

Komplettlösung, Teil 2

Dungeon Siege

Wir zeigen, wie Sie die letzten Monsterhorden aus dem Königreich Ehb vertreiben.

Der Osten des Reiches wartet darauf, erkundet zu werden. Doch dem Held steht noch ein langer gefährlicher Weg bevor. Denn die Programmierer von Gas Powered Games haben noch einige Monster in Reserve. Allen Neu-Abenteurern empfehlen wir die Lektüre der allgemeinen Tipps in GameStar 6/2002.

Östlicher Sumpf

Wie werde ich am besten mit Manglern, Sumpfstechern und Sumpftrollen fertig?

TIPP 1: Der Holzsteg verbindet in südlicher Richtung mehrere kleine Insel miteinander. Neben Manglern und Sumpfstechern treffen die Gefährten auch auf Sumpftrolle. Diese versuchen immer wieder, einzelne Helden von der Gruppe fortzulocken, um sie dann zu einzukesseln. Deshalb müssen Sie Ihre Mannen unbedingt mit den Formationsbefehlen zusammenhalten.

Achtung: Sumpfhexen beschwören Fernkampf-Kreaturen.

TIPP 2: Schließlich biegt der Holzsteg nach Osten ab. Lästig sind hier die Sumpfhexen, weil sie Sumpfschleudern heraufbeschwören können. Die Abenteurer nehmen sich diese Gegnerinnen als erstes zur Brust.

TIPP 3: Beim zerstörten Steg waten die Helden im Wasser Richtung Osten weiter. Auf der nächsten großen Insel steht die entweihte Kirche. Vorsicht! Die Tretch-Bäume erwachen plötzlich zum Leben und greifen an!

Wie erledige ich die Untoten-Horden endgültig, und was mache ich mit der Ikone?

TIPP 4: In der Kirche wandelt ein elender Zombie umher. Sobald die Gruppe das Gebäude betritt, steigen schwächere Untote aus den umliegenden Gräbern. Die Nahkämpfer müssen die Magier unter allen Umständen vor Angriffen von hinten beschützen. Notfalls ziehen sich alle ein paar Meter zurück, die Zombies sind ziemlich schlecht zu Fuß. Nach dem Kampf legt einer der Helden die Ikone auf dem Altar.

TIPP 5: Östlich der Kircheninsel ragt noch ein kleines Eiland aus dem Sumpf, auf dem eine Skank-Hexe mit Schwestern wohnt. Die Damen horten in der Hütte viele Goldmünzen und magische Schmuckstücke.

Naturmagier Andiemus und Vermas Laden nützen der Truppe.

TIPP 6: Anschließend geht es über den Steg am Südufer weiter. In der nächsten Hütte wohnt Andiemus, der bei Party anheuern will. Nehmen Sie ihn mit, wenn noch Platz ist und Sie einen starken Naturmagier brauchen. Etwas südlich steht ein verfallenes Sumpfdorf, in dem die Abenteurer aber noch ein paar Schätze finden. Bei Verma setzt die Kampfgemeinschaft die Beute in klingende Münze um.

TIPP 7: Am östlichen Ende der letzten Insel liegt der Eingang zur Goblin-Höhle unter einem großen Baum. Südlich davon befindet sich ein Lebensschrein und südöstlich eine Treppe. Letztere führt in ein

unterirdisches Verlies, wo Sumpfschleudern und Sumpfmonster hausen.

Goblin-Höhle

Wie stellen Sie die Gruppe optimal auf den Fahrstuhl?

TIPP 8: Die Gruppe fährt mit dem Aufzug in die Höhle hinab. Dabei nehmen die Nahkämpfer dicht am Rand Aufstellung und die Fernkämpfer innen. So kommen die unten wartenden Goblins nicht an die schwach gepanzerten Kameraden heran.

Gegen Goblin-Monstermassen helfen Zauber mit Streuwirkung.

TIPP 9: Goblins kämpfen immer in großen Gruppen, wodurch sie meistens den Vorteil der Überzahl haben. Deshalb weichen Ihre Helden notfalls zu engen Stellen aus, wo sie die grünen Fieslinge nacheinander bekämpfen können. Die Magier greifen angesichts der vielen Gegner zu Streuzaubern wie »Feuerregen«, »Metallsplitter« oder »Tanzender Zap«.

Was tun gegen Maschinengegner?

TIPP 10: Die Goblins verfügen über hochentwickelte Maschinen wie den Ofen oder Durchbohrer. Magische Blitzattacken bringen deren Schaltkreise ordentlich durcheinander. Achtung: Häufig brechen die technologischen Wunderwerke aus schwer erkennbaren Garagen, die fast unsichtbar in der Mauer eingelassen sind.



Tipp 4: Die Untoten versuchen, die Gruppe in der Kirche festzusetzen.



Tipp 10: Besser als beschworene Skorpione wirken Blitzzauber.

Blechfässer als Sprungsätze.

TIPP 11: Ein paar Goblins und Kriegsmaschinen versperren den nördlichen Tunnel. Sprengen Sie mit einem gezielten Schuss die Blechfässer in die Luft, um alle Feinde zu schädigen. Diese Fässer sind in der gesamten Anlage verstreut.

Soll ich die Waffen der Maschinengegner mitnehmen und benutzen?

