

## Vom Bauern zum Helden

# Dungeon Siege

Auch ein angehender Retter des Königreiches braucht mal Hilfe. Die kommt mit unserer Komplettlösung für die erste Hälfte des umfangreichen Abenteuers.

**G**as Powered Games liefert mit Dungeon Siege ein sehr schönes, aber nicht immer leichtes Rollenspiel ab. Der erste Teil unserer Lösung führt Sie an allen Sehenswürdigkeiten im Westen des Königreiches Ehb vorbei. Wir geben zur Orientierung immer einen markanten Geländepunkt und die Himmelsrichtung an, damit Sie sich per Kompass zurechtfinden können. Mit einem zusätzlichen gelegentlichen Blick auf die Übersichtskarte (Taste **TAB**) geht keine Gruppe mehr verloren.

## Allgemeine Tipps

### Held an die FRONT

**TIPP 1:** Für unsere Lösung bilden wir den Helden zum Nahkämpfer aus. Arbeitslose Schützen und Magier als Gefährten finden Sie im Lauf des Spiels noch genug.

### Optimale GRÖSSE

**TIPP 2:** Sie können für Ihre Party bis zu sieben zusätzliche Recken verpflichten. Damit ist die Gruppe zwar in den meisten Fällen in der Überzahl, Erfahrungspunkte werden jedoch geteilt. Ein guter Kompromiss ist eine sechsköpfige Heldentruppe. Drei Nahkämpfer wüten an der Front, während ein Naturmagier, ein Schütze und ein Kampfmagier aus der Entfernung wirken.

### FORMATION einnehmen

**TIPP 3:** Die Aufstellung der Gefährten ist extrem wichtig und sollte immer auf die Zusammensetzung der Party abgestimmt werden. Für unsere Kombination aus Tipp 2 hat sich etwa die Doppelreihe bewährt. Zu Beginn des Spiels empfiehlt sich der Keil mit dem Nahkampf-Helden an der Spitze. Für sehr enge Passagen sollten Sie kurzzeitig in die Linien-Formation schalten.

### Verhalten REGELN

**TIPP 4:** Gehen Sie vorsichtig mit den Verhaltens- und Folgebefehlen um. Zu aggressive Kämpfer stürzen sich oft in aussichtslose Auseinandersetzungen. Umsichtiges Vorgehen mit kleinem Aktionsradius ist besser. Deaktivieren Sie deshalb vor Kämpfen die automatische Verfolgung. Der stärkste Charakter kann dann im Alleingang Monster zur Heldengruppe locken.

### Tote MAGIER

**TIPP 5:** Wenn sich in den Gegnerhorden ein Magier versteckt, sollten Sie den zuerst beseitigen. Sonst machen Ihnen die Zauberer mit Wiederbelebungs- und Fernkampfsprüchen das Leben schwer.

### Quelle des LEBENS

**TIPP 6:** Immer wieder stehen in der Landschaft Monumente, die Ihre Lebenskraft regenerieren. Versuchen Sie, Gegner dorthin zu locken, um entspannter zu kämpfen.

### RADIUS nutzen

**TIPP 7:** Bei Zauberern ist es grundsätzlich egal, ob sie als Kampf- oder Naturmagier arbeiten. Auf beiden Pfaden sollten Sie jedoch immer einen Offensiv- und einen Heilspruch aktiviert haben, um schnell reagieren zu können. Außerdem ist eine Formel zum Wiederbeleben gefallener Kameraden Pflicht. Verwenden Sie bevorzugt Zaubersprüche mit Radiuswirkung wie Bombe oder Feuerball. Besonders bei dicht gepackten Gegnerhorden richten Sie damit auf einen Schlag viel Schaden an.

### Richtig BESCHWÖREN

**TIPP 8:** Herbeigerufene Kreaturen sind eine praktische Sache. Achten Sie jedoch auf die Geschwindigkeit des Helfers. Ein langsames Skelett kann nicht mit der Gruppe mithalten und ist deshalb nutzlos. Doch auch schnelle Kämpfer wie der Killer-Gremal haben einen entscheidenden Nachteil: Von ihm erlegte Monster bringen keine Erfahrungspunkte für den Beschwörer!

### ÖFTER Zaubern

**TIPP 9:** Was die Beschreibung verschweigt: Manche Schutzsprüche wie die magische Rüstung lassen sich mehrmals auf den selben Kameraden anwenden. Nutzen Sie das, um die Wirkung maximal zu vervielfachen.

### Leichen VERBRENNEN

**TIPP 10:** Auch wenn der Spruch »Leichen verbrennen« im Kampf eher nutzlos ist, bringt er doch einen entscheidenden Vorteil: Äschern Sie nach einem Gefecht alle herumliegenden Kadaver der getöteten Gegner ein, um die Kampfzauber-Fertigkeit gefahrlos zu steigern.

### HEILEN statt metzeln

**TIPP 11:** Im Kampf gegen starke Gegner aktivieren Sie im Pausenmodus die Heilsprüche der Zauberer. Die Magier bringen dann selbstständig die verwundeten Kameraden an der Front wieder auf Vordermann.

### Praktisches ZAUBERMENÜ

**TIPP 12:** Um schnell zwischen den Sprüchen zu wechseln, fahren Sie mit der Maus über den aktiven Zauber. Bei gedrückter Maustaste (egal ob links oder rechts) klappt nach etwa einer Sekunde ein Menü mit allen verfügbaren Formeln heraus, in dem Sie schnell wählen können.

