

## Pfadfinder durchs Niemandsland

# No Man's Land

Viele Gefahren und Abenteuer warten in der Neuen Welt auf Sie.

Wir führen Sie sicher durch drei Jahrhunderte amerikanischer Geschichte.

**S**echs Kampagnen müssen Sie in CDVs Echtzeit-Strategiespiel lösen. Ob als Indianer, Spanier, Engländer oder Siedler: Unsere Karten und Tipps lotsen Sie durch jede noch so ausweglose Situation.

## Kampagne 1: Spanier

### Mission 1: Die Blockade

Wie beschütze ich die Siedlung?



**TIPP 1:** Die bereits vorhandenen Kolonisten beginnen schnellstmöglich mit den Reparaturen an den brennenden Gebäuden (A).

**TIPP 2:** Gleichzeitig sorgen jeweils fünf Frauen für Nahrung, Holz und Gold.

**TIPP 3:** Im Pulverhaus produzieren die Spanier sechs Kanonen, mit denen sie die drei nördlichen Wachtürme (B) bestücken.



Welche Truppen bilde ich aus?

**TIPP 4:** Erforschen Sie alle Upgrades und bauen Sie neun Kriegsschiffe.

**TIPP 5:** Die Schiffe teilen Sie in Dreier-Geschwader auf, um die angrenzenden Gewässer (C) von Feindschiffen zu befreien.

Bonus

**TIPP 6:** Auf der südwestlichen Insel (D) liegt ein Schatz verborgen. Ein Transportschiff setzt den Pikenier dorthin über.

Wo ist das englische Hauptquartier?

**TIPP 7:** Das Versteck (E) der englischen Freibeuter liegt auf der nordwestlichen Insel. Ein Frontalangriff auf den Hafen ist aber mit hohen Verlusten verbunden.

**TIPP 8:** Daher locken zwei Kriegsschiffe die gegnerischen Fregatten aus der Bucht, um

sie mit Hilfe der übrigen spanischen Schiffe problemlos zu versenken.

**TIPP 9:** Dann schleicht sich ein Geschwader aus drei Kriegsschiffen in das Hinterland (F) und zerstört die Werkstätten.



**TIPP 10:** Jetzt folgt die Schlussoffensive auf die Hafenanlagen und das Bürgerhaus.

Wie besiege ich Drake?

**TIPP 11:** Plötzlich taucht Drakes Flaggschiff (G) in Begleitung zweier Kriegsschiffe auf.

**TIPP 12:** Die spanischen Schiffe kesseln die Gegner ein und feuern, bis Drake flieht.

### Mission 2: Dunkle Bedrohung

Was muss ich nach der Landung tun?



**TIPP 13:** Carvinez und seine mächtigen Säbelkämpfer verjagen die Indianer schnell aus Santa Minetta (A).

Wonach suche ich?

**TIPP 14:** Am nächsten Morgen brechen Sie auf, um den Tiernmenschen zu jagen. Dessen Anhänger lauern im Dschungel.

Subquest 1

**TIPP 15:** Im Südwesten (B) helfen die Soldaten Siedlern bei der Verteidigung ihrer Grania. Zum Dank schließen sich die Kolonisten dem Suchtrupp an.

Subquest 2

**TIPP 16:** Am nordöstlichen Hügels treffen Sie auf zwei versprengte Soldaten, die sich in den Büschen versteckt haben.

**TIPP 17:** Die Indianer halten deren Kameraden (C) im Norden gefangen. Nach der Befreiung folgen Ihnen die Soldaten.



Wohin flieht der Beschwörer

**TIPP 18:** Im Westen (D) erwischen Sie den Beschwörer. Der flieht nach Nordwesten.

**TIPP 19:** Dort (E) zaubert er mit Hilfe des Totems Tiere herbei. Die Spanier zerstören daher zuerst die magische Quelle, bevor sie den Obermottz erledigen.

### Mission 3: Der Fluch des Goldes

Was kann der Missionar?



**TIPP 20:** Die Spanier treffen bereits nach wenigen Metern (A) auf die ersten Gespenster. Doch der Missionar bannt diese mühelos.

**TIPP 21:** Im Westen hilft der Spähertrupp den Siedlern, die Geister zu vertreiben.

Wo siedele ich mich an?

