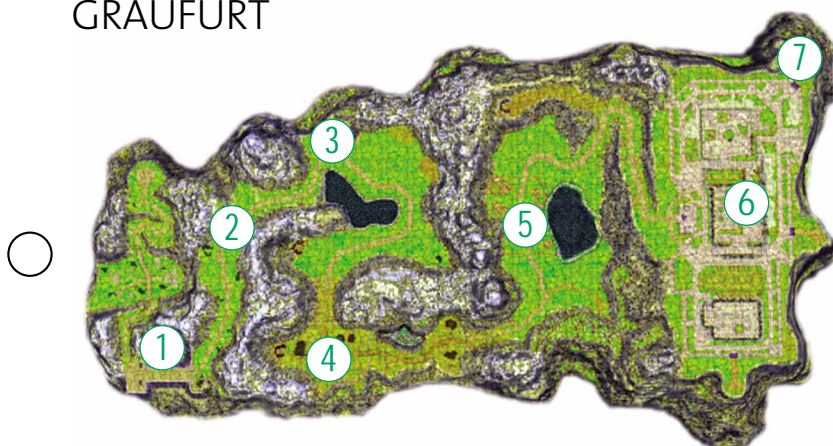


Komplettlösung, Teil 1

SPELLFORCE

In Jowoods Fantasy-Kracher schlüpfen Sie in die Rolle eines legendären Runenkriegers, um den Weltuntergang zu verhindern. Unsere Komplettlösung führt Sie sicher durch alle Teleport-Portale.

GRAUFURT



Neben Ihrer Aufgabe als General der sechs unterschiedlichen Rassen müssen Sie im Echtzeit-Strategiespiel Spellforce auch noch als Held diverse Sonderaufgaben abarbeiten. Damit Sie in der Gegner- und Quest-Flut nicht verloren gehen, haben wir das Epos für Sie nach Haupt- und Nebenhandlung getrennt. Außerdem liefern die GameStar-Späher frisches Kartenmaterial. Den zweiten Teil der Komplettlösung gibt's beim nächsten Mal.

1. GRAUFURT

1. Dem Hinterhalt entkommen

Marschieren Sie nach Südwesten und sprechen Sie an der Brücke (1) mit dem Wulfgar-Veteranen. Hinter dem Bauwerk gerät der Avatar in einen Hinterhalt (2). Nach dem siegreichen Kampf gegen den Verräter sammelt er die magisch versiegelte Schatulle ein.

2. Truppen ausheben

Randolf führt den Helden zu einem Monument (3) der Menschen. Hier errichtet der Recke sein Hauptquartier. Ein Schützenturm sichert den Pfad nach Süden, während die Basis beharrlich Späher und Rekruten anwirbt.

3. Nach Graufurt

Eine kleine Streitmacht stürmt jetzt die Vorposten (4) der Goblins und Orks im Süd-

den. Anschließend kommt sie dem Bauern Lemuel und seinem Dorf (5) zu Hilfe. Der Weg nach Graufurt (6) ist nun frei. In der Stadt melden Sie sich bei Sartarius, der Sie zur Verteidigung einteilt. Danach erhält der Avatar einen neuen Auftrag und reist durchs Portal nach Liannon (7).

MINI-QUESTS GRAUFURT

4. Zauberkreis

Der Lehrling Gabar (6) hat die Augengläser seines Meisters Tanard an einen Räuber (8) verloren. Holen Sie diese wieder für Gabar zurück. Außerdem benötigt Gabar einen magischen Federkiel und Beschwörerkreide. Den Federkiel organisiert der Avatar vom Geist des Schreibers in Liannon und die Kreide von einem Orkschamanen (siehe »Leafshade«). Danach soll der Abenteurer die Robe von Gabars Meister zur Schneiderin Tanara bringen. Die braucht aber noch eine Rolle Spinnenseide von den Felsspinnen in den nördlichen Windwallbergen (11). Gabar ist zwar hocherfreut über die geflickte Meisterrobe, doch außer ein paar Erfahrungspunkten bekommen Sie dafür nichts.

5. Feine Stoffe

Ein Spinnenmann (siehe »Meister der Spinnen/Wildland-Pass«) besitzt eine be-

sondere Seide. Zeigen Sie Calina im Dorf das Stöffchen. Die Graufurter Schneiderin Tanara bittet nun darum, dass Sie noch weitere spezielle Seide besorgen. Lichtseide ergattern Sie von den Phantomspinnen in Whisper (12) und Mulandir (4), Dunkelseide in den südlichen Windwallbergen (13). Daraus fertigt Tanara eine mächtige Lichtseidenrobe für Sie.



6. Des Zahnbrechers Zangen

Seno (6) der Zahnbrecher vermisst sein Dentistenbesteck. Das finden die Abenteurer in einer Kiste in Liannon (11). Vorher reiben Sie Warzhaut (12) und seine Goblinskumpane auf. Den kleinen rostigen Schlüssel für die Truhe nehmen Sie Warzhaut natürlich ab. Neben den Zangen findet der Hauptdarsteller auch die »Augengläser eines Zwerges«. Seno schenkt Ihnen dafür einen Nebelquarz.

7. Schwarzeibe

Nach Rohens Tod sprechen Sie mit Zarim im Burghof. Er sucht Schwarzeibenholz. Das treiben Sie in Liannon auf.

8. Fünf Seelensteine

Der Schmied Orthanc braucht fünf besondere Steine, um daraus eine magische Waffe zu fertigen. Zwei finden Sie in den nördlichen Windwallbergen (4 und 9), einen im Grauschattental (8), die letzten beiden in den »Klagenden Steinen« (9 und 11). Aus diesen Brocken erschafft Orthanc dann einen magischen Gegenstand Ihrer Wahl.

