

Hilfe zum eiskalten Addon

SPELLFORCE **BREATH OF WINTER**

Der Winterdrache Aryn bedroht die Welt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie im Echtzeit-Strategiespiel-Addon von Jowood selbst solche Riesenmonster besiegen und erneut zum Helden von Fiara werden.

Das Spellforce-Addon Breath of Winter ist extrem umfangreich: Knackige Rollenspielmissionen sowie extraharte Echtzeitschlachten fordern selbst erfahrene Helden und werden Sie rund 40 Stunden lang beschäftigen. Wir liefern Ihnen alle zwölf Karten der Kampagne sowie Tipps zu allen Haupt- und den wichtigsten Nebenmissionen.

MIRRAW THUR

1. Zu den Flüchtlingen

Am Portal werden Sie von Lena und Grim in Empfang genommen. Nachdem Sie Ihren Helden ausgerüstet haben, folgen Sie den beiden ins Lager der Flüchtlinge (1) und bekämpfen die ersten Gegner.

2. Wo geht's zu den Sturmfelsen?

Nach Gesprächen mit Aedar und Willit ist das erste Ziel klar: Der Magier

Dunhan, der in den Sturmfelsen lebt. Kämpfen Sie sich auf dem Weg dorthin durch das Goblin-Lager (2), und benutzen Sie im Anschluss das Portal in die Sturmfelsen (3).

STURMFELSEN

3. Janina finden

Die südlichen Sturmfelsen sind von Kriegern der Kithar besetzt. Gehen Sie den starken Katzenwesen zunächst aus dem Weg. Bei (1) findet Ihr Avatar die schöne Janina, die noch eine Rechnung mit Dunhan offen hat.

4. Im Dorf der Skerg

Erst in Gesellschaft von Janina ist der Zutritt zum Dorf der Skerg (2) möglich. Nach einem Gespräch mit Hulu binden Sie das Ork-Monument (3). Dort erschaffene Arbeiter besetzen die leer stehen-

den Gebäude im Dorf. Bauen Sie eine Streitmacht auf, mit der Sie die umliegenden Kithar-Stützpunkte überfallen.

5. Setrius Plan

Das Lager von Setrius (4) ist Ihr nächstes Ziel. Der schlägt die Vergiftung von Dunhans Wasservorräten vor, um dessen Kithar-Wachen zu schwächen. Ihre Heldengruppe gelangt über den Bergweg westlich von Setrius Lager zur Quelle (5) und erledigt diesen Auftrag.

6. Überfall auf das Fort

Nach der Öffnung des Tores (6) bekommen Sie das Kommando über die Waldläufer, mit denen Sie das Lager von Dunhan angreifen. Sobald das Fort gefallen ist, nimmt Ihr Avatar die Schlüssel des besiegten Generals an sich.

7. Das Ende für Dunhan

Dunhan wartet bei (7), wo sich Janina um ihn kümmert. Mit Dunhans Runenstein im Gepäck reisen die Abenteurer per Seelenstein zurück ins Flüchtlingslager von Mirraw Thur.

STURMFELSEN
NEBENMISSIONEN

8. Die drei Zauberer

In Dunhans Fort sind drei Zauberer festgekettet, die Sie mit dem Schlüssel des besiegten Generals befreien. Alle drei Magier würden sich gerne bei ihrem jeweiligen Haus mit Ihnen unterhalten. Jeder spendiert ein Fragment des Schlüssels für die Truhe (8), die einen Fetisch enthält. Wem Sie den Gegenstand dann anvertrauen, ist egal. Beim anschließenden Gefecht gegen die beiden anderen Zauberer ist lediglich wichtig, dass der Avatar die Magier direkt und nicht ihre herbeigerufenen Kreaturen attackiert.

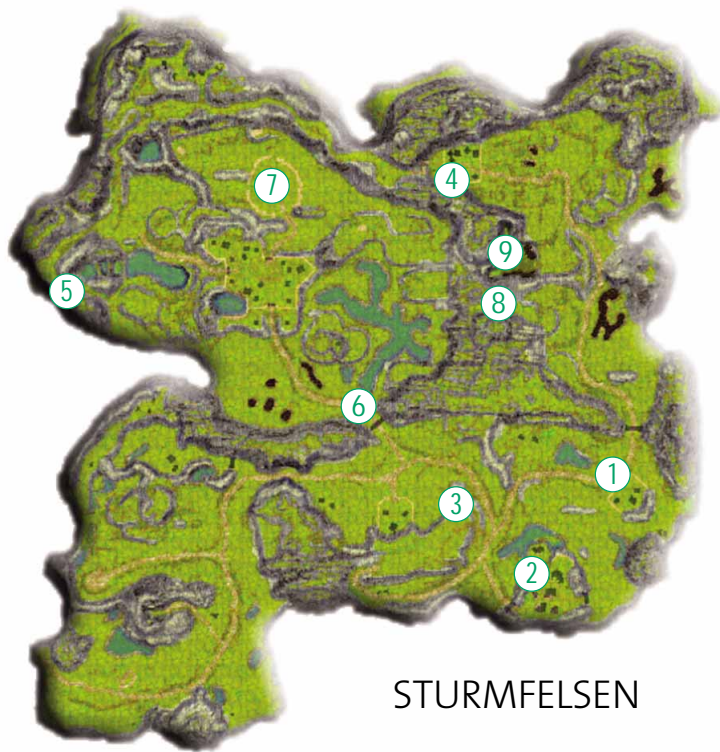
ECHOSÜMPFE

9. Elfen umgehen

Brechen Sie in Mirraw Thur nach den Geschäften im Lager zum Portal (Mirraw



MIRRAW THUR



STURMFELSEN

Thur, 4) auf. Dabei gehen Sie den gefährliche Eiselfen aus dem Weg, indem Sie sich möglichst weit westlich von der Stadt (Mirraw Thur, 5) halten.