TIPP 12: Die Goblins können Magie nicht beherrschen, haben als Ersatz aber Roboter erfunden. Solche Gobbots tragen entweder Flammenwerfer, Granatwerfer, Mini-Guns oder Blitzschleudern, mit denen sie über große Distanzen Schaden anrichten. Manchmal lassen sie nach ihrer Zerstörung eine dieser Waffen fallen, die Sie aufheben und verkaufen sollten. Mit der Ausnahme des Granatwerfers (großer Radius) ist für den Kampf alltag ein guter Bogen aber meistens besser.

TIPP 13: Die Rohre, aus denen Giftgas entweicht, verschließen die Gefährten mit den nahegelegenen Handrädern. Dahinter macht der Tunnel eine Biegung nach Osten. Locken Sie die Gegner auf die andere Seite der Brücke, um sie dort nacheinander abzuführen. Anschließend betritt Ihre Gruppe den Fabrikkomplex.

Ausflug in die Goblin-Kantine.

TIPP 14: Die Kantine liegt im nordwestlichen Teil der Halle. Neben Heil- und Mana-Tränken warten dort auch Goldstücke.

Wie lege ich die lästigen Tesla-Spulen lahm?

TIPP 15: Der Hauptweg verläuft nach Osten. Mehrere Gegner und zwei Tesla-Spulen sichern eine besonders enge Stelle. Einer der Nahkämpfer lockt die beweglichen Einheiten zuerst heran, die Spulen müssen anschließend dran glauben – ein Bogenschütze mit hoher Reichweite kann sie gefahrlos aus der Distanz ausschalten.

Wie schaffe ich meine Helden über die rotierende Brücke?

TIPP 16: Eine drehbare Brücke befindet sich hinter dem Tor. Stellen Sie alle Recken bis auf einen darauf, um mit dem zurückgebliebenen Helden den Hebel zu betätigen. Nachdem sich die Brücke gedreht hat, springt die Gruppe nach Norden ab. Nun kann sie den Kameraden herüberholen.

Was verbirgt sich hinter der Tür mit dem Kreuz?

TIPP 17: Jetzt durchforsten die Abenteurer die Fabrikationshallen nördlich und östlich der Brücke. An der nördlichen Felswand führt ein schmaler Steg zu einer Tür mit Kreuz. Ihre Gruppe durchquert hier einige mit Trümmern übersäte Kammern. In der letzten finden Sie in einer Truhe die Axt »außerordentlicher Schmerzbringer«, den Stab »ungewöhnlicher Beinbrecher« und den »strahlenden Schmetterbogen«.

Was erwartet mich nach der Fahrt auf der Plattform?

TIPP 18: In der Halle südlich der Drehbrücke steht eine Schienenplattform. Darauf reisen die Helden zur anderen Seite. Vorsicht: Unterwegs setzen Ihnen mächtige Monstermassen ordentlich zu. Rüsten Sie Ihre Leute vor der Überfahrt mit Tränken aus, und halten Sie Heilzauber bereit. Endlich angekommen marschieren die Abenteurer durch die beiden Tore nach Süden. Dann fährt die Gruppe mit dem Fahrstuhl nach unten und schlägt sich Richtung Westen durch.

Gegner von unten per Feuerball ausschalten.

TIPP 19: Hinter dem Fahrstuhl haben sich viele Maschinen zusammengerotet. Daher nehmen die Fernkämpfer vor der Plattform Aufstellung und feuern aufwärts. Besonders flächendeckende Magie wie »Feuerball« ist hier erfolgreich. Dann warten die Helden die Fahrt nach oben.

Wie erledige ich die Armee von Gobbots und Kriegsmaschinen?

TIPP 20: Auf dieser Etage geht die Marschroute in östlicher Richtung weiter. In der nächsten Höhle hat eine große Gruppe Gobbots und Kriegsmaschinen vor dem Tor Aufstellung genommen. Der kräftigste Nahkämpfer lockt einzelne Gegner vom Hauptkontingent fort. Danach durchqueren die Gefährten das große Tor und wandern auf dem Metallsteg nach Süden zur T-Kreuzung. **TIPP 21:** Im Westen befindet sich eine kleine Kammer voller Schatztruhen. Über den südlichen Steg gelangt die Gruppe in die Halle, wo der Ober-Goblin Meriks Stab verwahrt. Der schlüpft in einen Robot-Anzug und greift mit Mini-Gun, Blitzschleuder, Flammen- und Granatwerfer an.

Wie bringe ich den Ober-Goblin zur Strecke?

TIPP 22: Alle Nahkämpfer rücken sofort gegen den Gegner vor, um von den schwächeren Magiern abzulenken. Durch geschicktes Umzingeln gelingt es den Fernkämpfern, Verwundungen zu vermeiden und die Kameraden mit Heilspriechen zu versorgen. Nach und nach verliert der mächtige Robot-Anzug seine Waffen und bricht schließlich auseinander.

TIPP 23: Bevor alle Abenteurer die Halle durch das offene Tor verlassen, stöbern sie noch in den Kisten herum. Neben nützlichen Tränken finden sie für einen Ihrer Magier den »mutigen Tigerstab der Trauer«. Abschließend geht es mit dem Fahrstuhl nach oben und dann ostwärts.

Kapitel 5 Totengräberposten

Wie geht es nach der Goblinhöhle weiter?

TIPP 24: Hinter dem Ausgang treffen die Abenteurer auf zwei Legionswächter. Die Männer bitten die Gefährten, Hauptmann Tarish Meldung zu machen.