### VERLUST beim Wandeln

**TIPP 13:** Der Naturmagie-Spruch »Umwandeln« ist praktisch, um nach einer großen Schlacht lästigen Gegenstands-Ballast zu Gold zu verarbeiten. Verzichteten Sie jedoch bei magischer Ausrüstung auf das schnelle Geld: Der Verkauf im nächsten Ort ist rentabler.

### PASSENDE Ausrüstung

**TIPP 14:** Besonders magische Ausrüstung sollte am richtigen Träger landen. Schließlich kann ein Magier mit einem Stärkebonus nur wenig anfangen.

### BEWAFFNUNG wählen

**TIPP 15:** Waffen besitzen Angriffsgeschwindigkeiten von »langsam« bis »schnell«. Große Zweihänder richten zwar mit einem Schlag mehr Schaden an, ermöglichen aber nur eine sehr niedrige Schlagfrequenz. Dagegen können die Kämpen mit leichteren Einhändern häufiger angreifen und erzielen im Endeffekt deutlich mehr Wirkung. Außerdem ist so noch die Verwendung eines Schilds möglich. Schützen bevorzugen hohe Schussfrequenzen statt großer Reichweiten.

### Seltene GEGENSTÄNDE

**TIPP 16:** Bei allen Gegenständen sind die Bezeichnungen zur besseren Identifizierung farblich markiert. Die Farbe Weiß steht für Standardausrüstung, Blau für magische Verbesserungen, Braun für je einen magischen Vor- und Nachteil. Die wenigen seltenen Gegenstände haben meist viel geringere Anforderungen an den Besitzer, bringen dafür aber hohe Verbesserungen. Lila steht für seltene Gegenstände mit vier magischen Eigenschaften, gelbe Ausrüstung besitzt sogar sechs Eigenschaften.



**Zu Tipp 16:** Gelbe Ausrüstungsgegenstände sind sehr selten.

**Bewohner  
VERHÖREN**

**TIPP 17:** Sprechen Sie die fast schon zu redseligen Dorf-  
bewohner ruhig mehrmals an. Oft rückt das Gegenüber  
wichtige Informationen erst auf Nachfrage heraus.

## Kapitel 1– Stonebridge

**NORICKS  
Auftrag**

### Die oberen Ackerländer

**TIPP 18:** Der sterbende Norick gibt gleich am Anfang die  
Anweisung, Gyron in Stonebridge aufzusuchen. Bewaff-  
net mit dem herumliegenden Messer und dem Spruch  
»Feuerbolzen« macht sich der Held auf den Weg.

**Nach  
WESTEN**

**TIPP 19:** Der Protagonist marschiert auf dem Weg nach  
Westen. Einige Krug-Späher verteidigen verbissen das  
Haus neben dem Tümpel. Darin finden Sie das Buch »Die  
Geschichte der Gräfte«. Zur Lösung des Spiels ist es aber  
nicht nötig, dieses und die folgenden Bücher zu lesen.  
Außerdem liegt ein weiterer Zauberspruch im Gebäude.

**ALTANS  
Lederrüstung**

**TIPP 20:** Einige Meter in südwestlicher Richtung vom  
Haus entfernt liegt eine versteckte Höhle. In ihr haust ein  
äußerst zäher Bär, der »Altans Lederrüstung« und einige  
Goldstücke bewacht. Dieser Gegner ist sehr langsam und  
daher anfällig für alle Distanzangriffe.

**Keller  
AUFRÄUMEN**

**TIPP 21:** Nun folgen wir dem Weg nach Südosten zu Ed-  
gaars Hütte, deren Keller von Krugs besetzt ist. Natürlich  
vertreibt der hilfsbereite Protagonist die Schmarotzer um  
»Brankar den Fledderer« anschließend aus beiden Kel-  
leretagen. Hinter dem zugemauerten Rundbogen der  
untersten Ebene finden sich weitere Gegenstände.

**KLANDANK  
der Krug**

**TIPP 22:** Einige Krugs leben ein paar Meter weiter in einer  
Höhle südlich des Pfades. »Klandank der Krug« hat hier  
das Kommando. Im Innern der Höhle findet Ihr Held  
nach einem kurzen Gefecht ein Paar Lederhandschuhe.

**UMWEG  
laufen**

**TIPP 23:** Am Wasserfall steht Skartis vor der zerstörten  
Brücke. Er empfiehlt, sich durch die Gräfte nach Stone-  
bridge durchzuschlagen. Der Weg nach Norden ist der  
Richtige. Die Statuen am Pfad erleichtern die Orientie-  
rung im dichten Wald, bis der Weg beschludert ist.

**Geheimes  
GEWÖLBE**

**TIPP 24:** Hinter dem ersten Schild zu den Gräften des  
heiligen Blutes liegen ein Lebensschrein und eine Kutte.  
Östlich des zweiten Schilds steht eine Marmorstatue. Die  
öffnet einen Geheimgang. Unten hausen einige Wasser-  
speier, die eine weitere Statue verteidigen. Auch die dreht  
der Held, wodurch zwei Skelette erscheinen.

