

# Heroes of Might & Magic 4

Endspurt für Helden: Unsere detaillierten Karten erhellen nun auch die letzten Winkel des Fantasy-Epos und lassen Sie das Böse besiegen.

Der dritte Teil des Reiseführers zu Heroes of Might and Magic 4 von 3DO führt Sie durch die letzten Kampagnen des Strategiespektakels. Die Bedeutung der Kartensymbole erklärt die Legende. Allgemeine Hinweise finden Sie in Ausgabe 6/2002, die Lösung der ersten drei Kampagnen in den Heften 7/2002 und 8/2002.

## Abkürzungen

G	Gold
E	Erz
S	Schwefel
Edel	Edelsteine
K	Kristalle
H	Holz (Sägemühle)
Q	Quecksilber
A	Artefakt
HP	Handelsposten
T	Taverne

## Kamp. 4 – Elwin und Shaera

### 1: Die Liebenden

#### Wie finde ich erste Verbündete?

**TIPP 1:** Durch die Rettung eines Welpen (2) sichert sich Elwin die Treue des Wolfsrudels. Auch einige Feenwesen (4) schließen sich freiwillig dem Druiden an.

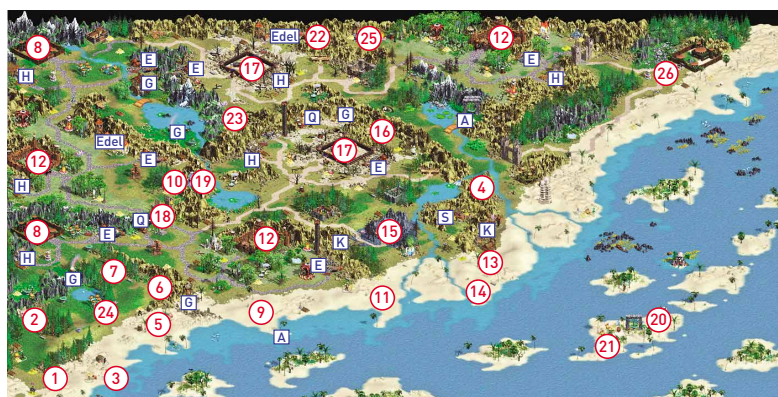
#### Wo steckt der Zauberer?

**TIPP 2:** Ein Zauberer hat dem Eremiten (13) seinen magischen Ring gestohlen. Nach Ihrem Sieg über den Bösewicht (14) erhalten Sie zur Belohnung einen Lähmpfeil.

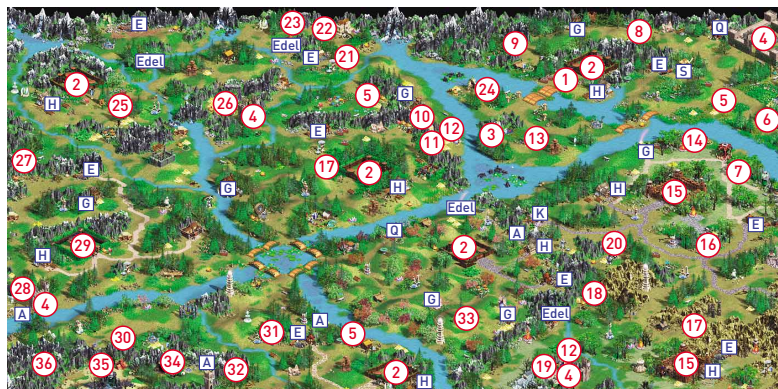
### 2: Die Spur des Tigers

#### Wer ist der wahre Feind?

**TIPP 3:** Um das Bündnis mit den weißen Tigern zu sichern, darf der Held keines der Tiere angreifen. Stattdessen besiegt er alle Trolle (4) auf der Karte, die sich an vier Orten versteckt halten.



Zu »Die Liebenden (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Wolfsbau, 3: Reiter-Handschuhe, 4: Feenwesen, 5: Zauberstab des Feuers, 6: Magiergewand, 7: Schild, 8: Stadt (Reservat), 9: Schlüsselmeister (blau), 10: Wachhaus (blau), 11: Reisestiefel, 12: Stadt (Asyl), 13: Eremit, 14: Zauberer, 15: Treppe, 16: Kampfschleuder, 17: Stadt (Zwingfeste), 18: Wachhaus (gelb), 19: Doppel-Portal zu 20, 21: Druidenkette, 22: Zwergen-Hammer, 23: Barbaren-Wurfkeule, 24: Ring der Genesung, 25: Plattenpanzer, 26: Elfenkönig



Zu »Die Spur des Tigers (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Reservat), 3: Reisestiefel, 4: Trolle, 5: Lehrer, 6: Doppel-Portal zu 7, 8: Reiter-Handschuhe, 9: Doppel-Portal zu 10, 11: Reif der Weisheit, 12: Einweg-Portal zu 13, 14: Holzwagen, 15: Stadt (Asyl), 16: Magierstab, 17: Löwenschild des Mutes, 18: Helm der Macht, 19: Schreckmaske, 20: Plattenpanzer, 21: Schild, 22: Ring des Koboldgnoms, 23: Einweg-Portal zu 24, 25: Stab der Herbeirufung, 26: Standhafter Schild, 27: Helm der Herrschaft, 28: Unnatürliche Rüstung, 29: Stadt (Zwingfeste), 30: Kristallfigur, 31: Kettenpanzer, 32: Turm, 33: Langbogen/Schild, 34: Troll-Fürst/Tigerhöhle, 35: Schlüsselmeister (rot), 36: Treppe

#### Wo kann ich meine Naturmagie verbessern?

**TIPP 4:** Für 15 Holzeinheiten unterrichten die Lehrer (5) die Abenteurer in einer Naturmagie-Fertigkeit. Die benötigten Rohstoffe liefern Sägemühlen (H).