Tipp 12: Der Granatwerfer schießt langsam, hat aber einen großen Radius.



Tipp 22: Der Robot-Anzug kann immer nur einen der Abenteurer beharken.

Eismagie hilft gegen Seemangler.

TIPP 25: Seemangler haben am Strand ihr Revier. Diese Viecher lassen sich gut mit Feuer- und Eismagie in Schach halten. Als Belohnung sacken Sie Gold und Gegenstände ein. Nordöstlich der Legionswächter wartet ein Lebensschrein.

Vorsicht vor Monster-Hinterhalten im Gebüsch.

TIPP 26: Der Hauptweg zieht sich nach Osten. Schwarze Wölfe, Dornenträger und Waldphraks schleichen hier durchs Unterholz. Achten Sie auf die Büsche, in denen sich diese Tiere verstecken!

Wie bezwinde ich die starken Zyklopen und Lärchlinge?

TIPP 27: Schließlich macht der von Fackeln beleuchtete Weg einen Knick nach Westen in das Gebiet der Zyklopen und Lärchlinge. Mit Beeinflussungszaubern wie »Fluch« und »Schwächen« leisten die Magier für die Nahkämpfer Vorarbeit.

Subquest und Einkaufsmöglichkeit im Totengräberposten.

TIPP 28: Nördlich des Teichs steht das Haus von Gregor. Er erzählt von einem überfluteten Verlies und bittet die Gruppe um einen Gefallen. Sie sollen seinen Kunden, die auf dem Weg zum Verlies waren, eine wichtige Botschaft übermitteln. Neben Gregor wohnt Thayne, der Händler des Totengräberpostens.

Überflutetes Verlies

Wo finde ich den Geheimgang in das überflutete Verlies?

TIPP 29: Westlich vom Laden steht eine verlassene Hütte. Im Keller finden die Helden einen geheimen Durchgang in der Mauer. Durch den geht es in das überflutete Verlies. Sie können aber auch den Haupteingang westlich der Hütte benutzen.



Tipp 27: Die Zyklopen sind lästige Gegner. Zauber wie »Fluch« helfen.

Magier setzen Heilzauber ein.

TIPP 30: Im Verlies leben Shracks, Wasserspringer und Picker, die in Massen ernst zu nehmende Gegner darstellen. Die Magier halten Einzel- und Gruppenheilzauber wie »Wind der Heilung« bereit, um die Nahkämpfer an der Front kampffähig zu halten.

Welche Funktion hat der Knopf in der Nische?

TIPP 31: In der ersten Nische hinter dem Geheimgang befindet sich ein Metallknopf, den ein Gruppenmitglied drückt. Ein Tunnel öffnet sich und gibt eine Treppe in das höhergelegene Stockwerk frei, die Sie aber erst später betreten.

TIPP 32: Ihre Helden bleiben noch in diesem Tunnel und durchqueren die nordöstliche Kammer. Dahinter räumen sie zunächst die Schatztruhe in der östlichen Kammer leer und erst dann steigen die Treppe nach oben. Der nächste Raum hat in der Mitte einen kleinen Tümpel und einen Geheimgang in der östlichen Wand.

Wie setze ich den Kessel unter Dampfdruck?

TIPP 33: Folgen Sie dem Geheimgang nach Osten zum Kesselraum. Dort betätigt ein Held alle vier Ventile. Die Gruppe folgt den Rohrleitungen zum Hebel zurück und legt ihn um. Dadurch erscheint ein zweiter Hebel, mit dem sich eine geheime Schatzkammer hinter den Abenteurern öffnen lässt.

Welchen Sinn haben die Skelette im Geheimzimmer?

TIPP 34: Im Raum hinter dem Tümpel finden die Gefährten die Überreste der Schatzsucher. Gregor rückt für diese Information später reichlich Gold heraus.

Wo geht es aus dem Verlies an die Oberfläche?

TIPP 35: Der weitere Weg führt nach Westen durch zwei große überflutete Hallen.



Tipp 33: Mit genug Druck auf dem Kessel öffnet die Gruppe den Geheimraum.

Die Kammern links und rechts enthalten außer ein paar Monstern keine nennenswerten Gegenstände. Zum Schluss verlassen die Abenteurer das Verlies über die südlich gelegene Treppe.

Achtung: Magiebegabte Gegner sind die größte Bedrohung.

TIPP 36: Nun reist die Gruppe nach Norden weiter. Waldfinsterlinge unterstützen die anderen Monster mit Zaubersprüchen. Daher widmen sich alle Nahkämpfer zuerst dieser magischen Gefahr.

Tempelruine

Wie komme ich am Drachen vorbei in die Tempelruine?

TIPP 37: Vor Ihnen liegt der Eingang zu den Tempelruinen. Hier streunen verschiedene Gespenster unter Führung eines blauen Drachen herum. Die Gespenster sind spezialisiert auf Nahkampfatacken, während der Lindwurm seinen Frostatem und die Reißzähne einsetzt. Daher trennt die Gruppe diese Gegner voneinander, um sie einzeln abzufertigen. Der Drache reagiert besonders empfindlich auf Feuermagie.

TIPP 38: Nördlich der Treppe liegt ein Manaschrein, hinter dem die Recken am Rundweg nach Nordwesten abbiegen. Sie passieren zuerst ein von blauen Drachen bewachtes Kistenlager und gelangen anschließend zu einer Höhle.

Waldfinsterlinge horten starke Gegenstände.

