

# REISEFÜHRER

## DURCH DEN DLC

*Auch in Shadow of the Erdtree machen Quest-NPCs nur selten auf sich aufmerksam und ein Schritt zu viel kann dafür sorgen, dass ihr Story-Elemente verpasst. Unser umfassender Reiseführer lotst euch sanft und möglichst frei von Spoilern zu den spannendsten Interaktionen mit den neuen Charakteren.* Von André Baumgartner

### 1 Nadelritterin Leda

#### Siofra – Kokon des Himmlischen:

Sprecht vor dem Kokon in Mohgs Dynastie-Mausoleum mit Leda und lasst euch auf die fantastische Erweiterung einstimmen. Berührt dann den Arm, der aus dem Kokon hängt, um euer neues Abenteuer zu beginnen.



### 2 Kartenfragment #1

#### Grabfeld-Ebene – Versengte Ruinen:

Sobald ihr in das brandneue Gebiet hinaustretet, seht ihr im Nordwesten die Versengten Ruinen. Auf dem Pfad davor liegt das erste von fünf Kartenfragmenten und erleichtert euch die Orientierung.



### 3 Logur die Bestienklaue

#### Grabfeld-Ebene – Versengte Ruinen:

Folgt ihr dem Weg gen Süden, trifft ihr im Wäldchen den feindlichen Waldmensch Logur. Ihm könnt ihr die erste neue Waffe des DLC abhuchen: die Bestienklaue.

### 4 Hornherold

#### Grabfeld-Ebene – Drei-Wege-Kreuzung:

Reitet den Pfad nun nordwärts durch die Versengten Ruinen und weiter bis zum großen erleuchteten Tor im Nordwesten. Sprecht ausgiebig mit Hornherold. Er gibt euch eine erste Karte von Miquellas Kreuzen.



### 5 Rotmähne Freyja

#### Grabfeld-Ebene – Drei-Wege-Kreuzung:

Direkt daneben findet ihr die furchtlose Kriegerin Freyja. Geht auch ihre Dialoge komplett durch.

### 7 Moore

#### Grabfeld-Ebene – Kreuz am Haupttor:

Hinter Ansbach sitzt der Händler Moore. Wenn ihr ihm etwa die Notiz über Geisterquellen abkauft, erzählt er euch mehr über sich. Auch Sir Ansbach hat daraufhin einen weiteren Informationssappen. Die erwähnten Sammelbrut-Kollegen sehen wie die Fäulnis-Käfer aus, die ihr im Hauptspiel bekämpfen musstet. Hier dürft ihr ihnen kein Haar krümmen!



### 6 Sir Ansbach

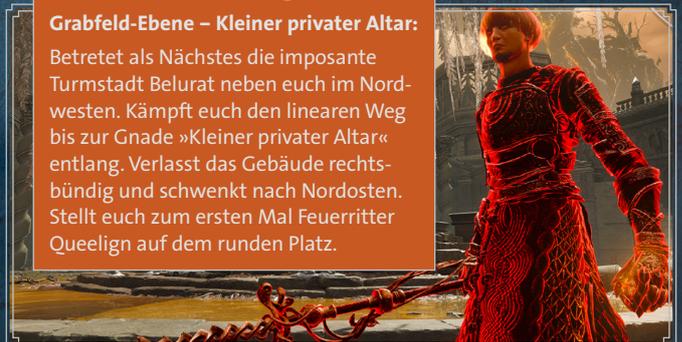
#### Grabfeld-Ebene – Kreuz am Haupttor:

Durchquert das große Tor gen Westen und findet den alternden Sir Ansbach. Wie Hornherold interessiert er sich für Miquellas Kreuze und bitte euch, ihn über neu entdeckte zu informieren.

### 8 Feuerritter Queelign

#### Grabfeld-Ebene – Kleiner privater Altar:

Betretet als Nächstes die imposante Turmstadt Belurat neben euch im Nordwesten. Kämpft euch den linearen Weg bis zur Gnade »Kleiner privater Altar« entlang. Verlasst das Gebäude rechtsbündig und schwenkt nach Nordosten. Stellt euch zum ersten Mal Feuerritter Queelign auf dem runden Platz.