10. Hortar befreien

Nach der Reise durch das Portal werden die Abenteurer von Reowys empfangen. Für dessen Befreiung muss Whorim (1) sterben. Überfallen Sie zunächst das Lager der Oger (2), wo Sie mit dem Gefangenen Hortar sprechen.

11. Wie gelange ich zu den Waldschraten?

Hortar verlangt den Tod der Waldschrate im Norden, doch den Weg dorthin versperrt ein Goblin-Stützpunkt (3). Beim Dunkel elfen-Monument (4) errichten Sie eine Festung, von der aus Sie die Goblins attackieren. Von der besiegten Lagerkommandantin Svera bekommen Sie einen Schlüssel und eine Flöte. Der Schlüssel passt ins Tor zum Sumpf (5). Bei (6) können Sie gegen ein Goldstück einen Zauber kaufen. Erledigen Sie alle Waldschrate, danach ist Hortar hilfsbereiter.

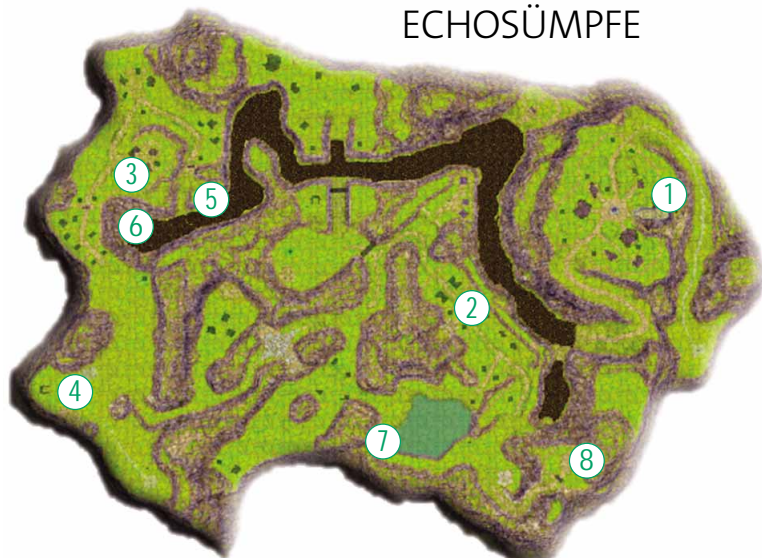
12. Der Weg zu Whorim

Hortar lässt seine Gargantua-Giftkriecher frei, die kurzen Prozess mit Whorims Truppen machen. Halten Sie sich aus dem Gefecht heraus! Der Weg zu Whorim ist frei – überfallen Sie sein Lager mit Ihren Dunkel elfen. Als Belohnung für Ihren Erfolg gibt es Reowys Rune. Reisen Sie zurück nach Mirraw Thur.

ECHOSÜMPFE NEBENMISSIONEN

13. Der Maskierte

Bei (7) treffen Sie auf eine Person, die bis kurz vor Spielende immer wieder auftaucht: der Maskierte. Er erweckt sämtliche in Runen gefangene Krieger, die Sie fortan an als Helden für Ihre Abenteurergruppe beschwören dürfen. Außerdem kann er Metallkrieger, deren Einzelteile über alle Inseln verstreut sind, in Heldenrunen binden.



14. Gitzo und der eiserne Soldat

Den Anfang macht der kleine Goblinkrieger Gitzo, den Sie bei (8) treffen. Locken Sie ihn mit einem Fernzauber hervor. Beim Angriff auf das Lager töten Sie zuerst die Quacksalber, da sie die übrigen Gegner heilen. Sprechen Sie nach dem Kampf mit Lucius und erneut mit dem Maskierten. Er erweckt Gitzo in seiner Rune, und das kleine Monster ist nun ein neues Mitglied Ihrer Heldengruppe. Den ersten Metallkrieger finden Sie im Gehege der Gargantua-Giftkriecher. Bringen Sie auch ihn zum Maskierten.