9. Amra und Lea

Laut Orthanc weiß niemand, was aus Amra und seiner mächtigen Rüstung ge-

worden ist. Sunder und Shan Muir aus Liannon haben genauere Informationen über Amras Verschwinden. Nach diesen Gesprächen bricht der Hauptdarsteller zur Ruine im Nordosten von Liannon auf, wo er auf Sentos' angeheuerte Schergen trifft. Die erbeutete Schriftrolle geben Sie Sentos in Graufurt. Sentos vereinbart ein Treffen östlich des Dorfes am Wildland-Pass. Achtung: Hier erwartet Sie ein weiterer Hinterhalt!

Anschließend pressen Sie weitere Hinweise aus dem Schurken. Leas Grab (7) finden Sie in Whisper – ihr Geist greift aber an. Den Brief und das Schmuckstück nimmt der Held mit. Shan aus Liannon erkennt das Kleinod ihrer verstorbenen Schwester und schickt Sie zum Fischer Tyrgar nordwestlich des Dorfes. Der wiederum verweist auf den Dunkelfelfen Craig Un'Shallach (3), der in den Frostmarschen wartet. Die Überreste Amras inklusive der wertvollen Rüstung liegen in den Dusterlanden.



10. Echos

Der Schuster Sandor berichtet von drei merkwürdigen Grabsteinen (9). Bei näherer Untersuchung springen Skelettmörder aus den Ruhestätten. Zurück bei Sandor schickt dieser den Avatar zu Goran dem Gelehrten. Zusammen mit dem Schuster marschiert er dann zur Höhle (10). Hier treffen Sie auf einen äußerst harten Geistergegner. Gegen ihn haben Sie erst eine Chance, wenn Ihr Avatar ein paar Stufen aufgestiegen ist und möglichst mächtige Eiszauber beherrscht. Sein Buch und den Saphir nehmen Sie. Das Buch bringt der Avatar den Gelehrten Goran aus Graufurt und Darius aus Liannon. Letzterer tauscht den Wälzer gegen einen Kopfreif ein.



11. Der kranke Einsiedler

Die Heilerin Shan Muir aus Liannon kann als Einzige einen wirksamen Trank für den Einsiedler (11) brauen. Da der Einsiedler ein bekannter Mörder ist, weigert sich die Heilerin aber, den Trank zu mixen. Sie verweist Sie an Illirias in Shiel. Der lebt in der Festung und verlangt als Gegenleistung seinen Geldbeutel zurück. Der Dieb streunt im Südwesten (16) herum. Der Trank ist so wirksam, dass der Einsiedler dem Helden sofort an den Kragen will.

12. Blut

Nachdem der Held vom Phönix erfahren hat, beauftragt ihn die Apothekerin Alandir mit der Suche nach drei seltenen Zutaten. Das Dämonenblut holen Sie sich von Ar'zach (8) aus Mulandir, der auch die »Schütze Shalir«-Rune hat. Fyrmir (16) aus Farloms Heim spendet das Drachenblut und Zalagar (5) aus dem Nachtlüstertal das Spinnenblut. Doch Alandir braucht auch noch ein Gefäß aus Adamantium. Suchen Sie den Schmied Skarvig in den südlichen Windwallbergen auf. Der schickt Sie dann zur Schwertfelsinsel. Dort besorgen Sie das seltene Metall (siehe »Schwertfelsinsel«) für den Schmied, bringen das Gefäß nach Graufurt und erstatten Alandir Bericht. Deren Bruder Tombard im kleinen Dorf in der Kartenmitte nimmt das Gebäu ein und läuft Amok. Nachdem Sie ihn besiegt haben, hinterlässt er aber wenigstens ein sehr gutes Schwert.



2. LIANNON

13. Leutnant Fells Mutprobe

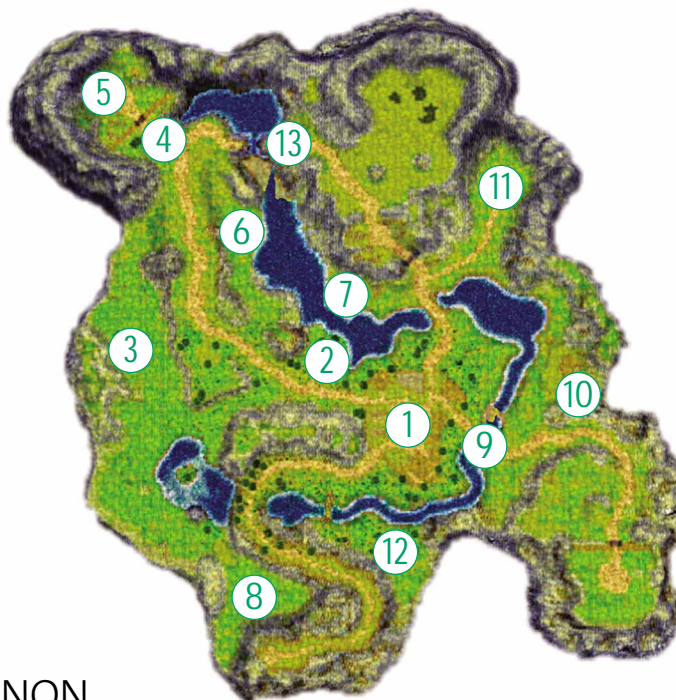
In Leonidar (1) befragt der Abenteurer Darius. Der berichtet, dass Rohen bereits weitergezogen ist. Danach begeben Sie sich zu Leutnant Fell (2). Ihr Auftrag: Sie sollen den mörderischen Goblin Snarf (3) ausschalten. Rufen Sie am nahen Heldenmonument den Krieger Cord zur Unterstützung. Etwaige Verwundungen behandelt die Heilerin Shan Muir (1).

14. Snarfs Dolch

Snarfs Lager liegt im Westen. Wenn Sie alleine nicht mit den Grünhäuten fertig werden, können Sie diese auch in die Nähe der Stadtwachen locken. Bei Snarf findet der Avatar einen Dolch, den er Leutnant Fell als Beweis bringt.

