide befindet und wie ihr an ihn gelangen könnt. Wie ihr sodann erfahrt, wurde er in die Sith Basis gebracht und befindet sich da unter schwerer Bewachung.



Es gibt 3 Wege in die Sith Basis zu gelangen:

- 1. Verhört einen Sith Gefangenen, der den Zugangscode zur Basis kennt. Leider ist er sehr gut in Verhörtechniken geschult und widersteht selbst den Jedi Überredungskünsten.
- 2. Dekodiert eine leere Sith-Zugangskarte
- 3. Räumt im Sith-Hangar auf, der zum zweiten Eingang der Botschaft führt.

Roland wird euch fragen, welchen dieser Wege ihr als erstes versuchen wollt. Es hat aber keinen Einfluss auf euer weiteres Vorgehen. Da ihr nun die Zugangsberechtigung zur Sith-Botschaft habt, könnt ihr durch die nächste Tür gehen.

1. Das Verhör:

Sprecht mit dem Offizier neben den Zellen und fragt ihn nach allem, was euch wichtig erscheint, bevor ihm sagt, dass ihr bereit seit den Gefangenen zu verhören. Der Offizier setzt euch nun über ein paar Anhaltspunkte ins Bild: Als der Mann gefangen genommen wurde, sah man ihn zusammen mit einem anderen. Ferner steht er in Beziehung mit einer Frau namens Tela. Weiterhin stellt er euch ein Wahrheitsserum zur Verfügung. Benutzt ihr jedoch zu viel davon, wird der Gefangene das Bewusstsein verlieren. Das Gegenmittel hingegen führt wiederum zum Verlust eines Teils seines Kurzzeitgedächtnisses. Das kann hilfreich sein, wenn ihr eine Frage mehrmals stellen wollt. Unglücklicherweise führt eine mehrfache Anwendung dieses zu einem kompletten Gedächtnisverlust. Letztlich sei angemerkt, dass es drei unabhängige Verhörpfade gibt. Jeder dieser Lösungswege erfordert einen hohen Überredungsgrad und viel Glück.

Er müsst euch aber nicht auf eines der Verhörthemen beschränken. Eigentlich empfiehlt es sich sogar, alle drei auszuprobieren, da ihr bei dem einen oder anderen früher oder später sicherlich in einer Sackgasse landet. Wenn ihr hingegen gute Überredungsfertigkeiten und viel Charisma besitzt, dauert es nur wenige Sekunden, bis ihr den Zugangscode habt. Die meiner Meinung nach schnellste und einfachste Fragenfolge ist:

- Vielleicht sollten wir etwas bezüglich Tela unternehmen.

- Wir könnten dafür sorgen, dass Ihr beide ein angenehmes Leben in der Republik führen könnt.
- Redet oder sonst ... könnte ihr etwas Schlimmes zustoßen.
- Wir haben sie bereits gefangen genommen. Wir könnten sie verschonen, wenn Ihr redet.

Auf diesem Wege müsst ihr euch nicht dem ganzen Haufen unterschiedlicher Themen herum schlagen. Selbst wenn ihr erfolgreich bei einem der anderen Wege seid, müsst ihr immer noch einen weiteren Weg wählen. Daher ist es vorteilhaft beim Thema Tela zu bleiben. Wenn ihr ihn überzeugt habt, erhaltet ihr den Zugangscode: zeta 245698 alpha. Sobald ihr diesen habt, könnt ihr einfach den Sith Diplomaten vor der Sith-Basis ansprechen und erhaltet mit ihm Zugang.

2. Zugangskarten Entschlüsselung:

Betretet den Raum zu eurer Rechten (nordöstlich). Ein republikanischer Techniker wird euch dort von seinen Misserfolgen mit der Zugangskarte berichten. Begeht euch zu dem großem Computer rechts und versucht die Sith-Karte zu dekodieren. Ihr müsst eine Reihe mathematischer Zahlenketten vervollständigen. Bekommt dafür aber eine ganze Reihe von Anhaltspunkten:

- 1. Sequenz: 1 2 4 7 11 16 (Additive Matrix)
Schaut euch an, was hinzu addiert wird, um die nächste Zahl heraus zu bekommen:
1 (+1) 2 (+2) 4 (+3) 7 (+4) 11 (+5) 16
Das Ergebnis sollte natürlich $16 (+6) = 22$ sein.
- 2. Sequenz: 21 18 16 15 15 16 (Subtraktive Matrix)
Die Zahlenfolge ist ziemlich genau das Gegenteil der ersten:
21 (-3) 18 (-2) 16 (-1) 15 (-0) 15 (- -1) 16
Somit ist die Antwort: $16 (- -2) = 18$
- 3. Sequenz: 1 2 4 8 16 32 (Multiplikationsmatrix)
Mit welcher Zahl wird jede Zahl dieser Reihe multipliziert?
1 (x2) 2 (x2) 4 (x2) 8 (x2) 16 (x2) 32
Selbstverständlich, $32 (x2) = 64$
- 4. Sequenz: 128 64 32 16 8 4 (Divisionsmatrix)
Diese ist auch nicht viel schwieriger. Ihr müsst lediglich den Teiler ermitteln:
128 (/2) 64 (/2) 32 (/2) 16 (/2) 8 (/2) 4
Und der ist $4 (/2) = 2$
- 5. Sequenz: 1 32 81 64 25 (Exponentielle Matrix)
Diese Zahlenfolge ist schon eine Ecke schwerer:
 $1 (^6) = 1$ $2 (^5) = 32$ $3 (^4) = 81$ $4 (^3) = 64$ $5 (^2) = 25$
Was kommt also als nächstes? Richtig, $6 (^1) = 6$
- 6. Sequenz: 1 0 - 8 3 - 32 5 - 128 (Logarithmische Matrix)
Ich glaube kaum, dass es für irgendjemanden nützlich ist, wenn ich die Lösung erkläre. Aber wenn ihr es wissen wollt, achtet auf die zweite Zahl:
 $2 (^0) = 1$ $2 (^3) = 8$ $2 (^5) = 32$.
Wenn $2 (^x) = 128$ ist, dann entspricht X? Genau, 7.

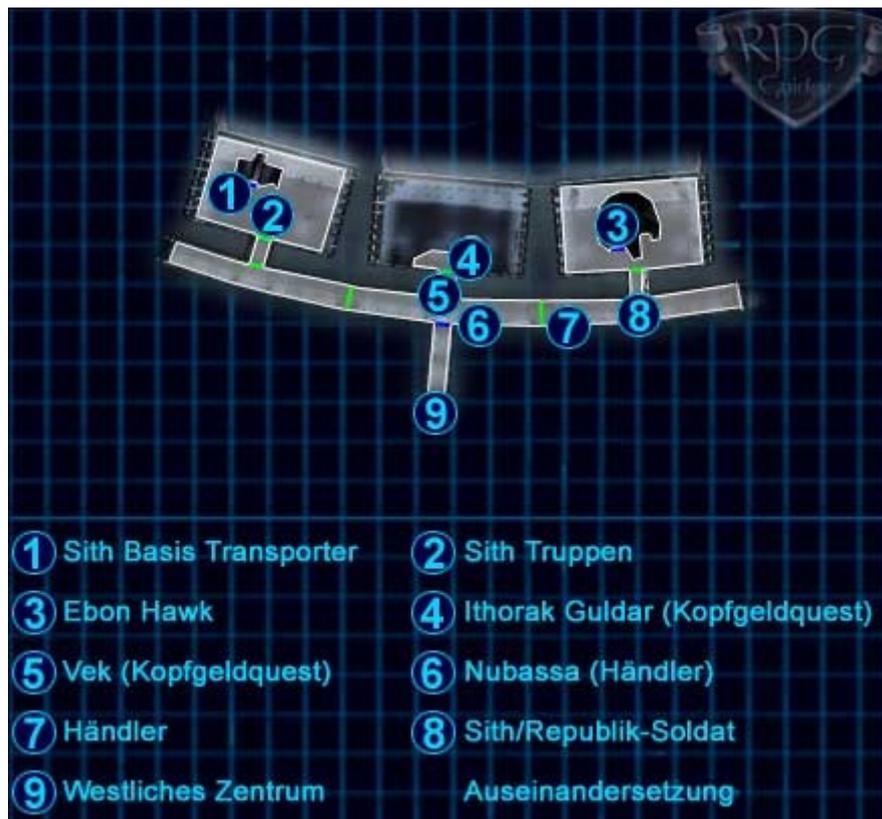
Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt die Karte dekodiert! Mit ihr könnt ihr euch später Zugang zur Sith-Basis verschaffen, ohne mit dem Diplomaten zu reden.

3. Rohe Gewalt:

Ich würde die verschiedenen Verhörmethoden oder die Gehirnakrobatik der Sicherheitskartendekodierung vorziehen. Aber es gibt natürlich auch einen Lösungsweg, der

keinen Gehirnschmalz von euch erfordert. Transferiert euch zum Ebon Hawk zurück und lauft von dort aus südlich, bis in den langen Korridor. Von hier aus geht es weiter nach Westen. Ignoriert die ersten Türen (nach Norden und Süden). Nachdem ihr durch die nächste Tür (im Westen) gegangen seid, solltet ihr auf eine Tür zu eurer Rechten treffen, die mit Hangar 26-A beschriftet ist. Wenn ihr durch die Tür geht, stellt ihr fest, dass ihr außer Sicht der Selkath Kameras seit. Hinter der nächsten Tür erwartet euch eine Armada von Sith-Kämpfern. Von Grenadiern, über Elite-Truppen, bis hin zu Dunklen Jedis ist alles dabei. Es scheint am effektivsten, die Grenadiere (50 XP) als erstes auszuschalten. Gefolgt von den Elite-Soldaten (45 XP) und letztlich den Dunklen Jedis (40 XP). Sobald sie alle in der Horizontalen verweilen, dürft ihr den Transporter besteigen und zur Sith-Basis durchstarten. Bevor ihr das aber macht, solltet ihr den Rest der Lösung verfolgen.

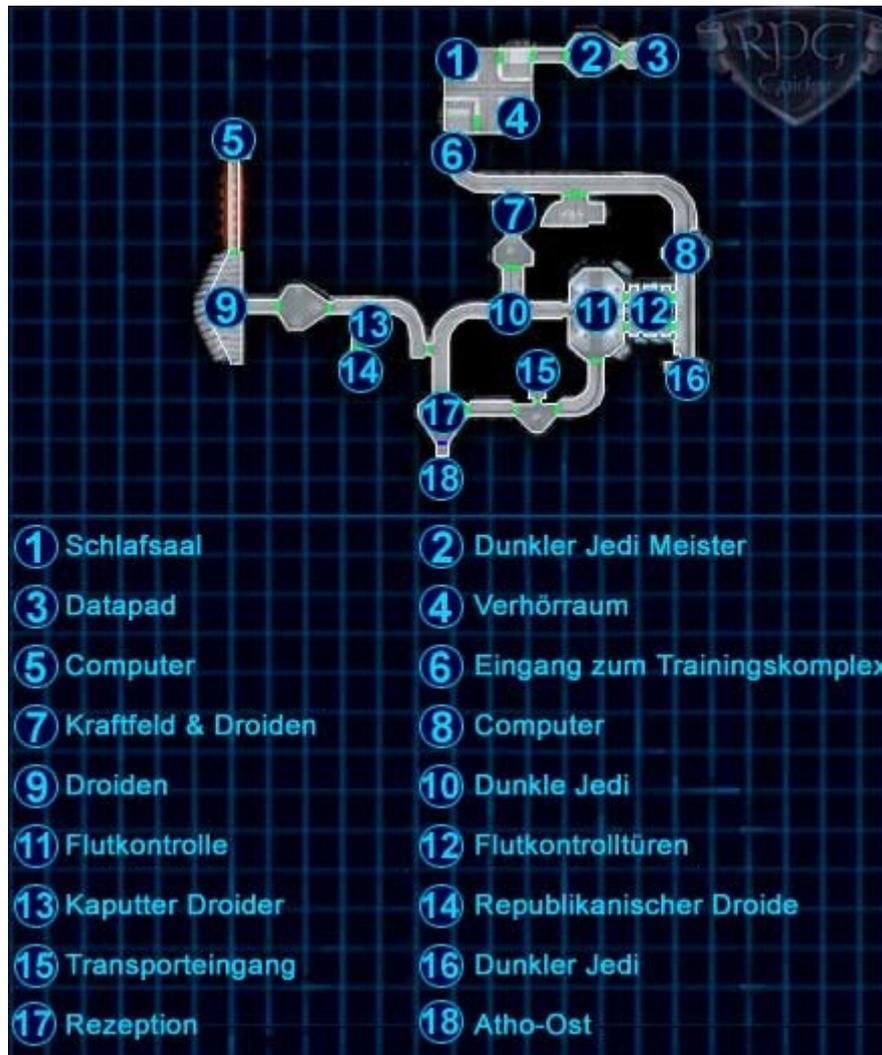
Da ihr bereits im östlichem Zentrum und genau gegenüber des Hotels seit, könnt ihr [Sunrys Mordprozess](#) weiter verfolgen. Zwei weitere Nebenquests bekommt ihr in der Söldner-Enklave von West-Ahto. Ein Selkath namens Nilko Bwaas gibt euch die Republikanische Söldner Quest. Dort trifft ihr ebenfalls auf Gonto (sieht aus wie Sunrys Zwilling), einen Pazaak Spieler. Mit dem ihr um bis zu 200 Credits spielen könnt. Falls Canderous in eurer Gruppe ist, könnt ihr euch ebenfalls mit dem Mandalorian unterhalten, da sich die beiden kennen. Beim Barkeeper bekommt ihr lediglich ein paar Stimulas zu kaufen. Ein weiterer Selkath namens Shaelas spricht euch automatisch an, um euch die Verschwundene Selkath Nebenquest zu geben. Welche ihr gleich in der [Sith-Botschaft](#) lösen könnt.



Euer nächstes Ziel ist die [Sith-Botschaft](#) selbst, welche sich weiter im Osten befindet. Geht also nach Ost-Ahto. Im Norden des Gebietes ist Yortals Geschäft. Es ist mehr ein Schrotthandel. Dennoch könnt ihr bei ihm eine schwere Droidenpanzerung des Typs 3 für 2000 Credits erstehen (wenn ihr wollt). Von dort aus weiter nördlich, liegt der Eingang zur Sith Botschaft. Abhängig davon welchen Weg ihr zuvor in der republikanischen Botschaft gewählt habt, gelangt ihr nun auf unterschiedliche Weise hinein. Falls ihr die Zugangskarte dekodiert habt, könnt ihr nun einfach die Tür öffnen. Habt ihr hingegen den Gefangenen

verhört, so teilt dem Diplomaten den Zugangcode mit. Wenn ihr hingegen die Gewaltlösung vorgezogen habt, seit ihr hier vollkommen falsch. Teleportiert euch in dem Fall zum Ebon Hawk zurück und folgt den obigen Anweisungen.

Sith-Botschaft



In dem Augenblick, als ihr die Botschaft betretet, verlangt eine Sith Sicherheitsdame zu wissen, warum ihr hier seit. Es ist vollkommen irrelevant, was ihr zu ihr sagt. Sie ruft ohnehin ihren Kommandanten und ein paar Wachdroiden, um euch aus dem Weg zu schaffen. Nehmt euch als erstes die Dame vor, da sie euch am nächsten ist (45 XP) und wendet euch dann den Mark IV Wachdroiden (200 XP) und ihrem Kommandanten zu (100 XP) zu. Vergesst die Habseligkeiten der Leute nicht. Zwei Türen führen aus dem Raum: Eine nach Norden und eine andere nach Osten. Geht durch die nördliche Tür. Die östliche führt nur durch einen verminten Gang. Der in den Raum mündet, in welchem ihr anfangen wärt, wenn ihr den gewalttätigen Weg in die Basis gewählt hättet.

Folgt dem Gang bis sich eine Abzweigung nach Links (Westen) auf tut. Nehmt diesen bis zur Tür des Demontageraums (erste Tür links). Dort befindet sich ein beschädigter Droide, den ihr reparieren könnt, wenn es euch an Feuerkraft mangelt. Bevor ihr die nächste Tür vor euch durchschreitet, solltet ihr vollständig geheilt und zum Kampf bereit sein. Nehmt darin als erstes den Sith Grenadier, im hinteren Abschnitt des Raumes, aufs Korn. Sobald er tot ist (500 XP), sind die Sith Elite-Truppen an der Reihe (45 XP). Im Anschluss daran folgen die restlichen Sith Truppen (100 XP) und zuletzt die Droiden (100 XP). Durchsucht die Überreste der Droiden und den Kiste für eine universelle Computerschnittstelle und ein Entschlüsselungstool. Jetzt könnt ihr den großen Droiden "öffnen", um an das Datenmodul zu gelangen, welches ihr für Roland Wann beschaffen solltet.

Verlasst den Raum auf dem Wege, wie ihr hinein gelangt seit und geht den Korridor weiter nach Westen. Hinter der nächsten Tür erwarten euch erneut ein paar Mark IV Angriffsdroiden, welche erstaunlicherweise erheblich stärker als die letzten sind. Heilt euch also ggf. vorher und bewaffnet euch mit Ionen Waffen, um sie schneller vernichten zu können. Jeder der Droiden ist 500 XP wert. Sobald sie dem Erdboden gleich sind, kann es weiter in diese Richtung gehen. Nach dem kurzen Gang kommt ihr in einen größeren Raum, der sowohl mit Mark IVs als auch mit Schweren Sith Truppen gefüllt ist. Durchsucht ihre Überreste, wenn ihr den Raum befriedet habt.

Die südliche Tür ist lediglich eine Attrappe, wendet euch also der nördlichen zu. Dahinter liegt ein langer Gang durch den ein rotes Gas strömt. Wie unschwer zu erraten ist, tut es eurer Gesundheit nicht grade gut, es einzuatmen. Wechselt also in den Solo-Modus und wählt einen Charakter aus, der sich entweder heilen, oder seine Geschwindigkeit steigern kann. Auf der anderen Seite des Ganges, befindet sich die Steuerung, mit der sich das Gas abstellen lässt. Somit dürft ihr euch wieder mit eurer Gruppe vereinen und sie ebenfalls auf diese Seite holen. Mit dem Computer zur Rechten, könnt ihr euch die gesamten Räume der Basis genauer ansehen, Feinde ausschalten und Sicherheitsbarrieren deaktivieren. Wenn ihr fertig seit, dürft ihr den ganzen Weg zurück zum Gang vor dem Eingangsraum laufen.

Folgt diesem Gang weiter nach Norden und um die nächste Kurve. In dem folgenden, kleinen Raum erwarten euch ein Dunkler Jedi Schüler (40 XP) und 2 Dunkle Jedi (100 XP), welche etwas stärker ist, als die bisherigen. Zu eurem Vorteil lassen sie u.a. einen Jenruax Kristall fallen. Aus diesem Raum führen 2 weitere Türen. Beide führen im Endeffekt auf den gleichen Gang. Um hinter der nördlichen weiter zu kommen, müsst ihr vorhin am Computer die Sicherheitsbarriere deaktiviert haben. Etwas mehr Aktion erwartet euch hinter der östlichen Tür. Der kurze Gang dort mündet in einen riesigen Raum, der vor Sith Truppen nur so überquillt: Sith Captain (100 XP), ein Sith Elite Trio (45 XP), Kriegsdroiden (100 XP), und schwere Sith Truppen (100 XP). Unter ihren Überresten verweilen CryoBan und andere Granaten, sowie eine Wasserpumpenanalyse. Die südliche Tür führt lediglich zum Startpunkt zurück. Was ist also der Zweck dieses Raumes?

An der östlichen Wand befinden sich zwei Drucktüren, mit jeweils einem Kontrollfeld daran. Hierbei handelt es sich um ein recht trickreiches Puzzle:

- 1. Benutzt das linke Bedienfeld, um das Wasser in die nebenliegende Kammer zu pumpen.
- 2. Öffnet die linke Tür und benutzt dort das Flutkontrollventil.

- 3. Geht wieder in den Hauptraum zurück und dann durch die rechte Tür.
- 4. Benutzt das dortige Flutkontrollventil und geht wieder in den Hauptraum zurück.
- 5. Geht erneut in den linken Raum und benutzt abermals das Flutkontrollventil.
- 6. Öffnet die Tür im Osten und die zwei darauf folgenden östlichen, ohne eines der Bedienfelder anzufassen.

Ihr solltet auf einen nach Norden und Süden verlaufenden Gang gelangen. Hinter der südlichen Tür befindet sich lediglich ein vereinzelter Raum. Öffnet also zunächst die südliche Tür. Stellt euch auf einen Kampf gegen drei Dunkle Jedi ein. Sie hinterlassen die üblichen Sith-Energieschilder, Laserschwerter einen weiteren Jenruax Kristall usw. Die Kiste im Osten des Raumes ist mit einer Falle versehen. Geht also vorsichtig vor.

Der Raum hinter der nördlichen Tür ist ähnlich schwer bewacht (Sith Granadier, Elite, Schwer), bringt aber lediglich ein paar Credits ein. Denn Computer könnt ihr natürlich wieder hacken. Er bringt euch jedoch keinen entscheidenden Vorteil. Verlasst den Raum durch die andere (nördliche) Tür. Der Gang dahinter macht nach wenigen Metern einen Knick nach Westen. Auf ihm patrouilliert eine vereinzelt Sith Wache. Die erste Tür zu eurer Linken (Süden) mündet in die Truppenunterkünfte. Wieder mal solltet ihr euch vorher auffrischen. Denn im Inneren erwarten euch neben den üblichen Kämpfern auch einige Gasminen. Die Kiste des Raumes enthält 125 Credits. Die zweite Tür auf der linken Seite führt zu dem Raum, in dem die Energiebarriere war/ist und wird von 2 Mark IVs bewacht. Glücklicherweise habt ihr grade ja ein paar Ionen-Granaten gefunden. Deckt die Droiden damit ein und lenkt ggf. einen von ihnen mit einem Wirbelwind ab. In ihren Überbleibseln findet ihr einen verbesserten Gravitationsgenerator.

Begebt euch zurück auf den den Gang und folgt seinem Verlauf nach Westen und Norden. Hinter dem Knick erwartet euch ein Selkath Schüler, der augenblicklich zum Angriff übergeht (50 XP). Durchquert die nächste Tür und schnappt euch das Medipack und die 150 Credits aus der Feldkiste. Der Gang hinter der 2. Tür des Raumes führt zu 3 weiteren Räumen dieser Art. Der nordöstliche ist eine Art Aufenthaltsraum, der nordwestliche ein Trainingsraum und der Südwestliche ein... sagen wir mal medizinischer Raum. Nehmt euch als erstes den nordöstlichen Raum vor. Darin erwarten euch die meisten, der [verschwundenen Selkath](#), angeführt von Shasa.

Heller Pfad:

Stellt euch höflich vor und erwähnt, dass ihr den Verbleib der Selkath für Shaelas untersucht. Einer der Selkath ruft euch daraufhin zu, dass Shasa die Tochter von Shaelas ist. Shasa selbst scheint aber wenig Interesse an euch zu haben, da sie ihren Vater für voreingenommen gegenüber den Sith hält. Nun ist es an der Zeit, die Sith ins rechte Licht zu rücken. Sagt den Selkath, dass die Sith böse und alles, was sie ihnen erzählt haben, Lügen sind. Fügt hinzu, dass die Sith Manaan versklaven werden, wenn sie die Republik erst bezwungen haben. Shasa führt daraufhin ihren Freund Galas auf. Welcher angeblich von den Sith nach Hause zurückgekehrt ist, ohne das ihm das Geringste Zugestoßen ist. Abschließend solltet ihr anmerken, dass die Sith über sie nur versuchen Manaan zu erobern, um so günstig an das Kolto zu gelangen. Und sie überzeugen, dass ihr handfeste Beweise dafür finden werdet.

Lasst die Selkath in dem Raum zurück und geht in die Krankenstation bzw. den Verhörraum, in der südwestlichen Ecke. Beim Eintreten bittet euch ein sterbender Selkath Shasa eine Nachricht zu überbringen. Ungünstigerweise stirbt er jedoch, bevor er euch die eigentliche

Nachricht nennen kann. Ihr findet bei ihm jedoch eine Münze. Wo ihr schon mal hier seit, könnt ihr auch noch kurz die Feldkiste plündern. Obwohl die Münze an sich ausreicht, könnt ihr im Trainingsraum (nordöstlich) weitere Beweise sammeln.

Schaltet die Trainingsdroiden und den Selkath Lehrling aus und heilt euch, bevor ihr den nächsten Raum betretet. Denn hinter der übernächsten Tür erwartet euch der Endgegner der Sith Basis: Ein Dunkler Jedi Meister mit zwei Selkath Schülern. Benutzt am Besten einen Wirbelsturm, um den Dunklen Jedi Meister außer Gefecht zu setzen, während ihr euch um seine Schüler kümmert. Für die erfolgreiche Bekämpfung des Dunklen Jedi Meisters erhaltet ihr 1000 XP, sowie ein Zwillinglaserschwert, ein Retinalimplantat, einen Luxum Kristall und eine Dunkle Jedi Meister Robe. Die beiden Kisten des Raumes beinhalten normale Dunkle Jedi Roben, Verbesserte Medipacks und Echani Duellschilde. Damit seid ihr aber noch nicht fertig. Geht durch die nächste Tür, in die privaten Gemächer des Meisters. Keine Angst, der Raum beheimatet keine Gegner, nur eine Kiste. In welcher ihr ein Datapad findet, das die gesamten Pläne der Sith für Manaana offen legt.

Jetzt ist es an der Zeit Shasa und die restlichen Selkath von ihrem Irrtum zu überzeugen. Ihr könnt sie entweder mit dem Datapad des Dunklen Sith Meisters, oder der Münze des gefolterten Galas überzeugen. Falls ihr die Münze wählt, müsst ihr Shasa anschließend jedoch noch überzeugen, dass ihr Galas nicht selbst getötet habt. Mit diesem Lösungsweg erhaltet ihr Helle Macht Punkte. Beim Alternativweg (des Datapads) ist keine Überredungskunst notwendig. Die Selkath rennen sogar umgehend los, um die Manaana Regierung davon in Kenntnis zu setzen. Für diesen Lösungsweg erhaltet ihr Helle Macht Punkte und 700 XP. Vergesst nicht die Kiste zu plündern.

Dunkler Pfad:

Stellt sie augenblicklich vor die Entscheidung, ob sie Selkath oder Sith sind! Sagt ihnen, dass ihr jeden töten werdet, der sich euch in den Weg stellt. Shasa und die drei anderen Selkath werden euch daraufhin angreifen. Für den Lösungsweg bekommt ihr 600 XP und Dunkle Macht Punkte, sowie zusätzliche 20 XP für Shasa und 50 XP für die anderen. Durchsucht anschließend ihre Überreste für ein paar nützliche Gegenstände.

Lest euch bitte den Hellen Pfad durch, da ihr den Dunklen Jedi Meister ebenfalls vernichten solltet!

Im Anschluss an die Ermordung des Dunklen Sith Meisters, könnt ihr die Sith Basis über den gleichen Weg verlassen, den ihr hineingekommen seid. Draußen erwarten euch erstaunlicherweise Selkath Truppen, welche euch sofort gefangen nehmen. Scheinbar haben sie eine enorme Menge Energieentladungen (Schüsse) im Inneren der (jetzt leeren) Sith Basis aufgezeichnet. Tja und wie es der Zufall so will, wurdet ihr zuvor dabei beobachtet, wie ihr die Basis betreten habt. Die Wachen eskortieren euch in ein Gefängnis, wo ihr euch mit Bwa'lass, eurem Verteidiger unterhalten dürft. Es ist nicht wirklich wichtig, was ihr ihm erzählt, da ihr ihn im Gericht sowieso feuert. Sagt ihm, dass ihr bereit für die Verhandlung seid. Oder noch besser sagt ihm, dass ihr euch selbst verteidigen möchtet!

Im Gerichtssaal angelangt, werdet ihr des Mordes und einiger anderer Dinge beschuldigt. Bwa'lass trägt leider nicht sonderlich viel, zu eurer Verteidigung bei. Unterbrecht ihn also, sobald ihr die Gelegenheit dazu habt. Plädiert auf "nicht schuldig". Die Richter werden daraufhin fragen, was euer Anliegen in der Sith-Botschaft war. Erklärt dieses mit dem Auftrag, die Selkath Jungen aufzuspüren und zeigt ihnen das Datapad, welches ihr im Privatgemach des Dunklen Jedi Meisters gefunden habt. Das Gericht wird über das neue Beweisstück tagen und anschließend die Anklage gegen euch fallen lassen. Alternativ könnt ihr dem Gericht auch die Münze zeigen, welche ihr Galas Leiche abgenommen habt. Das Ergebnis ist das Gleiche.

Hrakert-Station



Lauft auf die Tür zu, die vor euch liegt. Es folgt eine Sequenz mit einem Twi'Lek. Wählt die folgenden Dialogstränge:

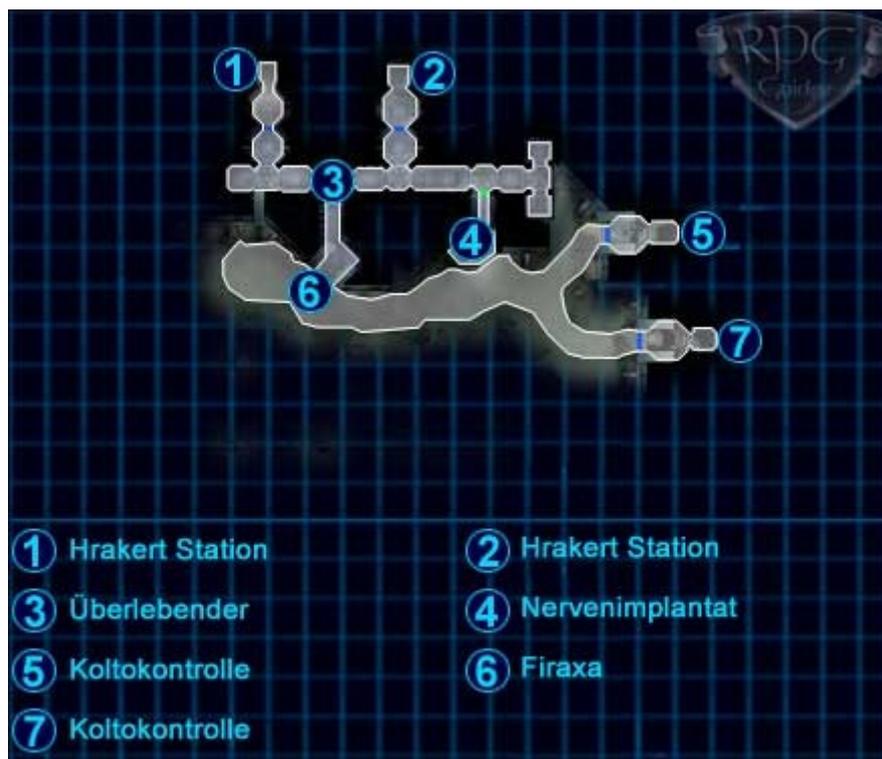
- Wer seid Ihr?
- Was ist hier geschehen?
- Die Selkath?
- Gehen wir zurück zur Oberfläche.
- Wartet hier, während ich in die Station gehe.
- Ich muss in die Station hinein.

Öffnet anschließend die beiden Feldkisten des Raumes, um an 2 Schallgranaten und 50 Credits zu gelangen. Durchquert die Tür des Raumes und lauft den langen Korridor entlang. Auf der Hälfte des Weges, findet ihr einige Ausrüstungsgegenstände (110 Credits, 1 Thermaldetonator). Lauft weiter bis zur Tür. Durchschreitet diese und die direkt dahinter liegende, auf der rechten Seite. Es erwartet euch ein durchgeknallter Selkath. Erledigt ihn und nehmt seine Granaten an euch. Die Leiche im hinteren Teil des Raumes enthält einen Sigil Kristall und eine Jedi Meister Robe. Zudem erhaltet ihr ein paar Ersatzteile von dem beschädigten Droiden.

Öffnet die noch verschlossene Tür des Raumes und schlägt die Kampfdroiden dahinter zurück. Dieser Raum enthält ein Medi-Pack sowie 3 verschiedene Granaten. Im darauffolgenden Raum gibt es zwei Türen. Eine direkt vor euch und eine zweite zu eurer Linken. Wählt die Tür vor euch und durchquert auch die direkt danach. Hier erwartet euch nun ein schwerer Droide. Benutzt eure Droiden zerstören Macht (sofern vorhanden), um seine Schilde herunter zu fahren. Anschließend könnt ihr ihn mit Ionen-Granaten bearbeiten. In der Feldkiste des Raumes findet ihr wiederum einige Granaten. Der folgende Raum enthält einige Spinde, die ihr durchsuchen solltet und eine kurze Sequenz mit einem republikanischen Offizier, dem wohl nicht mehr zu helfen ist. Vergesst keinesfalls den Schutzanzug, bevor ihr den Raum durch die andere Tür verlasst. Dezimiert die Feindesreihe und durchsucht abermals die Feldkisten. Zur Abwechslung solltet ihr die Aufzeichnungen eines Wissenschaftlers, sowie ein Medipack und einen Schallemitter finden.

Verlasst den Raum durch die einzige verfügbare Tür und lauft die kleine Halle, bis zur vor euch liegenden Tür, hinab. Schaltet die Gegner, in dem Raum dahinter, aus und [verlasst die Station über die Luftschleuse](#).

Hrakert-Riff



Meeresboden:

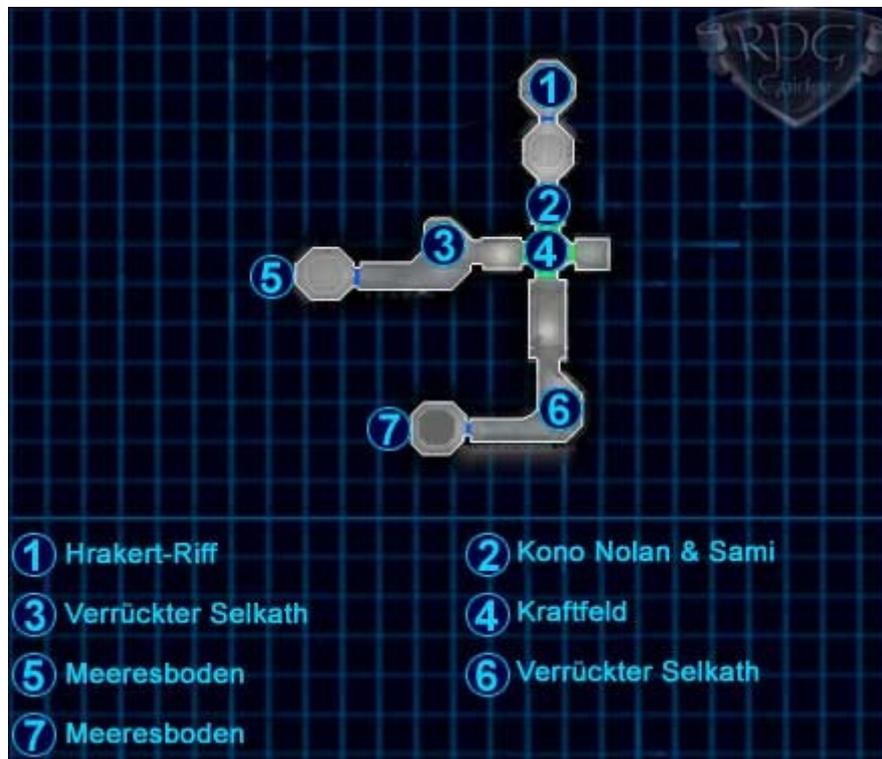
Euer Bewegungsspielraum ist hier etwas eingeschränkt. Bewegt euch also langsam vorwärts und biegt nach links ab, sobald sich die Gelegenheit dazu bietet. In der Ferne dürftet ihr einen weiteren Schutzanzug ausmachen können. Lauft auf ihn zu, um ein Gespräch einzuleiten. Wählt die folgenden Dialoge:

- Was geht hier unten vor?
- Was macht Ihr hier im Unterwasserbereich der Station?