MIRRAW THUR

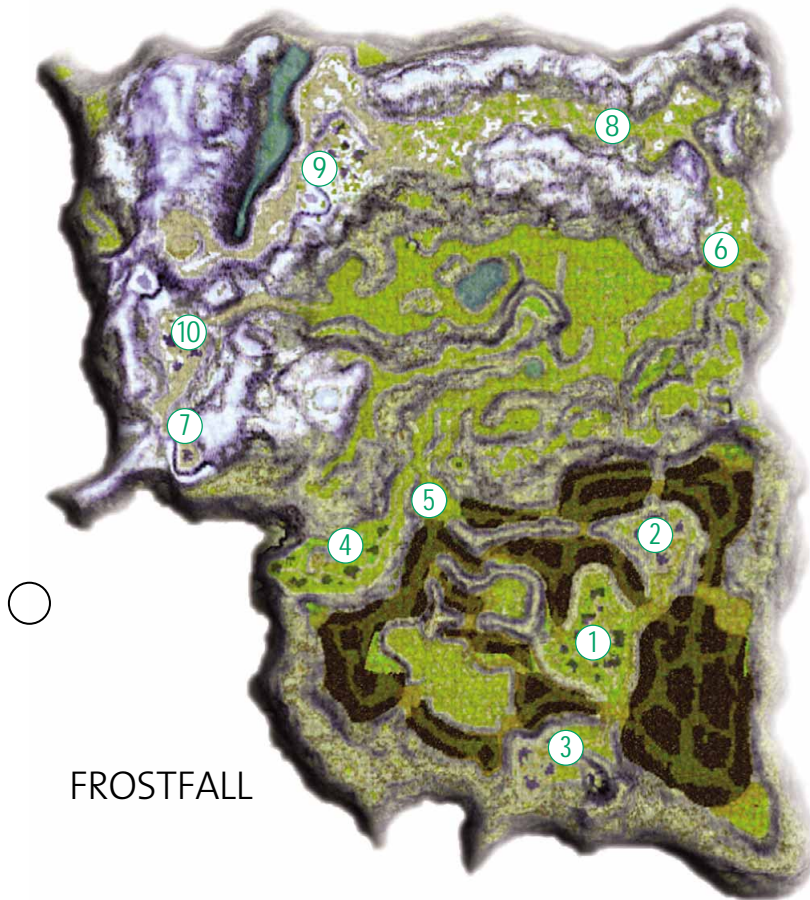
15. Angriff auf die Elfen

Im Lager der Flüchtlinge (6) ruft Grim zum Schlag gegen die Elfen auf. Beim Angriff auf Mirraw Thur locken Sie Teile der Elfentruppen mit einem Distanzzauber zu Ihren wartenden Kriegern. Ihr Ziel ist das elfische Bauwerk im Westen der Stadt. Nachdem Grim sich den Schlüssel zum Gefängnis (7) besorgt hat, machen Ihre Truppen den Weg dorthin frei. Gemeinsam mit den Elfen flüchtet Ihr Avatar durch das Portal nach Frostfall (8). Vermeiden Sie Kämpfe.

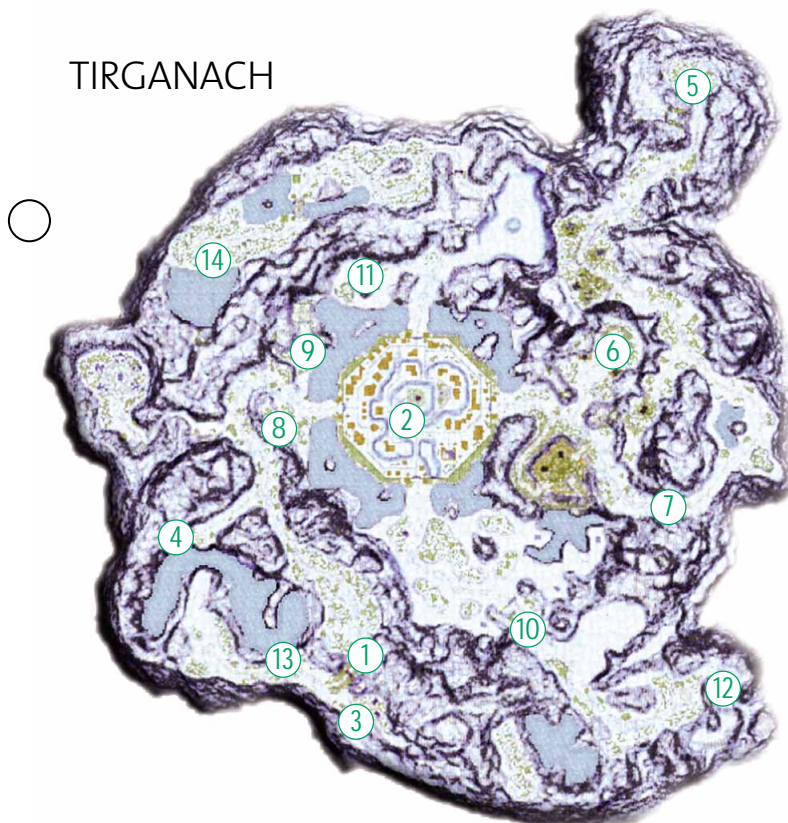
MIRRAW THUR NEBENMISSIONEN

16. Jagd auf den Wumpus

Im Ork-Lager (9) erzählt Kongar von einem Untier namens Wumpus, das seinen Bruder getötet hat. Sie finden die riesige Echse in den Sturmfelsen (Sturmfelsen, 9). Da sie langsam aber sehr nahkampfstark ist, lässt sie sich am besten



FROSTFALL



TIRGANACH

mit Fernzaubern besiegen. Die Zunge von Wumpus reicht Kongar als Beweis dafür, dass sein Bruder gerächt wurde.

FROSTFALL

17. Sumpf aufräumen

Die Flüchtlinge tauchen erst mit der Besetzung des nahen Ork-Lagers (1) auf. Räumen Sie daher zuvor den Sumpf von jeglichem Getier, was Ihnen eine spätere Eskorte der Überlebenden erspart.

18. Der Ork-Stützpunkt

Sobald die Flüchtlinge angekommen sind, müssen Sie 1.000 Einheiten Nahrung für den weiteren Marsch produzieren. Errichten Sie daher weitere Jagdhäuser und Nahrungslager; eine schlagkräftige Armee ist ebenfalls wichtig. Vertreiben Sie mit Ihren Soldaten die Urok bei (2) und (3), bevor die Imperialen einfallen. Deren erster Angriff ist für eine große Ork-Truppe kein Problem; gegen die zweite Welle haben Sie jedoch keine Chance. Ziehen Sie sich deshalb nach der ersten Attacke in die Elfenfestung (4) zurück.

19. Durch das verschlossene Tor

Am Eingang der Festung (5) hält eine möglichst große Armee frisch beschworener Elfenkrieger die imperialen Einheiten auf, bis die Flüchtlinge weiterziehen. Am Tor (6) erklärt Lena, dass der Schlüssel einer Schlüsselbewahrerin benötigt wird. Sprechen Sie diese bei (7) an, im Anschluss eskortieren Sie die Hüterin zum Tor.