15. Geleitschutz

Fell ist begeistert und entsendet zusammen mit Ihnen einige Männer nach Nordwesten (4). Dort vertreiben Sie Gobbs Schergen und nehmen ihm neben



LIANNON

Konstruktionsplänen auch die »Priesterin Thalia«-Rune ab. Anschließend spricht Ihre Heldengruppe den Soldaten an. Dahinter führt das Portal nach Eloni (5).

MINI-QUESTS LIANNON

16. Kleine Fische

Der Fischer Tyrgar Brannon (6) bittet die Helden, die wildernden Goblins (7) am anderen Ufer auszumerzen. Nach dem Kampf nimmt die Gruppe den Gegnern den Sack mit Fischen ab und bringt ihn zu Tyrgar. Der möchte, dass der Schmied Sunder die Fische bekommt.

17. Der Steckbrief

Im Südwesten hausen einige Banditen (8). Nehmen Sie deren Anführer den Steckbrief und die Zwergenaxt ab. Den Steckbrief bringen Sie zu Leutnant Fell und die Axt zum Schmied Sunder. Beide lassen dafür Belohnungen springen.

18. Aus der Tiefe

Der Wächter Brok Dalingar (9) berichtet von einem Untoten nahe der stillgelegten Mine (10). Besiegen Sie den »Schrecken aus der Tiefe« und überbringen Sie Brok das alte Schwert. Ortah Gelbbarth weiß mehr über den Ring des Schreckens. Er sammelt alle weiteren Stücke, die die Helden unterwegs finden. Nun taucht der Geist des Schreibers bei der Mine auf. Erleichtern Sie ihn um den »Ring des Schreibers«, Uthars

Tagebuch und den »leuchtenden Federkiel«. Darius kann das Tagebuch identifizieren. Außerdem überreicht er dem Helden einen magischen Schild. Den »Ring des Spähers« und den »gebrochenen Schwarzeibenbogen« besitzt der Geist des Spähers. Nun bleibt noch Udwin übrig. Nach dem Gespräch kommt es zum Kampf, bei dem Sie einen Magier gewinnen können.

19. Klingzogs Beinlinge

Klingzog (13) haust hinter dem Nordtor (siehe »Shiel«). Er trägt besondere Bein-schienen, die der Avatar nach Graufurt bringt. Die Näherin Tanara identifiziert das Material der Beinlinge als alte Elfenhandarbeit. Sie schneidert Ihnen daraus eine neue magische Hose.

3. ELONI

20. Lager sichern

Der Hauptdarsteller folgt dem Pfad zum Steinzirkel (1) und spricht dort die Elfe Sidahan an. Sie bittet den Helden, die Elfensiedlung zu befreien. Nehmen Sie das nahe Menschenmonument (2) und den Seelenfels in Besitz. Während die Arbeiter die Siedlung hochziehen und eine Armee entsteht, sichern Türme die westlich gelegene Kreuzung (3).

21. Der Torschlüssel

Nahe der Aria-Quelle (4) im Westen hat Zam der Verräter eine Basis errichtet. Der Avatar greift mit rund 20 Männern an, um den Torschlüssel zu erobern. Mit

der Aria-Quelle erweitern sich jetzt Ihre Produktionsmöglichkeiten. Vergrößern und verbessern Sie die Armee und entriegeln Sie das Tor (3). Gliedern Sie jedoch unbedingt Kleriker in die Armee ein, die beim folgenden Ansturm für die Heilung der Verteidiger sorgen. Nachdem Sie das feindliche Heer zurückgeschlagen haben, rückt die Armee nach Norden vor. Unterwegs stoßen noch einige Elfenkriegerinnen der Heilerin Sindare (5) zu der Truppe dazu.

22. Rettung des Elfendorfes

Das nächste Angriffsziel ist die Basis (6) der »Schwarzen Faust«. Die Vernichtung dieser Gebäude stoppt vorerst den Ansturm der Goblins und bringt Ihnen zusätzlich die »Schütze Caitlyn«-Rune ein. Danach unterhält sich der Hauptdarsteller mit Lycande, die ihm einige Konstruktionspläne und einen weißen Steinschlüssel überlässt.

23. Angreifer vertreiben

Jetzt brennt die Armee Ruffs Lager (7) im Nordosten nieder. Ihm nehmen Sie die »Kämpfer Istvan«-Rune ab. Da die nähere Umgebung nun vorerst sicher ist, nimmt der Avatar das Menschenmonument (8) in der Kartenmitte in Besitz. Die nächsten Ziele sind Mulaks Basis (9) und die »Faust«-Wächter am Portal (10). Durch dieses reist der Abenteurer anschließend in die nächste Region.

MINI-QUESTS ELONI

24. Die letzten Schützen

Sidahan berichtet von drei versprengten Elfengruppen (11) in den Wäldern. Beschützen Sie zuerst die Elfensiedlung vor dem Angriff, bevor Sie die Versprengten informieren. In der Elfenbasis spricht der Abenteurer die jeweiligen Anführerinnen an. Erst danach überreicht Sidahan ihm ein Geschenk.