TIPP 39: Darin liegt das Versteck einer Bande von Waldfinsterlingen. Die beschützen den »neuartigen Bestienbogen« und »geheimen brutalen Bogen des Einflusses«. An der südwestlichen Ecke des Rundweges zweigt ein Pfad zu einer Lichtung ab. Dort hüten einige Untote den »strahlenden Stempelschild«. **TIPP 40:** Über die Treppe gelangen die Helden in den unterirdischen Teil der Ruine.

Verschiedene Gespenstertypen und Googore-Larven warten am Eingang. Einer dieser Wächter verliert nach seiner Niederlage den »ungewöhnlichen Bestienbogen«.

Wie entgehe ich den bunten Strahlen der Furienbrut?

TIPP 41: Der Tunnel führt weiter nach Norden. In der zweiten Höhle auf der rechten Seite lungert eine Furienbrut herum. Dieses Beholder-ähnliche Monster verschießt Lichtstrahlen aus seinen Tentakeln und verletzt so mehrere Helden gleichzeitig. Deshalb müssen es die Nahkämpfer der Gruppe schnell in ein Gefecht verwickeln.

Die giftspuckenden Googore sollten Sie weiträumig umgehen.

TIPP 42: In der großen Höhle nördlich davon hausen neben bereits bekannten Monstern auch ausgewachsene Googore. Die verschießen eine giftige Masse über große Distanz. Die Gruppe bleibt entweder konsequent außerhalb der Reichweite oder geht schnell in den Nahkampf über. In der Hausruine liegt das »mutige kantige Schwert des Versprechens«.

Folgen Sie den Feuerschalen zur Rampe.

TIPP 43: Die Kämpen rennen zum Lebensschrein nach Norden. Ein dunkler Gespenstermagier und seine Getreuen blockieren den Weg. Erst vertrimmen die Nahkämpfer den Anführer, danach die übrigen Untoten. Die weitere Route wird durch Feuerschalen beleuchtet.

TIPP 44: Im Osten finden Ihre Abenteurer das »sagenhafte kantige Schwert des Einflusses« und die »mutige dünne Brigandine des Einflusses«. Der Weg knickt über eine langgezogene Rampe nach Norden ab.

Wie entgehe ich dem Zorn der Furie?

TIPP 45: Unten wartet eine ausgewachsene Furie, die über zwei Strahlzauber für den Fernkampf verfügt. Auf kurze Distanzen

benutzt sie ihren giftigen Atem, den massigen Körper und die Tentakel. Auch bei diesem Exemplar bewährt sich die Kombination aus Nahkampf und Heilzaubern. Die schwächeren Charaktere schützen sich mit Sprüchen wie »Steinhaut«.

Magier Boryev will sich der Gruppe anschließen.

TIPP 46: Als Belohnung finden die Gefährten den »strahlenden Ring«, den »bestimmenden Schlachterstab« und die »optimistischen Felsschuppenhandschuhe des Einflusses«. Hinter dem Ausgang trifft die Gruppe Boryev, einen mietbaren Kampfmagier. Nehmen Sie den Zauberer bei Bedarf mit.

Der Totenbeschwörer

Untote bewachen die Grotte des Totenbeschwörers.

TIPP 47: In der nach Nordosten verlaufenden Graslandschaft treffen Sie auf neue Untote wie Krug-Hundeskelette, Skelettwaldläufer und Söldnerskelette. Letztere sind schwer gepanzert und verfügen über viele Hitpoints. Ein Skeletthauptmann führt die Gegnerschar an, konzentrieren Sie sich zunächst auf ihn.

Wie erledige ich Zombies und Skelette?

TIPP 48: Die Magier der Gruppe verwenden flächendeckende Angriffszauber (z. B. »Feuerwand« oder »Metallsplitter«) sowie Heilzauber, um ihren Kameraden im Schlachtgetümmel zu helfen. Nordwestlich des Wegweisers zur Festung Krug liegt eine Grotte, wo der »mutige Gedärmostamper der Trauer« versteckt ist.

Der Kampf gegen Gresh, den Totenbeschwörer.

TIPP 49: Hinter dem zweiten Wegweiser treffen die Kämpen auf Gresh den Totenbeschwörer. Durch einen Zauber riegelt er das Tal ab und beschwört Söldnerskelette

herauf. Alle Abenteurer werfen sich sofort auf Gresh, um den Bann zu brechen. Der wehrt sich mit Feuerbällen und einer Flammenpeitsche. Zur Unterstützung zaubern die eigenen Magier Monster herbei.

TIPP 50: Sobald Gresh gefallen ist, verschwinden die Felsspitzen, und die Gruppe entkommt aus der Falle. Wenn alle wieder bei Kräften sind, vertreiben Sie die letzten Untoten. Zum Lohn gibt es den »erhabenen Sonnenkettenpanzer«.

Festung Kroth

Neue Gegenstände, Aufgaben und Gefährten in der Festung.

TIPP 51: Jetzt klettern die Abenteurer auf dem südlichen Pfad in die Hügel hinauf. Im Wachhaus vor der zerstörten Hängebrücke entdecken sie das »erstaunliche Schild des Retters«. Östlich des Kampfschauplatzes mit Gresh liegt die Festung Kroth. Hauptmann Tarish erteilt der Gruppe den Auftrag, das Droog-Dorf im Osten zu erobern. Als Begleiter bietet sich der Kämpfer Ruth an.