20. Flucht aus Frostfall

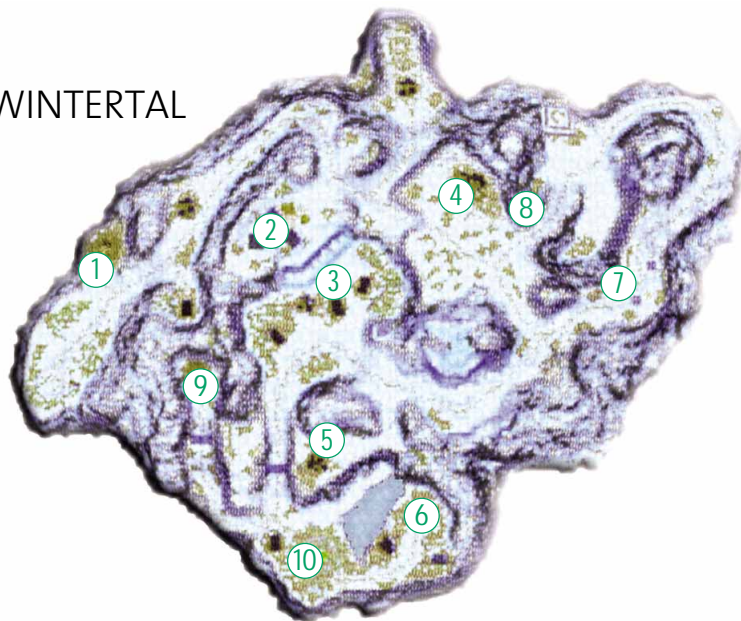
Beim Durchgang (8) bleibt die Eskorte zur Verteidigung zurück, den Weg zum Portal sichern Krieger aus dem Dorf (9). Folgen Sie Lena auf die Anhöhe nördlich des Dorfs, und sprechen Sie erneut mit der Dame. Die Flüchtlinge ziehen nun endlich durch das rettende Portal (10). Für unsere Helden steht noch der Kampf gegen Dracon Arach aus, gegen den Sie die verbliebene Eskorte einsetzen. Ihr Avatar folgt den Flüchtlingen anschließend nach Tirganach.

TIRGANACH

21. Elementare beseitigen

Das Tor (1) nach Tirganach (2) ist verschlossen. Ihr Avatar überredet die Wolflinge (3) mit Gewalt, den Schlüssel heraus zu rücken. Feuerzauber sind gegen die nahkampfstarken Monster besonders effektiv. Der weitere Weg zur Stadt wird von lästigen Eis-Elementaren bewacht. Deren unangenehmen Treiben bereiten Sie ein Ende, indem Sie den Elementarpunkt (4) zerstören.

WINTERTAL



22. Der Weg nach Wintertal

Elune verrät in der Stadt (2), dass Sie den Zauberspruch Feuerbann benötigen. Ihr Weg führt zum Portal nach Wintertal (5). Als Eskorte können Sie bei (6) Ihre Runenhelden beschwören. Legen Sie sich besser nicht mit der Urokbande (7) an; sie sind selbst für geübte Helden kaum zu besiegen. Besser schleicht Ihre Truppe nachts zum Portal.

NEBENMISSIONEN TIRGANACH

23. Neues vom Maskierten

Der Maskierte ist Ihnen gefolgt. Sie finden in ab jetzt bei (8). Diesmal erweckt er die schlafende Rune der elfischen Waldläuferin Kyra für Sie. Kyra befindet sich in Wintertal (Wintertal, 9). Den Schlüssel für das Tor gibt es in Tirganach von den Untoten-Anführern (10).

24. Fragmente des Klingenwebers

Einen zweiten Metallkrieger kann Ihnen der Maskierte ebenfalls zusammenschrauben: den Klingenweber. Diese Kampfmaschine besteht aus drei Fragmenten, von denen Sie das erste bei (9) finden. Das zweite Fragment befindet sich in Wintertal (Wintertal, 8), den letzten Teil gibt's in der Nähe von Gorg in Fastholme (Fastholme, 7).

WINTERTAL

25. Kampfvorbereitungen

Die Runenhelden stoßen bei (1) zum Abenteuer. Sprechen Sie mit Erlin im Lager der Zwerge und Elfen (2). Hauptaufgabe auf dieser Insel ist die Zerstö-

rung des Geister-Lagers (3). Bei (4) finden Sie ein Zwergen-Monument für Ihren Stützpunkt. Zerstören Sie möglichst früh die Krypta (5), von dort geht ein großer Teil der Angriffe aus.

26. Angriff auf die Untoten

Da die Untoten eine mächtige Streitmacht versammelt haben, macht einen Angriffsstrategie mit zwei Verbänden Sinn. Während ein Trupp Kämpfer die Geisterarmee beschäftigt, nutzt eine Gruppe Zerstörer das Ablenkungsmanöver, um die Gebäude zu vernichten. So versiegt der Einheitennachschub Ihrer Feinde. Denken Sie daran, Verluste möglichst schnell mit nachproduzierten Soldaten auszugleichen. Der Weg zum Portal (6) nach Fastholme ist nun bis auf einige wenige Skelette frei geräumt.

WINTERTAL NEBENMISSIONEN

27. Das rettende Elixir

Im Lager der Zwerge und Elfen bittet Devus um ein Elixir, das einen Verwundeten heilen kann. Das Heilmittel finden Sie bei (7). Bringen Sie es Devus, und helfen Sie ihm bei seiner äußerst schwierigen Entscheidung. Von der Elfe gibt's zur Rettung eine Brosche, während der Zwerg eine Axt spendiert.