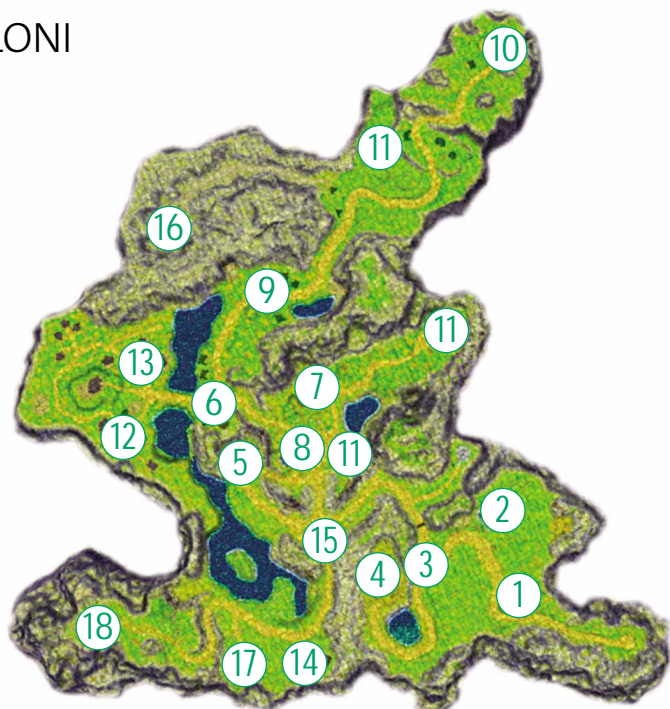
25. Die Wundtinktur

Die gegnerischen Waffen sind laut Swerdis (12) vergiftet. Das Gegengift gibt es nur bei Valdis, die ihm Nordosten von Graufurt lebt. Doch zuerst muss der Held Flann Gondersen finden. Dieser Händler hält sich im Ordenslager am Wildland-Pass versteckt. Überreden Sie ihn mit dem Malachit von Brannigan (siehe »Wildland-Pass«), die Kombination und den Schlüssel herauszurücken.

26. Ashawe/Die Freihändler

Die Elfe (13) möchte, dass sich die Menschenkrieger um die Tiernmenschen (14) im Südwesten kümmern. Auch der Freihändler Jenquai Sonnenlied (15) hat

ELONI



dieses Anliegen. Zum Öffnen des Tores benötigt der Protagonist aber den weißen Steinschlüssel (siehe »Eloni«). Dahinter warten bereits einige Oger und Tiernmenschen. Nach der Zerstörung deren Lagers sammelt die Truppe die Tiernmenschen-Mähnen ein und unterhält sich mit den ehemaligen Gefangenen. Ashawe vergibt Erfahrungspunkte für jede Mähne, und Jenquai rückt einen Ring Ihrer Wahl heraus.

27. Staub der Sterne

Die Händlerin Shadira Sonnenlied aus dem Ogerlager sucht etwas Ariefrost. Das bewacht der Drache Fafnir (16) in seinem Versteck im nördlichen Gebirge. Die Echse reagiert empfindlich auf »Geschoss«- und »Eisschlag«-Zauber. Nach dem Sieg über Fafnir bergen Sie den »Stein des ewigen Feuers« und »Ariefrost«. Shadira will Ihnen das kostbare Material abschwatzen. Feilschen Sie so lange hartnäckig mit Ihr, bis sie zwei magische Ringe anbietet.

28. Der Traumdieb

Isturs (17) Bruder Sharknar (18) versucht sich an einem gefährlichen Nekromanten-Ritual. Der Magier beschwört Goblins und einen Traumdieb zur Verteidigung herbei. Sobald Sharknar in die Knie geht, hinterlässt er einen summenenden Obsidian. Danach zeigt sich Istur dankbar für diese Gefälligkeit.

4. LEAFSHADE

29. Einar's Unterstützung

Am Fuß des südlichen Bergpfades wartet Sergeant Einar (1), der sich mit

seinen Männern dem Avatar anschließt. Anschließend nimmt der Trupp das Helden- und Menschenmonument (2) im Südosten ein. Während die Wirtschaft langsam in Gang kommt, sichern die Fußtruppen den Hohlweg (3).

30. In die Klamm

Beim Banditenanführer Sling (4) im Westen entdecken Sie einen Amethysten. Schließlich ist die Angriffsstreitmacht groß genug, und Sie ziehen gen Norden. Zuerst räuchern die Menschen den Goblin-Vorposten (5) aus. Dort erobern sie einen Rauchquarz.

31. Die Twonk-Sippe

Dann steht Darmor Twonks Basis (6) auf der Liste. Nehmen Sie seinen Kopf und die »Priester Marticus«-Rune an sich. Später treffen Sie auch noch auf Brandel, Elijah, Sergil und Ragnar Twonk, die Sie im Kampf besiegen. Auch deren Schädel und die Artefakte »Sternenfeuer« und »Silbermond« sacken Sie ein.

32. Der Totenbeschwörer

Erlegen Sie den Riesenkäfer (7) im Nordosten. Der hat Kriecherblut und die »Mentalistin Iolan«-Rune gehortet. Im Norden herrscht ein Totenbeschwörer (8) mit seinen Feuerskeletten. Er beschützt einen »Stein ewigen Feuers«.

33. Auf die Hügel

Der Avatar rüstet mit den neuen Konstruktionsplänen seine Streitmacht auf und rückt gegen das Hauptquartier (9) im Osten vor. Durch mehrere Vorstöße, angeführt durch den Greifen-Titan, pulverisiert er die feindliche Verteidi-

gung und bringt seine Bogenschützen zu der Position oberhalb der Schlucht (10), die ihm Einar empfiehlt.

34. Gulkars Schergen

Hinter diesem Verteidigungswall wartet der Troll Umuruk. Sammeln Sie von ihm den Trollschädel und die »Hexe Raitshka«-Rune ein. Sein Adjutant Obak hat den Orkzahn. Der Sergeant überreicht Ihnen zum Dank den »Siegelring der Utraner«. Südlich des Lagers überfallen Sie noch den Orkschamanen Gulkar (11) und nehmen ihm die »Beschwörerkreide« ab. Neben dem Portal (12) nach Shiel findet der Hauptdarsteller eine Elfenrune und die dazugehörigen Konstruktionspläne. Anschließend durchschreitet der Avatar das Portal.

MINI-QUESTS LEAFSHADE

35. Kopfgeld

Die fünf Twonk-Brüder beherrschen diesen Landstrich. Stöbern Sie diese Räuber auf und enthaupten Sie sie (siehe »Leafshade«). Sprechen Sie anschließend mit Sergeant Einar und übergeben Sie ihm die Trophäen. Er entlohnt Sie mit ein paar Silberstücken.

36. Bannwerk

Sinwen Silberblatt (13) möchte eine Bannmaske und einen Zauberring herstellen. Dazu benötigt sie Kriecherblut, Rauchquarz, Trollschädel (siehe »Leafshade«), Sternenfeuer, Silbermond und einen »Edelstein des ewigen Feuers«. Sobald der Held alle Reagenzien gebracht hat, fertigt ihm Sinwen den Nachtglanzring und die Bannmaske.

