

Spellforce – The Breath of Winter: Leitfaden für die Lösung der Aufgaben

von Ieldra. Korrekturen und Ergänzungen von Krintor und Lornik.

Version 1.04 / 12.04.2009

Korrekturen und Ergänzungswünsche sind willkommen. Bitte per PN an Ieldra im Spellforce-Forum schicken (<http://spellforce.jowood.com/forum>)

Dieser Leitfaden wurde mit der Version 1.52.61407 erstellt, d.h. aus einer Installation des Originalspiels, beider Addons separat, und des Patchs 1.52a. Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich der Text auf das Durchspielen im Schwierigkeitsgrad „normal“.

Inhaltsübersicht

Spellforce – The Breath of Winter: Leitfaden für die Lösung der Aufgaben	1
Inhaltsübersicht	1
Teil 1: Die Aufgaben der Aryn-Kampagne	2
Der Widerstand	2
Der Kampf um Mirraw Thur	2
Janinas Fluch	4
Die Echosümpfe	6
Zuflucht im Norden	8
In die Frostfallberge	8
Flucht ins Eis	8
Eis und Feuer	12
Ins Rote Imperium	15
Der brennende Fels	17
Das Schattenschwert	19
Aufbruch in den Abgrund	21
Rückkehr nach Tirganach	23
Winterdrache	23
Teil 2: Die Nebenaufgaben	26
Jagd auf den Wampus	26
Die drei Magier	26
Der Maskierte	27
Der Schatz aus Tiondria	30
Knochenschnitzer	31
Mord der Hohen Priesterin	33
Der Preis des Lebens	33
Das Siegel der Bestie	34
Teil 3: Sonstige Möglichkeiten	35
Das Mosaik des Todes	35
Leveltipps	35
Die Schatzkammern von Shal'Dun	37
Eastereggs	37
Anhang: Fundorte wichtiger Gegenstände	38
Schädelmünzen	38
Runenbausteine	38
Knochenschnitzer-Zubehör	39
Inventar der Schatzkammern von Shal'Dun	40

Teil 1: Die Aufgaben der Aryn-Kampagne

Ihr erscheint an einem Heldenmonument, gerufen von zwei euch zunächst unbekannten Personen, die sich als Grim und Lena vorstellen, und behaupten, euch aus der Zeit der Konvokationskriege zu kennen. Nach einiger Diskussion geben sie euch eure Rune, und erklären, dass ihr euch in Mirraw Thur befindet, einem Sumpfgebiet in Urgath.

Der Widerstand

Auftraggeber: Grim, am westlichen Heldenmonument in Mirraw Thur

(1) Begleitet Grim und Lena zum Lager der Flüchtlinge

Grim sagt, weitere Erklärungen müssten warten, und fordert euch auf, ihn und Lena zum Lager im Osten zu begleiten. Auf dem Weg müssen einige Goblins und Tiermenschen getötet werden. Vorsicht vor dem Goblin Roflin etwas weiter am Weg – der kann einem Stufe 1-Charakter mit seinem Felsschlag ziemlich zusetzen.

Der Kampf um Mirraw Thur

Auftraggeber: Grim, bei der Ankunft im Lager der Flüchtlinge

(1) Sprecht mit Aedar im Flüchtlingslager

Bei der Ankunft im Lager sagt Grim, ihr wäret hier, um den Flüchtlingen zu helfen und jemanden zu befreien, der gefangen sitzt. Zuerst aber sollt ihr mit Aedar sprechen.

Aedar erklärt die Hintergründe. Die Flüchtlinge hier waren einst Sklaven der Orks und Trolle und wurden von den Runenkriegern Dunhan und Reowys befreit. Diese zerstritten sich, und mit ihrem Weggang verloren die Flüchtlinge den Willen zu kämpfen. Willit wäre ein Getreuer Dunhans gewesen und wisse, wo er sich befinden könnte.

(2) Sprecht mit Willit im Flüchtlingslager.

Willit steht etwas nördlich von Aedar im Lager. Er sagt, Dunhan sei in die Sturmfelzen gegangen, zu den Kithar, und erwähnt, dass es im Nordwesten Mirraw Thurs ein Portal dorthin gäbe.

(3) Die Suche nach Dunhan

Zunächst muss das Portal erreicht werden. Auf dem Weg müssen einige Goblins, Tiermenschen, Kriecher und Kithar getötet werden. Die Kithar-Lager kann man in Ruhe lassen, aber sie geben dringend benötigte Erfahrung. Wenn ihr durch das Portal tretet, wird die Aufgabe „Janinas Fluch“ (siehe unten) aktiviert, die man lösen muss, damit es weitergeht.

(4) Die Suche nach Reowys

Bei der Rückkehr aus den Sturmfelzen meint Grim, die Echosümpfe seien ein gutes Versteck. Reist im Norden und Osten um die Stadt herum – ein Durchgang neben dem Kitharlager im Norden, der vorher von einer Hecke versperrt war, ist jetzt frei. Auf dem Weg nach Osten müssen einige Tiermenschen und Goblins getötet werden. Das Portal befindet sich in der südöstlichen Ecke. Während des Marsches nach Süden ergibt sich eine weitere Teilaufgabe.

(5) Weicht den Patrouillen der Eiselfen aus und dringt weiter nach Süden vor.

Auf dem Weg nach Süden werdet ihr von einer Eiselfenpatrouille angegriffen, die euch für „Feuerdiener“ halten. Das wirft einige Fragen auf. Grim erklärt, die Eiselfen hätten Cenwen, die Elfenkönigin, die für den Drachen Aryn singt, geraubt und versteckten sie in einem Gefängnis in Mirraw Thur. Die Flüchtlinge würden momentan nicht gegen die Orks kämpfen, sondern versuchen, Cenwen zu befreien. Den Patrouillen kann man ausweichen, es ist aber nicht sehr schwierig, sie gleich komplett zu beseitigen.

Ebenfalls auf dem Weg befindet sich noch ein Heldenmonument, an dem ihr Dunhan rufen könnt. Aber den kurzen Weg bis zum Portal schafft man auch ohne ihn. Betretet das Portal in die Echosümpfe. Wenn ihr dort ankommt, wird die Aufgabe „Die Echosümpfe“ (siehe unten) aktiviert, und es geht hier erst weiter, wenn sie beendet ist.

(6) Ruft die Helden am Monument

Diese Aufgabe wird bei der Rückkehr aus den Echosümpfen mit Reowys' Rune aktiviert. Das Heldenmonument habt ihr auf dem Weg in die Echosümpfe bereits gesehen. Ruft dort die Runenhelden Dunhan und Reowys. Sobald sie beschworen sind, erhaltet ihr die nächste Aufgabe.

(7) Geht mit den Helden ins südöstliche Lager des Widerstands.

Aedar hat sein Lager praktischerweise verlegt. Er zweifelt immer noch an Grims Plan, da er ein schlechtes Gefühl dabei hat, Elfen anzugreifen, aber die anderen folgen Grim – und euch, weil ihr Dunhan und Reowys dabei habt. Nach der Dialogsequenz erhaltet ihr die nächste Teilaufgabe.

(8) Greift die Stadt mit den Truppen des Widerstands an und zerstört das Hauptquartier der Eiselfen.

Mit der kleinen, aber schlagkräftigen Truppe des Widerstands sind die Eiselfen kein Problem. Nur bei den Frostbringern ist etwas Vorsicht geboten, um Verluste zu vermeiden. Wenn ihr den zentralen Elenhain erreicht, folgt eine Dialogsequenz, in der die Weiße Priesterin sagt, dass ihr nicht wisst, was ihr tut, aber bevor sie mehr sagen kann, wird sie von Grim getötet.

(9) Geht mit Grim zum Gefängnis

Das Gefängnis liegt im Süden. Ihr könnt es nicht verfehlten, denn Grim läuft mit geradezu verdächtigem Eifer voran. Nachdem die restlichen Eiselfen getötet und die Frostbringer zerstört sind, öffnet Grim das Tor zum Gefängnis und sein Eifer findet seine Erklärung: Nicht Cenwen ist es, die dort sitzt, sondern ein Fial Darg, ein Prinz der Finsternis. Aus dem folgenden Gespräch ergibt sich, dass Grim die ganze Zeit in seinen Diensten stand und den Widerstand, Lena und euch die ganze Zeit belogen und getäuscht hat. Nach ein paar abschätzigen Bemerkungen Grims, und Lenas Schwur, ihn zu töten, verschwindet Grim mit dem Fial Darg, sie öffnen aber dabei das Feuertor zum Roten Imperium, was dessen Armeen den Weg nach Mirraw Thur frei macht.

Nachdem Grim und der Fial Darg verschwunden sind, erscheint die Eismagierin Elune mit einigen Eiselfen und verlangt eine Erklärung. Lena erklärt, sie seien getäuscht worden, und bittet für die Widerstandskämpfer um Asyl. Elune erklärt, die Hohe Priesterin werde über euch richten, bietet aber Zuflucht in den Gebieten der Elfen. Das ist auch nötig, denn gegen die Imperialen kommt ihr jetzt noch nicht an. Also müsst ihr so schnell wie möglich von hier verschwinden.

Optional: Elune bringt eine kleine Elitetruppe der Winterwacht-Elfen mit. Wenn man diese im Kampf gegen die Imperialen am Stadttor unterstützt, ist es möglich, die Karte von den Imperialen zu befreien, außer denen hinter dem Tor zum roten Imperium – diese erhalten unbegrenzt Nachschub aus dem Portal von Shal'Dun. Egal ob man das macht oder nicht: wenn man später im Laufe der Nebenaufgabe „Knochenschmitzer“ noch einmal hierherkommt, sind in der Stadt neue und wesentlich stärkere imperiale Gegner.

Hinweis 1: Die Flüchtlinge und die Widerstandskämpfer sind zwei verschiedene Gruppen. Selbst wenn man alle Widerstandskämpfer verliert, gibt es auf der nächsten Karte 18 Flüchtlinge außer Aedar.

Alternativer Lösungsweg: Die Elfen beim Gefängnis sind auch ohne die Flüchtlinge kein großes Problem. Wollt ihr sichergehen, dass alle überleben, dann haltet sie aus dem Angriff heraus und zieht sie vorab nach Norden zum Tor der Winterwacht. Andernfalls sind Verluste beim folgenden Angriff der Imperialen wahrscheinlich. Es ist nicht wichtig, dass alle überleben, sondern eher eine Frage des Stils, aber auch interessant, wenn man später am offenen Feuertor Erfahrung sammeln will.

Von hier geht es mit „Zuflucht im Norden“ weiter.

Janinas Fluch

Auftraggeber: Skerg Heiler, bei der Ankunft in den Sturmfelsen

Belohnung: Heldenrune des Dunhan.

(1) Befreit Janina von den Kithar nördlich des Portals

Bei der Ankunft in den Sturmfelsen begegnet ihr zwei Skergs, die euch bitten, einer gewissen Janina zu helfen. Grim und Lena erläutern, dass Janina Teil des Widerstands gewesen war und der Grund, warum Dunhan mit allen anderen Streit bekam. Der Weg zu Dunhan könnte also über Janina führen. Die beiden Skerg – ein Skerg-Rebell und ein Skerg-Heiler – stellen sich unter euren Befehl. Sie halten nicht viel aus, aber der Heiler ist nützlich.

Hinweis 1: Der Heiler regeneriert sein Mana erst, wenn ein Nahrungslager vorhanden ist.

Janina befindet sich nördlich des Portals und wird von einigen Kithar bewacht. Der Weg führt östlich um die Hügel herum. Wenn man es allein schafft, ist es besser, das Orkmonument hier nicht zu aktivieren, denn die Orkkrieger, die man zu diesem Zeitpunkt rekrutieren kann, werden mit den Truppen, die wenig später aus den Kithar-Lagern kommen, nicht fertig. Auf dem Weg sieht man links einen Höhleneingang. Dort wohnt der Drachling Bagzirra, den man zu diesem Zeitpunkt vermeiden sollte.

Bei Janina angekommen, erschlagt die Kithar und sprecht mit ihr. Sie erklärt, dass Dunhan und sein Bruder Setrius sich um sie stritten. Dabei habe Dunhan sie im Zorn getötet, später aber mit Hilfe dunkler Magie wieder ins Leben zurückgeholt. Dabei sei ein Geist mitgekommen, unter dessen Fluch sie nun stehe. Auf eine mögliche Heilung angesprochen, verweist sie auf das Lager der Skerg im Osten, wo der Heiler Hulu vielleicht eine Lösung wisse.

(2) Bringt Janina zu Hulu im Lager der Skerg im Osten.

Das Lager der Skerg befindet sich im Osten hinter dem Durchgang mit dem Felsbogen. Auf dem Weg sind mehrere Kithar-Lager. Wenn ihr Erfahrungspunkte braucht, sollten die zu diesem Zeitpunkt umgangen werden. Das Orkmonument auf dem Hügel kann jetzt in Besitz genommen werden, aber man sollte sich dann beeilen, zu Hulu zu kommen.

Wenn man sich dem Skergdorf nähert, öffnet sich dessen Tor (es ist möglich, dass das nur am Westeingang funktioniert). Sprecht mit Hulu. Er erklärt, dass Janina den Ursprung des Fluchs – Dunhan – konfrontieren muss, um ihn zu brechen. Dunhan verstecke sich in der Festung hinter seinen Kithar, aber Setrius in seinem Lager im Nordosten wisse vielleicht einen Weg, hineinzukommen.

(3) Bringt Janina zu Setrius im Nordosten.

Wenn man mit Hulu gesprochen hat, erhält man einige Orkgebäude. Die benutzt man, um eine kleine Armee aufzubauen – 30 Totems ist die Standardempfehlung. Die wichtigen Gebäude sollten alle auf den Monumenthügel dupliziert werden. Zerstört die Kitharlager und macht euch durch das nun offene Tor im Osten auf den Weg nach Norden. Nicht vergessen, den Plan für das Kleine Haupthaus der Orks aus der Truhe bei Hulu mitzunehmen und auch ein weiteres Kleines Haupthaus auf dem Monumenthügel zu bauen.

Auf dem Weg nach Norden versperren einige Kriecher und Waldschrate den Weg. Tötet sie. Vorsicht vor dem Wumpus im Sumpf links vom Weg – für den braucht man eine maximal ausgebauten Armee (siehe Nebenaufgabe „Jagd auf den Wumpus“). Mit der Truhe mit blauem Rand an einem Abhang etwas südlich des Sumpfes mit dem Wumpus kann man im Moment noch nichts anfangen (siehe Nebenaufgabe „Die drei Magier“).

Habt ihr die Stelle erreicht, wo der Weg nach Westen abzweigt, weisen euch Lena und Grim darauf hin, dass Setrius' Leute und die Orks sich feindlich gesinnt sind. Die Orks sollten nicht nur zurückbleiben, wie Lena empfiehlt, sondern auf den Monumenthügel im Süden geführt werden. Wenn ihr Setrius erreicht habt, startet eine Dialogsequenz mit Janina und Setrius, und nur wenig später sind in der Ferne Kampfgeräusche zu hören – im Süden sind soeben einige Elite-Kithar erschienen. Sie zerstören das Dorf sowie mögliche um das westliche Orkmonument herum stehenden Gebäude. Wenn die Orkarmee auf dem Monumenthügel steht, wird sie mit der kleinen Kithartruppe dort problemlos fertig, so dass das Monument stehen und die Orkarmee erhalten bleibt.

Levetipp: Wenn ihr die Kitharlager stehen lasst, erhalten sie mit dem Einfall der Elite-Kithar Nachschub, d.h. der übliche Zyklus, in dem in den Lagern neue Kithar entstehen, beginnt von vorn, als hätte man die Karte neu betreten. Da man für die restlichen Aufgaben hier ohnehin eine Weile braucht, kann man so bequem noch Erfahrungspunkte gewinnen.

Wenn die Dialogsequenz zu Ende ist, sprecht mit Setrius, um diese Teilaufgabe abzuschließen. Setrius erklärt, dass Dunhan verrückt geworden sei und mit seinen Kithar das Land terrorisiere. Um zu ihm vorzudringen, müsse man zunächst die Kithar schwächen. Er gibt euch eine Flasche mit Gift und die nächste Aufgabe.

(4) Folgt dem Gebirgspfad in den Westen und vergiftet die Wasserquelle der Kithar

Verlass das Lager Richtung Westen. Auf dem Weg befinden sich einige Spinnen sowie der Riese Sturmschreiter, um den man zu diesem Zeitpunkt besser einen Bogen macht. Schleicht euch links den Pfad hinauf und geht um den See herum. Südlich des Sees seht ihr eine kleine blaue Schale. Schüttet dort das Gift in den See. Einige Kithar werden dadurch so aggressiv, dass sie sich gegenseitig töten. Die Anzahl der Gegner ist nun deutlich reduziert.

Hinweis 2: Es entstehen neue Kithar in der Feste, wenn auch sehr langsam. Will man den Vorteil der reduzierten Gegnerzahl ausnutzen, empfiehlt es sich, das Gelände südöstlich der Feste bis zum Seelenstein von Gegnern zu befreien und die beiden davor stehenden Feuertürme zu zerstören, bevor man das Gift anwendet. Die Feuertürme sind eine schöne Aufgabe für Grim und Lena. In der Zwischenzeit können die Orks gegen die Elite-Kithar antreten.

(5) Öffnet den Truppen des Setrius das Tor.

Folgt dem Weg nach Osten und Süden bis zum Tor, vor dem jetzt Setrius' Waldläufer warten. Vorsicht vor den Feuertürmen des Kitharlagers. Auf dem Weg sind noch einige Kriecher. Wenn ihr euch dem Tor von Norden nähert, öffnet es sich.

(6) Erobert die Feste der Kithar

Die Kitharfeste hat gefährliche Feuertürme und die Eroberung ist nicht ganz leicht. Man sollte darauf achten, dass von Setrius' Leuten so viele wie möglich überleben, am besten alle. Das macht die Nebenaufgabe „Drei Magier“ ganz erheblich leichter. Deshalb kann man zum Erobern auch teilweise die (im Gegensatz zu Setrius' Leuten ersetzbare) Orkarmee nehmen, falls man sie noch hat. Aber Vorsicht – die Orks und Setrius' Leute vertragen sich nach wie vor nicht. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn der Kithargeneral tot und alle Spawnpunkte zerstört sind (theoretisch könnten die Türme und zwei der Häuser stehen bleiben...). Der Schlüssel in der Truhe hinter dem General macht die drei gefangenen Magier ansprechbar (siehe Nebenaufgabe „Die drei Magier“), aber erst, wenn die Sache mit Dunhan erledigt ist.

(7) Trefft Dunhan auf dem Kampfplatz hinter der Feste

Verlass die zerstörte Feste in nördlicher Richtung. Dunhan wartet schon auf euch. In einer Dialogsequenz sehen wir, wie er Janina im Wahn tötet, und dann von dem ihr innwohnenden Geist selbst getötet wird.

(8) Nehmt die Rune des Dunhan

Die Rune befindet sich bei seiner Leiche.

(9) Kehrt nach Mirraw Thur zurück.

In den Sturmfelsen gibt es noch die Nebenaufgabe „Die drei Magier“. Außerdem sind möglicherweise noch Elite-Kithar übrig, die mit der Hilfe von Setrius' Leuten und der Orkarmee problemlos getötet werden können und gute Erfahrungspunkte geben. Sobald ihr hier nichts mehr zu tun habt, könnt ihr nach Mirraw Thur zurückkehren. Dort geht es dann mit dem nächsten Teil der Aufgabe „Der Kampf um Mirraw Thur“ weiter. Wählt bei der Rückkehr den Seelenfels „Portal in die Sturmfelsen“, um die ohnehin weiten Laufwege etwas zu verkürzen.

