

Von Königstreuen und Thronräubern

STRONGHOLD 2

Der Feind plättet Ihre Burg, brandschatzt Ihre Ländereien und fegt Ihre Armee im Handstreich hinweg? Kein Problem, unsere Komplettlösung für die militärische Kampagne verhilft Ihnen zum Sieg.

Die Kriegskampagne von Stronghold 2 teilt sich auf: Stehen Sie dem König bei oder verraten Sie ihn? Unsere Karten, Baulisten und Taktiken führen Sie durch beide Karrieren. Arbeiten Sie die Listen einfach schrittweise ab. Auf den Bildern zeigen Pfeile Marschrouten, Kreise hingegen Schlüsselstellungen. Blau steht für Ihre Truppen, rot für die Feinde.

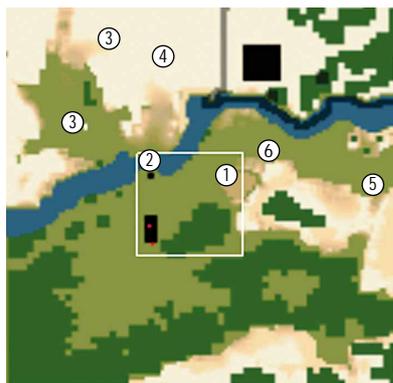
KAPITEL 1 – DIE SUCHE NACH DEM KÖNIG



1. Flüchten!

Die Helden reiten vom Startpunkt (1) nach Nordosten zum Strand. Dort überwältigen sie die Wächter (2) und flüchten per Boot.

KAPITEL 2 – ERSTES KOMMANDO



2. Burg aufbauen

Diese Gebäude errichten Sie zu Beginn der Mission – am besten in der von uns vorgegebenen Reihenfolge von oben nach unten.

BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Ochsenkarren	1x
Lagerhaus	1x	Hütte	1x
Speisekammer	1x	Jagdhütte	6x
Sägegrube	1x	Schaffarm	2x
Steinmetz	1x	Weberei	2x

3. Reparatur der Brücke

Errichten Sie die oben genannten Gebäude in der Nähe des südlichen Waldes und beim Steinbruch (1). Die Mönche holen automatisch Material aus Ihrem Lager und flicken die Brücke (2). Stocken Sie die Bevölkerung der Burg durch den Bau einer Hütte auf.

4. Karnickel jagen

Sobald die Schafe ankommen, bauen Sie Jagdhütten im von Kaninchen bevölkerten Gebiet im Nordwesten (3). So sichern Sie die Nahrungsversorgung Ihrer Anhänger. Für die Stoffproduktion benötigen Sie Schäfer und Webereien, die Sie in der Nähe des Lagerhauses errichten – das verkürzt die Laufwege und spart Zeit.

5. Burg aufbauen

Wenn Olaf von Osten her anrückt, bauen Sie zusätzlich folgende Gebäude. So schlagen Sie die Invasoren locker zurück.

BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Speerschmied	1x
Sägegrube	1x	Kaserne	1x
Hütte	1x	Waffenkammer	1x
Markt	1x		

6. Mönche anwerben

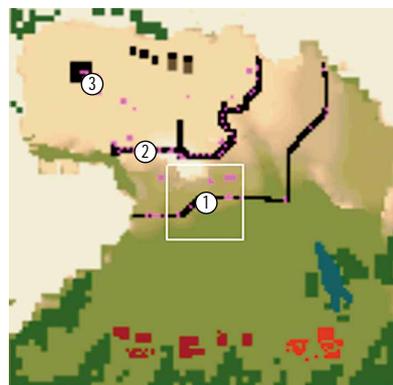
Verkaufen Sie erwirtschaftete Tuchballen auf dem Marktplatz, um die Kriegskasse aufzustocken und zehn Speerträger zu rekrutieren. Die erledigen alle Bären im Norden (4), woraufhin sich eine Gruppe Kampfmönche Ihrem Heer anschließt.



7. Wikinger abwehren

Die Gegner rücken von Osten (5) an – zuerst mit einem kleinen Spähtrupp, dann mit einer größeren Armee. Rekrutieren Sie 20 Speerträger, die den Helden und die Mönche unterstützen. Eine dreireihige Holzmauer an der Engstelle neben dem Steinbruch (6) hält die Angreifer auf. Platzieren Sie Steinkörbe und Speerträger auf dem Wall, um die feindlichen Axträger bereits beim Ansturm zu zermürben.