FASTHOLME

28. Skelette abwehren

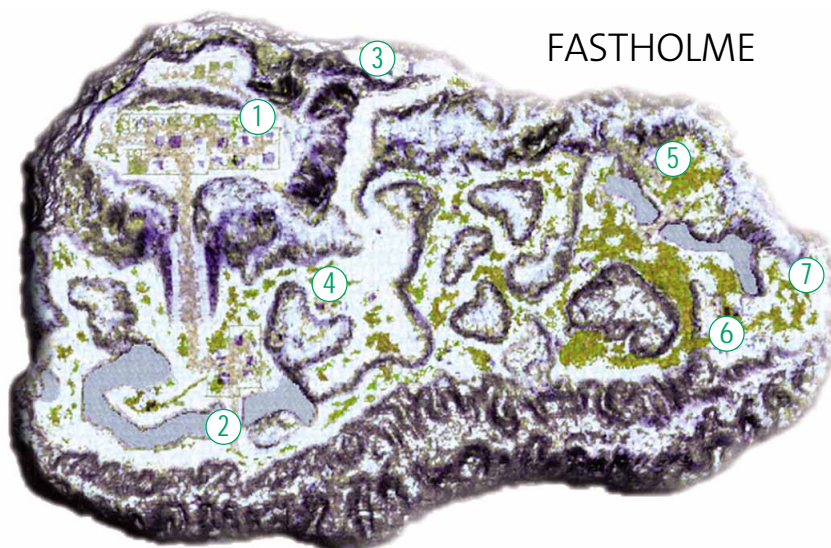
Sprechen Sie mit König Ragnar (1). Der will erst weiterhelfen, wenn Fastholme außer Gefahr ist. Stellen Sie die von Süden aus angreifenden Skelette bei (2). Wichtig für dieses Gefecht ist ein schneller Nachschub an Verteidigern.

29. Explosive Rettung

Sind die ersten Angriffe abgewehrt, offenbart ein weiteres Gespräch mit Ragnar die Lösung: Sprengmeister Uram soll die Stadt mit Dynamit sichern. Zu Uram (3) geht's vorbei an den Gruften (4). Eskortieren Sie ihn zum Sprengplatz.

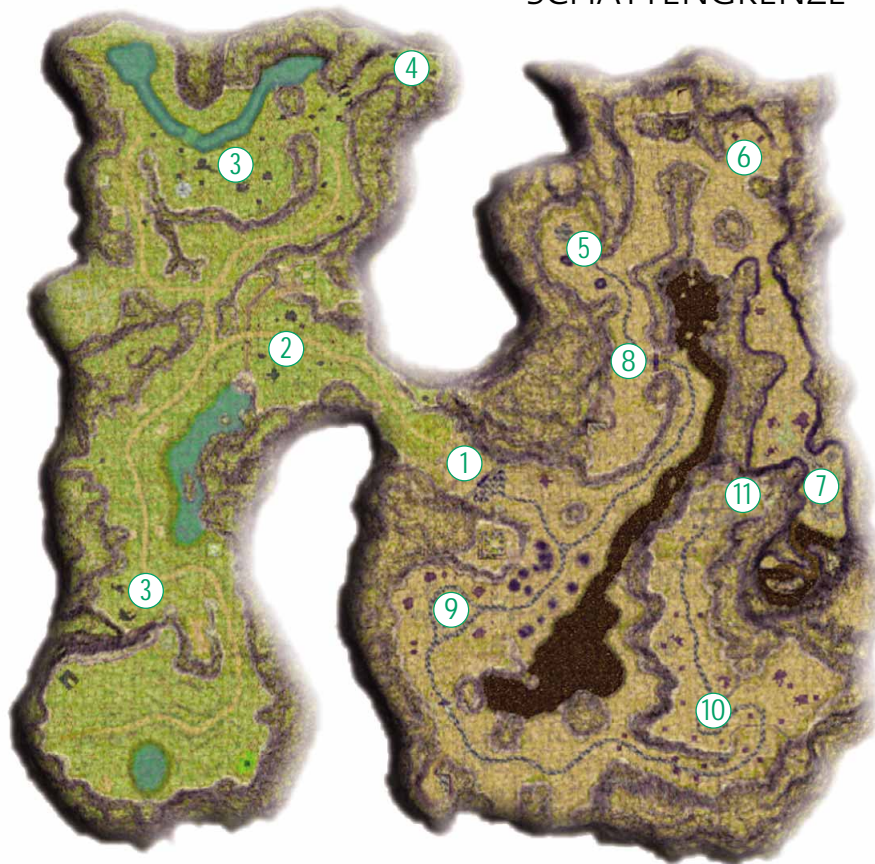
30. Rettung für Windjulf

Ihre Leute zerlegen das Lager (4) und folgen Ihnen anschließend zum Zwergen-Monument (5), wo neue Truppen für den Kampf gegen Gorg entstehen. Deren erstes Ziel ist der Untoten-Stützpunkt (6) und die dort stationierte Streitmacht. Für den anschließenden Kampf gegen Gorg (7) sollten Sie sich mit möglichst vielen Kampfgefährten umgeben. Befreien Sie nun den Zwergenschmied



FASTHOLME

SCHATTENGRENZE



Windjulf. Mit ihm geht's zurück zu Ragnar. Windjulf überreicht Ihnen den Feuerbann-Zauberspruch, mit dem Sie Elune in Tirganach aufsuchen.