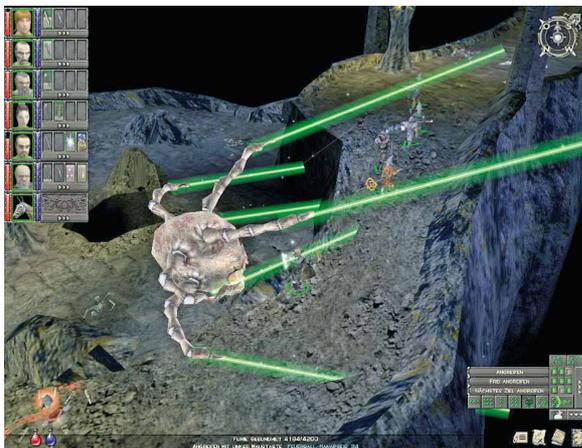
Kapitel 6 Halle der Schädel

Wie bezwinde ich die gut bewaffneten Droogs?

TIPP 52: Durch das Osttor marschieren die Gefährten in die Halle der Schädel. Hier treiben sich Droogs herum. Die Monster sind anfällig für Kältezauber wie »Eisgeschoss«. Droog-Waffen sind von hoher Qualität und bringen ordentlich Goldstücke ein.

Wie öffne ich das Tor zur Halle der Schädel?

TIPP 53: An der ersten Weggabelung wählt die Gruppe die südliche Richtung. Einer benutzt den Schalter neben dem Steintotenkopf. Die Recken plündern zuerst die Kammern westlich und östlich des Ganges, bevor sie nach Süden weiterziehen.



Tipp 45: Die Lichtstrahlen der Furie fügen der gesamten Gruppe Schaden zu.



Tipp 49: Der beschworene Höhlenriese lenkt übermütige Söldnerskelette ab.

Grabschändung in der Haupthalle lohnt sich.

TIPP 54: In der Haupthalle knöpft sich die Gruppe zuerst alle Gegner auf dem höhergelegenen Rand vor, danach den Rest in der Mitte. Der große Sarkophag enthält den »außerordentlichen Sonnenkettenpanzer«, den Stab »furchterregender Beinbrecher« und das »ausgeprägte Amulett«.

Zigeuner-Zauberin Sikra will mit ins Wüstental.

TIPP 55: Durch Drehen der Engelsstatue öffnet sich eine versteckte Kammer. Darin treffen die Helden die Zauberin Sikra, die zum Dank ihre Hilfe anbietet.

Wüstental

Vorsicht vor Hinterhalten in Sandhaufen!

TIPP 56: Von der Halle der Schädel aus beschreiten die Kämpen den von Fackeln beleuchteten Weg nach Osten. Hinter dem Höhlenausgang lauert eine Gruppe aus Droogs und Riesenwespen. Die Droogs besitzen die Fähigkeit, sich im Sand zu verstecken. Darum achtet die Gruppe besonders auf Stellen für mögliche Hinterhalte. Außerdem ist der Flächenzauber »Pest« ein geeignetes Abwehrmittel, da er mehrere Feinde gleichzeitig schädigt.

Wie werde ich mit den schnellen Sandschlitzern fertig?

TIPP 57: In dieser Gegend leben Sandmagier und Sandschlitzer. Dabei handelt es sich um äußerst flinke und zähe Geschöpfe, die in größeren Gruppen sehr gefährlich sind. Stürmen Sie mit Ihrer Heldentruppe deshalb nie blindlings zu weit vor oder Sie werden umzingelt!

TIPP 58: Alle Abenteurer folgen dem Flusslauf nach Osten. Vorsicht: An der ersten Brücke wartet bereits der nächste Hinterhalt der gemeinen Monsterhorden. Dafür steht dahinter ein Manaschrein.

Nahkampf-Zwerg Ulfgrim schließt sich bei Bedarf an.

TIPP 59: Einer der Verteidiger am Wasserfall trägt den Krummsäbel »überlegener Knochensäger« bei sich. Von dort aus kraxeln die Gefährten den Pfad hinab in das Tal. Auf halber Höhe begegnen sie Ulfgrim, einem nahkampfstarken Zwergensöldner. Ein Lebensschrein liegt südöstlich des nächsten Wegweisers.

Wie gehe ich gegen den Droog-Hauptmann vor?

TIPP 60: Die Hängebrücken folgen dem Fluss grob in Richtung Osten. Auf der dritten Brücke wartet der Droog-Hauptmann. Die Schützen und Magier Ihrer Gruppe stellen sich in sicherer Entfernung auf einer gegenüberliegenden Klippe auf und greifen den Gegner an. Wenn dieser zu nahe an die schwachen Kameraden herankommt, springen die Nahkämpfer dazwischen und fangen ihn ab.

TIPP 61: Mit dem Fahrstuhl geht es dann auf das höhergelegene Plateau. Oben steht bereits ein Empfangskomitee mit gezüchteten Schwertern. Deshalb nehmen die Nahkämpfer vor den übrigen Party-Mitgliedern Aufstellung und ziehen so die Aufmerksamkeit der Angreifer auf sich.

Gibt es ein Entkommen von der Brücke?

TIPP 62: Anschließend rennen alle Helden über die Felsbrücke nach Süden. Auf der Mitte der Brücke tauchen plötzlich vor und hinter den Abenteurern Droogs auf. Die Gruppe kämpft sich nach Norden zurück, um sich hier zu sammeln und einer Einkesselung zu entgehen.