KAPITEL 3 – EDWINS RETTUNG



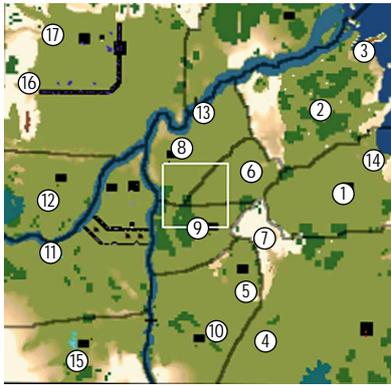
8. Zinnen säubern

Die Bogenschützen unterstützen Williams Angriff, indem sie die Feinde auf den südlichen Palisaden (1) ausschalten. Dazu arbeiten sie sich vorsichtig von Osten nach Westen vor und dürfen auf keinen Fall in die Reichweite der feindlichen Fernkämpfer auf dem inneren Mauerring geraten.

9. Aus der Distanz zuschlagen

Sobald William den Holzwall einreißt, rennen Sie mit Leiterträgern und Nahkämpfern zur südwestlichen Mauer (2) und erklimmen diese. Dort fegen Ihre Truppen alle Feinde von Wehrgängen und Türmen. Nun rücken die Bogenschützen nach, besetzen den Steinwall und beschießen die Gegner im Innenhof. Auf diese Weise ebnen sie ohne große Verluste den Weg zum gefangenen Edwin im Hauptturm (3).

KAPITEL 4 – DER BULLE IN DEN GRENZLANDEN



10. Burg aufbauen

Erweitern Sie die Burg möglichst schnell um die folgenden Gebäude.

BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?		
Was bauen?	Wie oft?	Jagdhütte	2x
Lagerhaus	1x	Apfelplantage	2x
Speisekammer	1x	Speerschmied	2x
Sägegrube	2x	Bogenmacher	2x
Steinmetz	1x	Waffenkammer	1x
Ochsenkarren	2x	Kaserne	1x
Hütte	2x	Misthaufengrube	1x

11. Verirrte Mönche

Zuerst annektiert Matthew die Länderei im Osten. (1) Dann marschiert der Burgherr in den nahen Wald (2) und erledigt die Wölfe im Alleingang. Die eingetroffene Verstärkung kümmert sich derweil um Raubtiere, die sich in die Nähe der Burg wagen. Im Wald entdeckt Matthew einen Trupp Mönche (3), der sich ihm anschließt.

12. Burg aufbauen

Nun dürfen Sie weitere Gebäude errichten, mit denen Sie umgehend die Wirtschaft und das Militär auf Vordermann bringen.

BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?		
Was bauen?	Wie oft?	Bäckerei	2x
Hütte	2x	Misthaufengrube	1x
Weizenfeld	1x	Bogenmacher	1x
Mühle	1x	Speerschmied	1x

13. Räuberjagd

Befestigen Sie den westlichen Talzugang (4) mit einer zweireihigen Steinmauer samt kleinem Tor, da Räuber aus dem Lager (5) auf Beutezug gehen. Schützen besetzen den Wall und erledigen die Schufte aus sicherer Entfernung. Gleichzeitig kaufen Sie eine weitere Länderei (6). Mindestens zehn Schützen rücken auf das Plateau (7) vor, um von dort aus die Banditen im

Tal zu dezimieren. Den Abriss der Räuberhütte übernehmen Speerträger.

14. Landstriche einverleiben

Wenn die Banditen erledigt sind, rückt Ihr Heer bis zur südwestlichen Brücke vor und übernimmt die Ländereien (8), (9) und (10). Deren Tributzahlungen investieren Sie in den Ausbau der Streitmacht. Denn nun stoppen Sie die Belagerer im Südwesten, bevor die Sir Grey angreifen können (11).

15. Angriff aus dem Hinterhalt

30 Bogenschützen marschieren am Nordufer des Flusses entlang in den Rücken (12) der Gegner, lichten von dort aus deren Reihen und treffen sich anschließend mit 20 Speerträgern am Belagerungscamp. Zusammen erledigen Nah- und Fernkämpfer hier die überlebenden Feinde.