### Gräfte des heiligen Blutes

**GEFÄSSE  
öffnen**

**TIPP 25:** Im Eingangsbereich hängen jeweils ein Mana-  
und Gesundbrunnen an der Wand. Vor allem Skelette



**Zu Tipp 24:** Die Engelsstatue öffnet die Treppe zu einem Gewölbe.

**HAUPTMANN  
von fern**

und Wasserspeier schleichen durch die dunklen Gänge.  
Zerdeppern Sie per Zauber oder Bogen Urnen, Monum-  
ente und Sarkophage, um an Gold zu kommen. Vorsicht,  
manchmal lauern in den Gefäßen Fallen, die bei ange-  
schlagener Gesundheit tödlich sein können!

**ETANS  
Grab**

**TIPP 26:** Der Skeletthauptmann hinter der ersten Treppe  
ist ein hartnäckiger Nahkämpfer und besitzt gute Waf-  
fen. Hier ist der Distanzangriff die beste Option. Im  
Raum mit den feuerballspeienden Steingesichtern rennt  
der Held schnell an den Fallen vorbei.

**Wasserspeier  
mit  
LASER**

**TIPP 27:** Dahinter wartet ein neues Zauberbuch auf einem  
Podest. Es öffnen sich drei Türen, und Gegner strömen in  
den Raum. In einer Nebenkammer liegt eine Biographie  
über Etan Stonebridge. Die nördliche Treppe führt weiter.

**TIPP 28:** Der Held gelangt zu einer großen Kammer, wel-  
che von einem Krug-Schamanen und einigen Skeletten  
bewacht wird. Dahinter flattert ein mächtiger Rubin-Was-  
serspeier. Der greift mit Strahlen aus den Augen an und  
wird von kleineren Wasserspeiern unterstützt. Im Nah-  
kampf ist er aber eher schwach. Nach dem Sieg erhalten  
Sie zur Belohnung den Bogen »Herzzerreißer«.

**ULORA  
anheuern**

**TIPP 29:** Im nächsten Raum befreit der Held die Schrift-  
stellerin Ulora. Die schließt sich ihm nach einem kurzen  
Bewerbungsgespräch an. Aufgrund ihrer Basiswerte  
empfiehlt sich eine Karriere als Magierin oder Schützin.

### Stonebridge

**Zurück im  
TAGESLICHT**

**TIPP 30:** Wieder an der Oberfläche angekommen, wan-  
dert das Duo den Weg entlang Richtung Stonebridge.  
Unterwegs treffen die beiden auf ein Lager der Krug-Sol-  
daten. Während der Held sich erneut um den Nahkampf  
kümmert, beharkt Ulora die Feinde aus der Distanz.

**HUSKAR  
der Schamane**

**TIPP 31:** Auf der Turmspitze bewacht »Huskar der Scha-  
mane« ein magisches Tuch und eine Rüstung. Er be-  
herrscht wie alle Krug-Magier die Fähigkeit, gefallene Ka-  
meraden wiederzubeleben und ist daher das primäre An-  
griffsziel für Ihren Nahkämpfer.

**Krohars  
RUNDSCHILD**

**TIPP 33:** Im Tal hat »Futak der Tiermeister« sein Lager  
aufgeschlagen. Im folgenden Kampf benötigt die Grup-  
pe mehrere Heiltränke, um zu überleben. Dafür finden  
Sie anschließend »Krohars Rundschild«.

**GYRON  
treffen**

**TIPP 34:** In Stonebridge stößt Noricks Kumpel Gyron zur  
Gruppe, um dem Statthalter in Gletschertal Bericht zu er-  
statten. Die Müllerin Allana bittet die Party, vorher noch  
schnell den Strand von allen Monstern zu räumen. Es lie-  
gen auch ein paar Schatztruhen im Sand.

**Magier  
ZED**

**TIPP 35:** In der Schänke bietet sich Zed, ein Naturzaube-  
rer, als Weggefährte an. Nehmen Sie ihn mit, wenn das

Gold reicht. Ella Flusstern gibt den Helden eine Nachricht für ihre Schwester Ada mit. Die ist Mitglied der königlichen Bogenschützen in Gletschertal.

**NAIDI**  
die Schützin

**TIPP 36:** Der Züchter Owen bietet Packtiere zu einem günstigen Preis an. Dadurch kann die Gruppe mehr Ausrüstung mitnehmen, um sie später zu verkaufen. In der Kirche am Dorfausgang rekrutiert der Held die Bogenschützin Naidi als Fernkampf-Verstärkung.

**Zum**  
**PASS**

**TIPP 37:** Die Wachen vor dem Nordtor erteilen der Gruppe den Auftrag, den Funkelhöhlenpass zu sichern. Dazu marschieren Ihre Kämpfer nach Norden.

### Funkelhöhlenpass

**MAGIER**  
ausschalten

**TIPP 38:** Über den Gebirgspfad geht es bis zu einer Hängebrücke. Unterwegs lauern hinter jedem Felsblock Krugkämpfer und -Magier. Ihre Nahkämpfer versuchen wieder als erstes, die gegnerischen Zauberer zu erledigen.

**ORDUS**  
Axt

**TIPP 39:** Im Turm vor der Hängebrücke ist ein Fahrstuhl installiert, der zu den Schlafräumen führt. Dort unten finden Sie »Ordus Axt«. Laden Sie die verzauberte Waffe auf den Packesel, falls der Held noch nicht stark genug dafür ist. Später können Sie die Axt gut gebrauchen.

**Der**  
**OSTTURM**

**TIPP 40:** Hinter der Hängebrücke ist der Eingang zu den Funkelhöhlen. Leider haben die Krugs die Hängebrücke verammelt. Daher nehmen die Helden den Weg zum Ostturm von Wesrin-Cross. Unter der Zugbrücke treffen sie Illandro, der von achtbeinigen Monstern berichtet.