TIRGANACH

31. Das Portal zur Schattengrenze

Im Gespräch mit Elune erfährt der Held, dass er für das Tor (10) zum Schattengrenze-Portal den Spinnenschlüssel von den Geistern der Norcaine (11) benötigt. Wenn die Geister bezwungen sind, ist der Weg zum Portal (12) frei.

NEBENMISSIONEN
TIRGANACH

32. Mord an der Priesterin

Aedale, die oberste Priesterin, ist anscheinend bei einem Sturz zu Tode gekommen. Aileen bittet darum, diesen Kriminalfall näher zu untersuchen. Ihr Avatar verhört zunächst die Priesterin Lithere sowie die Novizin Baetha, die beide in der Stadt sind. Anschließend untersucht er die Leiche (6) und spricht mit Fennair. Nach einem weiteren Verhör ist die Sache klar: Fennair hat Aedale aus Liebe zu Baetha getötet.

33. Der Knochenschnitzer

Eine Kriegerin in Tirganach erzählt dem Runenhelden von einem Ork namens Ashgork (13), der Hilfe sucht. Als Dank bietet er die Anleitung zum Bau mächtiger Knochenartefakte. Reisen Sie nach Mirraw Thur, und besiegen Sie den Anführer der Dunkelelfen nahe des elfischen Gebäudes im Westen der Stadt, um Ashgorks Auftrag zu erfüllen.

34. Wo finde ich die Knochen?

Nun sollen Sie Knochen für die Ausbildung zum Knochenschnitzer besorgen. Den ersten finden Sie bei Narzosh in den Echosümpfen (Echosümpfe, 1). Wo zuvor Whorim sein Unwesen trieb, verteidigt sich Narzosh nun gegen ein Rudel Waldwesen. Unterstützen Sie ihn; als Dank erhalten Sie seinen Knochen. Den zweiten Knochen bewahrt ein Wächter in Mirraw Thur auf (Mirraw Thur, 10). Nachdem Sie auch diesen besiegt haben, fehlen nur noch Ashgorks eigene Gebeine. Der Ork flüchtet nach (Tirganach, 8), wo er sich mit untoten Schergen umgibt. Nachdem Sie die bezwungen haben, besitzen Sie einen vollständigen Knochensatz. Zum Fertigen der mächtigen Knochengegenstände benötigen

Sie pro Gegenstand ein Schnitzmesser, das Sie bei den Ork-Händlern erwerben. Das Ritual muss am Knochenaltar (Tirganach, 10) durchgeführt werden.

SCHATTENGRENZE

35. Vor der Grenze

Zunächst ist die Schattengrenze (1) dicht. Bis sich das ändert, erbauen Sie beim Monument der Menschen (2) Ihren Stützpunkt. Die dort erschaffenen Krieger zerstören die Lager der Urok (3) und der Imperialen (3). Derweil reisen Sie per Portal (4) hinter die Grenze (5).

36. Hilfe von Zwergen

Am Helden-Monument (6) sammeln Sie Ihre Gefährten, danach geht's zum Zwergen-Dorf (7). Die Zwerge können das Tor (8) knacken, und auch der Angriff auf die Grenzbarriere ist für sie kein Problem. Nun ist der Weg für die Truppen des Lichts frei. Nutzen Sie diese Verbündeten zum Angriff auf die Imperialen (9). Wenn deren Basis gefallen ist, kommt das Lager der Urok (10) an die Reihe. Danach reisen Sie zum Portal in die Feuerstadt Shal'Dun (11).

SHAL'DUN

37. Drei Städte, drei Schlüssel

Craig erklärt, dass für den Vormarsch auf den brennenden Fels drei Schlüssel nötig sind. Jeweils einer befindet sich in den drei Städten Shal'Duns. Tödliche Türme schützen die Sonnen- (1) und die Mondstadt (2), an denen Sie zunächst nicht vorbei kommen. Den Schlüssel der Mondstadt kann der Abenteurer allerdings ohne einen Kampf von deren Botschafter (3) erhalten. Die Sternstadt (4) wird von gewöhnlichen Hexertürmen geschützt und ist daher das erste Angriffsziel für Ihre Armee.

38. Wie gelange ich in die Sonnenstadt?

Nachdem Ihr Avatar dem Herrn der Stadt den Sternenschlüssel entrissen hat, fehlt nur noch der Sonnenschlüssel. Befragen Sie dazu den Priester der Sternstadt. Im Austausch gegen sein Leben rückt er einen magischen Gegenstand heraus, mit dem Sie den Hintereingang (5) zur Sonnenstadt öffnen. Auch hier erhalten Sie den Schlüssel vom Herrn der Stadt (6). Mit diesen drei Schlüsseln öffnet Ihr Avatar das Tor (7) zum Portal, das Sie zum brennenden Fels und zum Kampf mit Grin teleportiert.

39. Auf dem brennenden Fels

Jetzt folgt die Abrechnung mit dem Verräter Grim (8). Am Helden-Monument (9)

holen Sie Verstärkung. Craig erklärt nach Grins Niederlage, dass Sie den mächtigen Fial Darg nur mit einem Schattenschwert besiegen können. Benutzen Sie das Portal in die Glutfänge (10).

NEBENMISSIONEN SHAL'DUN

40. Letzter Auftritt des Maskierten

Das Ende der Geschichte lässt sich der Maskierte natürlich nicht entgehen. Diesmal erweckt er die schlafende Rune eines mächtigen Fürsten der Dunkel-elfen: Shar Arduin. Sie finden ihn bei (11).