#### Wer steckt hinter dem Unglück der Tiger?

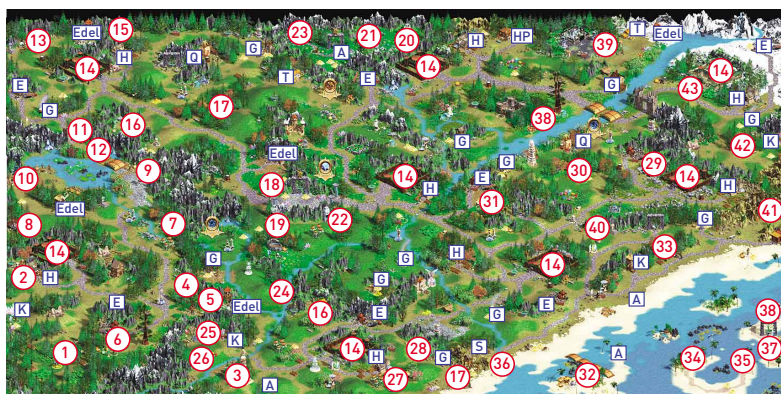
**TIPP 5:** Der Druide findet den Troll-Fürsten (34) im Südwesten. Danach reitet er in die Tigerhöhle, wo er eine neue Aufgabe er-

hält. Er besucht das Zelt des roten Schlüsselmeisters (35) und steigt anschließend die Treppe (36) hinab. In der Unterwelt verscheucht er die dunklen Fürsten (6).

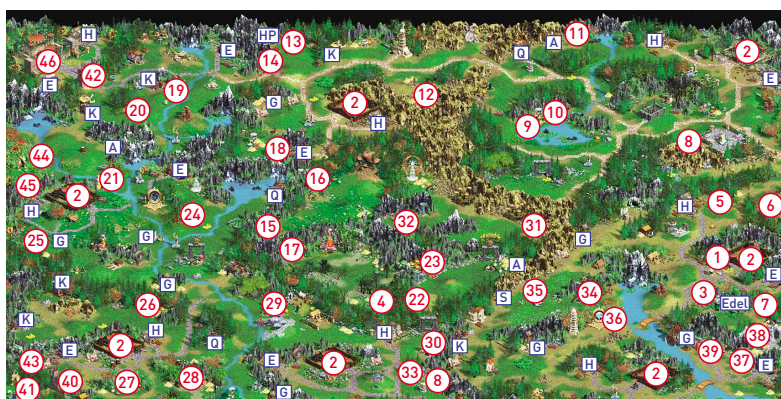
### 3: Wahre Liebe

#### Welche Zutaten benötigt der Alchemist?

**TIPP 6:** Der Alchemist (3) kann das Wolken Silber herstellen. Dafür benötigt er je ein Elixier des Frohsinns (5), Wider-



**Zu »Wahre Liebe«:** 1: Startpunkt, 2: Reisestiefel, 3: Alchemist, 4: Baum des Wissens, 5: Elixier des Frohsinns, 6: Elixier der Ausdauer, 7: Standhafter Schild, 8: Elixier des Widerstands, 9: Elixier der Schnelligkeit, 10: Schlüsselmeister (blau), 11: Wachhaus (blau), 12: Reiter-Handschuhe, 13: Juwelier, 14: Stadt (Reservat), 15: Ring des Kobra-Auges/Edelsteinschatulle, 16: Smaragd-Langbogen/Elfen-Kettenpanzer, 17: Teleskop, 18: Scharfschützen-Armbrust, 19: Doppel-Portal zu 20, 21: Löwenschild des Mutes/Drachenschuppen-Rüstung, 22: Doppel-Portal zu 23, 24: Zauberstab der Segnungen, 25: Ring des Kobra-Auges/Valders Armbrust der Trägheit, 26: Zwergenschild, 27: Helm des Sehens, 28: Doppel-Portal zu 29, 30: Brustpanzer der Genesung, 31: Magiergewand, 32: Rüstung der Ordnung, 33: Doppel-Portal zu 34, 35: Doppel-Portal zu 36, 37: Gold-Plattenpanzer, 38: Mantel des verkehrten Zaubers, 39: Druidenkette, 40: Händler, 41: Roter Drache, 42: Kampfschleuder, 43: Gefangener Drache



**Zu »Spiegelbilder«:** 1: Startpunkt, 2: Stadt (Reservat), 3: Doppel-Portal zu 4, 5: Reiter-Handschuhe, 6: Doppel-Portal zu 7, 8: Druidenkette, 9: Ring der Geschwindigkeit, 10: Zauberstab der Schwäche, 11: Ring des Kriegsherrn, 12: Drachenschuppen-Rüstung, 13: Kapuze des Widerstandes, 14: Doppel-Portal zu 15, 16: Scharfschützen-Armbrust/Lähmpfeil, 17: Flammenschwert, 18: Höchste Krone der Magi, 19: Schreckmaske, 20: Langbogen, 21: Doppel-Portal zu 22, 23: Mullichs Helm der Führerschaft/Schuppenpanzer der Kraft, 24: Baum des Wissens, 25: Löwenschild des Mutes, 26: Ring der Genesung, 27: Giftpfeil, 28: Ring des Schutzes, 29: Stab der Herbeirufung, 30: Doppel-Portal zu 31, 32: Bogen des Elfenkönigs, 33: Fesseln des Krieges, 34: Bauer, 35: Medusen, 36: Reisestiefel, 37: Zwergen-Hammer, 38: Magierstab, 39: Umhang des Schutzes, 40: Mirilass, 41: Schlüsselmeister (blau), 42: Wachhaus (blau), 43: Einweg-Portal zu 44, 45: Teleskop, 46: Lord Hakkons Anwesen

standskraft (8), der Ausdauer (6) und der Schnelligkeit (9). Anschließend ist der Weg zum blauen Schlüsselmeister (10) frei.