16. Lager befestigen

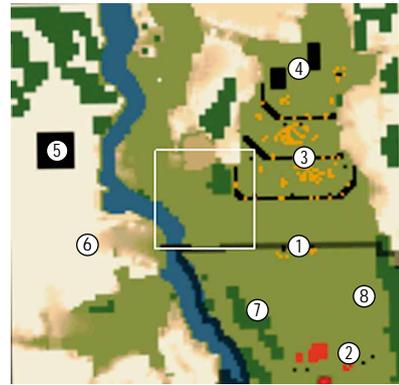
Nach der Zwischensequenz befestigen Sie die Nordflanke Ihrer Burg mit einer Steinmauer und vier bis fünf Türmen. Fallgruben sichern die Brücke (13) und den Strand (14). Ihre Nahkämpfer verschanzen sich auf den Wehrgängen, um notfalls feindliche Leitern umzustoßen. Bogenschützen bemannen die Türme und die Anhöhe (7) und erhöhen so ihre Reichweite. Sechs Katapulte knacken feindliche Belagerungszelte, Burgingenieure reparieren beschädigte Mauern. Baumstamm-Fallen an den Mauern leisten ebenfalls gute Dienste. Sobald Sie diese Offensive überstanden haben, eilen Sie mit allen Männern zu Sir Grey, um ihn vor weiteren Angreifern (15) zu beschützen.



17. Der Gegenstoß

Jetzt ist es an der Zeit, die Burg des Bullen zu schleifen. Dazu sammeln Sie zehn Katapulte, 75 Bogenschützen und 75 Speerträger südlich der Festung. Die Katapulte sprengen eine Bresche in die Mauer und fegen alle nahen Wehrgänge leer. Die Bogenschützen rücken im Schutze der Katapulte vor und marschieren auf die Anhöhe (16) im Westen. Von dieser erhöhten Position aus haben sie ein gutes Schussfeld ins Innere der Burg und schalten die feindlichen Nahkämpfer aus. Schließlich drängen Speerträger ins Innere, um den gegnerischen Feldherrn (17) in die Flucht zu schlagen.

KAPITEL 5 – RÜCKKEHR ZUM KLOSTER



18. Eingraben und Stellung halten

Zu Beginn rücken die Speerträger sowie Sir Steele vor und zerstören die beiden Ballisten (1). Danach weichen alle Einheiten nach Südosten (2) zurück, wo sie eine Verteidigungsstellung gegen anrückende Axtkämpfer bilden. Katapulte sprengen die langsamen Gegnergruppen auseinander, während Schützen ihre Pfeile herab regnen lassen. Überlebende Feinde treffen schließlich auf Sir Steeles Nahkämpfer.

19. Reichweitenvorteil nutzen

Nach der letzten Ausfallwelle rücken die Bogenschützen vor und schalten die Axtwerfer auf den Holzpalisaden (3) aus. Katapulte kümmern sich um die Krieger und Ballisten in den Innenhöfen. Wichtig: Erledigen Sie die Ballisten, bevor Sie die Wälle einreißen! Sobald Sie beim letzten Mauerring angekommen sind, flieht Olaf (4) nach Norden.

20. Burg aufbauen

Nach der Zwischensequenz bauen Sie zusätzlich folgende Gebäude.

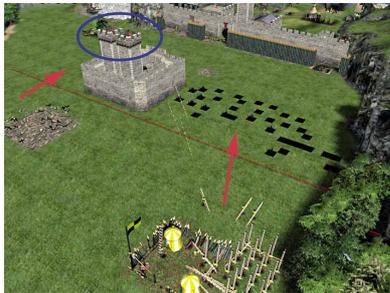
BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?		
Was bauen? <td>Wie oft? <td>Misthaufengrube</td> <td>2x</td> </td>	Wie oft? <td>Misthaufengrube</td> <td>2x</td>	Misthaufengrube	2x
Sägegrube	1x	Bogenmacher	2x
Steinmetz	1x	Speerschmied	2x
Ochsenkarren	3x	Waffenkammer	1x
Weizenfeld	1x	Kaserne	1x
Mühle	1x	Schatzkammer	1x
Bäcker	2x	Hopfenfeld	1x
Hütte	3x	Brauerei	1x
Markt	1x	Gasthaus	1x

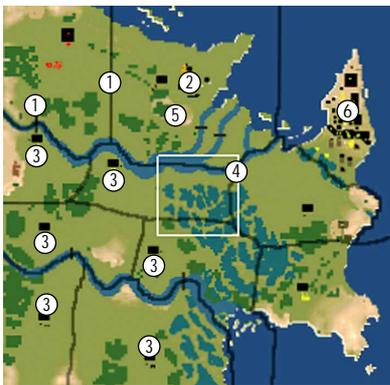
21. Gegenattacke abwehren

Befestigen Sie das ehemalige Wikingerlager mit Steinmauern und Türmen, um dem Kloster (5) zu helfen. Sobald die Verteidigung steht, erledigt ein Trupp aus 20 Speerträgern, 20 Bogenschützen und den verbliebenen Katapulten die Feinde im Westen (6). Nun können die Mönche Steine abholen.