**TIPP 22:** Anschließend bauen sie das vorhandene Lager (B) der Spanier aus.

**TIPP 23:** Eine Goldader befindet sich direkt vor der nordöstlichen Mauer.

**TIPP 24:** Türme mit Fernkämpfern sichern die Mauer gegen Angriffe.

Woher kommen die Geister?

**TIPP 25:** Der Ursprung der Geister liegt in der Kartenmitte (C). Hier finden Sie eine indianische Kultstätte, die Sie abfackeln.



Wen attackiere ich als nächstes?

**TIPP 26:** Danach zerstören die spanischen Soldaten das Indianerdorf (D) im Norden.  
**TIPP 27:** Dabei folgen den Truppen drei Kanonen, die sich um die Gebäude kümmern.  
**TIPP 28:** Jetzt ist auch der Weg zur nord-westlichen Goldmine frei.

Wie komme ich zu Schiffen?

**TIPP 29:** Die Kolonisten errichten eine Werft (E), um Kriegsschiffe zu bauen.

Welche Angriffstaktik bietet sich an?

**TIPP 30:** Die Offensive auf das zweite Indianerdorf (F) erfolgt von Westen über den Landweg und im Süden vom Wasser aus.



Mission 4: Umak

Wo errichte ich mein Bürgerhaus?



**TIPP 31:** Sie folgen Umak zur Goldader und marschieren dann weiter nach Westen in das vergessene Tal (A).  
**TIPP 32:** Hier errichten die Eroberer schließlich ihre Basis.

**TIPP 33:** Schwer bewaffnete Türme sichern die beiden Taleingänge (B).  
**TIPP 34:** Einige der feindlichen Infanteristen können durch Wälder marschieren.



Wie durchbreche ich die englische Linie?

**TIPP 35:** Sobald die Spanier mehrere Infanteristen und Kanonen besitzen, stürmen Sie das gut befestigte Fort (C).



**TIPP 36:** Kanonen nehmen aus der Entfernung die Gebäude und Türme aufs Korn, Fußsoldaten wehren feindliche Ausfälle ab.  
**TIPP 37:** Ist das Fort erobert, brennen die Angreifer das Hafentor (D) nieder.

Mission 5: Auf leisen Sohlen

Wie teile ich meine Helden auf?

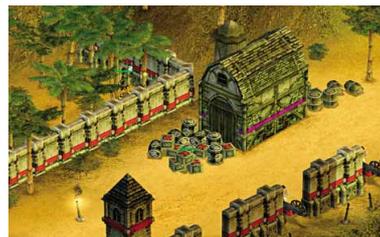


**TIPP 38:** Carnivez und Umak (A) suchen im Dschungel nach den verschleppten Frauen.  
**TIPP 39:** Umak spielt Kundschafter, da er sich ungesehen durch den dichten Dschungel bewegen kann.

**TIPP 40:** Der Spanier erledigt Gegner aus sicherer Entfernung mit dem »Zielmodus«.

Subquest

**TIPP 41:** Umak schleicht sich hinter die Mauer (B) im Südwesten und feuert einen Brandpfel auf die Munitionskisten ab.



Wo sind die Indianerinnen?

**TIPP 42:** Die Frauen arbeiten auf fünf über die ganze Insel verstreute Plantagen (C).  
**TIPP 43:** Unsere Helden müssen nur in ihre Nähe kommen, dann ergreifen die verschreckten Squaws automatisch die Flucht.

Mission 6: Kein Weg zurück

Wie komme ich an Land?



**TIPP 44:** Ihre drei Kriegsschiffe konzentrieren das Feuer und zerstören so ganz souverän die beiden Häfen (A). Danach landen die Fußtruppen in Ruhe am Strand.

**TIPP 45:** Die Spanier vermeiden einen Kampf und rennen zum Treffpunkt (B).  
**TIPP 46:** Hier stellen sie unter Carnivez' Führung die Verfolger und reiben sie auf.

Wie bebaue ich das Gelände?

**TIPP 47:** Im Süden (C) finden die Spanier Platz für eine neue Siedlung.  
**TIPP 48:** Bewaffnete Türme bewachen die beiden Kreuzungen und die Küste.  
**TIPP 49:** Am Strand bauen die Arbeiter einen Hafen für Kriegsschiffe.