9

### Hornhold-Greisin

#### Grabfeld-Ebene – Kleiner privater Altar:

Folgt dem Weg nun in die entgegengesetzte Richtung durch eine Gasse. Oberhalb einer Leiter findet ihr den Lagerraumschlüssel. Kehrt zur Altar-Gnade zurück und nehmt den Weg nach Südwesten über die kleine Brücke mit den zwei Magiern. Schließt die Tür auf und lasst euch von der Hornhold-Greisin beschimpfen, aber greift sie nicht an.



11

### Rotmähne Freyja & Leda

#### Grabfeld-Ebene – Vorderseite der Bühne:

Erkundet Belurat zu Ende und beschwört Freyja über das goldene Siegel als Helferin für den Endkampf gegen den Tanzenden Löwen. Nehmt nach dem Kampf den Löwenkopf mit und findet oberhalb der nachfolgenden Stufen eine Nachricht von Leda.



10

### Sir Ansbach

#### Grabfeld-Ebene – Kleiner privater Altar:

Steigt erneut die Leiter hinter der Gasse empor und folgt der Steinstraße nach Westen. Vor dem Turm voller Skorpione könnt ihr im Nordnordosten die Trümmer überspringen. Dahinter findet ihr das erste von Sir Ansbach gesuchte Kreuz. Erstattet ihm Bericht.



12

### Hornhold-Greisin

#### Grabfeld-Ebene – Kleiner privater Altar:

Setzt euch den Löwenkopf des Bosses auf und präsentiert euch so erneut der Greisin. Sie wird euch nun zugetaner sein und euch erst mit einer Anrufung belohnen, dann nach einer Rast mit einem Skorpioneintopf.



14

### Hornherold

#### Grabfeld-Ebene – Drei-Wege-Kreuzung:

Überreicht Hornherold den Skorpioneintopf der Greisin. Für die Erinnerung an bessere Tage schenkt er euch drei Ofengesichter. Ihr könnt euch auch Nachschlag besorgen und ihm erneut anbieten, doch den lehnt er ab.



13

### Rotmähne Freyja

#### Grabfeld-Ebene – Drei-Wege-Kreuzung:

Feiert mit Freyja euren Sieg über die Bestie und fragt sie erst nach der Beschädigung an ihrer Rüstung und dann nach Hornherold.

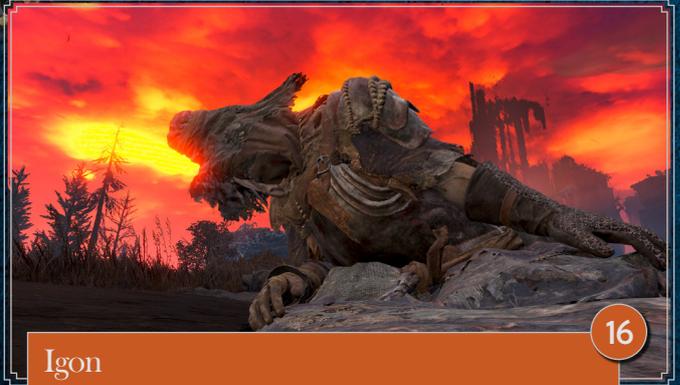


15

### Thiollier

#### Grabfeld-Ebene – Kreuz am Säulengang:

Überquert die große Brücke im Nordosten, aktiviert die Gnade im Zeltlager und nehmt den Feldweg nach Osten. Entlang der nordöstlichen Klippe findet ihr einen Ort der Gnade und den Gifthändler Thiollier. Stellt euch ihm vor und kehrt dann kurz zu Moore zurück, um eine Bestellung abzuholen. Gebt Thiollier den schwarzen Sirup und befragt ihn danach. Sagt, ihr seid des Lebens überdrüssig, um eine spezielle Arznei zu erhalten - trinkt sie aber nicht.



16

### Igon

#### Grabfeld-Ebene – Wegpunkt am Säulengang:

Wechselt jetzt auf den höher gelegenen Abschnitt der Straße nach Osten. An der Kreuzung findet ihr den nächsten Ort der Gnade sowie den jammernden Igon. Hört euch sein Gezeter über Bayle an, rastet und wiederholt das Ganze.