### Wesrin Cross

**ARAKUNS**  
Reich

**TIPP 41:** Die Treppe des Ostturms führt die Gruppe in ein Kellersystem. Darin treiben Massen von Untoten und Arakun-Spinnen ihr Unwesen. Die Fackeln an den Wänden können angezündet werden, um die Sicht zu verbessern.

**Monster**  
**LOCKEN**

**TIPP 42:** Das erste große Holztür öffnen die Abenteurer mit dem Hebel an der Wand. Dahinter wartet eine große Gruppe von Spinnen unter der Führung eines Rektors. Ein Nahkämpfer lockt einzelne Gegner heran, damit die Partymitglieder ihre Angriffe auf dieses Ziel konzentrieren können. Die ganze Horde ist zu gefährlich.

**Fahren**  
mit dem  
**KORB**

**TIPP 43:** In der Vorhalle erwarten einige Skelettschützen Ihre Ankunft. Außerdem krabbeln viele Spinnen aus den Abflüssen hervor. Der Transportkorb bringt die Abenteurer schließlich eine Ebene tiefer.

**Bau der**  
**MUKOSA**

**TIPP 44:** Hier haben sich die spinnenähnlichen Mukosa eingenistet. In ihrem Bau findet die Gruppe einige nützliche Ausrüstungsgegenstände. Die nächste Treppe wird von einer dunklen Mukosa und ihrer Brut verteidigt. Locken Sie die Gegner in den schmalen Gang, um ihnen dort mit Macht auf die Pelle zu rücken.

**HAUPT-HALLE**  
säubern

**TIPP 45:** In der Haupthalle steht eine kleine Armee aus Mukosa-Kriegern. Ein blinder Ansturm wäre hier fatal, da die Gruppe sofort alle Gegner am Hals hätte. Statt dessen rücken die Kämpfer Stück für Stück vor, um die feindlichen Angreifer nacheinander zu bändigen.

**KAMPF-PAUSE**  
nutzen

**TIPP 46:** In der Mitte ist eine abschließbare Kammer, in der sich auch jeweils ein Mana- und Gesundbrunnen befindet. Hierher ziehen sich die Helden zurück, um Energie zu tanken. Ausrüstung, die Sie aus Platzmangel nicht mitnehmen können, konvertieren Sie mit dem Naturzauber »Umwandeln« zu Gold.

**Schwache**  
**KÖNIGIN**

**TIPP 47:** Der Ausgang wird von einer Riesenspinne versperrt, die neben Klauenattacken über einen Giftstrahl verfügt, der viel Gesundheit abzieht. Deshalb muss die-



Zu Tipp 46: In dieser Kammer regeneriert die Gruppe ihre Kräfte.

ser Endgegner schnell beseitigt werden. Die Nahkämpfer rücken unverzüglich vor, um das Tier zu beschäftigen. Ihre Magier zaubern entweder Angriffsmagie oder Monster-Beschwörungen. Die Spinne hinterlässt den nützlichen »Schmetterbogen« und eine Schwingaxt.

## Kapitel 2– Zum Statthalter

### Funkelhöhlen-Mine

**TOR**  
sprengen

**TIPP 48:** Der Ausgang führt zum Westturm von Wesrin Cross. Von dieser Seite des versperrten Tors aus sprengt ein Abenteurer das Schwarzpulverfass mit Pfeil und Bogen in die Luft, und die Pforte ist offen.

**Zwerg**  
**GLOERN**

**TIPP 49:** Gloern will sich der Gruppe anschließen. Sein Bruder Torg wird angeblich in der Mine festgehalten. Gloern ist als typischer Zwerg ein kräftiger Nahkämpfer und daher willkommener Weggefährte.

**Preistreiber**  
**IGNORIEREN**

**TIPP 50:** Südöstlich der Mine leiten Bodrus und sein Partner einen kleinen Handelsposten. Die haben zwar ein interessantes Angebot an Waffen und Rüstungen, verlangen dafür aber Wucherpreise. Unsere Helden sollten daher möglichst in den Städten einkaufen gehen.

**Nasse**  
**FÜSSE**

**TIPP 51:** Die südlichen Tunnel sind durch einen Unfall überflutet worden. Ein Rudel Riesenratten macht diese Gegend unsicher. Die Erkundung des gefährlichen Gebietes lohnt sich trotzdem, da Sie dort einen Manaschrein und einen verzauberten Hammer finden können.

**STEINBIEST**  
zerbröseln

**TIPP 52:** Im nördlichen Tunnel der Mine haust ein Steinbiest, das Sie mit einem gesprengten Fass erledigen. Ein Amulett winkt als Belohnung für die Mühe.

**Versteckte**  
**LAGER**

**TIPP 53:** Ein paar Meter weiter stehen ebenfalls Fässer. Mit deren Sprengkraft reißt der Schütze die Holzwände ein. Halten Sie in der Mine nach diesen Fässern Ausschau, um weitere geheime Lagerräume zu entdecken.

**Nach**  
**UNTEN**

**TIPP 54:** Über die Aufzüge im Westen fahren die Gefährten zur nächsten Ebene hinab. Zwischen den beiden Fahrstühlen steht noch ein Schwarzpulverfass, das den Zugang zu einer Höhle mit Schätzen freisprengt.