Welche Aufgabe haben die Kriegsschiffe?

**TIPP 50:** Die spanischen Fregatten versenken zuerst die Pötte (D), um anschließend die Küstenbefestigungen anzugreifen.



Wie komme ich auf den Hügel?

**TIPP 51:** Jetzt schießt Carnivez' Artillerie die drei hintereinander liegenden Verteidigungslinien (E) sturmreif.



**TIPP 52:** Schließlich dringen die Spanier mit allen Männern bis zum Hügel vor.  
**TIPP 53:** Oben hortet Drake den gestohlenen Goldschatz, den Sie sich holen.

Kampagne 2a: Waldindianer

Mission 1: Vertreibung aus dem Paradies

Welche Route schlage ich ein?



**TIPP 54:** Magua und sein Bruder fliehen aus dem zerstörten Dorf (A).  
**TIPP 55:** Danach schleichen sie durch die Wälder nach Nordosten.

Wie können mir die anderen Indianer helfen?

**TIPP 56:** Unterwegs stoßen Sie auf Indianer, deren Dörfer (B) angegriffen werden.  
**TIPP 57:** Sie helfen beim Kampf gegen die Engländer und erhalten so Mitstreiter.  
**TIPP 58:** Alternativ können Indianer gegnerische Stellungen schwimmend umgehen.



**Wie erreiche ich unbeschadet das Versteck?**

**TIPP 59:** Ein Fort befindet sich zwischen den Helden und ihrem Bergversteck (C).

**TIPP 60:** Deshalb schleichen Sie durch den angrenzenden Wald und durchqueren in einem geeigneten Moment den Hof.

**TIPP 61:** Dabei kämpfen Sie nicht, sondern laufen einfach immer weiter.

**Mission 2: Gegenschlag**

**Was baue ich zuerst?**



**TIPP 62:** Die Indianer erweitern ihr Dorf (A) um eine Ausbildungsstätte und ein Feld.

**TIPP 63:** Eine Goldader finden die Arbeiter außerhalb des Lagers im Norden.

**Bonus**

**TIPP 64:** Im Westen (B) und Süden (B) liegen Vorräte und das »Brandpfeil«-Upgrade. Beides kann nur Magua erreichen.

**Wie erobere ich die englischen Forts?**

**TIPP 65:** Zu Beginn der Offensive schleicht eine gemischte Streitmacht zum Fluss (C).

**TIPP 66:** Beim Angriff (D) kümmern sich die Speer- und Keulenkämpfer um die englischen Soldaten, Bogenschützen attackieren mit ihren Brandpfeilen die Gebäude.

**TIPP 67:** Mit der Fähigkeit »Geist beschwören« ruft Te-Gle-Ha Ahnen herbei.

**TIPP 68:** Nachdem die Indianer das Fort zerstört haben, stocken Sie ihre Armee auf.

**TIPP 69:** Das zweite Fort (E) greifen sie von Nordosten und Südwesten her an.

**Mission 3: Der neue Häuptling**

**Wie umgehe ich den Hinterhalt?**



**TIPP 70:** Magua steigt in das leere Kanu und folgt damit den Indianern nach Süden.

**TIPP 71:** Te-Gle-Has Schergen (A) lauern ihm auf. Deshalb hüpfert der Held in die Fluten und taucht unter den Kanus durch.

**Wie werde ich die Gegner los?**

**TIPP 72:** Am nächsten Ufer (B) warten weitere Gegner auf ihn. Magua nimmt schnell



den Pfad nach Westen. Glücklicherweise fallen Geister über die Verfolger her.

