

DIE WÜSTE LEBT!

Die bereits vorgestellte Wüstenstadt **Hatmandor** hat einiges zu bieten. Das ist auch richtig so, da der Ort einer der wichtigsten Anlaufpunkte im ersten Teil der Hauptstory ist. Der pulsierende Mittelpunkt ist allerdings nicht das noble Geschäftsviertel, sondern der etwas heruntergekommene, so genannte „untere Distrikt“. Dort gehen die eigentlichen Herrscher der Stadt ihrem Tagwerk nach, das nicht immer ganz legal ist.

Nachdem lange Zeit die Verbrecherdynastie **Daram** das Sagen hatte, erfolgte vor einiger Zeit der Umsturz

durch einen mysteriösen Mann, der sich selbst nur als **Mirage** bezeichnet. Allerdings haben diesen Anführer nur sehr wenige Menschen gesehen und noch weniger kommen in direkten Handelskontakt mit dem „Schatten Hatmandors“.

Aber das darf natürlich kein Hinderungsgrund für den Spieler sein. Er muss das Geheimnis rund um **Mirage** ergründen, um **Gandohar** auf der Spur zu bleiben und streng geheime Dokumente des mächtigen Magierkriegers in seine Hände zu bekommen. Nebenbei wird in diesen Questreihen übrigens auch noch das Geheimnis um die Entstehung der **Varns** gelüftet. ♦



FRISCH EINGETROFFEN

Bereits in Ausgabe Nr. 10 hatte die **Antaloor Post** exklusiv ein

Artwork von einem Orkkrieger gezeigt. Nun ist der Charakter komplett fertig! Wie uns schwer zu erkennen ist, werden die Orks in *The Temptation* gegenüber dem ersten *Two Worlds*-Abenteuer erheblich an Charisma hinzugewinnen. Und das kommt nicht von ungefähr, da die Kreaturen auch eine sehr viel wichtigere Rolle im Hauptquest spielen. Aber auch ansonsten haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen und neben grimmiger Kriegsbemalung die Ausrüstung der Orks noch detailreicher gestaltet. ♦



WUSSTEST DU SCHON...

...dass der Lichtwirbel in der Ruine zu Spielbeginn dir zusätzliche Skillpunkte verschaffen kann?

Um Dir diesen Vorteil zu verschaffen, musst Du **Savras Ram** im nördlichen Thalmont aufsuchen. Er hält sich zumeist in der Nähe der Gaststätte „Zum lustigen Oger“ neben dem Lager der Bruderschaft auf. Wenn Du **Savras** in ein Gespräch verwickelst, gibt er dir einen Schlüssel, mit dem du den abgeschlossenen Teil des Tempels betreten kannst. Sobald du in die Nähe des Lichtwirbels kommst, stehen dir neue Punkte zur Verfügung, die du nach Belieben einsetzen kannst. Hinter dem Altar befinden sich außerdem noch zwei Holzkisten.

KLEINE MONSTERKUNDE: REAPER II

Die verschiedenen Reaperkreaturen bilden zahlenmäßig eine der größten Monstergruppen in Antaloor. Entsprechend vielfältig sind auch die Entwicklungsstufen. Hier sind zwei weitere Exemplare, die allerdings völlig unterschiedliche Angriffstechniken haben.

Hammerschwanz-Reaper: Der gescheckte Hammerschwanz-Reaper macht seinem Namen alle Ehre. Die stachelbesetzte Knochenkugel am Ende des Schwanzes erinnert an einen Morgenstern, und auch der Schaden, der damit verteilt werden kann, hat es ganz ordentlich

in sich. Zusätzlich kann das Tier mit zwei beeindruckenden Hauern kräftig zubeißen.

Taktik: Schwert oder Axt.

Wyvern: Die Wyvern sind mit den Reapern verwandt. Die geflügelten Reptilien sind mit einem lederartigen Flügelpaar ausgestattet, das zwar nicht zum Fliegen taugt, aber beim Laufen und Kämpfen eine große Standfestigkeit garantiert. Neben den kräftigen Klauen bilden zwei Hörner auf dem Kopf der Wyvern eine weitere, gefährliche Nahkampf-Waffe. Die Kreaturen treten immer paarweise auf und ergänzen sich im Nahkampf nahezu perfekt. **Taktik:** Lanze. ♦