17

**Kartenfragment #2**

**Himmelblaues Ufer – Kreuz am himmelblauen Ufer:**

Keht zurück zur Vorderseite des Schlosses zurück und reitet nach Südosten durch die Schlucht. Unten beim Giftblumen-Sumpf angekommen, nehmt die Kurve nach Nordosten und -westen, durchquert die Höhle zum Fluss im Westen und folgt ihm weit nach Süden bis zum ersten Ort der Gnade am himmelblauen Ufer. Am Horizont im Süden führt ein Weg einen Hügel hinauf, an dem das Kartenfragment auf euch wartet.



19

**Uralter Drachenschmied**

**Grabfeld-Ebene – Wegpunkt am Säulengang:**

Mit der Kartensituation im Griff könnt ihr euch an Igon vorbei den mit Drachenstatuen gesäumten Weg nach Südwesten hinunterwagen. Unterwegs überfällt euch ein wütender Drachenschmied.



18

**Sir Ansbach**

**Himmelblaues Ufer – Kreuz am himmelblauen Ufer:**

Vom Kartenstück ist es nur noch ein Katzensprung nach Südosten zum nächsten Ort der Gnade und dem zweiten von Ansbach gesuchten Kreuz. Erzählt ihm gleich von eurem Fund.



20

**Igon**

**Grabfeld-Ebene – Drachengrube:**

Am Ende des Pfades erwartet euch die Drachengrube. Kämpft euch durch den Dungeon, lasst euch bei der großen Schale in die Tiefe fallen und besiegt den Boss.

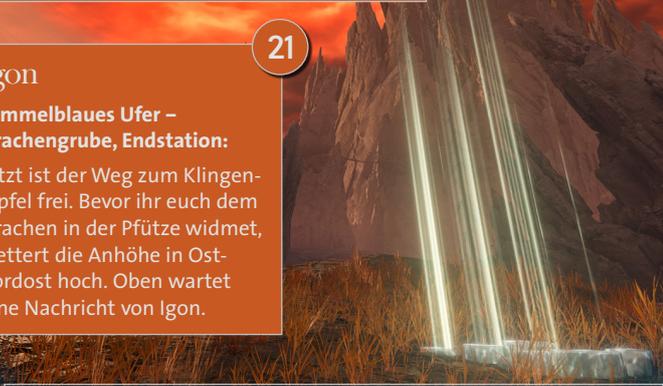


22

**Igon**

**Himmelblaues Ufer – Fuß des Klingengipfels:**

Wählt an der Gabelung den Weg nach Nordosten. Besiegt das Drachenpaar und unterhaltet euch dann mit dem begeisterten Igon. Er hat eine Bitte und einen Finger für euch.



21

**Igon**

**Himmelblaues Ufer – Drachengrube, Endstation:**

Jetzt ist der Weg zum Klingengipfel frei. Bevor ihr euch dem Drachen in der Pfütze widmet, klettert die Anhöhe in Ostnordost hoch. Oben wartet eine Nachricht von Igon.

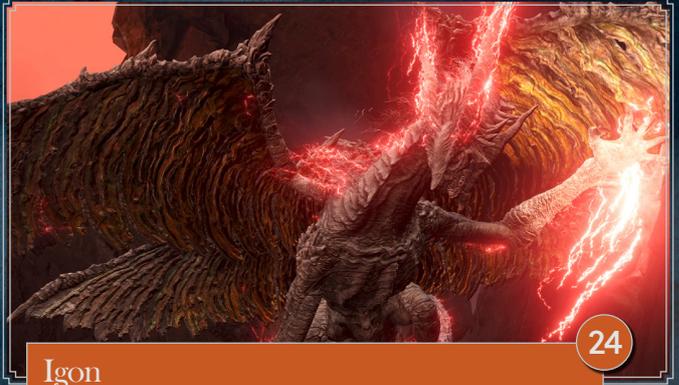


23

**Igon**

**Himmelblaues Ufer – Großer Altar der Drachenkommunion:**

Macht jetzt kehrt und einen Abstecher von der Weggabelung unten beim Ausgang der Drachengrube nach Süden zum Großen Altar der Drachenkommunion. Verschlingt bei der Priesterin der Drachenkommunion die Essenz, erhaltet einen Segen und sprecht mit ihr über Bayle und Igon.



24

**Igon**

**Himmelblaues Ufer – Fuß des Klingengipfels:**

Setzt euren Weg von Igons Position nach oben fort, weicht den riesigen Felsbrocken aus, die auf euch herunterkullern, und stellt euch dem Uralten Drachen Senessax.

Weiter geht die Komplettlösung in unserer Black Edition.