- Ihr wartet hier, und ich sehe mir das an.

Folgt dem Überlebenden über den Meeresboden. Geht näher an ihn heran, sobald er anhält, für eine weitere Sequenz.

Nun seid ihr auf euch allein gestellt. Bahnt euch euren Weg nach Osten. Wenn sich euch ein Hai nähert, aktiviert einfach euren Schallemitter, um diesen auszuschalten. Wählt den linken Pfad, sobald sich der Weg aufspaltet. Durchquert die Drucktür zur Koltokontrolle.



Kolto-Kontrolle:

Da ihr jetzt auf euch allein gestellt seid, solltet ihr vorsichtig vorgehen. Bewegt euch langsam vorwärts und bettet den verrückten Selkath zur Ruhe. Im Anschluss geht es durch die Tür im Osten. Dort erwarten euch die Wissenschaftler Kono Nolan und Sami hinter einem Energiefeld. Visiert das Energiefeld an und drückt den Aktionsbutton, um eine Zwischensequenz auszulösen. Die lieben Wissenschaftler halten euch scheinbar für gefährlich und lösen eine Falle aus. Die alle Türen verriegelt und den Sauerstoff absaugt. Somit habt ihr 60 Sekunden, um das Kraftfeld zu Fall zu bringen. Ihr könnt alternativ auch zum Computer rüber gehen und Druckausgleichsvorgang abschalten. Oder auf das Kraftfeld einschlagen, um die beiden von ihrem Irrtum abzubringen. Wählt die folgenden Dialoge, wenn das Feld gefallen ist:

- Ich bin ein Freund. Ich werde Euch beschützen. Ihr beide seid jetzt in Sicherheit.
- Habt Ihr eine alte Sternenkarte gesehen?
- Was ist geschehen?
- Warum sind die Selkath wahnsinnig geworden?
- Wie beispielsweise ...?
- Und was kann ich jetzt tun?
- Was für eine Verbindung?

- Was könnte ich sonst tun?
- Welche anderen Möglichkeiten stehen mir offen?
- Wie könnte ich das tun?
- Ich werde versuchen, den Sammler zu zerstören.

Ihr könnt euch selbstverständlich ebenfalls dafür entscheiden, den Hai zu vergiften. Das wird jedoch an der Oberfläche zu einigen Problemen führen.

Rennt an Kono und Sami vorbei zur Luftschleuse hinter ihnen, damit ihr zum Hrakert-Riff gelangt.

Hrakert-Riff:



Benutzt auch hier wieder den Schallemitter, um euch die Haie vom Leib zu halten. Euer Ziel befindet sich etwas weiter rechts. Lauft also auf den Kolto-Ernter zu und begeben euch an die Kolto-Kontrolle. Wählt die folgenden Befehle an, um den Ernter zu überladen:

- Auf Druckkontrolle des Treibstofftanks zugreifen.
- Füllt den Behälter.
- Von Behälter zu Einspritze übertragen.
- Einspritze leeren.
- Von Behälter zu Einspritze übertragen.
- Füllt den Behälter.
- Von Behälter zu Einspritze übertragen.

Wie geplant explodiert die Maschine dadurch. Woraufhin der riesige firaxanische Hai das Interesse verliert und das Weite sucht. Lauft weiter nach Osten, wo die Plattform mit der Sternenkarte auf euch wartet. Nachdem ihr das erledigt habt, geht es zurück zu eurer Gruppe. Ihr könnt die nördliche Tür, auf dieser Karte, benutzen, um schneller zur Station zu gelangen.

Hrakert Station:

Sobald ihr wieder mit eurer Party vereint seid, kann es zum U-Boot weitergehen.

Falls die Manaan Sternenkarte eure 2. oder 4. (Dantooine mitgerechnet) ist, müsst ihr euch auf einen Kampf einstellen und ggf. abspeichern. Auf dem Weg dort hin lauft ihr den Handlagern von Darth Malak in die Arme. Abhängig davon wie viele Sternenkartenteile ihr bereits besitzt, erwarten euch Carlo Nord (mit 4 Helfern) oder Darth Bandon (mit 2 Dunklen Jedi).

- **Calo Nord**

Da Carlos Handlanger nur mit sehr schwachen Blastern ausgerüstet sind, empfiehlt es sich dieses mal, die ersten Angriffe auf Carlo selbst zu konzentrieren (650 XP).

Laserschwerter sind durch sein Schild wenig effizient. Bombardiert ihn daher entweder mit Granaten und Blastern oder benutzt eine Vibroklingenwaffe.

Anschließend könnt ihr den Rest der Gruppe erledigen. In Carlos Überresten findet ihr u.a. eine schwere Mandalorianische Pistole, Calo Nord's Kampfanzug und über 2000 Credits.

- **Darth Brandon**

Im Gegensatz zu Calo Nord schwingt Darth Brandon ein Zwillingsklingen-Laserschwert und versucht euch unaufhaltsam zu paralisieren. Da ihr in der Zwischenzeit einige Mächte gesammelt haben solltet, dürfte er aber kaum zu einem Problem werden. Schützt euch vorsichtshalber mit Machtimmunität gegen seine Angriffe und schleudert ihn samt Gefolge anschließend mit Machtwellen durch die Botanik. Oder versetzt ihn und seine Leibwächter mit Lähmung in ebenfalls in den Zustand. Sollte er dazu kommen, seine Schutzvorrichtungen aufzubauen, so liegt es an euch, sie mit Machtbruch wieder einzureißen.

Mit dem U-Boot zurück in der Hauptstadt, nimmt euch die Selkath Exekutive erneut gefangen und geleitet euch zur [Judikative](#)

Die Verhandlung

Ahto West:

Wählt in dem Gespräch mit Roland die folgenden Sätze:

- Die Sammler hatten einen riesigen firaxanischen Hai geweckt.
- Ein riesiger firaxanischer Hai hat sie psychisch beeinflusst.
- Einige Wissenschaftler haben überlebt.
- Die Ernte-Maschine wurde zerstört.
- Ja, das habe ich getan.

Sobald ihr versucht, die Botschaft zu verlassen, stellen euch Selkath Wachen erneut unter Arrest. Ergibt euch freiwillig ihrer Obhut. Wie schon zuvor müsst ihr dem Gericht eure Handlungen auf der Station erläutern:

Die Explosionen geschahen in der Forschungsstation, die unsere beiden Regierungen dort eingerichtet hatten.

Die Sammler hatten einen riesigen firaxanischen Hai geweckt.

Ich habe die Maschinerie zerstört, um ihn zu retten.

Das Gericht tagt darüber und stellt euch anschließend, auf Grund eurer Heldentat, frei.

Zu guter Letzt könnt ihr die [Republikanische Söldner Nebenquest](#) auflösen. Oder euch um andere Nebenquests des Planeten kümmern. Der Hauptgeschichtsstrang des Planeten ist somit abgeschlossen und eure Reise kann nach [Korriban](#) weitergehen. Falls dieses der Flug zu eurem letzten Planeten sein solltet, werdet ihr auf dem Weg dort hin jedoch vom [Leviathan](#) gefangen genommen

Sunrys Mordprozess

Am Eingang des West-Ahto Bezirks trifft ihr auf eine alte bekannte Jolees, Elora. Wenn sich Jolee in eurer Gruppe befindet, wird sie euch automatisch von den Problemen erzählen, in denen sich ihr Mann, Sunry befindet. Diese Nebenquest ist ziemlich textlastig. Scheinbar wird Sunry von den Sith des Mordes beschuldigt und befindet sich deshalb in Untersuchungshaft durch die Selkath. Elora bittet euch daher, mit den Selkath Richtern zu sprechen und der Sache auf den Grund zu gehen. Um zum Gericht von Ahto zu gelangen, müsst ihr lediglich euren bisherigen Weg weiter verfolgen (südwestlich). Der südliche Gang vom zentralen Rondell führt euch dort hin. In dem Augenblick, wo ihr den Gerichtssaal betretet, wird gerade über einen Konflikt zwischen Sith und der Republik gerichtet.

Teilt Richter Shelkar (in der Mitte) mit, dass ihr Sunrys Mordfall gerne genauer untersuchen würdet. Dank eures Jedi Status werdet ihr als Schlichter anerkannt und könnt somit den Fall untersuchen und neue Beweisstücke vorlegen. Der Richter informiert euch anschließend über die bisherigen Fakten des Falls: Sunrys wurde dabei gesehen, wie er den Tatort, ein Hotel, verlassen hat, an dem eine tote Sith Frau, Elassa, zurück blieb. Da Sunry leicht behindert ist wird er zur Zeit in Einzelhaft (östlich vom Gericht) gehalten. Die Augenzeugen des Vorfalls, warten am Hotel auf eure Befragung. Ein weiterer Hinweis auf Sunrys Verwicklung in die Tat, sieht das Gericht darin, dass Elassa eine republikanische Medaille umklammerte. Durch euren neuen Status dürft ihr Sunry, die Augenzeugen und sogar die Richter zu der Tat befragen. Fangt gleich bei den Richtern an:

Richter Duula: Findet es absurd, dass ein menschlicher Krüppel eine Sith-Kriegerin in ihrer Blütezeit töten kann. Daher vermutet er, dass jemand anders (vielleicht einer der Augenzeugen) Elassa getötet hat. Er glaubt außerdem, dass die Republik eine Veränderung braucht und die Sith genau richtig dafür sind.

Richter Kota: Glaubte daran, dass Sunry ein großer und tapferer Krieger war, der Respekt für seine Taten verdient. Daher hält er einen Mann wie Sunry nicht für fähig, eine solche Tat zu begehen. Er steht außerdem auf der Seite der Republik.

Richter Shelkar: Kennt Sunry als Held der Republik und hält es daher für sehr verdächtig, dass ein eindeutiges Beweisstück, wie die Medaille, bei Elassa gefunden wurde. Er steht den Sith und der Republik neutral gegenüber.

Richter Naleshekan: Denkt, dass Sunry noch immer Verbindungen zur Republik pflegt und er einen Weg gesucht hat, die Situation zwischen den beiden Seiten eskalieren zu lassen. Er glaubt, es wäre schlicht und einfach nur eine Auseinandersetzung zwischen den beiden Seiten gewesen. Er hält weder die Republik für gut, noch die Sith für böse - für ihn sind die Sith nur ein sich ausbreitendes Imperium, wie es die Republik einst war.

Richter Jhosa: Hält Sunry trotz seines Handycaps für einen sehr fähigen Mann. Er wundert sich darüber, warum Sunry vom Tatort geflohen sein mag, wenn er doch unschuldig ist. Im Konflikt der beiden Parteien, glaubt er, dass beide Seiten Fehler gemacht haben. Die Sith jedoch mehr Schuld an den derzeitigen Problemen tragen.

Wie ihr sehen könnt, hat jeder Richter eine andere Ansicht zu dem Fall und der politischen Situation. Bedenkt also, dass ihr jedes mal, wenn ihr den Vorstellungen eines Richters entspricht, möglicherweise gegen die eines anderen vorgeht. Als nächstes solltet ihr Sunry selbst zum Thema interviewen. Wie erwähnt, befindet er sich in Isolationshaft. Lauft nördlich aus dem Gerichtssaal hinaus und haltet euch anschließend östlich, bis sich der nächste Gang nach Süden vor euch auf tut. Sprecht zunächst den Wächter darauf an, dass ihr mit dem Verdächtigen sprechen möchtet. Sobald er euch die Erlaubnis erteilt hat, könnt ihr euch Sunrys Seite der Geschichte anhören.

Nach einem kurzem Plausch mit Jolee, beteuert Sunry, dass der Fall in der Tat ein Komplette gegen ihn sei. Alle "Beweise" seien an den Haaren herbei gezogen. Geht die Beweise daraufhin mit ihm durch. Sunry erzählt euch sodann, er sei im Hotel gewesen, um Elassa zu einem Doppelagenten zu machen. Außerdem sei er zu alt, um jemanden wie Elassa umbringen zu können. Die Medallie wurde offensichtlich am Tatort platziert und es wurden keine forensischen Beweise am Tatort gefunden. Sagt ihm, dass es er jedoch ein oder zwei Dinge aufklären müsste, wie z.B. dass er das Hotel verlassen hat, nachdem der Schuss zu hören war. Er vermutet daraufhin, die Sith hätten die Zeugen bestochen, dieses zu erzählen. Letztlich könnt ihr ihn fragen, ob er irgendwelche andere Hinweise hat, die es zu verfolgen lohnt. Er wird darauf wiederum das Hotel erwähnen und euch auf versteckte Hinweise in der Sith-Botschaft verweisen. Das war auch schon alles für den Moment. Sprecht noch einmal mit Elora, bevor ihr das Gebiet in Richtung Östliches Zentrum verlasst.

Östliches Zentrum:

Lauft zum Eingang des Hotels (an der nördlichen Abzweigung nach Westen). Unterhaltet euch mit Ignus, dem Mann am Empfang des Hotels. Er ist gewillt, euch alle Fragen nach bestem Wissen zu beantworten. Wenn ihr ihn nach Sunry und Elassa befragt, merkt er an, dass es sehr offensichtlich war, dass die beiden eine Affäre hatten. Fragt ihn, was er beobachtet hat und er schildert euch, dass er, ein paar Stunden nachdem die beiden in ihrem Zimmer verschwunden waren, einen Blasterschuss gehört hat. Anschließend rannte Sunry davon. Fragt ihn, ob es möglich sei, dass Sunry vor dem Schuss gegangen sei. Er wird dieses verneinen. Ihr könnt ihn mit eurer Macht jedoch zum Lügen überreden, sodass er später bei der Gerichtsverhandlung für Sunry aussagt. Etwas schwieriger ist es da schon, ihn mit der normalen Überredungsfertigkeit dazu zu bringen oder ihn mit Geld zu bestechen. Falls ihr erfolgreich seit, erhaltet ihr 500 XP.

Jetzt solltet ihr euch um die anderen beiden Augenzeugen kümmern. Firith Me ist in dem rechtsoberen der südlichen Hotelräume. In der Truhe seines Raumes befinden sich 100 Credits. Befragt auch ihn nach Sunry und Elassa. So erfahrt ihr, dass die beiden die restlichen Hotelgäste die ganze Nacht mit ihren Eskapaden wachgehalten haben. Nicht schlecht für einen alten, verkrüppelten Mann, oder? Fahrt mit der Befragung fort, um mehr über Elassa zu erfahren. Wie Firith erzählt, arbeitete sie für einen Sith Meister. Wenn ihr ihn überredet oder bestecht, steckt er euch sogar, dass sie selbst ein Laserschwert geschwungen hat! Falls ihr eure Macht zum Überreden einsetzt, erhaltet ihr Dunkle Macht Punkte. Wie ihr es auch bewerkstelligt habt, bekommt ihr für die Information 500 XP. Es scheint so, als wäre Elassa eine Dunkle Jedi gewesen, welche für die Sith arbeitete. Womit für einen Jedi Helden der Republik, wie Sunry es einst war, genug Gründe beständen, sie zu töten. Oder etwa nicht? Fragt Firith auf alle Fälle noch, was er in der Nacht beobachtet hat. Er erwähnt, dass er kurz nach dem Blasterschuss Sunry ziemlich schnell von Elassas Zimmer wegrennen sah.

Es wird Zeit für eine Unterhaltung mit Gluupor, dem Rhodian aus dem südwestlichem Raum. Fragt ihn ebenfalls nach dem Mörder, warum er da war, was er gesehen hat und letztlich über Elassas Zimmer. Im rutscht dabei heraus, dass ihn jemand bezahlt hat in den Raum zu gehen. Überredet oder bestecht ihr ihn, so stellt sich heraus, dass er es war, der die Medallie bei Elassas Leiche platziert hat. (Ihr erhaltet die 500 XP nur, wenn ihr die normale

Überredungsfertigkeit benutzt.) So viel zu den Zeugen des Hotels. Verlasst dieses in Richtung der republikanischen Botschaft gegenüber. Kurz vor der Botschaft stoppt euch ein Mann mit den Worten "Es ist nicht alles so, wie es zu sein scheint". Versucht aus ihm heraus zu bekommen was er meint und er verrät euch, dass sowohl Elassa als auch Sunry nur Marionetten ihre Regierungen sind. Jede Partei ist zu ihrem eigenen Nutzen darin involviert, weshalb ihr weitere Informationen zu dem Thema in den Botschaften finden solltet.

Da ihr euch grade vor einer der Botschaften befindet, könnt ihr dort gleich mit den Nachforschungen beginnen. Geht in den Raum zurück, in dem ihr zuvor die Sith Zugangskarte dekodiert habt (nordöstliche Ecke). Hackt euch in den großen Computer. Eine ganze Reihe von Optionen taucht auf dem Bildschirm auf, von der einige eine enorme Menge von Computersonden erfordern. Wir interessieren uns für den Moment jedoch für den kostenunintensiven Punkt, den Zugriff auf die Datenarchive. Auf diesem Wege erhaltet ihr einen Beweis, der zeigt dass Sunry in der Tat schuldig ist! (300 XP)

Womit ihr euch nun in einer Zwickmühle befindet. Verteidigt ihr Sunry jetzt weiter, obwohl ihr wisst, dass er den Mord begangen hat? Bringt ihr ihn dazu den Mord zu gestehen? Oder legt ihr dem Selkath Gericht den Beweis vor und besiegelt damit das Schicksal des alten Mannes und auch die Errungenschaften der Republik? Wie ihr euch auch entscheidet, lauft zunächst zurück zu West Ahto City, um dort mit Elora zu reden. Schließlich habt ihr zwischenzeitlich neue Informationen, über die Beziehung zwischen Elassa und Sunry, erlangt. In den Dialogen erscheint jetzt die Überredungsoption zu diesem Thema. Seit ihr erfolgreich, gibt sie zu, dass sie in der Tat von Sunrys Beziehung zu der Sith Schlampe wusste. Wie dem auch sei, hatte Sunry ihr versprochen, sich mit Elassa zu treffen, um ihr Lebewohl zu sagen. Selbstverständlich hält sie Sunry für unfähig den Mord begangen zu haben (500 XP).

Geht zu den südlich gelegenen Gefängniszellen und redet ein letztes mal mit Sunry. Sagt ihm, dass ihr ein paar Dinge aufklären müsst und erwähnt die gefundene Aufzeichnung. Falls ihr Interesse an Dunkle Macht Punkten habt, könnt ihr ihn davon unterrichten, dass ihr ihn trotz seiner Schuld verteidigt und das Geheimnis nicht verrätet (500 XP). Natürlich gibt es auch Wege, keine DM Punkte zu bekommen. Besteht einfach darauf, er solle seine Schuld zugeben. Er wird sich zwar niemals fügen (versucht nicht eure Macht einzusetzen, da diese ebenfalls zu DM Punkten führt), dafür beendet er jedoch das Gespräch, ohne das ihr euch verpflichtet ihn zu verteidigen (500 XP). Teilt letztlich der Wache mit, ihr seid bereit und die Verhandlung könne beginnen.

Sobald die Verhandlung beginnt, habt ihr die Möglichkeit, dem Gericht die Aufzeichnung vorzulegen, oder nicht. Damit verurteilt ihr Sunry als Mörder und die Republik zu Kolto Sanktionen. Wenn ihr euch entscheidet, ihn zu verteidigen, werdet ihr schnell merken, dass es ein ziemliches hin und her zwischen den Parteien ist. Der Kläger wird Punkte vorbringen, die ein paar oder gar alle Richter von seiner Seite überzeugen. Ihr müsst natürlich selbiges tun. Aber zunächst ist es Zeit für euer Eröffnungsplädoyer. Erklären das ihr Sunry für unschuldig haltet (es sei denn ihr wollt ihn sterben sehen, dann müsst ihr lediglich die o.g. Aufzeichnung vorlegen). Der erste Zeuge ist Ignus, der Hotelbesitzer. Er legt dar, was er gesehen hat und kann wieder gehen (Falls ihr ihn zuvor überzeugen konntet, sagt er selbstverständlich in Sunrys Sinne aus).

Der Nächste im Zeugenstand ist Firith Me. Die Anklage wird versuchen, seine Glaubwürdigkeit unterwandern, indem sie ihn als Spieler darstellt. Erhebt also Einspruch! Nachdem Firith geschildert hat, was er an dem Abend sah, ist es an euch, ihm Fragen zu stellen. Fragt ihn, ob er den Mord tatsächlich gesehen hat, die am Tatort gefundene Medallie nicht etwas zu offensichtlich ist und letztlich ob Elassa eine Dunkle Jedi war. Geht nicht auf die Frage mit Sunrys Behinderung ein!

Die nächste Aussage kommt von Gluupor, der unter Befragung der Verteidigung aussagt, dass er Sunry vom Tatort hat fliehen sehen und anschließend Elassas Leiche gefunden hat. Befragt ihn ebenfalls, ob er den eigentlich Mord gesehen hat, ob die Medallie nicht zu offensichtlich war und letztlich ob er diese am Tatort platziert hat. Unterlasst die Frage nach Sunrys Verfassung wie zuvor.

Die Nächste im Zeugenstand ist Elora, welche erwähnt, dass Sunry die Sith für seine Behinderung beschuldigt. Denkt daran, dass ihm dieses ein Motiv liefert. Geht daher nicht weiter darauf ein. Verkneift euch außerdem die Kriegsheld Aussage. Die einzige Frage, welche ihr Elora stellen solltet, ist ob Sunry eine Affäre hatte oder nicht. Schließlich ist es besser, wenn ihr das vorbringt, als wenn es die Anklage macht.

Als letztes wird Sunry selbst in den Zeugenstand gerufen. Die Anklage legt offen, dass Sunry ein Kriegsheld war, die Sith hasste und tatsächlich in Elassas Zimmer war. Aber da ihr bereits aufgezeigt habt, dass er und Elassa eine Affäre hatten, wiegt das letzte Argument nicht sonderlich schwer. Beim anschließenden Kreuzverhör dürft ihr nicht vorbringen, dass Elassa ein Sith Spion war. Fragt stattdessen lieber, wie Elassa an die Medallie gelangt sein könnte und erwähnt, dass er da war um die Affäre zu beenden. Wogegen der Ankläger Einspruch erhebt.

Somit wird es Zeit für das Abschlussplädoyer. Beschränkt euch darin darauf, dass niemand den eigentlichen Mord gesehen hat und dass Sunry die Affäre beenden wollte. Ihr wollt die Sith lieber nicht als böse titulieren, da eine der Richter ihnen positiv gegenüber eingestellt sind. Wenn ihr wirklich nur das vorgebracht habt, was ich euch gesagt habe, werden die Richter Sunry für unschuldig erklären. Nicht nur das! Sie werden die Sith sogar der Verschwörung und Behinderung der Justiz beschuldigen. Als Strafe werden die Sith dazu gezwungen, die Verkäufe der Republik auf Manaan zu bezuschussen. Was soviel bedeutet wie, dass die Preise für euch reduziert sein sollten! Ich bin mir nicht sicher, ob es ein Bug ist, aber ich konnte keine Veränderung feststellen.

Verschwundene Selkath

In der Söldner-Enklave von West-Ahto spricht euch der Selkath Shaelas an. Seine erste Frage ist, ob ihr ein Freund oder Feind der Sith seit. Selbstverständlich dürft ihr antworten was euch beliebt. Falls ihr diese Nebenquest jedoch annehmen möchtet, solltet ihr eure Abscheu gegenüber den Sith zum Ausdruck bringen. Denn scheinbar haben sie Shaelas Familie viel Kummer bereitet. Womit er der Überzeugung ist, dass seine Regierung der Republik gegen die Sith helfen sollte. Vielmehr hat er dazu jedoch nicht zu sagen. Dafür erwähnt er aber, dass eine Menge Selkath (überwiegend junge) verschwunden sind. Er vermutet, dass die Sith in irgendeiner Weise darin verwickelt sind.

Eine dieser vermissten Selkath ist seine Tochter. Weshalb er euch bittet die Angelegenheit genauer zu untersuchen. Diese Tat würde er mit 500 Credits belohnen. Letztlich lässt er verlauten, dass die Söldner in dieser Enklave sicherlich auch etwas darüber wissen. Da es unwahrscheinlich scheint, dass die Sith in dieser Angelegenheit vollkommen eigenständig gehandelt haben. Stellt daraufhin dem Mandelorianischem Söldner Fragen, wie z.B. ob er etwas über das Verschwinden weiß. Obwohl er darüber selbst nichts weiß, verweist er euch an den Iridorianischen Söldner, den er in letzter Zeit mit einigen der Vermissten gesehen hat.

Der Iridorianer (er trägt einen schwarz-gelben Kampfanzug) steht gleich daneben. Stellt ihm entsprechend Fragen über die verschwundenen Selkath. Er sagt zwar, dass er etwas darüber weiß, das jedoch seine Angelegenheit ist. Bewegt ihn mit allen nötigen Mittel (Überreden

etc.) dazu es dennoch preis zu geben. Er gesteht daraufhin, dass die Sith seine Loyalität mit Geld gekauft haben. Fragt ihn, was genau er für die Sith macht und er verrät euch, dass er junge Selkath in die Sith Botschaft lockt. Was anschließend mit ihnen passiert liegt außerhalb seiner Kenntnis. Ihr erhaltet 150 XP für diese Infos.

Begeht euch danach in die Sith-Botschaft, wie in der [Komplettlösung](#) beschrieben, und arbeitet euch in den nördlichen Sektor vor. Dieser ist in vier kleine Räume aufgeteilt: Der nordöstliche ist eine Art Aufenthaltsraum, der nordwestliche ein Trainingsraum und der Südwestliche ein... sagen wir mal medizinischer Raum. Nehmt euch als erstes den nordöstlichen Raum vor. Darin erwarten euch die meisten, der verschwundenen Selkath, angeführt von Shasa.

Heller Pfad:

Stellt euch höflich vor und erwähnt, dass ihr den Verbleib der Selkath für Shaelas untersucht. Einer der Selkath ruft euch daraufhin zu, dass Shasa die Tochter von Shaelas ist. Shasa selbst scheint aber wenig Interesse an euch zu haben, da sie ihren Vater für voreingenommen gegenüber den Sith hält. Nun ist es an der Zeit, die Sith ins rechte Licht zu rücken. Sagt den Selkath, dass die Sith böse und alles, was sie ihnen erzählt haben, Lügen sind. Fügt hinzu, dass die Sith Manaan versklaven werden, wenn sie die Republik erst bezwungen haben. Shasa führt daraufhin ihren Freund Galas auf. Welcher angeblich von den Sith nach Hause zurückgekehrt ist, ohne das ihm das Geringste Zugestoßen ist. Abschließend solltet ihr anmerken, dass die Sith über sie nur versuchen Manaan zu erobern, um so günstig an das Kolto zu gelangen. Und sie überzeugen, dass ihr handfeste Beweise dafür finden werdet.

Lasst die Selkath in dem Raum zurück und geht in die Krankenstation bzw. den Verhörraum, in der südwestlichen Ecke. Beim Eintreten bittet euch ein sterbender Selkath Shasa eine Nachricht zu überbringen. Ungünstigerweise stirbt er jedoch, bevor er euch die eigentliche Nachricht nennen kann. Ihr findet bei ihm jedoch eine Münze. Wo ihr schon mal hier seit, könnt ihr auch noch kurz die Feldkiste plündern. Obwohl die Münze an sich ausreicht, könnt ihr im Trainingsraum (nordöstlich) weitere Beweise sammeln.

Schaltet die Trainingsdroiden und den Selkath Lehrling aus und heilt euch, bevor ihr den nächsten Raum betretet. Denn hinter der übernächsten Tür erwartet euch der Endgegner der Sith Basis: Ein Dunkler Jedi Meister mit zwei Selkath Schülern. Benutzt am Besten einen Wirbelsturm, um den Dunklen Jedi Meister außer Gefecht zu setzen, während ihr euch um seine Schüler kümmert. Für die erfolgreiche Bekämpfung des Dunklen Jedi Meisters erhaltet ihr 1000 XP, sowie ein Zwillinglaser Schwert, ein Retinalimplantat, einen Luxum Kristall und eine Dunkle Jedi Meister Robe. Die beiden Kisten des Raumes beinhalten normale Dunkle Jedi Roben, Verbesserte Medipacks und Echani Duellschilde. Damit seid ihr aber noch nicht fertig. Geht durch die nächste Tür, in die privaten Gemächer des Meisters. Keine Angst, der Raum beheimatet keine Gegner, nur eine Kiste. In welcher ihr ein Datapad findet, das die gesamten Pläne der Sith für Manaan offen legt.

Jetzt ist es an der Zeit Shasa und die restlichen Selkath von ihrem Irrtum zu überzeugen. Ihr könnt sie entweder mit dem Datapad des Dunklen Sith Meisters, oder der Münze des gefolterten Galas überzeugen. Falls ihr die Münze wählt, müsst ihr Shasa anschließend jedoch noch überzeugen, dass ihr Galas nicht selbst getötet habt. Mit diesem Lösungsweg erhaltet ihr Helle Macht Punkte. Beim Alternativweg (des Datapads) ist keine Überredungskunst notwendig. Die Selkath rennen sogar umgehend los, um die Manaan Regierung davon in Kenntnis zu setzen. Für diesen Lösungsweg erhaltet ihr Helle Macht Punkte und 700 XP. Vergesst nicht die Kiste zu plündern.

Dunkler Pfad:

Stellt sie augenblicklich vor die Entscheidung, ob sie Selkath oder Sith sind! Sagt ihnen, dass ihr jeden töten werdet, der sich euch in den Weg stellt. Shasa und die drei anderen Selkath

werden euch daraufhin angreifen. Für den Lösungsweg bekommt ihr 600 XP und Dunkle Macht Punkte, sowie zusätzliche 20 XP für Shasa und 50 XP für die anderen. Durchsucht anschließend ihre Überreste für ein paar nützliche Gegenstände. Lest euch bitte den Hellen Pfad durch, da ihr den Dunklen Jedi Meister ebenfalls vernichten solltet!



Republikanische Söldner

Am Eingang der Söldner-Enklave von West-Ahto spricht euch der Selkath Nilko Bwaas an. Er scheint der freundlichste Selkath dieses Planeten zu sein. Also erwähnt das ruhig ihm gegenüber. Er wird daraufhin etwas über die Umweltprobleme erzählen, mit denen Manaan in Kürze konfrontiert wird. Anschließend bittet er euch um einen Gefallen. Ihm ist aufgefallen, dass die Republik zur Zeit erheblich mehr Söldner anheuert als es normal ist. Er würde gerne erfahren, was sie veranlasst hat, ihre Politik diesbezüglich zu ändern. Natürlich erweckt das bei euch den Eindruck, als würdet ihr die Republik ausspionieren. Aber andererseits bietet er euch 500 Credits dafür und glaubt es oder nicht, aber Nilko behauptet, ein Freund der Republik zu sein und das Geheimnis für sich zu behalten. Eine andere Auffälligkeit, die er erwähnt, ist, dass viele der angeheuerten Söldner nicht mehr von ihrem Auftrag zurückkehren...

Ihr könnt diese Quest erst lösen, nachdem ihr von der Hrakert Station zurückgekehrt seit und somit die Sternenkarte gefunden habt.

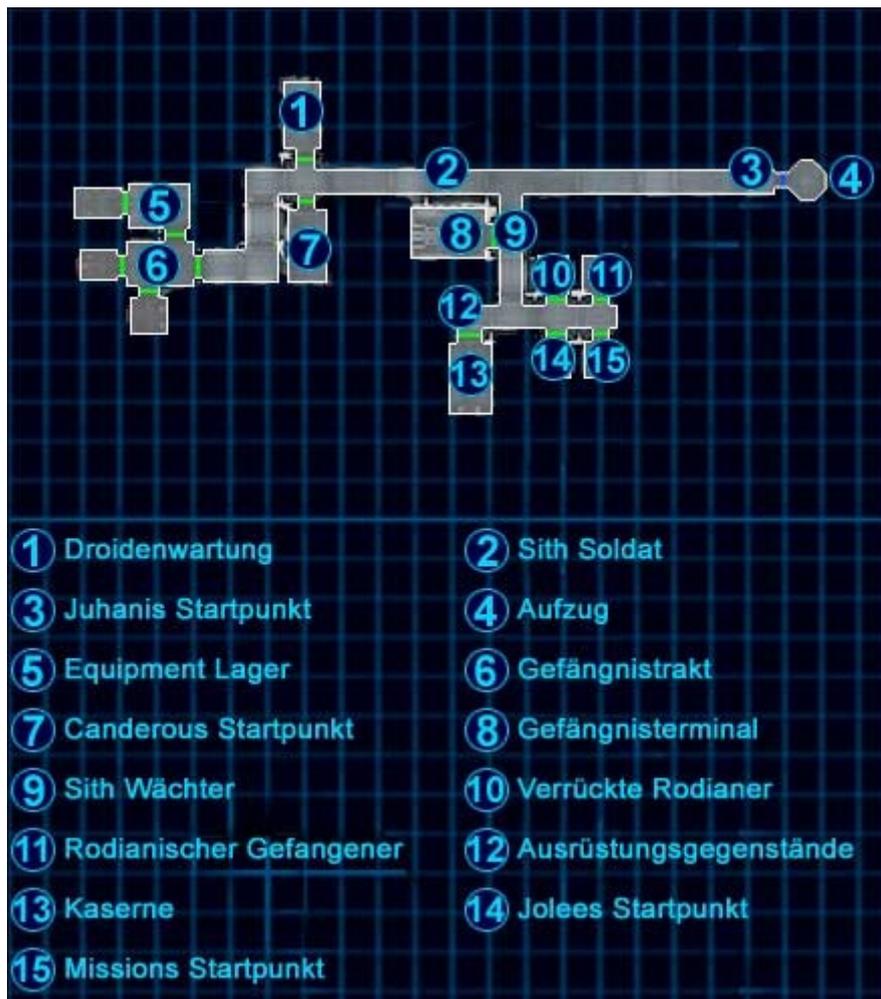
Heller Pfad:

Berichtet Nilko, dass die Republik die Söldner zu einer geheimen Basis am Hrakert-Riff geschickt hat, weil sie Kontakt zu dieser verloren hatten. Und natürlich ebenfalls, dass sie dort

eine Kreatur erweckt haben, die sich von Kolto ernährt. Schließt eure Erklärung damit ab, dass die Kreatur überlebt hat und ihr erhaltet 500 Credits und ebenso viele Erfahrungspunkte.