Die Echosümpfe

Auftraggeber: wird aktiviert, wenn man die Echosümpfe betritt.

Belohnung: Heldenrune des Reowys.

Bei eurer Ankunft in den Echosümpfen trefft ihr gleich auf Reowys. Er sagt, dass Whorim, ein Magier, der sich mit den Orks verbündet hat, seine Rune geraubt habe. Whorim erscheint auch gleich und befiehlt Reowys, euch zu töten. Da Whorim die Rune hat, muss Reowys gehorchen, und so müsst ihr ihn eurerseits töten. Dann braucht ihr einen Plan, um Whorim die Rune abzunehmen.

(1) Findet einen Weg, um auf den Ostberg zu gelangen.

Baut ein Dunkelelfenlager (nicht vergessen, vorher die Stufe 3-Arbeiterrune aus der Truhe beim Monument einzusetzen, sonst habt ihr hier nur Stufe 1-Dunkelelfen) und eine schlagkräftige Armee. Die Aria-Vorkommen hier sind etwas abgelegen und teilweise in feindlichen Lagern, die zuerst zerstört werden müssen, aber sehr ergiebig – sie reichen für viele Hexenmeister. Da die Angriffe von Ogern und Orks aber früh beginnen, muss man am Anfang kleinere Brötchen backen – dies ist eine der wenigen Karten, wo man die früh verfügbaren Einheiten tatsächlich braucht. Erkundet die Karte und zerstört alle erreichbaren Lager. Südlich des Sees steht der Maskierte, der euch anspricht, wenn ihr vorbeilaufst (siehe Nebenaufgabe „Der Maskierte“). Wenn ihr das große, von Feuertürmen geschützte Lager nordöstlich des Sees zerstört habt, erscheint die nächste Aufgabe.

(2) Redet mit Hortar

Hortar steht im zerstörten Orklager zwischen Palisaden. Sprecht mit ihm. Er will Whorims Gold, ihr wollt die Rune, das ist eine Basis für eine Zusammenarbeit. Zunächst öffnet er euch ein Tor etwas weiter im Norden, wo sich ein weiteres Monument, ein Seelenfels sowie Aria-

und Mondsilbervorkommen befinden. Dort angekommen, sprecht noch einmal mit ihm. Stellt aber vorher noch eine Armee zum Ariavorkommen nordöstlich des Dunkelelfenmonuments.

(3) Beseitige Whorims Orkwache mit Hilfe der Kriecher.

Hortar erklärt, dass die Wachen im Flusstal vor dem Aufgang zum Berg zu stark für euch seien – tatsächlich, da stehen zwei Gruppen von je ca. 15 Orks der Stufen 12 bis 16. Aber Sveras Kriecher könnten sie beseitigen. Dabei handelt es sich um „Gargantua-Giftkriecher“, die sich hinter einer Palisade ganz im Osten des Flusstals befinden. Svera ist die Kommandantin des Nordwestlichen Lagers und kontrolliert ihre Kriecher mit einer Flöte. Das Tor zu ihrem Lager ist jetzt offen, und es kommen auch bereits Angreifer heraus. Wehrt sie ab und dringt in Sveras Lager vor. Zerstört es, tötet Svera und nehmt ihre Flöte und ihren Schlüssel. Außerdem will Hortar, dass ihr die Waldschrate aus dem Flusstal vertreibt. Sveras Schlüssel öffnet den Ostausgang ihres Lagers zum Flusstal. Öffnet es und tötet alle Waldschrate, die ihr findet. Nördlich vom Flusstal befindet sich noch ein großes Orklager. So etwas hat man nicht gern im Rücken, also zerstört es ebenfalls. Die letzten Waldschrate befinden sich unmittelbar vor der Palisade mit den Kriechern, ein Stück östlich des Aufgangs zum nördlichen Orklager. Wenn alle Waldschrate tot sind, öffnet sich das Tor, und Hortar läuft zur Palisade. Sprecht dort mit ihm. Er fordert euch auf, eure Einheiten bis hinter den Steinbogen zurückzuziehen, und beginnt dann – schmerhaft schlecht – auf Sveras Flöte zu spielen. Die Kriecher kommen heraus und Hortar verliert die Kontrolle, aber die Orkwache töten sie trotzdem, und sammeln sich danach im Tal im Süden.

Alternativer Lösungsweg: wollt ihr jetzt schon an die Truhe im Tal (mit einer Schädelmünze, einem Stufe 8-Zauber und einem nützlichen Setteil), müsst ihr die Orkwachen selbst beseitigen, dann die Truhe plündern und zuletzt Hortar Flöte spielen lassen. Das ist möglich, aber etwas aufwendig. Die Orkwache beseitigt man am besten mit einer Armee von zweimal 25 Hexenmeistern. 25 Hexenmeister töten einen der Orks mit einem Schuss, und sie haben zwei Schüsse, bevor ihnen das Mana ausgeht. Das heißt, jede Gruppe gibt einen Schuss auf einen Ork ab, wechselt zum nächsten und gibt auch auf diesen einen Schuss ab, und zieht sich dann so schnell wie möglich zurück. Wenn man einige Arbeiter oder Erwachte Tote als Kanonenfutter mitschickt, und damit sie die Orks anlocken, klappt der Rückzug auch mit minimalen Verlusten. Ersetzt danach eventuelle Verluste und wiederholt die Prozedur, bis die Orkwachen tot sind. Beseitigt man die Orkwache auf diese Weise, wird diese Teilaufgabe als erledigt markiert. Das bedeutet, die Kriecher könnten auch in ihrer Palisade bleiben, aber dann kommt man nicht an die Teile des Eisernen Soldaten in der Truhe im Osten des Verschlags heran (siehe Nebenaufgabe „Der Maskierte“). Die Giftkriecher geben im übrigen keine oder nur sehr wenig Erfahrungspunkte, der extreme Aufwand, der zu ihrer Beseitigung getrieben werden müsste, lohnt sich also nur begrenzt.

Welchen Weg ihr auch immer wählt, wenn die Orkwache weg ist, könnt ihr den Berg hinauf.

Achtung Bug: Der Händler Auric auf dem Berg mit den Händlerhütten in der Mitte der Karte wird irgendwann nach der Öffnung des Tors zum Flusstal von der Wanderlust gepackt. Meist findet man ihn dann außerhalb des Lagers. Aber es ist auch schon vorgekommen, dass er gar nicht mehr zu finden ist. Wer also zu diesem Zeitpunkt Zauber der Mentalmagie kaufen will (und kann – in der Regel hat man noch nicht genug Geld), der sollte das tun, bevor das Tor zum Flusstal geöffnet wird.

(4) Erobert die Rune von Whorim, dem Schwarzmagier auf dem Ostberg

Geht mit eurer Armee den Berg hinauf, tötet Whorim und zerstört sein Lager. Nehmt von ihm die Rune des Reowys.

(5) Kehrt nach Mirraw Thur zurück

Hinter Whorims Lager führt ein Weg den Berg hinunter. Dort müssen noch einige Steingolems aus dem Weg geräumt werden, dann könnt ihr über den Seelenfels nach Mirraw Thur zurück. Dort geht es dann mit der Aufgabe „Der Kampf um Mirraw Thur“ weiter.

Zuflucht im Norden

Nach Grims Verrat geht es hier weiter.

(1) Folgt Lena und Elune mit den Leuten nach Norden

Geht nach Norden zum Tor, das den Weg zu den Gebieten der Eiselfen versperrt. Auf dem Weg müssen eventuell einige Imperiale Patrouillen beseitigt werden, aber haltet euch damit nicht auf, denn es wird sehr schnell sehr gefährlich. Wenn Elune beim Tor angekommen ist, öffnet sie es für euch. Geht weiter Richtung Portal.

In die Frostfallberge

(1) Bindet euch an den Seelenfels im Nordosten und geht durch das Portal nach Frostfall

Lena erklärt, dass ihr jetzt nach Frostfall müsst, um von dort Tiranach, das Ziel der Flucht, zu erreichen. Aktiviert den Seelenfels und betretet das Portal.

Hinweis: Die Flüchtlinge treten zwar später in Frostfall durch das Portal, aber ihre Originalversionen in Mirraw Thur sind trotzdem weiterhin vorhanden. Da ich ungern Leute sterben lasse, egal ob sie durch einen Bug existieren oder nicht, ziehe ich sie bei einem späteren Besuch ein Stück weg hinter einen benachbarten Hügel. So werden sie nicht getötet, wenn im Laufe des weiteren Spiels starke Feinde hier auftauchen.

Flucht ins Eis

Auftraggeber: Lena, bei der Ankunft in Frostfall

Belohnung: Eine Sternmünze und entweder eine Sonnenmünze oder eine Mondmünze.

Bei der Ankunft in Frostfall erklärt Lena die Situation. Sie zeigt auf einen fernen Berg, auf dem ein Portal steht. Das ist das Portal nach Tiranach und euer letztendliches Ziel auf dieser Karte. Davor steht die Winterwehr, eine Festung der Eiselfen. Außerdem ist da der nicht ungefährliche Sumpf und ein Orkmonument mit einigen Gebäuden, das man, so Lena, in Besitz nehmen kann, um die Situation etwas zu erleichtern. Zunächst aber muss der Weg zur Siedlung für die Flüchtlinge freigemacht werden.

Wichtig: Es ist zwar alles bereits gesagt worden, aber sprecht nach der Dialogsequenz noch einmal mit Lena und fordert sie auf, zusammen mit euch die Orksiedlung einzunehmen. Andernfalls kommt sie nicht mit, was hier angesichts der starken Gegner unpraktisch ist, und das Questlog wird erst aktualisiert, nachdem man die Siedlung in Besitz genommen hat. Wollt Ihr, etwa aus Gründen der Erfahrungsmaximierung, lieber allein auf Erkundung gehen, dann tut das, aber kommt hierher zurück und sprecht mit Lena, bevor Ihr das Orkmonument in Besitz nehmt.

(1) Nehmt das Monument und die Orksiedlung in Besitz

Das Orkmonument wird von einigen Paaren von Stufe-9-Orkkriegern bewacht, die je nach Avatartyp entweder kinderleicht oder ganz schön hart sein können. Beseitigt sie. Wenn möglich, erkundet auch gleich die anderen erreichbaren Gebiete auf der Karte. Die Verdorren Waldwächter im Sumpf sind schwere Gegner für Lena und den Avatar allein, aber wenn man sie jetzt stehen lässt, erfordern sie später Aufmerksamkeit, die dringend woanders gebraucht wird. Habt ihr alles erkundet, aktiviert das Orkmonument. Ihr seht dann eine Dialogsequenz, in der die Flüchtlinge ankommen. Leider sind sie sehr geschwächt von der Reise und können nicht sofort zur Grenzfeste weiter, und so erhaltet ihr gleich eine neue Aufgabe

(2) Sammelt Nahrung für die Flüchtlinge, bis diese weiterziehen können.

Baut das Orklager aus und fangt mit dem Bau von Jagdhäusern und Nahrungslagern draußen im Sumpf an, aber besetzt sie noch nicht. Jedenfalls nicht alle. Die Flüchtlinge entnehmen Nahrung immer dann, wenn der Vorrat etwas unter 200 liegt. Das bedeutet, die Größe der Orkarmee ist auf 15 beschränkt. Standardempfehlung ist wie fast überall eine Orkarmee aus ausschließlich Totems. Diese müssen das Lager gegen die Trolle verteidigen und eventuell deren Lager zerstören. Solange ihr damit beschäftigt seid, achtet darauf, dass die Nahrungsvorräte nicht über 150 ansteigen, denn die Sequenz der folgenden Ereignisse startet, wenn die Flüchtlinge eine bestimmte Menge Nahrung entnommen haben. Wenn die Trollager Geschichte sind und ihr hier sonst nichts mehr zu tun habt, besetzt die inzwischen hoffentlich reichlich vorhandenen (naja, mehr als vier sind nutzlos wegen Arbeitermangel) Jagdhäuser und Nahrungslager im Sumpf mit allen verfügbaren Arbeitern und beginnt mit dem Sammeln von Nahrung. Ihr braucht insgesamt 1000 Einheiten, damit die Flüchtlinge weiterziehen. Eine Weile bleibt alles ruhig, aber sobald ihr 700 Einheiten gesammelt habt, erscheint am Portal nach Shal'Dun eine Imperiale Armee unter dem Dracon Arach und beginnt mit der Erkundung des Sumpfes. Jetzt muss schnell weitergesammelt werden, bevor die Imperialen die Orksiedlung erreichen. Eventuell muss man ein paar erste Patrouillen zurückschlagen..

(3) Zieht euch zur Grenzfeste zurück.

Habt ihr 1000 Einheiten Nahrung gesammelt, ziehen die Flüchtlinge weiter, und kurze Zeit später gibt der Dracon den Befehl zum Angriff. Den Versuch, ihn aufzuhalten, kann man sich sparen. Lasst die Orks ein letztes Gefecht führen, ihr Monument ist ohnehin bald verloren (will man hier noch etwas Zeit schinden, lohnt sich höchstens der Bau von einigen zusätzlichen Gebäuden im Vorfeld des Angriffs). Zieht euch selbst zur Grenzfeste zurück, deren Tor die Elfen nun für euch öffnen. Vor dem Tor steht Lena, während die Flüchtlinge hindurchgehen (eventuell ist sie auch schon ein Stück weiter im Norden hinter dem Tor. Der Dialog ist derselbe). Sprecht mit ihr. Sie meint, man könne die Grenzfeste für die Verteidigung einsetzen. Sie würde die Flüchtlinge den Berg hinaufführen, während ihr die Verteidigung organisiert. Den Weg im Westen des Grenztors hinunter befindet sich ein Elfenmonument und einige Elfengebäude. Nehmt sie in Besitz.

(4) Haltet die Grenzfeste

In der Ferne hört ihr nun den Dracon auf seine Leute fluchen, sie sollen mit dem Plündern aufhören und euch verfolgen. Aber bis sie diesem Befehl folgen, habt ihr noch etwas Zeit. Beginnt mit dem Aufbau einer Armee. Die Ressourcen sind knapp, da gerät man leicht in Versuchung, oben am Berg noch Holz und/oder Lenya abzubauen. Tut das nicht! Baut keine Gebäude an der Straße oder oben auf dem Berg, denn das kann das das Imperiale Fehlverhalten auslösen, das ich unten unter „Vorsicht Bug“ beschrieben habe! Für eine große Armee reicht es ohnehin nicht, und sehr viel wichtiger sind die Aktivitäten des Avatars:

Etwas nördlich vom Grenztor ist ein Aufgang nach Osten. Aktiviert dort den Seelenfels. Geht dann den Aufgang wieder hinunter und folgt dem Weg weiter nach Norden und Osten bis auf das weite Tal mit dem Heldenmonument. Aktiviert es, ruft eure drei Helden und geht mit zweien von ihnen zum Grenztor hinunter, den Letzten nehmt mit und geht vom Heldenmo-

nument aus direkt nach Westen, bis zu dem entlegenen Eiselfendorf mit der Schlüsselbewahrerin. Auf dem Weg behindern euch noch einige Wolflinge. Die Schlüsselbewahrerin steht bei dem entlegenen Haus im Süden und ist jetzt noch nicht ansprechbar, aber durch das Aktivieren des Seelenfels' spart man später dringend benötigte Zeit. Springt durch den Seelenfels zurück zu dem Seelenfels im Norden des Grenztors, aber lasst den Helden im Eiselfendorf stehen.

Etwas später ist ein weiterer Befehl des Dracon der Auftakt zum Angriff der Imperialen. Zunächst beginnen kleinere Scharmützel mit kleinen und relativ schwachen Gruppen – die ersten zwei Vorstöße sind noch gut abzuwehren. Danach folgt eine längere Pause, während der die Imperialen die Gebäude im Sumpf abfackeln.

Aber bis der Dracon mit seiner (derzeit) unbesiegbaren Roten Garde kommt, ist es nur noch eine Frage der Zeit. Achtet auf den Zeitpunkt, wenn Lena und die Flüchtlinge beginnen, den Berg hinaufzulaufen. Dann beginnt auch der Großangriff der imperialen Eliteeinheiten. Folgt mit dem Avatar und den Helden – mit Ausnahme dessen, der im entlegenen Dorf steht – den Flüchtlingen den Berg hinauf. Sobald ihr die starken imperialen Truppen seht (Stufen 12-17), zieht sofort alle Elfeneinheiten zum Elfenmonument zurück. Lena steht oben an einem verschlossenen Tor. Sprecht mit ihr. Sie erklärt, nur eine Schlüsselbewahrerin könne das Tor öffnen, und gibt euch damit die nächste Teilaufgabe. Außerdem stellen sich einige nicht ruhengebundene Eiselfen unter euren Befehl (d.h. sie sterben nicht, wenn das Monument fällt).

(5) Holt eine Schlüsselbewahrerin von dem Außenposten und begleitet sie zum Tor.

Die erste Gruppe der Imperialen sollte jetzt am Elfenmonument angekommen sein und eventuelle Verteidiger abschlachten – die Elfen haben keine Chance. Geht mit dem Avatar den Weg wieder hinunter und nehmt den Seelenfels nördlich vom Grenztor, um ins Eiselfendorf zu reisen. Sprecht mit der Schlüsselbewahrerin. Sie wird mit euch kommen und muss auf ihrem Weg beschützt werden. Dummerweise sind nun auf dem Weg neue Wolflinge erschienen. Mit dem Avatar und dem im Dorf zurückgelassenen Helden können sie aus dem Weg geräumt werden. Die Schlüsselbewahrerin greift leider gern selbst in Kämpfe ein, wo sie doch eigentlich zum Tor laufen sollte; deshalb sollte man hier mit den Wolflingen schnell aufräumen. Wenn der Avatar und ein Held nicht reicht, hilft mit den anderen Helden nach. Währenddessen kommen in der Nähe des Tors aus einer Höhle gelegentlich kleine Gruppen von Imperialen. Diese sollten für die verbliebenen Helden, die Flüchtlinge und die Elfen kein Problem darstellen.

Wenn die Schlüsselbewahrerin am Tor angekommen ist, sprecht mit ihr. Sie öffnet es und geht zurück in ihr Dorf. Die Flüchtlinge beginnen jetzt, den Berg hinaufzugehen, und unten sieht man, wie der Dracon die Verfolgung aufnimmt. Folgt den Flüchtlingen mit den Helden und Elfen, aber bleibt nicht so weit zurück, dass ihr in Kämpfe mit Verfolgern verwickelt werdet.

