

HEIßE SPUR IN HATMANDOR

Die Abenteuer von *The Temptation* starten in der bereits bekannten Wüste Drak'ar. Allerdings hat sich in der Gegend seit dem letzten Besuch einiges verändert. Im Lauf der Jahre hat sich der Abbau des mysteriösen Rohstoffs „Glow“, der neu in der Region entdeckt wurde, zu einem wichtigen Wirtschaftsfaktor entwickelt und viele neue Ansiedlungen entstehen lassen. Aus einem dieser Orte, genauer gesagt Hatman (Der Fels) ist das Zentrum des Glow-Abbaus und mittlerweile eine florierende Stadt geworden, die jetzt unter dem Namen Hatmandor (Goldener Fels) bekannt ist.

Auf der Suche nach dem mächtigen Magier Andar Hog muss du die Ge-



heimnisse der Stadt ergründen und eine mysteriöse Mordserie aufklären. Je nach dem, welcher Gruppierung du dich anschließt, eröffnen sich andere Möglichkeiten, das Geheimnis Hatmandors zu lösen. Und dann gilt es auch noch, den versteckten Zugang in die neue Welt zu entdecken. Denn nur dort kannst du dein endgültiges Schicksal erfüllen und das Geheimnis der Götter ergründen... ♦

F³ – "EDWARD" HEIßT JETZT SCYTHE

Die Leser haben entschieden. Nachdem die *Antaloor Post* vor Weihnachten dazu aufgerufen hatte, Namensvorschläge für das Monster mit dem Decknamen „Edward“ zuzusenden, ging es in den letzten Tagen in die finale Abstimmung durch die Leser.



Auf diesem Wege noch einmal herzlichen Dank für die zahlreichen Rückmeldungen, unter denen wir einige nette *Two Worlds*-Gimmicks verlosen und in Kürze versenden. Aber jetzt endlich zum Gewinner: Das Rennen hat der Name „**Scythe**“ mit einem Anteil von 38 Prozent aller Stimmen gemacht. Es folgen „**Razorhul**“ (21%) und „**Grim Reaper**“ (19%). Damit erhält **Yasemin** aus Nürnberg ein dickes *Two Worlds*-Fanpaket. ♦

WUSSTEST DU SCHON...

...dass du mit Hilfe einiger Fallen und einer Fernwaffe auch übermächtige Gegner in Ruhe platt machen kannst?

Stelle dazu einfach ein paar Fallen, die die Eigenschaft *Festhalten* besitzen, hintereinander auf. Wenn du das Monster in die erste Falle gelockt hast, kannst du es mit Pfeil und Bogen attackieren oder mit einer Magie eindecken. Achte dabei darauf, dass du immer hinter den anderen Fallen bleibst. Wenn das Monster aus der ersten Falle stürmt, rennt es direkt in die nächste rein, und du kannst weiter zuschlagen.



Wichtig ist es, die Zeitfenster der Fallen zu beachten, damit das Monster nicht plötzlich ungezügelt auf dich losstürmt.

KLEINE MONSTERKUNDE: TRACHIDIS

Die Trachidis sind erst seit kurzem in Antaloor zu finden und leben vor allem im südlichen Teil des Kontinents. Das Hauptgebiet scheint im Bambuswald in der Nähe von Ashos zu liegen. Gerüchten zufolge haben sie ihren Ursprung einem missglückten biologischen Experiment zu verdanken.

Trachidis-Weibchen (Mantis): Bei den Weibchen handelt es sich um eine gigantische Ausgabe der in der Insektenwelt bekannten Gottesanbeterin. Daher werden sie im Volksmund auch gerne Mantis genannt. Ein extrem starker Chitinpanzer schützt das Monster nahezu perfekt vor Pfeilen und leichten Schwertschlägen. Eine große Schildplatte dient als Kopfschutz. Neben seinen vier spinnenartigen Beinen, mit denen sich die Trachidis blitzschnell fortbewegen kann, stehen dem Monster zwei kräftige Scherenarme zur Verfügung, mit denen die Gegner attackiert werden. Aber auch die messerscharfen Knochenzähne sind nicht zu unterschätzen. Die Brutstätten liegen

häufig in feuchtwarmen Gebieten und im sandigen Boden nahe verlassener Ruinen.

Taktik: Axt.

Trachidis-Männchen: Die Wesen haben sich mittlerweile perfekt an ihre Umgebung angepasst und sind zu einer aggressiven und intelligenten Spezies herangewachsen. Während die weiblichen Trachidis riesigen Insekten gleichen, handelt es sich bei den Männchen und zweibeinigen Wesen, allerdings ebenfalls mit Insektenköpfen. Sie sorgen dafür, dass die Königinnen in Ruhe ihre Brut aufziehen können.

Taktik: Axt. ♦