Komplettlösung - Leviathan

Zellenblock



Im Gegensatz zu den vorherigen Lösungsseiten, werde ich euch diesen Abschnitt an Hand der markierten Punkte näher erläutern. Da ihr je nach gewähltem Charakter an 6 verschiedenen Punkten der Karte beginnt. Das Ziel bleibt jedoch immer das Gleiche: Ihr müsst zunächst eure anderen Partymitglieder (5) befreien und dann mit dem Aufzug (4) zum [Kommandodeck](#) fahren. Dieses macht ihr entweder dadurch, dass ihr euch in den Computer (8) hackt oder die Zugangskarte von Raum 13 im Zellen-Terminal (6) benutzt. Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung der markierten Punkte:

- **1) Droidenwartung (HK-47's und T3-M4's Startpunkt)**

Von den euch zur Verfügung stehenden Charakteren, hat es HK-47 vermutlich am schwersten. Er darf bereits am Start das erste Puzzle lösen. Denn beim Erscheinen auf dem Leviathan, arbeitet ein anderer Droide an ihm. Somit liegt es an euch, sich durch seine Schaltkreise zu hacken. Hierzu müsst ihr die folgenden drei Fragen beantworten. Liegt ihr bei einer Falsch, so dürft ihr neu laden:

- Puzzle 1) 34, 21, 13, 8, 5... ?
Antwort 3 | die nächste Zahl ist jeweils die Vorige minus der Derzeitigen.
- Puzzle 2) 00, 11, 01... ?
Antwort 10 | Binärcode, somit bleibt nur eine fehlende Kombination
- Puzzle 3) 2, 3, 5, 7... ?
Antwort 11 | Primzahlen

Habt ihr alle Fragen richtig beantwortet, explodiert der andere Droide und T3-M4 ist frei. Falls ihr momentan keine Waffen besitzt, dann stattet euch hier mit einem Flammenwerfer aus und arbeitet euch anschließend, an den Wachen vorbei, zu Punkt 12 durch. Wo ihr im Schrank ein paar Blaster finden solltet.

Als HK-47 startet ihr ebenfalls hier, müsst aber lediglich einen leichten Kampf gegen einen Sith Soldaten führen. Wie T3-M4 solltet ihr euch vermutlich ebenfalls den Flammenwerfer aus dem Container schnappen und anschließend die Waffen von Punkt 12 holen.

Durchsucht vor dem Verlassen des Raumes auf alle Fälle jede Kiste und repariert ggf. den beschädigten Droiden und lasst ihn auf dem Gang patrouillieren, wenn ihr Unterstützung benötigt.

- **2) Ein schwerer Sith Soldat.**

Hierbei handelt es sich vermutlich um den schwersten Gegner dieser Etage. Er hinterlässt als Belohnung eine Plasmagranate.

- **3) Juhani's Startpunkt**

Juhani stellt die wohl einfachste Lösung für diese Ebene dar. Da sie über ihr gesamtes Equipment verfügt, zudem natürlich eine Jedi-Kräfte und ihre Tarnfähigkeit zu bieten hat.

- **4) Aufzug zum [Kommandodeck](#) und Ausgang dieser Etage.**

- **5) Equipment Lager**

Nachdem ihr eure Gruppenmitglieder mit dem Zellen-Terminal im Vorraum (6) befreit habt, startet ihr hier mit Carth und Bastila an eurer Seite. Im Gegensatz zu den beiden, seid ihr noch nicht bekleidet und müsst euer Equipment zunächst aus dem Spinnat an der südlichen Wand holen. Ferner enthält der Raum 2000 Credits, einen Bandoleer Gürtel und ein Mandalorianisches Blastergewehr. Sobald ihr alles habt, solltet ihr mit dem Aufzug (4) zur Brücke bzw. zum Kommandodeck fahren.

- **6) Gefängnistrakt**

Es gibt nur zwei Wege, in diesen Raum zu gelangen: Mit der Sith Zugangskarte aus Raum 13, oder indem ihr die Tür mit dem Gefängniscomputer in Raum 8 hackt.

Xbox Spieler aufgepasst! Benutzt keinesfalls das Terminal in diesem Raum, wenn ihr mit Juhani oder Mission spielt und euch im Tarnmodus befindet! Enttarnt euch! Andernfalls erlebt ihr einen Absturz!

Sobald ihr das Zellen-Terminal aktiviert habt, folgt eine Zwischensequenz. In deren Anschluss ihr euch mit Carth und Bastila im Equipment Lager befindet.

- **7) Canderous Startpunkt**
Canderous zählt ebenfalls zu den Charakteren, mit denen sich das Vorankommen einfacher gestaltet. Im hinteren Abschnitt des Raumes findet ihr seine Lieblingswaffe (oder was auch immer er zuletzt bei sich hatte). Außerdem befinden sich in dem Raum noch ein Retinaimplantat und Nervenimplantat.
- **8) Gefängnisterminal**
In dem Raum erwarten euch ein paar Techniker, die jedoch keine große Gefahr darstellen. Der Raum ist der Schlüsselfaktor für einen der Lösungswege dieser Etage. Im hinteren Abschnitt des Raumes liegen einige Computersonden. Besser gesagt, genau die richtige Anzahl, die ihr braucht, um die Öffnung des Gefängnistrakts zu initiieren.
Da ihr die Wache vor dem Raum zweifellos bereits ausgeschaltet habt, könnt ihr mit seinem Zellschlüssel die Gefängnistür 11 öffnen. Der Rodian dort gibt euch als Dank einen "ICE Breaker". Mit welchem ihr wiederum in der Lage seid, jeden Befehl des Computers (ohne Computersondenverbrauch) auszuführen.
- **9) Sith Wächter**
Diese Wache kann, je nach Charakter den ihr spielt, ein Problem darstellen. Mit T3-M4s begrenztem Equipment, kann er z.B. zu einem Problem werden. Wohin gegen Juhani ihn sicherlich in Bestzeit ausschaltet. Die Wache hat einen Steuerboard-Zellschlüssel bei sich, mit dem sich die Gefängniszellen 10, 11, 14 und 15 öffnen lassen.
- **10) Verrückte Rodianer**
Wenn ihr einen Charakter habt, der gut kämpfen kann, könnt ihr hier ein paar XP gewinnen, indem ihr die Rodianer befriedet.
- **11) Rodianischer Gefangener**
Sobald ihr euch dieser Zelle nähert, bittet euch der Rodianer darin, ihn zu befreien. Da er euch eine nützliche Belohnung gibt, solltet ihr dem Gesuch nachkommen. Die Tür lässt sich wahlweise einschlagen, mit Sicherheitsfertigkeiten knacken oder mit dem Steuerboard-Zellschlüssel der Wache (9) aufschließen. Der Rodianer gibt euch daraufhin seinen ICE Breaker, mit dem ihr über den Terminal in Raum 8 die Tür zum Verhörtrakt (6) öffnen könnt.
- **12) Ausrüstungsgegenstände**
Falls eure Charakterwahl auf jemanden ohne Waffe gefallen ist, so sollte das euer erster Anlaufpunkt sein. In der Feldkiste findet ihr ein Kurzschwert, ein Paar Blaster und andere nützliche Dinge. In dem zweiten Container findet ihr einen Tarnfeldgenerator für Mission, ein Upgrade-item und Pazaak Karten.
- **13) Kaserne**
In der Feldkiste am Ende des Raumes schlummert der 2. Weg eure Gruppenmitglieder zu befreien: Eine Zugangskarte. Wenn ihr Mission (oder Juhani) spielt, könnt ihr den Tarnmodus benutzen, um an den Wachen vorbei direkt an die Karte zu gelangen. Andernfalls müsst ihr euch die Karte erkämpfen. Jolee, Canderous, HK-47 oder Juhani sollten jedoch keine Probleme mit ihnen haben. Lediglich T3-M4 sollte sich auf den alternativen Lösungsweg (Punkt 8) beschränken.
- **14) Jolees Startpunkt**
Er startet direkt vor der Gefängniszelle, in der er vor während der Zwischensequenz noch war. Jolee ist einer der Charaktere, mit denen dieses Gefängnis recht einfach zu bezwingen ist, da er über recht starke Mächte verfügt. Falls ihr Waffen für ihn braucht, könnt ihr die an Punkt 12 abgreifen.
- **15) Missions Startpunkt**
Nachdem ihr mitangesehen habt, wie Mission sich selbst aus der Zelle befreit, kann

das Abenteuer beginnen. Wie Jolee solltet ihr euch mit ihr ebenfalls zunächst zu Punkt 12 begeben, um sie mit Blastern und Tarnfeldgenerator auszustatten.

Kommandodeck

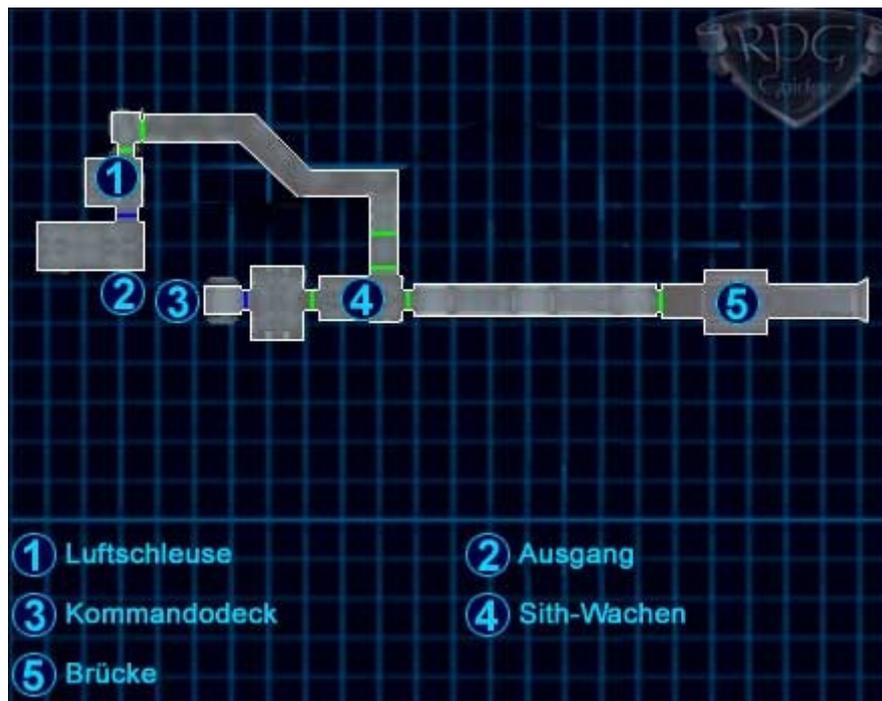


Euer Ziel ist selbstverständlich die [Brücke \(6\)](#). Hierzu könnt ihr entweder außen herum (erste Abzweigung rechts und dann immer dem Verlauf des Ganges folgen) gehen, oder euch durch die vor euch liegenden Räume (2, 5 und 7) kämpfen. Letzterer Weg ist sicherlich beschwerlicher, bringt logischerweise aber mehr Erfahrungspunkte. Auf dem Rundkurs erwartet euch nur sofort zur Rechten eine Wache und vor der Brückentür selbst (6). Bedauerlicherweise müsst ihr an der Brückentür (6) feststellen, dass diese versiegelt ist. Die Alternative heißt Luftschleuse (1). Hierzu braucht ihr jedoch zunächst einen Raumanzug aus der Waffenkammer (8).

Macht also kehrt und folgt dem Verlauf des Ganges gegenüber der Brückentür (6) und betretet den ersten Raum zu eurer Linken (10). Die Tür genau zur Rechten führt in die Waffenkammer, welche jedoch verschlossen ist. Brecht sie auf, oder knackt das Schloss mit euren Sicherheitsfähigkeiten. Darin angelangt, wird es Zeit alle Container nach nützlichen Gegenständen abzusuchen und letztlich Raumanzug mitzunehmen, der an der Wand lehnt. Verlasst den Raum, auf dem Wege wie ihr ihn betreten habt und begeben euch zu der Tür schräg links davor.

Bevor ihr den Raum (3) betretet, solltet ihr die üblichen Sicherheitsvorkehrungen treffen (Schilde einschalten, Machtimmunität etc.), denn im Inneren erwarten euch drei Jedi Meister. Benutzt Lähmungswaffen so fern vorhanden, damit ihr euch nicht mit allen dreien gleichzeitig auseinandersetzen müsst. Falls ihr die Machtwelle besitzt, bringt sie zum Einsatz. Sammelt die Überreste und sonstigen Gegenstände ein, sobald die Jedis tot sind. Die Tür zur Luftschleuse (1) müsst ihr wiederum einschlagen oder anderweitig knacken. [Im Anschluss gibt es einen Spaziergang in den weiten des Alls zur Brücke.](#)

Brücke



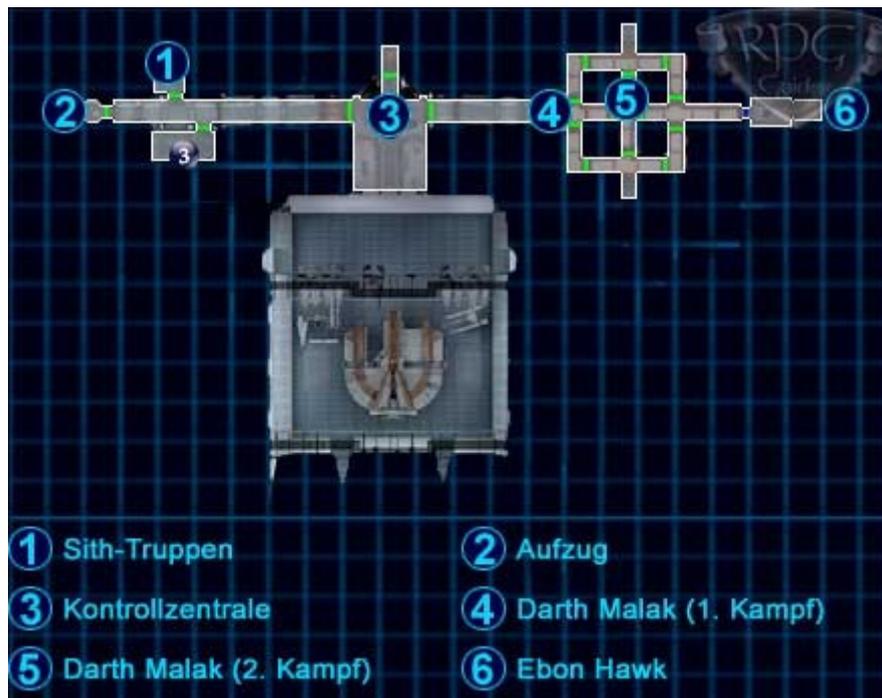
Wenn euer Spaziergang abgeschlossen ist und ihr wieder normal atmen könnt, ist es an der Zeit eure Waffen wieder anzulegen. Da diese scheinbar nicht in den Raumanzug passten. Denn hinter der nächsten Tür stehen bereits ein paar Sith Wachen. Nehmt die verbleibende Tür (nach Osten) und folgt dem Verlauf des Ganges hinauf zum Vorraum der Brücke (4). Im Inneren erwarten euch 5 schwere Sith Soldaten.

Bevor ihr nun die Brücke selbst (5) betretet, solltet ihr unbedingt abspeichern, denn der Kampf ist nicht einfach. Mit ein bisschen Planung aber durchaus machbar. Bringt die üblichen Verteidigungsmechanismen zum Einsatz (Schilde einschalten, Machtimmunität etc.) und geht sodann hinein. Es folgt zunächst eine kurze Einleitungsrede von Saul Karath. Anschließend entbrennt der Kampf. Ihr solltet möglichst einen eurer Mannen dazu abstellen, die zwei Soldaten hinter euch aufzuhalten. Der Rest kann sich um die eigentliche Bedrohung vor euch kümmern und diese am Besten erst einmal mit 1 oder 2 Termaldetonatoren (solltet ihr in der Waffenkammer gefunden haben) eindecken. Danach solltet ihr euch mit eurem stärksten Charakter (oder zwei) auf die Dunklen Jedi (und Saul Karath, falls er noch lebt) werfen. Die verbleibenden Truppen werden versuchen euch mit Granaten daran zu hindern. Friert sie vorübergehend ein oder streckt sie mit anderen Granaten nieder.

Liegen alle Gegner am Boden, folgt eine kurze Sequenz, in der Saul Karath Carth zu sich ruft. Wenn ihr Carth dazu bewegt, nicht seinem Hass zu folgen, erhaltet ihr Helle Macht Punkte. In Saul Karaths Überresten findet ihr 3.700 Credits, seine Pistole und sein Verpine Prototyp Schild, was das zweifellos beste im Spiel ist. Jetzt ist es an der Zeit den Ebon Hawk frei zu bekommen. Öffnet mit dem nahegelegenen Computerterminal die Hangartore. Ferner solltet ihr die bisher verschlossene Tür zum Kommandodeck (3) öffnen lassen.

Während ihr an dem Terminal hantiert, nähern sich euch 3 Sith Grenadiere. Schlagt sie zurück und verlasst die Brücke, über die jetzt geöffnete Tür zum Kommandodeck. Von dort aus müsst ihr euch erneut einen Weg durch Dunkle Jedi und Sith Wachen zum Aufzug (4) schlagen, [um den Hangar des Leviathans zu erreichen](#).

Hangar



Verlasst den Aufzug nach Osten. Canderous wird euch daraufhin eine Mitteilung schicken, in der er euch mitteilt, dass der Ebon Hawk klar zum Start ist. Nach der kurzen Unterhalten geht es weiter in Richtung Osten (3). Die beiden Räume links (1) und rechts (7) könnt ihr getrost ignorieren. Sie enthalten lediglich Sith Truppen (1) und drei dunkle Jedi (7). Gebt acht, bevor ihr die Feuerschutztür (zu Raum 3) öffnet, hinter ihr erwarten euch zahlreiche Dunkle Jedi und Sith Soldaten. Durch das Fenster des Raumes könnt ihr den Ebon Hawk bereits sehen. Das heißt aber nicht, dass er schon in greifbarer Nähe ist. Durchsucht die Container und Überreste der Gegner und speichert ab, bevor ihr die Tür auf der gegenüberliegenden Seite durchschreitet.

Am Ende der Rampe trifft ihr nämlich auf Darth Malak (4). Nachdem er euch über eure wahre Natur aufgeklärt hat, setzt er eure Gefolgsleute (Bastila und Carth) außer Gefecht. Wodurch ihr ihm alleine gegenüber treten müsst. Dies ist einer der schwersten Kämpfe im Spiel. Glücklicherweise müsst ihr Darth Malak aber nicht die gesamten Trefferpunkte entrauben. Es reicht wenn ihr ihm gut 3/4 entzieht. Was jedoch schon schwer genug ist, da er

als erstes bereits seinen Verbesserten Machtwiederstand wirkt. Diesen oder die höhere Machtimmunität solltet ihr am Besten ebenfalls als erstes anwenden. Anschließend sind Schilde und andere Unterstützungskräfte dran. Attackiert ihn danach mit allem was ihr zu bieten habt. Sind die 60% überschritten, wirft er euch mit einem Machtwirbelsturm zurück und flieht.

Verfolgt ihm durch die Tür im Norden und geht auch durch die nächste. Bevor ihr die Tür nach Süden (5) durchquert, solltet ihr erneut eure Schilde etc. aufbauen, denn nun wird der gegen Darth Malak fortgesetzt. Bringt seine Trefferpunkte wie schon zuvor zur Neige. Sobald sie einen kritischen Level erreicht haben, schreitet Bastila ein. Sie befiehlt euch den Rückzug, während sie Darth Malak aufhält. Euch bleibt leider nichts anderes übrig, als diesem Folge zu leisten. Verlasst den Hangar nach Osten (6) und somit ebenfalls den Leviathan.

Der Startsequenz folgt ein erneutes Gefecht mit Sith-Jägern. Im Anschluss daran, bringt Carth eure neu bekannte Identität unter der Crew zur Sprache. Was zu einer kurzen Abstimmung der weiteren Verfahrensweise führt. Nehmt euren alten Kurs, zum letzten noch ungelösten Planeten (in unserem Falle [Korriban](#)), wieder auf.



Komplettlösung - Korriban

Abhängig von der Reihenfolge, in der ihr die Planeten wählt, erlebt ihr eine Zwischensequenz, während des Fluges nach Korriban:

- Sollte Korriban euer 2. Sternkartenstück (Dantooine mitgerechnet) sein, so wird Darth Malak darüber informiert, dass die Sternenschmiede jetzt mit 200% läuft. Er ist jedoch mehr daran interessiert, wie es Bastila gelungen ist, Taris zu entkommen. Woraufhin Admiral Karath ihm den tot geglaubten Kopfgeldjäger Carlo North vorstellt. Da Carlo den Auftrag erhält, Bastila und euch zu jagen, dürft ihr drei mal raten, wer euch auf Korriban begegnen wird.
- Ist es hingegen die 4. Sternenkarte (Dantooine mitgerechnet), so informiert Admiral Karath Darth Malak über Carlo Nord's Tod und bittet um Vergebung. Darth Malak tut wie ihm geheißen, hat von Kopfgeldjägern jedoch erst mal die Schnauze voll und schickt stattdessen jemanden ins Rennen, der einem Jedi wie euch würdig ist: Seinen Schüler Darth Bandon. Der gleich darauf kurzen Prozess mit einigen Sith-Wachen macht. Malak trägt ihm auf, Bastila zu ihm zu bringen.



Dreshdae:

Lauft vom Raumhafen aus zur nahegelegenen Tür. Beantwortet die Fragen der Czerka Corp. Wache und dringt anschließend weiter in den Gebäudekomplex ein.

Sobald ihr euch den Passanten nähert, folgt eine weitere kurze Sequenz. Ein Sith spielt einiger Individuen. Sie wollen so sehr in die Sith-Akademie aufgenommen werden, dass sie gänzlich vergessen, wie sie behandelt werden. Der Sith fordert euch auf, zu bestimmen, was mit den Anwärtern geschehen soll. Beachtet, dass jeder unbarmherzige Vorschlag mit Dunkle Macht

Punkten endet. Wenn ihr ihn überredet die Leute gehen zu lassen, erhaltet ihr hingegen Helle Macht Punkte.

Rennt die Halle hinunter, sobald ihr euch für eine Antwort entschieden habt. Die Sith Schüler am anderen Ende des Raumes verwickeln euch ihrerseits wieder in ein Gespräch. Wenn ihr es schafft sie davon zu überzeugen, dass sich der Kampf nicht lohnt, erscheint kurz darauf bei B'ree (3) eine weitere Sith. Sie hat die Absicht einen Rhodianer und eine Twi'lek zu grillen. Könnt ihr dieses verhindern, so erhaltet ihr das Sith-Medallion, welches ihr benötigt um in die Akademie zu gelangen. Ihr könnt dieses aber auch auf anderem Wege bekommen, wie weiter unten beschrieben.



Eingang der Sith-Akademie:

Lauft die Rampe hinab und über die Brücke zum Eingang der Sith-Akademie. Ihr dürft 3 Personen zur Linken der Eingangspforte sehen. Redet mit jeder, um ihre Absichten in Erfahrung zu bringen. Sprecht danach mit dem ihnen gegenüber stehenden Mann, Mekel. Wählt dafür die folgenden Fragen:

- Seid Ihr Mekel?
- Warum zwingt Ihr die Männer dazu, hier zu stehen?
- Das ist also gar nicht der wirkliche Test für sie?

Versucht anschließend die 3 dazu zu überreden, die Wahrheit einzusehen. Habt ihr dieses vollbracht, fragt die Wache am Tor, wie ihr zu einem Sith werden könnt. Auf diesem Wege erfahrt ihr von der Sith Meisterin Yuthara Ban. Kehrt zurück nach Dreshdae.

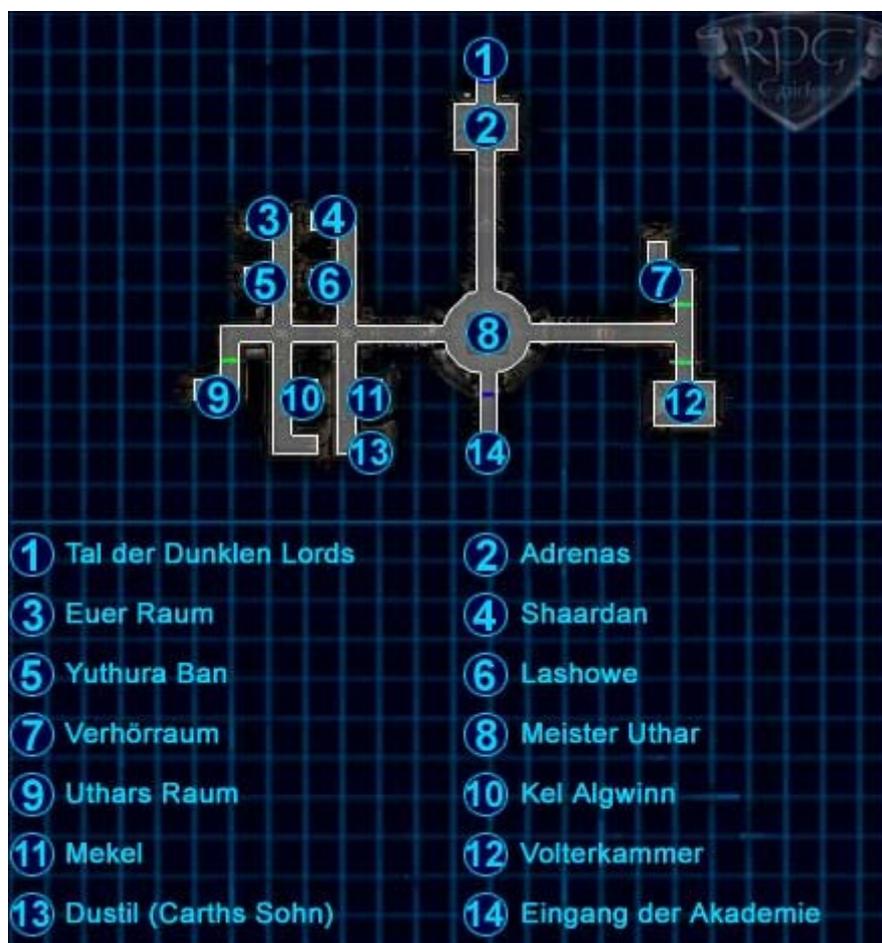
Dreshdae:

Lauft den Gang hinauf, bis ihr auf eine 4er Sithgruppe trifft. Unabhängig davon was ihr zu ihnen sagt, greifen sie euch an. Also aktiviert am Besten schon vorher eure Energieschilder. Der Kampf ist nicht so schwer. Ihr solltet dementsprechend auf keine größeren Probleme stoßen. Nach dem Kampf, findet ihr in ihren Überresten ein Sith-Medallion und ein paar andere Dinge.

Geht den Gang erneut hinab und in die Cantina (kurz vor dem Ausgang, auf der linken Seite). Im hinteren Teil der rechten Barhälfte trifft ihr auf Yuthara Ban. Sprecht sie mit den folgenden Worten an:

- Äh ... Ich habe es einem anderen Studenten abgenommen, um ehrlich zu sein.
- Ja, genau deswegen bin ich hier. Gestattet, dass ich mich anschließe!
- Welchen Unterschied macht das?
- Ja, das tut es. Ich möchte zu den Sith gehören.
- Sie sind Sklaven. Macht Euch keine Sorgen wegen ihnen.
- Ja, das bin ich.

Sith-Akademie:





Yuthara bringt euch daraufhin zum Oberhaupt der Akademie. Die Fragen, welche er euch stellt, sind ziemlich vorhersehbar und wie immer bescheren euch die frechen Antworten ein paar DM Punkte.

Im Anschluss daran, findet ihr euch in eurem Quartier wieder. Folgt dem einzigen Weg und redet am nächsten Raum mit Yuthara. Sie erzählt euch von ihren Plänen Meister Uthar, während der letzten Prüfung, zu stürzen. Selbstverständlich könnt ihr ihrem Plan zustimmen und sie dabei unterstützen. Alternativ steigert es jedoch euer Ansehen, wenn ihr Meister Uthar über den Verrat aufklärt. Wenn ihr der Hellen Seite angehört und gute Überredungskünste besitzt, solltet ihr Yuthara dazu bringen, etwas von ihrer Vergangenheit preis zu geben. So erfahrt ihr, dass sie einst eine Sklavin war, die von den Jedi gerettet wurde und danach strebt ihre Sklavenkumpanen ebenfalls zu befreien. Dieses führt später in Naga Sadow Grab zu einem etwas anderem Verlauf.

Ein gutes Ansehen ist genau das, was ihr euch als nächstes verschaffen müsst. Denn jetzt geht es darum Meister Uthar zu beeindrucken. Es gibt massig Wege, dieses zu bewerkstelligen und einige bieten zudem noch prächtige Belohnungen. Im Folgenden findet ihr die Aufgaben mit den entsprechenden Lösungen:

[Der Kodex der Sith](#)

[Das Verhör](#)

[Lashowe braucht Hilfe](#)

Die weiteren Aufgaben, finden außerhalb der Akademie statt. Geht dementsprechend von Meister Uthar aus durch die nördliche Tür in das Tal der Dunklen Lords. Aber speichert zur Vorsicht vorher ab.

Tal der Dunklen Lords:

Wenn diese Sternenkarte eure 2. oder 4. wäre (die auf Dantooine eingeschlossen), stehen euch jetzt Calo Nord oder Darth Bandon gegenüber.

- **Calo Nord**

Da Carlos Handlanger nur mit sehr schwachen Blastern ausgerüstet sind, empfiehlt es sich dieses mal, die ersten Angriffe auf Carlo selbst zu konzentrieren (650 XP).

Laserschwerter sind durch sein Schild wenig effizient. Bombardiert ihn daher entweder mit Granaten und Blastern oder benutzt eine Vibroklingenwaffe.

Anschließend könnt ihr den Rest der Gruppe erledigen. In Carlos Überresten findet ihr u.a. eine schwere Mandalorianische Pistole, Calo Nord's Kampfanzug und über 2000 Credits.

- **Darth Brandon**

Im Gegensatz zu Calo Nord schwingt Darth Brandon ein Zwillingssklingen-Laserschwert und versucht euch unaufhaltsam zu paralisieren. Da ihr in der Zwischenzeit einige Mächte gesammelt haben solltet, dürfte er aber kaum zu einem Problem werden. Schützt euch vorsichtshalber mit Machtimmunität gegen seine Angriffe und schleudert ihn samt Gefolge anschließend mit Machtwellen durch die Botanik. Oder versetzt ihn und seine Leibwächter mit Lähmung in ebenfalls in den Zustand. Sollte er dazu kommen, seine Schutzvorrichtungen aufzubauen, so liegt es an euch, sie mit Machtbruch wieder einzureißen.

[Rebellische Sith](#)

[Ajunta Palls Schwert](#)

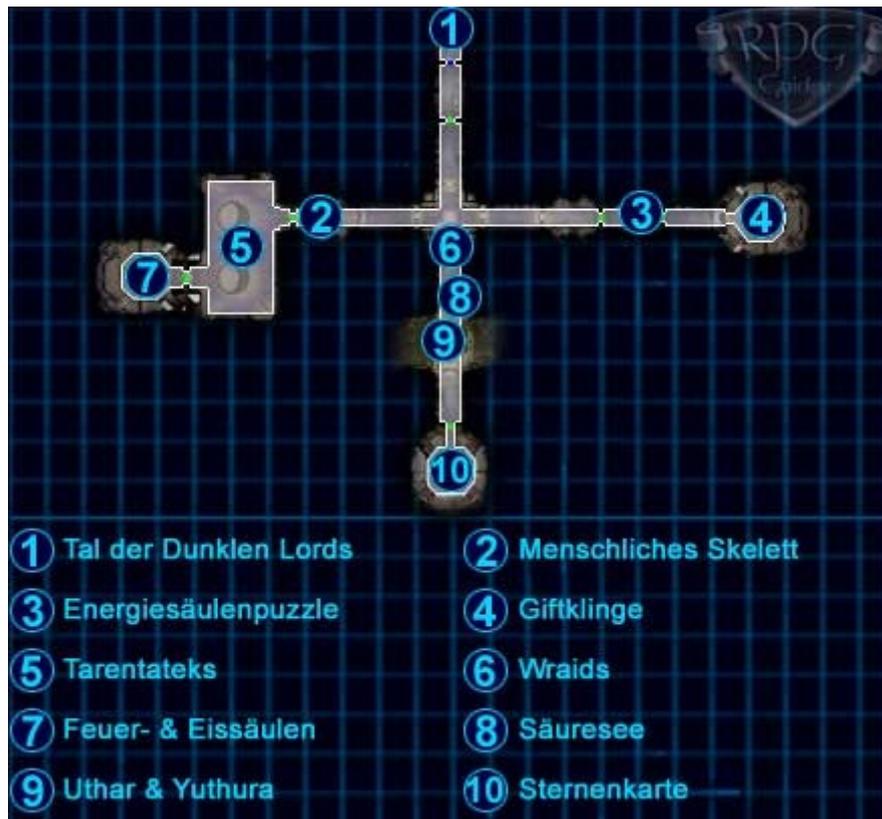
[Der Einsiedler in den Hügeln](#)

[Ein abtrünniger Droide](#)

Wenn ihr die Aufgaben erledigt habt, ist es an der Zeit zu Meister Uthar zurück zu kehren und mit ihm über die zahllosen Taten zu plaudern...

Meister Uthar ist mehr als beeindruckt und erklärt euch für würdig, den letzten Test im Grab von Naga Sadow auszutragen. Doch zuvor lässt er euch in der Akademie übernachten. Wenn ihr erwacht und bereit seid, solltet ihr zu Master Uthar zurückkehren. Er bringt euch sodann zum [Grab von Naga Sadow](#).

Das Grab von Naga Sadow



Nachdem ihr eure Anweisungen von Meister Uthar bekommen habt, geht ab durch die Tür, hinab in das Grab.