#### Wie horte ich genügend Edelsteine?

**TIPP 7:** Für 40 Edelsteine formt der Juwelier (13) aus dem Wolkensilber einen Rahmen. Halten Sie deshalb nach Edelsteinminen (Edel) Ausschau, oder tauschen Sie Rohstoffe im Handelsposten (HP) gegen die kostbaren Klunker ein.

#### Womit überzeuge ich den roten Drachen?

**TIPP 8:** Den notwendigen Sand für den »Spiegel der Liebe« kauft Elwin für 10.000 Goldstücke beim Händler (40) im Osten. Mit allen Zutaten reitet er dann zum roten Drachen (41) an der Küste. Für die Befrei-

ung seiner schwarzen Gefährtin aus dem nordöstlichen Reservat (14) fügt der zum Dank alle Bauteile zusammen.

## 4: Spiegelbilder

#### Was will der Bauer?

**TIPP 9:** In der südöstlichen Region treiben einige Medusen (35) ihr Unwesen. Für deren Beseitigung bietet ein Bauer (34) seinen Zwergen-Schild an.

#### Wo versteckt sich Mirilass?

**TIPP 10:** Mirilass (40) hält sich in der südwestlichen Ecke nahe des blauen Schlüsselmeisters auf. Nach dem Sieg belagern die Truppen das Anwesen Lord Hakkons (46) im Nordwesten, bis dieser aufgibt.

## 5: Zusammen

#### Was verkauft der Eremit?

**TIPP 11:** Der Eremit (9) verkauft für 5.000 Goldstücke einen Pfeil, den Sie für die folgenden Kämpfe gut brauchen können.

#### Wohin führen mich die blauen Portale?

**TIPP 12:** Das blaue Doppel-Portal (15) führt zu mehreren Schreinen, wo die Anführer ohne lästige Monstergefechte ihre Fertigkeiten verbessern können.

#### Wie komme ich am südöstlichen Turm vorbei?

**TIPP 13:** Sie dürfen den Turm (31) im Südosten nur passieren, wenn Sie vorher Lord Hakkon (33) besiegt haben. Dahinter liegt das Zelt des roten Schlüsselmeisters (34).

#### Welches ist das richtige Schiff?

**TIPP 14:** Elwin muss durch die nachfolgenden Einweg-Portale (36 und 40) reisen, um das Passwort vom blauen Schlüsselmeister (38) zu erfahren. Dann segelt er mit dem blauen Schiff (46) zu Shaera (47).

## Kamp. 5 – Halbtot

### 1: Kinderfresser

#### Womit erkaufe ich mir Zutritt zur Unterwelt?

**TIPP 15:** Der Turm (3) in der nördlichen Unterwelt öffnet nur die Tore, wenn Gauldoth vorher den grünen Spieler ausgeschaltet hat. In dieser Höhle wohnt der blaue Schlüsselmeister (5).

### 2: Das feurige Gefilde

#### Wo liegt die »Engelsklinge«?

**TIPP 16:** Der Magier benötigt die Engelsklinge, um das Siegel am Turm (6) zerschmettern zu können. Diese Waffe (21) holt er sich im Südosten. Mit dem Doppel-Portal reist er dann in die Unterwelt.

#### Was wollen die Wachen im Turm?

**TIPP 17:** Ein Turm (12) versperrt den Zugang zum grünen Schlüsselmeister (13). Rekrutieren Sie acht Knochendrachen, um vorbeizugelenken. Die starken Skelette räumen den Weg frei.

### 3: Die Punkte der Macht

#### Wie lautet die eigentliche Aufgabe?

**TIPP 18:** Gauldoth Halbtot muss die fünf Punkte der Macht (5) besuchen, um seinem Meister die Kraft zurückzugeben.

Wieso bleibt mir der mittlere  
Machtpunkt versperrt?

**TIPP 19:** Ein Tor (19) versperrt das Tal, wo der letzte Punkt der Macht steht. Der Nekromant muss erst die übrigen vier Punkte reaktivieren, um in das Tal und damit zur Pforte zu gelangen.

## 4: Leben und Tod

Womit überzeuge ich die Mönche?

**TIPP 20:** Die Mönche, welche den Schrein von Korbert (6) hüten, fordern die »Rüstung des Todes« (12) vom Helden. Dann kann er den »Schild des Lebens« stehlen.

Welche Route führt mich am blauen  
Wachhaus vorbei?

**TIPP 21:** Malvich (2) lebt versteckt in der südlichen Unterwelt-Stadt. Mit dem Kennwort des roten Schlüsselmeisters (4) umgehen die Truppen das monsterverseuchte blaue Wachhaus (10), indem sie durch den östlichen Tunnel marschieren.

## 5: Der unheilige Odem

Welche Rolle spielt Suraze?

**TIPP 22:** Der Untote flieht zuerst durch das Doppel-Portal (3) von der irrealen Ebene. Dann nimmt er die südwestliche Stadt (6) ein, wo er sich mit seinem Heerführer trifft. Auch Suraze (8), ein mächtiger Dämon, schließt sich dem Kampf an.

Wo steckt mein treuer Gefolgsmann?

**TIPP 23:** Hauptmann Hadrin sitzt eingekerkert in einem Gefängnis (6) auf der irrealen Ebene. Als Dank für seine Befreiung folgt er mit seiner Zombie-Armee dem Helden in die Schlacht. Die Hauptstadt im Südosten (10) der realen Ebene steht dieser Streitmacht jetzt offen.