Achtung Bug: Es kann passieren, dass die Armee des Dracons sich nicht erst am Elfenmonument sammelt, sondern sofort mit der Verfolgung beginnt, und dann die Flüchtlinge am Tor erreicht, bevor die Schlüsselbewahrerin überhaupt angekommen sein kann. Wenn das passiert, kann man nicht weiterspielen, denn die Imperialen sind derzeit nicht zu besiegen. Die genaue Logik dieses Fehlverhaltens ist unklar, und die Erfahrungen der Spieler unterscheiden sich hier drastisch, aber bei mir tritt das Problem reproduzierbar nicht auf, wenn man sich an den Ablauf oben und die Empfehlungen in diesem Abschnitt hält, und die frühe Verfolgung setzt reproduzierbar ein, wenn man oben am Berg Gebäude baut, selbst wenn man sie später wieder abreißt. Deshalb empfehle ich, „keine Gebäude oben am Weg und auf dem Plateau mit dem Heldenmonument zu bauen, und die starken imperialen Truppen am Grenztor so unbehelligt wie möglich durchzulassen (das geht so

weit, dass ich die Türme dort selbst abreiße) und jede mögliche Gegenwehr am Monument zu konzentrieren. Wenn aus der ersten Welle noch jemand am Grenztor ist, wenn die zweite Welle sich nähert, dann wird die zweite Welle mit hoher Wahrscheinlichkeit sofort die Verfolgung aufnehmen. Das passiert relativ leicht bei Kämpfen am Grenztor, weil dann gern mal jemand am Terrain hängen bleibt. Aber auch hier haben, leider, unterschiedliche Spieler unterschiedliche Erfahrungen, so dass ich keine Garantie für ein bestimmtes Verhalten der Imperialen geben kann. Mit Gewissheit kann man nur sagen: wenn das Problem auftritt, muss man einen Spielstand laden, bei dem der imperiale Angriff noch nicht begonnen hat, oder bei dem der Avatar das Orkmonument noch nicht in Besitz genommen hat.

(6) Folgt Lena zur Garnison auf dem Berg

Der Weg führt nach Norden und Westen in die Berge, bis zu einer Eiselfengarnison mit einigen Gebäuden und einem Seelenfels nördlich davon. Wieder stellen sich einige Eiselfen unter euren Befehl. Wenn Lena beim Seelenfels angekommen ist, könnt ihr sie ansprechen. Sprecht aber erst mit ihr, wenn die ersten Flüchtlinge auch angekommen sind. Sie erklärt dann die nächste Teilaufgabe.

(7) Verteidigt die Garnison, während die Flüchtlinge zum Portal gebracht werden.

Die Flüchtlinge beginnen den Weg von der Garnison nach Südwesten zum Portal. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, dann müsstet ihr mit den Elfen, den Helden und dem Avatar direkt hinterherlaufen können, ohne in Kämpfe verwickelt zu werden – die Verfolger sind weit genug zurück, und halten sich obendrein bei der Zerstörung der Garnison auf, das gibt euch genug Zeit, um zu verschwinden. Die Eiselfen kann man später für die Nebenaufgabe „Der Schatz aus Tiondria“ gut gebrauchen, deshalb ist es gut, wenn sie alle überleben.

(8) Flieht zum Portal

Kurz bevor ihr das Portal erreicht, erscheint auf einmal der Dracon Arach persönlich. Er ist ziemlich wütend, hat seine Armee zurückgelassen, und er will euren Kopf. Das war dumm – da er nun allein ist, kann man ihn töten – aber versucht es gar nicht erst mit dem Avatar allein, denn der Dracon hat Stufe 20. Wenn er tot ist, nehmt die Schädelmünze und eventuelle andere Teile von seiner Leiche. Wenn alles gut geklappt hat bis hier, müssten alle Flüchtlinge überlebt haben und sich 59 Eiselfen unter eurem Befehl befinden. Wenn der Dracon tot ist, ziehen die Imperialen sich ins Tal zurück.

Geht jetzt mit den Eiselfen zum Seelenfels nördlich der Garnison. So sind sie besser positioniert, wenn ihr nach Frostfall zurückkommt. Wenn die Imperialen sich zum Elfenmonument zurückgezogen haben, hat man viel Zeit sich auch um Gultark zu kümmern (siehe Nebenaufgabe „Der Maskierte“) oder verbliebene Kriegsbeute einzusammeln. Dann geht durch das Portal nach Tiranach.

Hinweis 1: Wenn man von den fünfundzwanzig Elfen, die sich euch in der Garnison angeschlossen haben, einige verliert, aber das kleine Haupthaus dort stehen bleibt, entstehen die verlorenen Elfen bei einem späteren Besuch in Frostfall einmal (und nur einmal) neu.

(9) Erobert den Schlüssel von den Wolflingen und öffnet das Tor

In Tiranach angekommen, erscheint zunächst die Aufgabe „Bringt die Flüchtlinge in die Stadt“, und wieder stellen sich einige Eiselfen – neun Schwertkämpfer und sieben Schützen – unter euren Befehl. Wenn ihr den Weg ein Stück entlanggeht, stellt sich heraus, dass ein verschlossenes Tor den Weg versperrt. Ein Wolfling namens Rawor hat den Schlüssel. Mit der Hilfe der Elfen und der Flüchtlinge müssen Rawor und sein Rudel getötet werden. Nehmt den Schlüssel und öffnet das Tor.

Hinweis 2: Verluste bei den Elfen könnt ihr hier in Kauf nehmen, denn sie entstehen etwas zeitverzögert am ersten Seelenstein neu, bis man die Flüchtlinge in der Stadt abgeliefert hat. Da die Elfen keine Lebenspunkte regenerieren, ist es oft sinnvoll, schwerverletzte Elfen selbst zu töten („K“) und darauf zu warten, dass sie ersetzt werden. Später in der Stadt hingegen werden alle von den Heilern dort geheilt.

(10) Vernichtet die Eiswesen

Hinter dem Tor wartet der Weg in die Stadt – und eine ziemlich lästige Bedrohung: Eiselementare. Ein Stück den Weg entlang gibt es eine Verzweigung. Der Weg links führt zu einem Elementarpunkt, aus dem sie kommen. Wenn ihr den Elementarpunkt nicht jetzt sofort zerstört, erhaltet ihr diese Aufgabe, wenn die Flüchtlinge einen Teil des Weges zur Stadt zurückgelegt haben. Sie bleiben dann stehen und gehen nicht weiter, bis der Elementarpunkt zerstört und der Avatar wieder in der Nähe ist. Diese Aufgabe erscheint nicht, wenn der Elementarpunkt sofort zerstört wird, die Flüchtlinge bleiben aber an derselben Stelle kurz stehen (das ist der Abzweig ins Tal der Untoten und Skelette, siehe *Optional 2* bei „Eis und Feuer“).

(11) Bringt die Flüchtlinge in die Stadt

Jetzt ist der Weg zur Stadt frei. Wenn ihr euch der Stadt nähert, öffnet sich das Tor. Sprecht mit Aedar, und er bedankt sich völlig erschöpft und gibt euch eine Sternmünze sowie entweder eine Sonnenmünze oder eine Mondmünze.

(12) Sprecht mit Lena

Lena kommentiert noch einmal die Ereignisse und sagt, sie wisse nicht, ob die Geschichte mit der geraubten Königin, wie alles andere, was Grim erzählt hat, eine Lüge gewesen sei. Sie schickt euch zu Elune, um mehr über die Hintergründe zu erfahren. Damit beginnt das nächste Kapitel der Geschichte. Ihr könnt Lena auch persönlichere Fragen stellen, die ihre Hintergründe und Lebensgeschichte etwas erläutern, aber für das Erfüllen der Aufgabe ist das unnötig.

Eis und Feuer

Auftraggeber: Lena, in Tirganach, nach der Ankunft in der Stadt

(1) Sprecht mit Elune.

Elune legt die Gründe für Cenwens Entführung dar. Diese, so Elune, lägen in ihrem Blut, das einer Erstgeborenen. Der Fial Darg wolle mit diesem Blut ein Ritual ausführen, das die dunklen Götter befreien könne. Gegen das Rote Imperium kommt man aber nur an, wenn man sich gegen das Feuer schützt. Elune weiß nichts Näheres und schickt euch zu Aedale.

(2) Sprecht mit der Hohen Priesterin Aedale.

Aedale wiederholt Elunes Ausführungen etwas ausführlicher und erwähnt einen Schmied der Zwerge namens Windjalf, der in Fastholme lebt und den Feuerbann kennt – den Zauber, der gegen das Feuer des Roten Imperiums zu schützen vermag. Diesen Zwerg zu finden, ist unser nächstes Ziel. Um Fastholme zu erreichen, müsst ihr durch das Wintertal.

(3) Reist durch das Portal im Nordosten ins Wintertal.

Wenn ihr in Tirganach nichts mehr zu tun habt, verlassst die Stadt durch das östliche Tor und folgt der Straße. Mit den Trollen kann man auf verschiedene Art und Weise fertig werden. Entweder man schleicht sich nachts vorbei, während sie in ihrem Dorf sind, oder man geht außen um die Palisaden herum, wo man von hinten an die Statue des Mugwa herankommt. Dort kann man „Mugwa“ sprechen lassen und damit den Trollen Befehle geben. Man kann ihnen befehlen, die Elfenstadt anzugreifen (d.h. sie in den sicheren Tod schicken), die Untoten

im Osten anzugreifen (das überleben sie wahrscheinlich, aber es dezimiert die Gegner dort), einen magischen Gegenstand von ihnen verlangen, oder mehrere dieser Optionen in beliebiger Kombination, wobei natürlich der Angriff auf die Eiselfen das Ende der „Verwertungskette“ darstellt. Außerdem kann man sie natürlich angreifen und töten, ob jetzt oder später, ist egal, aber jetzt sind sie noch ziemlich harte Gegner. Außer den Trollen gibt es noch größere Mengen von Untoten am Weg (Leveltipp: die Häuser nicht gleich abreißen, die nach jeder „Reinigungsaktion“ neu entstehenden Untoten werden mit der Zeit stärker) sowie Munch den Kreischer unmittelbar vor dem Portal. Plündert die Truhen und betretet das Portal.

Optional 1: In Tigranach beginnt die Nebenaufgabe „Der Schatz aus Tiondria“, von der man die ersten Teile jetzt erledigen kann.

Optional 2: Außerdem befindet sich im Norden, am Weg vom Portal nach Frostfall, ein verstecktes Tal mit sieben Gräbern und Unmengen von Untoten, die immer wieder neu entstehen, solange man die Gräber stehen lässt. Hier kann man problemlos drei bis fünf Erfahrungsstufen gewinnen. Wenn die Untoten kaum noch Erfahrung bringen, zerstört man dann drei der Gräber, und es erscheinen auch hier stärkere Untote, mit denen man das Spiel aufs Neue beginnen kann.

Optional 3: Schaut beim Händler Gambrin am Seelenfels in der Stadt vorbei, bevor Ihr nach Wintertal aufbrecht. Wenn Euer Avatar weit genug aufgestiegen ist, um Arbeiterrunen der Stufe 9 oder höher benutzen zu können, dann kauft die beste benutzbare Zwerge-Arbeiterrune von ihm – in den Truhen gibt es nur Stufe 8-Runen. Bessere Arbeiterrunen machen das Wintertal sehr viel leichter.

(4) Befreit das Wintertal von den Geistern.

Im Wintertal angekommen, geht den einzigen Weg entlang und ruft am Heldenmonument eure Runenhelden. Die beiden Häuser mit Untoten gleich um die Ecke und eine weitere Hütte, ebenfalls mit Untoten, ganz im Norden beim Mondsilbervorkommen haben euch wenig entgegenzusetzen. Zerstört sie. Auf einem kleinen Hochplateau steht der Zwerg Erlin. Sprecht mit ihm, und er erklärt euch, dass im Wintertal die Geister des alten Kriegs zwischen Zwergen und Elfen erwacht seien, verursacht durch Aryns Erwachen. Die Geister müssen zur Ruhe gelegt werden. Außerdem kann man dort mit dem Heiler Devus sprechen (siehe Nebenaufgabe „Der Preis des Lebens“).

Etwas weiter am Weg befindet sich ein Zwergenmonument. Baut eine Zwergenarmee auf, während ihr mit den Helden schon etwas auf Erkundung geht. Die Gräber und Krypten im Tal in der Mitte der Karte müssen zerstört werden. Es ist hier ratsam, nicht zu lange mit dem ersten Angriff zu warten, weil die Geister in der Regel nicht aus ihrem Tal herauskommen, sondern sich dort zu großen Gruppen sammeln, die recht gefährlich werden können, besonders wenn man in Tigranach die Gelegenheiten zum massiven Erfahrungsgewinn (siehe oben unter „Optional 2“) nicht genutzt hat und deshalb nur Zwergenrunen mit niedriger Stufe nutzen kann. Außer den Geistern gibt es noch Skelette in einem Seitental. Das Tor im Süden des Tals geht erst auf, wenn alle oder fast alle Lager zerstört sind (das Spiel scheint sich hier unterschiedlich zu verhalten).

(5) Reist durch das Portal nach Fastholme.

Schlagt euch durch die restlichen Untoten zum Portal nach Fastholme im Osten durch und betretet es. Das Töten der Geister von Garvyn und Rogras ist optional, aber Garvyn hat ein nützliches Setteil und den Schlüssel zu einem schmalen Tal ein kurzes Stück westlich, wo man die Elfe Kyra findet (siehe Nebenaufgabe „Der Maskierte“).

Optional 4: wenn der Avatar im Laufe der Kämpfe im Wintertal eine neue Stufe erreicht hat, und diese neue Stufe die Benutzung besserer Zwerge-Arbeiterrunen ermöglicht, dann sollte man noch einmal nach Tigranach zurück und dort bei Gambrin am Seelenfels in der Stadt diese bessere Rune kaufen, und zwar bevor man Fastholme betritt.

Optional 5: Im Norden hinter dem Eisenvorkommen findet man das Mosaik des Todes. Hat man eine Zwergenrune der Stufe 11 oder höher, kann man sich damit bereits jetzt beschäftigen. Details siehe unten in "Weitere Möglichkeiten: Das Mosaik des Todes".

(6) Verteidigt die Zwergestadt Fastholme.

Wichtig: Wenn man Fastholme verlässt und später wieder kommt, sind alle Zwergegebäude weg! Man sollte also Fastholme erst wieder verlassen, wenn man mit der Hauptaufgabe hier fertig ist. Spätere Nebenaufgaben werden dadurch nicht erschwert, denn da hat man genug Zeit, und es gibt keine ständig neu entstehenden Gegner.

In Fastholme angekommen, werdet ihr gleich von Ragnar Undalfskjar angesprochen, der euch mitteilt, dass Gorg, ein untoter Riese, den gesuchten Windjalf gefangen habe, um von ihm das Geheimnis des Feuerbanns zu erpressen, und dass Fastholme dem Ansturm seiner untoten Horden fast schon erlegen sei. Undalfskjar bittet euch, bei der Verteidigung der Stadt zu helfen.

Nehmt also das Monument in Besitz und baut eine Armee auf, um die Stadt gegen die Untoten zu verteidigen. Sie kommen auf zwei Wegen: auf der Straße ganz im Süden die größeren Gruppen, und kleinere aus dem Osten vom Heiligen Feld. Am Durchgang zum Heiligen Feld reichen zehn Verteidiger bequem, im Süden ist die Zielvorgabe fünfzig Verteidiger und der Titan. Mit den restlichen zwanzig kann man sich später frei bewegen. Je nach Avatartyp kann die Zeit, bis die Stellungen eine gewisse Mindeststärke erreicht haben, etwas hektisch werden, aber später sind sie nicht schwer zu halten.

(7) Sprecht erneut mit Ragnar.

Nachdem die erste wirklich starke Gruppe Untoter besiegt ist, ruft euch Undalfskjar wiederum herbei und meint, dass man Windjalf erst befreien könne, wenn keine Untoten mehr kämen. Er verweist auf den Steinbrecher Uram Gursam, der den Pass sperren könnte. Damit habt ihr die nächste Teilaufgabe.

(8) Holt Uram, den Steinbrecher, aus seinem Haus und sprengt mit ihm den Überhang am Südpass.

Uram Gursam befindet sich in einem entlegenen Haus im Norden. Schlagt euch zu ihm durch und sprecht mit ihm. Er läuft dann zum Südpass und löst am erwähnten Überhang eine Steinlawine aus. Auf dem Weg dorthin muss er verteidigt werden, denn ein paar Untote haben sich dort auf die Lauer gelegt. Nach der Sprengung kann man noch einmal mit ihm sprechen, aber die Aufgabe ist bereits erfüllt.

(9) Besiegt Gorg und befreit Windjalf aus seiner Höhle.

Jetzt könnt ihr durch die Hügel und das Heilige Feld, durch eine Schlucht nach Osten hindurch und schließlich durch eine Hügellandschaft hinunter nach Süden in das Tal, wo sich die Untoten sammeln. Im fernen Osten befindet sich noch ein weiteres Zwergenmonument, das ganz praktisch ist, wenn ihr unterwegs nachrüsten müsst. Bleibt den Stufe 27-Skeletten im Pass fern, aber zerstört alle Gräber und Krypten, damit keine Untoten mehr entstehen. Ir-

gendwo zwischen den Hügeln steht ein einzelner Stufe 27-„Skelett Champion“, den *kann* man besiegen, aber nur mit einer starken Armee. In der südöstlichen Ecke der Karte trefft ihr schließlich auf Gorg, der natürlich getötet werden muss. Wenn er tot ist, erscheinen einige Ahnen der Eisriesen, die ebenfalls besiegt werden müssen. Um Windjalf zu befreien, öffnet man die Höhle auf dieselbe Weise, wie man sonst Truhen öffnet.

(10) Geleitet Windjalf zurück zur Stadt.

Windjalf ist bemerkenswert unfreundlich für jemanden, dem wir gerade das Leben gerettet haben. Aber wir brauchen ihn noch, und auf dem Weg zur Stadt sind jetzt einige Werwölfe aufgetaucht, vor denen er beschützt werden muss. In der Nähe einer Werwolfgruppe geht Windjalf nicht weiter, bevor sie beseitigt ist.

(11) Fragt Windjalf nach dem Geheimnis des Feuerbanns.

In der Stadt angekommen, könnt Ihr mit Windjalf reden. Nach einem Grummeln über „unnatürliche Kreaturen“ – womit er unter anderem den Runenkrieger meint – gibt euch Windjalf eine Schriftrolle mit dem Feuerbann-Zauber

Optional 6: Die Stufe 27-Skelette am Pass kann man mit einem Aufwand schon jetzt vernichten, um viele Erfahrungspunkte zu erhalten. Dazu braucht man eine möglichst hohe Arbeiterrune, eine große Armee, sowie einige leicht ersetzbare Arbeiter als Kanonenfutter. Wichtig dabei ist Geduld. Man braucht mehrere bis viele Anläufe, und man sollte immer rechtzeitig aufhören, so dass Verluste unter den Zwergen minimiert werden. Habt ihr euer Lager mit einer Arbeiterrune der Stufe 13 gebaut, dann solltet ihr die Skelette jetzt angehen. Eine Rune der Stufe 15 macht es nur unwesentlich leichter.

(12) Kehrt mit dem Feuerbann zurück zu Elune in Tirganach.

Am schnellsten reist man natürlich mit dem Seelenstein. Sprecht mit Elune, um das nächste Kapitel der Geschichte einzuleiten.

Achtung Bug: Der Feuerbann-Zauber ist eigentlich dafür gedacht, einer Gruppe von Einheiten oder auch der ganzen Armee +15 Feuerresistenz zu geben. Aber tatsächlich verhält er sich etwas unvorhersehbar. Wenn der Zauber funktioniert, ist der Effekt beliebig stapelbar, was vermutlich bereits ein Bug ist. Relativ oft funktioniert er aber gar nicht, und manchmal wird die Feuerresistenz beim Ableben der Einheiten kumulativ auf den Avatar übertragen, und dieser endet dann mit Feuerresistenz 1000+ oder etwas Ähnlichem. Im Folgenden bin ich davon ausgegangen, dass der Feuerbann nicht funktioniert. Zum Glück wird er auch nicht unbedingt gebraucht. Er kann zwar Shal’Dun einfacher machen, aber man kommt problemlos ohne ihn durch.