Euer eigentliches Ziel liegt hinter dem Säuresee (an der Kreuzung geradeaus). Um diesen Überqueren zu können, benötigt ihr jedoch eine Granate. Welche ihr in dem Raum am Ende des rechten Ganges findet. Diese wird aber von 2 Terentateks bewacht. (Ihr erinnert euch vielleicht... einer von ihnen hat die Brücke in der Sithrebellensquest bewacht). Da diese recht schwer zu besiegen sind, könntet ihr zunächst den linken und letzten Weg der Kreuzung nehmen. Denn dieser führt zu einem Giftschwert, mit dem der Kampf etwas einfacher wird.

Solltet ihr euch zunächst für den linken Weg entschieden haben, werdet ihr in einem Raum eingesperrt. Aus dem ihr nicht eher entkommt, bevor ihr nicht das Puzzle löst. Begebt euch also zum Computerterminal auf der anderen Seite des Raumes und gebt die folgenden Befehle ein:

- Bewege das System von der linken auf die rechte Säule
- ... linken auf die mittlere Säule
- ... rechten auf die mittlere Säule
- ... linken auf die rechte Säule
- ... mittleren auf die linke Säule
- ... mittleren auf die rechte Säule
- ... linken auf die mittlere Säule
- ... rechten auf die linke Säule
- ... mittleren auf die linke Säule

- ... rechten auf die mittlere Säule
- ... linken auf die rechte Säule
- ... linken auf die mittlere Säule
- ... rechten auf die mittlere Säule
- ... linken auf die rechte Säule
- ... mittleren auf die rechte Säule
- ... mittleren auf die linke Säule
- ... rechten auf die linke Säule
- ... mittlere auf die rechte Säule
- ... linken auf die mittlere Säule
- ... linken auf die rechte Säule
- ... mittlere auf die rechte Säule

Beide Türen öffnen sich daraufhin wieder. Durchquert die, welche dem Terminal am nächsten ist. Lauft den Gang hinab und befriedet die Wraids dort unten. Wenn ihr die Naga Sadow Statue durchsucht erhaltet ihr die versprochene Naga Sadow Giftklinge. Bei der skelettierten Leiche liegen außerdem noch ein paar Waffen.

Jetzt wird es Zeit den besagten Terentateks einen Besuch abzustatten. Speichert vorher auf alle Fälle ab! Denn dieses ist einer der schwersten Kämpfe im gesamten Spiel (wenn nicht sogar **der** schwerste)! Ihr solltet versuchen nur einen der Beiden anzulocken. Was ihr erreichen könnt, indem ihr euch sofort links an die Wand drückt und langsam zum ersten hinüber schleicht. Sobald der erste auf euch zuläuft, ist es an der Zeit umzudrehen (ohne die Aufmerksamkeit des anderen zu erwecken). Zuvor solltet ihr jedoch sämtliche Schilde, Stimpacks etc. einsetzen, die ihr in eurem Repertoire habt. Leider sind die Kleinen Immun gegen die meisten Mächte, also verschwendet damit nicht eure Zeit, sondern benutzt eure Macht zu Heilen. Bearbeitet ihn anschließend mit allem was ihr zu bieten habt (Nah- oder Fernangriffe) und heilt euch so schnell ihr könnt.

Alternativ könnt ihr die beiden auch mit einem kleinen Trick bezwingen. Schleicht dazu links an der Wand entlang, bis ihr nach wenigen Metern auf einen Felsblock stößt. Versteckt euch hinter diesem, sodass ihr nicht gesehen werdet und schießt von da aus mit einer Schusswaffe einen nach dem anderen herunter. Wichtig ist dabei, dass ihr nicht an dem Felsbrocken vorbeischaut. Ihr könnt sowohl über als auch durch diesen hindurch schießen.

Obwohl die meisten Jedi-Kräfte nicht wirken, solltet ihr die Machtwelle testen, sofern ihr sie habt. Sie schleudert das Ungetüm zwar nicht wie üblich zurück, lähmt es aber für einen Augenblick. In dem ihr ihm wiederum mit einem kritischem Treffer oder Unruhe Schaden zufügen könnt.

Ruht euch einen Moment aus, wenn ihr den ersten bezwungen habt und nehmt euch dann den zweiten vor. Liegen beide Mamutgegner tot am Boden, wird es Zeit wieder zu speichern. Bei der skelettierten Leiche könnt ihr Shaela's Journal und einen Solari Kristall abgreifen. Mit dem Hebel auf der Rückseite des Raumes lassen sich im Anschluss die Türen wieder entriegeln. Durchquert die Tür zum nächsten Raum und untersucht die Säule im hinteren Teil des Raumes. Sie sollte mit Eissäule betitelt sein und entsprechend eine Kältegranate enthalten. Mit dieser geht es nun wieder zurück zur Kreuzung und von dort aus in die letzte mögliche Richtung.

Wenn ihr den Weg hinab lauft und am Säuresee angelangt seid, werdet ihr automatisch gefragt, wie ihr verfahren wollt. Entscheidet euch dafür, die Kältegranate in den Säuresee zu werfen. Somit verwandelt sich die ätzende Masse in einen soliden Block. Überquert in in Richtung Tür. Hinter dieser erwartet euch die Sternenkarte. Außer ihr findet ihr in dem Raum auch noch ein Sith Laserschwert (in der Sith-Statue hinter der Karte).

An dieser Stelle solltet ihr vorsichtshalber speichern. Denn wenn ihr zum vereistem See zurückkehrt, trifft ihr auf Meister Uthar.

Nachdem ihr die Meisten von Meister Uthars Fragen beantwortet habt, stehen euch drei Möglichkeiten offen:

- Ihr verbündet euch mit Uthar und bekämpft Yuthura (leicht)
- Ihr verbündet euch mit Yuthura und bekämpft Uthar (mittel)
- Ihr entscheidet euch für euren eigenen Weg und schaltet beide aus (schwer)

Wenn ihr Uthar oder Yuthura zuvor im Auftrag des anderen Vergiftet habt, wird derjenige jetzt etwas einfacher zu besiegen sein. Solltet ihr keinen von beiden vergiftet haben, ist Yuthura die einfachere Wahl. Für wen auch immer ihr euch entscheidet, fangt an. Falls ihr der Hellen Seite angehört und Yuthura zuvor überreden konntet, von ihrer Sklavenvergangenheit zu erzählen, so solltet ihr euch mit Yuthura verbünden. Nachdem Meister Uthar bezwungen ist, geht Yuthura ebenfalls auf euch los. Am Ende dieses Kampfes winselt sie um Gnade. Nun habt ihr die Chance, sie dazu zu überreden, sich von der Dunklen Seite abzuwenden. Gelingt euch dieses erhaltet ihr Helle Macht Punkte.

Fangt damit an Machtimmunität und Ritter-/Meister-Geschwindigkeit anzuwenden, gefolgt von eurem Energieschild. Im Anschluss versucht ihr einen oder am Besten beide mit Machtwellen zu betäuben. Während sie gelähmt sind, sollte es euch möglich sein, zumindest einen von ihnen zu töten. Wiederholt es um Yuthura/Uthar ebenfalls auszuschalten.

Falls ihr die genannten Mächte nicht habt, aktiviert euer Schutzschild und benutzt welche offensiven/defensiven Mächte euch auch immer zur Verfügung stehen. Oder deckt sie mit einem Granatenteppich ein. In ihren Überresten findet ihr mehr als Genug Credits/Gegenstände, die den Schwierigkeitsgrad rechtfertigen.

Verlasst das Grab und kehrt zur Akademie zurück.

Tal der Dunklen Lords:

Je nachdem was in der Gruft vorgefallen ist, werdet ihr von einer Gruppe Sith angegriffen (oder nicht). Solltet ihr also keinen der Sith-Meister am Leben gelassen haben, erwartet euch eine Gruppe von Sith vor dem Eingang der Akademie. Aktiviert entsprechend eure Schilde und streckt sie nieder. Sie sollten kein derart großes Hindernis darstellen. Wenn sie dem Erdboden gleich sind, geht es weiter in die Akademie.

Sith Akademie:

Wie schon draußen, strömen hier ebenfalls unzählige Sith auf euch ein. Die meisten sind jedoch noch Schüler und nicht sonderlich stark. Bahnt euch einen Weg zum Ausgang, verlasst die Akademie in Richtung Ebon Hawk und startet durch zum letzten Planeten.

Der Kodex der Sith

Fragt Yuthara, ob sie euch den Sith-Code beibringen kann. Im Anschluss daran könnt ihr ihn vor Meister Uthar rezitieren:

1. Frage: Frieden gibt es nicht, nur...
1. Antwort: Leidenschaft.
2. Frage: Durch Leidenschaft erlange ich...
2. Antwort: Stärke.

3. Frage: Durch Stärke erlange ich...

3. Antwort: Macht

4. Frage: Durch Macht wiederum erlange ich...

4. Antwort: den Sieg

5. Frage: Durch den Sieg...

5. Antwort: zerbersten meine Ketten.

6. Frage: Richtig oder falsch? Ein Sieg um jeden Preis ist wünschenswert.

6. Antwort: Falsch.

Oder

6. Frage: Richtig oder falsch? Es gibt nichts Schlimmeres als die Liebe.

6. Antwort: Falsch.

Das Verhör

Begeht euch zum Verhörraum, im Westflügel der Sith-Akademie. Sprecht den dortigen Folterknecht an, um die Aufgabe zu erhalten.

Damit ihr die Aufgabe erfolgreich absolviert, müsst ihr die folgenden Aktionen ausführen.

Anmerkung: Das Verhör beschert euch normalerweise DM Punkte. Ihr könnt den Mann aber auch befreien, in dem ihr ihn in einen todesähnlichen Zustand versetzt. Dieses erfordert jedoch sehr hohe Computer Fertigkeiten von eurem Hauptcharakter.

- Wahrheitsserum verabreichen: Niedrige Dosis
- Wahrheitsserum verabreichen: Hohe Dosis
- Gegengift verabreichen: Mittlere Dosis
- Wahrheitsserum verabreichen: Niedrige Dosis
- Wahrheitsserum verabreichen: Niedrige Dosis
- Sagt mir wo Ihr Eure Waffen versteckt habt!

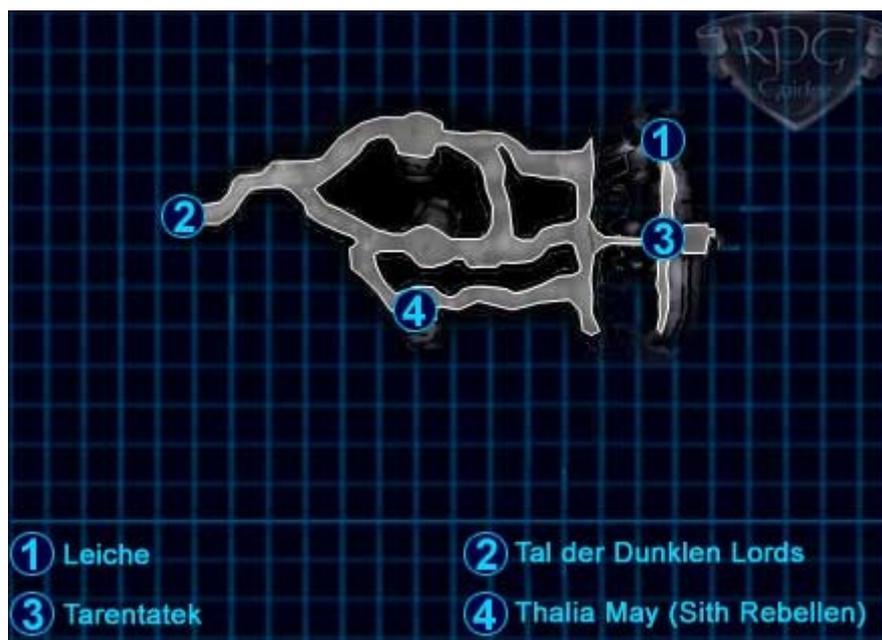
Der Sith wird jetzt versuchen die Lorbeeren eurer Arbeit für sich zu verbuchen. Das solltet ihr natürlich zu verhindern wissen. Dadurch geratet ihr in einen Kampf mit ihm. Wodurch seine Besitztümer (100 Credits, Verbessertes Medipack, Grüner Kristall und eine Sicherheitssonde) wiederum zu euch übergehen.

Begeht euch nun zu Meister Uthar und erstattet ihm Bericht darüber.

Rebellische Sith



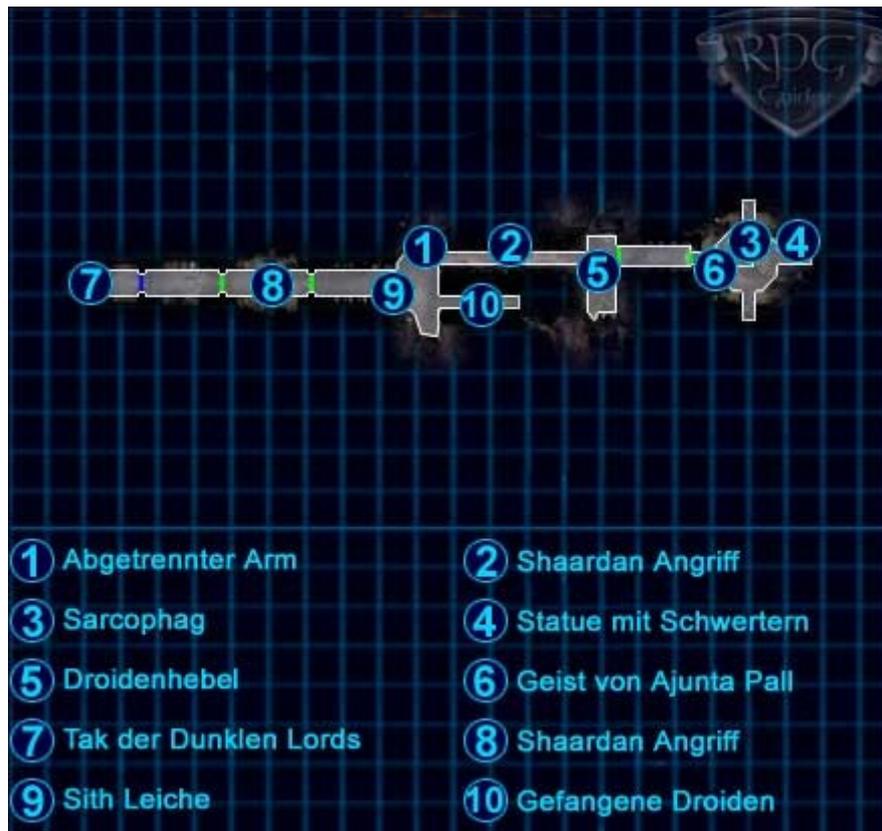
Lauft nach Norden, bis ihr den Eingang zu den Shyrack Höhlen findet. Betretet diese und lauft den Gang, bis zur ersten Abzweigung nach rechts entlang. Folgt dem rechten Weg und haltet euch an der nächsten Abzweigung wieder rechts. Nach einem kurzem Stück mündet er in eine größere Höhle. In welcher ihr eine Gruppe von Sith antrefft. Das Gespräch mit ihnen ergibt, dass sie Deserteure aus der Akademie sind.



Ihr könnt sie töten, wenn ihr dem bösen Weg folgen wollt. Oder ihnen bei der Flucht helfen, um an Helle Macht Punkte zu gelangen. Auf beiden Wegen erhaltet ihr das entsprechende Ansehen von Meister Uthar. Falls ihr dem guten Weg folgen wollt, sagt ihnen, dass ihr nicht hier seit, um sie zurück zu bringen und überredet sie anschließend, euch eine Chance zu geben.

Verlasst die Kammer nach Osten, bis ihr an eine große Schlucht gelangt. Überquert die dortige Brücke und tötet den Terentatek auf der anderen Seite. Er ist zwar Immun gegen die meisten Mächte, mit einer ausgeruhten Party und einigen Unruhe oder Heftiger Angriff Attacken schnell bezwungen. Sobald er bezwungen ist, könnt ihr zu den Rebellen zurückkehren und ihnen die Freiheit schenken.

Ajunta Palls Schwert



Begeht euch zur Sith Ausgrabungsstätte im Tal der Dunklen Lords. Haltet euch östlich, um zum Grab von Ajunta Pall zu gelangen.

Die Grabkammer selbst ist ziemlich linear aufgebaut. Lauft durch die ersten Gänge und Türen. Die verschlossene Tür könnt ihr einschlagen, oder mit euren Sicherheitsfertigkeiten knacken. Lauft weiter, bis ihr ein eine größere Kammer mit einer schmalen Brücke gelangt. Überquert sie soweit es möglich ist. Die darauf befindliche Säule gilt es wegzusprenge. Hierzu müsst ihr sie auswählen (anvisieren und Action Button drücken) und dann (mit X) in euer Inventar wechseln, um eine Granate darauf anzuwenden.

Augenblicklich erwachen die Droiden auf der anderen Seite zum Leben. Nutzt alle euch zur Verfügung stehenden Fernwaffen, um sie außer Gefecht zu setzen. Ionen Granaten und die Droide Zerstören Macht wirken selbstverständlich am schnellsten.

Der Weg über die Brücke ist frei. Überquert sie und betätigt den Hebel auf der anderen Seite. Brecht die Tür auf und lauft die Rampe hinunter. Vergesst nicht, die Mine zu entschärfen, bevor ihr die Tür zur eigentlich Grabkammer öffnet. Untersucht den Sarg, um drei Schwerter zu erhalten. Versucht ihr nun die Grabkammer wieder zu verlassen, überrascht euch der Geist von Ajunta Pall. Wählt die folgenden Dialogoptionen:

- Wer seid Ihr?
- Ihr seid ein Sith-Lord gewesen? Aus alter Zeit?
- Warum bleibt Ihr hier?
- Ich benötige das Schwert, von dem Ihr sprecht.
- Was soll ich jetzt damit tun?
- Und wenn es nicht Euer Schwert ist?

- Woher soll ich wissen, welches Schwert es ist?

Begeht euch nun hinter den Sarg und wählt die Sith Statue aus. Wählt das gekerbte Stahlschwert aus und redet anschließend wieder mit Ajunta Palls Geist. Er gestattet euch, die Gruft mit seinem Schwert zu verlassen. Falls ihr zur Hellen Seite gehört und gute Überredungskünste besitzt, könnt ihr versuchen, Ajunta Pall wieder zur Hellen Seite der Macht zurück zu bringen. Andernfalls verlasst einfach die Gruft.

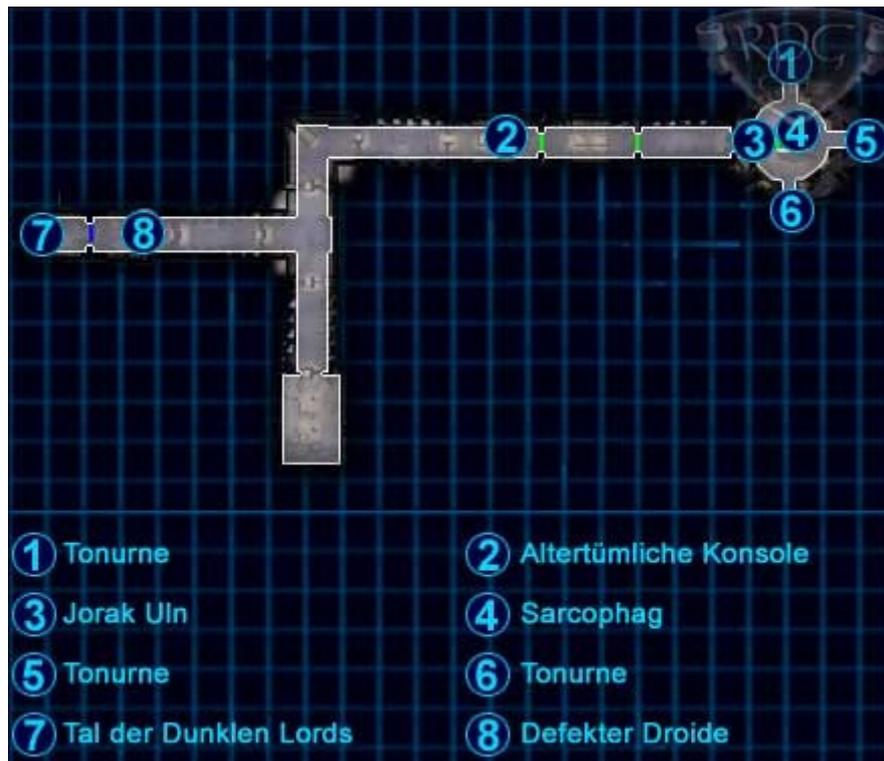
Kurz vor dem Ausgang fängt euch Shaardan ab. Nähert euch ihm, um die Sequenz einzuleiten und führt dann mit den folgenden Worten die Konversation:

- Shaardan? Was wollt Ihr?
- Ihr werdet mir gar nichts abnehmen.
- Wenn Ihr es haben wollt, müsst Ihr es meiner Leiche abnehmen.

Wie zu erwarten ist, endet das Gespräch in einem Kampf. Aber ihr seid ihm alleine schon zahlenmäßig überlegen. Was ihm wenig Chancen einräumt. In seinen Überresten findet ihr 450 Credits, ein Echani Duelschild und ein Stimulant. Alternativ könnt ihr zuvor auch das Schwert mit Silberrand mitnehmen und ihm übergeben. Auf diesem Wege versagt er bei Meister Uthar völlig.

Der Einsiedler in den Hügeln





Weit im Norden des Tals findet ihr das Grab von Tulak Hord.

Kämpft euch an den Gegnern vorbei durch das Grab. Nehmt den Linken Weg, sobald er sich nach links und rechts aufsplittet. Lauft den Abhang, nach der nächsten Kurve, hinab und schlagt die Feinde dort unten zurück. Aktiviert das alte Kontrollfeld an der Tür und öffnet sie. Geht hindurch und den Korridor entlang, bis eine Zwischensequenz aktiviert wird. Wählt folgende Sätze in der Konversation:

- Ich verlange, sofort freigelassen zu werden!
- Nein, ich habe noch nie von Euch gehört.
- Und wenn ich Euren Test bestehe?
- Nur zu. Zeigt mir, was Ihr könnt!
- Fahrt fort.

Daraufhin müsst ihr eine Reihe von Fragen bezüglich der Sith beantworten. Die Sache hat jedoch einen Haken! Wenn ihr eine Frage richtig beantwortet, wird Jorak Mekel dafür bestrafen. Antwortet ihr falsch, bekommt ihr selbst die Elektroschocks. Da diese Quest weder Helle noch Dunkle Machtpunkte einbringt, gibt es keinen falschen Weg. Außerdem könnt ihr selbst nicht sterben, egal wie viele Elektroschocks ihr kassiert. Mekel hingegen hält nur 2 falsche Antworten aus und stirbt somit bei der dritten. Also bedenkt eure Antworten gut:

- **Frage 1:** Also dann. Euer Vorgesetzter bei den Sith ist ein effizienter Befehlshaber und guter Anführer. Er vertraut Euch, und Ihr mögt ihn. Ihr habt eine Chance, ihn zu eliminieren. Was tut Ihr?
- Antworten:
 - Falsch: Ich töte ihn insgeheim und schiebe jemand anders die Schuld in die Schuhe.
 - Falsch: Ich tue nichts. Ihr habt ja gesagt, er wäre ein guter Anführer. Er ist gut für die Sith.

- Falsch: Ich nutze die Gelegenheit, um ihn zu töten und seine Position einzunehmen.
- Richtig: Ich weigere mich, das zu beantworten.
- **Frage 2:** Und damit kommen wir zu Runde 2. Ihr trefft auf eine Gruppe Menschen, die von gefährlichen Tieren bedroht werden. Sie flehen Euch um Hilfe an und bieten Euch eine Belohnung. Was tut Ihr?
Antworten:
 - Falsch: Ich nehme die Belohnung an und unterstütze sie.
 - Richtig: Ich nehme die Belohnung und überlasse die schwächlichen Narren ihrem Schicksal.
 - Falsch: Ich ignoriere sie völlig.
 - Falsch: Ich weigere mich, das zu beantworten.
- **Frage 3:** Mal sehen ... Ah, ja! Ihr entdeckt einen Aspekt der Macht, der Euch große Stärke gibt. Teilt Ihr ihn, um den Sith als Ganzes mehr Stärke zu geben, oder behaltet Ihr ihn für Euch?
Antworten:
 - Richtig: Ich behalte es für mich selbst.
 - Falsch: Ich teile es.
 - Falsch: Ich weigere mich, das zu beantworten.
- **Frage 4:** Weiter gehts, oder? Also gut. Einer Eurer Untergebenen hat einen großen Fehler begangen, der auch auf Euch ein schlechtes Licht wirft. Normalerweise ist er sehr kompetent und fähig. Eliminiert Ihr ihn, oder gebt Ihr ihm eine zweite Chance?
Antworten:
 - Richtig: Ich beseitige ihn.
 - Falsch: Ich spiele nicht mit. Ich gebe ihm eine weitere Chance.
 - Falsch: Vergesst es.
- **Frage 5:** Letzte Frage! Ihr steht vor dem Tod. Gebt Ihr Euer Wissen an Euren Schüler weiter, um ihn stärker zu machen ... Oder nutzt Ihr es, um Eure Feinde niederzustrecken?
Antworten:
 - Richtig: Weder noch. Ein wahrer Sith stirbt niemals.
 - Falsch: Ich gebe mein Wissen weiter.
 - Falsch: Ich strecke meine Feinde nieder.
 - Falsch: Ich werde Euch nicht die Befriedigung geben, zu antworten.

Falls Mekel während der Quizshow getötet wird, dürft ihr gehen. Überlebt er hingegen, kämpft ihr Seite an Seite mit ihm gegen den Einsiedler.

Jorak dezimiert eure Macht in einer atemberaubenden Geschwindigkeit. Also setzt sie ein, so lange ihr sie noch habt. Dank den Elektroschocks solltet ihr außerdem ein paar Medipacks oder Stims einsetzen.

Sollte Mekel auch noch den Kampf überlebt haben, könnt ihr ihn überzeugen, sich von der Dunklen Seite abzuwenden. Oder ihn töten. Habt ihr euch für eine Tat entschieden, durchsucht Joraks Überreste. Ihr dürft 450 Credits, einen Opila Kristall und eine Sith Tafel finden.

Ein abtrünniger Droide



Auf der Westseite des Tals liegt die Gruft von Marko Ragnos, betretet sie.

Sobald ihr in dem angelangt seid, attackieren euch zahllose Kampfdroiden. Kämpft euch langsam durch sie hindurch. Haltet vor der Tür auf dem Gipfel des Ganges inne. Denn wenn ihr den Raum mit dem Angriffsdroiden ohne eine Tarnfähigkeit betretet, habt ihr keine Chance mit ihm zu plaudern und das Puzzle zu lösen. Stattdessen wird er euch umgehend angreifen. Damit ihr dieses Gefecht nicht austragen müsst, könnt ihr der Leiche am Eingang

das Schalldämpfungsgerät abnehmen. Legt ihr dieses in euren Gürtelslot, könnt ihr auch mit einer Tarnfertigkeit von 0 mit dem Droiden reden.

Selbstverständlich könnt ihr den Droiden vernichten. Aber damit entgeht euch gutes Equipment für eure Droiden! Betretet den Raum also im Tarnmodus und wählt die folgenden Dialoge:

- Du bist der ? 'Meister', von dem die Droiden sprechen?
- Warum greifst du mich nicht wie die anderen an?
- Man hat dich programmiert zu morden, aber du willst es nicht?
- Welche Unterstützung willst du?
- Wo ist der Haken?
- Also gut, ich mache es.
- Gut, fangen wir an.

Danach müsst ihr seine System mit den folgenden Kommandos abschalten:

- Kampfmatrix
- Motorische Funktionsmatrix
- Sensorsystemmatrix
- Speichermatrix
- Wahrnehmungssysteme
- Emotionale Matrix
- Kreativitäts-StimulationsmatrixK
- Kern (schaltet sich automatisch ab, sobald alle anderen Systeme deaktiviert sind)

Anschließend braucht ihr nur noch "[Das Neutralisierungsprogramm löschen]" auswählen.

Somit ist die Aufgabe erledigt und ihr erhaltet eure Belohnung:

Verbesserter Flammenwerfer

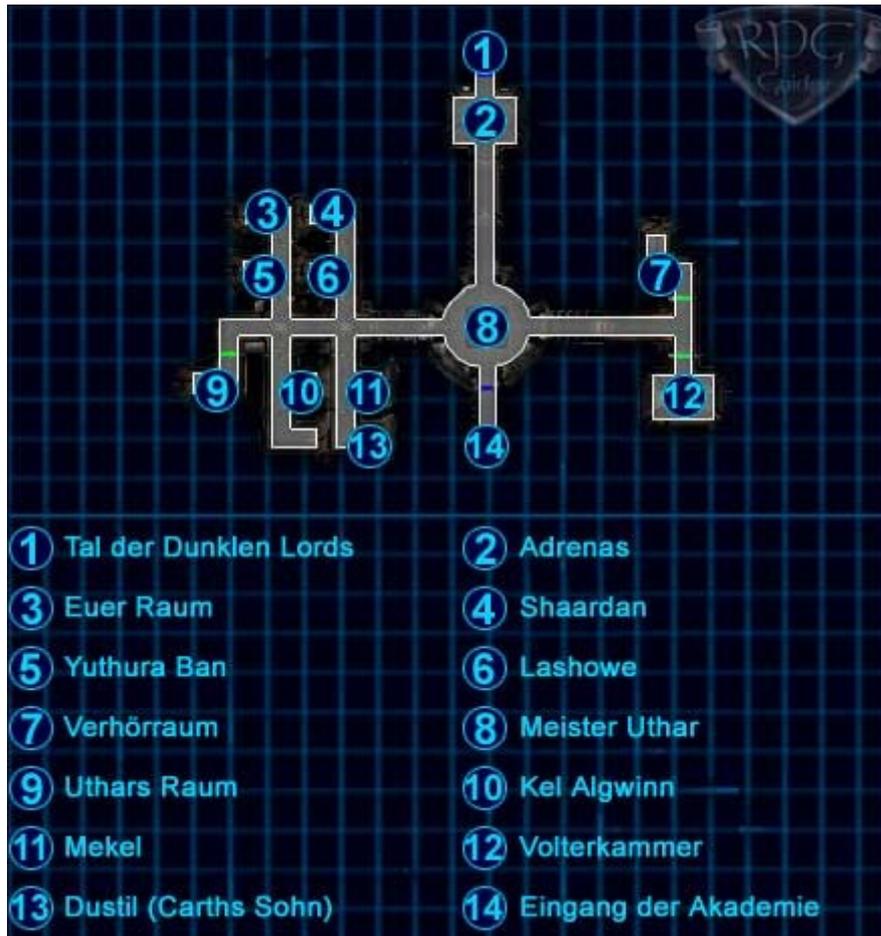
Verbesserter Schild-Disrupter

Karbonit Projektor Mark III

Schwere Droidenpanzerung Typ 3

Mit dem Abschluss dieser Aufgabe könnt ihr zur Sith-Akademie zurückkehren.

Lashowe braucht Hilfe



Geht zum Westflügel der Akademie und spricht dort mit Lashowe. Wählt die folgenden Fragen bei dem Gespräch:

- Ihr wollt auch zu einer Sith werden?
- Und welche Möglichkeit ist das?
- Warum habt Ihr es noch nicht Uthar gebracht?
- Es ist bewacht, oder?
- [Überreden/Lügen] Vielleicht könnte ich Euch helfen, es zu beschaffen?
- [Überreden] Weil wir zusammen unschlagbar wären.
- [Lügen] Im hintersten Grab im Tal ist ein mächtiger Umhang der Sith.
- Man sieht sich dann dort.



Lauft in das Tal der Dunklen Lords. Auf eurer Karte sollte jetzt der Punkt eingezeichnet sein, den Lashowe beschrieben hat. Begeht euch dort hin. Wie ihr euch Lashowe nähert, beobachtet ihr, wie sie die Zeremonie abschließt. Netterweise werdet ihr daraufhin von einem Trio Tuk'ata belagert. Sie sollten aber kein großes Problem darstellen. Im Anschluss an den Kampf versucht euch Lashowe aufs Kreuz zu legen. Was ihr ihr wiederum mit den folgenden Worten auszureden solltet:

- Auf keinen Fall. Ich bringe das Holocron zurück und nicht Ihr.
- Der 'Plan' war, dass wir beide den Ruhm ernten.
- Wartet! Wir gehen gemeinsam zu Master Uthar.

Leider führt diese Diskussion dazu, dass sie euch angreift. Sie dürfte aber wenig Chancen gegen eure Gruppe haben. Schlagt einfach auf sie ein, bis sie zu Boden geht und nehmt anschließend das Holocron an euch.

Jetzt ist es an der Zeit zu Meister Uthar zurück zu kehren und mit ihm über die zahllosen Taten zu plaudern.

Wenn ihr bereits genügend Prestigepunkte gesammelt habt und diese Quest mehr aus Spaß an der Freud erledigt, könnt ihr Lashowe ebenso gut mit dem Holocron ziehen lassen. Zurück bei Meister Uthar erfahrt ihr, dass sich Prestige nicht teilen lässt und Lashowe somit die Ehre gebührt. Sucht sie daraufhin auf und droht sie umzubringen. Sie wird erwidern, dass dieses nicht erlaubt sei. Aber wen interessieren schon Regeln? Bringt ihr sie trotzdem um, erhaltet ihr Dunkle Macht Punkte.

Der Tempel



Tempel-Hauptebene:

Euer eigentliches Ziel liegt auf der gegenüberliegenden Seite dieser Ebene (7). Um dort hin zu gelangen, müsst ihr lediglich dem linken oder rechten Weg folgen und die Tür zum Raum der Wachdroiden (10) öffnen. Solltet ihr euch für den rechten Weg entscheiden, begegnen euch auf der Tour (16) ein Acolyte und ein paar Droiden. Zerstört die beiden Droiden (10) und knackt anschließend die Feldkiste, um 5.000 Credits, 2 rote Kristalle, 2x Lebenserhaltungskits und mehr zu erhalten. Durchquert die Tür am anderen Ende des Raumes und geht Rampe dahinter zum Eingang der Katakomben hinab.

Aber wenn ihr wollt, könnt ihr selbstverständlich zuvor noch diese Ebene genauer erkunden:

- 1) Einer der drei Computer dieser Ebene, mach euch an ihm zu schaffen, wenn ihr die Droidensicherheit oder Wachtürme ausschalten wollt.
- 2) Eigentlich solltet ihr in der Lage sein, jeden Gegner dieses Tempels zu bezwingen (andernfalls dürftet ihr auf der Sternenschmiede in ernsthafte Schwierigkeiten gelangen). Dennoch könnt ihr den verrosteten Droiden dieses Raumes auf Patrouille schicken und seine Funktionalität upgraden. Vergesst nicht die beiden Metallkisten zu durchsuchen, um an Ausrüstungsgegenstände für eure Droiden zu gelangen.