**Wie erhalte ich die Tierbeschwörungen?**

**TIPP 73:** Im Norden (C) springt ein Wolfsrudel aus dem Unterholz. Nach dem Sieg gibt's die »Wolfbeschörung«.

**TIPP 74:** Auf dem östlichen Pfad (D) stellt sich ein Bär dem Helden in den Weg. Magua beschwört einige Wölfe.

**Wer bewacht den Friedhof?**

**TIPP 75:** Jetzt muss der angehende Häuptling mit seinen Tieren nur noch ein paar Zombies (E) aus dem Weg räumen.

**Mission 4: Te-Gle-Has Opfer**

**Wo finde ich Verbündete?**



**TIPP 76:** Magua eilt mit seinen Krieger dem Indianerdorf (A) in der Kartenmitte zur Hilfe.

**TIPP 77:** Dann beginnen die Indianer mit der Reparatur und dem Ausbau des Dorfes.

**TIPP 78:** Drei Türme und eine Kriegergruppe sichern den Hohlweg (B).

**Welche Geländevorteile kann ich nutzen?**

**TIPP 79:** Unter Führung des Waldläufers schleicht sich eine Schar Bogenschützen durch den westlichen Wald (C) und setzt die südlichen Türme in Brand.



**TIPP 80:** Sobald die Engländer ausrücken, weichen die Indianer in den Schutz des Waldes zurück, um sich zu erholen.

**TIPP 81:** Jetzt greifen endlich auch die übrigen Krieger in den Kampf ein. Sie stürmen durch die Lücken in der Mauer und brennen das englische Lager (D) nieder.

**Mission 5: Der Sturm bricht los**

**Wie beschütze ich mein Dorf?**



**TIPP 82:** Die Indianer vergrößern ihr Dorf (A) für die bevorstehende Offensive und erforschen alle Upgrades.

**TIPP 83:** Türme bewachen die Täler, Kanus sichern den Fluss.

**TIPP 84:** Indianische Meuchler lauern eingegraben unter den Wegen.

**Bonus**

**TIPP 85:** Im Südwesten (B) findet Magua eine Kiste voller Dublonen.

**Wie befreie ich die Indianer?**

**TIPP 86:** Die Engländer halten Indianer in ihren beiden Außenposten (C) gefangen. Der Held macht sich samt Armee auf den Weg, um die Gefangenen zu befreien.

**TIPP 87:** Dabei nutzt er das Gelände aus, indem er sich durch die Wälder anschleicht oder durchs Wasser taucht.

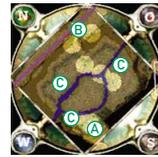
**Wen muss ich besiegen?**

**TIPP 88:** Zuletzt folgt die Attacke auf das Hauptquartier (D) der Engländer, das weit im Südosten der Karte liegt.

**Kampagne 2b: Prärieindianer**

**Mission 1: Büffeljagd**

**Wer sind meine Gegner?**



**TIPP 89:** Die Prärie-Indianer (A) müssen 1.500 Nahrungseinheiten durch Büffeljagd sammeln, bevor die Trapper zu viele Tiere erlegen.

**TIPP 90:** Die Trapper kommen mit der Eisenbahn (B) im Nordosten an. Sie sind starke Kämpfer, marschieren jedoch nur sehr langsam durch die Prärie.

**Wie fülle ich schnell meine Vorräte auf?**

**TIPP 91:** Je näher sich das (bewegliche) Lager bei den Büffeln befindet, desto schneller sammeln Ihre Leute das Fleisch.

**Mission 2: Gesprengte Ketten**

**Welcher Weg führt zum Gefängnis?**



**TIPP 92:** Grasvogel schleicht sich hinter den Häusern zur Rampe (A) im Norden.

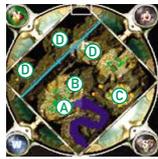
**TIPP 93:** Bei Kämpfen versucht er, die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

**Wie bekomme ich den Häuptling frei?**

**TIPP 94:** Vorsicht: Von nun an sollten Sie sich auf keine unnötigen Scharmützel mit den Soldaten einlassen. Im Westen schaltet der listige Grasvogel mit seinen Krieger den Sheriff (B) aus. Dadurch rauben Sie dem Gegner eine seiner wichtigsten Einheiten. Ab jetzt stellen die restlichen Feinde kein großes Problem mehr da.

### Mission 3: Die heilige Stätte

Was ist beim Aufbau des Dorfes wichtig?



**TIPP 95:** Grasvogel führt die Kanus zum Strand (A), wo die Indianer ihr Lager aufschlagen.

**TIPP 96:** Während der Fahrt ignorieren Sie die Angriffe der Gesetzlosen einfach.

**TIPP 97:** Im neuen Lager erforschen Sie den Brandfeil für die Bogenschützen.

**TIPP 98:** Einige Krieger kümmern sich um die Angreifer (B) aus der Kartenmitte.

Wie bestrafe ich die Entweihung?