Ins Rote Imperium

Auftraggeber: Elune, Tirganach, am westlichen Stadttor.

(1) Sucht nördlich der Stadt Tirganach, bei den Geistern der Norcaine, nach Mitteln, um das Tor zu öffnen.

Elune erklärt, dass die Imperialen die Tore in ihr Gebiet versiegelt hätten, aber dass Tirganach einst eine Stadt der Norcaine gewesen sei und in deren Gräbern eventuell etwas zu finden sei, das beim Öffnen der Tore helfen könnte. Geht also durch das inzwischen geöffnete Nordtor der Stadt und den Weg entlang, bis links von der Straße einige Norcaine-Geister auftauchen. Tötet Zanzaar und dessen Gefolgsleute, und ihr findet bei seiner Leiche den Schlüssel zum Tor, das den Weg zum Portal in die Schattengrenze versperrt.

(2) Zeigt Elune den Spinnenschlüssel.

Zurück bei Elune, erklärt diese, dass der Schlüssel das Tor öffnet, das zum Land der Dunklen führt, ins Rote Imperium. Das Südtor der Stadt ist jetzt offen.

(3) Öffnet das Tor im Südosten und reist weiter zur Schattengrenze.

Verlasst die Stadt in südlicher Richtung, und ihr steht bald vor einem verschlossenen Tor. Der Spinnenschlüssel öffnet es, aber das geht erst, wenn die Hütten der Werwölfe in dieser Gegend zerstört sind. Sie sind leichte Gegner. Hinter dem Tor befinden sich noch einige Eiselementare mitsamt Elementarpunkt. Hier kann man ebenfalls noch etwas Erfahrung sammeln, für die Aufgabe ist ihre Zerstörung aber unnötig. Außerdem gibt es hinter dem Elementarpunkt und weiter am Weg noch Truhen mit interessanten Gegenständen. Das Portal zur Schattengrenze findet ihr am Ende des Weges. Geht hindurch.

(4) Sucht einen Weg, die Finsterwehr zu überwinden.

Wenn ihr die Karte betretet, erklärt Lena, was ihr hier seht, nämlich eine Region, die durch die Grenzfeste namens „Finsterwehr“ in zwei Teile geteilt ist. Ihr müsst auf die andere Seite, aber die Feste ist von dieser Seite aus uneinnehmbar (man fragt sich, warum von dieser Seite, denn die „Finsteren“ sind ja auf der Anderen...). Zerstörer der Zwerge könnten das erledigen, aber es sind weit und breit keine zu sehen.

Zunächst müsst ihr selbst mit dem Avatar auf die andere Seite gelangen, denn Zerstörer der Zwerge gibt es, aber nicht auf dieser Seite. Dazu müssen zuerst die Imperialen im Lager vor dem Zugang zum befestigten Tor vertrieben und die Trolllager im Süden und Norden diesseits der Befestigungen zerstört werden. Achtet darauf, dass ihr mit dem Lagerbau sofort beginnt und nicht zuerst mit dem Avatar erkundet, denn etwas nach Eintritt der Nacht – man kommt immer am Morgen an – kommen Werwölfe aus einem Dorf im Nordwesten (siehe Nebenaufgabe „Das Siegel der Bestie“), und die sind für manche Avatare und im Aufbau befindliche Lager unangenehme Gegner, speziell, wenn Trolle hinzukommen.

Wenn die Feindlager zerstört sind, geht mit dem Avatar durch das Portal im Norden, nordöstlich des Elfenmonuments. Gleich hinter dem Portal ist eine Verzweigung, mit einem Weg nach Osten und einem nach Süden. Geht zunächst nach Osten und haltet euch dann nördlich, um das von Feuergoblins bewachte Heldenmonument zu finden. Vernichtet die Goblins und ihre Hütten, beschwört eure Helden am Heldenmonument im Nordosten und geht von dort direkt nach Süden in ein Tal mit einigen Trolle hinein, deren Lager am besten gleich zerstört werden. Wenn man im zweiten dieser Lager angekommen ist, hört man bereits Borondir, den Zwerg, von weitem über die Trolle fluchen. Nachdem die Trolllager zerstört sind, sprecht mit Borondir, und er wird euch erklären, dass es einen geheimen Weg zur Ostseite der Befestigungen gibt, euch einige seiner Leute unterstellen und selbst ebenfalls mitkommen. Alle fünf sind Zerstörer.

Geht nun zurück und nehmt an der Verzweigung südlich vom Portal, durch das ihr gekommen seid, den südlichen Weg und folgt der Straße bis zu einem verschlossenen Tor. Führt Borondir bis unmittelbar vor das Tor und ihr könnt mit ihm sprechen. Er öffnet es dann für euch.

Wichtig: Sollte Borondir auf dem Weg zum Tor sterben, bleibt das Tor verschlossen und ihr könnt nicht weiterspielen. Also haltet ihn mindestens bis dort am Leben. Die Befestigungen hingegen lassen sich auch ohne Zerstörer abreißen.

Folgt dem Weg und ihr erreicht einen Abzweig nach Westen, der zu den Befestigungen führt. Nach Süden geht es zum großen Imperialen Lager. Zerstört mit den Zwergen zunächst die Hexertürme und schließlich das befestigte Tor selbst. Zu dieser Zeit solltet ihr im Tal dahinter bereits eine Armee aufgestellt und Türme gebaut haben, denn hier kommt gleich ein Großangriff.

(5) Durchbrecht die Blockade und durchquert das Portal nach Shal'Dun.

Wenn die Befestigung zerstört ist, folgt zunächst ein Großangriff von Imperialen und Trollen. Die Imperialen Angriffe lassen mit der Zeit *nicht* nach, die der Trolle aber schon, also wartet man die ersten beiden Wellen Trolle erst einmal ab. Ab hier hat man zwei Möglichkeiten: entweder man kämpft sich mit seiner Armee den Weg frei gegen die ständigen Angriffe der Imperialen, oder man schleicht sich mit der Heldengruppe am Sumpf entlang nach Süden, wartet ab, bis sich gerade eine Truppe auf den Weg gemacht hat, durchquert das Lager so schnell wie möglich bis zum Südende und rollt dann das Lager von Süden her auf, indem man immer dann ein paar Gebäude zerstört, wenn eine der Feindgruppen sich auf dem Weg befindet. Wenn das Imperiale Lager Geschichte ist, geht's weiter durch den Südausgang des zerstörten Lagers und schließlich nach Südosten zu den Trollen. Die sind teilweise ziemlich hart und werden von Felsenwerfern unterstützt. Auch diese Trolllager müssen zerstört werden. Dahinter liegt endlich das Portal nach Shal'Dun. Geht hindurch.

Der brennende Fels

Auftraggeber: Craig Un'shallach, Shal'Dun, unmittelbar nach der Ankunft

(1) Findet die drei Schlüssel

Zu Beginn werdet ihr von Craig Un'shallach empfangen, dem Dracon der Sternenstadt von Shal'Dun. Er hat erkannt, dass die Rückkehr der Dunklen Götter auch seinem Volk den Untergang bringen würde, und unterstützt euch mit einer kleinen Truppe von elf sehr guten Kämpfern. Er erklärt, dass man, um zum brennenden Fels zu kommen, die Schlüssel der drei Städte braucht, und die Anführer der Städte je einen der Schlüssel haben. Die Mondstadt ist im Norden, die Sternenstadt in der Mitte, und die Sonnenstadt im fernen Süden der Karte. Geht jetzt zum Ork-Monument, nehmt es in Besitz und sprecht mit Kalid Zhar, dem Abgesandten der Mondstadt. Er bietet einen Handel an: der Mondschlüssel gegen Frieden mit der Mondstadt. Man hat vier Möglichkeiten: man geht auf den Handel nicht ein, dann gibt es Angriffe aus dem Norden, schwache Angriffe, aber trotzdem lästig. Man geht auf den Handel ein und hält sich an die Vereinbarung, dann gibt es keine Angriffe aus dem Norden, aber Craig Un'shallach stirbt später am brennenden Fels. Man geht auf den Handel ein, greift die Mondstadt aber später trotzdem an, dann gibt es keine Angriffe aus dem Norden, bevor man selbst sich der Stadt nähert, und Craig überlebt. Oder man trifft keine Entscheidung, dann ist es so, als gäbe es keine Vereinbarung. Nach dem Gespräch mit Kalid Zhar kann man Craig fragen, der meint, dass immer irgendwer für einen solchen Handel bezahlen müsse.

Bevor es an die Lösung der Aufgabe geht, muss eine Orkbasis aufgebaut werden. Das ist zeitweise etwas hektisch, denn Angriffe aus drei Richtungen beginnen praktisch sofort nach Inbesitznahme des Monuments: aus jeder Stadt kommen sie, und als wäre das nicht genug, gibt's auch ein Tal mit Wüstendrachen, die ebenfalls gelegentlich angreifen. Die Dunkelelfen-truppe hält viel aus, und man positioniert sie am besten im Südwesten am Weg in die Sonnenstadt. Die Lenya-Ressourcen sollten gleichrangig in den Bau von Feuertürmen und den Aufbau der Armee gehen. Zu beachten ist auch, dass man keine Wildschweinzucht hat, so dass man für die Nahrungsversorgung auf die Jagd angewiesen ist. Im Norden reichen für die Verteidigung 5-10 Totems und fünf Feuertürme, im Süden sollten einige Totems die Dunkelelfen unterstützen, und den Großteil der Armee mit vielen Feuertürmen positioniert man vor der Sternenstadt, aus der gelegentlich mal ein Großangriff kommt. Sobald die Stellungen problemlos gehalten werden können, kann man sich an die Eroberung der Städte machen.

Egal, ob man auf den Handel eingeht oder nicht, es gibt mehrere Lösungen für diese Karte. Die Wege zur Sonnenstadt sind mit Sonnentürmen geschützt, die schweren Feuerschaden verursachen, und die zur Mondstadt mit Mondtürmen, die bis zu 250 Punkte Schwarzmagieschaden machen. Beide Wege sind so, dass Armeen dort nicht durchkommen, bevor die Tür-

me zerstört sind. Angenommen, man ist auf den Handel eingegangen, egal, ob man ihn später zu brechen gedenkt oder nicht. Dann hat man bereits den Mondschlüssel, und der einfachste Weg weiter ist, zuerst die Sternenstadt zu erobern und den Sternenschlüssel vom toten Anführer zu nehmen. Im Südwesten der Sternenstadt steht deren Archon Shil'Zhar, der für das Verschonen seines Lebens die geheimen Wege in die anderen Städte offenbart. Nehmt die Hand des Kahn von ihm in Empfang, dann geht im Westen der Sternenstadt nach Süden zu einem Tor. Öffnet das Tor im Dialog mit dem Menhir („Die Hand des Kahn gegen den Menhir schlagen“), und der Weg in die Sonnenstadt ist offen. Geht hindurch, vernichtet die Untoten und folgt dem Weg nach Süden und Osten zur Sonnenstadt. Wenn 50 Orks nicht genug erscheinen, dann gibt es im Süden noch ein Trollmonument. Der Anführer der Sonnenstadt ist schnell gefunden und getötet. Jetzt besitzt man alle drei Schlüssel.

Hinweis 1: Die Einheiten der Sonnenstadt sind ziemlich resistent gegen Feuer. Ob sie aber alle völlig immun sind oder nur die besseren Einheiten, das scheint vom der eingestellten Schwierigkeitsgrad abzuhängen. Es gibt auf jeden Fall unterschiedliche Erfahrungen von Spielern, und abhängig davon, wie es sich tatsächlich verhält, sind einige Feuertürme bei der Dunkelkäfigentruppe im Süden nützlich oder nicht. Will man weiter im Süden bei den endlos neu erscheinenden Truppen auf dem Berg in der Sonnenstadt Erfahrung sammeln, dann nimmt man ohnehin am besten Felsenwerfer der Trolle.

(2) Öffnet eines der Tore und reist zum Brennenden Fels

Das nächste Portal zum Brennenden Fels, wenn man dem oben beschriebenen Weg folgt, befindet sich ganz im Osten der Sonnenstadt. Tötet die Wächter und geht hindurch.

Alternative Lösungswege: Die anderen Portale befinden sich ganz im Osten der Mondstadt und in der Kartenmitte etwas östlich der Sternenstadt. Zum mittleren Portal kommt man sowohl von der Sternenstadt als auch von der Mondstadt auf direktem Wege, aber auch hier gibt es wieder Verteidigungsanlagen mit Mond- bzw. Sonnentürmen. Trotzdem kann man die gesamten Außenbezirke der Karte (d.h. alles außerhalb vom Brennenden Fels) erkunden, bevor man zum Brennenden Fels reist. Und zwar so:

Archon Gul Zaldure in der Sonnenstadt und Archon Zhaal Tuor in der Mondstadt bieten im Tausch gegen ihr Leben die Kontrolle über je ein Mond- und Sonnenelementar an. Das Mondelementar ist immun gegen Feuermagie, das Sonnenelementar immun gegen Schwarze Magie. Die Elementare bekommt man auch durch Einwerfen je einer Stern-, Sonnen- und Mondmünze in die Tore zu den verschlossenen Räumen in der Sternenstadt. Die Elementare können die Türme der jeweiligen Gegenseite zerstören. Außerdem nehmen Avatare mit mindestens 50% Feuermagie-Widerstand keinen Schaden von Sonnentürmen, und Avatare mit mindestens 50% Schwarzmagie-Widerstand keinen Schaden von Mondtürmen.

Hinweis 2: Welche Resistenz ausreichend ist, um von den Mond- und Sonnentürmen keinen Schaden zu nehmen, dazu gibt es unterschiedliche Erfahrungen. Sehr wahrscheinlich brauchen Avatare mit niedrigerer Stufe höhere Resistenzen. Möglicherweise ist es auch vom eingestellten Schwierigkeitsgrad abhängig. Die genannten Werte stammen von einem Avatar der Stufe 27 im Schwierigkeitsgrad „normal“.

Hinweis 3: Will man Münzen sammeln für die Schatzkammern am Brennenden Fels (siehe in Teil 3 „Die Schatzkammern von Shal'Dun“), dann sollte man vor der Sternenstadt so lange kampieren, bis man 15 Sternmünzen beisammen hat – zusätzlich zu denen, die man eventuell für die Elementare in den verschlossenen Räumen ausgibt. In der Regel gibt es nämlich Sternmünzen in den anderen Städten mit wesentlich geringerer Wahrscheinlichkeit.

Mit den Elementaren und/oder einem gut geschützten Avatar kann man die Sonnen- und Mondtürme zerstören und damit der Armee den Weg freimachen. Wenn der Avatar Ausrüstung besitzt, die ihm alternativ eine ausreichende Feuer- bzw. Schwarzmagieresistenz gibt, kann man alle Türme nur mit dem Avatar zerstören und die Karte in einer beliebigen Abfolge spielen.

(3) Bezwingt Grim.

Am brennenden Fels führt der Weg zunächst zum Heldenmonument ein kurzes Stück nordöstlich von dem Portal, durch das ihr hier ankommt. Mit der Heldengruppe kann man dann den brennenden Fels aufräumen und Grim konfrontieren. Er befindet sich im Osten hinter der Plattform mit dem Maskierten. Nach einem kurzen, aber „intensiven“ Gespräch verrät Grim, dass nur ein Schwert, das nicht von dieser Welt ist, den Fial Darg töten kann, und es ein solches Schwert in den Glutfängen gibt, wo es von einem Feuerengel bewacht wird. Abschließend erinnert Lena Grim an das Versprechen, dass sie ihm gab (dass sie ihn töten wird), und macht sich genau daran. Unterstützt sie dabei und tötet Grim.

(4) Reist in die Glutfänge, um dort das Schattenschwert zu finden

Das Portal zu den Glutfängen befindet sich im Südosten am Ende eines Weges, der sich um einen Berg herum windet. Nicht vergessen, vorher die Stufe-15-Arbeiterrune der Dunkelzwerge von Knoblin im Süden zu kaufen. Wenn ihr genug Gold habt, dann kauft auch gleich die Elfen- und/oder Orkrune für den Abgrund und die Zwergenrune für den Gletscherbruch.

Das Schattenschwert

Auftraggeber: startet automatisch mit der Ankunft in den Glutfängen

Belohnung: das Schattenschwert.

(1) Findet einen Weg, die Schatten zu bekämpfen.

Betritt man die Glutfänge, hört man den Feuerengel sprechen. Er hält euch für Abgesandte seines Herrn, des Fial Darg, und bittet euch, die entkommenden Schatten in das Schwert zurückzutreiben. Dazu muss man die Bannfeuer an den vier Ecken der Karte wieder entzünden. Zunächst müsst ihr aber herausfinden, wie man die Schatten bekämpfen kann, bevor sie wieder in das Schwert getrieben werden.

Motto dieser Karte ist: Lasst euch Zeit. Erkundet die Rohstoffvorkommen, aber nicht mehr von der Karte. Je länger man sich mit den Vorbereitungen Zeit nimmt, um so besser. Geht zunächst zum Heldenmonument etwas westlich vom Portal und ruft die Helden. Dann beginnt mit dem Aufbau eines Dunkelzwergenlagers. Aria findet man, wenn man den Westausgang südwestlich vom Heldenmonument nimmt und dann nach Süden geht. Steine gibt's auf dem Monumentplateau im Süden sowie noch weiter im Süden den Abgang westlich vom ersten Steinvorkommen hinab. Eisen befindet sich am Südende des weiten Tals mit dem zweiten Steinvorkommen, und Mondsilber am östlichen Ende desselben Tals. Wichtig sind zunächst nur Aria und Steine, denn wir wollen Türme bauen. Von den neutralen, blau umkreisten Schatten werden in unregelmäßigen Abständen einige (meistens zwei oder drei) feindlich. Deshalb sollte jedes Gebäude und Monument in Reichweite einer Turmbatterie sein, am besten sind Gruppen von vier Türmen, je ein Geistbrecher und drei Hexentürme. Das sollte man auch beim Planen der Basis berücksichtigen, indem man zwischen den Gebäuden etwas Platz für Türme lässt. Getötete Schatten werden nach und nach wieder durch Neutrale ersetzt, so dass die Bedrohung nie ganz verschwindet.

Hinweis: Für die Verwandlung von neutralen in feindliche Schatten wird vermutet, dass für jedes Aktivieren eines Monuments und jede Fertigstellung eines neu-

en Gebäudetyps einige neutrale zu feindlichen Schatten werden. Dafür spricht auch, dass das nach einiger Zeit abflaut.

Am Anfang, solange man noch nicht genug Türme hat, müssen die Helden strategisch verteilt werden oder patrouillieren, so dass sie jeden Punkt, der verteidigt werden muss, schnell erreichen können. Wenn die Stein- und Ariavorkommen mit deren Abbaugebäuden geschützt sind, geht's weiter zum Eisen und Mondsilber. Sind diese auch geschützt, kann man mit der eigentlichen Aufgabe beginnen. Die Helden und die erste kleine Armee von Hexenmeistern und Havoks (wenn ihr es eilig habt, könnt ihr auch Hexer und Todesritter nehmen) gehen auf Erkundung....