3) Ihr sucht nach einem Ort, an dem ihr den Sapith Kristall von Raum 6 einarbeiten könnt? Kein Problem! Kommt in die Waffenkammer! Hier gibt es die passende Werkbank und obendrein einen Batzen Granaten und ein schickes Verpine Prototypschild. Der einzige Haken ist das Schloss des Raumes (SG 30).

4) Wenn euch die Dunklen Jedi des Vorraumes (5) nicht gereicht haben, ist hier genau das Richtige: Ein Sith-Meister. Er ist wahrlich kein leichter Gegner, also spart nicht mit eurer Macht. Durchsucht die Überreste nach einer Dunklen Jedi Meister Robe und den Sith Handschuhen.

5) Als ihr den Raum betretet, überraschen euch zwei Dunkle Jedi. Der Kampf ist nicht zu umgehen. Solltet ihr aber der Dunklen Seite angehören, so könnt ihr versuchen euch als Revan und ihr Meister auszugeben. Auf diesem Wege erhaltet ihr Dunkle Macht Punkte. Solltet ihr beim Kampf zu sehr in den hinteren Trakt des Raumes gelangen, müsst ihr zusätzlich gegen den Sith-Meister kämpfen.

6) Die runenbesetzte Säule wird von zwei tödlichen Splittergranaten flankiert. Ihr braucht eine Bewusstseinsfertigkeit von mindestens 20, um sie wahrnehmen zu können. Sobald sie ausgeschaltet sind, könnt ihr euch den Sapith Kristall für euer Laserschwert holen.

9) Dieser Raum öffnet sich euch erst, wenn ihr die Tür von den Katakomben aus (7) entriegelt habt.

11) Tempeldach

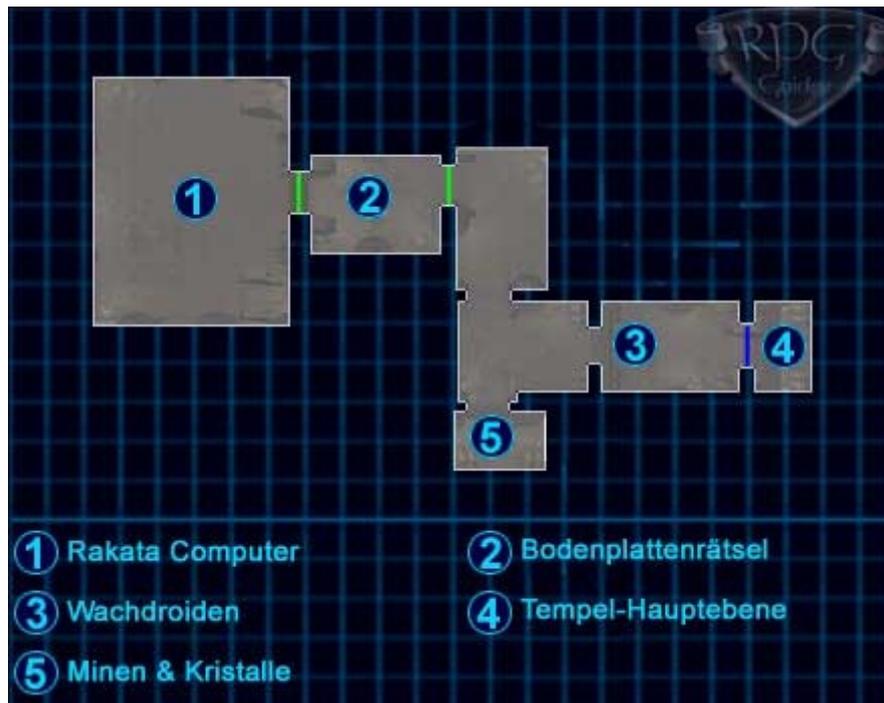
12) Dieser lange Korridor, mit seinen Geschützturmverzierungen, ist eine Sackgasse. Scheinbar war es der Raum, in dem Darth Malak Bastila gefangen hielt.

13) Einer der drei Computer dieser Ebene, mach euch an ihm zu schaffen, wenn ihr die Droidensicherheit oder Wachtürme ausschalten wollt

14) Einer der drei Computer dieser Ebene, mach euch an ihm zu schaffen, wenn ihr die Droidensicherheit oder Wachtürme ausschalten wollt

15) In den Containern dieses Raumes findet ihr Lebenserhaltungskits

16) Auf diesem Gang werdet ihr von einem Acolyten und ein paar Droiden attackiert.



Tempel-Katakomben:

Beim Betreten der Katakomben strömen die Kriegsdroiden (3) auf euch zu. Sie dürften euch keine größeren Probleme bereiten. Wenn ihr sie ausgeschaltet habt, geht es weiter in den linken Raum (5). Wie schon auf der Hauptebene beinhaltet auch dieser Splitterminen, die ihr nur mit einem Bewusstseinswert von 20 sehen könnt. Falls ihr sie sehen und ausschalten könnt, winken euch ein weiterer Sapith Kristall und der Hinweis "H" auf das Puzzle im nächsten Raum (2). Begeht euch entsprechend zu diesem (2) und formt auf den Bodenplatten ein H:

10		4
7	6	3
9		5
8		2
		1

Start

Betretet die Bodenplatten in der oben genannten Reihenfolge.

Durch die Lösung dieses Rätsels öffnet sich die Tür zum nächsten Raum (1). Aktiviert den dortigen Rakata Computer und fragt ihn nach den genetischen Daten der Rakata und wie ihr in die oberen Etagen gelangt.

Jetzt geht es zurück zur Hauptebene. Dort angelangt müsst ihr erneut in Richtung Eingang. Der die massive Tür des gegenüberliegenden Raumes (9) ist jetzt geöffnet. Vernichtet die ansässigen Droiden und klettert auf das Tempeldach (11)



Tempeldach:

Die wichtigste Entscheidung des Spiels steht euch jetzt bevor. Bevor ihr euch der düsteren Gestalt (4) nähert, müsst ihr euch entschieden haben, welchen Pfad ihr einschlagen wollt. Selbst wenn ihr bis hierher dem Hellen Pfad gefolgt seid, könnt ihr an dieser Stelle noch zum Dunklen wechseln! Leider verliert ihr dabei jedoch vermutlich all eure Mächte (da ihr wahrscheinlich nur gute Mächte ausgebaut habt und eure Machtpunkte zum wirken dieser dann nicht mehr ausreichen).

Heller Pfad:

Wählt die folgenden Dialoge, wenn ihr mit Bastila redet:

- Nein, Bastila! Ihr dürft Euch nicht der Dunklen Seite ergeben!
- Es ist noch nicht zu spät, Bastila! Ihr könnt Euch noch immer von der Dunklen Seite abwenden!
- Lasst Euch nicht von den Lügen der Sith verführen, Bastila!

Wie kaum anders zu erwarten ist, endet das Gespräch in einem Kampf. Ihr solltet jedoch keinerlei Probleme mit Bastila haben, da es 3 gegen 1 steht. Wenn ihr Bastilas Trefferpunkte auf die Hälfte heruntergebracht habt, startet sie erneut ein Gespräch. Ich empfehle die folgenden Textpassagen:

- Ich verlasse mich nun auf die Kraft der Hellen Seite, Bastila.
- Und deswegen weiß ich auch, dass Ihr zur Hellen Seite zurückkehren werdet.
- Lernt aus meinen Fehlern. Es ist nicht zu spät, zur Hellen Seite zurückzukehren.
- Wie kann ich meine alte Identität zurückerhalten, wenn ich mich nicht einmal daran erinnere?
- Wendet Euch von diesem Weg ab, Bastila. Die Dunkle Seite führt nur zur Zerstörung.
- Revan ist tot. Ich diene nun der Hellen Seite.

Bastila zieht sich daraufhin auf ihr Schiff (3) zurück und flieht zur Sternenschmiede. Bevor ihr Bastila jedoch folgen könnt, müsst ihr das Störfeld deaktivieren. Lauft hinüber zum Rakatan Computer (2) und wählt die folgenden beiden Optionen aus:

- Energieschild des Tempels abschalten
- Planetares Störfeld abschalten

Begeht euch zurück zum Ebon Hawk auf dem Mittleren Strand.

Dunkler Pfad:

Sagt Bastila, dass ihr der neue Dunkle Lord seid und ihr zusammen die Galaxis regieren solltet. Der Verlauf des ersten Gespräches ist relativ egal, dennoch empfehle ich die folgenden Sätze:

- Ein Scherz des Rates der Jedi? Wovon redet Ihr?
- Ich bin Revan, der Dunkle Lord! Kniert vor mir, Bastila!

Somit endet der erste Dialog in einem Kampf. In Folge dessen sich ein zweites Gespräch entwickelt. Wählt hierbei folgende Sätze:

- Jetzt erkennt Ihr die Macht des wahren Dunklen Lords!
- Wie kann ich meine alte Identität zurückerhalten, wenn ich mich nicht einmal daran erinnere?
- Ja! Zusammen können wir über die Galaxis herrschen!
- Ich bin jetzt der Lord der Sith! Kniert vor mir!
- Tod den Jedi!

Jolee und Juhanni sträuben sich während des Gespräches dagegen und somit seid ihr gezwungen sie niederzustrecken. Als Ausgleich für den Kampf bekommt ihr jedoch Bastila mit ihren neuen Dunklen Mächten auf eure Seite. Auf eure beiden bisherigen Gefährten müsst ihr fortan leider verzichten. Aber dafür habt ihr Bastila (für den Rest des Spiels) an eurer Seite. Ihre neu erworbenen Mächte machen dieses kleine Defizit mehr als wett.

Deaktiviert den Energieschild des Tempels und das planetare Störfeld der Sternenschmiede mit Hilfe des Computers (2) und kehrt dann zum Mittleren Strand zurück.

Mittlerer Strand:

Die gesamte Mannschaft hat sich am Strand eingefunden und möchte von euch erfahren was geschehen ist.

Heller Pfad:

Erzählt euren Kameraden von den Geschehnissen und versucht Dunkle Macht Punkten aus dem Weg zu gehen. Am Besten macht ihr das mit den folgenden Textpassagen:

- Bastila ist der Dunklen Seite erlegen. Sie floh zur Sternenschmiede.
- Sie kann doch noch immer gerettet werden, oder?
- Wir könnten es versuchen ... Und wir werden es auch versuchen!

Dunkler Pfad:

Sie werden zweifellos bemerken, dass zwei eurer Gruppenmitglieder fehlen. Bastila klärt sie über die Geschehnisse auf. Was euch zu dem Punkt bringt, Entscheidungen zu treffen, denn nicht alle Gruppenmitglieder werden euch folgen. Canderous, Zaalbar und die beiden Droiden haben keinen Problem mit dem neuen Kurs. Aber Carth und Mission sehen das ganz anders. Wenn ihr Mission ohne Kampf ziehen lasst, wird sie sich Carth anschließen und das Gebiet räumen. Seid ihr aber so richtig böse, dann überredet ihr Zaalbar (mit Macht-Überredung), Mission zu töten. Habt ihr keine Macht-Überredung kämpfen sie bis zum Tode beider.

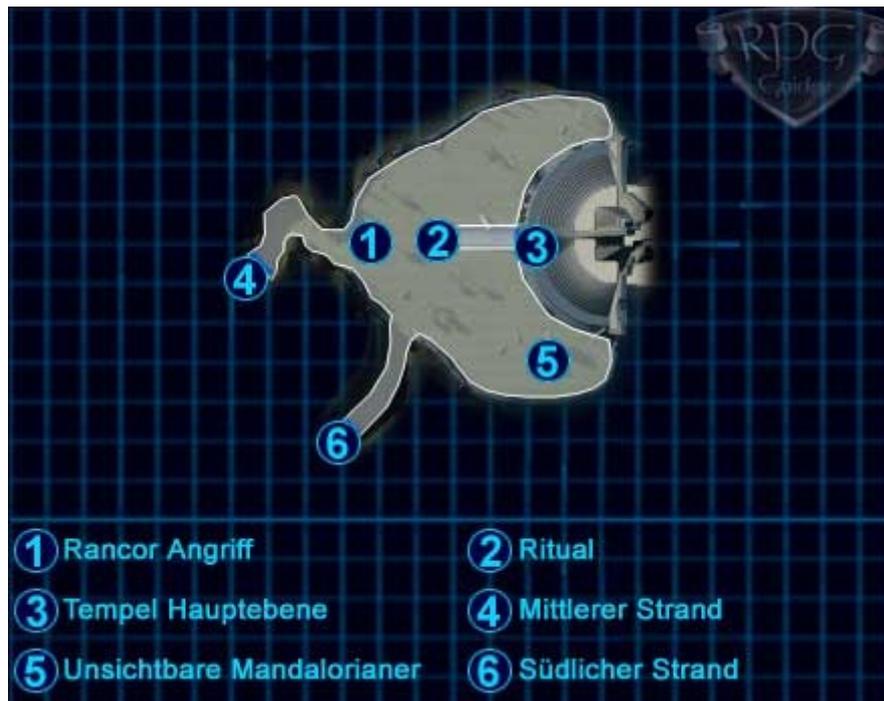
Nachdem ihr euch mit eurer Gruppe vereint habt, ist es Zeit den Hyperantrieb mit den Ersatzteilen zu reparieren und zur Sternenschmiede zu fliegen. Lauft hierzu in den Maschinenraum und klickt den Hyperantrieb an.

Im Auftrag der Rakata Ältesten



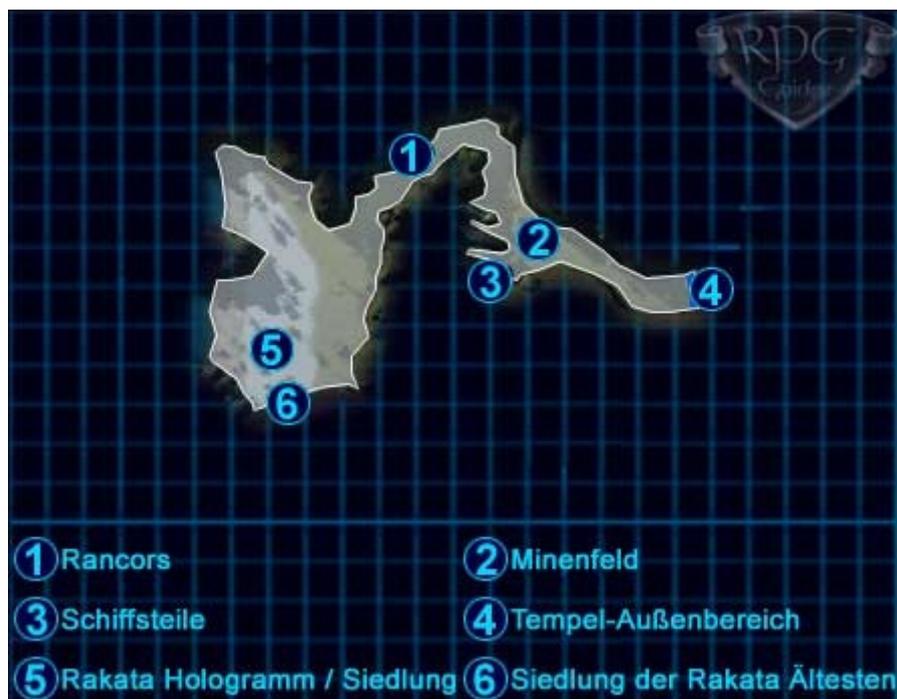
Als ihr die Rampe des Ebon Hawk (4) hinabsteigt, beobachtet ihr eine Gruppe Duros, die hinter den Felsen hervorkommen (3) und von einer zweiten Gruppe (Rakata) verfolgt werden. In dem Moment, wie sie euch erblicken, werdet ihr zu ihrem nächsten Opfer. Zu eurem Glück sind sie jedoch recht schwach und sollten somit in Windeseile am Boden liegen. Im Anschluss an den Kampf bedanken sich die zwei verfolgten Duros bei euch. Erkundet die Gegend, aus der die Rakata kamen, nachdem sie abgezogen sind. Dabei gelangt ihr eventuell zu einer kleinen Lichtung (2), auf der weitere Rakata warten. Seid also gewarnt.

Von hier aus gibt es zwei Lösungswege, um in den Tempel zu gelangen (wo ihr das Störfeld abschalten könnt). Keiner von beiden ist direkt gut oder böse zuzuordnen. Im folgenden wird daher zunächst der Weg der Rakata Ältesten beschrieben. Den zweiten Lösungsweg werde ich bei Zeiten ergänzen. Sind sie aus dem Weg geräumt, dürft ihr den Hügel im Süden erklimmen. Auf dem Gipfel gabelt sich dieser in zwei Richtungen. Lauft den linken der Wege hinab, um zum Tempel-Außenbereich (5) zu gelangen.



Tempel-Außenbereich:

Wie sollte es auch anders sein, stolpert ihr beim Betreten des Geländes sofort in den nächsten Kampf. Erneut handelt es sich bei den Angreifern um eine Rakatatruppe. Das Areal um den Tempel herum, wird zudem von Rancors (1) gesichert. Welche ihr als nächstes umschubsen dürft. Eine gute Strategie im Kampf gegen die Jungtiere ist wie fasst immer die Machtwelle. Sie wirft die Rancors zwar nicht zurück, aber wie zuvor bei anderen großen Wesen, werden sie von ihr ebenfalls betäubt. Auf diesem Wege könnt ihr sie bequem filetieren. Folgt dem Verlauf der rechten Felswand. Nach wenigen Metern eröffnet sie einen weiteren Weg (6), der hinab zum südlichen Strand führt.



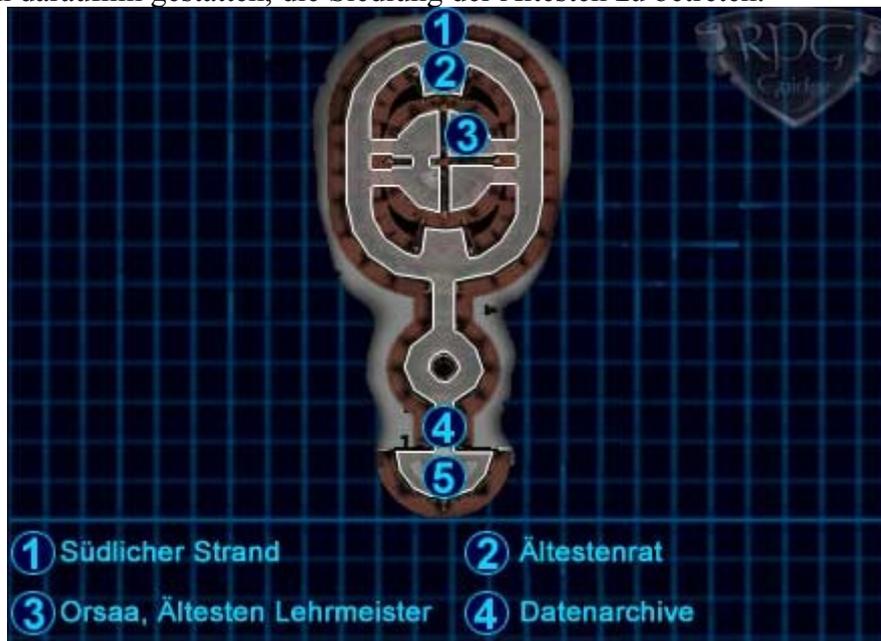
Südlicher Strand:

Nach wenigen Metern dürft ihr mit ansehen, wie ein kleiner Gizka Bekanntschaft mit einer getarnten Mine macht (2). Nähert euch dennoch dem Wrack. Die Minen, welche der Gizka nicht mehr testen konnte, könnt ihr wiederum nur sehen, wenn eure Bewusstseinsfertigkeit hoch genug ist. Seid entsprechend vorsichtig und bewegt euch langsam auf das Wrack zu, bis ihr die Schiffsteile (3) erspähen könnt. Holt sie euch und lasst das Minenfeld danach hinter euch.

Am Schiffswrack vorbei geht es weiter den Weg hinab. Der kurze Zeit später von zwei Rancors (1) blockiert wird. Schaltet sie, wie ihre Artgenossen zuvor, aus und folgt dem Weg hinunter zum Strand. Am Horizont zu eurer Linken solltet ihr eine größere Gebäudegruppe (5) erkennen können. Lauft darauf zu, aber berührt nicht die Säulen, da sie euch augenblicklich töten. Es gibt aber eine kleine Öffnung (5) zwischen zweien, durch die ihr euch nähern könnt. Bei diesem Unterfangen wird eine Sequenz mit einem Rakata Hologramm aktiv. Wählt die folgenden Dialogoptionen:

- Wer seid Ihr?
- Ich bin auf der Suche nach der Sternenschmiede

Es wird euch daraufhin gestatten, die Siedlung der Ältesten zu betreten.



Siedlung der Ältesten:

Beim Betreten der Siedlung werdet ihr unaufhaltsam in eine Unterhaltung mit dem Rakata Ältestenrat gezwungen. Windet euch mit den folgenden Worten hindurch:

- Ich bin nicht mehr Revan. Dieser Teil von mir existiert nicht mehr. Ich bin jetzt <Euer Name>.
- Es tut mir Leid, aber ich erinnere mich an gar nichts.
- Ich werde Euch helfen, aber zuerst müsst Ihr meine Fragen beantworten.
- Erzählt mir von meinem letzten Besuch.
- Erzählt mir vom Tempel der Alten.
- Stürzen durch das Störfeld viele Schiffe ab?
- Ich benötige Teile, um mein Schiff zu reparieren.
- Primitivere Stämme? Es gibt also noch mehr Rakata?
- Und was ist mit Eurem Stamm?

- Und wenn ich verspreche, Euch noch einmal zu helfen, werdet Ihr dann mir helfen?
- Ich bin nicht mehr Revan. Dieser Teil von mir existiert nicht mehr. Ich bin jetzt <Euer Name>.
- [Überreden] Ich kann Euch nicht zeigen, was in meinem Herzen ist. Ich kann Euch nur bitten, mich nach meinen Taten zu beurteilen.
- Wie kann ich das beweisen?
- Ihr verlangt also von mir, dass ich den Einen töte?
- Wenn ich den Gefangenen befreie, helft Ihr mir also?
- Ich komme zurück, sobald ich diesen Gefangenen befreit habe!

Verlasst die Siedlung wieder und kehrt zum mittleren Strand zurück.

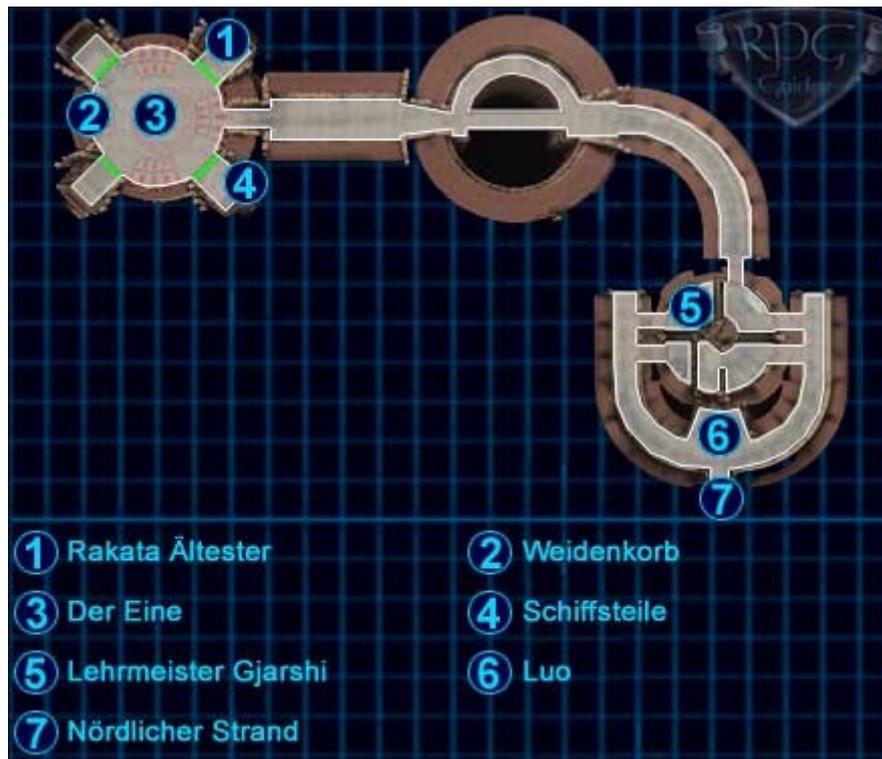
Mittlerer Strand:

Geht zunächst den Weg zum Ebon Hawk zurück, bis ihr an dem Schiffswrack (2) angelangt. Hinter diesem verläuft in nördlicher Richtung ein weiterer Weg, der zum Rakata Dorf (1) führt. Folgt diesem bis zum Ausgang der Karte. Speichert aber vorsichtshalber ab, bevor ihr das Gebiet verlasst, da euch gleich ein etwas härterer Kampf erwartet.



Nördlicher Strand:

Folgt dem Weg weiter gen Norden. Nach einem Schwenker mündet er auf freies Gelände (3). Wo euch sodann die erwähnten Rakata in Empfang nehmen. Da sie herausgefunden haben, dass ihr euch mit den Ältesten verbündet habt, greifen euch die Krieger des Stammes des Einen sofort an. Konzentriert euch im Kampf zunächst auf die beiden Rancors, da sie euch andernfalls zu viel Schaden hinzufügen. Der Schlüsselfaktor heißt wiederum Machtwelle. Haltet euch die Massen damit vom Leib und befriedet sie, während sie gelähmt sind. Lauft hinüber zur Siedlung (1), sobald ihr die Angriffswelle überstanden habt.



Rakata Siedlung:

Die Rakata in der Siedlung selbst sind natürlich ähnlich gut auf euch zu sprechen. Weshalb jeder Rakata, der euch erspäht, augenblicklich zum Angriff übergeht. Räumt euch den rechten Weg frei. Nach der ersten Kurve eröffnen sich zwei Wege nach links. Wählt den zweiten und verfolgt den Lauf des Weges über die Brücke hinweg. Sobald ihr den runden Raum (3) am Ende des Weges betretet, verschließt der Eine die Tür hinter euch und stürmt mit seinen Rancorhaustierchen auf euch los!

Der Schwierigkeitsgrad dieses Kampfes ist keineswegs zu verachten. Speichert entsprechend besser vorher ab. Versucht die Gegner wie üblich mit der Machtwelle zurück zu halten, während ihr euch einen Gegner nach dem anderen vor nehmt. Sobald ihr Jabas Schoßhündchen außer Gefecht gesetzt habt, ist es an der Zeit den Einen zu zerlegen.

Sind alle Gegner zur Ruhe gebettet, wird es Zeit die fehlenden Schiffsteile aus dem südöstlichem Käfig (4) zu holen und anschließend den Alten Rakata aus seiner Zelle (1) zu befreien. Sagt ihm, ihr wärt vom Rat geschickt worden, um ihn zu beschützen. Es wird seinen Dank zum Ausdruck bringen und danach die Flucht antreten. Schließt euch der Idee an und begeben euch somit zurück zur Siedlung der Ältesten.

Siedlung der Ältesten:

Wie zuvor, empfängt euch der Ältestenrat erneut (2) und berichtet sogleich, dass ihre Späher bereits den Tod des Einen gemeldet haben. Auf eure Frage hin, was mit ihrem Teil der Vereinbarung wäre, zieht sich der Ältestenrat zu einer Besprechung zurück. Augenblicke später kehren sie mit der freudigen Nachricht zurück. Sagt ihnen also, dass ihr bereit seid, zum Tempel gebracht zu werden. Zur Ausführung des Rituals müsst ihr nun erneut zum Tempel-Außenbereich zurück.

Tempel-Außenbereich:

Dort angelangt, ist es wichtig, dass ihr alleine seid. Wechselt also in das Kartenmenü und befördert eure beiden Gefolgsleute aus der Party. Sprecht daraufhin die Rakata an, um das Ritual selbst zu initiieren. Auf der Hälfte des Weges gesellt sich Jolee zum Ritual und besteht darauf, dass ihr den Tempel nicht alleine betreten solltet. Ausnahmsweise solltet ihr auf den

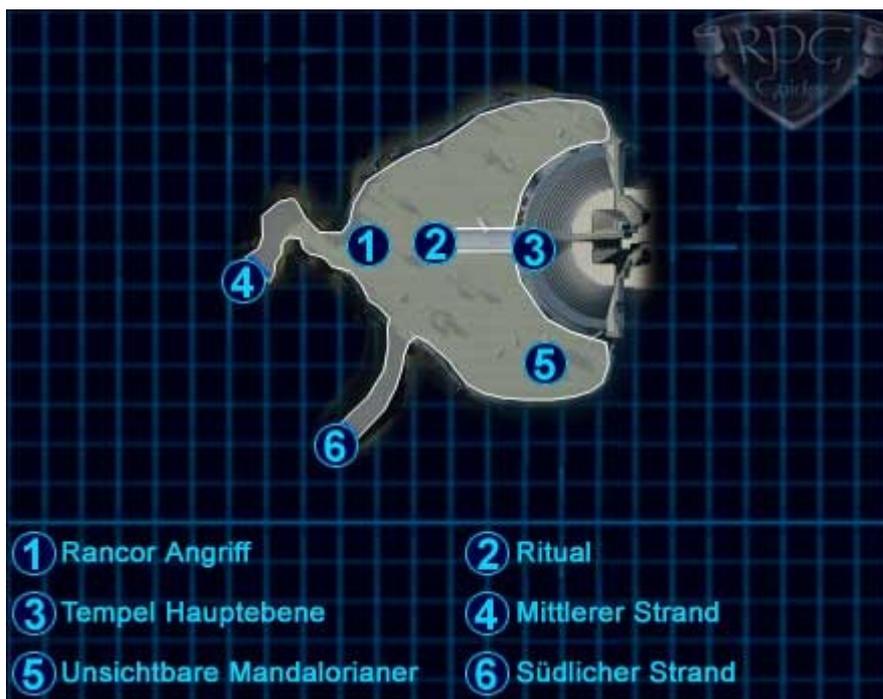
alten Mann hören und das Rakataoberhaupt dazu überreden, Jolee beiwohnen zu lassen. Mit etwas Glück stimmen sie euch zu und führen das Ritual zu Ende.

Unsichtbare Mandalorianer



Nehmt diesen Auftrag an und versucht ihn zu erledigen, bevor ihr es euch mit einer der beiden Rakata Gruppen verscherzt. Denn solltet ihr in der Zwischenzeit mit den Rakata Ältesten geredet und deren Auftrag angenommen haben, wird es euch nicht mehr möglich sein, diese Quest zu Ende zu führen!

So lange ihr den Rakata freundlich gesonnen seid, könnt ihr mit Garn (2) am nördlichen Strand reden. Er bittet euch, die unsichtbaren Mandalorianer ausfindig zu machen.



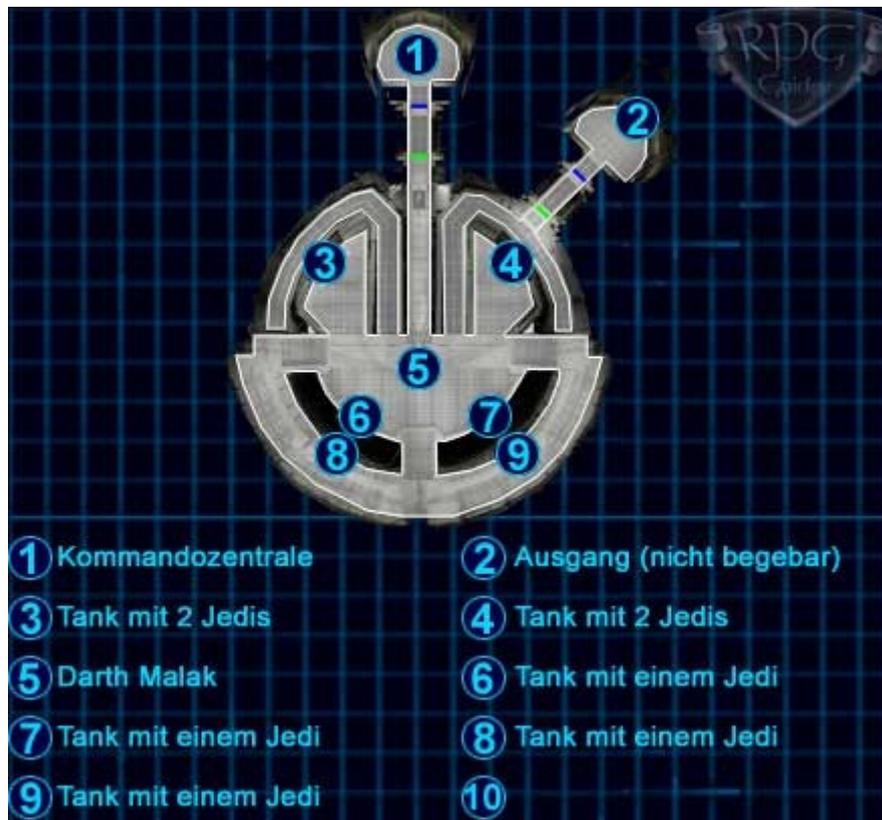
Lauft hinüber zum Tempel-Außenbereich und dort in die südöstliche Ecke. Obwohl Canderous gerne etwas von der Ehre der Mandalorianer und dergleichen erzählt, tauchen die Angreifer wie zuvor aus dem Nichts auf und greifen euch hinterrücks an. Ihr seht euch augenblicklich umzingelt. Also aktiviert eure Schilde und andere defensive Elemente, bevor ihr euch dem Bereich nähert. Der Kampf zählt zweifellos zur gehobeneren Klasse. Vor allem da der Anführer der Gruppe relativ immun gegen Jedi-Mächte ist.

Schnappt euch den Kopf des Mandalorianer Anführers und seine Kampfrüstung, sobald ihr alle Mandalorianer bezwungen habt. Anschließend geht es auf dem schnellsten Wege zurück zu Garn. Er überlässt euch nicht nur 1.000 Erfahrungspunkte, sondern ebenfalls den Inhalt einer Kiste. Der Inhalt dieser zählt zu den besten Questbelohnungen des Spiels. Ihr findet darin eine Rüstung, Upgrades für weitere Rüstungen, Thermaldetonatoren, eines der besten Schilde des Spiels (Verpine Prototypschild), tödliche Plasmaminen uvm.



DIE STERNENSCHMIEDE

Aussichtsplattform



Es ist soweit! Die letzte Schlacht gegen Darth Malak liegt direkt vor euch! Speichert ab und lauft zu ihm herunter. Es macht für den weiteren Spielverlauf zwar keinen sonderlichen Unterschied mehr, aber im folgenden Gespräch mit Darth Malak, könnt ihr immer noch Helle- oder Dunkle Macht Punkte bekommen. Also achtet darauf was ihr sagt.