Schwächen Sie feindliche Offensiven aus Richtung Süden (7) und Südosten (8), indem Sie an diesen Stellen Fallgruben anlegen. Bauen Sie bei (1) einen Wachposten mit zwei Türmen, einer Mauer und 20 Schützen.



KAPITEL 6 – OLAF GRIMMZAHN, DEINE ZEIT IST GEKOMMEN!



22. Burg aufbauen

Für den Feldzug gegen Olaf und Edwin errichtet der Held die folgenden Bauten.

BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Waffenkammer	1x
Lagerhaus	1x	Kaserne	1x
Speisekammer	1x	Ingenieursgilde	1x
Sägegrube	2x	Kloster	1x
Steinmetz	2x	Schatzkammer	1x
Ochsenkarren	2x	Hopfenfeld	1x
Weizenfeld	3x	Brauerei	2x
Apfelplantage	4x	Gasthaus	1x
Mühle	1x	Bienenstock	3x
Bäcker	4x	Kerzenzieher	1x
Hütte	8x	Kirche	1x
Markt	1x	Schweinefarm	1x
Misthaufengrube	2x	Teich	1x
Falkner	1x	Hofküche	1x
Bogenmacher	3x	Wachposten	1x
Speerschmied	3x	Gericht	1x
Rinderfarm	3x	Folterknechtgilde	1x
Kürschner	2x	Foltergeräte	jedes 1x
Rüstungsschmied	1x	Söldnerlager	1x
Schwertschmied	1x	Apotheke	1x

23. Verteidigungsring aufbauen

Steele befestigt zuerst die Brücke im Süden und die Wiese im Osten (1) mit Steinmauern und Türmen. Auf den Zinnen platziert er Bogenschützen und einige Speerträger (zur Abwehr von Leitern). An der östlichen Mauer installiert Steele Baumstamm-Fallen, die den anrückenden Feinden (2) schwere Verluste zufügen. Ressourcen kauft der Held notfalls auf dem Markt.

24. Herrschaftsgebiet erweitern

Wenn die Verteidigung steht und die Wirtschaft floriert, entsenden Sie einen Trupp aus 30 Nah- und 50 Fernkämpfern. Diese Gruppe nimmt nacheinander alle kleinen Dörfer (3) ein, damit Goldstücke und Rohstoffe in die Burgkasse kommen. An der östlichen Brücke (4) geht das Heer in Stellung; diese Schlüsselstelle eignet sich bestens zum Abfangen feindlicher Stoßtrupps.

25. Olafs Ende

Erweitern Sie Ihre Armee, bis sie mindestens 100 Kämpfer aller Waffengattungen umfasst. Die Truppe rückt über die Inseln zum Hügel (5) südlich von Olafs Lager vor, von wo aus die Schützen enormen Schaden anrichten. Drei Katapulte schlagen eine Bresche in den Holzwall, woraufhin Nahkämpfer in das Lager strömen und den Anführer erledigen.

26. Zur Burg marschieren

Danach stoßen 30 gepanzerte Nahkämpfer und diverse Belagerungsgeräte zur Truppe, zusätzlich sollten Sie Ihre Verluste ausgleichen. Dann geht's gegen Edwin (6). Vor dem Sturm auf dessen Burg reißen die Katapulte alle Türme ein. Marschieren Sie zu Beginn der Offensive mit billigen Speerträgern auf die Mauern zu, da Edwin viele Fallgruben ausgelegt hat. Wenn die Krieger bis auf die Wälle und den Hof vordringen, rücken die gepanzerten Kämpfer nach und ringen Edwin nieder.

27. Burg aufbauen

Zur Verteidigung von Edwins ehemaliger Burg errichten Sie eine eigene Festung an derselben Stelle – samt dicker Mauer.

BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Schwertschmied	1x
Lagerhaus	1x	Speerschmied	2x
Speisekammer	1x	Kürschner	2x
Hütte	5x	Pechförderung	1x
Misthaufengrube	1x	Apfelplantage	2x
Markt	1x	Weizenfeld	1x
Waffenkammer	1x	Mühle	1x
Kaserne	1x	Bäckerei	2x
Bogenmacher	4x	Rinderfarm	2x
Rüstungsschmied	2x	Gasthaus	1x

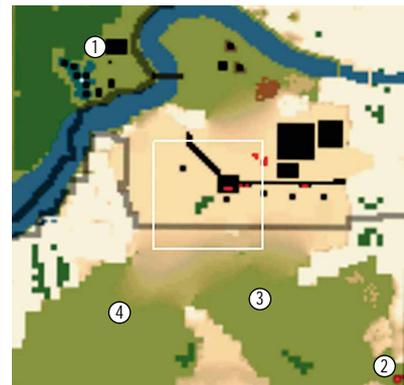
28. Die Zeit nutzen

Befestigen Sie die Burg mit mindestens zwei Mauerlinien und platzieren Sie die Fernkämpfer auf den Türmen. Armbrustschützen sind besonders wichtig, da nur sie die Rüstung feindlicher Ritter knacken können. Bauen Sie zahlreiche Baumstamm-Fallen, um viele Gegner auf einmal zu erledigen. Fallgruben und Pechgräben schwächen die feindliche Offensive. Falls die Mauern fallen, sollten Sie alle Überlebenden im Innenhof sammeln, wo sie sich gemeinsam mit dem Burgherrn um durchgebrochene Belagerer kümmern.

29. Gut oder böse?

Nach dem Sieg haben Sie die Wahl: Helfen Sie dem König oder stoßen Sie den Opa vollends vom Thron? Wir widmen uns zunächst der Kampagne der Königstreuen, dann dem Verräter-Feldzug.

KAPITEL 7 (KÖNIG) – VERTEIDIGUNG DER ABTEI



30. Kloster verstärken

Vergrößern Sie die Abtei wie folgt.

BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?	Kürschner	2x
Lagerhaus	1x	Speerschmied	2x
Speisekammer	1x	Schwertschmied	2x
Hütte	6x	Bogenmacher	2x
Markt	1x	Rüstungsschmied	2x
Sägegrube	3x	Waffenkammer	1x
Eisengewinnung	3x	Kaserne	1x
Ochsenkarren	3x	Wachposten	2x
Apfelplantage	3x	Gericht	1x
Weizenfeld	2x	Ingenieursgilde	1x
Mühle	1x	Hopfenfeld	1x
Bäcker	3x	Brauerei	2x
Rinderfarm	1x	Gasthaus	1x

31. Lieferengpässe schließen

Da es in dieser Gegend nicht alle Rohstoffe gibt, kauft Sir Steele fehlende Waren auf dem Markt. Zudem annektiert er das Dorf (1).

32. Pufferzone schaffen

Rekrutieren Sie vorrangig Armbrust- und Bogenschützen, um die Türme zu beman- nen. Vor dem bestehenden Wall sollten Sie eine zweite Steinmauer sowie drei runde Türme mit Ballisten errichten. Lassen Sie jedoch Lücken für die Baumstamm-Fallen, da Sie keine neuen bauen können. Feuer- töpfe auf den Türmen ermöglichen es den Bogenschützen, Brandpfeile zu verschie- ßen. Die richten bei hölzernen Belage- rungsmaschinen viel Schaden an.

33. Mauern halten

Wehrgänge bestückt der Held mit mög- lichst vielen gepanzerten Kämpfern und Mönchen. Die stoßen Leitern um und be- werfen Feinde mit Steinen aus Felskörben.

34. Gefälle ausnutzen

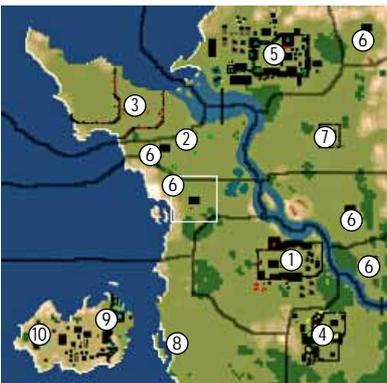
Selbst vor ihrer Schlussoffensive führen die Gegner regelmäßige Angriffe aus Südosten (2). Lassen Sie Stämme den Hang vor der Burg hinabrollen. So plätten Sie das feindliche Feldlager (3) samt Soldaten. Fernkämp- fer erledigen die Überlebenden.



35. Lückenfüller abstellen

Der letzte Angriff erfolgt aus Südwesten (4). Feuern Sie mit Ballisten auf Belagerungs- waffen, während Bogen- und Armbrust- schützen Fußsoldaten erledigen. Halten Sie eine Truppe aus je zehn Schwertkämpfern, Mönchen und Hellebardenträgern bereit, um durchgebrochene Feinde abzufangen.