Wenn die Basis sehr gut (!!!) geschützt ist, sprecht mit Chosain dem Einsiedler im Tal im Westen, das von zwei Gruppen Schatten bewacht wird. Von ihm erfahrt ihr, dass man die Schatten mit dem Schattenring sehen kann, sie dadurch aber auch auf den Träger aufmerksam werden. Chosain ist im Besitz dieses Rings, hat ihn aber in zwei Teile zerbrochen, damit die Schatten ihn nicht behelligen. Eines der Teile trägt er bei sich. Folgt Chosain zu seinem Lager, wo er den zweiten Teil versteckt hat. Sprecht dort mit ihm, und er wird euch den zusammengesetzten Schattenring und einige weitere magische Gegenstände geben. Habt ihr den Schattenring, dann werden auf einmal sämtliche Schatten auf der Karte feindlich. Stirbt Chosain auf dem Weg zu seinem Lager, findet man bei ihm den Schlüssel zu seiner Truhe und eine Hälfte des Schattenrings, kann dann die Truhe öffnen und den Schattenring selbst wieder zusammenfügen. Ab jetzt ist die Basis ständigen Angriffen ausgesetzt. Die Schatten kommen aus den Quellen, die wie silberne Schalen aussehen, in der Nähe der Bannfeuer. Diese Quellen werden erst mit dem Zusammensetzen des Schattenrings sichtbar.

Alternativer Lösungsweg: Man kann sich die jetzt ausbrechende Hektik ersparen, wenn man alle fest platzierten Schattengruppen auf der Karte vorab mit der Heldengruppe vernichtet, und dann alle Bannfeuer-Positionen großzügig mit Türmen umbaut, und zwar *bevor* man von Chosain den Schattenring erhält. Um alle Schatten daran zu hindern, eure Basis zu erreichen, umbaut alle Bannfeuer mit einer dreifachen Turmreihe, mit Hexertürmen und Geistbrechern im Verhältnis 3:1. Außerdem sollten einige Türme nahe am Ausgang des Bannfeuerplateaus im Nordwesten und südlich vom Aufgang zum nordöstlichen Bannfeuer gebaut werden. Jetzt noch fünf Havoks und fünf Hexenmeister zwischen die Türme jeder Stellung platzieren und drei Sklaven für den unwahrscheinlichen Fall, dass mal ein Turm beschädigt wird, bevor der Angreifer hypnotisiert werden kann, und ihr seid bereit für alle Eventualitäten und könnt den Schattenring benutzen.

(2) Findet den Schrein und beschwört eine Flamme Zarachs.

Jetzt geht es an die Bannfeuer. Der Schrein befindet sich östlich des Monumentplateaus. Tretet an den Menhir und beschwört ein Feuerelementar. Der Feuerengel erklärt euch die nächste Aufgabe.

(3) Entzündet alle vier Bannfeuer mit den Flammen Zarachs und haltet sie.

Geht man mit einem der Feuerelementare auf ein Bannfeuer, wird das Feuer entzündet, das Elementar verschwindet, und am Schrein erscheint ein Neues. Ist ein Bannfeuer entzündet, erscheinen aus den silbernen Schalen keine Schatten mehr, aber in regelmäßigen Abständen versuchen jeweils drei Schatten das Feuer zu löschen. Diese müssen vernichtet werden, bevor sie das Feuer erreichen, oder es wird gelöscht und muss neu entzündet werden. Man muss sich also zu jedem Bannfeuer vorkämpfen, einige Arbeiter mitnehmen und die Feuer großzügig mit Türmen umbauen und ein paar Einheiten dazustellen, bevor man das Feuer entzündet und sich dem nächsten zuwendet. Hat man alle Feuer entzündet, muss man sie noch einige Minuten halten, bis sie alle wieder im Schattenschwert verschwinden und man die nächste Aufgabe erhält.

Wer dem alternativen Lösungsweg oben gefolgt ist, muss sich nicht zu den Bannfeuern vor- kämpfen, sondern kann die Flammen Zarachs problemlos und ohne Begleitung zu ihrem Ziel bringen. Allerdings sollte man darauf achten, auch wirklich alle Quellen umgestellt zu haben – besonders die Quelle südlich des nordöstlichen Bannfeuers vergisst man leicht. Außerdem erscheint manchmal ein einzelner Schatten beim Schrein, so dass man am besten auch hier eine kleine Turmstellung baut.

(4) Tötet den Feuerengel und bringt euch in den Besitz des Schattenschwerts.

Der Feuerengel befindet sich ganz im Süden der Karte. Man erreicht ihn, wenn man dem Weg um das südöstliche Bannfeuer herum folgt. Nehmt den Aufgang westlich vom Feuer. Da der Feuerengel ein einzelnes Wesen ist und nur begrenzt viele Nahkämpfer gleichzeitig gegen ihn kämpfen können, sollte die Armee außer der Heldengruppe und dem Titan nur aus Hexenmeistern bestehen. 40 Hexenmeister und ein oder zwei Helden als Blocker sind genug für den Feuerengel, während die anderen Helden die Dämonen bekämpfen, die der Feuerengel beschwört, wenn er unseren Verrat bemerkt. Um die Sache etwas zu erleichtern, kann man im Vorfeld einige Hexertürme in seiner Nähe bauen lassen. Unseren Verrat bemerkt der Feuerengel erst, wenn der Avatar zu ihm kommt, um das Schwert zu holen.

Das Schattenschwert steckt in einem Stein vor der ehemaligen Position des Feuerengels. Nachdem dieser getötet wurde, kann man es wegnehmen.

(5) Reist mit dem Schattenschwert zurück nach Shal'Dun.

In der Nähe des Steins mit dem Schattenschwert befindet sich praktischerweise gleich ein Seelenstein...

Aufbruch in den Abgrund

(1) Sprecht mit Craig.

Wenn ihr das Schattenschwert in eurem Besitz habt und mit Craig sprecht, gibt er euch den Glutstein, den Schlüssel zum Abgrund, wo Cenwen gefangen sitzt. Legt das Schattenschwert an und öffnet das Tor. Dann geht durch das Portal in den Abgrund. Das Schattenschwert kann man jetzt wieder ablegen.

Alternativer Lösungsweg: Hat man den Pakt mit der Mondstadt geschlossen und nicht gebrochen, erfährt man vom Maskierten, dass er von diesen ermordet und der Glutstein gestohlen wurde. In diesem Fall muss man sich erst in die Mondstadt aufmachen und den Stein vom dortigen Anführer zurückerobern.

(2) Die Feuerwände

Auf der anderen Seite trifft ihr Willit, der erzählt, er wäre von den Imperialen gefangen worden, hätte aber entkommen können. Er erklärt außerdem, der Weg zu Cenwens Gefängnis sei von Geisterfeuern geschützt, die durch die Lebenskraft von vier mächtigen Wesen genährt würden. Diese müsse man töten. Ahrr, ein Eiswolf im äußersten Südwesten der Karte, und Grorr, ein Eiswolf im Nordwesten, hinter dem Hügel westlich vom Elfenmonument, bewachen die beiden inneren Feuer (je nach Spiel in unterschiedlicher Zuordnung). Koliprag, ein Feuerelementar im Südosten, und Flammagor, ein Feuerelementar etwa in der Mitte der Karte, etwas westlich vom Orkmonument auf einem Hochplateau, bewachen die ersten beiden. Bevor man sich an die Aufgabe macht, sollte man aber erst einmal die Imperialen Patrouillen und die umherstreifenden Manticora ausschalten, sowie die imperialen Außenposten zerstören.

Die strategische Position hier ist äußerst ungünstig: die Eiswölfe sind fast immun gegen die Eismagie der Elfen, die Feuerelementare natürlich immun gegen die Feuermagie der Orks. Aber unpraktischerweise löst das Aktivieren des jeweiligen Monuments die Angriffe genau

derjenigen Wesen aus, die gegen die primäre Magie der jeweiligen Rasse immun sind, und deren Lager liegen auch noch jeweils in der ungünstigsten Position, so dass selbst wenn beide Monument aktiv sind, die Feuerelementare hauptsächlich das Orkgebiet und die Eiswölfe hauptsächlich das Elfengebiet angreifen. Man müsste also, um effektiv zu kämpfen, Elfen-türme und Elfenarmeen an die Durchgänge zum Orklager stellen sowie umgekehrt, aber dummerweise betrachten Elfen und Orks sich gegenseitig als Feinde, man kann also nicht einfach durch die Lager durchlaufen. Und um dem allen die Krone aufzusetzen, haben die Elfen immer Nahrungsprobleme. Die Orks haben die nicht, wollen den Elfen aber nichts abgeben. Wenn man die Karte erkundet, findet man Wege, wie Elfen und Orks die jeweiligen passenden Gegner finden, ohne sich zu begegnen, aber das alles ist äußerst unübersichtlich, und man kann sich sehr schnell „verklicken“ und damit mal eben schnell eine komplette Armee in den Tod schicken. Ich empfehle deshalb einen anderen Lösungsweg:

Während man mit dem Avatar allein unterwegs ist (d.h. noch kein Monument ist aktiviert), um die Patrouillen und Außenposten der Imperialen zu zerstören, greift man auch gleich die Lager der Wächter an. Dabei ist es oberste Priorität, die Gebäude zu zerstören, und mindestens einen der Wächter am Leben zu lassen. Auf diese Weise kommen keine Feinde aus den Lagern der Wächter mehr, und da mindestens ein Geisterfeuer noch steht, kommen auch keine Imperialen aus der Schlucht. Das Angreifen der Lager mit dem Avatar allein geht mit fast jedem Fähigkeiten-Mix. Manche schaffen es nur nicht in einem Durchgang, sondern müssen die Gegner in kleineren Gruppen aus ihren Lagern herauslocken und töten. Schwere Kämpfer sollten darauf achten, dass sie nicht einen Wächter, der noch gebraucht wird, *versehentlich* töten. Wächter am Leben zu lassen, ist leicht, indem man ihre Angriffe einfach ignoriert, weiter das Haus angreift, und wenn man Heilung braucht, sich zurückzieht.

(2) Nutzt die Schwächen der Gegner

Diesen Hinweis bekommt man, wenn man in der Nähe beider Monamente gewesen ist. Die Idee ist, die Feuerelementare mit den Elfen und die Eiswölfe mit den Orks zu bekämpfen, aber das ist, wie bereits gesagt, recht umständlich.

Alternativer Lösungsweg 1: Will man möglichst viel Erfahrung aus dem Abgrund holen, ist es durchaus praktisch, auch gleich den vierten Wächter zu töten und die Angriffe der Imperialen zu empfangen. Da diese immer über einen kleinen Weg im Norden erfolgen lässt sich mit ein paar Windschützen oder auf der anderen Seite Totems das Lager am Anfang wunderbar verteidigen. Ehe die größeren Gruppen kommen, ist die Armee gut ausgestattet und hat keine Probleme mehr. Da die Imperialen sehr empfindlich gegen die Eismagie der Elfen sind und auch die Heilkunst sehr von Vorteil ist, haben die Elfen auch hier einen gewaltigen Pluspunkt gegenüber ihren grünhäutigen Alternativen.

Alternativer Lösungsweg 2: Wenn man keine Geduld mit Einzelaktionen des Avatars hat, allgemein lieber mit Armee kämpft, oder einfach noch die Erfahrung braucht, kann man auf diesen Lösungsweg zurückgreifen: wenn alle zugänglichen Imperialen den Weg zum Seelenfluss gefunden haben, zerstört man das Wolfsnest oberhalb des Elfenmonuments (das sollte man noch mit dem Avatar allein machen). Dann kann man in diesem Tal eine Elfensiedlung aufbauen. Die nördliche Rampe wird mit Bogentürmen geschützt vor verirrten Wölfen. Den Weg nach Süden beschützt man zwischenzeitlich mit dem Avatar und den ersten herbeigerufenen Wachen, Windschützen und Heilerinnen, später wird eine großzügige Bogenturmblöckade an dieser Stelle errichtet. Frostbringer sind hier Lenyaverschwendung. Jetzt können die ersten nicht mehr benötigten Elfen in das Tal mit dem Orkmonument im Osten geschickt werden, ein Nahrungslager mit einer oder zwei Jägergilden und ein paar Lenyasammler bilden den Außenposten. Alle übrigen Elfen werden zum Bau von Bogentürmen und Frostbringern vor den Lagern der Feuerelementare eingesetzt. Sind diese Lager eingekesselt, ist meistens

auch das Nahrungsproblem der Elfen gelöst. Außer einem Förster wird der Außenposten aufgegeben. Die Handwerker tun sich gegenseitig nichts. Arbeiter greifen nur an wenn sie Langeweile haben und die Krieger ebenso. Also Arbeiter und Krieger ohne Auftrag fernhalten, den Sammelpunkt der Orks kann man z.B. sehr schön auf den südlichen Ausgang des Tals stellen, dann laufen sie auch an den Förstern vorbei, ohne sie zu behelligen. Jetzt kann man das Orkmonument aktivieren und sich eine kleine Brander- und Veteranenarmee aufbauen. Mit diesen geht man gegen die Wolflinge vor. In der Zwischenzeit zerreiben sich die Feuer-elementare an den Einkesselungen. Will man die Orks auch gegen die Imperialen einsetzen, sollte man alle verlorenen Brander bereits jetzt durch Totems ersetzen. In dem ehemaligen Wolflingslager können die Orks übrigens sehr schön viele Nahrungslager bauen, so dass deren Manavorrat schneller ergänzt werden kann. Also postiert man die Orkarmee jetzt vor dem letzten Geisterfeuer.

Hinweis: manchmal kann man durch das Geisterfeuer hindurch Magie wirken. Es wird vermutet, dass das in früheren Versionen und im Schwierigkeitsgrad „normal“ oder niedriger geht, und im Schwierigkeitsgrad „hoch“ spätestens ab Version 1.5x nicht mehr.

(3) Die gefangene Elfe

Welchen Weg ihr auch immer nehmt, am Ende sollte die Situation so sein, dass noch einer der Wächter am Leben ist und ihr eine Elfenarmee maximaler Stärke aufgestellt habt – die Orks fallen gegen die Imperialen wie Fliegen, und diese sind gegen die orkische Feuermagie ziemlich resistent. Außerdem ist es stilgerechter, wenn die Elfen ihre Königin selber befreien.

Wenn die Armee ausgebaut und in Position ist, vernichtet den letzten übriggebliebenen Wächter der Geisterfeuer, dringt in den Abgrund vor und vernichtet die Imperialen und ihre Lager. Cenwen befindet sich ganz am Ende der Schlucht. Dort begegnet man auch dem Fial Darg, der nach einem kurzen Gespräch Lena tötet. Das Schattenschwert ist im übrigen nicht nötig, um den Fial Darg zu töten. Die Elfenarmee schafft das zusammen mit einem normal ausgerüsteten Avatar ganz gut allein. Nicht dass das für den Avatar noch einen Unterschied macht, denn den Schaden hat das Schwert bereits beim ersten Anlegen angerichtet. Über diese Geschichte erfahrt ihr später in „Shadow of the Phoenix“ mehr.

Wenn der Fial Darg tot ist, kann man mit Cenwen sprechen. Sie sagt, dass Aryn besänftigt werden muss, und dass ihr sie im Norden, d.h. in Tirganach, treffen sollt.

Rückkehr nach Tirganach

Auftraggeber: Cenwen, am Abgrund, nach ihrer Befreiung

(1) Trefft Cenwen in Tirganach.

Cenwen befindet sich im zentralen Tempel, nahe der Position, wo früher Aedale stand. Sie erklärt euch eure nächste Aufgabe. Sie sagt, ihr Platz wäre an Aryns Seite, aber der Fial Darg habe dem Drachen die Sinne geraubt und man müsse ihn schwächen, damit der Bann aufgehoben werden kann. Sie schickt euch zum Gletscherbruch.

Winterdrache

Auftraggeber: Cenwen, in Tirganach, nach der Rückkehr vom Abgrund

(1) Reist zum Gletscherbruch durch das Portal im Norden von Tirganach.

Ruft eure Heldengruppe, denn man muss an einigen Eisdrachlingen vorbei, und vor dem Portal wartet Blutratte, ein Stufe 30-Eisbär. Nachdem ihr ihn besiegt habt, betretet das Portal.

(2) Sprecht mit Murim, dem Feldherrn der Zwerge.

Murim, den ihr ja bereits aus Fastholme kennt, erklärt die nächste Aufgabe. Aus den Drachensteinen kommen ständig neue Drachlinge und Drachen. Um zu Aryn vordringen zu können, muss man diese Bedrohung zunächst neutralisieren.

(3) Bannt die sechs kleinen Drachensteine

(4) Bannt alle drei großen Drachensteine

Man bannt die Drachensteine, indem man sie mit einem Feuerkristall zum Schmelzen bringt. Murims Arbeiter, die ihr nicht kontrollieren können, suchen in den Minen, und gelegentlich findet einer einen Feuerkristall und gibt das lautstark bekannt. Der genaue Ort wird auf der Übersichtskarte angezeigt, und den Zwerg erkennt man, solange er den Kristall trägt, an einer violetten Aura. Dieser Zwerg muss beschützt werden, bis er Murim erreicht hat, dann erhältet ihr den Kristall. Geht damit zu einem der Drachensteine, tötet eventuelle Drachlinge oder Torwächterdrachen, die ihn bewachen, und bringt ihn zum Schmelzen. Das geht auch dann, wenn noch Drachen in der Nähe sind, und die Drachensteine zu zerstören, ist wichtiger, als die Drachen zu töten – das kann man später immer noch machen. Wenn alle Steine zerstört sind, kommt nach kurzer Zeit ein ziemlich heftiger Gegenangriff. Man sollte zu dieser Zeit also bereits eine große Armee haben. Am besten ist es, einen der kleinen Drachensteine bis zuletzt übrig zu lassen, dann hat man während des Aufbaus der Armee nur noch mit gelegentlich mal einem Drachling zu tun und nicht mit den großen Torwächterdrachen.

(5) Wappnet euch für einen eventuellen Gegenschlag.

Kurze Zeit nach dem Zerstören des letzten Drachensteins kommt ein Großangriff von mehreren Gruppen Eiskreaturen.

(6) Haltet dem Ansturm der aufgeschreckten Kreaturen stand

Die Angreifer müssen alle getötet werden. Wenn man vor dem Zerstören des letzten Drachensteine eine große Armee aufgebaut hat, ist das kein Problem. Sind sie alle tot, erhältet ihr die nächste – und letzte – Aufgabe.

Hinweis 1: die Angreifer können auch nur mit der Heldengruppe aufgehalten werden. Das Ziel und Sammelpunkt ist der Seelenstein. Nur die von Nordosten kommende Gruppe greift das Heldenmonument an, und stellt man die Helden unter den Torbogen, ist es leicht, ihn zu verteidigen. Gibt es kein aktiviertes Zwergenmonument werden nur die getöteten Drachlinge ersetzt, weitere Gegner erscheinen nicht. An den Drachensteinen stehen am Anfang nur ca. 3 Drachen, die für die Helden kein Problem sind. Diese Strategie ist vor allem dann gut, wenn man bereits Stufe 30 erreicht hat, Aryn schwächen will, und den Avatar nach SotP importieren möchte (SotP nimmt nur Avatare zwischen 25 und 30).

Hinweis 2: wenn man bereits Stufe 30 erreicht hat und die Gefahr besteht, mit dem Spielen dieser Karte Stufe 31 zu erreichen, dann kann man auch einen Spielstand am Anfang der Karte anlegen, Aryn schwächen und später den Spielstand vom Anfang der Karte nach SotP importieren. Man findet am Gletscherbruch fast keine Ausrüstungsteile mehr, und die beiden Heldenrunen in der Truhe bei Aryn sind weniger nützlich als die aus den Schatzkammern am Brennenden Fels (siehe unten unter „Weitere Möglichkeiten“).

(7) Bekämpft Aryn, bis der Bann gebrochen ist.