41. Der mächtige Prinzep

Mit dem Prinzep baut der Maskierte aus vier Fragmenten den mächtigsten Metallkrieger des Spiels zusammen. Das erste Teil befindet sich bei (12), während Sie das zweite Stück nahe der Schattengrenze bekommen (Schattengrenze, 9). Ein drittes Fragment gibt's in den Glutfängen (Glutfänge, 7). Auch das letzte Metallstück finden Sie dort: hinter dem Thron des Feuer-Engels (Glutfänge, 1).

GLUTFÄNGE

42. Der Schattenring

Das Schwert (1) wird von einem Feuer-Engel bewacht. Der will es aber erst rausrücken, wenn die Schatten wieder im Schwert gefangen sind. Zunächst ruft der Abenteurer die Runenhelden (2) zu sich, dann sucht die Truppe den Einsiedler (3) auf. Eskortieren Sie ihn zu seinem Lager (4), um den mächtigen Schattenring zu bekommen.

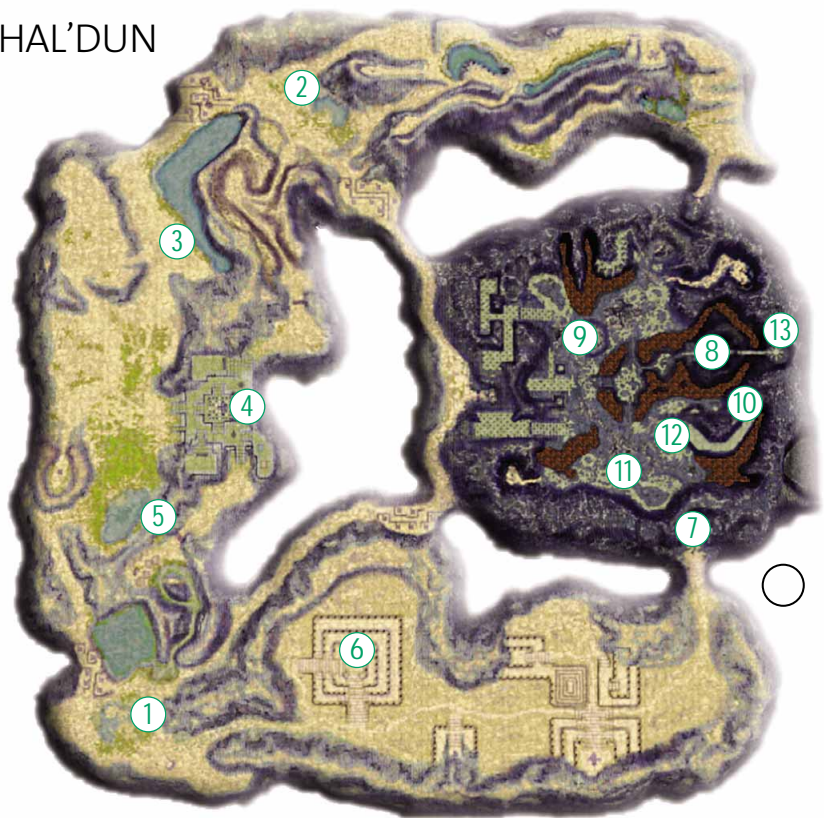
43. Wie werden die Schatten gebannt?

Rufen Sie am Altar der Flammen (5) einen Feuer-Elementar herbei. Mit diesem Wesen müssen Sie in den vier Ruinen (6) Bannfeuer entzünden. Da diese Flammen Schutz vor den angreifenden Schattenwesen benötigen, stellen Sie an allen vier Punkten einige Türme und Wachen auf. Sobald alle vier Bannfeuer zur gleichen Zeit leuchten, sind die Schatten gebannt.

44. Kampf gegen den Feuer-Engel

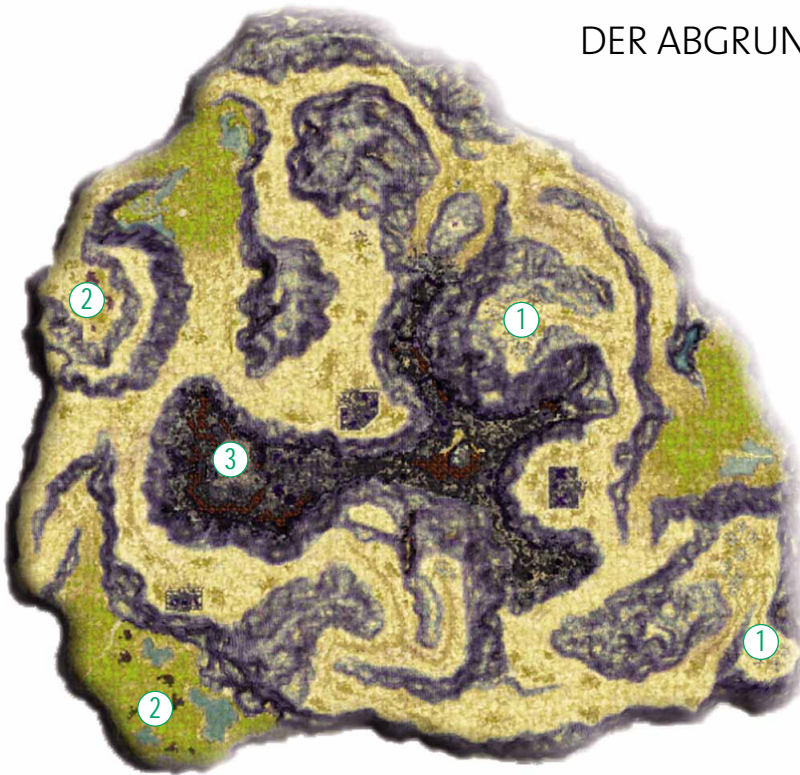
Bauen Sie eine starke Truppe auf, bevor Sie das Schwert abholen: Der Feuer-Engel durchschaut Ihre Täuschung und liefert Ihnen ein heftiges Gefecht. Nachdem Ihre Armee ihn besiegt hat, kehren Sie mit dem Schwert zum brennenden Fels auf der Karte Shal'Dun zurück. Sprechen Sie erneut mit Ihrem Verbündeten Craig, er gibt Ihnen den Schlüssel zum nahen Tor. Das Portal (Shar-Dun, 13) bringt den Avatar direkt in den Abgrund.