Wie entgehe ich dem Giftrauch des grünen Drachen?

TIPP 63: An der nächsten Kreuzung im Westen weist ein Schild den Weg zu den Klippen des Feuers. Die Recken überqueren die nördliche Felsbrücke und klettern

den östlichen Bergpfad hinauf. Oben fliegt ein grüner Drache, der mit Giftwolken und Klauen angreift. Die Nahkämpfer rücken ihm auf die Pelle, und die Fernkämpfer verschießen Zauber und Pfeile.

Kämpfen und Kaufen bei Häuptling Nontaya.

TIPP 64: Hinter der nächsten Felsbrücke liegt die Siedlung der Droogs. Die Höhle links ist eine Sackgasse. Während sich die Bewohner im unteren Teil der Siedlung sofort ergeben, trifft die Gruppe in den höheren Stockwerken noch auf Fanatiker. Schließlich streckt aber Häuptling Nontaya die Waffen und offenbart die geheimen Pläne der Secks. Außerdem bietet er der Gruppe Waren an. Den Weg nach Ehb finden Sie im südlichen Teil des Dorfes – falls Sie sich verlaufen, gehen Sie zum Eingang zurück und halten sich immer konsequent links.

Kapitel 7 Lindwurmschlucht

Soll ich im Kampf gegen den grünen Drachen helfen?

TIPP 65: Beim Ausgang in Richtung Süden werden die Helden Zeugen eines Kampfes. Stehen Sie dem Kreuzfahrer Goquua im Kampf gegen einen grünen Drachen bei. Er erzählt Ihnen vom Pakt zwischen dem alten Lindwurm und den Secks.

TIPP 66: An der Kreuzung gabelt sich der Weg in Richtung Lindwurmschlucht und Burg Ehb. Über den südlichen Hang klettern sie in die Höhle hinab.

Das Gefecht gegen den Drachen Rußhuster.

TIPP 67: Kurz hinter dem Eingang schlummert der Drache Rußhuster. Die Nahkämpfer rücken sofort gegen den Leib des Ungeheuers vor, die Magier und Schützen nehmen an der Kante Aufstellung. Rußhuster verfügt über massig Lebenspunkte und zwei gefährliche Angriffe. Distanz-



Tipp 63: Diese Blitzexplosion schmeckt dem grünen Drachen überhaupt nicht.



Tipp 64: Die Halle mit dem schönen Bodenrelief ist eine Sackgasse.

kämpfer beharkt er mit seinem Feueratem, mutige Nahkämpfer versucht er mit dem Körper zu erdrücken.

TIPP 68: Alle Recken benötigen mehrere Heiltränke und -zauber, um das Gefecht zu überstehen. Die Magier sprechen starke Angriffszauber wie »Seelenlanze« oder »Eissplitter«. Feuermagie ist jedoch fast wirkungslos. Nach einem harten Kampf stürzt Rußhuster schließlich in die Schlucht.

TIPP 69: Bevor sie mit der guten Nachricht zu Goquua zurückkehren, plündern die Gefährten noch Rußhusters Schatzkammer. Anschließend geht die Reise weiter zur Höhle im Osten, durch welche man die Burg Ehb erreicht.

Zur Burg Ehb

Wie bezwinde ich die Wüsten-Braaks?

TIPP 70: Eine Bande unter der Führung des böartigen Wüsten-Braaks macht Ärger. Ein Nahkämpfer lockt alle Gegner an einen Platz, damit einer der Magier einen Flächen-Zauber wie »Pest« anwenden kann. Notfalls greift ein anderer Magier mit Heilspriechen in das Geschehen ein.

Welchen Schatz bewachen die grünen Drachen?

TIPP 71: Der weitere Weg schlängelt sich in Richtung Norden. In der nächsten größeren Kammer bewachen zwei grüne Drachen das »vergessene Amulett der Hochmütigen«, das die Rüstung um 15 Punkte verstärkt und Stärke und Geschicklichkeit steigert. Kurz dahinter ist bereits der Ausgang, den Sie aber zunächst links liegen lassen.

Geheimgang zum Kistenlager.

TIPP 72: Die Helden klettern nicht sofort auf dem Pfad in das Tal, sondern bewegen sich vorher nach Süden unter dem Wasserfall hindurch. Dort finden Sie ein Kistenlager und eine Rampe, welche zu einer versteckten Höhle führt.

Was bringt der Kampf gegen den Riesenskelettpirscher?

TIPP 73: Ein Riesenskelettpirscher und mehrere seiner Gefolgsleute treiben sich hier herum. Doch Ihrer gut ausgerüsteten und eingespielten Gruppe haben die zähen Untoten nicht viel entgegenzusetzen. Als Lohn finden die Abenteurer die »außerordentliche Traumrobe« und den »fantastischen Schattenschuppenpanzer«.

Nahkämpfer Fürst Bolingar will mitreisen.

TIPP 74: Nun reisen die Recken nach Osten in das Tal. Vor den Ruinen finden sie einen Lebensschrein. Ein paar Meter weiter hält der Nahkämpfer Fürst Bolingar die Stel-

lung. Er berichtet vom Fall der Burg und will sich der Gruppe anschließen. Ihre Jungs sollten allerdings schon stärker sein als er.

Wie komme ich in das Labyrinth unter der Burg?

