

IMAGEPOLITUR FÜR DIE ORKS

Die Orks waren im ersten Teil von „Two Worlds“ vor allem eines: erbitterte Feinde mit großem Blutdurst. Ausnahmen, wie zum Beispiel Silberhädel, gab es allerdings schon damals. In „The Temptation“ übernehmen die Orks eine sehr viel wichtigere Rolle, die sich bis weit in den Hauptquest hineinzieht. Ein ehemaliges Mitglied aus der Elitetruppe Silberschädel spielt sogar eine entscheidende Rolle und trägt von Anfang an dazu bei, dass der Held nicht gleich ins Gras beißt. Aber dazu später mehr...

Dieser Umschwung lässt sich vor allem durch wichtige geschichtliche Aspekte erklären, die mit „The Temptation“ aufgeführt werden und ei-



nige Rätsel aus Teil 1 aufklären. So viel sei gesagt: Auch die Orks wurden von dem intreganten Gandohar hinter Licht geführt und wollen jetzt, unterstützt von einer mächtigen Partnerin, Rache. Ein erster Sturmangriff der mittlerweile riesigen Orkarmeen ist allerdings aufgrund der stark angewachsenen Magie, die die Wiedererweckung des Kriegsgottes Aziraal freigesetzt hat, misslungen. In „The Temptation“ läuft gerade eine neue Offensive an, bei der sogar die Drachen mit von der Partie sind und auch die Elfen ein Wörtchen mitzureden haben. Uralte Bündnisse leben plötzlich wieder auf und sorgen damit für überraschende Wendungen in einer Welt, die sich im Wandel befindet.

Und mittendrin befindet sich der Held. Er spielt die entscheidende Rolle bei der Entstehung neuer Allianzen zwischen den Völkern. ♦

FRISCH EINGETROFFEN

Nachdem dieser Jäger bereits vor einigen Wochen in einem Screenshot seine Premiere gefeiert hat, haben die Entwickler dem Monster noch mal ein neues Outfit spendiert. Mit einem größeren Gebiss und noch stärkeren Muskelpartien an den Beinen und



Schultern wurde die Kreatur noch kompakter und damit gefährlicher. Die intelligenten Wesen jagen zumeist in Rudeln und greifen ihre Gegner von mehreren Seiten gleichzeitig an. Ihre extreme Schnelligkeit machen sie dabei auch für erfahrene und gut ausgestattete Kämpfer zu einem echten Problem. ♦

WUSSTEST DU SCHON...

...dass der kleine Ort Gorelin eine Hochburg der Diebesgilde Giriza ist?

Wenn Du auf Gewalt verzichten willst, ist dir der Zugang zu diesem Dorf deshalb auch so lange verwehrt, bis du eine gewisse Reputation bei dieser Gruppierung gewonnen hast. Am leichtesten sammelst Du bei der Kneipe südlich von Tharbakin an der Abzweigung zu den Ausgrabungen einige Achtungspunkte ein. Löse einfach die Quests „Unterbrochene Arbeiten“ sowie „Der Schatten und die Giriza“ bei Stork beziehungsweise Keshi Lono und anschließend lässt dich die Torwache nach Gorelin hinein. Nebenbei bekommst du auch noch ein paar Goldstücke dazu verdienen.

KLEINE MONSTERKUNDE: SKELETTE

Die Horden dieser Knochenmänner sind am häufigsten in den Dungeons anzutreffen und attackieren zumeist in Gruppen. Oft halten sich die zahlreichen Bogenschützen im Hintergrund, während die Schwert- und Knüppelträger blindlings auf Sie zulaufen. Aber auch unter freiem Himmel sind immer wieder verschiedene Skelette anzutreffen.

Skelett-Meister: Als Anführer der Skelette agieren meistens so genannte Skelettmeister. Diese Kreaturen unterscheiden sich durch ihre Größe und die dadurch stark verbesserten Kampfeigenschaften.
Taktik: Knüppel, Stab



Eisskelett: Sie sind Kreaturen der Nekromanten. Die Magiere haben sie mit ihren dunklen Künsten mit Angriffs- und Defensivzaubern der Wassermagie ausgestattet. Damit fügen die Wesen nicht nur physikalischen, sondern auch einigen magischen Schaden zu.

Taktik: Knüppel, Stab, Feuermagie

Feuerskelett: Sie sind Kreaturen der Nekromanten. Die Magiere haben sie mit ihren dunklen Künsten mit Angriffs- und Defensivzaubern der Feuermagie ausgestattet. Damit fügen die Wesen nicht nur physikalischen, sondern auch magischen Schaden zu.

Taktik: Knüppel, Stab, Wassermagie