**TIPP 99:** Grasvogel und eine Schar Krieger äschern die Cowboysisiedlung (C) ein.



Wohin führe ich die Krieger?

**TIPP 100:** Nun verbünden sich Grasvogels Leute mit dem Indianerstamm im Osten. Mit deren Hilfe brennen die Krieger alle drei Eisenbahndepots (D) nieder.

### Mission 4: Söhne der Prärie

Wie kann ich die Komantschen unterstützen?



**TIPP 101:** Grasvogel führt seine Reiter nach Südwesten (A), um den Komantschen im Kampf beizustehen.

Die Gegner rücken aus Südosten und Nordwesten an.

Wie komme ich rechtzeitig zu den Kämpfen?

**TIPP 102:** Danach kehren die Helden in ihr eigenes Lager (B) zurück. Hier bauen Sie weitere Zelte und bilden Krieger aus.

**TIPP 103:** Der junge Häuptling hilft immer wieder den befreundeten Stämmen beim Kampf gegen Brandzungen Schergen (C).

**TIPP 104:** Dazu setzen er und die Indianer auf die Schnelligkeit ihrer Prärie-Pferde.

Welches Ziel greife ich an?

**TIPP 105:** Grasvogel überfällt das Lager (D). Er meidet aber den Pfad zwischen den Hügeln, da die Crows hier auf ihn warten.

**TIPP 106:** Zum Sieg reicht es völlig, wenn Sie geschwind das Häuptlingszelt in der Lagermitte suchen und zerstören.

### Mission 5: Zeit der Rache

Wie befriede ich die Crow?



**TIPP 107:** Die Stämme ziehen nach Südosten (A) und schlagen dort ihr Lager auf. Dann beginnen sie mit der Kriegerausbildung.

**TIPP 108:** Mit rund 30 Kriegern zieht Grasvogel in das Crow-Lager (B), wo er sich auf Brandzungen Häuptlingszelt stürzt.

**TIPP 109:** Der Verräter flieht in das Fort, und die Crows schließen sich Grasvogel an. Ihre Zelte verlegen sie ins Hauptlager.

Wen attackiere ich als nächstes?

**TIPP 110:** Jetzt folgt der Angriff auf die nordwestliche Siedlung (C).

**TIPP 111:** Sie müssen alle Hauptgebäude und Wachtürme niederbrennen. Der »Sturmzauber« ist hier sehr hilfreich.



Wo ist Brandzunge?

**TIPP 112:** Der Bösewicht Brandzunge wartet im nordöstlichen Fort (D).

**TIPP 113:** Die Indianer bieten alle Krieger auf und brennen Stars Imperium nieder.

## Kampagne 3a: Engländer

### Mission 1: In feindlichen Gewässern

Wie versorge ich meine Leute?



**TIPP 114:** Sanders und seine Getreuen errichten auf der Insel (A) eine neue Siedlung.

**TIPP 115:** Fische stocken die Nahrung auf.

**TIPP 116:** Türme bewachen den Hafen.

Bonus

**TIPP 117:** Auf der südöstlichen Insel (B) findet Sanders eine Truhe mit 500 Dublonen.

Wo beginne ich mit der Offensive?

**TIPP 118:** Eine Armada Kriegsschiffe greift die Festung (C) auf der nahen Insel an.

**TIPP 119:** Dabei konzentriert sie ihr Feuer zuerst auf die Wachtürme.

**TIPP 120:** Anschließend segeln die Schiffe zum Flottenstützpunkt der Spanier (D).



**TIPP 121:** Hier reiben sie Stück für Stück die feindlichen Kriegsschiffe, Küstenbefestigungen und die beiden Häfen auf.

**TIPP 122:** Angeschlagene Kriegsschiffe kehren rechtzeitig zur Werft zurück.

### Mission 2: Vom Regen in die Traufe

Wie komme ich heil durch den Urwald?



**TIPP 123:** Die Helden landen am südwestlichen Strand (A) und machen sich auf den Weg durch den Urwald.

**TIPP 124:** Unterwegs bekämpfen sie mit Musketen spanische Streifen und Wildkatzen. Prediger Harper versorgt derweil die Verwundeten.