TIPP 75: Der Eingang zur Burg Ehb im Südosten wird von einer kleinen Armee Untoter bewacht. Die Helden bearbeiten die Gegner grüppchenweise und dezimieren so schnell die Zahl der Eroberer. Südlich der Zugbrücke verläuft ein Trampelpfad am Flussufer entlang. Er ist durch kleine Feuerschalen markiert und führt zu einem Heckenlabyrinth.

TIPP 76: Die ebenso lästigen wie zahlreichen Söldnerskelette haben das »optimistische Drachengewebe der Jahreszeiten« dabei. In der Truhe beim Holzpavillon liegt der »neuartige Aufrichtigkeitsschild« und beim Springbrunnen der »unvergleichliche Schattenschuppenpanzer«.

Burg Ehb

Welche Zauber gegen die Secks?

TIPP 77: In der Burg bekommt die Gruppe es endlich mit den berüchtigten Secks zu tun. Die können aus dem Nichts materialisieren und so die Kämpfer überrumpeln. Auch einige Mukosa-Räuber sind mit von der Partie. Gegen alle Gegnertypen helfen Blitz- und Feuerzauber.

Wann säubere ich welchen Teil der Burg?

TIPP 78: Zuerst räumen die Kämpen im Speisesaal und den angrenzenden Zimmern auf. Danach sind die Feinde im Hof dran. Über die Treppe an der Südmauer kraxeln die Gefährten auf den Wehrgang und säubern diesen. Am nördlichen Ende befindet sich ein Zugang in der Burg, der zur Burgkapelle und dem Thronsaal führt.

Zusammen gegen Spuks und Magier.

TIPP 79: Im Gotteshaus erobert die Gruppe die »wundersame Bestraferarmbrust«. Danach kämpft sie sich durch die Bibliothek auf den Übergang des Thronsaals vor. Hier erledigen die Abenteurer die dort postierten Heckenschützen und Magier. Im Thronsaal und den Nebenzimmern schweben auch einige Spuks umher, die einen mächtigen Lebenssauger-Spruch beherrschen. Nur die komplette Gruppe sollte sich diesen Gegnern im Kampf stellen, um bewusstore Kameraden sofort wieder aufwecken zu können.

TIPP 80: Hinter dem Thron windet sich eine Treppe zu den Dachzinnen empor. Von dort laufen die Gefährten dann über die südlichen Abgänge zur Aufzugsplattform östlich des Torgebäudes.

Gefängnis

Unterkünfte und Speisekammer bergen Schätze.

TIPP 81: Die Aufzugsplattform bringt alle Recken zum Gefängnis der Burg Ehb. In der Speisekammer hinter der ersten Treppe liegt der »geheime tödliche Kompositbogen der Jahreszeiten«. Auch in den Unterküften findet die Gruppe wertvolle Schätze und Rüstungen.

Freiheit für König Konreid.

TIPP 82: Im Zimmer des Aufsehers verstaubt die »ausgeprägte Gütebrigadine« in einer Truhe. Der Hauptgang des Komplexes verläuft über eine Treppe nach Süden. In der mittleren Zelle wartet König Konreid bereits auf seine Befreiung. Nehmen Sie seinen Schlüssel mit.

Kapitel 8 Folterkammer

Gefangene erzählen von den Greueln der Secks.

TIPP 83: Der Held nimmt den Sternenschlüssel an sich und erledigt die Gegner in der Zelle. Dann fahren die Gefährten auf der Plattform hinab. Unten treffen sie auf Gefangene, die vom Eindringen der Secks berichten. Danach verlassen sie den Block durch die oberen südlichen Türen.

Mit Teamwork und taktischem Rückzug geht's weiter.

TIPP 84: Im Raum mit dem Wasserbecken steht eine große Gruppe Feinde. Die Kämpen müssen unbedingt zusammenbleiben, damit die Nahkämpfer die Gegner beschäftigen und die Zauberer Heilspriechen anwenden können. Auch ein taktischer Rückzug in den anderen Block ist klug, denn dadurch wird die Gegnerschar geteilt.

Wie gehe ich gegen Geisterschlitzer und Konsorten vor?

TIPP 85: Die Geisterschlitzer, Schreckgespenster und Mukosa-Jäger, alles stärkere Exemplare bereits bekannter Gegner, unterstützen die Secks bei der Eroberung des Sternensaals. Mit Feuerzaubern sind sie gut unter Kontrolle zu bringen.

Händler Hein und sein Gefängnis-Laden.

TIPP 86: In den großen Zellen östlich des Wasserbeckens finden die Abenteurer außer Gegnern keine besonderen Gegenstände. Im Westen betreibt der Halunke Hein einen Laden in einer Zelle. Die Treppe im Süden führt dann zu einem Felsgrat. **TIPP 87:** Verkohlte, Seck-Magier und Mukosa-Jäger stellen sich hier den Kämpen in



den Weg. Nach ihrem Sieg locken die Nahkämpfer die Gegner aus der Folterkammer hinter der nächster Tür auf den Felsgrat, wo diese dann direkt in die Angriffszauber und Pfeile der Fernkämpfer geraten.

Kell und Swanny stellen sich gegen die Gruppe.

TIPP 88: Nun stürmen die Recken in die Folterkammer und erledigen den Kell. Seine stärkste Waffe ist der Blitzzauber, den er jedoch nur bedingt im Nahkampf einsetzen kann. Deshalb rücken sofort die Kämpfer der Gruppe gegen ihn vor. Wenn Sie Swanny in seinem Käfig herunterlassen, erzählt er Ihnen vom Vorhaben der Secks. Leider greift er danach an, hinterlässt aber eine mächtige Keule.