# Kamp. 6 – Tochter des Piraten

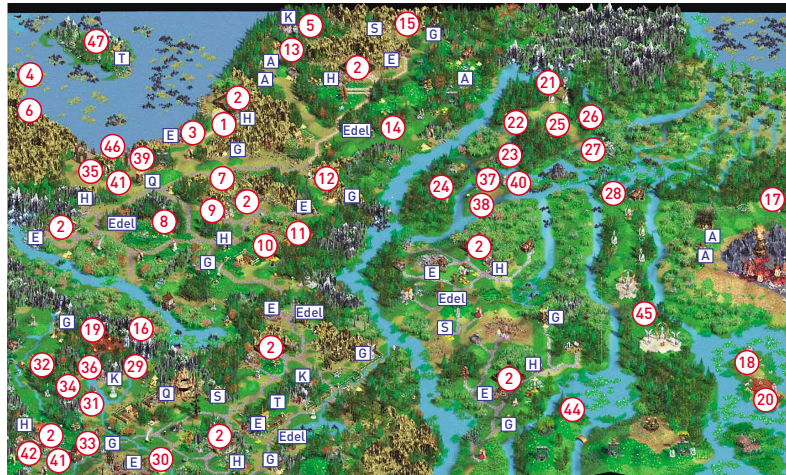
## 1: Die Tochter des Piraten

Wie erreiche ich den lila  
Schlüsselmeister?

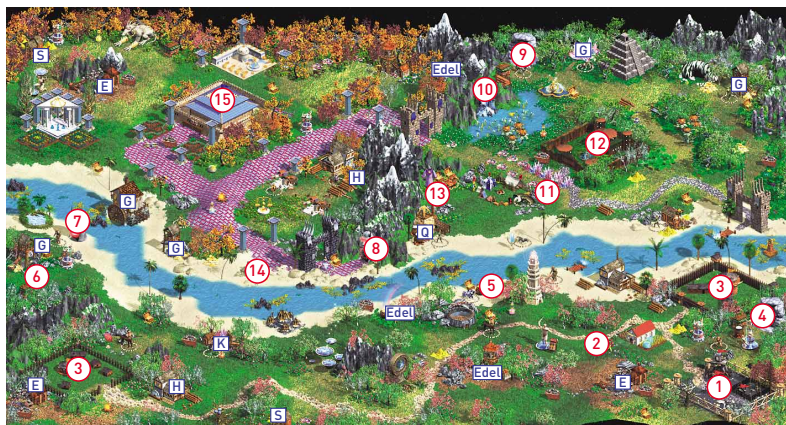
**TIPP 24:** Die Wachmannschaft (26) vor dem Zelt des lila Schlüsselmeisters (27) lässt nur Tawni Balfour passieren.

Welche Abkürzungen bietet der Ozean?

**TIPP 25:** Die Mahlströme (21) bieten der Schiffsbesatzung eine ebenso schnelle wie riskante Möglichkeit, über die Ozeane zu reisen. Allerdings hängt der Zielort der Fahrt immer vom Zufall ab.



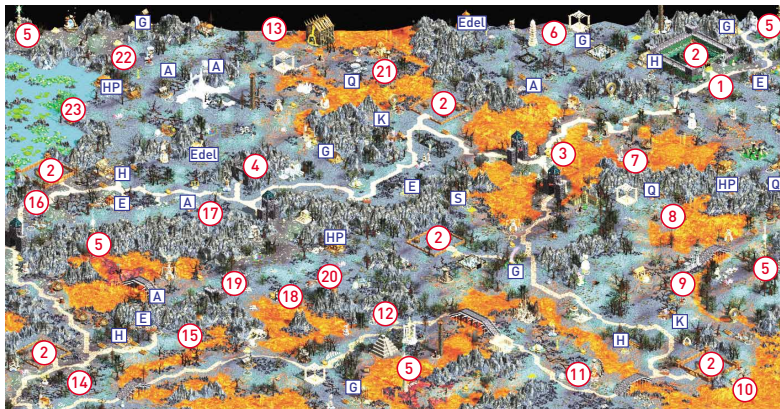
**Zu »Zusammen«:** 1: Startpunkt, 2: Stadt (Reservat), 3: Doppel-Portal zu 4 und 5, 6: Reiter-Handschuhe, 7: Reisetiefel, 8: Drachenschuppen-Rüstung, 9: Eremit, 10: Schlächterpfeil, 11: Magieverstärker, 12: Teleskop, 13/14/15: Doppel-Portale zu 16/17/18/44 und 45, 19: Flammenschwert/Löwenschild des Mutes, 20: Doppel-Portal zu 21, 22: Spiegel der Rache, 23: Drachenschuppen-Schild, 24: Flammenschwert, 25: Smaragd-Langbogen, 26: Helm der Macht, 27: Brustpanzer der Genesung, 28: Hellebarde der Schnellen Truppe, 29: Langbogen, 30: Erzwagen, 31: Turm, 32: Schild/Ring der Geschwindigkeit, 33: Lord Hakkon, 34: Schlüsselmeister (rot), 35: Wachhaus (rot), 36: Einweg-Portal zu 37, 38: Schlüsselmeister (blau), 39: Wachhaus (blau), 40: Einweg-Portal zu 41, 42: Einweg-Portal zu 43, 46: Schiffe, 47: Shaera