Wann kann ich weitersegeln?

**TIPP 125:** Die Engländer zerstören die beiden Pulverhäuser (B), um die Küstenbefestigungen lahm zu legen.

**TIPP 126:** Schließlich setzen Sie sich mit der Mayflower nach Nordosten ab.

### Mission 3: Im Namen des Herrn

Womit beauftrage ich die Arbeiter?



**TIPP 127:** In der Mitte der Insel (A) finden Sanders und seine Begleiter Ressourcen für eine neue Siedlung.

**TIPP 128:** Allerdings graben die westlich lebenden Indianer kurzerhand einfach das Kriegsbeil aus.

**TIPP 129:** Ein Trupp aus Infanteristen und Dragonern sichert die Siedlung (B).

**TIPP 130:** Die Arbeiter bauen eine Kirche, um die Verwundeten zu heilen.

Gibt es eine friedliche Lösung?

**TIPP 131:** Harper marschiert mit einigen Bewaffneten in das westliche Indianerdorf (C).

**TIPP 132:** La-La-Cas Stamm lässt sich nicht bekehren. Deshalb machen die Engländer das Dorf dem Erdboden gleich.

Wie bekehre ich die übrigen Stämme?

**TIPP 133:** Nach diesem Exempel hat Harper bei den anderen Stämmen (D) Erfolg. So

bald er sich dem jeweiligen Totem nähert, konvertieren die Indianer.

## Mission 4: Blutiger Weizen

### Was mache ich im Fort?



**TIPP 134:** Nach dem Überfall bringen die Engländer den Ochsenkarren in das Fort (A).

**TIPP 135:** Dort besetzen sie die Wachtürme mit Kanonen und Infanteristen.

### Woher bekomme ich ausreichend Nahrung?

**TIPP 136:** Jagen Sie Schneeziegen (B) und andere Tiere. Langsam, aber gefahrlos.

**TIPP 137:** Die Engländer können zudem das unbesetzte Feld im Süden (C) bestellen.

**TIPP 138:** Eine kleine Gruppe Infanteristen sorgt von der Inselfspitze aus für Schutz.



**TIPP 139:** Der Raub der Ochsenkarren aus den Indianerdörfern (D) bringt jedes Mal 1.000 Nahrungseinheiten.

## Mission 5: Abtrünnige

### Wie beschütze ich die Indianer?



**TIPP 140:** Jeremiah Sanders und seine Kameraden siedeln sich im Nordwesten (A) an. Dort gibt es für Sie Unmengen an Rohstoffen.

**TIPP 141:** Die Gegner sind bereits im Anmarsch. Die Helden befestigen deshalb den Taleingang (B) mit Kanonentürmen.

### Wann schlage ich zurück?

**TIPP 142:** Sobald sich die Feinde zurückziehen, nehmen Sie die Verfolgung auf.

**TIPP 143:** Danach stürmen Sie gemeinsam durch Fort Riley im Nordosten, um den verrückten Pilgervater (C) zu stellen.



## Kampagne 3b: Patrioten

### Mission 1: Hochzeit mit Hindernissen

#### Wie entgehe ich dem Vergeltungsschlag?



**TIPP 144:** Die Patrioten vertreiben die Engländer aus der Siedlung.

**TIPP 145:** Danach ziehen sie nach Pittsfield (A). Vorsicht, in den Wäldern lauern Wölfe! Einmal angekommen, hebt Sanders Milizsoldaten aus.

Wäldern lauern Wölfe! Einmal angekommen, hebt Sanders Milizsoldaten aus.

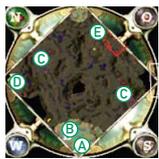
#### Welches Gebäude muss ich zerstören?