**DUNKLE**  
Angreifer

**TIPP 55:** Die Abenteurer überqueren das Gewässer und stellen sich den Gegnern auf der anderen Seite. Besonders der Giftdämon ist ein übler Zeitgenosse. Auch vier magiebegabte Finsterlinge sind mit von der Partie. Die können sich unsichtbar machen und sind aufgrund ihrer schwarzen Haut nur schwer zu erkennen. Rücken Sie sofort mit den Nahkämpfern vor!

**Reise zum**  
**WURM**

**TIPP 56:** Anschließend stellt sich die Gruppe auf die bewegliche Plattform und überquert so die Schlucht. Auf



Zu Tipp 52: Durch Sprengen der Fässer stirbt das Monster.

der anderen Seite streunen mehrere Skorpione umher, die Sie nebenbei erledigen. Von hier aus geht es dann mit dem Lastenaufzug zum Grubenwurm in der Schlucht.

**TIPP 57:** An der Kreuzung öffnen Ihre Helden das Metalltor und vertreiben alle Krugs aus den Unterkünften. Im Tunnel hinter der Erzverladestation ist ein Stichweg mit Felsen verrammelt worden. Ein Schuss auf das Schwarzpulverfass sprengt ihn wieder frei.

**TIPP 58:** Weiter geht es zum nordwestlichen Teil der Ebene. Dort setzt die Gruppe auf der Plattform über den Abgrund. Fürchterliche und Skorpione machen die Gegend hier unsicher. Ein paar Meter weiter befindet sich die Haupthöhle, in der die Krug-Kommandeure lauern.

**TIPP 59:** Zuerst erledigen die Gefährten die Gegner auf der Klippe, danach feuert der Schütze vom Rand des Plateaus aus auf die Kommandeure. Dadurch vermeiden die Recken einen offenen Schlagabtausch mit dem Gegner. Nun fahren alle Partymitglieder mit dem Lift nach unten und schalten die restlichen Feinde aus.

**TIPP 60:** Hinter dem Lagerraum bedrängt ein Steinbiest die Gruppe. Ihr Schütze jagt die Schwarzpulverfässer daneben in die Luft und pulverisiert so das Monster.

**TIPP 61:** Zwischen den beiden Aufzügen im nördlichen Gang liegt ein Skorpionnest, in dem einige magische Waffen verborgen sind. Mit dem Schwarzpulverfass räumen die Abenteurer die Holzwand weg und greifen an.

**TIPP 62:** In diesem Tunnel gibt es fünf Aufzüge. Der zweite von Süden her fährt zur Höhle, in der sich Torg versteckt hält. Er hat sich hinter einer Holzwand vor den Krugs verschanzt. Das davor stehende Schwarzpulverfass hilft bei der Öffnung. Zum Dank erhalten die Retter das »Goldschnüffleramulett« (Geschicklichkeit +2), das sie später im Gletschertal vorzeigen müssen.

**TIPP 63:** Die übrigen drei kleinen Aufzüge führen in bewachte Tiefen, wo einige kostbare Ausrüstungsteile liegen. Der große Lastenaufzug im Norden bringt die Gruppe im Gletschertal an die Oberfläche.

### Gletschertal

**TIPP 64:** Als Orientierung in diesem Schneesturm dienen zum einen die Wegweiser, zum anderen ist der Pfad deutlich ausgetreten. Zusätzlich säumen Laternen den Weg.

**TIPP 65:** Unterwegs zur Stadt Gletschertal bekommen die Abenteurer es mit Eismonstern wie weißen Wölfen, Furoks, Braak-Zauberern und Klaws zu tun. Die beiden ersten Monsterrassen sind durch das helle Fell nur sehr schwer im Schnee zu erkennen. Außerdem lauern viele der Gegner hinter zugeschnittenen Bäumen.

### KLAW-RUDEL zähmen

### Versteckte EISHÖHLE

### IBSEN YAMAS suchen

### SÖLDNER engagieren

### ARDUNS Bitte

### Besetztes HAUS

### ADA Flussstern

### Böse VORAHNUNG

**TIPP 66:** Hinter dem Aufzug verläuft ein Bergpfad nach Norden. Er endet an der alten Holzhütte oberhalb der Mine. Hier hütet ein Rudel Klaws magische Schätze.

**TIPP 67:** Ein paar Meter nördlich des vierten Wegweisers leben Furoks und Braak-Zauberer in einer Eishöhle. Die feindlichen Magier verwenden den Zauber »Tanzender Zap«. Ihre Gruppe muss sich beim Angriff auffächern, um den Elektrogeschossen auszuweichen.

**TIPP 68:** In Gletschertal finden sich die Gefährten zunächst in der Taverne ein. Der Statthalter Ibsen Yamas rät Ihnen, den verschwundenen Großmagier Merik zu finden. Er sei dem Drahtzieher der ganzen Angriffe auf die Schliche gekommen. Außerdem bittet er die Gruppe, die Verteidiger der Festung Kroth zu unterstützen.

**TIPP 69:** Gegen ein Entgelt bieten der Kampfmagier Loran und der Krieger Kroduk ihre Hilfe an. Beide sitzen in der Schänke zusammen. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um den Trupp gemäß Tipp 2 zu vervollständigen.

**TIPP 70:** Der Lehrling Ardun hat zwei Ausgaben von »Fedwyrrs Weg« verschludert. Die beiden Exemplare sind im Besitz des Bogenschützen auf dem Wachturm und Elios, der neben dem Maultierstall des Dorfes wohnt. Bringen Sie Ardun die beiden Schriftstücke. Er dankt der Gruppe mit ein paar Goldmünzen.