Der folgende Kampf sollte folgendermaßen ablaufen:

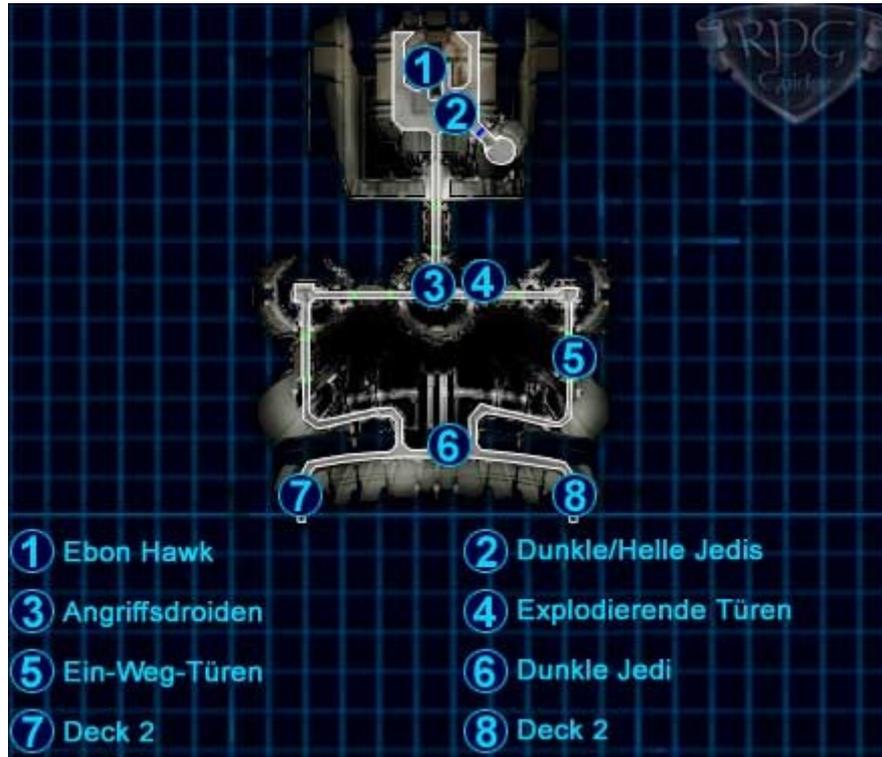
- Reduziert Darth Malaks Trefferpunkte, bis er wegrennt und neue Energie aus einem der Tanks (3-9) bezieht.
- Sobald die Tanks mit ihren Jedi Insassen für euch als Feinde zu erkennen sind, liegt euer primäres Ziel darin jeden dieser zu zerstören. Denn jedes Mal, wenn ihr Darth Malaks Trefferpunkte auf 50% - 75% reduziert habt, rennt er zu einem Tank und holt sich darauf eine kühle Erfrischung.
- Bekämpft Darth Malak zum letzten Mal und tötet ihn

Sowohl als Späher als auch Soldat empfand ihr diesen Kampf als wesentlich leichter als einige zuvor (z.B. die beiden Terentateks in Naga Sadow Grab auf Korriban). Als Gauner hingegen stellt dieser Kampf schon ein gewisses Hindernis dar, da euer größter Feind eure Lebensenergie ist. Es mag feige klingen, aber in diesem Falle solltet ihr einige Minen auslegen, bevor ihr zum eigentlichen Kampf übergeht. Stoßt ihr tatsächlich auf Probleme, helfen euch vielleicht die folgenden Tipps:

- Benutzt eure Schilde! Das Verpinenschildprototyp, welches ihr auf dem Leviathan, im Tempel der unbekanntenen Welt und auf einem der vorherigen Decks bekommen habt, beschert euch einen guten Schutz gegen Darth Malaks Attacken. Achtet im Nahkampf immer darauf, dass ihr ein Schild aktiviert habt, da es grade da schnell fällt. Wenn ihr kein Verpinenschildprototyp habt, dann nehmt das nächstbeste. Nur spart um Himmelswillen nicht daran, es gibt nichts mehr, wofür ihr es aufsparen könntet!
- Setzt eure Stimulatoren ein! Ihr solltet in der Zwischenzeit Tonnen davon (Verfassungsenhancer, Stärkenhancer, Kampf-Stimulans der Echani, Hyperverfassungsenhancer, Hyper-Geschicklichkeits-Enhancer, Hyper-Kampf-Stimulans, usw.) und auch Lebenserhaltungs-Kits bei euch tragen. Versucht im Kampf immer mindestens einen Enhancer aktiv zu haben. Benutzt als erstes eure Stamina Stims, da sie Konstitution und somit Vitalität erhöhen.
- Wenn ihr Mächte benutzt, dann lasst diese vorrangig Macht-Resistenz oder Machtimmunität sein! Verzichtet weitestgehend darauf Heilen zu benutzen und konzentriert euch dabei auf eure Lebenserhaltungs- und Verbesserte Medikits. Der Kampf kann etwas länger dauern, grade wenn ihr es nicht schafft, alle Tanks zu zerstören, bevor Malak euch in den nächsten Kampf verwickelt. Achtet darauf, dass die Mächte meist nur für 60 Sekunden halten und frischt sie rechtzeitig wieder auf. Denn sie nehmen einen gewaltigen Einfluss auf den Schaden, den Darth Malak verursacht.
- Falls ihr der dunklen Seite angehört, tut es Malak gleich und benutzt Lebensentzug beim Zerstören der Tanks. Auf diese Weise wird der Jedi darin getötet und eure eigenen Trefferpunkte wieder aufgeladen.
- Verwendet Meistergeschwindigkeit und Laserschwertwurf, um die Tanks schneller zu zerstören.
- Es sollte euch nicht an Speicherplatz für Spielstände mangeln. Also speichert ruhig öfters im Verlauf des Kampfes.

Ist Malak bezwungen, werdet ihr mit einem passenden Abspann belohnt. Lehnt euch zurück und genießt ihn!

Deck 1



Beim Verlassen des Ebon Hawk solltet ihr euch entscheiden, mit welchen Charakteren ihr den Endkampf bestreiten wollt. Denn sobald ihr die erste Abzweigung (3) erreicht habt, gibt es kein zurück mehr! Wählt dementsprechend kampferfahrene Charaktere aus. Auf jemanden wie Mission (falls sie überhaupt noch in eurer Party ist) solltet ihr verzichten. Minen gibt es hier keine zu entschärfen. Dafür schier endlose Horden von Dunklen Jedi, Geschützen und die stärksten Droiden des Spiels. Gute Feuerkraft ist also der ausschlaggebende Faktor.

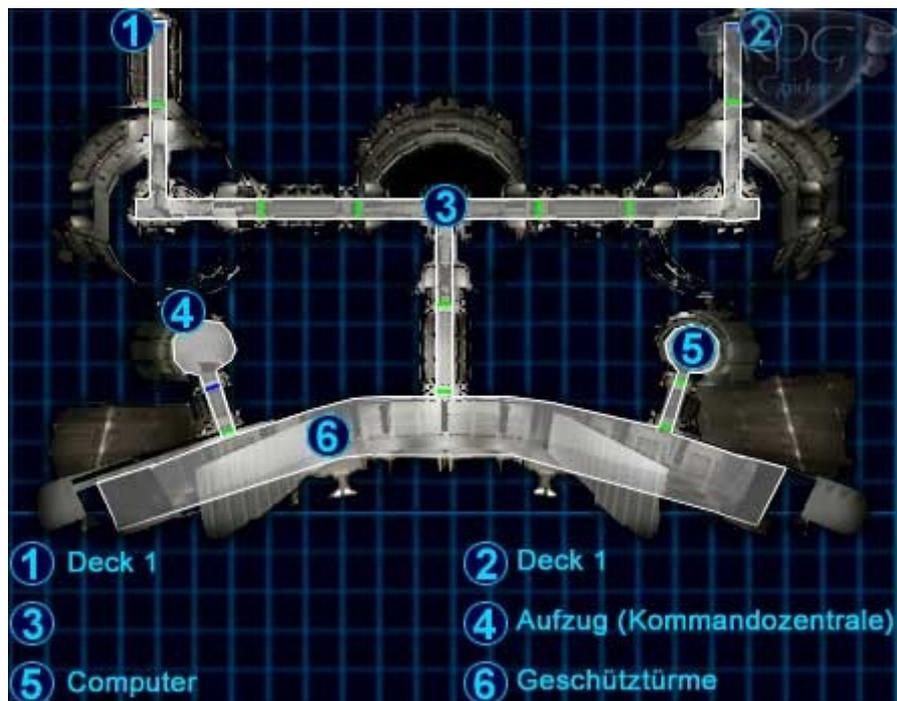
Unter Meister Vandars Kommando begleiten euch weitere Jedis auf das Deck der Sternenschmiede. Sie werden Augenblicklich von Dunklen Jedis attackiert. Ob ihr diese bekämpft, oder Meister Vandar den Job alleine erledigen lasst, liegt ganz bei euch.

Lauft durch die Tür am südlichen Ende des Hangars, in den ersten Korridor. In dem Moment, wo ihr die nächste Tür durchschreitet, folgt eine Zwischensequenz, in der Darth Malak alle auf der Station befindlichen Droiden zu euch beordert. Kaum habt ihr dieses wahrgenommen, stehen selbige bereits vor euch. Der erste Kampf sollte noch nicht sonderlich schwer sein.

Der Rückweg ist abgeschnitten und der Weg vor euch liegt ganz in eurer Hand. Ob ihr von hier aus nach Osten oder Westen geht, ist vollkommen egal. Beide Wege führen zum 2. Deck und auf beiden Seiten kommen die gleichen Angriffswellen auf euch zu. Während ihr euch einer der seitlichen Türen (4) nähert, beschießen die Droiden auf der anderen Seite diese, wodurch sie explodieren und ihr leichten Schaden nimmt. Schnellt in den Raum und schaltet sie aus, nachdem ihr euch von dem Schock erholt habt.

Folgt dem Verlauf des Ganges und schlägt die kommenden Droidenarmeen zurück. Die übernächste Tür (5) lässt sich von hier aus problemlos öffnen. Seid ihr jedoch erst einmal hindurch, verschließt sie sich ebenfalls für immer. Während ihr die nächste Rampe hinab lauft, könnt ihr eine Gruppe Heller Jedis gegen Dunkle kämpfen sehen (6). Die Guten sind den Bösen in kürzester Zeit unterlegen. Für euch führt es dennoch zu einem Vorteil, da ihr Rivalen bereits gut angekratzt sind. Erledigt den Rest und vergesst nicht die Überreste zu durchsuchen, da sie einen Nextor Kristall bei sich tragen. Welchen der beiden, nach Süden verlaufenden Wege, ihr wählt ist wiederum egal. Beide münden auf das [2. Deck](#), wo sie erneut zusammentreffen und am Ende beider erwarten euch weitere Dunkle Jedis.

Deck 2



Das 2. Deck ist das vermutlich schwerste Areal des Spiels. Es scheint aus einem einzigem großen Auslöser für neue Angriffswellen zu bestehen. Wann immer ihr euch bewegt, stürmen neue Dunkle Jedis oder Droiden auf euch ein. Tut euch selbst einen Gefallen und schaut nicht zurück. Wenn ihr euch umdreht, um einen Gegner zu bekämpfen, der etwas zurück liegt, kommen aus seiner Richtung nur noch mehr. Prescht stattdessen zielstrebig voran.

Euer erstes Ziel ist der Computerraum im Südosten der Karte (5). Mit ihm könnt ihr die Geschütztürme des breiten Ganges davor (6) aus-, den Fahrstuhl einschalten und letztlich eure eigenen Roben herstellen! Sofern ihr genug Computersonden dabei habt, könnt ihr euch als guter Jedi Sternenschmieden Roben, oder als böser Jedi Darth Revan's Roben erstellen lassen. Nachdem ihr sie habt herstellen lassen, liegen sie im Replikator (im Osten des Raumes). Achtet darauf, dass ihr für diese Aktionen ggf. den Kampfmodus ausschalten müsst. Die Roben können jedoch nur absolut gute oder böse Jedis tragen. Solltet ihr euch für einen neutralen Charakter entschieden haben, zieht ihr hier leider den Kürzeren.

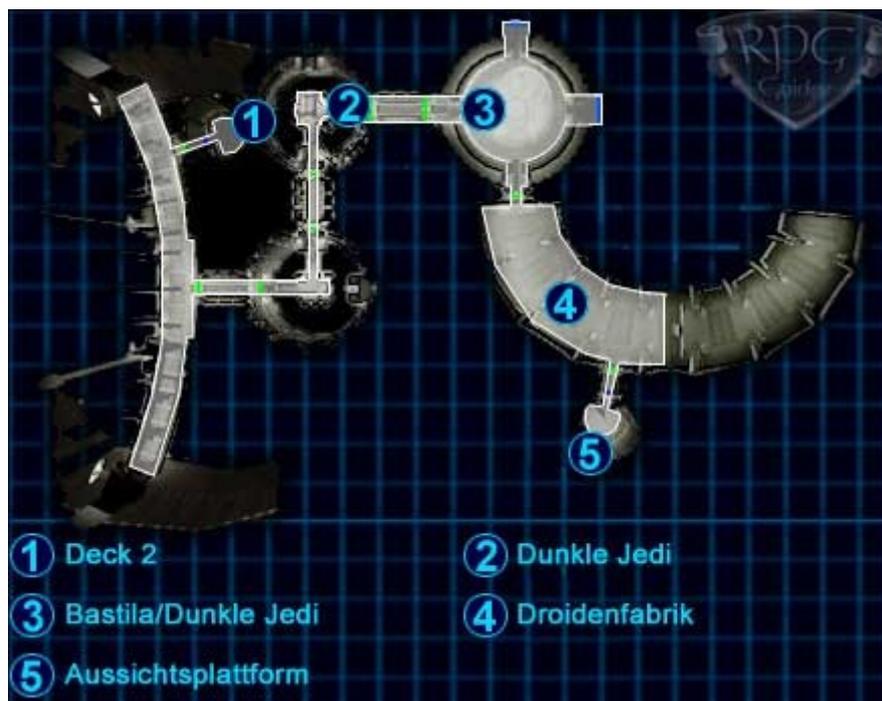
Beim Vorschlag fürs Voranschreiten auf dieser Karte ist der offene und gemächliche Kampf. D.h. lass die Feinde an euch herankommen. Nähert euch ihnen nicht direkt sondern wartet ab.

Andernfalls ruft ihr schnell mal die nächste Welle mit auf den Plan. Habt ihr eine Welle besiegt, dann speichert kurz ab! Nichts ist ärgerlicher als eine Viertelstunde zu Kämpfen und dann zu sterben, ohne gespeichert zu haben. Es mag auf den ersten Blick nicht so erscheinen, aber die Gegnerzahlen sind in der Tat begrenzt. Wenn ihr also immer nur ein paar Meter voran geht, könnt ihr euch alle Gruppen einzeln vornehmen. Dennoch ist ihre Stärke nicht zu unterschätzen. Schilde, Stimulatoren u.ä. sollten immer im Einsatz sein.

Diverse Besucher des Forums berichten außerdem, dass es möglich sei, den letzten Gang (6) ohne stundenlange Schlägereien zu bestreiten. Demnach ist es möglich, den letzten Gang mit einem einzigen Charakter zu schaffen. Vergesst eure Gruppenmitglieder, schaltet Schilde und vor allem Machtimmunität und Meistergeschwindigkeit für diesen einen Charakter ein, rennt zum Computer (5) und anschließend zum Fahrstuhl (6). Diesen könnt ihr in dem Augenblick zwar nicht verwenden, weil die anderen Gruppenmitglieder nicht in der Nähe sind. Aber mit etwas Geduld kommen diese angeblich nach, sobald sie das erste mal gestorben und wieder auferstanden sind.

Auf welchem Wege ihr die Etage auch immer meistern mögt, verlasst sie mit dem Aufzug im Südwesten zum [Kommandodeck](#).

Kommandozentrale



Im Fahrstuhl habt ihr endlich Zeit euch zu heilen und auf die nächste Schlacht vorzubereiten. Glücklicherweise liegt das Schlimmste bereits hinter euch. Die Gegnermassen auf diesem Deck sind zwar ähnlich schlimm, aber der Weg zum Ziel ist deutlich kürzer. Wenn ihr den Raum mit Bastila oder den Dunklen Jedi (3) erreicht habt, trennen euch nur noch zwei Kämpfe vom Ende des Spiels.

Der entscheidende Vorteil, im Gegensatz zum vorherigen Deck, liegt jedoch darin, dass ihr eure Partymitglieder nicht braucht. Wenn ihr weit genug gekommen seid, folgt eine Sequenz, die sie unabhängig von ihrem bisherigem Aufenthaltsort, an eure Seite teleportiert. Was bedeutet, dass ihr die zuvor beschriebene Technik (Machtimmunität/Meistergeschwindigkeit) auf alle Fälle benutzen könnt, um ans Ziel zu gelangen. Falls euch aber immer noch nach Kämpfen ist, könnt ihr aber gerne jeden Gegner niederstrecken, der euch vors Laserschwert tritt.

Punkt 2 ist die letzte Verteidigungslinie des Gegners. Hier erwarten euch drei Dunkle Jedi. Wenn ihr sie beseitigt habt und die Tür durchschreitet, folgt eine Zwischensequenz, die je nach Gesinnung variiert:

Heller Pfad:

Als heller Charakter steht ihr jetzt Bastila gegenüber (3), die der Dunklen Seite verfallen ist. Sagt ihr: "Ich werde Euch niemals aufgeben, Bastila. Ich weiß, dass Ihr noch immer gerettet werden könnt." Daraufhin friert sie eure Begleiter ein und geht zum Angriff über. Aktiviert eure üblichen Verteidigungsmechanismen und bringt ihre Trefferpunkte bis zur Todesgrenze herunter. Sie leitet sodann ein neues Gespräch ein, bei dem ich die folgenden Sätze vorschlage:

- Ihr seid von der Dunklen Seite verschlungen worden, Bastila. Könnt Ihr nicht sehen, dass Euch das zerstört?
- Malak wird niemals zulassen, dass Ihr so mächtig werdet. Er wird Euch zuvor töten.
- Ihr verdammt Euch selbst zu einem ewigen Kreislauf aus Tod und Verrat.

Es folgt ein zweiter Kampf. Da fragt man sich doch, wo sie die Trefferpunkte wieder her hat!?! Nun gut, ihr wisst sicherlich was zu tun ist. Ist die kritische Masse erreicht, folgt wieder eine kurze Konversation:

- Meine Stärke verlässt mich nicht, Bastila. Die Dunkle Seite führt Euch in die Irre.

Da sie immer noch nicht genug hat, gibt es einen dritten Kampf. Habt ihr Bastilas Trefferpunkte ein letztes mal reduziert, so folgt ein längeres Gespräch:

- Jetzt könnt Ihr erkennen, dass die Dunkle Seite nicht so stark ist wie die Helle Seite.
- Ich könnte Euch niemals vernichten, Bastila.
- Ihr könnt Euch von der Dunklen Seite lösen, Bastila. Kehrt zur Hellen Seite zurück.
- [Überredung] Denkt an den Jedi-Kodex, Bastila. Er kann Euch helfen.
- [Überreden] Blickt in Euer Herz, Bastila, und Ihr werdet das Licht sehen.
- Helft uns, die Sith zu besiegen, Bastila. Dadurch tut Ihr Buße für alles, was Ihr getan habt.
- Ich vertraue Euch genug, um mich nicht gegen einen Angriff von Euch zu verteidigen.
- Das werdet Ihr nicht tun, Bastila! Ich weiß, dass Ihr in Wahrheit noch immer der Hellen Seite dient.
- Ich liebe Euch, Bastila.
- Ihr habt keine Angst mehr zu lieben?
- Ihr könntet Eure Kampfmeditation verwenden, um die Flotte der Republik zu unterstützen.

Anmerkung: Die obigen Textpassagen passen natürlich nur, wenn ihr einen guten, männlichen Charakter spielt. Bei einem weiblichem zieht die Liebesnummer nicht.

Da Bastila nun wieder auf den richtigen Pfaden wandelt, bleibt euch noch eine Aufgabe zu erledigen: Die Vernichtung Darth Malaks!

Dunkler Pfad:

Als Dunkler Jedi habt ihr es weitaus einfacher. Es erwarten euch lediglich 3 Dunkle Jedi in diesem Raum. Sie sind etwas stärker, als das Empfangskomitee des Vorzimmers. Jedoch bei weitem keine so große Hürde wie der Kampf gegen Bastila.

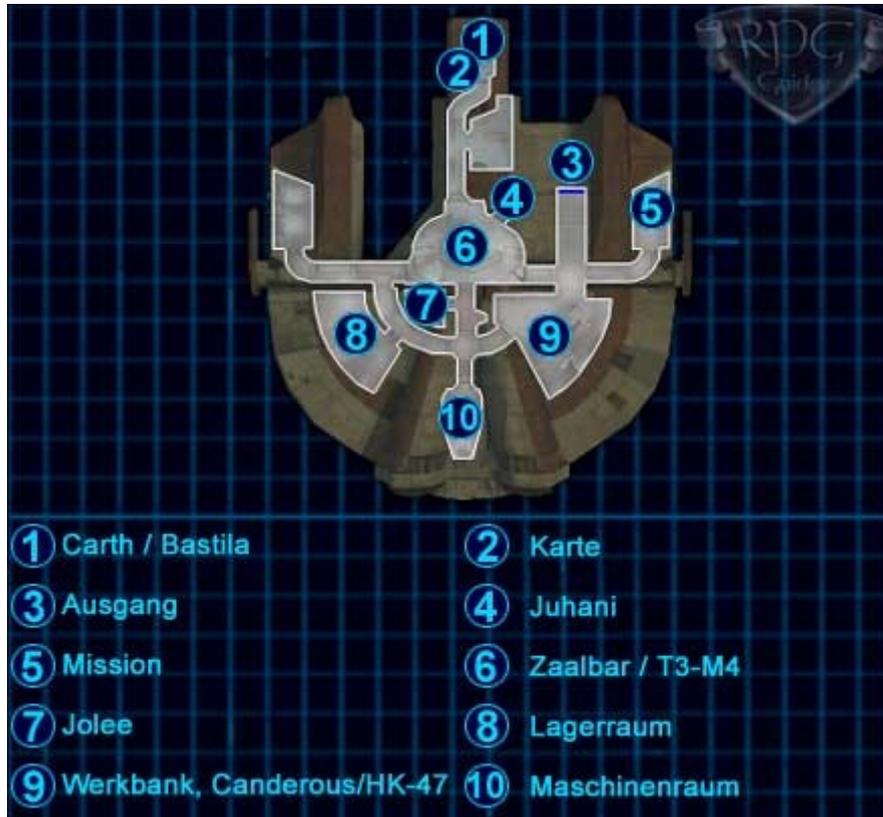
Passiert den südlichen Ausgang des Raumes zur Droidenfabrik (4) und dort wiederum zum Aufzug am südwestlichen Ende (5). Wie ihr euch der Tür nähert, erscheint eine Zwischensequenz mit Darth Malak. Es ist an dieser Stelle relativ egal, was ihr noch zu ihm sagt, aber falls ihr euch für nichts entscheiden könnt, wählt die folgenden Worte:

- Ihr seid es, der nicht entkommen kann, Malak. Ergibt Euch, und vielleicht werden die Jedi Gnade walten lassen.
- Ich wurde aus der Dunkelheit errettet, Malak. Ihr könnt ebenfalls gerettet werden, wenn Ihr das wünscht.

Darth Malak zieht sich daraufhin zurück und lässt euch mit einem schier endlosen Schwarm Droiden zurück. Ihr könntet Stundenlang gegen eine Welle nach der anderen antreten und sie würden nicht weniger werden. Auf den ersten Blick scheint sich rein gar nichts zu ändern, wenn ihr einen Droiden tötet. Die dazu passende Fabrik A, B, C, D, E oder F fertigt im Handumdrehen einen neuen. Eine Kleinigkeit ändert sich dennoch. Mit jedem Droiden, den ihr zerstört, entsteht in dem Container neben der jeweiligen Fabrik eine Computersonde. Mit 8 Computersonden könnt ihr euch wiederum in den Computer der jeweiligen Maschine hacken (steht ebenfalls rechts daneben). Ihr müsst vorher lediglich den Kampfmodus verlassen (Taste B an der Xbox). Auf diese Weise könnt ihr die Fabriken abschalten oder sie sogar umprogrammieren und Droiden für euch herstellen lassen. Sobald ihr alle Terminals umprogrammiert habt, öffnet sich die Aufzugtür (5) und ihr könnt endlich zur [Aussichtsplattform](#) fahren.

Ebon Hawk Quests

Quest 1: Ein blinder Passagier



Als ihr Dantooine verlassen wollt, informiert euch Zaalbar an Board der Ebon Hawk, dass etwas im Lagerraum nicht stimmt. Fragt ihn, was genau er damit meint und lauft anschließend selbst dort hin, um euch die Angelegenheit genauer anzusehen. Untersucht die Vorräte gründlich und lauft dann wiederum in eine andere Sektion des Schiffes. Dabei solltet euch das Spiel melden, dass ihr Schritte hinter euch gehört habt. Setzt euren Lauf so lange fort, bis ihr die Meldung bekommt, dass ihr Geräusche aus dem Lagerraum hört. Begebt euch entsprechend dort hin. Wo ihr nun auf ein kleines Mädchen trifft.

Dunkler Pfad:

Wenn ihr euch der dunklen Seite verschworen habt, kann diese Quest in Windeseile beendet sein. Denn ihr müsst Sasha lediglich zu verstehen geben, dass sie auf der Stelle von eurem Schiff verschwinden soll. Sie wird daraufhin wegrennen und die Quest ist gelöst.

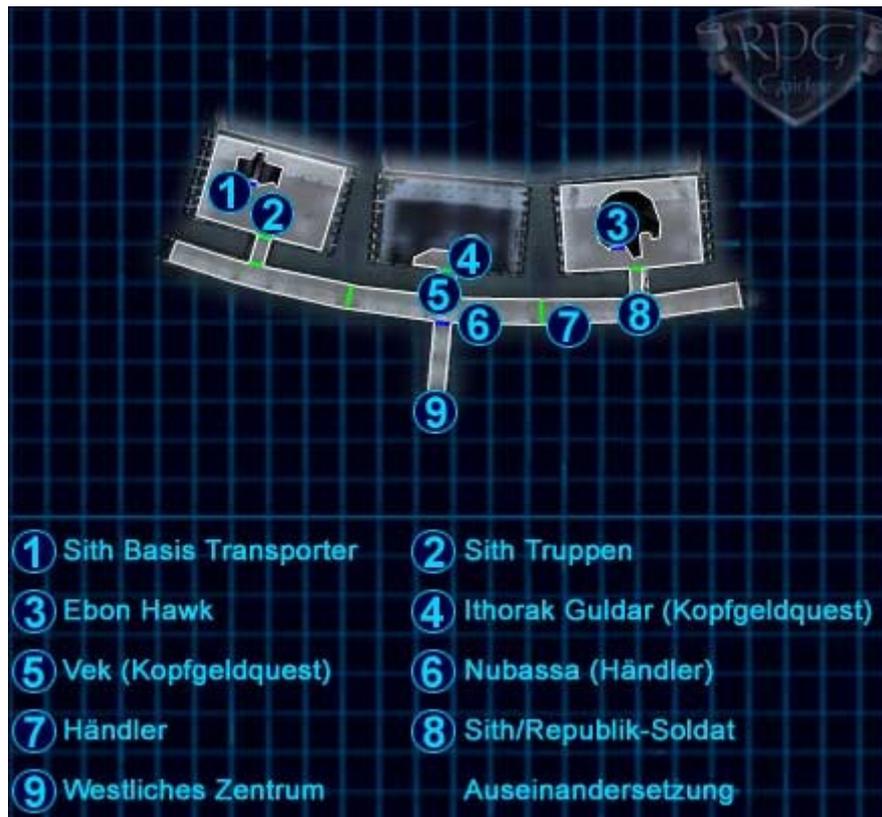
Selbstverständlich bekommt ihr für die Tat Dunkle Macht Punkte. Ihr könnt sogar noch mehr dieser einheimsen, wenn ihr schnell genug seid! Denn wenn ihr Sasha beim Wegrennen noch mal anspricht und abermals vom Schiff verweist, bekommt ihr wiederum DM Punkte. Dieses könnt ihr so oft wiederholen, wie ihr wollt (wenn ihr schnell genug seid).

Heller Pfad:

Beruhigt das Mädchen und fragt sie woher sie kommt. Unglücklicherweise spricht sie nur sehr unverständliches Mandalorianisch, wodurch das Gespräch zu wenig führt. Sprecht sie erneut an und versucht ihre Sprache zu erlernen, bzw. euch verständlich zu machen. Das kann eine recht langwierige Unterhaltung werden. Also übt euch in Geduld. Nachdem ihr die Sprache halbwegs erlernt habt, könnt ihr zumindest ihren Heimatplaneten, Dantooine, in Erfahrung bringen.

Fliegt zurück nach Dantooine und sucht dort Lur Arka Sulas (6) auf dem Landedeck der Jedi Enklave auf. Erzählt ihm von Sasha und gestattet ihm, an Board zu gehen und sie heraus zu holen. Zur Belohnung erhaltet ihr Helle Macht Punkte und 310 Erfahrungspunkte. Falls ihr eine Belohnung von Lur Arka Sulas fordert, damit er sie holen darf, bekommt ihr außerdem Dunkle Macht Punkte und 100 Credits.

Quest 2: Ärger mit den Gizka



Am Raumhafen von Tatooine kommt ihr nicht umher Jor Ul Kurax in die Arme zu laufen. Er informiert euch darüber, dass die Ladung an Board eures Schiffes gebracht wurde. Was sich zunächst Vorteilhaft anhört, wird schnell zu einer Plage. Denn die Ladung sind kleine Tierchen Namens Gizka. Sie ihr feststellen müsst, vermehren sie sich im Handumdrehen. Totschlagen bringt bei ihnen kaum etwas. Leider weigert sich Jor strickt, die Ladung wieder zurück zu nehmen und somit liegt es an euch, sie wieder los zu werden.

Hierzu gibt es zwei Lösungsansätze:

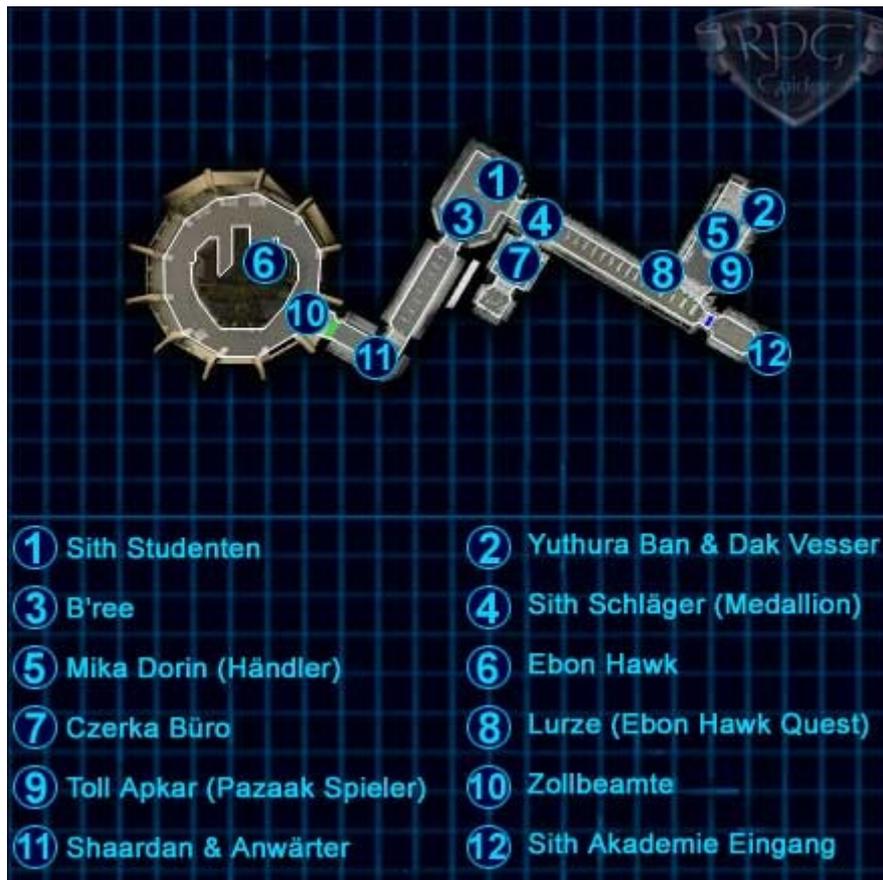
- **Vergiften**

Auf Tatooine gibt es mindestens zwei Orte, an denen ihr "Gizka Gift" kaufen könnt: Der Händler, Mic'Tunan'Jus (3), direkt am Raumhafen hat es in seinem Sortiment und auch der Barkeeper der örtlichen Cantina, Junix Nard (4), verkauft es euch für 350 Credits. Wieder an Board der Ebon Hawk, braucht ihr es lediglich einem Gizka verabreichen. Er verbreitet es genau so schnell wie die Gizka sich selbst. Zur Belohnung erhaltet ihr 560 XP.

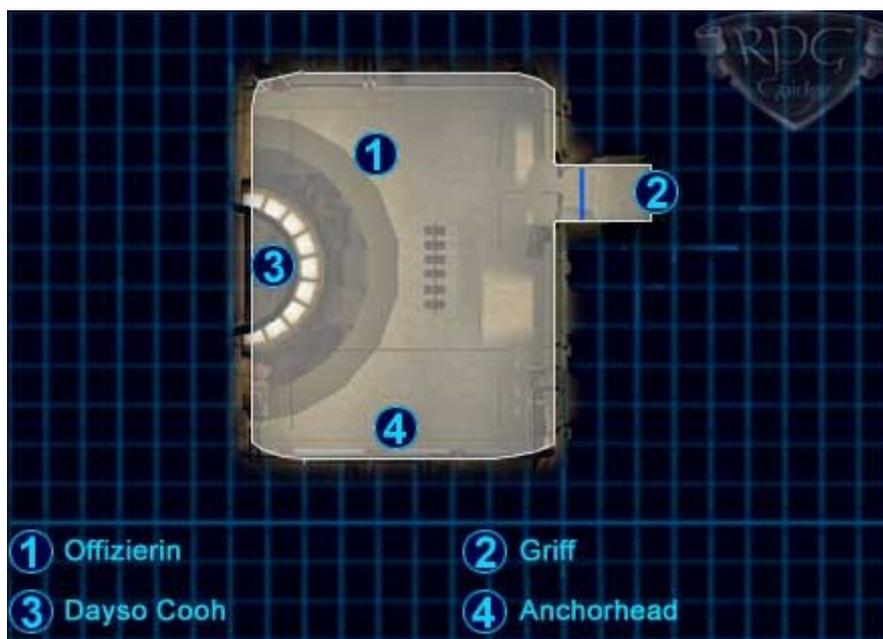
- **Verkaufen**

Der Händler am Raumhafen von Manaan, Nubassa, ist an exotischen Tieren interessiert. Gizkas sind seiner Meinung nach zwar nicht sonderlich exotisch, aber mit etwas Überredungskunst, nimmt er euch sie trotzdem ab. Wenn ihr gut genug seid, zahlt er euch sogar 100 Credits dafür! Andernfalls berechnet er euch diese.