**TIPP 146:** Mit den Milizen attackiert Sanders das englische Fort (B) im Südosten.

**TIPP 147:** Ziel des Angriffs ist das Bürgerhaus. Dabei ist Sanders' »Gebäude zerstören«-Fähigkeit äußerst nützlich.

### Mission 2: Magua

#### Wo finde ich ein neues Zuhause?



**TIPP 148:** Der Held schlägt sich mit seinen Getreuen nach Südwesten durch, um mit Magua (A) zu sprechen.

**TIPP 149:** Im Schutz des Indianerdorfes errichten die Patrioten einen neuen Stützpunkt.

**TIPP 150:** Sanders sammelt 25 Milizsoldaten um sich. Diese rüstet er mit Upgrades aus.

**TIPP 151:** Ein kleinerer Trupp bleibt zum Schutz des Indianerdorfes (B) zurück.

#### Wie befriede ich die Indianer?

**TIPP 152:** Der Held rückt mit seinen Männern zu den Indianerstämmen (C) aus.

**TIPP 153:** Hier erledigt er die Pilgerväter, welche die Mohikaner aufgehetzt haben.

#### Bonus

**TIPP 154:** Magua stellt sich als Verbündeter zur Verfügung. Als Wald-Indianer kann er Orte (D) erreichen, die den Patrioten verwehrt blieben. Dort findet er einige Schätze.

#### Wie besiege ich die Engländer?

**TIPP 155:** Die Bogenschützen und Nahkämpfer schleichen sich von Nordosten durch den Wald (E) in das englische Lager.



**TIPP 156:** Hier zerstören sie das Bürgerhaus. Dann greifen Sanders' Truppen von Süden her an und vertreiben McBride und seine durchtriebene Bande.

### Mission 3: Im Schutz der Nacht

#### Wie komme ich zur Stadt?



**TIPP 157:** Magua, Sanders und Fouquet schleichen sich über den südlichen und westlichen Pfad zum Fluss.

**TIPP 158:** Unterwegs erobern sie die englischen Vorratslager (A).

**TIPP 159:** Magua verbessert mit seinen Beschwörungen die Werte der Truppe.

#### Wer übernimmt welche Aufgabe?

**TIPP 160:** Die Wachtürme (B) entlang der Marschroute sprengt Sanders mit seiner »Gebäude zerstören«-Fähigkeit. Die Engländer sehen ihn dabei nicht.

**TIPP 161:** Magua und seine Krieger erforschen derweil die dichten Wälder.

#### Wie knacke ich die Stadttore?

**TIPP 162:** Mit den eroberten Ressourcen bauen Sie drei Kanonen. Diese setzen Sie gegen die Stadttore (C) ein. Fouquet benutzt »Artillerie unterstützen«.



**TIPP 163:** Gleichzeitig taucht Magua mit seinen Männern durch den Fluss zum Nordtor (D) und reißt es mit Keulen ein.

#### Was mache ich in der Stadt?

**TIPP 164:** Die Helden schleichen sich zum Hafen (E), unterwegs angetroffene Streifen räumen sie einfach aus dem Weg.



**TIPP 165:** Sanders platziert an den drei Schiffen je eine Sprengladung. Die sinken daraufhin auf den Meeresgrund.

### Mission 4: Böses Erwachen

Womit beauftrage ich meine Leute?



**TIPP 166:** Die Arbeiter, die außerhalb des Forts arbeiten (A), fliehen hinter die Mauern zurück.  
**TIPP 167:** Dort werkeln je vier Arbeiter oder auch Frauen in der Goldmine, auf dem Bauernhof und als Holzfäller.

**TIPP 168:** In jedem Turm (B) stehen eine Kanone und ein Kontinentalssoldat.

**TIPP 169:** Trupps aus jeweils zwei Arbeitern sorgen während der englischen Angriffe für die notwendigen Reparaturen.

Wie halte ich die Stellung?

**TIPP 170:** Die eigenen Kanonen feuern vorrangig auf die gegnerische Artillerie (C).

**TIPP 171:** Unterstützung erhalten Sie in brenzligen Situationen von einer Gruppe Infanteristen, die einen Ausfall wagt.

**TIPP 172:** Nach McBrides Niederlage geben auch die übrigen Engländer auf.

### Mission 5: Die Stunde der Entscheidung

Womit beginnt die Mission?



**TIPP 173:** Die Patrioten bauen ihren Stützpunkt (A) aus und sichern die drei Wege mit Kanonentürmen.

**TIPP 174:** Der neue Scout erkundet getarnt die Umgebung.

Wie komme ich an Schiffe?