**TIPP 71:** Das Haus des Schmiedgehilfen Orlov wird von Schneemonstern besetzt gehalten, die Sie erledigen sollen. Zur Belohnung bietet der heimatlose Handwerker die dort lagernden Schätze. Das Gebäude liegt in der Wildnis nördlich von Gletschertal (siehe Tipp 74).

**TIPP 72:** In der nördlichen Soldatenbaracke trifft die Gruppe auf Ada Flussstern. Für die gute Nachricht ihrer Schwester Ella schenkt sie den Abenteurern einen Ring.

**TIPP 73:** Bardame Jewlynna erzählt Ihnen von einem Traum, in dem sie den Magier Merik als Gefangenen in den Eishöhlen gesehen hat. Deshalb reisen die Helden auf dem Pfad nach Norden weiter.

## Kapitel 3– Magier Merik

### Zu den Eishöhlen

### EISMONSTER auftauen

### Verschneiter KELLER

### SEITENTÄLER filzen

### EISFLIEGEN bremsen

**TIPP 74:** Zerschlagen Sie die Braak-Gruppe vor der Hängebücke. Drüben laufen die Gefährten Richtung Nordwesten und gelangen zu Orlovs Haus. Der Keller wird von Frostgolems und Frostspeiern kontrolliert. In den Kisten liegen magische Handschuhe und ein Amulett.

**TIPP 75:** Der Pfad zu den Eishöhlen verläuft von Orlovs Hütte aus erst nach Osten und dann nach Norden. Eine schwer bewachte Kellertreppe liegt unterwegs am Wegesrand. Die Steige führt in ein sehr verzweigtes unterirdisches Gangsystem, in dem Frostgolems und -spinnen herumstreunen. Die Nahkämpfer gehen voraus, da im Keller wenig Platz für Ausweichmanöver ist. Hier können Sie magische Waffen aus den Truhen bergen.

**TIPP 76:** Vom Eingang aus hält sich die Gruppe nun Richtung Norden und passiert dabei einen Manaschrein. Ein Blick in die Seitentäler lohnt sich, da dort so manche Kiste steht. Hinter der Naturbrücke bekämpfen Ihre Helden die beiden Eiskrieger. Dann betreten sie die Eishöhlen.

**TIPP 77:** Neben den bisher bekannten Monstertypen tauchen in den Höhlen zum ersten Mal sogenannte Eisfliegen auf. Die schlüpfen in rauen Mengen aus großen Schneehaufen. Die Nahkämpfer der Gruppe konzentrie-

**Getarnte  
FROST-  
KRIEGER****STEIN-GÖTZE  
mit Erdbeben****Gefährliche  
FROSTMAGIER**

ren folglich ihre ersten Hiebe auf diese Gebilde, um den Nachschub an Gegnern zu unterbrechen.

**TIPP 78:** Die Frostkrieger und Frostschützen sind die eigentlichen Herren der Höhlen. Die kühlen Tage verstecken sich in Eiszapfen, um Wanderer aus dem Hinterhalt zu überfallen. Da hilft nur umsichtiges Vorgehen!

**TIPP 79:** Vor dem ersten Torbogen verläuft ein schmaler Felsgrat (Linienformation) nach Osten und führt die Gruppe nach draußen zu einem Steingötzen. Ein Abenteuerer betritt die Druckplatte, um eine Erschütterung auszulösen. Danach kehrt die Gruppe zum ersten Torbogen zurück und marschiert nach Norden weiter.

**TIPP 80:** Vereinzelt treffen die Helden auch auf Eis- sowie Frostmagier. Diese Zauberer können Eiskrieger beschwören, welche die Gruppe dann attackieren. Senden Sie einen Nahkämpfer voraus, damit der Eismagier seine Formeln nicht mehr aussprechen kann.



**Tipp 80:** Ein Nahkämpfer erledigt den Krieger-Beschwörer.

**BRÜCKE  
herbeizaubern****TRUHEN  
leeren****Gesundes  
SKELETT****Wachsamer  
FROST-  
DRACHE****MERIKS  
Gefängnis****Jeriahs  
HANDELS-  
POSTEN**

**TIPP 81:** Neben dem Kompass gibt Ihnen auch der Wegweiser beim Manaschrein Auskunft darüber, ob Sie auf dem Weg zu Jeriahs Handelsposten sind. Vor dem großen Drachenskelett biegen die Gefährten nach Süden ab und gelangen durch eine enge Felsspalte zum zweiten Steingötzen. Mit Belastung der Druckplatte fährt im Hintergrund eine Brücke über dem Abgrund aus.

**TIPP 82:** Hinter der nächsten Treppe biegen alle Abenteuerer nach Süden ab und gelangen so zum dritten der als Steingötze getarnten Schalter. Die in der Figur versteckten Truhen enthalten neben vielen Goldmünzen einen einzigartigen Lederpanzer und einen Kampfstab.

**TIPP 83:** Vom Drachenskelett aus geht es nach Osten. Beim Lebensschrein heilen angeschlagene Partymitglieder ihre Wunden, bevor die Gruppe von dort aus nach Westen aufbricht. Vorsicht, hinter dem engen Hohlweg vor dem nächsten Torbogen liegen Eiskrieger im Hinterhalt!

**TIPP 84:** An der Kreuzung beim zweiten Wegweiser gehen die Abenteuerer nach Osten. In der nächsten Höhle treffen sie auf einen Frostdrachen, der mit einigen Braak-Zauberern einen kostbaren Stab hütet.