KAPITEL 8 (KÖNIG) – DAS NEST DES FALKEN



36. Burg aufbauen

Zu Missionsbeginn erteilt der Held folgen- de Konstruktionsaufträge.

BAULISTE

Was bauen?	Wie oft?		
Lagerhaus	1x	Schatzkammer	1x
Speisekammer	1x	Ingenieursgilde	1x
Hütte	7x	Gericht	1x
Markt	1x	Folterknechtgilde	1x
Sägegrube	3x	Folterwerkzeuge	je 1x
Steinmetz	1x	Ställe	1x
Ochsenkarren	2x	Kloster	1x
Apfelplantage	4x	Burgküche	1x
Rinderfarm	1x	Schweinefarm	1x
Weizenfarm	2x	Teich	1x
Mühle	1x	Apotheke	1x
Bäckerei	3x	Hopfenfeld	1x
Wachposten	2x	Brauerei	1x
Misthaufengrube	2x	Gasthaus	1x
Falkner	1x	Kirche	1x
Waffenkammer	1x	Schaffarm	1x
Kaserne	1x	Weberei	2x
Rüstungsschmied	4x	Bienenstock	4x
Speerschmied	3x	Kerzenzieher	2x
Kürschner	2x	Weinberg	1x
Schwertschmied	4x	Kelterei	2x
Bogenmacher	3x	Musikergilde	1x

37. William retten

Zuerst zieht Sir Steele (1) mit allen Män- nern nach Nordosten (2), wo er ein Belage- rungscamp aufbaut. Das produziert vier Ballisten, die gegnerische Trebuchets schrotten. Nach Zerstörung der Katapulte lichten die Ballisten die Reihen der feind- lichen Infanterie. Steeles Fußsoldaten kümmern sich um die Überlebenden. Schließlich trifft sich der Held mit Sir Willi- am (3) und eskortiert ihn zur Burg.

38. Den ersten Lord ausräuchern

Nach der Zwischensequenz baut die Inge- nieursgilde drei Katapulte, die eine Bre- sche in die Mauern der feindlichen Burg (4) schlagen. Durch dieses Loch stürmen die beiden Helden und alle gepanzerten Solda- ten in den Hof. Drinnen suchen sie die di- rekte Konfrontation mit dem feindlichen Burgherrn. Sobald dieser fällt, bricht auch seine Festung zusammen.

39. Weitere Dörfer erobern

Bringen Sie nun die Wirtschaft in Gang, um Einheiten ausheben zu können und kaufen Sie knappe Ressourcen auf dem Markt. Der Fürst (5) im Norden greift nicht an; Ihre Burg bleibt weitgehend ungestört. Durch Statuen, Schausteller und Feste sammeln Sie Ehrenpunkte, die Sie in schlagkräftige Militäreinheiten investie- ren. Zehn Ritter, zehn Armbrustschützen

und zehn Bogenschützen annektieren die Siedlungen (6) und das befestigte Dorf (7).

40. Reserven bilden

Befestigen Sie Ihre Burg vor der Schlussof- fensive schwer, da die Zeit im letzten Mis- sionsdrittel sonst zu knapp wird. Errichten Sie mindestens vier Rundtürme mit je zwei Onagern und Ballisten. Richten Sie die Mau- ern so aus, dass rollende Baumstämme den gesamten Strand (8) erreichen – dort sam- meln sich später Invasoren.

41. Trebuchets bauen

Sobald die Armee 75 Nah- und 75 Fern- kämpfer umfasst, beginnt die Belagerung der nördlichen Burg. Trebuchets tragen Mauern und Türme ab. Dann strömen alle Nahkämpfer in die Burg, um schnellst- möglich den Fürsten auszuschalten.

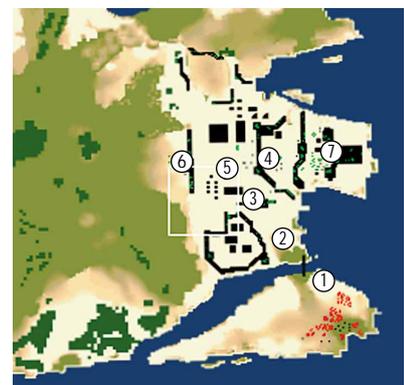
42. Das Aufmarschgebiet angreifen

Nach dem Fall der nördlichen Burg schickt Verräter Pascal seine Truppen los. Sobald sich diese am Strand sammeln, setzt Sir Steele die Baumstamm-Fallen ein. Die Stämme plätten den Großteil der feind- lichen Streitmacht, die übrigen Angreifer fallen Steeles Turmgeschützen zum Opfer. Einige Minuten später trifft Pascals Ver- bündeter an derselben Stelle ein und erlei- det prompt das gleiche Schicksal.