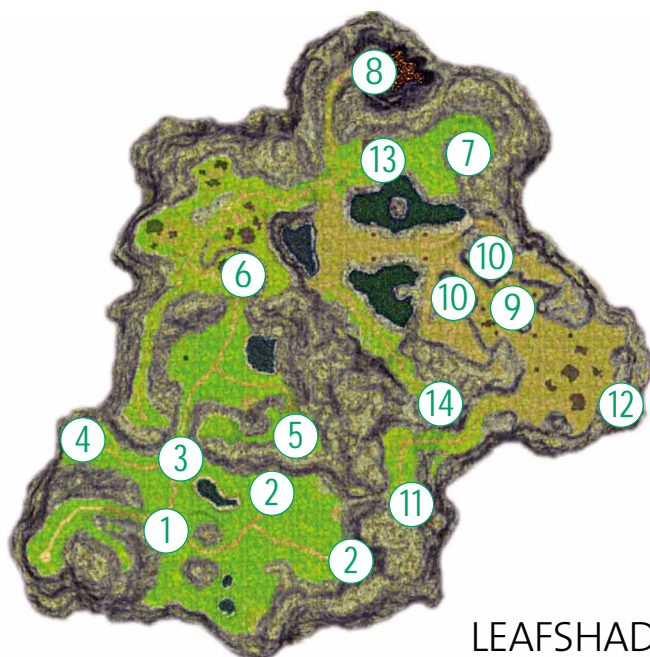
37. Die Geiseln

Laut Sinwen hält die »Schwarze Faust« einige ihrer Gefährtinnen (14) als Geisel. Die Menschen stoßen daher nach Osten vor. Beeilen Sie sich mit der Attacke, da Ronk sonst alle Geiseln hinrichten lässt. Anschließend begleiten die befreiten Elfen den Avatar in die Schlacht.

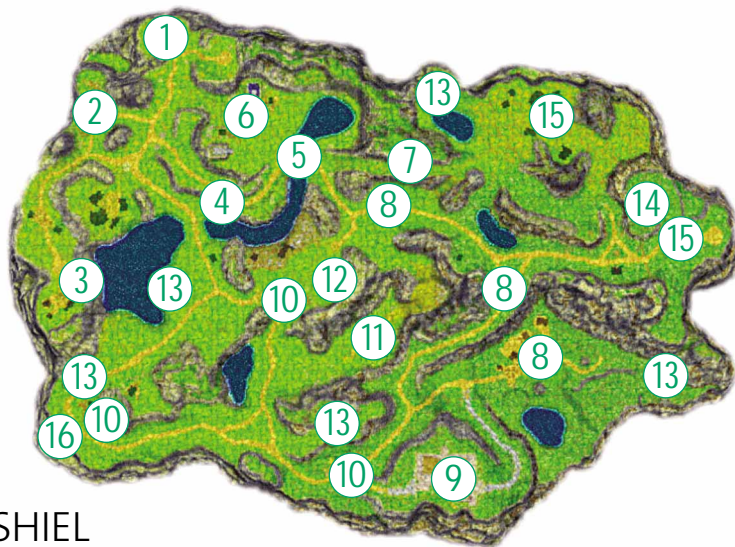
5. SHIEL

38. Der vergiftete Lord

Nahe des nordwestlichen Portals treibt sich Lifty (1) mit seinen Goblins herum. Erleichtern Sie ihn um seinen Amethyst. Der Protagonist folgt Sergeant Einar zum Lager (2) der überlebenden Utran-Soldaten. Hauptmann Bahr schickt Sie dann los, um eine Heilmedizin von Shan Muir aus Liannon zu holen. Nur so können Sie den Kommandanten Tynar retten.



LEAFSHADE



SHIEL

39. Zurück nach Liannon

Jetzt kämpfen Sie sich an den Minotauern vorbei zum Liannon-Portal (3). Auf der anderen Seite stapfen Sie ins Dorf und berichten der Heilerin Shan von den Ereignissen. Shan benötigt ein Bündel Alfaskraut für den Heiltrank. Erwecken Sie Ihre Gefährten am Heldenmonument wieder zum Leben und holen Sie sich anschließend beim Brücknwächter den Schlüssel für das Nordtor.

40. Die Heilung

Dahinter vertrimmt die Gruppe Burgles Bande und durchstöbert die Truhen. Mit dem Kraut im Gepäck kehrt sie zu Shan zurück. Im Flüchtlingslager von Shiel verabreicht der Hauptmann seinem Kommandanten Tynar schließlich das Heilmittel. Der unterstellt danach dem Avatar einige seiner Männer.

41. Unterbrechen der Postenkette

Dieser Trupp schleicht sich auf dem von Tynar vorgegebenen Pfad (4) hinter die feindlichen Linien und schnappt sich den Meldegänger (5). Dann löschen die Krieger den Vorposten (6) aus und nehmen das Monument ein. Die Elfenarbeiter bringen währenddessen Ihre Produktion in Schwung und sichern die Furt mit Türmen. Hinter der Furt folgt ein Heer aus je 15 Nah- und Fernkämpferinnen dem Bergpfad zu Gonthar Thorne (7), den es aus dem Weg räumt.

42. Vorbereitungen

Danach zerschlagen die Elfen einige der kleineren Feindposten (8) und dringen bis zur Festung (9) vor. Nach deren Zurückeroberung reiben Sie noch die übrigen Mini-Posten (10) auf, wobei Sie

die »Kämpfer Malvaren«-Rune (11) finden. Mit dem Monument der Menschen (12) kann der Held nun eine deutlich schlagkräftige Armee auf die Beine stellen. Die Elfen beginnen zeitgleich mit dem Lenya-Abbau (13).