**TIPP 85:** Folgen Sie dem Wegweiser in Richtung Handelsposten. Im Anschluss an das nächste Gefecht entdecken die Helden den eingefrorenen Merik in einem riesigen Kristall. Nach einem Hieb zerbricht der Eiskerker. Der Befreite erteilt Ihnen den Auftrag, seinen Wächterstab zu finden, und bietet sich als Wegbegleiter an.

**TIPP 86:** Ein Frostdrache, der größere Bruder der Eisdra- chen, versperrt mit seinen Eiskriegern den Ausgang. Zuerst lockt ein Nahkämpfer die schwächeren Gegner her-



**Zu Tipp 85:** Ein beherzter Waffenhieb sprengt Meriks eisiges Gefängnis.

an, dann attackiert die Gruppe den Drachen. Dahinter liegt der Pfad zu Jeriahs Handelsposten. Im Wald neben dem Ausgang ist ein Lebensschrein versteckt.

## Kapitel 4– Wächterstab

**Glühende  
WÜRMCHEN****Grüne  
SCHERBEN****SYRRUS  
töten****Natürliche  
BRÜCKE****Auf dem  
FELSGRAT****RUINE  
finden**

### Die Trog-Höhlen

**TIPP 87:** Der Weg ist im Schnee nicht leicht zu finden. Halten Sie nach lila Glühwürmchen Ausschau, dann laufen Sie in die korrekte Richtung. Dabei zeigt der Kompass die meiste Zeit nach Südwesten. Am Ende des Schneetals liegt eine Höhle, die zu den Sümpfen führt.

**TIPP 88:** In dieser Höhle bekommen es die Helden mit Dunkelspringern, Slargs und Lectars zu tun. Alle drei Monsterrassen sind nur in Massen gefährlich. Lediglich auf die grünen Scherben, Wesen aus Kristall, müssen die Gefährten besonders acht geben. Diese Gegner verschießen grüne Lichtblitze und versuchen anschließend zu fliehen, wodurch sie speziell auf große Entfernungen gefährlich werden. Die Nahkämpfer der Gruppe lösen das Problem aber schnell und effektiv.

**TIPP 89:** Nachdem die Abenteuerer sich am Manaschrein ausgeruht haben, marschieren sie nach Südwesten weiter. Am Tümpel hinter der nächsten Treppe schlägt sich Ihre Gruppe ostwärts und erlegt den Syrrus. Die Plünderung seiner Schatzkiste bringt wertvolle Ausrüstungsteile.

**TIPP 90:** Folgen Sie dem Hauptweg in das Gebiet der Trops. Diese insektenähnlichen Zweibeiner benutzen Waffen und Rüstung und haben sich auf Nahkämpfe spezialisiert. Halten Sie also Abstand. Beschworene Monster wie der Killer-Gremal leisten gute Dienste. Hinter der Naturbrücke weist ein Schild den Weg zum Dunkelwald. Unter der Brücke ist außerdem eine Truhe versteckt.

**TIPP 91:** Die Abenteuerer passieren das Kistenlager und kämpfen sich auf dem Felsgrat bis zum Lebensschrein vor. Stalagniten, dornenbewehrte Mäuler und Sick bewachen den Rest des Grates. Für den Kampf gegen sie ist aber keine besondere Taktik nötig.

**TIPP 92:** An der Gabelung mit dem Säulenbogen hält sich die Gruppe in nordwestlicher Richtung. Sie erreicht nach ein paar Metern eine von Trops besetzte Tempelruine. Dort müssen die beiden Druckplatten im ersten Keller durch Helden oder Gegenstände belastet werden, um den Durchgang offen zu halten. Im nächsten Raum wenden Sie den gleichen Trick an, nur dass hier drei Platten, davon eine im Nebenraum, beschwert werden. Zusätzlich müssen Sie die beiden Hebel betätigen.

**GEGENSTAND**  
ablegen

**Das magische**  
**FURIENAUGE**

**TIPP 93:** In der dritten Kammer legt einer der Gefährten zuerst den Hebel an der Treppe um. Anschließend depontiert er jeweils einen Gegenstand auf den beiden Bodenplatten. In der nun geöffneten Nebenkammer bergen die Helden zuerst das Gold aus den Truhen, bevor sie den nächsten Hebel umlegen und die Platte beschweren.

**TIPP 94:** Nun ist der Weg in die große Schatzkammer der Tregs frei. Nach dem Kampf benutzt die Gruppe den Schalter und belastet dann die Platte in der Raummitte. In der angrenzenden Kammer entdecken die Abenteurer das Furienauge (wird später benötigt), und einen weiteren Hebel. Letzteren benutzen sie natürlich.



Tipp 94: Das Furienauge ist in der Nebenkammer verborgen.

**HEXER**  
blitzen

**TIPP 95:** Zurück beim ersten Säulenbogen beschreiten die Helden den südwestlichen Grat. Beim Wegweiser klettert die Gruppe zum Höhlensee hinunter. Hier lauern Schattenspringer mit Dunkelspringern und dunklen Hexern. Besonders die Hexer sind mit ihren Blitzzaubern sehr gefährlich. Greifen Sie diese Kreaturen zuerst an!

**Letzte**  
**HÖHLE**

**TIPP 96:** Hinter der Höhle wartet am Strand ein Syrrus, der mit seinem Frostatem der ganzen Gruppe gefährlich werden kann. Nur ein beherzter Angriff aller Helden schaltet dieses Riesenmonster schnell aus. Die dornenbewehrten Mäuler sind die nächsten Ziele.