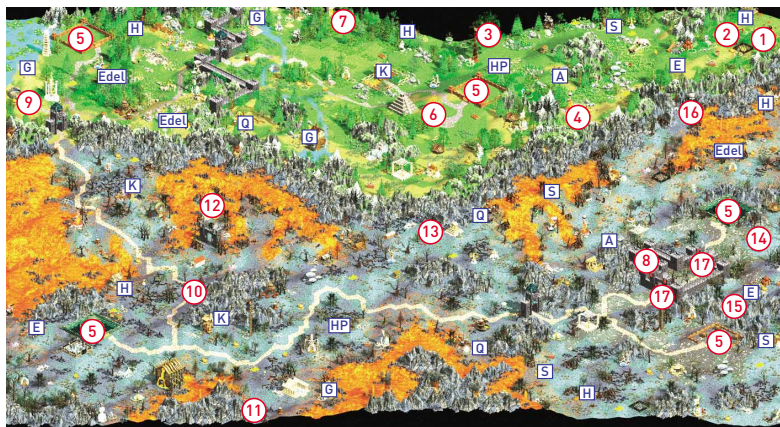
**Zu »Halbtot (Oberwelt)«:** 1: Startpunkt, 2: Tapferkeitsorden, 3: Stadt (Zwingfeste), 4: Treppe, 5: Goldsack, 6: Tynans Dolch der Verzweiflung, 7: Doppel-Portal zu 8, 9: Treppe, 10: Holzwagen/Erzwagen, 11: Zwergen-Hammer, 12: Stadt (Reservat), 13: Gewand des Wächters, 14: Helm der Herrschaft, 15: Vitross



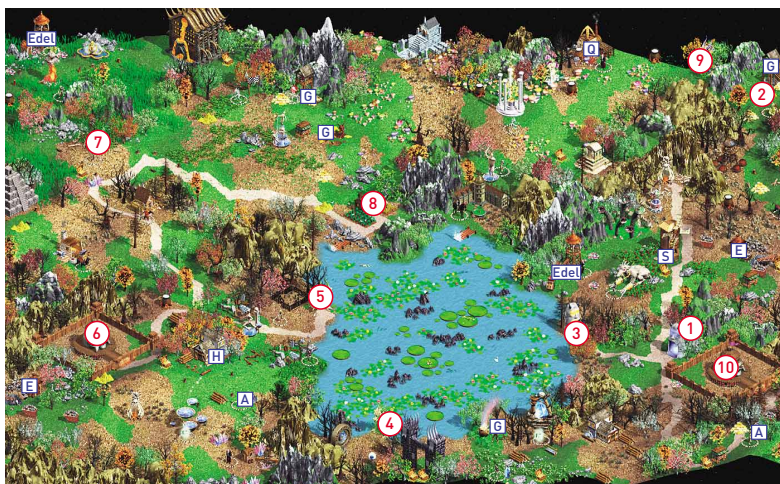
**Zu »Das feurige Gefilde (Oberwelt)«:** 1: Startpunkt, 2: Schwefelbecken, 3: Stadt (Nekropole), 4: Doppel-Portal zu 5, 6: Turm, 7: Höchste Krone der Magi, 8: Zauberstab der Totenerweckung, 9: Valders Armbrust der Trägheit, 10: Mütze des Wissens, 11: Spiegel der Rache, 12: Turm, 13: Schlüsselmeister (grün), 14: Wachhaus (grün), 15: Einweg-Portal zu 16, 17: Börse des Pfennigfuchses, 18: Teleskop, 19: Stadt (Zufluchts-hafen), 20: Mantel der Vereitelung, 21: Engelsklinge, 22: Flügelsandalen, 23: Doppel-Portal zu 1



Zu »Die Punkte der Macht«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Nekropole), 3: Doppel-Portal zu 4, 5: Punkt der Macht, 6: Elfen-Kettenpanzer, 7: Fesseln des Krieges, 8: Riesenschlächter, 9: Zwergen-Hammer, 10: Ring des Schutzes, 11: Handbuch des Lehrlings, 12: Doppel-Portal zu 13, 14: Mütze des Wissens, 15: Reif der Weisheit, 16: Mantel der Verteilung, 17: Reiter-Handschuhe, 18: Dämonorium, 19: Turm, 20: Davids Schleuder, 21: Stab der Herbeirufung, 22: Ring der Kraft, 23: Baum des Wissens



Zu »Leben und Tod (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Langbogen, 3: Baum des Wissens, 4: Ring der Kraft, 5: Stadt (Nekropole), 6: Schrein von Korbert, 7: Doppel-Portal zu 8, 9: Zwergen-Schild, 10: Kampfschleuder, 11: Höchste Krone der Magi, 12: Rüstung des Todes, 13: Giftpfeil, 14: Erzwagen, 15: Holzwagen, 16: Treppe, 17: Wachhaus (rot)



Zu »Der unheilige Odem (Reale Welt)«: 1: Doppel-Portal zu 3 (irreale Welt, Seite XX), 2: Goldbeutel, 3: Doppel-Portal zu 4 (irreale Welt), 4: Einweg-Portal zu 5, 6: Stadt (Nekropole), 7: Baum des Wissens, 8: Suraze, 9: Einweg-Portal zu 5 (irreale Welt), 10: Aislinn

## 2: Die Blutbucht

Wie überwinde ich das Osttor?

**TIPP 26:** Nur wenn Tawni die blaue, lila und grüne Partei besiegt, darf sie durch das östliche Tor (18) reiten.

Wo hält sich Kapitän Swift auf?

**TIPP 27:** Kapitän Swift (36) versteckt sich in der auf dem Landweg unerreichbaren Blutbucht im Südwesten. Nur mithilfe des nordöstlichen Mahlstroms (35) ist die gefährliche Reise dorthin möglich.

## 3: Die Straße der Verlorenen

Wer darf in die Weststadt reiten?

**TIPP 28:** Ein Turm (5) bewacht die westlichste Küstenstadt des Festlandes. Die Heldin muss sich in der Armee befinden, damit diese ihre Reise fortsetzen kann.