43. Pascals Burg schleifen

Für die Gegenoffensive nutzen die Helden erneut Trebuchets. Die zerstören zuerst al- le Onager der letzten Feindburg (9). Nach dem Fall der Mauern prügeln alle überle- benden Königstreuen auf Pascal (10) ein.

KAPITEL 9 (KÖNIG) – LORD BARCLAYS BURG

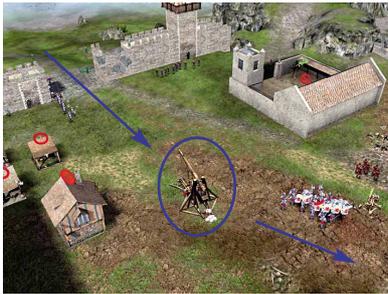


44. Flankenangriff

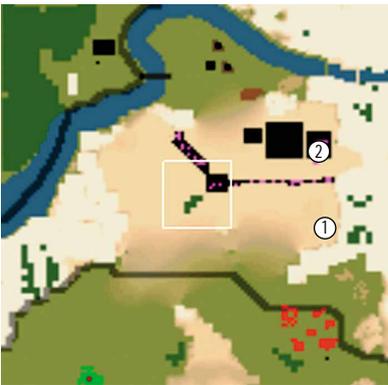
Eines Ihrer Trebuchets rollt auf die Klippe (1) und schrottet von dort aus alle erreich- baren Turmgeschütze. Danach schicken Sie Ihre vier Katapulte vor die feindlichen Mauern (2), damit die Belagerungsmaschi- nen das Torhaus (3) zerschmettern.

45. Die Heere vereinen

Sobald Williams Truppen den inneren Wall (4) erklimmen, eilen ihnen Steeles Keulenkämpfer und Bogenschützen zur Hilfe. Die restlichen Truppen rücken in den Innenhof (5) vor. Von dort aus knackt das zweite Trebuchet das Haupttor (6). Dadurch gelangen auch die Krieger des Königs in die Festung. Gemeinsam brechen alle drei Heere durch den letzten Wall und stellen Barclay (7). Glückwunsch! Der König siegt, Sie haben die Kampagne gewonnen.

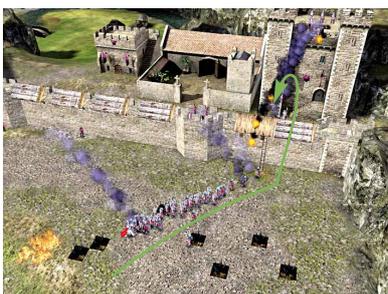


KAPITEL 7 (VERRÄTER) – BELAGERUNG DER ABTEI



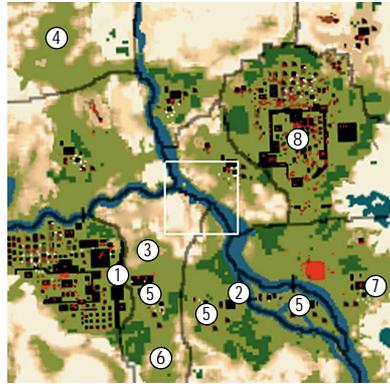
46. Baumstämme umgehen

Die Leiterträger arbeiten sich unter dem Schutz der Bogenschützen zum östlichen Rand (1) der Mauer vor und stellen dort ihre Leitern auf. Sofort setzen Keulenkämpfer und Speerträger nach und besetzen den Wall. Vorsicht: Der Gegner verfügt über Baumstamm-Fallen! Teilen Sie Ihr Heer in kleine Gruppen auf – die sind schwerer zu treffen als eine große Armee. Die gepan-



zerten Soldaten dringen über Leitern und Türme zur Fürstin (2) vor und erledigen sie.

KAPITEL 8 (VERRÄTER) – WILLIAMS LÄNDEREIEN



47. Burg aufbauen

Für die Offensive gegen Sir William benötigen Sie die folgenden Gebäude.