SHAL'DUN



GLUTFÄNGE

DER ABGRUND



DER ABGRUND

45. Die Schergen des Fial Darg

Im Abgrund erwartet Sie der Kampf mit dem mächtigen Fial Darg. Doch zuvor müssen Sie seine Untergebenen erledigen. Kämpfen Sie als erstes gegen die beiden Feuer-Elementare Koliprag und Flammagor (1), bevor Sie sich mit den Wölfen Ahrr und Gorr (2) anlegen.

46. Showdown im Vulkankrater

Der Weg zum Fial Darg (3) ist nun offen, führt aber durch eine mit Gegnern prall gefüllte Schlucht. Bauen Sie bei beiden Monumenten Stützpunkte und Armeen auf, mit denen Sie das Heer von Fial Darg dezimieren. Wenn der Weg schließlich frei ist, stellen Sie sich mit der einer möglichst großen Armee dem Endkampf. Nach der Vernichtung von Fial Darg reisen Sie zurück nach Tirganach.

GLETSCHERBRUCH

47. Nach Gletscherbruch

Ein Gespräch mit der Eiselfen-Königin Cenwen im Garten von Tirganach erläutert Ihre letzte Mission von Breath of Winter: Der Drache Aryn muss geschwächt werden, so dass Cenwen ihn wieder in den Schlaf singen kann. Schlagen Sie sich gemeinsam mit Ihren Runenhelden zum Portal (Tirganach, 14) nach Gletscherbruch durch.

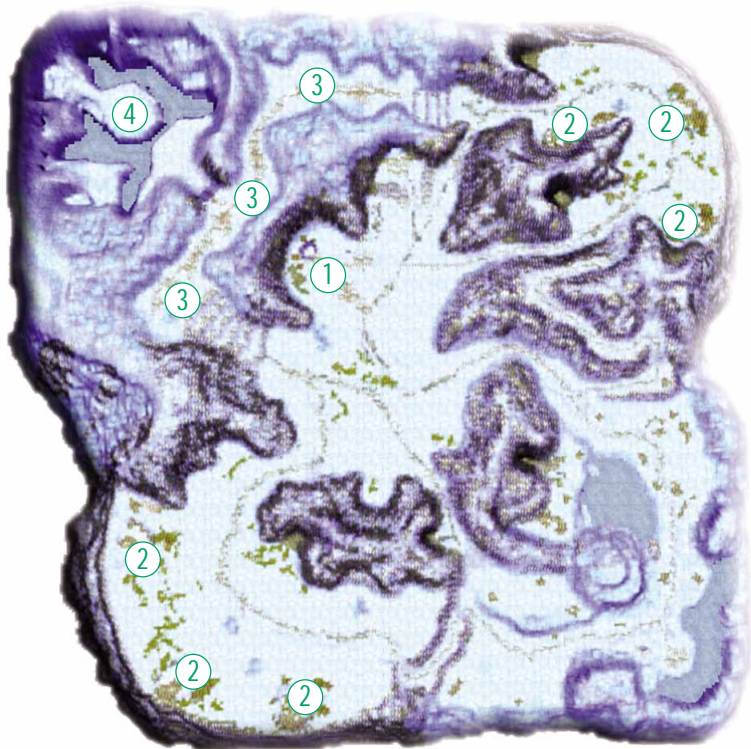
48. Drachensteine

In Gletscherbruch verrät der Zwerg Murim (1), dass Sie zunächst die Drachensteine zerstören müssen. Die dazu benö-

tigten Feuersteine gewinnen seine Arbeiter in den Minen. Die Heldentruppe tötet reihum solange die vereinzelt umher fliegenden Drachlinge, bis einer der Arbeiter einen Feuerstein abliefern. Bei den Drachensteinen benutzt der Avatar den Feuerstein, während Ihre Runenhelden die nun angreifenden Drachlinge beschäftigen. Beginnen Sie mit den kleinen Drachensteinen (2), danach folgen die von Torwächterdrachen bewachten großen Drachensteine (3). Vor dem Fall des letzten Drachensteins sollten Sie Ihre Armee auf Maximalstärke bringen, da anschließend ein riesiges Rudel Schneetiere über Ihre Siedlung herfällt.

49. Aryn

Nach Abwehr der Schneetiere erwartet Sie Ihr letzter und härtester Kampf: der Drache Aryn (4). Er ist ausschließlich durch Fernwaffen verwundbar und lässt im Zwölf-Sekunden-Takt tödliche Eisregen auf das Plateau niedergehen. Vor dem Tor zum Drachen bekämpfen Zwerge-Verteidiger die angreifenden Drachlinge. Drinnen nutzen die Helden ihre zwölf Sekunden für möglichst mächtige Fernangriffe auf Aryn und ziehen sich während des Eisregens zurück zum Heilen. Mit dieser Taktik haben Sie den riesigen Drachen schnell besiegt und die Welt von Spellforce ein zweites Mal gerettet! Herzlichen Glückwunsch! HK



GLETSCHERBRUCH