Wie lauten die Siegbedingungen?

**TIPP 29:** Wenn Tawni in der Stadt Rumpfort (7) ein »Auge des Chaos« errichtet und alle Meerjungfrauen vertreibt, trägt sie den Sieg in diesem Szenario davon.

Wo ist der »Riesenschlächter«?

**TIPP 30:** Der »Riesenschlächter« (14) liegt im westlichsten Tal. Ausgerüstet mit dem »standhaften Schild« darf die Kapitänin den Turm (13) passieren.

Wie kann mir Cyrca helfen?

**TIPP 31:** Tawni muss zuerst die Medusenkönigin Cyrca (42) aus der Gewalt von Piraten befreien, damit sie den blauen Schlüsselmeister (16) besuchen darf.

## 4: Die Jungfernbucht

Wer darf die Medusen-Kolonie betreten?

**TIPP 32:** In der Unterwelt überwacht ein Medusen-Turm (7) eine kleine Höhle. Nur mit Cyrca in der Armee dürfen die Abenteurer hier vorbeimarschieren und den grünen Schlüsselmeister (8) besuchen.

Welche Gegner muss ich ausschalten?

**TIPP 33:** Erledigen Sie als Nächstes alle Meerjungfrauen in der Bucht, damit der Wasserturm (30) zusammenbricht. Besonders die zahlreichen Medusen, welche in der Unterwelt leben, sind Ihnen in der Schlacht eine große Hilfe.

## 5: Schau niemals zurück

Was will der alte Mann für seine Artefakte haben?

**TIPP 34:** Im Norden begegnet Tawni einem alten Mann (8). Im Tausch gegen den »Riesenschlächter« rückt der entweder das »Schwert der Götter« oder das »Adamantinschild« heraus.

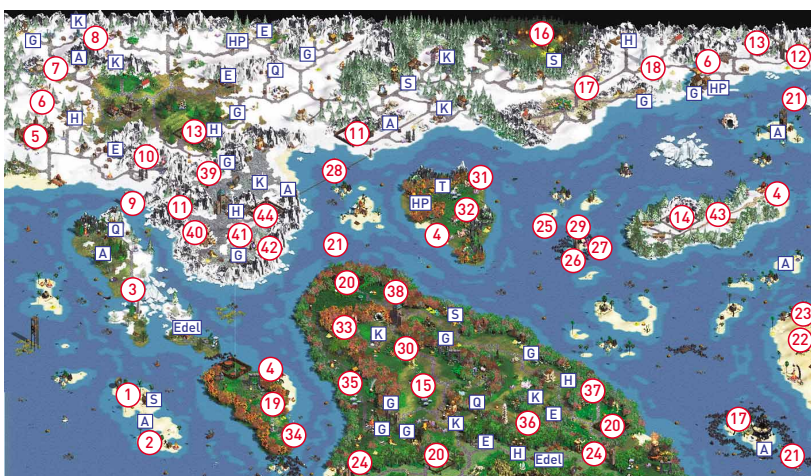
Wie plane ich den letzten Angriff?

**TIPP 35:** Nach der Eroberung des Palastes der Meerkönigin (31) bereitet die Heldin die finale Offensive vor. Dabei muss sie den Brutplatz der Meeresungeheuer (29) und das Versteck der Königin (46) innerhalb von fünf Tagen angreifen. Während Tawni sich mit der Königin keilt, übernimmt ein anderer Held den Brutplatz. **MS**