**TIPP 175:** Eine Gruppe Kontinentalssoldaten marschiert mit Kanonen los, um die Vorposten und Häfen (B) zu zerstören.

**TIPP 176:** Anschließend bauen die Arbeiter am Westufer eine Anlegestelle, mehrere Transportboote und Fregatten.

Wie kann ich die Engländer überraschen?

**TIPP 177:** Diese Boote schippern jetzt nach Norden, um die englische Flotte und die Häfen der Stadt aufzureiben.

**TIPP 178:** Danach setzen Sie einige Sturmtruppen ab (C), die in die Festung stürmen. Zum Sieg läuft ein Fahnenträger in den Innenhof der Anlage.



### Kampagne 3c: Siedler

#### Mission 1: Ein schweres Erbe

Wo finde ich Helfer?



**TIPP 179:** William Sanders holt die überlebenden Siedler an den gelben Farmen (A) ab.

**TIPP 180:** Dann erobert er mit Hilfe der Cowboys die südliche Siedlung zurück.

**TIPP 181:** Hier schart unser Held eine Streitmacht aus gut einem Dutzend Cowboys, Kanonen und Gesetzlosen um sich.

**TIPP 182:** Auch in der Stadt (B) schließen sich einige Cowboys der Gruppe an.

Wo halten sich die Banditen versteckt?

**TIPP 183:** Die Abenteurer ziehen nach Nordwesten, wo sich die Banditen (C) niedergelassen haben. Hier zerstören sie die wichtigsten Gebäude.



#### Mission 2: Der stählerne Pfad

Wie komme ich zum Colonel?



**TIPP 184:** Der Held reitet mit seiner »Verdunklung«-Fähigkeit am Fluss entlang zum Fort (A) im Süden.

**TIPP 185:** Mit der Kavallerie überfällt Sanders das Indianerdorf (B), das im Westen der Karte liegt.



Wie baue ich die Bahnstrecke?

**TIPP 186:** Das Bahnhofspersonal beginnt mit der Produktion der Bahnschienen. Lassen Sie auf jeden Fall mehrere Arbeiter an möglichst vielen Bauabschnitten werkeln.

**TIPP 187:** Während die Gleisarbeiter die Strecke nach Desert Valley (C) verlegen, sorgen die Soldaten für deren Schutz. Banditen (D) versuchen Überfälle.

### Mission 3: Jeder Kopf hat seinen Preis

Wie komme ich an genügend Gold?



**TIPP 188:** Sanders nimmt sofort die drei benachbarten Goldadern (A) in Besitz und schickt jeweils fünf seiner Arbeiter zum Abbau. Außerdem erforscht er so schnell es geht alle verfügbaren Upgrades.

Wo bringe ich meine Soldaten in Stellung?

**TIPP 189:** Nach kurzer Zeit entsendet der Held Truppen zu den Canyons (B), um die Indianerüberfälle zu unterbinden.

Wie schalte ich den Häuptling aus?

**TIPP 190:** Sobald genügend Gold auf dem Konto ist, heuert Sanders einen Kopfgeldjäger an. Dieser bringt dann den aufsässigen Häuptling zur Strecke.

#### Mission 4: Offene Rechnungen

Wie erhalte ich Unterstützung?



**TIPP 191:** Sanders reitet nach Osten, wo er auf den Häuptling Grasvogel (A) trifft.

**TIPP 192:** Der Häuptling schließt sich dem Kampf gegen Starr an und verspricht Sanders und seinen Männern seine Hilfe.

Wer versperrt den Weg?

**TIPP 193:** Die Bahntrasse führt durch das Gebiet eines Indianerstammes (B).

**TIPP 194:** Während die Arbeiter fleißig an der Strecke werkeln, halten Sanders Soldaten diese Gegner in Schach.

Wie erreiche ich als Erster die Stadt?

**TIPP 195:** Soldaten unterstützen Grasvogel im Kampf gegen Starrs Männer (C).



**TIPP 196:** Das Finale von No Man's Land naht: Durch die Zerstörung einzelner Abschnitte stören Sie den Gleisbau mit schöner Regelmäßigkeit. Lassen Sie dabei immer wieder Gruppen gezielt angreifen und bringen dadurch auch die abschließende Mission zu einem guten Ende. **MIC**