43. Die Dryaden-Beschwörung

In der Nacht schleicht sich der Held zum Hain (14) und opfert 1.000 Lenya-Blätter. Die Dryaden kämpfen nun an Ihrer Seite. Es folgt der Sturm auf Koms Lager (15) im Nordosten. Dazu greifen die Elfen und Menschen von zwei verschiedenen Seiten an. Anschließend reibt die Truppe die feindliche Armee (15) vor dem Portal auf. Der Weg zum Wildland-Pass ist frei.

MINI-QUESTS SHIEL

44. Das purpurne Banner

Der Orkfürher Kom (15) hat eine Goldweberkette in seinem Besitz. Diese zeigt der Hauptdarsteller dem Lordkomman-

danten. Der Verräter Halgard Arvig, der sich im Lager von Brannigan (siehe »Wildland-Pass«) aufhält, besitzt noch das Purpur-Banner – holen Sie es!

6. WILDLAND-PASS

45. Das Ablenkungsmanöver

Ritter Defor (1) schickt den Avatar zum Lager (2) des Ordens. Dort erklärt sich Meister Swanson zu einem Ablenkungsmanöver bereit. Erobern Sie das Elfenmonument (3) während des verbündeten Angriffs und errichten Sie dort Ihre Ausgangsbasis. Die notwendigen Rohstoffe lagern in der näheren Umgebung. Türme (4) sichern die engen Passwege.

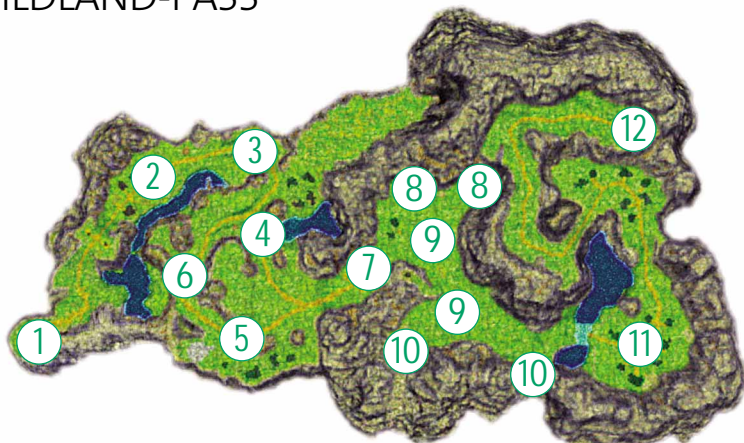
46. Die Offensive

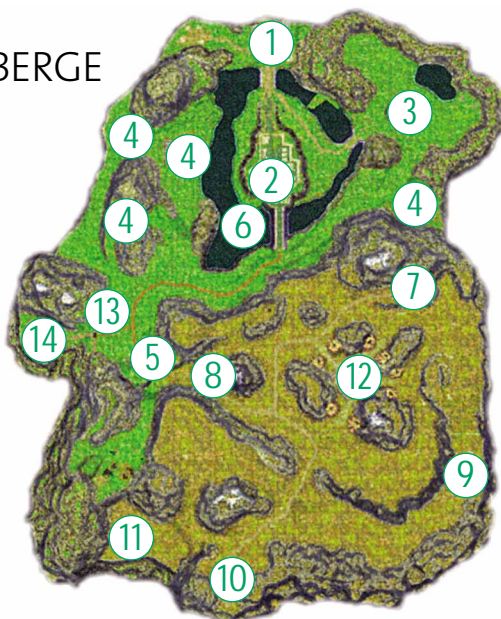
Mit einigen Elfenkriegern legt der Held jetzt den ersten Vorposten (5) in Schutt und Asche. Danach wendet er sich Wargs Truppen am Passeingang (7) zu. Dahinter nimmt der Abenteurer die beiden Monumente (8) von Elfen sowie Menschen ein und zerschlägt die feindlichen Vorratslager (9). Weitere Rohstoffe warten in den kleinen Tälern (10).

47. Brannigans Unterschlupf

Brannigan (11) sendet jetzt seine Truppen aus: Halten Sie sich mit Ihren Soldaten und einigen Türmen bereit. Danach gehen Sie mit mindestens 50 Soldaten zum Gegenangriff über und machen das Lager dem Erdboden gleich. Wer fleißig Paladine ausbildet und deren Upgrades erforscht, hat deutlich weniger Schwierigkeiten mit den zahlreichen Feuertürmen der Orks. Nach diesem Gefecht sammelt der Avatar die Schätze von Brannigan und dessen Spießgesellen ein, darunter eine antike Münze, die »Krieger Rodgar«-Rune, den Wildfangpelz, das Zeichen der Faust und den Malachit. Hinter den Eisenkriegern steht das Portal (12) zu den Frostmarschen.

WILDLAND-PASS



NÖRDLICHE
WINDWALLBERGEMINI-QUESTS
WILDLÄND-PASS

48. Meister der Spinnen

Markwart Storme aus dem Ordenslager dürstet nach Rache für den Tod seiner Tochter. Der Spinnenmann gesteht diesen Mord. Überreden Sie den Übeltäter (6), seine Spinnen loszuschicken. Danach machen Sie ihm den Garaus und bringen dem Schmied das zerrissene Kleid, um die Belohnung zu kassieren.

49. Der alte Mann und die Musik

Der Spinnenmann vermisst sein Musikinstrument. Das finden Sie bei Warg (7). Eine Maske ist Ihr Lohn für die Mühe.

7. NÖRDLICHE
WINDWALLBERGE

50. Rohens Tod

Nach der Zwischensequenz reist der Held mit Hilfe des Seelenfelsens nach Graufurt zurück, um Sartarius Bericht zu erstatten. Durch das südliche Portal gelangt der Abenteurer in die nördlichen Windwallberge. Hier fragt er den Korporal (1) nach dem Weg. In der Burg (2) erklären Marcia und Lord Hallit dem Runenkrieger seine Aufgabe. Der nimmt anschließend das Elfenmonument (3) in Besitz.