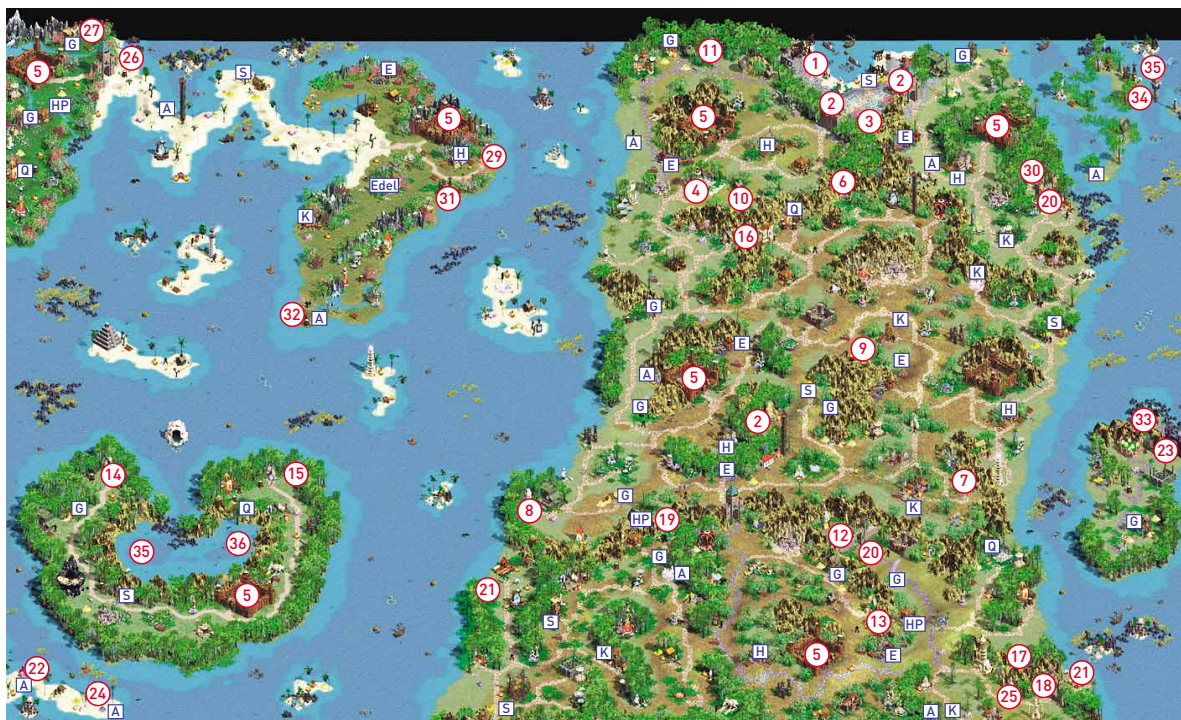


**Zu »Der unheilige Odem (Irreale Welt)«:**

- 1: Startpunkt, 2: Stadt (Nekropole),
- 3: Doppel-Portal zu 1 (reale Welt),
- 4: Doppel-Portal zu 3 (reale Welt),
- 5: Einweg-Portal-Ausgang,
- 6: Gefängnis



- Zu »Die Tochter des Piraten«:** 1: Startpunkt, 2: Seemannshut, 3: Mantel der Ablenkung, 4: Werft, 5: Stadt (Asyl), 6: Schneeschuhe, 7: Langbogen, 8: Schlüsselmeister (blau), 9: Wachhaus (blau), 10: Doppel-Portal zu 11 und 12, 13: Stadt (Zwingfeste), 14: Medaille der Tapferkeit, 15: Doppel-Portal zu 16, 17: Plattenpanzer, 18: Reiter-Handschuhe, 19: Kampfschleuder, 20: Stadt (Reservat), 21: Mahlstrom, 22: Valdars Armbrust der Trägheit, 23: Schlüsselmeister (gelb), 24: Wachhaus (gelb), 25: Erzwagen, 26: Turm, 27: Schlüsselmeister (lila), 28: Wachhaus (lila), 29: Standhafter Schild, 30: Einweg-Portal zu 31, 32: Baum des Wissens, 33: Einweg-Portal zu 34, 35: Helm der Macht, 36: Lähmpfeil, 37: Einweg-Portal zu 38, 39: Schlüsselmeister (grün), 40: Wachhaus (grün), 41: Goldbörse, 42: Einweg-Portal zu 43, 44: Frigiston

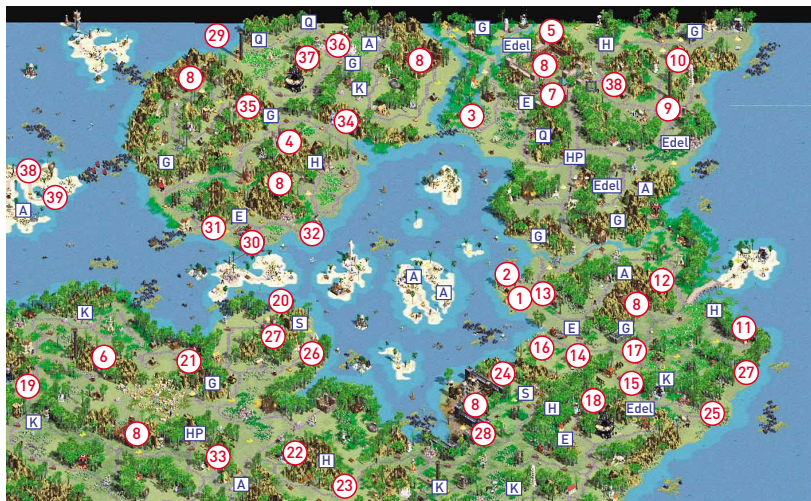


- Zu »Die Blutbucht«:** 1: Startpunkt, 2: Krokodilstiefel, 3: Brustpanzer der Genesung, 4: Mullichs Helm der Führerschaft, 5: Stadt (Asyl), 6: Doppel-Portal zu 7 und 8, 9: Goldsack, 10: Ring der Geschwindigkeit, 11: Doppel-Portal zu 12, 13: Einweg-Portal zu 14, 15: Einweg-Portal zu 16, 17: Fesseln des Krieges, 18: Tor, 19: Schlüsselmeister (grün), 20: Wachhaus (grün), 21: Werft, 22: Schlüsselmeister (lila), 23: Wachhaus (lila), 24: Einweg-Portal zu 25, 26: Hufeisen, 27: Schlüsselmeister (gelb), 28: Wachhaus (gelb), 29: Doppel-Portal zu 30, 31: Gold-Plattenpanzer, 32: Axt, 33: Schlüsselmeister (blau), 34: Wachhaus (blau), 35: Mahlstrom, 36: Kapitän Swift