Saal der Sterne

Wie aktiviere ich die Brücken?

TIPP 89: Die Türen im Norden führen zu einem weiteren Felsgrat. Am westlichen Ende des Grates steckt der Held den Sternschlüssel in die vorbereitete Bodenplatte. Dadurch senken sich mehrere Holzbrücken ab und der Weg in den Saal der Sterne ist frei.

Plündern Sie die vier aus dem Nichts erscheinenden Truhen.

TIPP 90: Im Saal dreht die Gruppe alle vier Statuen am Rand um 180 Grad. Die Scheiben in der Mitte des Saals beginnen sich zu drehen, und vier Truhen erscheinen aus dem Nichts. Die Gefährten bergen alle Artefakte (»ausgeprägte Häuptlingshandschuhe«, »strahlende Steinstoffstiefel«, »sagenhafte Bestraferarmbrust der Jahreszeiten«, »geheimes Kronzepter der Furcht«, »mutige Häuptlingshandschuhe des Einflusses«, »erhabener Sonnenkettenpanzer«, »optimistische Bestraferarmbrust der Jahreszeiten«, »getreuer brutaler Bogen des Einflusses«, das Schwert »unübertrefflicher Stahltod«, »optimistische Panzerhand-

schuhe der schwarzen Witwe des Einflusses«, »inspirierter Hakenstab der Strömungen« und »strahlender Schild des Retters«).

Kapitel 9 Exil der Secks

Wie gelange ich in die Brutstätte der Secks?

TIPP 91: Jetzt ist auch die Tür des Zellentrakts nördlich des Felsgrates offen. Die Abenteurer kämpfen sich durch die Kerker bis zur nördlichen Mauer vor, wo ein riesiges Loch klafft. Durch dieses steigen sie in die Lavalandschaft der Secks hinab.

Wie erledige ich effektiv die Feuermonster?

TIPP 92: Hier leben Lava-Horror und -Monster, die glühende Steine werfen. Ein Eissauber sorgt für Abkühlung. Hinter der ersten Steinbrücke liegt ein Lebensschrein, hinter der zweiten ein Durchgang.

TIPP 93: Auf dem Felsgrat laufen die Abenteurer erst nach Westen und dann nach Süden. Unterwegs begegnen sie einigen unangenehmen Drachen. Mit Blitz- und Kältemagie sind diese schnell besiegt.

Der Kampf gegen die Magier der letzten Brücke.

TIPP 94: Jetzt trennt nur noch eine Brücke die Helden von der Quelle des Übels. Drüben locken sie erst die Elite-Wache und Meistermagier vom Eingang fort, dann schalten sie diese nacheinander aus.

Wie erstürme ich die von Magma-Monstern bewachte Rampe?

TIPP 95: Durch den Eingang erreicht die Gruppe eine Ruine inmitten eines Lavasees. Der Tempel liegt am Südenende der Ruine. Davor hat sich eine Magmabestie und andere Monster aufgebaut, um die Rampe zu beschützen. Die Bestie ist aber lediglich eine größere und stärkere Version der Lava-Monster und daher ebenfalls für Kältezauber anfällig.

Welche Richtung schlage ich an der T-Kreuzung ein?

TIPP 96: Über die Rampe kämpfen sich die Recken weiter nach unten. An der nächsten T-Kreuzung finden sie die Stiefel »strahlende Stahlbärlatschen«. Biegen Sie hier nicht ab, da die beiden Wege nach ein paar Metern wieder zusammenlaufen.

Der Kampf gegen die starke Drachenhorde.

TIPP 97: An dieser Stelle hält ein Drache aus geschmolzenem Stahl mit einigen schwarzen Drachen Wache. Die Heiler der Gruppe packen die stärksten Zauber aus, um die Nahkämpfer im Gefecht zu versorgen. Wenn es eng wird, zieht sich die Gruppe ein paar Meter zurück. Der westliche Weg führt Sie zu einer Plattform, welche von einer Horde Meistermagier verteidigt wird.

Kommandeur Gom

Wie bringe ich den mächtigen Seck-Kommandanten zur Strecke?

TIPP 98: Die Plattform bringt die Gefährten zu Gom, dem legendären Anführer der Secks. Der hat einige kräftige Zaubersprüche auf Lager, mit denen er alle Abenteurer gleichzeitig schädigen kann. Deshalb umzingeln die Helden den Gegner und entgegen so teilweise dem Schaden. Im Gegenzug benutzen die eigenen Magier die besten Heilsprüche, um die mutigen Nahkämpfer zu versorgen. Wenn es die Lage zulässt, beschwören sie noch Monster, die in den Kampf eingreifen. Oder feuern einen kräftigen Offensivzauber ab.

TIPP 99: Sobald Gom das erste Mal besiegt worden ist, erscheint er als Höllendämon erneut. Aber auch gegen den erstarkten Obermütz geht die Taktik aus Umzingelung, Beschwörungen und Heilzaubern auf. Schließlich geht auch er zu Boden und hinterlässt wunderbare Schätze. Sie haben das Königreich Ehb vor dem Untergang bewahrt. Herzlichen Glückwunsch! **MS**



Tipp 97: Die Drachenbrut bewacht die Plattform zu Goms Kammer.



Tipp 99: Der Zwergenmagier beschwört einen Picker, der Gom angreift.