51. Eisen-Nachschub sichern

Mit den ersten Kriegerinnen holt sich der Avatar die Eisenladungen von den Untoten (4) zurück. Dabei fällt ihm auch »Angstlings Seelenstein« in die Hände. Südwestlich (6) der Burg liegt ein Opal in einer Truhe verborgen. Sprechen Sie nun mit dem kommandierenden General am

Pass (5) und entsenden Sie Ihre Windschützen auf die Anhöhen. Heilerinnen unterstützen die kämpfende Truppe während der drei Angriffswellen.

52. Portal erobern

Mit einem großen Heer und dem Elfen-Titanen im Schlepptau geht der Abenteurer nun zum Gegenangriff über. Seine ersten Angriffsziele sind das Elfen-Monument im Osten (7) und diverse Feindposten (8). Der Knochenschleicher (9) im Südosten beschützt einen Seelenstein. Im Süden steht das Portal (10) ins Grauschattental. Zwergen- und Elfenkonstruktionspläne sowie die »Priesterin Noemi«-Rune finden Sie dort ebenfalls. Zuletzt zerstört das Heer noch die Basis des Schattens (12). Sammeln Sie dort den Schattenring auf.

53. Lord Hallits Dank

Marcia und Lord Hallit sind jetzt bereit, über das weitere Vorgehen ausführlich zu beraten. Mit dem Schlüssel öffnet der Protagonist das westliche Tor (13) und schreitet dann durch das Portal (14), um in die Südlichen Windwallberge zu gelangen.

8. SÜDLICHE WIND-
WALLBERGE

54. Der Fürsprecher

Kurz hinter dem Portal ruft der Avatar seine Helden am Monument (1) zu Hilfe. Vom Wächter Ragnar (2) erfährt er die örtliche Situation. Meister Skarvig (3) erklärt dem Hauptdarsteller die Probleme zwischen den Zwergen und Menschen.

55. Joshuas zweite Chance

Der Anführer Thane Skeld (4) verlangt, dass der Lordsohn sich seinem Schicksal stellt. Josuha versteckt sich auf einer kleinen Insel (5) und lässt sich zur Mitarbeit überreden. Direkt danach zerstören Sie Reißers Lager (6) und nehmen die weißen Röhrlinge und Tiernemmen in Ihren Besitz.

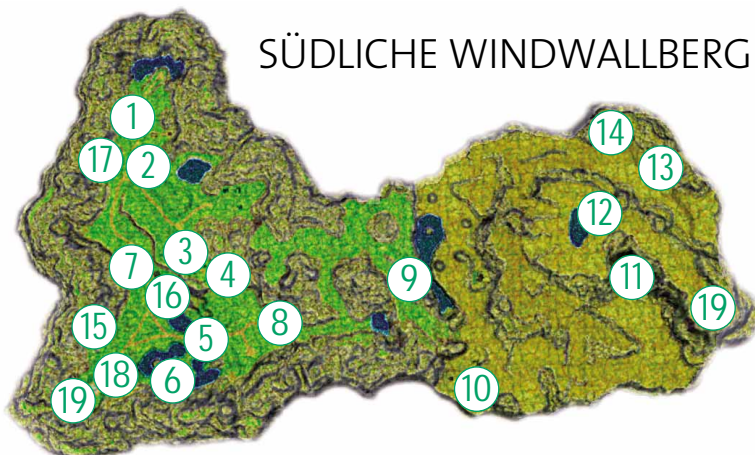
56. Der Drachling

Der Zwergenwächter am östlichen Tor (8) öffnet das Schloss, sobald Joshua eintrifft. Dahinter streifen Nekromanten, Assassinen und Hexer umher. Im Osten finden Sie ein Heldenmonument und einen Seelenfelsens (9). Dann erlegen Sie den Drachen Zyrafir in seinem Hort (12) und nehmen Hergers Helm, die roten Drachlingsschuppen, den Lapislazuli, das rote Juwel und den »Stein des ewigen Feuers« mit. Joshua verabschiedet sich von der Heldengruppe, während diese Thane den Helm überbringt. Der zeigt sich dafür mit einigen Konstruktionsplänen erkenntlich.

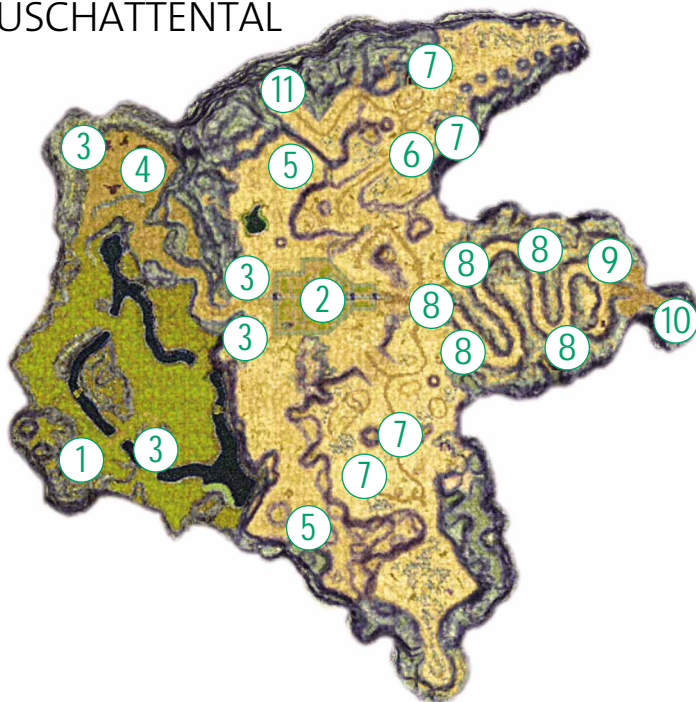
57. Riesenschlaf

Das Tor zum Schwertfelsportal (19) können Sie nur mit dem Schlüssel des Riesen Hörgr (18) öffnen. Ihn greifen Sie entweder im offenen Kampf an oder Sie tricken ihn mit einem vergifteten Frühstück aus (siehe Tipp 59), um den Weg zu einer Bonus-Karte freizumachen. Für die Hauptstory teleportieren (19) Sie aber zuerst ins Grauschattental.