**Dunkelwald**

**GRÜNE**  
Hölle

**TIPP 97:** Zwischen den Bäumen lauern dornenbewehrte Mäuler, Waldklaws und Waldtrolle. Besonders die Klaws und Trolle sind zähe Nahkämpfer. Dadurch haben die Mäuler eine Menge Zeit, Stacheln zu verschießen. Außerdem verschafft die grüne Haut den drei Monsterassen eine ideale Waldtarnung.

**Das fahrende**  
**VOLK**

**TIPP 98:** Glücklicherweise erhellen freundliche Waldfeen den schwer erkennbaren Weg. Der verläuft in südlicher Richtung zum Lager des fahrenden Volks. Hier schnappen die Helden Gerüchte von einer seelenlosen Goblin-Armee und einer dunklen Macht auf. Der Zigeuner Razvan bittet die Kämpen, das fahrende Volk vor dem Räuberhauptmann und seiner Bande zu beschützen. Am Lagerfeuer treffen Sie Phaedriel, eine Söldnerin und Meisterschützin, die bei Bedarf die Party verstärkt.

**GOLD**  
scheffeln

**TIPP 99:** Südlich des Lagers steht ein Wegweiser zum Sumpf des Ostens. Kurz dahinter führt ein versteckter Pfad zum Wasserfall im Südosten. Dort stehen die Überreste eines Goldgräber-Camps, wo mittlerweile Waldklaws und -trolle hausen. Leider können Ihre Helden an dieser Stelle nicht den Fluss überqueren. Aber wenigstens finden sie Goldmünzen und Heiltränke am Ufer.



Zu Tipp 96: Der Syrrus ist für Fern- und Nahkämpfer gefährlich.

**MUONG**  
der Troll

**TIPP 100:** Der Hauptweg führt nach Süden zu einem Rudel Waldtrolle. Deren Anführer Muong-Troll verfügt über mehr Hitpoints und eine stärkere Attacke als seine Artgenossen. Deshalb versucht ein Nahkämpfer, die Trolle von ihrem Boss wegzulocken. Sobald alle ausgeschaltet sind, widmen sich die Gefährten dem Muong-Troll.

**Keile für**  
**KEILER**

**TIPP 101:** Ein paar Meter weiter streuen Höllenkeiler und kräftige Goracks umher. Schirmen Sie Ihre Magier und Bogenschützen mit den Nahkämpfern ab, dann ist die Zähmung der Monster kein Problem.

**Im Gebiet der**  
**RÄUBER**

**TIPP 102:** Dahinter beginnt das Revier der Räuber. Die sind zwar etwas schwachbrüstiger als Monster, machen diesen Nachteil aber durch den Gebrauch von Rüstungen und Waffen wett. Unterstützt werden sie gelegentlich von einem Rudel schwarzer Wölfe.

**ZELTPLATZ**  
befreien

**TIPP 103:** Nachdem die Gruppe die Vorhut beim Zeltplatz ausgeschaltet hat, nimmt sie den mit Fackeln beleuchteten Pfad nach Westen. Achtung, einige getarnte Bogenschützen lauern hinter den Bäumen am Wegesrand!

**HAUPTMANN**  
der Räuber

**TIPP 104:** An der Kreuzung biegen die Abenteurer nach Norden ab. Die Gruppe gelangt zum Unterschlupf der Bande und begegnet in der Höhle einem Haufen Räuber, den sie nur durch Gebrauch von Heiltränken oder -zaubern bezwingen kann. Dafür hinterlässt der Räuberhauptmann nach seiner Niederlage den »Nachtleiderpanzer«, einen Schild und den »Zerstörer-Stab«.

**STEIN-KIRCHE**  
säubern

**TIPP 104:** Der Pfad, welcher vom Räuber-Zeltplatz aus nach Südwesten verläuft, führt die Gruppe zu einem Lebensschrein. Neben diesem liegt ein hinter Bäumen verborgener Eingang zum Tal. Dort steht eine von Banditen besetzte Steinkirche, in der einige Schätze lagern.

**Stinkender**  
**SUMPF**

**TIPP 105:** Wenn die Helden an der Kreuzung vor der Räuberhöhle weiter nach Westen reisen, gelangen sie zum Rand des Sumpfes. Auf der Wiese davor finden sie noch zwei Kistenlager mit Gold und Gegenständen.

**Verwundeter**  
**GELEHRTER**

**TIPP 106:** Vor dem Holzsteg im Sumpf liegt ein verwundeter azunitischer Gelehrter. Er überträgt der Gruppe den Auftrag, den Tempel mit Hilfe seiner Ikone von einem mächtigen Übel zu läutern.

**HEXE**  
verdreschen

**TIPP 107:** Zuerst laufen die Gefährten ein Stück am westlichen Sumpfrand entlang. Dort liegt ein versteckter Pfad, der nach Norden zurückführt. An dessen Ende erhebt sich eine von Mauern eingefasste Parkanlage. In der lebt die verirrte Hexe, die über magische Fähigkeiten verfügt. Doch den Hieben der Nahkämpfer kann auch sie nicht entkommen. Ist die alte Dame erledigt, haben Sie das vierte Kapitel abgeschlossen. Den zweiten Teil der Komplettlösung finden Sie in der nächsten Ausgabe. **MS**