Quest 3: Unerledigte Geschäfte



Hierbei handelt es sich um zwei Quests, die beide von Lurze (8) in Dreshdae auf Korriban ausgehen. Wenn ihr ihn ansprecht, beschwert er sich über eine Lieferung, die nie angekommen ist. Sofern ihr euch interessiert zeigt, verrät er euch den Zugangscode "Red-47" zu einem Versteck im Lagerraum eures Schiffes.



Begeht entsprechend zurück zur Ebon Hawk und sucht den rechten Teil des Lagerraumes auf. Hinter den Fässern an der Wand findet ihr das Versteck (Sektor). Gebt den genannten Code ein und es öffnet sich. Nehmt die Gewürze an euch und bringt sie zurück zu Lurze. Er zahlt euch dafür 1000 Credits (1500 mit Überreden) und 500 XP. Im Anschluss daran, bietet er euch die 2. Quest an.

Lurze bittet euch eine mysteriöse Kiste zu Motta dem Hutten auf Tatooine zu liefern. Wie beschrieben, findet ihr ihn in der Swoop-Registrierung auf Tatooine. Er nimmt euch die Kiste ohne weitere Fragen ab und zahlt euch 2.000 Credits (oder mehr) dafür.

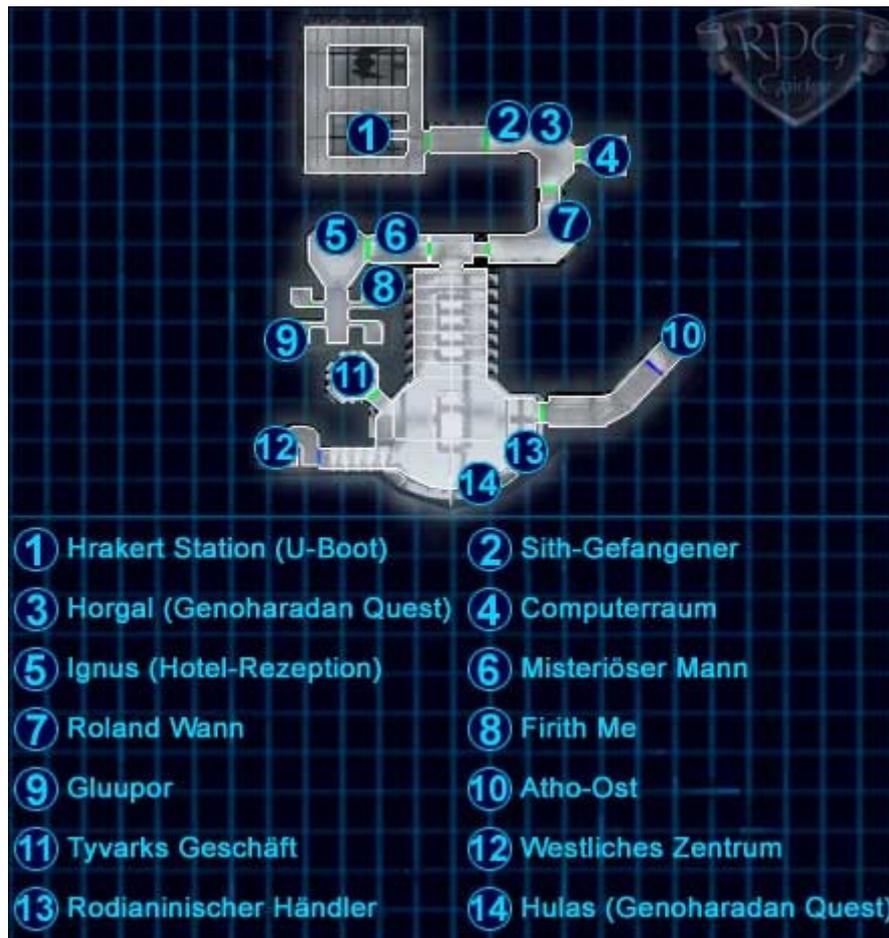
Genoharadan - Kopfgeldjänergilde

Diese Sidequest ist einzig und allein der Dunklen Seite vorbestimmt. Die Genoharadan sind eine geheime Kopfgeldjägerorganisation und somit beschert euch jeder Auftrag Dunkle Macht Punkte!

Damit die Quest beginnen kann, müsst ihr zunächst Calo Nord getötet haben. Im Anschluss an diese Tat müsst ihr einen entsprechenden Auslöserpunkt auf selbigem Planeten passieren, um Senni Vek zu begegnen. Solltet ihr Calo auf Tatooine begegnet sein, so trifft ihr Senni im Südwesten Anchorheads (9). Lauerte Calo hingegen auf dem Waldboden Kashyyyks, so wartet Senni im Nordwesten der großen Promenade (6) auf euch. Wo auch immer ihr ihn trifft, rät er euch, alleine Hulas auf Metaan aufzusuchen. Tut wie euch geheißen und fliegt nach Metaan.

Im Südwesten des östlichen Zentrums (14) wartet Hulas wie angekündigt auf euch. Wie von Senni angeraten, solltet ihr ihn aber nicht mit Begleitung ansprechen. Er würde sich lediglich dumm stellen. Entlasst also eure Gruppenmitglieder und redet mit Hulas. Er gibt euch daraufhin eine kurze Einleitung zum Einsatzgebiet der Genoharadan. Nachdem er euch von den ersten Belohnungen erzählt hat, stellt er euch zwei mögliche erste Opfer zur Auswahl: Lorgan (auf der gleichen Karte (3)) und Zuulan Sentar (auf Dantooine). Zur Aufnahme in die Kopfgeldjänergilde braucht ihr selbstverständlich nur einen der beiden erledigen. Falls es euch nach Erfahrungspunkten und Belohnungen gelüstet, könnt ihr natürlich beide töten.

Lorgal, Östliches Zentrum, Manaan



Lorgal's Standort (3) habt ihr vermutlich zuvor schon einmal besucht. Nur mit dem Unterschied, dass die Energiezelle bislang leer war. Nun wartet er darin auf seinen Tod. Welcher die zweifellos einfachste Genoharadan Aufgabe sein dürfte. Aktiviert einfach das Kontrollpult zu seiner rechten und programmiert es mit ein paar Computersonden dazu Lorgal umzubringen. Für diese Tat erhaltet ihr 170 XP und Dunkle Macht Punkte. Zurück bei Hulas bekommt ihr die versprochene Genoharadan Giftklinge und weitere 500 Erfahrungspunkte.

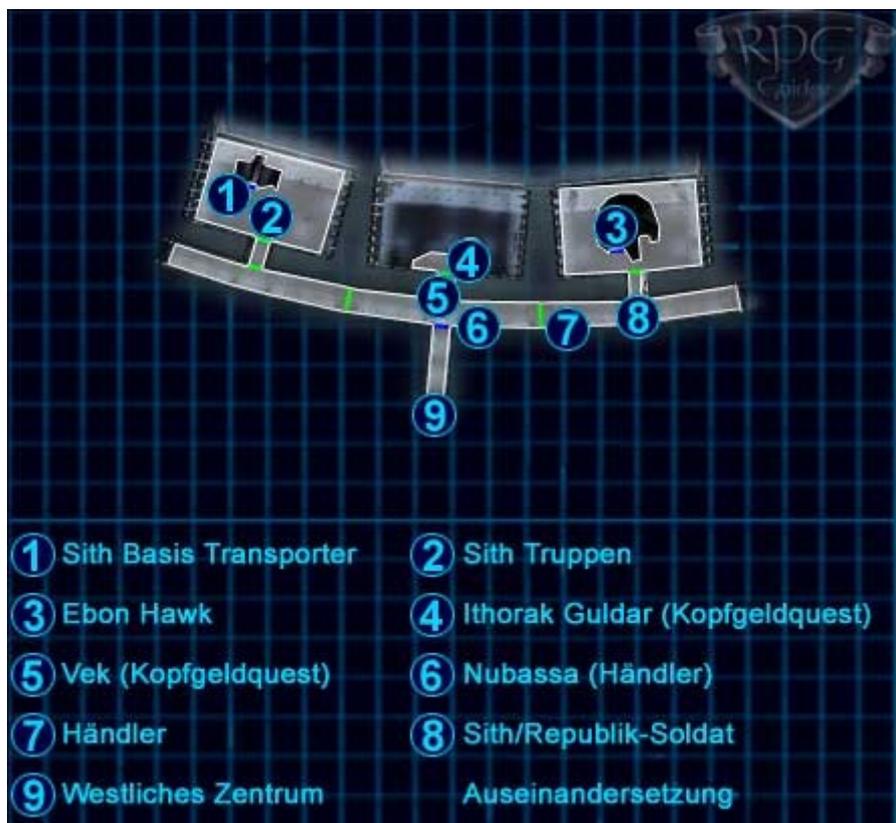
Zuulan Sentar, Matale Anwesen, Dantooine



Zuulans Speeder steht östlich vom Anwesen der Matales auf Dantooine. Euch stehen zwei Möglichkeiten offen, Zuulans Aufmerksamkeit zu erregen. Ihr könnt entweder die Alarmanlage seines Speeders aktivieren, oder ganz einfach eine Splittermine daran befestigen. Bei letzterer Wahl dürft ihr mit ansehen, wie Zuulan sich mit Droidengefolge dem Speeder nähert und weggeblasen wird (Dunkle Macht Punkte). Die erstere Möglichkeit hingegen ruft Zuulan ins Freie. Wo er eine Unterhaltung mit euch anfängt. So bietet sich die Chance ihn für 200 Credits ziehen zu lassen. Selbstverständlich müsst ihr dann auf Hulas Belohnung verzichten. Da ihr das als Kopfgeldjäger aber sicherlich nicht wollt, solltet ihr Zuulan angreifen (Dunkle Macht Punkte). Wie bei Lorgal erhaltet ihr auch hierfür eine 500 XP Belohnung und den Genoharadan Blaster.

Nachdem ihr die Aufnahmeprüfung bestanden habt, gibt euch Hulas 3 weitere Mordaufträge:

Ithorak Guldar, Ladebucht, Manaan



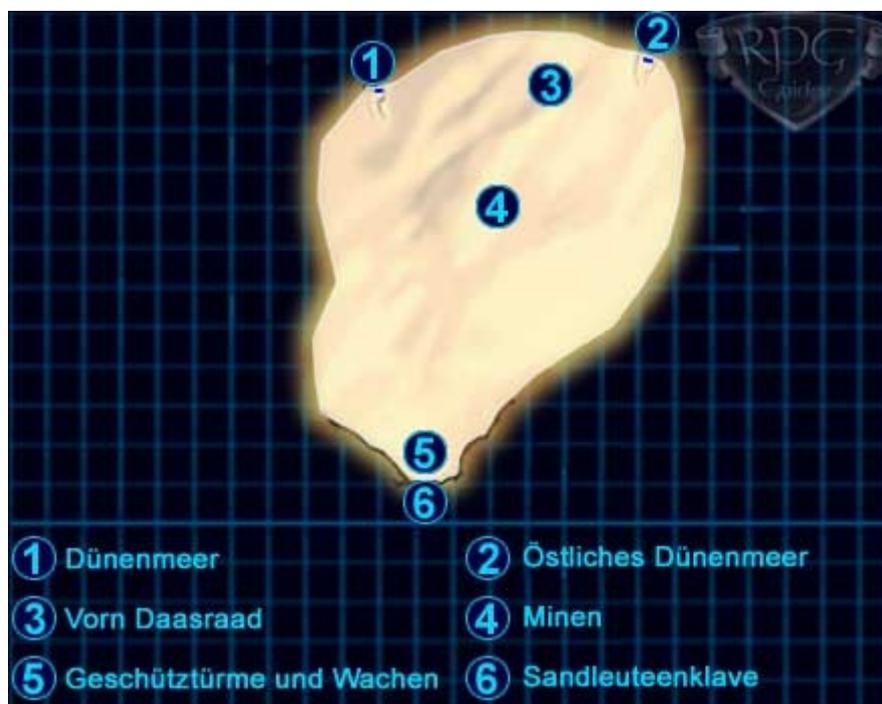
Auf Ithorak trefft ihr in der Ladebucht (4) von Manaan. Das Treffen mit ihm müsst ihr aber zunächst erst einmal arrangieren. Lauft hinüber zur Swoop-Registrierung in Ost-Atho. Dort

trefft ihr einen Twi'lek namens Vek (8). Sagt diesem, dass ihr einen anonymen Käufer repräsentiert und ein treffen mit Ithorak wünscht. Wie ihm geheißen, organisiert er das Treffen an den Docks (4). Vek nimmt euch vor der Verladebucht in Empfang (5). Wo euch diverse Möglichkeiten offen stehen:

- Ihr folgt Vek ganz normal in die Bucht. Ithorak findet wenige Sekunden später heraus, dass ihr nicht der seid, der ihr vorgebt zu sein und alle greifen euch daraufhin an.
- Ihr fragt Vek nach seinem Verhältnis zu Ithorak. Anschließend könnt ihr ihn mit Geld (500 Credits) oder Macht dazu überreden die Docks zu verlassen. Nun könnt ihr zur Unterstützung auch noch die Droiden umprogrammieren und mit in den Hangar nehmen.

Auf welche Weise ihr Ithorak auch getötet haben mögt, Hulas gibt euch 1.000 XP und die Genoharadan Stärkehandschuhe dafür.

Vorn Daasraad, Territorium der Sandleute, Tatooine:



Von Vorn findet ihr Anfangs nur wieder seinen Speeder im Territorium der Sandleute (3). Wenn ihr euch diesem nähert, werdet ihr von Vorns Angriffsdroiden unter Beschuss genommen. Sobald er gefallen ist habt ihr wiederum 2 Möglichkeiten Vorn zu bezwingen:

- Ihr programmiert seinen Droiden um, damit er Vorn aufspürt und bekämpft. So gelangt ihr an Vorns Standpunkt und bekommt zudem noch Unterstützung im Kampf. Dieses beschert euch 340 XP plus 600 XP für Vorns Tod und natürlich die obligatorischen Dunkle Macht Punkte.
- Die andere Möglichkeit besteht wiederum darin, eine Splittermine an Vorns Speeder anzubringen und auf ihn zu warten. Im Gegensatz zu Zuulan bemerkt er die Mine jedoch früh genug und hetzt seinen Droiden wiederum auf euch.

Kehrt zu Hulas zurück. Er übergibt euch für die Eliminierung 1.000 XP und den Genoharadan Tarnfeldgenerator.

Rulan Prolik, Obere Schattenlande, Kashyyyk:



Rulan ist ein Gestaltwandler und daher ein wenig schwieriger aufzuspüren. Wie von Hulas angedeutet, müsst ihr hierzu nach Kashyyyk fliegen und die Obere Schattenlande aufsuchen. Im Südwesten dieser findet ihr einen Wookieeleichnam (10). Bei diesem liegt ein Datapad. Welches erklärt, dass es sich bei dem Toten um Gararwaar handelt. Erstaunlicherweise behauptet der Wookiee etwas weiter südlich (11) in einem Gespräch aber Gararwaar zu sein. Wenn ihr ihn mit der Entdeckung konfrontiert, verwandelt er sich zunächst in Jolee und anschließend in einen Terentatek. Der augenblicklich zum Nahkampf über geht. Zu dritt dürfte er kein Problem darstellen. Erstaunlicherweise bekommt ihr für diesen Kampf jedoch weder Erfahrungspunkte noch irgend etwas anderes. Das hängt damit zusammen, dass Rulan noch nicht bezwungen ist! Der kleine Tach, der grade zu stiften versucht, ist in Wirklichkeit der Gestaltenwandler. Wie ihr selbst wisst, gibt es zahlreiche Tachs in den Schattenlanden. Wodurch es nicht unbedingt einfacher wird, Rulan wieder zu finden.

Lauft zurück zur letzten Kreuzung und nehmt von dort die nordöstliche Abzweigung. Am Ende dieser Sackgasse (5) trifft ihr auf ein ganzes Rudel Tachs. Einer von denen ist Rulan. Sprecht einfach jeden an und wählt in den Dialogoptionen den Angriff aus. Wenn ihr den richtigen erwischt habt, bekommt ihr 600 XP und Dunkle Macht Punkte. Wiederum zurück bei Hulas, erhaltet ihr weitere 1.000 XP und den Genoharadan Visor.



Sobald ihr alle 3 Aufträge erledigt habt, gesteht Hulas, dass er euch dazu benutzt hat die 3 Anführer der Genoharadan zu töten, damit er die Führung an sich reißen kann. Selbstverständlich könnt ihr ihm drohen, dass er damit nicht lebend davon kommt. Was er sich natürlich schon ausgemalt hat. Da ihr euch in der Öffentlichkeit Manaans nicht bekämpfen könnt, schlägt er euch ein Treffen (alleine) in der Wüste Tatooines vor. Macht nicht den Fehler und geht wirklich alleine zum Treffpunkt im Dünenmeer (2). Es sei denn ihr seid mindestens Stufe 16 und könnt mit euren Fähigkeiten wirklich gut umgehen. Denn, wie unschwer zu vermuten ist, hat Hulas das Treffen als Falle für euch geplant und rückt somit mit 6 Kumpanen an. Für Hulas Tod bekommt ihr 750 Erfahrungspunkte. In seinen Überresten findet ihr eine der besten leichten Rüstungen des Spiels und (RK 7, GES Bonus +5, Tarnung +4, GES +3) und 500 Credits. Sein Nachbar J'ane Khan hat eine weitere Genoharadan Giftklinge bei sich (falls ihr Lorgal nicht getötet habt). Der Rhodianer zu seiner anderen Flanke hat wiederum den Genoharadan Blaster bei sich, den ihr auch von Zuulan erhalten hättet. Das besiegelt die Genoharadan Kopfgeldjäger Sidequest.

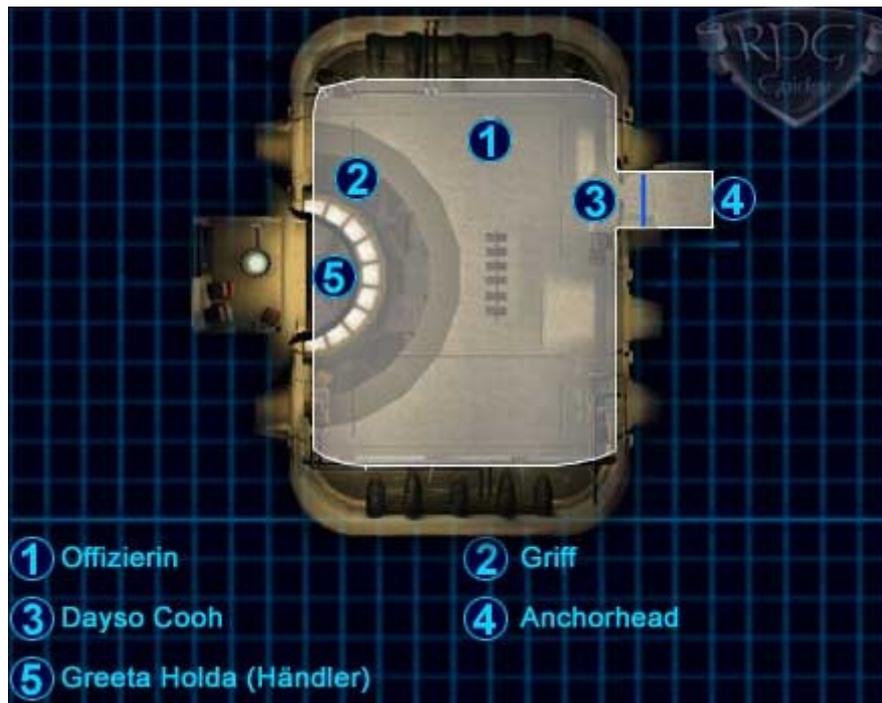
Missions Bruder

Ihr solltet diese Sidequests so früh wie möglich anfangen, da ihr sie sonst nicht mehr zu Ende bringen könnt! Denn falls ihr bereits die Sandleute Enklave auf Tatooine auf den Kopf gestellt habt, ist es euch unmöglich diese zu Ende zu führen. Des weiteren wird euch der Helle Pfad versperrt, wenn ihr die Czerka Wilderer auf Kashyyyk vertrieben und keine Tach-Drüsen übrig habt.



Sprecht Mission am Besten an, sobald sie sich euch in den Slums auf Taris angeschlossen hat. (Ihr könnt es aber auch zu einem späteren Zeitpunkt machen.) Befragt sie nach allem, was der Dialog zu bieten hat, eingeschlossen wie sie Zaalbar traf, wie sie überlebt hat usw. Vermutlich kurz vor Ende des Gesprächs erwähnt sie kurz ihren Bruder, Griff. Sträubt sich in dem Augenblick jedoch darüber zu reden.

Sobald Mission das nächste mal mit euch reden will, sprecht sie auf ihren Bruder an. Es scheint, als würde es sie verlegen machen, über ihn zu reden. Sie erzählt von ihren gemeinsamen Erlebnissen als blinde Passagiere und das er, trotz seiner eigenen Probleme, immer auf sie aufgepasst hat. Schließlich war er ihre Familie. Außerdem hat er ihr allerhand beigebracht. Wie z.B. in Computersysteme zu hacken und Türen zu knacken. Stimmt ihr zu, dass es nützliche Fähigkeiten sind und fragt sie, warum er sie verlassen hat. Sie beschuldigt daraufhin eine Person namens Lena. Wird aber lediglich ärgerlich, wenn ihr sie weiter nach Lena befragt. Lasst sie also für den Moment in Ruhe.

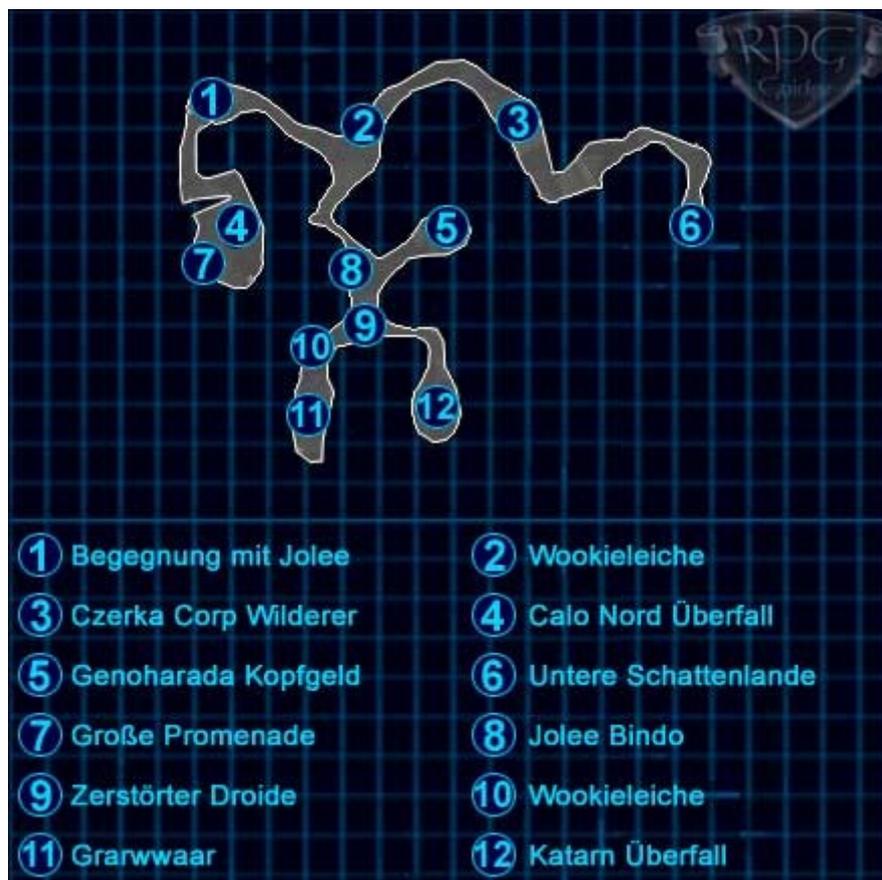


Fragt sie erneut nach ihrem Bruder, wenn sie wieder mit euch sprechen möchte. Sie wird sich zunächst für ihr vorheriges Verhalten entschuldigen. Es regt sie immer etwas auf, wenn sie über Lena nachdenken muss. Fragt sie also, warum sie Lena so sehr hasst. Sie erzählt daraufhin, dass Lena eine exotische Tänzerin war, die sich an die adeligen auf Taris gewöhnt hat. Griff konnte ihr leider nie den Lebensstil bieten, den sie gewohnt war. Doch statt ihn abzuservieren, hielt sie die Beziehung aufrecht, weil sie scheinbar hoffte, dass der große Zahntag eines Tages kommen würde. Ein paar Monate später verließen Lena und Griff Taris, um ihr Glück wo anders zu suchen und kehrten bis heute nicht zurück. Seither beschuldigt Mission Lena, Griff dazu gebracht zu haben Mission zu vergessen. In der Hoffnung mit eurer Hilfe ihren Bruder wiederzufinden, hat sie sich der Gruppe angeschlossen.

An diesem Punkt solltet ihr den Ebon Hawk besitzen und mit Mission in der Gruppe selbigen verlassen (möglicherweise klappt dieses nur auf Dantooine). Als ihr die Rampe hinab klettert läuft ihr Lena in die Arme. Mission ist sichtlich überrascht, sie zu sehen und fragt umgehend nach ihrem Bruder. Lena berichtet daraufhin, dass sie sich, wenige Monate nachdem sie Taris verlassen haben, getrennt haben, da er den Ärger förmlich anzieht. Mission verteidigt folglich ihren Bruder, was Lena sehr überrascht. Meldet euch zu Wort und beschuldigt Lena, dass sie Griff schließlich Mission weggenommen hätte. Lena behauptet daraufhin, es wäre genau umgekehrt gewesen und sie hätte versucht Griff zu überreden, Mission mit zu nehmen. Doch eben er war es, der Mission nicht dabei haben wollte, weil sie ihn nur aufhielt. Fragt sie, warum ihr und Mission ihr glauben solltet. Sie beantwortet dieses mit der Gegenfrage, weshalb Griff Mission nicht gesagt habe, wo er hin reise? Weiterhin berichtet sie, dass Griff sie für alle seine Probleme verantwortlich gemacht hat, nachdem ihr das Geld ausgegangen ist. Fragt sie zum Abschluss, wo Griff sich aufhält. So erfahrt ihr, von seiner Arbeit für die Czerka Corp. auf Tatooine.

Sucht das Czerka Corp. Büro auf, sobald ihr euch auf Tatooine eingefunden habt. Fragt die Protokolloffizieren nach Missions Bruder. Sie behauptet daraufhin nie einen "Griff" auf der Gehaltsliste gehabt zu haben. Überredet sie und sie wird euch von seinen Arbeitsgewohnheiten erzählen: Täuscht ständig Verletzungen vor, bessert seine Arbeitszeiten auf, schläft während der Arbeit und stiehlt sogar. Fragt sie, ob sie ihn gefeuert habe. Schweren Herzens verneint sie es, da sie dringend Arbeiter benötigen. Es wäre jedoch besser für ihn

gewesen, wenn er gefeuert worden wäre. Denn dann hätten ihn die Sandleute nicht gefangen nehmen können. Bittet sie, das genauer zu erläutern. Sie erzählt daraufhin von einem Überfall der Sandleute und das die Suche eingestellt wurde, da sie zu kostenintensiv war. Stattdessen haben sie ein Kopfgeld auf die Sandleute ausgesetzt, um deren Anzahl zu senken. Doch das Schicksal von Griff kann sie nicht näher erläutern. Zumindest wurde seine Leiche nie gefunden.



Dunkler Pfad:

Im Verlaufe des Hauptgeschichtsstrangs müsst ihr in die [Sandleute-Enklave auf Tatoonie](#) eindringen. Auf welchem Wege (ob mit Gewalt oder friedlich) ihr dieses tut, ist für die Lösung dieser Quest irrelevant. Auf beiden Wegen (ob ihr den Häuptling um Erlaubnis gefragt habt oder nicht) könnt ihr die Holztür im Osten der Enklave (3) öffnen. Hinter dieser erwartet euch Griff. Sobald ihr ihn ansprecht, fängt er an Lügen zu verbreiten. So behauptet er beispielsweise, dass er ein wichtiger Czerka Corp Mitarbeiter wäre und ihr eine große Belohnung für seine Befreiung kassieren könntet. Ignoriert sie einfach und verrätet ihm, dass Mission mit euch reist. Fragt ihn anschließend, warum ihr ihn nicht einfach töten solltet. Bedroht ihn ein zweites mal und tötet ihn danach. Ihr erhaltet 40 XP und Dunkle Macht Punkte. Selbstverständlich könnt ihr ihn nicht umbringen, wenn Mission in eurem Dreiertrupp ist.

Es gibt außerdem einige andere Lösungswege die Dunkle Macht Punkte bringen und bei denen ihr sein Leben verschonen könnt. Lest dazu den hellen Pfad.

Heller Pfad:

Im Verlaufe des Hauptgeschichtsstrangs müsst ihr in die [Sandleute-Enklave auf Tatoonie](#) eindringen. Wenn ihr dort ebenfalls dem hellen Pfad folgt, benötigt ihr zunächst HK-47. Nachdem ihr dem Häuptling seine Feuchtigkeits-Vaporatoren übergeben habt, fragt ihn nach Griff. Er erzählt euch, dass seine Leute die reine Anwesenheit von Missions Bruder bereits als Verschmutzung ihres Landes ansehen und somit keinerlei Verwendung für ihn haben. Ihr dürft ihn dementsprechend gerne mitnehmen.

Öffnet die Tür zu seinem Gefängnis (3), im Osten der Enklave, und sprecht ihm. Er fängt sogleich wieder mit seinen Lügengeschichten an. So behauptet er beispielsweise, dass er ein wichtiger Czerka Corp Mitarbeiter wäre und ihr eine große Belohnung für seine Befreiung kassieren könntet. Falls ihr nun Mission in eurer Gruppe habt, unterbricht sie ihn, da er sie scheinbar gar nicht wiedererkennt. Sie fragt ihn, ob das, was Lena erzählt hat, der Wahrheit entspricht. Leider erfährt sie, dass Lena Recht hatte und Griff sie in der Tat auf Taris zurückgelassen hat. Sagt ihm, er sei frei und könne nach Anchorhead zurück rennen, wenn er euch um Hilfe bittet. Nett wie er ist, fragt er Mission natürlich vorher noch nach etwas Geld. Wofür er sich selbstverständlich eine Abfuhr einhandelt. Fragt ihn nach seinem weiteren Vorgehen und er bittet euch nach dem Geld. Ob ihr es ihm überlasst, oder nicht, liegt gänzlich bei euch. Ihr erhaltet weder einen Dank noch Helle Macht Punkte dafür. Anschließend erzählt er euch, von seinem Job bei Czerka (für Greeta) und das ihr ihn später dort antreffen könnt.

Wenn ihr Mission darauf ansprecht, wird sie behaupten, dass es sich ganz bestimmt um irgendwelche düsteren Machenschaften handeln muss. Kehrt zum Czerka Corp Büro in Anchorhead zurück und redet dort erneut mit Griff (2). Mission wird sich im Verlaufe des Gespräches weigern, irgendwas mit Griffs Plänen zu tun haben zu wollen. Daher bittet er euch und nicht seine Schwester um Hilfe. Fragt ihn also worum es geht. Er erzählt euch daraufhin, dass Tarisianisches Ale durch die kürzliche Zerstörung des Planeten sehr wertvoll geworden ist und er glücklicherweise das Rezept dafür kennt! Unglücklicherweise braucht sein "Geschäftspartner" zur Herstellung des Gebräus Tach-Drüsen. Welche Mann nur auf Kashyyyk finden kann. Natürlich wird dieser Griff die Beine brechen (oder schlimmeres) wenn er sie nicht beschafft. Antwortet ihm, was immer ihr wollt, da er euch die Quest ohnehin aufzwingt.

In einem Gespräch mit Mission, beteuert sie, dass sie recht hatte und das sie sich kaum vorstellen kann, dass Griff überhaupt ein derartiges Rezept kennt. Was sie an der Situation aber noch mehr aufregt, ist dass Griff es geschafft hat, sich mit der Exchange einzulassen. Am liebsten würde sie Griff in sein Verderben rennen lassen, auf das er zweifellos zu rennt.

Versucht sie zu beschwichtigen, dass sie ihm nicht einfach den Rücken zukehren kann. Sie wird daraufhin behaupten, dass er derjenige war, der ihr zuerst den Rücken zugewandt hat. Aber selbstverständlich möchte sie ihn nicht sterben sehen, sondern nur das er seine Lektion lernt. Überzeugt sie, dass niemand ihm diese Lektion lehren kann, sondern er sie selber lernen muss. Mission stimmt dem zu, in der Hoffnung, dass sich die Situation zum guten wendet, wenn ihr ihm die Tach-Drüsen beschafft. Für Missions neue Hoffnungen bekommt ihr Helle Macht Punkte.

Besorgt euch die Tach-Drüsen von den Czerka Corp Wilderern in den Oberen Schattenlanden von Kashyyyk. Falls ihr der dunklen Seite angehört, könnt ihr dort eine [Tach Jagd](#) veranstalten. Andernfalls findet ihr ein paar Tach-Drüsen in den Metallcontainern des Lagers.

Keht anschließend zu Griff auf Tatooine zurück und übergibt ihm die Drüsen kostenlos (Versuche Geld aus ihm heraus zu quetschen sind vergebens, da er keines hat). Falls Mission in eurer Gruppe ist - was sie sein sollte - wird sie ihn bitten, keine weiteren krummen Geschäfte mehr anzuleiern. Er verspricht ihr daraufhin alles wieder gut zu machen. Vorher pumpt er sich aber noch mal um Credits an! Wenn ihr euch weigert und ihn anschließend bedroht, erhaltet ihr Dunkle Macht Punkte. Ihr könnt auf die Drohung natürlich verzichten oder ihm die 200 Credits geben. Ich würde letzteres jedoch nicht empfehlen, da ihr keine Helle Macht Punkte oder ähnliches als Gegenleistung erhaltet.

Redet mit Mission über Griff und verlasst anschließend das Büro. Wenn ihr es danach wieder betretet ist Griff auf und davon. Wendet euch stattdessen Greeta (hinter der Theke) zu. Er hat eine Nachricht von Griff für euch. Wie Mission bereits vermutet hatte, hat er die Sache mit dem Ale versaut und ist erneut auf der Flucht. Er hat Greeta ebenfalls aufgetragen, Mission zu sagen, dass es ihm Leid tut. Ihr könnt ihn so viel ihr wollt nach Griffs Verbleib befragen, werdet aber nichts weiteres in Erfahrung bringen.