Dringt zu Aryns Höhle vor. Der Durchgang ist jetzt offen. Aryn kann nur mit Fernwaffen und Magie geschwächt werden (je größer die Reichweite, umso besser), und greift mit Eisstürmen und Eisatem an. Je eine weitere Schützen- und Magierrune befinden sich in der Truhe bei Aryn. Während er bekämpft wird, kommen ständig Angriffe von (wenigen) Drachlingen, die von der Zwergenarmee getötet werden sollten.

Hinweis 3: Für den Angriff auf Aryn ist die Schützin Marcea besonders geeignet, deren Rune man in den Schatzkammern von Shal'Dun (siehe in Teil 3) findet. Mit dem Set für Eliteschützen (ebenfalls aus den Schatzkammern) und einer weitreichenden Armbrust wie etwa „Drachenbann“ schafft sie Aryn mit der Zeit ganz allein und wird nur sehr selten von Aryns Atem getroffen.

Wenn Aryn auf ca. 5% seiner Lebenspunkte angekommen ist, wird man mit der Endsequenz belohnt, in der Cenwen Aryn wieder in den Schlaf singt. Die Eiszeit ist abgewendet.

Teil 2: Die Nebenaufgaben

Die Nebenaufgaben stehen hier in der Reihenfolge, in der man sie erhält, wenn man auf jeder Karte mit allen Personen spricht, bei denen das möglich ist.

Jagd auf den Wumpus

Auftraggeber: Orkhäuptling Kongar, Mirraw Thur, Orklager im Osten.

Belohnung: Acolythenstab, Ring der Acolythen, Mondmünze.

(1) Tötet den Wumpus in den Sturmfelsen und erbeutet seine Zunge.

Wenn man ihm zuerst begegnet, schimpft Kongar auf den Wumpus, der seinen Bruder verschlang. Der Wumpus ist ein großer Kriecher und befindet sich in den Sturmfelsen, in einem Stück Sumpf südlich von Setrius Lager. Man kann den Wumpus erlegen, bevor man den Auftrag hat.

(2) Bringt die Zunge zu Kongar in Mirraw Thur.

Zurück in Mirraw Thur, gebt die Zunge des Wumpus bei Kongar ab, und ihr erhaltet eure Belohnung.

Die drei Magier

Auftraggeber: Renya, Zolowin und Gruolun, Sturmfelsen, nach ihrer Befreiung aus der Gefangenschaft der Kithar.

Belohnung: abhängig davon, welchem Magier der Fetisch übergeben wird (siehe unten).

In einer Truhe hinter dem Kithar-General, den man im Laufe der Hauptaufgabe hier töten muss, befindet sich ein Schlüssel. Nachdem die Sache mit Dunhan erledigt ist (siehe Hauptaufgabe „Janinas Fluch“), kann man, wenn man im Besitz des Schlüssels ist, die drei Magier ansprechen und befreien.

(1) Befreit Zolowin

Diese Teilaufgabe wird als abgeschlossen gekennzeichnet, wenn ihr den Magier Zolowin im Osten der Kitharfeste befreit.

(2) Befreit Gruolun

Diese Teilaufgabe wird als abgeschlossen gekennzeichnet, wenn ihr den Magier Gruolun im Nordwesten der Kitharfeste befreit.

(3) Befreit Renya

Diese Teilaufgabe wird als abgeschlossen gekennzeichnet, wenn ihr die Magierin Renya im Süden der Kitharfeste befreit.

(4) Sprecht mit dem befreiten Magier über den Auftrag.

Bei ihrer Befreiung erwähnen die Magier jeweils einen Auftrag, den ihr für sie ausführen sollt. Es ist egal, mit welchem der drei ihr spricht. Zolowin hat ein Haus westlich vom Kampfplatz, auf dem Dunhan starb, Renya ein Haus an dessen Nordrand und Gruolun ein Haus gleich östlich vom Durchgang nördlich der Kitharfeste.

(5) Die drei Steine

Jeder der drei Magier behauptet, die anderen beiden wollten ihn oder sie beseitigen, um an einen Stein zu kommen, der Teil eines Schlüssels für eine Truhe ist. In dieser Truhe solle sich der Kriecherfetisch, ein mächtiger magischer Gegenstand, befinden. Jeder der drei gibt euch seinen Stein und beauftragt euch, die anderen beiden Magier zu beseitigen, euch in den Besitz

ihres Steins zu bringen, mit den drei Steinen die Truhe zu öffnen, den Kriecherfetisch zu nehmen und ihn dem jeweiligen Auftraggeber auszuhändigen.

(6) Öffnet die Truhe im Osten der Sturmfelzen und nehmt den Fetisch an euch.

Die Truhe befindet auf einem Hügel an einem Abhang, südlich des Sumpfes mit dem Wumpus.

(7) Übergebt den Fetisch einem der Magier.

Egal, welchem Magier ihr den Fetisch gebt, die beiden anderen werden sofort feindlich und greifen an, zusammen mit einer kleinen Truppe beschworener Kreaturen (sie kann auch groß sein, je nachdem, wie viel Zeit man ihnen lässt). Verteidigt „Euren“ Magier, und wenn die beiden anderen tot sind, sprecht mit ihm, um eure Belohnung zu erhalten.

Jeweils eine Belohnung wird übergeben, wenn man den Fetisch übergibt, und wenn der ausgewählte Magier überlebt und man nach der Beseitigung der Rivalen mit ihm spricht. Ihr erhaltet: von Renya zuerst einen Zauber Elementare Essenz 2 und eine Sternmünze, später eine Schädelmünze, einen Zauber Elementare Allmacht 2 und einen „Guten Lederhelm“; von Gruolun erst einen Zauber Schwarze Essenz und eine Sonnenmünze, später eine Schädelmünze, einen Zauber Schwarze Allmacht und einen Knochenschild; und von Zolowin erst einen Zauber Weiße Essenz, und später eine Schädelmünze, einen Zauber Weiße Allmacht und den Ring „Glücksbringer“. Da die Essenz- und Allmacht-Zauber nicht einmal für reine Magier der entsprechenden Schule besonders nützlich sind, und man die Schädelmünze von jedem bekommt, ist die Wahl mehr oder weniger Geschmackssache. Zolowin gibt aber einen Gegenstand weniger (es kann sein, dass Zolowin euch „seine“ Mondmünze bereits gibt, wenn ihr von ihm den Stein erhaltet, dann ist diese letzte Information falsch – ich habe das nicht noch einmal geprüft).

Hinweis 1: Nach allgemeiner Einschätzung sind Sternmünzen weitaus schwerer zu bekommen als Sonnen- und Mondmünzen. Ich kann das nicht aus eigener Erfahrung bestätigen, aber wenn es sich so verhält, ist es am besten, den Fetisch Renya zu geben.

Der Maskierte

Auftraggeber: der Maskierte, Echosümpfe. Er befindet sich im Süden, am Südufer eines Sees, und ruft euch herbei, wenn ihr euch ihm nähert. Später folgt er dem Avatar durch die Kampagne und man findet ihn nach dem erstmaligen Betreten der jeweiligen Karten in Tirganach (in einem Tal südlich von der Straße aus der Stadt nach Westen) und in Shal’Dun am Brennenden Fels wieder.

Belohnung: Einige Heldenrunen nichtmenschlicher Helden.

(1) Rettet Lucius aus dem Lager der Goblins auf dem Berg.

Der Maskierte bittet darum, seinen dämmlichen Assistenten Lucius zu retten, der sich von den Goblins hinter der Palisade hat fangen lassen. Er gibt euch einen leeren Runenstein vorab und den Hinweis, auf den Goblin mit den zwei Messern zu achten.

Die Palisade befindet sich etwas weiter im Osten. Geht den Aufgang südlich vom Seelenfels am Seeufer hinauf. Tötet Gitzo und seine Gefolgsleute. Wenn ihr seine Leiche plündert, nehmt die Flasche mit „Essenz des Gitzo“, und sie verbindet sich mit dem leeren Runenstein und ihr erhaltet „Gitzos schlafender Runenstein“. Sprecht nun mit Lucius, der wirklich nicht besonders schlau ist und sich bedankt, indem er euch aus seinem Warenangebot etwas kaufen lässt – sein Meister, sagt er, habe ihm verboten, Dinge zu verschenken. Dann sagt er euch, sein Meister – der Maskierte – würde euch eine Belohnung geben. Ab hier ist Lucius als

Händler im Spiel. Er ist einer von zwei Händlern, die die besten Preise für Beutegut in der Aryn-Kampagne bieten.

Hinweis 1: Wenn ihr den Maskierten in den Echosümpfen nicht ansprecht, sondern erst in Tirganach, dann könnt ihr zwar die Runenstein-Aufgaben erfüllen, die Aufgabe mit Lucius ist dann aber verloren und damit einer der besten Händler des Spiels.

(2) Bringt dem Maskierten die Nachricht von der Befreiung.

Der Maskierte nimmt die Nachricht erfreut auf und aktiviert die Rune für euch. Er erklärt, die Essenz sei in den Runenstein eingegangen, und damit wäre der Goblin an den Runenstein gebunden worden. Er gibt euch einen weiteren leeren Runenstein mit und fordert euch auf, auf weitere Gegner mit einer Essenz zu achten.

Ab hier ist die Reihenfolge, in der man die Essenzen und Runensteine findet, egal. Im Folgenden liste ich sie in der Reihenfolge, in der man die Essenzen findet. Manchmal hat man keinen leeren Runenstein, wenn man eine Essenz findet, dann muss man sie bei der Leiche lassen und später wiederkommen, wenn man einen Runenstein hat. Es gibt genug Runensteine für alle Essenzen und anderen Runenbausteine, die man finden kann.

Hinweis 2: in frühen Spielversion verschwinden die Essenzen, wenn man sie aufnimmt und keinen Runenstein besitzt. Die Hinweise, die der Maskierte in Tirganach gibt, wenn man ihn nach einem weiteren Runenstein fragt, reflektieren dies, und deshalb orientiert sich dieser Leitfaden an diesem Verhalten. Aber in späteren Spielversionen bleiben die Essenzen im Inventar. Deshalb kann man sie auch gleich mitnehmen. Der einzige Nachteil besteht, wenn man mehrere Essenzen hat und einen Runenstein findet. Dann kann man nicht kontrollieren, mit welcher Essenz er sich verbindet. Möglicherweise verbindet er sich immer mit der Schwächsten. Nimmt man einen leeren Runenstein auf und hat eine Essenz im Besitz, verzögert sich manchmal das Verbinden der beiden bis zur nächsten Portal- oder Seelenfelsreise.

(3) Zeigt dem Maskierten die Teile des Eisernen Soldaten.

Diese Teilaufgabe erhaltet ihr, wenn ihr die Teile des Eisernen Soldaten in Besitz nehmt. Sie befinden sich in den Echosümpfen, in einer Truhe in dem Palisadenverschlag, in dem die Gargantua-Giftkriecher waren, bevor ihr sie herausgelockt habt. Bringt sie dem Maskierten. Wenn ihr einen leeren Runenstein habt, erhaltet ihr dann die Rune Eiserner Soldat. Ihr könnt sie allerdings erst mit Stufe 17 benutzen.

(4) Bringt den Runenstein des Ork zum Maskierten

Einen Runenstein für den Ork findet ihr in Mirraw Thur, in einer Truhe hinter der Weißen Priesterin, die von Grim im Laufe der Hauptaufgabe „Der Kampf um Mirraw Thur“ getötet wird. Den Ork Gultark selbst findet ihr in Frostfall. Etwas südlich des Aufgangs zum Tor, das die Schlüsselbewahrerin im Laufe der Hauptaufgabe „Flucht ins Eis“ öffnet, geht ein schmäler Weg den Berg hinauf. Gultarks Höhle befindet sich auf dem Berg. Den Maskierten seht ihr dann in Tirganach wieder, südlich der Straße, die von der Stadt nach Westen führt. Zeigt ihm den „schlafenden“ Runenstein, und er wird ihn aktivieren. Für Gultark braucht man Stufe 16.

(5) Zeigt dem Maskierten die Teile des Klingenwebers.

In Tirganach befindet sich nördlich der Straße, die von der Stadt nach Westen führt, ein Tal mit einem verfallenen Tempel. Dort gibt es eine Truhe, in der man den Schädel eines Eisernen Klingenwebers findet. Zeigt dem Maskierten das Teil, und ihr erhaltet die nächste Teilaufgabe.

Hinweis 3: Wenn man das Tal besucht, nachdem man in Tiranach mit Flink McWinter gesprochen und damit die Nebenaufgabe „Der Schatz aus Tiondria“ aktiviert hat, wird der Tempel von einigen Skeletten bewacht. Die Skelette sind wichtig für diese Nebenaufgabe, haben aber mit der Truhe nichts zu tun.

(6) Findet die weiteren zwei Teile des Klingenwebers und bringt sie zusammen mit einem Runenstein zum Maskierten.

Den Brustpanzer des Klingenwebers findet ihr im Wintertal, in einer Truhe nahe beim Eisenvorkommen im Osten, südlich des Mosaiks. Die Truhe ist gut versteckt unter einem Baum. Die Beinteile des Klingenwebers befinden sich in Fastholme, in einer Truhe hinter Gorgs Höhle. Und der nächste Runenstein befindet sich in einer Truhe bei Uram Gursams Haus, ebenfalls in Fastholme. Je nach Vorliebe kann man diesen allerdings auch für Kyra nehmen (siehe nächste Teilaufgabe), die früher benutzbar ist. Dann muss man mit dem Runenstein für den Klingenweber bis zur Rückkehr nach Tiranach warten. Er befindet sich in einer Truhe an der Straße zum Portal in die Schattengrenze. Damit kann man dann den Klingenweber komplettieren, bevor man in die Schattengrenze aufbricht.

(7) Bringt den Runenstein der Elfe zu dem Maskierten

Die Elfe Kyra trifft ihr in Wintertal an, in einem verschlossenen Tal, zu dem Garvyn, der Geist der Elfen-Heerführerin südlich vom Tal mit den Geistern, den Schlüssel hat. Kyra ist euch feindlich gesinnt und ihr müsst sie töten. Wenn ihr hierherkommt und alle bisherigen Runenbausteine gefunden und verwertet habt, werdet ihr keinen leeren Runenstein haben. Lasst Kyras Essenz bei ihrer Leiche zurück und kommt später wieder, wenn ihr den Runenstein aus Fastholme oder den aus Tiranach (siehe vorige Teilaufgabe) habt. Bringt dann den „schlafenden“ Runenstein zum Maskierten, und ihr erhaltet die Rune Kyras

(8) Bringt die Teile des mächtigen Eisernen zum Maskierten

Den Schädel eines Eisernen Prinzen findet ihr in der Schattengrenze, in einer Truhe südlich des großen Imperialen Lagers hinter der Finsterwehr. Zeigt das Teil dem Maskierten, wenn ihr ihn in Shal’Dun am Brennenden Fels das nächste Mal seht, und er erklärt euch, dass es noch drei weitere Teile geben muss.

Die Schulterplatten des Prinzen findet ihr wenig später in einer Truhe am Portal in die Glutfänge. Die weiteren Teile sind in den Glutfängen zu finden, der Brustpanzer in einer Truhe bei den Ruinen nördlich des Monumentplateaus und die Beinteile in der Truhe hinter dem Feuerengel (siehe Hauptaufgabe „Das Schattenschwert“). Ein Runenstein ist ebenfalls in den Glutfängen zu finden, und zwar in einer Truhe beim südwestlichen Bannfeuer. Den Runenstein, den ihr in der Schattengrenze gefunden habt, habt ihr zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich für Shar Arduin (siehe unten) benutzt.

(9) Lasst den Maskierten den Runenstein des Dunkelelfen erwecken.

Shar Arduin ist einer der Gegner auf dem Brennenden Fels in Shal’Dun. Ein Runenstein ist in der Schattengrenze zu finden, in einer Truhe im Lager der Zwerge im Osten, direkt beim Seelenfels. Der Maskierte wird die schlafende Rune für euch aktivieren.

Damit habt ihr alle verfügbaren nichtmenschlichen Runenhelden. Der Maskierte aber ist mit euch noch nicht fertig. Das werdet ihr sehen, wenn ihr mit einem aus „The Breath of Winter“ stammenden Avatar in „Shadow of the Phoenix“ weiterspielt.

Der Schatz aus Tiondria

Auftraggeber: Flink McWinter, Tirganach, hinter einer Palisade im Süden der Stadt.

Flink McWinter hat sich mal wieder in Schwierigkeiten gebracht, denn er hat Darius ein Buch gestohlen (er sagt „ausgeliehen“). Das erfährt man von ihm, wenn man ihn in seinem Gefängnis in Tirganach anspricht. Er bittet Euch um Hilfe.

(1) Das Buch von Darius

Sucht das Buch und bringt es zu Darius. Es befindet im Besitz eines Skeletts namens „Großer Schlächter“, in einem verfallenen Tempel nördlich der Straße von Tirganach nach Westen, in einem Tal gegenüber vom Standort des Maskierten.

Zurück bei Darius, stellt dieser fest, dass ein paar Seiten herausgerissen wurden. Fragt Flink danach, und er erzählt euch, dass drei Seiten fehlen, und dass er nach Frostfall geflohen war, wo sie ihm vermutlich verloren gingen.

Geht zurück nach Frostfall und sucht die fehlenden Seiten. Sie sind im Besitz von je einem Werwolf-Anführer, jeweils begleitet von einem kleinen Rudel. Der Erste befindet sich am Eingang des Tals direkt westlich vom Heldenmonument, der Zweite etwas weiter westlich am Weg zur Siedlung der Schlüsselbewahrerin, und der Dritte auf einem Berg etwa in der Kartenmitte, zu erreichen über einen Aufgang nördlich der Straße hinunter zum Elfenmonument. Die Werwölfe haben Stufe 20, und einer ihrer Gefolgsleute zaubert Aura der Stärke, d.h. sie sind ziemlich hart. Wenn man keine Elfen mehr vom ersten Besuch hier hat, sollte man mit diesem Abschnitt warten, bis der Avatar Stufe 17 erreicht hat und die besten dann verfügbaren Heldenrunen besitzt. Wenn ihr die Buchseiten habt, kehrt nach Tirganach zurück und bringt sie zu Darius, der euch den Schlüssel zu Flinks Gefängnis geben wird.

Hinweis: die Elfen regenerieren ihr Mana nicht, auch dann nicht, wenn ein Elfen-Nahrungslager vorhanden ist, denn sie gehören als Eiselfen nicht zu den spielbaren (Wald-)Elfen. Aber bei jedem neuen Besuch der Karte ist ihr Manavorrat wieder voll. Benutzt man also die Elfen gegen die Werwölfe, kann man sich die Sache etwas erleichtern, indem man jedes Mal, wenn man einen Werwolfsanführer getötet hat, die Karte verlässt und erneut besucht.

(2) Öffnet Flinks Zelle

Geht zu Flink und öffnet seine Zelle, dann sprecht mit ihm. Er erklärt, um was es geht: ein gewisser Farnhardt fand ein Portal ins legendäre Land Tiondria und soll von dort einen sagenhaften Schatz mitgebracht haben, und in Darius' Buch hätten sich seine Aufzeichnungen befunden, die den Weg zum Versteck des Schatzes zeigen sollen. Flink gibt euch drei Teile eines Schlüssels und die nächste Aufgabe.

(3) Findet Farnhardts magischen Obelisk in den Glutfängen und setzt die Gegenstände ein.