BAULISTE			
Was bauen?	Wie oft?	Ingenieursgilde	1x
Lagerhaus	1x	Gericht	1x
Speisekammer	1x	Folterknechtgilde	1x
Hütte	12x	Folterwerkzeuge je	1x
Markt	1x	Kloster	1x
Sägegrube	3x	Apotheke	1x
Steinmetz	1x	Hopfenfeld	2x
Ochsenkarren	3x	Brauerei	5x
Apfelplantage	2x	Gasthaus	1x
Rinderfarm	5x	Kirche	1x
Weizenfarm	2x	Schaffarm	1x
Jagdhütte	2x	Weberei	2x
Mühle	1x	Bienenstock	6x
Bäckerei	5x	Kerzenzieher	2x
Wachposten	3x	Weinberg	1x
Misthaufengrube	3x	Kelterei	2x
Falkner	2x	Musikergilde	1x
Waffenkammer	1x	Burgküche	1x
Kaserne	1x	Gemüsegarten	1x
Rüstungsschmied	8x	Schweinefarm	1x
Speerschmied	2x	Teich	1x
Kürschner	1x	Söldnerlager	1x
Schwertschmied	4x	Theaterbühne	1x
Bogenmacher	4x	Turnierplatz	1x
Schatzkammer	1x	Statue	5x

48. Tal abriegeln

Bauen Sie einen Steinwall mit zwei Rundtürmen östlich (1) der Burg. Das Material ordern Sie auf dem Markt. Errichten Sie zwei Baumstamm-Fallen, die zur Brücke (2) zeigen. Von dort aus greift Williams Heer regelmäßig an – und gerät unter die Stämme. Ein Onager und eine Ballista plätten das Räuberlager (3). Räuchern Sie mit Hellebardenträgern das nordwestliche Lager (4) aus.

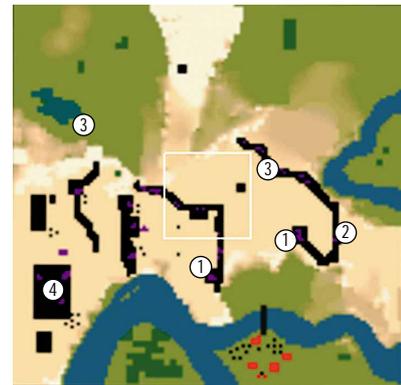
49. Insel erobern

Konzentrieren Sie sich auf den Aufbau Ihres Lagers und Ihrer Armee. Bilden Sie mindestens 20 Bogenschützen, 15 Hellebardenträger, 15 Keulenkämpfer, 15 Armbrustschützen und 15 Ritter aus, bevor Sie die Lager (5) einreißen. Sobald Sie das dritte erobert haben, rückt Ihr Verbündeter Angus (6) an. Zugleich versucht Sir Grey (7), die Insel einzunehmen. Das verhindern Sie mit Katapulten, Bogen- und Armbrustschützen, welche die Brücke unter Sperrfeuer nehmen.

50. Lehrer gegen Schüler

Nach Greys Ableben attackiert Ihr Heer Williams Burg. Rüsten Sie sich für eine gewaltige Schlacht! Trebuchets schleifen die Wälle, Infanteristen und fahrbare Belagerungswaffen (Katapulte, Ballisten) fangen feindliche Ausfälle ab. Zudem können Sie die Mauern mit Tunneln zum Einsturz bringen. Zum Sturm auf die Festung brauchen Sie mindestens 150 Soldaten, darunter 40 Ritter, 20 Schwertkämpfer und 20 Hellebardenträger. Während der Rest des Heeres (Speerträger, Bogenschützen) die Verteidiger ablenkt, dringen die gepanzerten Nahkämpfer ohne Rücksicht auf Verluste zu Sir Williams Hauptturm vor und erledigen den Burgherrn.

KAPITEL 9 (VERRÄTER) – EINEN KÖNIG GEFANGEN NEHMEN



51. Wettlauf um die Krone

Die Katapulte schlagen eine Schneise für die Nahkämpfer, indem sie die beiden Rundtürme (1) und das Tor (2) abtragen. Die Infanteristen setzen sofort nach und drängen in den ersten Hof. Dort warten sie, bis die Heere der beiden Konkurrenten (3) den nächsten Wall erobert haben. Dann stürmen die gepanzerten Kämpfer schnell zum Haupthaus (4) – Sie müssen es unbedingt als Erster erreichen, um dem König seine Krone zu entreißen. Herzlichen Glückwunsch, der Thron gehört Ihnen!

Christoph Söchting / GR