Sprecht mit Mission und schüchtert ihn anschließend ein paar mal ein, wenn ihr an Dunkle Macht Punkten interessiert seid. Oder seid nett zu Mission und erzählt ihr, dass sich Menschen immer noch verändern können und sie einen guten Einfluss auf ihn hatte.

Yavin Raumstation



Die Raustation im Orbit Yavins, ist nur in der PC Version und dem Xbox Live Update verfügbar! Ihr könnt sie als Ziel auswählen, nachdem ihr mit dem Segen des Jedi Rates von Dantooine gestartet seid. Suvam Tan, seines Zeichens Händler, (3) ist der einzige NSC an Board der Station. Bereits beim ersten Besuch der Station hat er ein erstklassiges Angebot. Richtig interessant wird es aber erst später, denn er stockt dieses im Spielverlauf 2 mal auf. Beim letzten mal gesellen sich u.a. zwei einmalige Laserschwertkristalle (20.000 und 25.000 Credits) hinzu, welche sich in den Farbslot integrieren lassen und die Macht eures Laserschwertes noch mal aufwerten!

- Bei eurer ersten Ankunft...
...auf der Station ist Suvam vollkommen alleine. Er hält euch am Eingang über den Stationsfunk auf, lässt euch jedoch ein, wenn ihr nett mit ihm plaudert. Bei dem Besuch könnt ihr mehr über die Ruinen auf Yavin und das Umfeld der Station erfahren. Wie bereits erwähnt, hat er zu Beginn nur 6 Gegenstände im Programm. Auf die er euch 20% Rabatt gibt, sofern ihr ihn 10 mal beim Pazaak (750 Credits) schlagt. Ebenfalls mit im Raum befindet sich ein Gizka. Falls ihr ihn aus Langeweile töten solltet, erhaltet ihr Dunkle Macht Punkte.
- Nachdem ihr 3 Sternenkarten (Dantooine mitgerechnet) gefunden habt:

Beim Betreten des Raumes ist Suvam Tan von 3 Trandoshan umzingelt. Sofern ihr es nicht drauf ankommen lasst, verabschieden sie sich friedlich. Der Rhodianer stockt sein Angebot daraufhin um 11 neue Gegenstände auf.

- Nachdem ihr alle Sternenkarten gefunden habt:

Wenn ihr versucht mit Suvam zu reden, tauchen 7 Trandoshan Krieger auf und greifen euch mit ihren starken Schusswaffen an. Sobald ihr euch ihnen nähert, wechseln sie auf ihre Schwerter (die nicht viel weniger Schaden anrichten). Stellt euch also am Besten schon vorher auf eine harte Schlacht ein. Wie üblich empfiehlt es sich 2 oder 3

der Schergen mit einer Machtwelle oder Lähmung außer Gefecht zu setzen, während ihr euch den anderen zuwendet.

Für jeden Toten bekommt ihr 1.000 Credits, plus 3 Thermaldetonatoren und anderen Kleinkram. Sprecht ihr nun erneut mit Suvam, so stockt er sein Angebot ein letztes mal um 9 Gegenstände auf.



Lichtschwert-Kristalle

Kristallarten:

Es gibt zwei Arten von Laserschwert-Kristallen im Spiel.

- **Farbkristalle**

Jedes Laserschwert im Spiel benötigt einen Farbkristall. Dieser bestimmt die Farbe des Lichtstrahls. Es gibt 5 verschiedene Farben im Grundspiel: Blau, Gelb, Grün, Rot und Violett. Sie verbessern die Leistungen des Laserschwertes in keiner Weise. Die Farbe beeinflusst auch nicht die Seite der Macht oder ähnliches.

- **Verbesserungskristalle**

Die zweite Kristallgattung des Spiels konzentriert sich hingegen auf die reine Verbesserung der Leistung des Laserschwertes. Manche dieser Kristalle verbessern den Schaden, den Angriffsbonus oder die kritischen Treffer des Laserschwertes, während andere besondere Boni gegen Droiden oder Dunkle Jedi gewähren. Jedes Schwert besitzt zwei Slots, in welche Verbesserungskristalle integriert werden können.

In der PC Version (und dem kommenden Xbox-Live Update) gibt es zwei weitere Kristalle, welche eine Ausnahme zu dieser Regelung darstellen! Der Mantel der Macht und das Herz des Wächters werden beide in den Farbkristallslot eines Laserschwertes eingebaut und bestimmen dort sowohl die Farbe, als auch die Leistung des Schwertes. Da sie die vorhandenen Kristalle verstärken. Ihr könnt beide käuflich auf der Yavin Raumstation erwerben (20.000 und 25.000 Credits) nachdem ihr alle Sternenkarten zusammen gesammelt habt.

Verwendung:

Alle Laserschwerter im Spiel, eingeschlossen Zwillingsklingen- und kurzen Laserschwertern, besitzen 3 Slots (1 x Farbe, 2 x Verbesserung) für Kristalle. Ihr könnt diese an jeder Werkbank des Spiels austauschen. Die meist genutzte Werkbank des Spiels dürfte jedoch die an Board eures Schiffes sein. Wählt dort lediglich das zu modifizierende Laserschwert aus, selektiert die zu integrierenden Kristalle und klickt auf zusammenbauen.

Farben:

Klingenfarbe: **Blau**

Beschreibung: Ein bläulich schimmernder geschliffener Kristall, der beim Bau von Laserschwertern verwendet wird.

Fundorte: Beförderung zum Jedi-Hüter, Kristallgrotte (Dantooine), Sheruks Überreste (Dantooine)

Klingenfarbe: **Gelb**

Beschreibung: Ein golden schimmernder geschliffener Kristall, der beim Bau von Laserschwertern verwendet wird.

Fundorte: Beförderung zum Jedi-Wächter, Kristallgrotte (Dantooine), Brejiks Überreste (Taris), Dunkler Jedi Überreste (Kashyyyk, Tatooine, Manaan)

Klingenfarbe: **Grün**

Beschreibung: Beförderung zum Jedi. Ein grünlich schimmernder geschliffener Kristall, der beim Bau von Laserschwertern verwendet wird.

Fundorte: Beförderung zum Jedi-Gesandten, Kristallgrotte (Dantooine), Sith Verhörer Überreste (Korriban)

Klingenfarbe: **Violett**

Beschreibung: Ein violett schimmernder geschliffener Kristall, der beim Bau von Laserschwertern verwendet wird.

Fundorte: Dunkler Jedi Überreste (Kashyyyk), Krayt Drachen Höhle (Tatooine), Clay Urn (Korriban)

Klingenfarbe: **Rot**

Beschreibung: Ein rötlich schimmernder geschliffener Kristall, der beim Bau von Laserschwertern verwendet wird.

Fundorte: Kristallgrotte (Dantooine), Dunkler Jedi Überreste (Kashyyyk, Tatooine), Juhanis Überreste (Dantooine), Sheruks Überreste (Dantooine), Darth Bandons Überreste, Dunkler Jedi Meister Überreste, Feldkiste (Unbekannte Welt), Sith Meister Überreste (Unbekannte Welt)

[NEXT_PAGE]

Verbesserungen:

Kristall, Bondar

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Bei Treffer: Betäubt, 25% für 6 Sekunden

Rettungswurf: SK 10

Dieser Kristall wird auf einem Asteroiden in der Umlaufbahn von Alderaan abgebaut. Er erzeugt einen unbeständigen Energiestrah, der den Gegner betäubt.

Fundorte: Kristallgrotte (Dantooine), Sith Lehrling (Korriban), Clay Urn (Korriban)

Kristall, Rubat

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Schaden: +1

Angriff: +1

Der für die Herstellung von Laserschwertern benötigte Rubat wird auf Phemis abgebaut. Die erzeugte Lichtklinge ist gut zu sehen und relativ einfach zu führen.

Fundorte: Kristallgrotte (Dantooine)

Kristall, Sigil

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Schaden: Energie, +1-6

Angriff: +1

Dieser im Sigil-System abgebaute Kristall ist zweifellos eine teure, aber lohnende Anschaffung. Er erzeugt einen gleißenden Energiestrah, der jedem Gegner schwere Verletzungen zufügt.

Fundorte: Nemos Überreste (Dantooine), Übergeben von Kudos (Tatooine), Jedi Überreste (Korriban), Sarcophag von Marko Ragnos (Korriban)

Kristall, Damind

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Angriff: +3

Der Damind ist nach seinem Fundort, dem Wüstenplaneten Daminia, benannt. Er erzeugt einen etwas breiteren und längeren Energiestrah.

Fundorte: Dunkler Jedi Überreste (Kashyyyk, Tatooine), Kel Algowinns Überreste (Korriban)

Kristall, Nextor

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Angriff: +1

Kritische Reichweite: x2

Diese Kristalle werden in den Bergen des Planeten M'haeli abgebaut. Sie erzeugen einen unbeständigen, aber überraschend starken Energiestrah.

Fundorte: Dunkler Jedi Überreste (Kashyyyk), Skelett (Korriban)

Kristall, Opila

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserswert

Schaden: +3

Schwerer kritischer Treffer:

+2-12 Schaden bei kritischem Treffer

Diese Kristalle sind ausschließlich in den Asteroidenfeldern des Fyrth-Systems zu finden. Sie erzeugen einen intensiven und außergewöhnlich heißen Energiestrah.

Fundorte: Krayt Drachen Höhle (Tatooine), Jorak Ulms Überreste

Fizarks Perle (Krayt-Drachen-Perle)

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserswert

Schaden: +2

Angriff: +3

Diese kristalline "Perle" stammt aus der Speiseröhre eines Krayt-Drachens. Offenbar hat sie Licht brechende Eigenschaften. Vermutlich könnte man sie auch als Fokussierkristall verwenden.

Fundorte: Als Belohnung für die Vernichtung des Krayt Drachen (Tatooine), Komad Fortunas Überreste (Tatooine)

Kristall, Jenruax

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserswert

Schaden: +2

Blasterabwehr: +5

Dieser aus Opilakristallen raffinierte Kristall gehört zu den reinsten Kristallen der Galaxis. Aus diesen Kristallen gefertigte Laserschwerter überzeugen durch ihre enorme Schnelligkeit.

Fundorte: Dunkler Jedi Überreste (Manaan), Thalia Mayss Überreste (Korriban)

Kristall, Luxum

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserswert

Schaden: +1-6 gegen Droiden

Angriff: +2

Ambria war lange Zeit in der Hand der dunklen Seite. Nach einem jahrelangen Gedankenkrieg drängte der Jedi-Meister Thon das Böse an den Natth-See zurück. Seitdem wird dieser mächtige Kristall meditativ aus den Fluten des verfluchten Sees gewonnen.

Fundorte: Dunkler Jedi Meister Überreste (Manaan)

Kristall, Eralam

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserswert

Schaden: +2

Angriff: +2

Bis zur völligen Zerstörung der dortigen Minen durch die Sith wurden diese Kristalle auf dem dritten Erai-Mond abgebaut. Die überaus seltenen Kristalle erzeugen einen außergewöhnlich effektiven Energiestrahler.

Fundorte: Dak Vesserss Überreste (Korriban)

Kristall, Phond

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Schaden:

Physisch, +1-6

Diese überaus seltenen Kristalle werden unter bestimmten Voraussetzungen bei der Herstellung verschiedener Legierungen freigesetzt. Verwendet man sie als Fokussierkristalle, erzeugen sie einen außergewöhnlich heißen Energiestrahler.

Fundorte: Mekels Überreste (Korriban)

Kristall, Firkrann

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Schaden: +2-12 gegen Droiden

Angriff: +2

Dieser schwere Kristall wird von den Eingeborenen auf Rafa V abgebaut. Er erzeugt einen für Droiden verheerenden elektrostatischen Energiestrahler.

Fundorte: Clay Urn (Korriban), Lashowes Überreste (Korriban)

Kristall, Solari

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Schaden: +3, +1-8 physischer Schaden gegen die dunkle Seite

Einschränkung:

Kann nur von einem Jedi des Lichts benutzt werden.

Es gibt viele bekannte Laserschwert-Kristalle in der Geschichte des Jedi-Ordens, aber nicht einer ist nur annähernd so mächtig, wie der legendäre Solari-Kristall. Da er ein Artefakt der hellen Seite ist, können nur Jedi, die reinen Geistes sind, ein mit diesem weiß schimmernden Edelstein bestücktes Laserschwert benutzen.

Als der große Jedi-Meister Ood Bnar seinen Lebenszyklus wechselte, nachdem er dem Orden 1000 Jahre gedient hatte, vermachte er den Solari-Kristall an seine viel versprechendste Schülerin ... Shaela Nuur. Als diese kurz nach der Großen Jagd verschwand, ging auch der Solaris-Kristall verloren.

Fundorte: Skelett (Korriban)

Kristall, Sapith

Spezial:

Upgrade-Objekt, Laserschwert

Schaden: +3

Angriff: +2

Diese Kristalle sind das Ausscheidungsprodukt des inzwischen ausgestorbenen Volizwurms von Lwhekk. Sie erzeugen einen ungewöhnlich intensiven Energiestrahler, der die Handhabung des Laserschwerts deutlich verbessert.

Fundorte: Runen bedeckte Säule (Unbekannte Welt)

Kristall, Upari

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Schaden: +1-8

Angriff: +3

Diese Kristalle werden fast ausschließlich im Orbit von Waldplaneten abgebaut. In der Hand eines Jedi-Meisters sind Laserschwerte mit diesen Kristallen überaus vielseitige Waffen.

Fundorte: Sith Meister Überreste (Unbekannte Welt)

Mantel der Macht

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Der Mantel der Macht wurde von Suvam Tan aus Stücken zusammengesetzt, die in den Ruinen der Tempel von Exar Kun auf dem vierten Mond von Yavin gefunden wurden. Er scheint ein Überbleibsel eines noch älteren Artefakts unbekanntes Ursprungs zu sein.

Niemand weiß, ob er von Exar Kun eingesetzt wurde oder erst entdeckt wurde, als seine Tempel zerstört wurden. Genauso wenig kennt man die ursprünglichen Eigenschaften des Gegenstands. Wenn man aber seine momentanen Fähigkeiten in Betracht zieht, muss er in seinem ursprünglichen Zustand wahrhaft furchteinflößend gewesen sein.

Der Mantel besteht aus einem Kristallgitter, das einem Laserschwertkristall in vielerlei Hinsicht ähnelt. Allerdings besitzt er die zusätzliche Eigenschaft, dass er Energie, die ihn durchfließt, radikal abändern kann. Wenn er mit anderen Kristallen kombiniert wird, wirkt er sich auf deren Eigenschaften aus und verstärkt sie oft auf unglaubliche Art und Weise.

Außerdem scheint der Mantel als Konzentrationshilfe für Wesen zu dienen, die für die Macht empfänglich sind. Viele vermuten daher, dass das ursprüngliche Artefakt ein mächtiges Werkzeug der Sith war oder die Sith es mit sich nahmen, als die dunklen Jedi sich vor langer Zeit vom Orden trennten.

Fundort: Yavin Raumstation (sobald ihr alle Sternenkarten besitzt)

Herz des Wächters

Spezial: Upgrade-Objekt, Laserschwert

Obwohl niemand die genaue Herkunft des legendären Artefakts kennt, sagt man dem Herz des Wächters nach, dass es bei der Gründung des Wachordens der Jedi eine entscheidende Rolle gespielt haben soll. In keinem der Jedi-Archive finden sich weitere Angaben über das Herz, aber sowohl bei den Sith als auch bei den Jedi gibt es unzählige Legenden über das Artefakt. Glaubt man den Jedi, so erscheint das Herz in Zeiten des Chaos und wird zum Heilsbringer der Galaxis. Die Sith aber glauben, dass das Herz ein Teil ihres Vermächtnisses ist und ihnen die Herrschaft über die Galaxis bringen wird.

Das Herz des Wächters scheint ein wunderbar geformter Laserschwertkristall zu sein, dessen Zusammensetzung niemandem bekannt ist. Eine Analyse durch Suvam Tan hat keine eindeutigen Ergebnisse geliefert. Da er nicht feststellen konnte, aus welchem Mineral das Herz besteht, hält Suvam es für möglich, dass es sich nicht um einen gewöhnlichen Kristall handelt ... manchmal scheint das Herz sogar lebendig zu sein.

Alle bekannten Laserschwertkristalle scheinen mit dem Herz des Wächters auf mysteriöse Weise in Verbindung zu stehen, ihre Eigenschaften ändern oder verstärken sich, wenn sie sich in der Nähe des Herzens befinden. Energie, die durch das Herz fließt, wird in einzigartige Klarheit und Farbe umgewandelt

Fundort: Yavin Raumstation (sobald ihr alle Sternenkarten besitzt)

Die besten Kombinationen:

Helle Macht Kombo:

Verwendete Kristalle: Upari, Solari

Upgrades: Schaden +4-11, +1-8 Angriffsmodifikator, Schaden gegen Dunkle Seite +6

Beschränkungen: Kann nur von einem hellen Jedi verwendet werden.

Vorteile: Alle guten Jedi sollten diese Kombination in ihrem Laserschwert haben. Sie ist effektiv gegen die zahlreichen Dunklen Jedi des Spiels und beweist dieses besonders auf der Sternenschmiede.

Mit einem normalen 2-16 Laserschwert und Farbkristall wird der Energieschaden auf 6-27, physikalische Schaden auf 1-8 und der gegen Dunkle Jedi auf 6 gesetzt.

Mit einem normalen 2-16 Laserschwert und dem Herz des Wächters wird der Energieschaden auf 5-38 und physikalische Schaden auf 6 gesetzt. Außerdem bekommt es eine Blasterabwehr von 4.

Mit einem normalen 2-16 Laserschwert und dem Mantel der Macht wird der Schaden gegen Dunkle Jedi auf 6-42, (bei normalen Gegnern 4-30), physikalische Schaden auf 6 gesetzt. Außerdem bekommt es eine Blasterabwehr von 4.

Kritische-Treffer-Kombo:

Verwendete Kristalle: Nextor, Opila

Upgrades: Schaden +3, +1 Angriffsmodifikator, +2-12 Schaden bei kritischen Treffern, 2x Kritische Reichweite

Vorteile: Diese Kombination ist ein absolutes muss für alle Spieler, die das Kritische Treffer Talent einsetzen. Mit Meister Kritischer Treffer (4x Kritischer Treffer Reichweite) und einer 50% Chance (11-20 Reichweite, 10/20 Chance) in einem normalen Laserschwert, oder einer 25% Chance (16-20 Reichweite, 5/20 Chance) in einem Zwillingssklingschwert ist sie eine absolut tödliche Kombination.

Stärke Kombo:

Verwendete Kristalle: Sigil, Upari

Upgrades: Schaden +2-14, +4 Angriffsmodifikator

Vorteile: Diese Kombination erzeugt eine starke Waffe gegen jegliche Art von Gegner. Sie verwandelt ein Zwillingssklingschwert, bei Verwendung von Unruhe oder Power Attack, in ein effektives Tötungsinstrument.

Droiden Zerstörungskombo:

Verwendete Kristalle: Luxum, Firkrann

Upgrades: Schaden +3-18 gegen Droiden, +4 Angriffsmodifikator

Vorteile: Diese Kombination erzielt die bester Effizienz gegen Droiden. Ihr solltet dieses Laserschwert jedoch besser in Reserve halten, als es dauerhaft zu benutzen. Da diese Kombination es zu einer schwachen Waffe gegen normale Gegner macht.

Defensivkombo:

Verwendete Kristalle: Bondar, Jenruax

Upgrades: Schaden +2, 6 Sekunden Betäubung mit 25% Trefferchance, SG10 gegen Betäubung, Blasterabwehr +5

Vorteile: Diese Kombination ist ideal für schwächere Späher/Gesandte. Sie wehrt Blastersalven ab und betäubt den Gegner. Sie ist sehr gut für ein zweites Laserschwert geeignet.

Schadensgarantiekombo:

Verwendete Kristalle: Krayt Drachen Perle, Sapith

Upgrades: Schaden +5, +5 Angriffsmodifikator

Vorteile: Im Gegensatz zum weiten Angriffsspektrum der anderen Kombinationen, habt ihr hierbei einen festgelegten Schaden und eine verbesserte Chance (+5) einen kritischen Treffer zu landen. Ideal für eine Laserschwert-Kombination.

Nicht-Spieler-Charaktere

Carth Onasi

Charakterwertung: 6/10

Beschreibung: Carth ist seines Zeichens Soldat der Republik und der erste Charakter, den ihr an eure Seite gestellt bekommt, bei der Flucht von der Endar Spire. Carth ist Spezialist mit Einhand-Blastern und bietet speziell in der ersten Hälfte des Spieles eine prima Unterstützung im Kampf.

Equipment: Benutzt ganz zu Beginn des Spiels Carths Blaster (seine eigentliche Waffe). Sobald ihr Bendak Starkiller getötet habt (siehe Quest) ist dessen Blaster die beste Wahl. Beide Waffen sind Upgradefähig und können so zu einem der besten Waffenpaare im gesamten Spiel gerüstet werden. In Punkto Rüstung solltet ihr auf schwere Rüstungen zurückgreifen, welche die Geschicklichkeit nicht ZU SEHR einschränken. Rüstungen wie die "Mandalorianische Rüstung" sind äußerst gut geeignet. Verwendet Gürtel und Kopfschmuck der seine Willenswürfe und Geschicklichkeit erhöht. Die Handschuhe sollten ebenfalls Geschicklichkeit oder aber den Angriff oder Verteidigung verstärken.

Stufenausstiege: Erhöht seine Blaster und Zweihand Waffenfertigkeiten. Schneller Schuss ist ebenfalls wichtig. Scharfschütze gehört ebenfalls zu meinen Empfehlungen. Ansonsten solltet ihr euch halt an Blaster und Fernwaffentalenten orientieren.

Mission Vao

Charakterwertung: 5/10

Beschreibung: Die Gaunerin Mission Vao schließt sich auf Taris eurer Gruppe an. Mission zeichnet sich vor allem durch schnelle Reflexe aus und ihre Fähigkeiten, Sicherheitssysteme zu umgehen. Auch sie spielt vor allem in der ersten Hälfte des Spieles eine Rolle, speziell wenn euer eigener Charakter nicht so der geübt im Knacken von Schlössern ist. Mission trägt eine Vibroklinge für den Nahkampf, die upgegradet werden kann. Welche für sie aber nur geeignet ist, wenn ihr sie mit einem Tarnfeldgürtel kombiniert.

Equipment: Ideal ist sie mit Pistolen ausgestattet, die glücklicherweise recht wenig kosten. Mandalorianische Pistolen sind eine solide Grundlage, die kein allzu großes Loch in euren Geldbeutel fressen sollten. Cassus Fetts Pistole ist die optimale Wahl. Kopfbedeckungen sollten ihre bereits guten Fertigkeiten steigern. Bei den Handschuhen solltet ihr Wert auf

Geschicklichkeit legen. Falls ihr sie im Nahkampf einsetzen wollt, solltet ihr sie mit einem Tarnfeldgürtel ausstatten. Ansonsten zählt auch hier die Geschicklichkeit.

Stufenausstiege: Wenn ihr Mission als Nahkämpferin einsetzt, solltet ihr selbstverständlich Unruhe und ähnliches wählen. In dem Fall solltet ihr sie aber selbst steuern, damit sie nicht zu viel Schläge einsteckt. Ihr müsst in dem Fall Zähigkeit (samt der Folgestufen) hinzufügen. Ich würde sie jedoch als Fernkampfpertin einsetzen und somit auf Scharfschütze, Schneller Schuss und Blaster Pistolen setzen. Bei den Fertigkeiten solltet ihr natürlich Sicherheit und Sprengstoffeinsatz wählen und ihr Geschicklichkeitsattribut ständig erhöhen, um so viele Boni wie möglich heraus zu kitzeln.

Zaalbar

Charakterwertung: 8/10

Beschreibung: Den Wookiee Zaalbar lernt ihr zusammen mit Mission auf Taris kennen. Zaalbar ist eine Kämpfernatur. Er kommt mit einem Upgrade-fähigen Bowcaster. Nach dem Besuch auf dem Wookiee-Planeten verfügt er auch über eine Klingenwaffe, die ihn aufgrund seiner Stärke zu einem exzellenten Nahkämpfer macht. Für Kampf-Aktionen im letzten Drittel des Spieles ist er aber dennoch nicht die erste Wahl.

Equipment: Zaalbar ist mit Brejiks Equipment (Gürtel und Handschuhe) gut gerüstet. Stattet ihn zudem mit diversen Schilden aus, damit er gut geschützt ist. Für den Anfang solltet ihr ihn mit Missions Vibroschwert und dem Vibroschwert-Prototyp (beide aufrüstbar) ausrüsten. Nach dem erwähnten Besuch auf Kashyyyk ist Baccas Klinge die bessere Wahl. Wenn ihr genug Geld habt, kauft ihm Yusanis Schwert, um ihn voll auszureizen.

Stufenausstiege: Konzentriert euch darauf seine jeweiligen Waffentalente und Kampf mit zwei Waffen zu erhöhen. Ihr solltet Implantate benutzen, damit ihr sein Geschick erhöhen könnt. Unruhe ist selbstverständlich das ideale Kampftalent für ihn. Kritischer Treffer darf in der Sammlung ebenfalls nicht fehlen. Auf die Erhöhung seines "Starker Angriff" Talents solltet ihr jedoch verzichten.

Bastila Shan

Charakterwertung: 9/10

Beschreibung: Die Jedi Bastila schließt sich ebenfalls auf Taris eurer Gruppe an, nachdem ihr sie befreit habt. Natürlich trägt Madame ein Laserschwert bei sich und verfügt über Jedi-Kräfte, was sie schnell zur ersten Wahl als Nahkämpferin macht. Bastila ist im Einsatz das ganze Spiel über gut nutzbar, vergesst nicht, auch ihr Laserschwert upzugraden, sobald ihr über Kristalle verfügt. Hilfreich ist vor allem ihre Jedi-Macht, mit der sie alle umstehenden Charaktere heilen kann.

Equipment: Selbstverständlich solltet ihr sie ständig in Jedi-Roben gehüllt halten. Ihre beste Waffe ist und bleibt ihr gelbes Zwillingsschwert. Kopfbedeckungen könnt ihr benutzen, um ihre Attribute zu erhöhen. Während Handschuhe für mehr Geschick sorgen sollten. Gürtel hingegen sollten Tapferkeit oder andere Attribute anheben.

Stufenausstiege: Wiederum Geschicklichkeit, damit das Robenhandicap zu Gunsten der Mächte ausgebessert wird. Konzentriert euch auf gute Helle Mächte, welche die Gegner unfähig erscheinen lassen, um von ihrer geringen Stärke abzulenken. Die Talente sollten die gleichen wie bei einem Soldaten oder Späher sein.

T3-M4

Charakterwertung: 1/10

Beschreibung: Den Droiden T3 bekommt ihr als vorletzten Charakter in der anfänglichen Taris-Reihe, und zwar beim Droidenhändler, allerdings erst nach Absolvierung einer Quest. Er wird dort benötigt, um an die Startcodes der Ebon Hawk zu kommen. Im späteren Verlauf eignet er sich vor allem dann, wenn es darum geht, Computer zu hacken und Sicherheitssysteme zu umgehen. Als Kämpfer ist er eher zweite Wahl, auch wenn er später im Spiel mit brauchbaren Systemen ausgerüstet werden kann. Wenn euer Charakter über gute Computer-Kenntnisse verfügt, erübrigt sich sein Einsatz außer auf Taris.

Equipment: Wenn ihr ihn wirklich benutzen wollt, solltet ihr ihn mit zwei Blastern und Spezialwaffen wie Flammenwerfer und Lähmungsstrahl ausstatten. Karbonitprojektoren sind ebenso dringend wie eine Schwere Panzerung des Typs 3.

Stufenausstiege: Es gibt nicht sonderlich viel, um das ihr euch hier Gedanken machen braucht. Upgradet Kampf mit zwei Waffen und erhöht seine Intelligenz sowie die Computerfertigkeit. Die Geschicklichkeit könntet ihr ebenfalls einen Tick anheben. Versucht T3-M4 nicht zum Kampfdroiden umzufunktionieren. Sondern verwendet dazu lieber HK-47.

Canderous Ordo

Charakterwertung: 7/10

Beschreibung: Der Kopfgeldjäger Canderous schließt sich euch bei der Flucht von Taris an. Canderous ist vor allem als Fernkämpfer zu gebrauchen, da er auf Zweihand-Blastergewehre spezialisiert ist. Leider gibt es erst gegen Ende des Spiels (Yavin-Raumstation) ein neues brauchbares Blastergewehr für ihn, daher macht sein Einsatz nicht im gesamten Spiel Sinn.

Equipment: Behaltet Canderous Blaster über das Spiel hinweg und upgradet ihn bis zum Maximum. Die Rüstungswahl sollte ebenfalls auf eine Mandalorianische Rüstung oder (am Anfang) Daviks Rüstung fallen. Achtet einfach darauf, dass die Geschicklichkeit nicht zu sehr eingeschränkt wird. Außerdem solltet ihr Implantate in Betracht ziehen, damit ihr seine Geschicklichkeit, Reflexe etc. erhöhen könnt. Es gibt ein paar recht günstige Gegenstände wie die GenoHaradan, die ihr ihm kaufen könntet.

Stufenausstiege: Rüstet Schnellschuss, Starke Explosion und seine schwere Waffenkenntnis auf. Plagt euch nicht mit dem Doppelwaffentalent rum. Sprengstoffeinsatz ist eine nette Fertigkeit für ihn. Verletzungen heilen und Geschicklichkeit könntet ihr auch verbessern.

Juhani

Charakterwertung: 10/10

Beschreibung: Juhani befindet sich auf Dantooine (dem 2. Planeten) und ist eine angehende Jedi, die von der dunklen Seite der Macht verführt wurde. Sie ist einer der wenigen Charaktere, die sich euch nicht zwingend anschließen, denn wenn ihr ordentlich Punkte für "Dunkle Macht" einsacken wollt, tötet ihr sie. Sollte sie sich euch anschließen, habt ihr eine weitere gute Nahkämpferin an Bord, die ebenfalls über Laserschwert und Jedi-Mächte verfügt. Speziell auf Dantooine könnt ihr zusammen mit ihr und Bastila recht problemlos durch die Gegnermassen mähen.

Equipment: Es liegt ganz bei euch, ob ihr Juhani mit einem oder zwei Laserschwertern ausstatten wollt. Wenn ihr euch für eins entscheidet, sollte es die ein paar der besten Kristalle enthalten. Gebt ihr Handschuhe und Implantate, die ihr Geschick stärken und andere Ausrüstungsgegenstände, welche sich um Stärke und Tapferkeit kümmern. Es gibt zahlreiche kostspielige Gegenstände wie die Krafthandschuhe, die dieses bewerkstelligen.

Stufenausstiege: Wenn ihr euch für zwei Laserschwerter entschieden habt, solltet ihr auch das entsprechende Kampf mit zwei Waffen Talent wählen. Andernfalls könnt ihr stattdessen Duelle verwenden. Lichtschwerter Bonusupgrades solltet ihr natürlich mitnehmen, ebenso wie ihre Tarnungsfertigkeit. Gebt ihr ruhig einige Dunkle Mächte, aber verzichtet nicht gänzlich auf Helle wie Machtimmunität oder evtl. Heilen. Sie ist gut für den Langsam oder Blitzzweig geeignet. Erhöht als erstes ihre Stärke und anschließend ihr Geschick.

HK-47

Charakterwertung: 6/10

Beschreibung: Der Droide HK-47 taucht auf Tatooine als Übersetzer auf, den ihr speziell dann benötigt, wenn ihr die Sandleute-Quest auf friedlichem Wege lösen wollt, ist aber tatsächlich Revans alter Kampfdroide. Anfänglich sind seine Kampfeigenschaften beschränkt, schließt ihr euch jedoch der dunklen Seite an, werden nach und nach seine vollen Fähigkeiten aktiviert, was ihn zu einer echten Kampfmaschine macht, die auch spät im Spiel gut klarkommt. Ausgerüstet mit den bestmöglichen Droiden-Systemen, zwei Blastern und Flammenwerfer kann er auch alleine mehrere Gegner in Schach halten, zumal viele Mächte, welche die bösen Sith-Jedi einsetzen, ihm nichts anhaben können.

Equipment: Nehmt nur das fetteste und beste. Ausrüstungsgegenstände wie die schwere Panzerung Typ 3 und Karbonitprojektoren sind ein muss. Der verbesserte Flammenwerfer ist gelungenes Equipment und als Waffe ist Jurgan Kaltas Sturmgewehr die ideale Wahl.

Stufenausstiege: Blastergewehre sind hier zweifellos die beste Wahl. Kümmert euch nicht um die schweren Waffen (davon gibt es zu wenige im Spiel). Starke Explosion und Schnellschuss sind die besten Schussarten für ihn. Scharfschütze ist ebenfalls ok, aber nicht ganz so gelungen. Konzentriert euch darauf seine Fernkampftalente zu erhöhen. So wird er schnell zu einem wichtigen Bestandteil eurer Truppe.

Jolee Bindo

Charakterwertung: 8/10

Beschreibung: Und noch ein Jedi im Bunde - Jolee trifft ihr auf dem Wookiee-Planeten Kashyyyk. Wie alle Jedi ist er ein guter Nahkämpfer und verfügt über ordentlich Macht. Speziell in der zweiten Spielhälfte eine exzellente Ergänzung für euer Einsatzteam. Nur was seine Kommentare an geht, ist der Alte eine echte Plage.

Equipment: Belasst ihn bei seinem ursprünglichem Laserschwert. Rüstet dieses jedoch mit Kristallen auf, die seine Verteidigung verbessern (wie Jenraux). Benutzt auch bei ihm Kopfbedeckungen, die seine Geschicklichkeit erhöhen und gebt ihm eine gute Jedi Robe (Meisterlevel). Gürtel sollten seine Tapferkeit verstärken und Handschuhe seine Stärke verbessern.

Stufenausstiege: Steigert seine Weisheit und sein Charisma. Jolee kann sowohl Dunkle als auch helle Mächte effektiv nutzen. Was später im Spiel sehr hilfreich sein kann. Daher solltet

ihr eben seine Weisheit steigern. Wenn nötig auch mit Ausrüstung. Benutzt ihn um eure Party mit Mächten wie Macht-Tapferkeit oder Ritter-Tapferkeit zu verstärken.





Game Guides

Baldur's Gate

Baldur's Gate 2

Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal

Divine Divinity

Drakensang

Icwind Dale + AddOns

Icwind Dale 2

Knights of the Old Republic

In Vorbereitung

Neverwinter Nights

NWN: Schatten von Undernzit

NWN: Horden des Unterreichs

Planescape: Torment

Pool of Radiance

The Witcher

D&D History Special