In die Glutfänge kommt ihr erst, nachdem ihr Shal'Dun gefunden habt. Es kann also dauern. Dort angekommen, sucht nach einem Menhir ganz im Nordosten der Karte, in einem Tal, dessen Eingang südlich vom nordöstlichen Bannfeuer liegt. Setzt dort die drei Teile des Schlüssels ein, und ihr erhaltet die nächste Aufgabe.

(4) Sucht in den Glutfängen die Karte im Fels und merkt euch die Stelle, die die Karte markiert.

Die Karte im Fels befindet sich am Ende eines spiralförmig verlaufenden Tals etwas nördlich von der Kartenmitte. An einer Stelle markiert ein Feuer das Versteck. Die Karte ist recht gut als Fastholme zu erkennen. Das Questlog wird nicht verändert, wenn man hierherkommt.

(5) Kehrt nach Tirganach zurück und sprecht mit Flink.

Flink fragt, ob ihr euch den Ort gemerkt habt, und sagt euch, dass die Wachen des Schatzes den Aufzeichnungen zufolge aus fünfzehn Skeletten bestehen. Geht nach Fastholme, aber

Vorsicht! Nicht nur die Anzahl der Skelette ist stark untertrieben, sie sind auch extrem stark. Da man hier keine Heldengruppe hat, sollte man eine große Armee aufbauen. Es entstehen hier keine neuen Gegner, also hat man Zeit genug. Eine Zwergen-Arbeiterrune der Stufe 15 gibt's bei Knoblin am Brennenden Fels. Ohne Armee kommt nur ein Weißer Magier mit Göttlicher Zorn 12 und hoher Schwarzmagieresistenz (125 ist möglich) aus – der schafft alle drei Wächtergruppen allein, was trotz der mehreren Anläufe, die nötig sind, wesentlich weniger Zeitaufwand bedeutet als eine große Zwergenarmee zu rekrutieren. Der Schatz befindet sich im Besitz des Skeletts namens „Knochentänzer“.

(5) Bringt den Schatz zurück zu Flink nach Tirganach.

Sprecht mit Flink. Ihr habt die Option, entweder ehrlich zu sein und den Schatz zu teilen, oder zu lügen und zu sagen, dass ihr nichts gefunden habt. Der Schatz besteht aus: einer Sonnenmünze, einer Sternmünze, der Rune der Kämpferin Carminia, Drachenbann (Armbrust), Sonnenglanz (Helm), Drachenmaul (Einhand-Schlagwaffe), Ring der Gnade, Nachtmahr (Zweihandschwert), Schlachterspieß (Speer), Helm der Meister und 30 Gold. Wenn man teilt, bekommt man nur die Sternmünze, das Schwert, den Speer, die Rune und 15 Gold, aber mehr Erfahrungspunkte. Wenn man nicht teilt, bekommt man den ganzen Schatz, aber kaum Erfahrungspunkte.

Knochenschnitzer

Auftraggeber: Winterwacht Bogenmaid in Tirganach, am Aufgang zum zentralen Tempel.

Belohnung: ein Set aus Knochenartefakten und die Möglichkeit, weitere magische Ausrüstungsgegenstände herzustellen.

(1) Sprecht mit Ashgork.

Wenn man die Winterwacht Bogenmaid anspricht, erzählt sie von einem Ork, der Unterstützung für ein nicht näher genanntes Unternehmen sucht. Er befindet sich an der Straße vom Portal nach Frostfall zum Lager der Eiswölfe, und bittet euch, Mirraw Thur, seine Heimat, von den Invasoren des Roten Imperiums zu befreien. Dafür bietet er das Wissen um die orkische Knochenmagie an.

(2) Befreit Mirraw Thur von den Imperialen Besatzern und tötet deren Anführer.

Wenn ihr euch stark genug fühlt, um mit Stufe 20-Gegnern fertig zu werden, geht nach Mirraw Thur und befreit die Orkstadt von den Imperialen. Der Anführer, Dracon Sohal Za'hal, befindet sich im Elenhain der Weißen Priesterin und muss getötet werden. Wenn die Imperialen besiegt sind, kommen die Orks aus dem östlichen Lager sowie Ashgork selbst in die Stadt zurück.

(3) Sprecht mit Ashgork.

Er erklärt euch die Prinzipien des magischen Knochenschnitzens, und auf die Frage, was für Knochen man nehmen könne, verweist er auf einen Ork namens Nazosh in den Echosümpfen, der einen benutzbaren Knochen bei sich trage.

(4) Holt euch das erste Knochenstück von Nazosh in den Echosümpfen und bringt es Ashgork.

Nazosh befindet sich in dem Gebiet, wo vorher Whorims Lager war, und man kann ihn erst ansprechen, wenn die Schlacht zwischen den wandelnden Bäumen und den Orks zu Ende ist – vorher ist er mit Kämpfen beschäftigt. Es kommen immer Orks und Bäume nach, so lange, bis der Avatar selbst in den Kampf eingegriffen hat. Danach kann man mit Nazosh sprechen. Als Gegenleistung für die Unterstützung im Kampf überlässt er euch das Knochenstück.

Optional: Man kann bei den wandelnden Bäumen sehr gut viele Erfahrungspunkte gewinnen, und eine beliebige Anzahl von Schriftrollen der Stufen 7 bis 10 erbeuten, wenn man mit einer Armee (gut sind 50 Hexenmeister) hier stehen bleibt und den Avatar einige Zeit aus dem Kampf heraushält.

(5) Erbeutet das zweite Knochenstück von dem Wächter über das Ruinengrab und bringt es Ashgork.

Zurück bei Ashgork, erzählt dieser vom zweiten Knochenstück, das desjenigen Wesens, das zuerst die Knochenschnitzerkunst nach Urgath brachte. Es werde bewacht von einem Kreischer. Das Ruinengrab befindet sich etwa in der Mitte der Karte. Geht zum nächsten Seelenfels und springt zum Seelenfels „Westlicher Sumpf“, dann geht nach Norden und sucht im Gebiet nördlich der Straße. Alternativ kann man auch außen herum gehen. Der Kreischer ist eigentlich ein leichter Gegner, aber er zaubert Pestilenz – die unheilbar ist und mit 100% zum Tode führt. Die Pestilenz führt in der Regel erst zum Tod, nachdem der Kampf beendet ist, und die Helden kann man neu beschwören, aber der Avatar sollte sich keine Pestilenz einfangen, um den mit einer Wiedererweckung verbundenen Verlust an Erfahrungspunkten zu vermeiden.

Hinweis: Eigentlich soll der Zauber „Krankheit heilen“ aus dem Bereich „Natur“ der Weißen Magie die Pestilenz heilen können. Es hat bei mir aber nie funktioniert.

(6) Verfolgt Ashgork und erbeutet von ihm das letzte Knochenstück.

Zurück bei Ashgork, teilt ihr diesem mit, dass ihr verstanden habt, dass ihr nun die Knochen eures Lehrmeisters erbeuten müsst. Ashgork, der das offenbar nicht erwartet hatte, flieht. Folgt ihm zum Portal nach Frostfall, wo Ashgork eine kleine, aber recht starke Skelettarmee beschwört. Für Weißmagier und Mentalisten ist der Kampf kein Problem, alle anderen haben einen harten Kampf vor sich. In der Leiche Ashgorks findet man zwei benutzbare Knochen.

(7) Findet einen Knochenaltar und fertig dort euren Satz aus Knochenartefakten.

Man kann einen Satz für Krieger oder einen Satz für Magier anfertigen, aber nicht beide. Wenn die Entscheidung einmal getroffen ist, kann sie nicht mehr rückgängig gemacht werden. Jedes Set besteht aus drei Teilen und benötigt einen blauen, einen violetten und einen gelben Blutedelstein, ein Knochenschnitzermesser für jedes Teil und drei der erbeuteten Knochen. Von Ashgorks Knochen ist einer für das Kriegerset, einer für das Magierset. Den violetten Blutedelstein solltet ihr bereits beim Eiswolf in Tiranach gefunden haben, den blauen gibt es bei der Händlerin Panches in Tiranach, etwas nördlich vom Westtor, zu kaufen, und den gelben findet man in der Schattengrenze, in einer Truhe im imperialen Lager hinter der Finsterwehr.

Achtung Bug: wenn man sowohl den blauen als auch den violetten Blutedelstein besitzt, und das Sägeschwert des Berserkers herstellt, dann nimmt das Spiel den Blauen für das Schwert anstelle des eigentlich dafür vorgesehenen Violetten, so dass man das Set nicht fertig bekommt, denn es gibt nur einen blauen Blutedelstein. Man sollte also den Knochenpanzer zuerst herstellen. Die im Forum veröffentlichte Setübersicht ist an dieser Stelle falsch, denn da steht, dass man für beide Teile den blauen Stein braucht – es gibt aber keine zwei blauen Blutedelsteine. Das Magieset hat diesen Bug nicht, und die Spellforce-Datenbank hat die korrekten Informationen.

Wenn man mit dem ausgewählten Set fertig ist, ist die Aufgabe beendet. Man kann aber weitere Gegenstände aus gefundenen Knochen und Blutedelsteinen bauen. Je nach Avatartyp und Spielstil können diese nützlicher als die Setgegenstände. Wenn man jede Möglichkeit zum

Gewinn von Erfahrungspunkten nutzt, kann es sein, dass man zu einem Zeitpunkt mit dieser Aufgabe fertig wird, wo die Setgegenstände schon etwas veraltet für den Avatar selbst sind. Für einen Helden aber sind sie auf jeden Fall gut.

Mord der Hohen Priesterin

Auftraggeber: Aileen, Tirganach, am zentralen Tempel, wo vorher Aedale stand.

Belohnung: Erfahrungspunkte

Aileen ist eine Stadtwache Tirganachs, man findet sie dort, wo früher Aedale stand. Man kann ihr anbieten, bei den Ermittlungen im Mordfall an der Hohen Priesterin Aedale zu helfen. Verdächtig sind zunächst Baetha, eine Novizin, und Lithere, eine Priesterin. Außerdem war Fennair, eine menschliche Wache, in der Nähe.

(1) Untersucht die Leiche am Fuß der Klippe.

Die Leiche befindet sich am Fuß der Klippe nördlich vom Heldenmonument. Wenn man sie untersucht, findet man kleine, regelmäßige Schnittwunden an ihrem Hals.

(2) Redet mit Lithere, der Priesterin.

Lithere befindet sich am Westtor der Stadt. Sie erzählt ihre Version der Geschichte, nach der sie Baetha allein auf der Klippe vorfand, und Aedale tot unten lag. Als Motiv gibt sie an, dass Baetha Aedale hasste.

(3) Redet mit Baetha, der Novizin.

Baetha befindet sich am Seelenstein in der Stadt. Sie gibt an, dass Aedale bereits tot am Fuß der Klippe lag, als sie aus der Stadt zurückkam, um den fehlenden Kelch zu bringen. Außerdem gibt sie an, Lithere nicht zu mögen und Fennair zu schätzen.

(4) Redet mit Fennair, der Wache.

Er befindet sich am Fuß der Klippe nördlich des Heldenmonuments. Er gibt an, dass bei seiner Rückkehr Baetha und Lithere gemeinsam auf der Klippe gestanden haben, und Aedale tot im Tal lag. Er hält Lithere für die Schuldige. Nach ihm selbst befragt, erklärt er unter anderem, dass die Elfen ihn als Wache schätzen, weil er schwere Rüstungen tragen kann, und meint, dass seine gepanzerten Fäuste schon so manches Eisen aus dem Feuer geholt hätten.

Die Lösung: wenn man jetzt noch einmal mit Aileen spricht und sie über die Verdächtigen befragt, erfährt man, dass Fennair in Baetha verliebt ist. Ein Motiv hätte also neben den beiden bisher Verdächtigen auch Fennair, die Wache. Aedale ist schweigend hinabgestürzt, das spricht gegen einen Unfall und könnte daran liegen, dass sie vorher bewusstlos wurde, weil sie gewürgt wurde, oder bereits tot war, als sie hinabgestoßen wurde. Dafür sprechen auch die Wunden an ihrem Hals. Diese können nur von scharfen Gegenständen stammen, und Fennair trägt eine Rüstung mit Panzerhandschuhen. Er war also mit hoher Wahrscheinlichkeit der Täter.

Der Preis des Lebens

Auftraggeber: Devus, Wintertal, auf dem Berg westlich vom Zwergenmonument

(1) Holt Devus die Medizin aus seiner Kiste in Wintertal.

Devus klagt über den Mangel an Heilmitteln und bittet euch, einen Heiltrank aus seiner Truhe zu holen. Die Truhe befindet sich in einem verlassenen Lager im äußersten Osten der Karte, fast direkt östlich vom Zwergenmonument. Bringt den Heiltrank zu Devus zurück.

(2) Gebt Devus einen Rat, wer geheilt werden soll

Devus muss leider feststellen, dass der Heiltrank entweder reicht, um eine Elfe zu heilen, oder den verwundeten Zwerg, aber nicht für beide. Ihr müsst entscheiden, wer den Heiltrank bekommen soll.

Belohnung:

Wenn man die Elfe heilt: eine Brosche. Gebt sie Huldis in Tirganach, und sie wird sich bei euch für ihrer frühere Ablehnung entschuldigen und fortan mit euch handeln. Huldis verkauft sehr gute Waffen, u.a. das Totem des Zarathai, und bietet zusammen mit Lucius die besten Preise für eure Kriegsbeute.

Wenn man den Zwerg heilt: Axt des Galeritus.

Das Siegel der Bestie

Auftraggeber: Carvus, Schattengrenze, im Dorf ganz im Westen.

Belohnung: Uralter Nordhelm

Man muss Carvus tagsüber besuchen, denn nachts ist er ein Werwolf. Er erzählt von dem Lykanthropiefluch, dem das Dorf erlegen sei, und bittet euch, den Schmied Keram zu suchen, der verschwunden sei.

(1) Sucht den Schmied Keram.

Keram befindet sich am Weg, nahe beim nördlichen Ariavorkommen – vermutlich habt ihr ihn bereits gesehen auf dem Weg hierher. Er erzählt, er selbst habe den Fluch ausgelöst, indem er drei heilige Gegenstände, die „Siegel des Leids“, von drei Altären stahl und damit „Das Siegel der Bestie“ brach. Erklärt euch bereit, die Gegenstände von den Gargoylen, die sie vermutlich gestohlen haben, zurückzubringen.

(2) Holt die drei Gegenstände von den Gargoylen.

Es handelt sich um eine Phiole mit Blut, eine Sanduhr und eine Kerze. Die Phiole ist im Besitz des Gargoyles nahe beim Heldenmonument. Geht den Aufgang im Osten des Heldenmonuments hinauf. Den Gargoyle mit der Sanduhr findet ihr im Gebiet südlich des Tors zum geheimen Weg, das Borondir für euch im Rahmen der Hauptaufgabe „Ins Rote Imperium“ öffnet, aber noch diesseits des Tors. Der Gargoyle mit der Kerze befindet sich hinter dem Südausgang des Imperialen Lagers im Osten der Finsterwehr, auf einem ähnlichen Aufgang wie der mit der Phiole..

(4) Ordnet die Artefakte den Schreinen zu.

Der Schrein für die Kerze befindet sich ein kurzes Stück südsüdöstlich der Finsterwehr, auf dem Berg zwischen den zerstörten Befestigungen und dem großen imperialen Lager. Der Schrein für die Phiole befindet sich auf einem Berg etwas nordöstlich des Eingangs zum ehemaligen imperialen Lager westlich der Finsterwehr, und der Schrein für die Sanduhr befindet sich in einem Wäldchen (wenn ihr es nicht inzwischen abgeholt habt) nördlich des Aufgangs zum Menschenmonument. Legt die jeweiligen Artefakte dort ab, und der Fluch ist gebrochen.

(5) Bringt den Leuten im Dorf die gute Nachricht.

Geht zurück zu Carvus. Der bedankt sich und gibt euch eine kleine Belohnung.

Teil 3: Sonstige Möglichkeiten

Das Mosaik des Todes

Wintertal, kein Auftraggeber, kein Questlog,

Belohnungen: viele sehr gute Ausrüstungsgegenstände und wertvolle Zaubersprüche, vor allem die Gegner der letzten beiden Gruppen liefern insgesamt bis zu 16 Spruchrollen der Stufe 12. Meistens bekommt man aber nur etwa 4-8. Wer dringend Spruchrollen braucht, lädt Spielstände neu und wiederholt die Kämpfe, bis eine ausreichende Anzahl Spruchrollen abfällt.

Im Norden des Wintertals befindet sich das Mosaik des Todes. Man erkennt es an den vier Säulen und dem Mosaikwächter, der es bewacht. Wenn man ihn tötet (am besten beseitigt man zuerst den Goblin Heiler neben ihm), kann man das Mosaik mit insgesamt vier Bruchstücken vervollständigen. Das Mosaik selbst ist zwar uninteressant, aber seine Wächter hinterlassen eine Menge Ausrüstungsteile und Spruchrollen. Das erste Teilstück findet man in einer Truhe im Tal südlich des Skelettlagers vor dem Tal der Geister.

(1) Die erste Gruppe und das zweite Teilstück.

Setzt man das erste Teilstück ins Mosaik ein (anklicken wie zum Dialog), dann erscheint nahe beim Heldenmonument eine Gruppe starker Skelette. Ihr Anführer ist der „Hüter des zweiten Fragments“, der, nicht weiter überraschend, ein weiteres Teilstück hinterlässt, wenn man ihn tötet.

(2) Die zweite Gruppe und das dritte Teilstück.

Setzt man das zweite Teilstück ein, dann erscheint in dem kleinen Seitental, wo früher die Hütte mit den Skelettwachen stand, eine größere Gruppe stärkerer Skelette. Ihr Anführer ist der „Hüter des dritten Fragments“, der ein weiteres Teilstück hinterlässt, wenn man ihn tötet.

(3) Die dritte Gruppe und das letzte Teilstück.

Setzt man das dritte Teilstück ein, dann erscheint im Gebiet östlich vom Kampfplatz von Garian und Robras eine noch größere Gruppe wesentlich stärkerer Skelette (bis Stufe 23). Ihr Anführer ist der „Hüter des letzten Fragments“, der ein weiteres Teilstück hinterlässt, wenn man ihn tötet.

(4) Die letzte Gruppe.

Setzt man das letzte Teilstück ein, dann erscheint direkt am Mosaik eine wiederum größere Gruppe extrem starker Skelette, angeführt vom „Meister des Mosaiks“ mitsamt einem Goblin Heiler als Begleitung. Diese Gruppe ist recht schwer zu besiegen. Eine Zwerge-Arbeiterrune der Stufe 11 ist empfohlen. Im Schwierigkeitsgrad „hoch“ wird außerdem der Goblin Heiler vom Meister des Mosaiks sofort neu beschwören, wenn er getötet wird.

Levertipps

Hier einige Hinweise für den effizienten Gewinn von Erfahrungspunkten („Leveln“). Wenn man Ende der Aryn-Kampagne Stufe 30 erreicht haben will, muss man zumindest einige dieser Möglichkeiten nutzen.

(1) Mirraw Thur – Imperiale am Portal zum Roten Imperium.

Diese Gegner erhalten endlos Nachschub aus dem Portal von Shal’Dun. Das Leveln vor dem Besuch Frostfalls ist allerdings anstrengend. Empfehlenswert für Stufen 11-20.

(2) Frostfall – Imperiale vor dem Tor der Grenzfeste und am Elfenmonument.

Die Imperialen südlich vom Tor der Grenzfeste (d.h. die, die später am Orkmonument stehen) erhalten endlos Nachschub aus dem Portal von Shal’Dun. Empfehlenswert für niedrige Stu-

fen. Wenn die starken Einheiten sich nach dem Tod des Dracons zum Elfenmonument zurückgezogen haben, kann man hier bereits beim ersten Besuch etwas gewinnen.