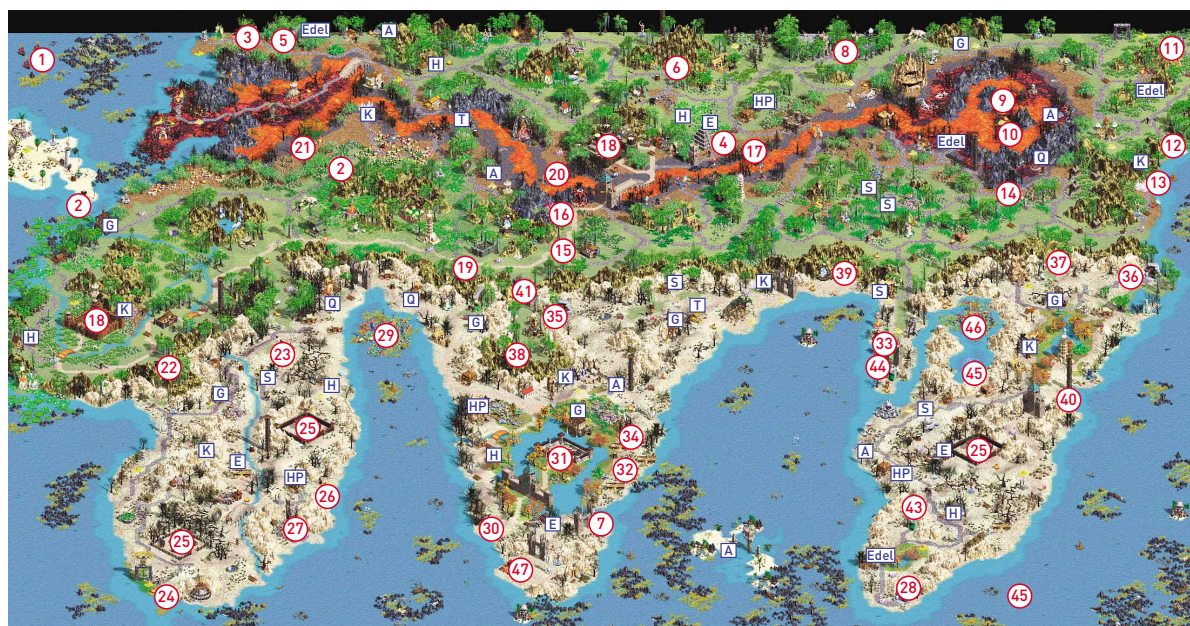
#### Zu »Die Straße der Verlorenen (Oberwelt)«:

1: Startpunkt, 2: Tapferkeitsorden, 3: Kettenpanzer, 4: Börse des Pfennigfuchters, 5: Turm, 6: Hufeisen, 7: Rumpfort, 8: Rüstung der Ordnung, 9: Fährte zu 10, 11: Armbrust, 12: Stadt (Zwingfeste), 13: Turm, 14: Riesenschlichter, 15: Turm, 16: Schlüsselmeister (blau)/Valders Armbrust der Trägheit, 17: Wachhaus (blau), 18: Schlüsselmeister (grün), 19: Wachhaus (grün), 20: Doppel-Portal zu 21, 22: Einweg-Portal zu 23, 24: Lahmpfeil, 25: Doppel-Portal zu 1 (Unterwelt), 26: Treppe zu 2 (Unterwelt), 27: Treppe zu 4 (Unterwelt), 28: Treppe zu 6 (Unterwelt), 29: Treppe zu 7 (Unterwelt), 30: Stadt (Asyl), 31: Baum des Wissens, 32: Seemannshut, 33: Mahlstrom, 34: Schlüsselmeister (rot), 35: Wachhaus (rot), 36: Stab des Todes, 37: Treppe zu 8 (Unterwelt), 38: Mütze des Wissens, 39: Treppe zu 9 (Unterwelt), 40: Goldbeutel, 41: Stab der Segnungen, 42: Cyra, 43: Doppel-Portal zu 44, 45: Orakel (Gral), 46: Werft



#### Zu »Die Jungfernbucht (Oberwelt)«:

1: Startpunkt, 2: Spinnwebpfeil, 3: Doppel-Portal zu 4, 5: Doppel-Portal zu 6, 7: Zauberstab der Flüche, 8: Stadt (Asyl), 9: Großschwert, 10: Doppel-Portal zu 11, 12: Treppe zu 1 (Unterwelt), 13: Einweg-Portal-Ausgang, 14: Kapuze des Widerstandes, 15: Treppe zu 2 (Unterwelt), 16: Krokodilstiefel, 17: Hufeisen, 18: Treppe zu 4 (Unterwelt), 19: Treppe zu 10 (Unterwelt), 20: Treppe zu 11 (Unterwelt), 21: Zauberstab der Heilung, 22: Treppe zu 13 (Unterwelt), 23: Fizzbin des Unglücks, 24: Scharfschützen-Armbrust, 25: Doppel-Portal zu 26, 27: Ehrenmedaille, 28: Wachhaus (grün), 29: Puppen-Pete, 30: Wasserturm, 31: Börse des Pfennigfuchters, 32: Einweg-Portal zu 33, 34: Doppel-Portal zu 35, 36: Vierblättriges Kleeblatt, 37: Einweg-Portal zu 38, 39: Helm des Sehens



Zu »Schau niemals zurück (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Kreuzritter-Streitkolben, 3: Einweg-Portal zu 4, 5: Reiter-Handschuhe, 6: Doppel-Portal zu 7, 8: Alter Mann, 9: Zauberstab der Hast, 10: Schwefel-Brustpanzer, 11: Zauberstab der Schwäche, 12: Fährte zu 13, 14: Zauberstab der Heilung, 15: Davids Schleuder, 16: Schlüsselmeister (purpur), 17: Wachhaus (purpur), 18: Stadt (Asyl), 19: Tapferkeitsorden, 20: Mantel der Vereitelung, 21: Ring des Koboldgnoms/Baum des Wissens, 22: Sankt Ranans Stab, 23: Zwergen-Schild, 24: Elfen-Kettenpanzer, 25: Stadt (Zwingfeste), 26: Schwert der Schnelligkeit, 27: Treppe zu 1 (Unterwelt), 28: Treppe zu 3 (Unterwelt), 29: Brutplatz der Meeresungeheuer, 30: Neimers Mantel der Unverwundbarkeit, 31: Palast der Meerkönigin, 32: Schlüsselmeister (grün), 33: Wachhaus (grün), 34: Helm des Sehens, 35: Treppe zu 4 (Unterwelt), 36: Treppe zu 5 (Unterwelt), 37: Doppel-Portal zu 38 und 39, 40: Schlüsselmeister (blau), 41: Wachhaus (blau), 42: Amulett des Totengräbers, 43: Doppel-Portal zu 44, 45: Mahlstrom, 46: Meerkönigin, 47: Werft