SÜDLICHE WINDWALLBERGE



GRAUSCHATTENTAL



MINI-QUESTS SÜDLICHE WIND- WALL-BERGE

58. Erdenklinge

Der Zwergenschmied Skarvig erzählt von einer Waffe. Nur der Diener der Tiefe (5) auf der Schwertfelsinsel kann sie herstellen. Sobald die Beschwörung beginnt, müssen Sie zügig die fünf Erdelementare (6) aufhalten. Danach überreicht Ihnen der Diener die »Erdenklinge«. Skarvig schickt Sie mit der Klinge zu Meister Urak Gursam vor der Mine. Der erklärt Ihnen, wie Sie an die Zutaten kommen.

59. Je größer sie sind ...

Lorderic möchte einen Anti-Riesen-Trunk brauen. Sammeln Sie die Reagenzien Beißfam (6), Weberkraut (10), Silberwind (14), Schwarzhalm (11) und Dunkelläufgift (13) ein. Mit dem Trank aus diesen Zutaten und etwas Rindfleisch vom Bauern (16) schleicht sich der Protagonist nachts zum schlafenden Riesen (18). Am Morgen isst der Riese das Fleisch, vergiftet sich selbst und lässt sich so leicht besiegen.

60. Reißerfell

Das Fell des Tiermenschen-Anführers (6) und die drei Tiermenschen-Mähnen zeigen Sie Miria (7). Sie schneidert Ihnen daraus ein erstklassiges Wams.

61. Drachenpanzer

Die Schuppen des Drachen Zyrafir (12) überbringt der Hauptdarsteller dem

Schmied Orthanc in Graufurt. Er benötigt für eine brauchbare Rüstung aber auch noch die Schuppen des Drachen Fyrmir (16) aus Farloms Heim.

62. Weiße Schatten

Der Wolfswelp (15) im Westen braucht etwas Futter. Das besorgen Sie beim Bauern Bron (16). Nach der Mahlzeit folgt der Tierfreund dem Kleinen zu seinen Eltern (17). Die schenken Ihnen die »Schütze Jawhel«-Rune. Außerdem folgt Ihnen nun Tanar, der Wolfsvater. Allerdings nur, bis Sie die Karte verlassen.

63. Zwergendienste

Der alte Zwerg Cronvig (3) vermisst seine Augengläser und eine Bronzestatuetten. Die Gläser finden Sie in der Truhe im Nordosten von Liannon. Den Schnaps, den Sie als Belohnung bekommen, schenken Sie dem Zwerg Hinrik Karison, der sich unter einem Baum im Osten von Graufurt versteckt. Als Gegenleistung rückt Hinrik Cronvigs Statuette raus, die Sie diesem zurückbringen.

9. GRAUSCHATTENT.

64. Die »Maske des Beliar«

Nach Ihrer Ankunft (1) schlagen Sie sich bis zur Stadt (2) durch. Kommandant Urias erklärt Ihnen die günstigste Angriffstaktik. Außerdem berichtet er über die »Maske des Beliar«. Jon Grauwind schenkt Ihnen dann ein Bruchstück des Mosaiks, und Thurgon gibt Ihnen einen Brief an Tanara in Graufurt mit. Für den Aufbau Ihrer Armee stehen mehrere Monumente (3) zur Verfügung.

65. Zwergen-Elfen-Kooperation

Zuerst äschert der Held Morgs Lager (4) im Nordwesten ein. Dort finden Sie ein Zwergen- und ein Heldenmonument. Mit den beiden zusätzlich verfügbaren Rassen können Sie jetzt eine äußerst starke Armee zusammenstellen.

66. Tunnelleingänge versperren

Nun stampft diese Armee die beiden Untoten-Lager (5) westlich der Burg ein. Nach einer kurzen Erholungspause öffnet der Kommandant die Burgtore, und die Elfen-Zwergen-Truppe rückt weiter vor. Das Heer besetzt und sichert die vier Tunnelleingänge (7). Dann wagt es sich in den Hohlweg und vertreibt die Wachen an den Tunnelausgängen (8).

67. Malicors Maskenteil

Hinter diesen Feindmassen erledigen Sie deren Anführer Zihar (9) und sammeln die »Menthallist Selthas«-Rune ein. Sprechen Sie auch Malicor Serpentes auf die Maske an. Tana Singenklang aus der Burg kennt angeblich das Versteck der Maske. Sie gibt dem Helden den Schlüssel dazu und zeigt ihm die Kiste.

68. Portale befreien

Sobald Sie den eigentlichen Feind besiegt haben, brechen Sie noch den Widerstand am Portal zu den nördlichen Windwallbergen (11). Weiter geht es durch das Portal zu den »Klagenden Steinen« (10).

MINI-QUESTS GRAUSCHATTENTAL

69. Trickster

Flink McWinter (2) sucht seinen alten Freund Cassius. Dessen Leiche liegt in den »Klagenden Steinen« (6). Das Bruchstück nimmt der Avatar mit. In Graufurt trifft er Flink wieder an. Anschließend reist der Hauptdarsteller in die Schattenhain-Region. Dort greift er mit einer Söldner-Armee das Lager im Nordwesten an. Das zweite Bruchstück liefern Sie anschließend auch bei Flink ab.

70. Verräter

Der Ordensmagier Morton Thanren vermutet einen Verräter in der Burg. Besiegen Sie Kazaar (6) und bergen Sie danach die Karte der Geheimgänge aus der Kiste. Morton kann die Schrift des Verräters aber nicht erkennen. Nur wenn Sie vorher den Brief von Thurgon angenommen haben, decken Sie den Verrat auf. Thurgon greift Sie und den Magier an. Nach diesem Kampf bekommen Sie zur Belohnung seine Ausrüstung. CS