Die stärkeren Einheiten am Elfenmonument werden kurze Zeit nach ihrem Ableben durch Neue ersetzt, die am Orkmonument (!!!) erscheinen. Empfehlenswert für spätere Besuche, Stufen von 20-28. Aber selbst dann ist es fast unmöglich, gegen die gesamte Gruppe anzukommen. Bequemes Leveln ergibt sich, wenn man sich nach dem Töten von fünf oder sechs Gegnern Richtung Orkmonument zurückzieht und dabei jeweils die neu erschienenen Gegner auf ihrem Weg zum Elfenmonument abfängt. Ist man am Orkmonument angekommen, kann man je nach Stufe die Sache unbeaufsichtigt laufen lassen.

(3) Tigranach – Tal der Untoten im Nordwesten

Die Untoten hier erhalten endlos Nachschub aus den Gräbern. Hier kann man problemlos drei bis fünf Erfahrungsstufen gewinnen. Die Sache kann in Stufen unter 15 anstrengend sein, vor allem, wenn man keinen Heiler hat, aber ab Stufe 15 kann man es in der Regel ohne Beaufsichtigung laufen lassen. Es empfiehlt sich, vor dem Eindringen durch die komplette Heldengruppe die ersten Skelette mit ein oder zwei Helden von den Gräbern im Osten des Tals wegzulocken (aber nicht zu töten), und dann mit dem Avatar zu den Truhen hinaufzuschleichen und die beiden Heldenrunen herauszunehmen. Carmelius, benutzbar ab Stufe 15, hat Aura der Heilung und ist hier später sehr nützlich.

Bringen die ersten Gegner (bis Stufe 8) keine Erfahrungspunkte mehr, zerstört man drei bis vier der Gräber und macht weiter. Es erscheinen dann stärkere Gegner. Der Anführer der Skelette ist ein gewisser Scaramangir und erscheint, wenn man alle Gräber zerstört hat. Geeignet für Stufen 11-18.

(4) Tigranach – Graulingshütte im Wald links von der Straße zum Portal ins Wintertal

Die Gegner hier sind schwach und eignen sich deshalb gut zum unbeaufsichtigten Leveln. Allerdings geben sie auch nur wenig Erfahrung. Geeignet für Stufen 11-15, vor allem, wenn man sich für das Tal im Nordwesten noch etwas zu schwach fühlt.

(5) Tigranach – Gräbergruppe im Nordosten, an der Straße zum Portal ins Wintertal

Die Skelette hier erhalten ebenfalls endlos Nachschub, solange ihre Gräber noch stehen. Einige von ihnen werden mit der sukzessive Zeit stärker, aber mit einer kleinen Komplikation: Die Stärkeren erscheinen immer zuletzt, d.h. wenn man die Schwächeren zu schnell vernichtet, sieht man die Stärkeren nicht und die Erfahrungspunkte gehen verloren. Dem kann man abhelfen, indem man die Heldengruppe ein Stück südlich an der Straße positioniert, gerade weit genug weg, dass man von den Skeletten noch automatisch angegriffen wird. Dann gibt es ausreichend Verzögerung, dass die stärkeren Skelette erscheinen, und man kann das Spiel auch hier unbeaufsichtigt laufen lassen. Die stärksten Skelette, die erscheinen, sind die Stufe 12-Skelettwachen.

(6) Fastholme – Hauptaufgabe

Die angreifenden Untoten erhalten endlos Nachschub, solange ihre Gräber am Südrand der Karte noch stehen. Hier kann man unbeaufsichtigt beliebig lange Erfahrung sammeln, bis es für die Untoten keine Erfahrungspunkte mehr gibt.

(7) Tigranach – Werwölfe und Eiselementare auf dem Weg zum Portal in die Schattengrenze

Die Werwölfe erhalten endlos Nachschub, solange ihre Hütten stehen, und ebenso die Eiselementare, solange ihre Elementarpunkte existieren. Die Eiselementare sind lästig mit ihrem Eisschlag-Schaden – man macht es etwas weniger anstrengend, wenn man einen der drei Elementarpunkte zerstört

(8) Echosümpfe – Region, wo vorher Whorims Lager war

Kommt man im Laufe der Nebenaufgabe „Knochenschnitzer“ hierher, erhalten die wandelnden Bäume endlos Nachschub, so lange, bis der Avatar selbst in den Kampf eingreift. Mit einer Armee von Hexenmeistern kann man hier mit minimaler Beaufsichtigung viel Erfahrung gewinnen, sowie einiges an Spruchrollen der Stufen 7 bis 10.

(9) Shal'Dun – Tal mit Wüstendrachen westlich von der Sternenstadt

Der Wüstendrache Grozr erscheint bei jedem späteren Besuch neu, auch wenn man ihn bereits getötet hat, solange man sein Nest nicht zerstört.

(10) Shal'Dun – Imperiale Armeen

Die Sonnenstadt erhält endlos Nachschub aus dem Onyxschrein auf dem Berg im Westen, solange man den Schrein nicht zerstört. Zerstört man den Schrein, gibt's immer noch unendlich Nachschub, nur sehr viel langsamer. In der Mondstadt ist es ähnlich mit der Gruppe neben dem Onyxschrein auf dem Berg direkt südlich vom nördlichen Zugang, aber nur dann, wenn man den Pakt nicht angenommen hat.

(11) Glutfänge – Schatten

Die Schatten erhalten endlos Nachschub aus den Quellen, so lange die Bannfeuer noch nicht entzündet sind.

(12) Gletscherbruch – Drachlinge und Drachen bei den Drachensteinen

Bequemes Leveln ergibt sich, wenn man einige der Drachensteine zerstört – gerade soviel, dass man mit dem Rest bequem fertig wird. Die Drachlinge und Drachen an jedem Drachenstein erhalten endlos Nachschub, solange der Stein noch steht.

Die Schatzkammern von Shal'Dun

Die Schatzkammern findet man hinter zwei Aufgängen, die am Brennenden Fels nach Westen führen. Sie enthalten viele gute und sehr gute Ausrüstungsgegenstände in Truhen, die man mit der richtigen Kombination von Münzen öffnen kann. Hauptsächlich hier braucht man die Sonnen-, Mond-, Stern- und Schädelmünzen, die man bei verschiedenen Gelegenheiten bekommt. Eine Liste mit den Inhalten der Truhen ist im Anhang zu finden. Für das Öffnen aller Truhen braucht man insgesamt 12 Sonnenmünzen, 11 Mondmünzen, 15 Sternmünzen und 15 Schädelmünzen, diejenigen mitgezählt, die man bei den Menhiren für die Schädelmünzen Nr. 13 und 14 hergeben muss (siehe Anhang). Je zwei Sonnen-, Stern- und Schädelmünzen finden sich in den Schatztruhen selbst, so dass man mit einer Mindestanzahl von 10 Sonnenmünzen, 9 Mondmünzen und 13 Sternmünzen auskommt, wenn man weiß, welche Truhen man zuerst öffnen muss. Sonnen-, Mond- und Sternmünzen finden sich an verschiedenen Stellen des Spiels, hauptsächlich aber bei den Imperialen der drei Städte in Shal'Dun, und nur hier in theoretisch unbegrenzter Anzahl. Sternmünzen erscheinen in der Regel öfter bei Gegnern in der Sternenstadt, die anderen sind zufällig verteilt. Eine Liste der Schädelmünzen-Fundorte ist im Anhang zu finden. Die Gesamtanzahl der notwendigen Münzen beinhaltet die, die man für die beiden Schädelmünzen an den Menhiren in Shal'Dun opfern muss.

Eastereggs

(1) Mirraw Thur – Orkfußball mit Snotlingen

Nach Befreiung Mirraw Thurs kommen die Orks aus ihren Verstecken, kurze Zeit später kann man auf dem groeßn freien Platz innerhalb der Stadt dieses Spiel beobachten, oder heilend für den Goblin eingreifen

Anhang: Fundorte wichtiger Gegenstände

Schädelmünzen

- (1) Sturmfelsen: Von einem der drei Magier (siehe Nebenaufgabe „Die drei Magier“)
- (2) Echosümpfe: Menhir am westlichen Ende des Flusstals, für die Kombination Kröte und Hand.
- (3) Echosümpfe: Truhe im Tal, wo die befreiten Giftkrieger hinlaufen.
- (4) Frostfall: hinterlassen von Dracon Arach
- (5) Tirganach: hinterlassen von Scaramangir (Chef der Untoten im Tal im Nordwesten)
- (6) Tirganach: hinterlassen von Munch (Kreischer vor dem Portal ins Wintertal).
- (7) Wintertal: im versteckten Tal, in einer Truhe bei Kyra
- (8) Wintertal: hinterlassen vom Meister des Mosaiks
- (9) Wintertal: hinterlassen vom Meister des Mosaiks
- (10) Wintertal: hinterlassen vom Meister des Mosaiks
- (11) Tirganach: Truhe bei den Eiselementaren im Süden
- (12) Tirganach: Truhe neben der Straße zum Portal zur Schattengrenze
- (13) Shal'Dun: Menhir am Portal nach Mirraw Thur, Kombination Stern, Mond, Sonne
- (14) Shal'Dun: Menhir am Portal nach Frostfall, Kombination Stern, Stern, Stern
- (15) Shal'Dun, Brennender Fels, Truhe in südlicher Schatzkammer, obere Truhereihe links.

Runenbausteine

- (1) Mirraw Thur: **Runenstein**, in einer Truhe beim Haus der Weißen Priesterin
- (2) Echosümpfe: **Runenstein**, erhalten vom Maskierten beim ersten Gespräch
- (3) Echosümpfe: **Essenz des Gitzo**, hinterlassen von Gitzo, in der Palisade südlich des Sees
- (4) Echosümpfe: **Runenstein**, erhalten vom Maskierten nach Lucius' Befreiung
- (5) Echosümpfe: **Teile eines Eisernen Soldaten**, Truhe in der Palisade der Giftkrieger
- (6) Frostfall: **Gultarks Essenz**, hinterlassen von Gultark, Höhle auf dem Berg im Nordosten
- (7) Tirganach: **Schädel eines Eisernen Klingenwebers**, Truhe bei der Tempelruine im Tal westlich der Stadt
- (8) Tirganach: **Runenstein**, in einer Truhe hinter den Eis-Elementarpunkten im Süden
- (9) Wintertal: **Brustpanzer eines Klingenwebers**, in einer Truhe unter einem Baum südlich vom Mosaik
- (10) Wintertal: **Kyras Essenz**, hinterlassen von Kyra im Versteckten Tal im Süden
- (11) Fastholme: **Runenstein**, in einer Truhe bei Uram Gursams Haus
- (12) Fastholme: **Beinteile eines Klingenwebers**, in einer Truhe hinter Gorgs Höhle
- (13) Schattengrenze: **Runenstein**, in einer Truhe in Borondirs Zwergenlager im Osten
- (14) Schattengrenze: **Schädel eines Eisernen Prinzenps**, in einer Truhe im imperialen Lager hinter der Finsterwehr.
- (15) Shal'Dun: **Shars Essenz**, hinterlassen von Shar Arduin am Brennenden Fels
- (16) Shal'Dun: **Schulterplatten eines Prinzenps**, in einer Truhe in der Schlucht unter dem Portal in die Glutfänge
- (17) Glutfänge: **Brustpanzer eines Prinzenps**, in einer Truhe bei den Ruinen nördlich vom Monumentplateau
- (18) Glutfänge: **Beinteile eines Prinzenps**, in der Truhe hinter dem Feuerengel
- (19) Glutfänge: **Runenstein**, in einer Truhe beim südwestlichen Bannfeuer

Knochenschnitzer-Zubehör

Die Liste enthält die Zubehörteile in der Reihenfolge, in der man sie üblicherweise findet. Je nachdem, wann welche Nebenaufgaben erledigt werden, kann das im Einzelfall abweichen.

- (1) Mirraw Thur: **Knochenschnitzermesser**, erhältlich beim Händler Mumugg im Orklager oder später in der Stadt
- (2) Echosümpfe: **Knochenschnitzermesser**, erhältlich bei Händlerin Sorenia auf dem Berg in der Kartenmitte
- (3) Echosümpfe: **Brauner Blutedelstein**, erhältlich beim Händler Lucius hinter der Palisade im Süden
- (4) Echosümpfe: **Schwarzer Blutedelstein**, erhältlich beim Händler Lucius
- (5) Echosümpfe: **Knochenschnitzermesser**, erhältlich beim Händler Lucius
- (6) Tirganach: **Blauer Blutedelstein**, erhältlich bei Händlerin Panches im Nordwesten der Stadt
- (7) Tirganach: **Knochenschnitzermesser**, erhältlich bei Händlerin Panches
- (8) Tirganach: **Knochenschnitzermesser**, erhältlich bei Händlerin Ebonie auf einem Hügel im Südwesten der Stadt
- (9) Tirganach: **Violetter Blutedelstein**, hinterlassen vom Eiswolf am Heldenmonument
- (10) Tirganach: **Schenkelknochen**, hinterlassen vom Trollanführer Togo
- (11) Tirganach: **Grüner Blutedelstein**, hinterlassen vom Skelett „Entdärmer“ an der Straße zum Portal ins Wintertal
- (12) Tirganach: **Knochensplitter**, hinterlassen von Kreischerchef Munch am Portal ins Wintertal
- (13) Echosümpfe, **Schädelfragment**, erhalten von Nazosh für die Unterstützung im Kampf (siehe Nebenaufgabe „Knochenschnitzer“)
- (14) Mirraw Thur: **Blaugrüner Blutedelstein**, hinterlassen vom Knochenwächter nahe beim Knochenaltar (siehe Nebenaufgabe „Knochenschnitzer“)
- (15) Mirraw Thur: **Panzerfragment**, hinterlassen vom Knochenwächter
- (16) Mirraw Thur: **Kieferfragment**, hinterlassen von Ashgork (siehe Nebenaufgabe „Knochenschnitzer“)
- (17) Mirraw Thur: **Langes Knochenfragment**, hinterlassen von Ashgork
- (18) Frostfall: **Roter Blutedelstein**, hinterlassen vom ersten Werwolfsanführer (siehe Nebenaufgabe „Der Schatz aus Tiondria“)
- (19) Wintertal: **Weißer Blutedelstein**, hinterlassen vom Eisgolem „Winterfaust“ bei Devus‘ altem Lager im Osten
- (20) Schattengrenze: **Gelber Blutedelstein**, in einer Truhe im imperialen Lager hinter der Finsterwehr
- (21) Shal’Dun: **Grauer Blutedelstein**, in einer Truhe in der Schlucht unter dem Portal in die Glutfänge
- (22) Shal’Dun: **Echsenschädelfragment**, hinterlassen vom Basilisk Novarg in den Schatzkammern am Brennenden Fels
- (23) Shal’Dun: **Knochenschnitzermesser**, erhältlich beim Händler Knoblin am Brennenden Fels
- (24) Shal’Dun: **Knochenschnitzermesser**, erhältlich beim Händler Vestenrar am Brennenden Fels
- (25) Fastholme: **Rippenknochen**, hinterlassen vom Skelett Knochentänzer (siehe Nebenaufgabe „Der Schatz aus Tiondria“)

Inventar der Schatzkammern von Shal'Dun

Die Truhen sind jeweils im Uhrzeigersinn aufgeführt, beginnend mit der Truhe links vom Eingang. In Klammern stehen die für das Öffnen benötigen Münzen.

Kürzel für Voraussetzungen: M = beliebige Magieart, FK = Fernkampf, LK = Leichte Kriegskunst, SK = Schwere Kriegskunst, K = beliebige Kampfkunst, WM = Weiße Magie, KK = Kleine Klingenwaffen, SW = Stichwaffen, KS = Kleine Schlagwaffen, GK = Große Klingenwaffen, GS = Große Schlagwaffen, SC = Schilde, LR = Leichte Rüstungen, SR = Schwere Rüstungen, ST = Stufe.

Nördliche Schatzkammer, nördlicher Raum:

- (Mo,St) Zeichen des Äußeren Zirkels M 9, Ring der Hexenmeister M 9, Lichtbringer WM 10, Drachenmaul KS 11/GS 10
(Mo,St) Robe der Finsteren Stunden M 9, Brigantenhelm LR 9, Rüstung der Eliteschützen FK 9, Samtrobe WM 2
(5x Sch) Sumpfstachel SW 10 (Gift), Eisenstern KS 12, Beinpanzer der Elite ST 27, Stab der Erzmagier M 12, Robe des Pestlords M 12, Rune Schützin Marcea ST 28 (25)
(So,St) Chaosaxt GK 8, Riesenfänger KS 10, Weltenbrecher KS 11, Feuerband-Kampfschild SC 9.
(So,Mo) Beinlinge der Paladine ST 21, Gildenring LK 9, Schwarzer Talar M 10, Eisklinge KK 10

Nördliche Schatzkammer, südlicher Raum:

- (So,Mo) Mondmünze, Elfischer Edelholzbogen BG 10, Eisenband WM 8, Rune Kämpferin Yonie ST 21 (18)
(So,St) Sonnenmünze, Rune Kriegerin Mignon (20), Ring der Gnade ST 21, Zweischlag GS 10
(5x Sch) Rune Hexer Darko ST 28 (25), Schlachtenhelm SR 11, Prächtige Stahlkappen hose SR 11/LR 12, Adamantinum-Brustplatte SR 11, Lähmstab St 24, Bogen der Hexenjäger BG 10.
(So,St) Sternmünze, Krieger-Stahlhelm SR 8, Fokusrobe M 10, Äonenalte Rüstung ST 15
(Mo,St) Meistersäbel, KK 11 Rune Schützin Jennifer ST 21 (18), Uralter Nordhelm ST 21, Zeichen des Äußeren Zirkels M 9

Südliche Schatzkammer:

- (So,Mo) Beinpanzer der Elite ST 27, Blauer Drachenschild SC 10, Kappe des Entkommens LR 10, Rune Magier Stig ST 22 (19).
(Mo,St) Obsidianmaske der Erzmagier M 8, Helm der Eliteschützen FK 9, Hoher Glaubensring WM 8, Ring der Erzmagier M8.
(So,St) Essenzhelm M 12, Schlachtenring SR 9, Nordischer Spitzhammer GS 9, Zwergischer Mauerbrecher KS 9
(So,Mo) Rune Hexe Amber ST 23 (20), Glutband L 7/S 6/ St 17, Helm aus Elfenstahl ST 17/LK 7/SK 6, Hartleder-Beinpanzer ST 17/LK 7/SK 6
(5x Sch) Faust der Elemente KS 10/GS 10 (Eisschlag, Feuerschlag), Dunkle Beinschienen LR 8, Essenzhelm M 12, Sturmbrecher SC 12, Stab der Erzelemente M 10 (Eisschlag, Feuerschlag), Rune Mentalisten Eydis St 28
(So,St) Schädelmünze, Dunkle Sichel KK 9, Elfischer Silverbogen BG 9, Zeremonienstab M 10
(Mo,St) Rune Mentalist Zerebros ST 22 (19), Magische Meisterkugel M 10, Gildenring LR 9, Beinlinge der Paladine ST 21.
(So,Mo) Beinpanzer der Eliteschützen FK 9, Malachit, Zwergischer Mauerbrecher KS 9, Utraner Meisterarmbrust AB 9
(So,St) Sternmünze, Sonnenmünze, Mondmünze, Kampfkeule der Nordmänner GS 9.