

## Komplettlösung

# Stronghold

Wir bringen Licht ins dunkle Zeitalter: Mit unserer Hilfe beißen sich die Belagerer an Ihren Burgmauern die Zähne aus.

**D**as monumentale Echtzeit-Strategie-Spektakel der Firefly Studios fordert sowohl Burgarchitekten-Talent als auch Feldherren-Fähigkeiten. Wir verraten Ihnen, wie Sie beides in den 21 kniffligen Missionen der Militär-Kampagne am effektivsten einsetzen. Alle Angaben beziehen sich auf die ursprüngliche Karten-Stellung und den mittleren Schwierigkeitsgrad. Ausführliche Taktiken zu Aufbau und Belagerung finden Sie im GameStar 11/01.

## Mission 1: Kräfte sammeln

### Erste SCHRITTE


**TIPP 1:** In der ersten Mission müssen Sie lediglich 20 Nahrungs- und 40 Holzeinheiten sammeln. Errichten Sie dazu das Verwaltungsgebäude und das Vorratshaus in der Kartenmitte. Verteilen Sie anschließend die Arbeiter auf jeweils vier Holzfäller- und Jagdhütten. Achten Sie darauf, dass der Weg zum Lagerplatz nicht zu weit ist. Das spart Ihren Arbeitern eine Menge Zeit.

## Mission 2: Ausbau der Festung


### HOLZ sammeln

**TIPP 2:** Die Holzproduktion hat bei diesem Auftrag absoluten Vorrang; nur so können Ihre Leute rechtzeitig die Löcher im Palisadenzaun stopfen. Treiben Sie deswegen zügig die Ausbildung der Holzfäller voran, ohne die Nahrungsbeschaffung zu vernachlässigen. Je sechs Holzfäller- und Jagdhütten decken den Bedarf problemlos. Eine zusätzliche Wohnhütte sichert den Arbeiter-Nachschub.

### GRUNDRISSE betrachten

**TIPP 3:** Nutzen Sie zur Erweiterung des Palisadenzaunes die Taste . Dadurch werden Mauer und Gebäude zweidimensional dargestellt, was Ihnen das Setzen neuer Zaunteile wesentlich erleichtert. Ein zweites Tor verkürzt den Weg der Holzfäller zu ihrem Arbeitsplatz.



**Tipp 3:** Drücken Sie , um sich das Bauen zu erleichtern.

### WOLFS-ATTACKEN

**TIPP 4:** Wenn die Wölfe angreifen, schließen Sie die Tore. Ihre Bogenschützen können nun vom Wehrgang aus ungefährdet die wilden Tiere erlegen. Lagern Sie im Nahrungsmittel-Silo insgesamt 35 Fleischrationen ein.

### REKRUTIERUNG

## Mission 3: Wolfsjagd

**TIPP 5:** Der Bergfried steht am besten auf der felsigen Anhöhe in der Kartenmitte. Mit je sechs Holzfällern und Jägern kurbeln Sie den Nachschub an. Stampfen Sie noch zwei Wohnhütten aus dem Boden, um genügend Arbeiter zur Verfügung zu haben. Für Ihre Bogenschützen sollten Sie zwei Bogenmacher, eine Waffenkammer und einen Übungsplatz errichten.

### PALISADEN bauen

**TIPP 6:** Umzäunen Sie die Anlage mit Palisaden, unterbrochen durch ein Tor im Nordwesten und eines im Südosten. Auf jedes Tor gehören mindestens drei Soldaten. So können Sie sowohl die feindlichen Späher als auch die anrückenden Wolfsrudel abwehren. Die verbliebenen Wölfe lockt ein einzelner Bogenschütze in die Nähe der Siedlung, wo dann bereits die anderen Kämpfer warten.



**Tipp 6:** Durch den Höhenvorteil haben die Bogenschützen eine wesentlich größere Reichweite als ihre Gegner.

## Mission 4: Der geheime Außenposten

### RINDERZUCHT

**TIPP 7:** In diesem Gebiet genießt die Herstellung von Käse absolute Priorität. Errichten Sie im Südwesten sechs Rinderfarmen und sechs Holzfällerhütten, dazu eine weitere Wohnhütte. Der wachsende Käsevorrat reicht aus, um mit vollem Magen auch mögliche Rinderseuchen zu überstehen.

### STEUERN erhöhen

**TIPP 8:** Heben Sie gelegentlich den Steuersatz auf »durchschnittlich« an, und stellen Sie die Lebensmittelausgabe auf »mehr Rationen«; so fallen Sie bei Ihren Leuten nicht in Ungnade. Wenn die Vorräte zur Neige gehen, senken Sie den Steuersatz und die Rationenzahl einfach wieder ab.

### ARBEIT zuweisen

**TIPP 9:** Die untätigen Arbeiter lassen Sie zu Bogenmachern und -schützen ausbilden. Befestigen Sie den Standort mit Palisadenzäunen und zwei Toren. Auf jedem Tor stehen mindestens vier Fernkämpfer.

### HINTERHALT

**TIPP 10:** Bilden Sie eine weitere Gruppe von zehn Bogenschützen aus, die sich auf dem nördlichen Felsen verstecken. Anrückende Feinde werden nun bereits im Vorfeld



**Zu Tipp 8:** Außer zur Produktion von Käse taugen Rinder auch als Katapultgeschosse und Rüstungsmaterial.

unter Beschuss genommen. Weichen Sie mit der Vorhut notfalls in die Burg zurück, um Nahkämpfe zu vermeiden.

### Mission 5: Schlechte Aussichten

**BROT  
backen**

**TIPP 11:** Organisieren Sie das Ausgangslager auf der Insel in der Kartenmitte. Steigern Sie die Bevölkerungszahl auf 32 Personen, und konzentrieren Sie die Lebensmittelversorgung auf den Weizenanbau. Mit drei Farmen, einer Mühle und sechs Bäckern ist diese gesichert. Sechs Holzfäller und fünf Bogenschützen sollten ebenfalls an die Arbeit gehen.

**Tor  
VERSTÄRKEN**

**TIPP 12:** Eine zweite Palisadenreihe an jedem Tor erschwert den feindlichen Fußsoldaten das Durchbrechen. Für die ersten Angriffswellen sollten etwa 15 Bogenschützen vor den Toren bereitstehen.

**EMPFANGS-  
KOMITEE**

**TIPP 13:** Eine weitere Schützengruppe bezieht auf dem nordöstlichen Hügel Stellung, wo sie den gegnerischen Ingenieuren auflauert. Die übrigen Feindeinheiten reiben sich dann an den Verteidigungsanlagen auf.

### Mission 6: Das Angebot der Ratte

**Der STEIN-  
BRUCH**

**TIPP 14:** Zu Beginn gerät die Vorhut in einen Hinterhalt von De Puces Männern. Errichten Sie danach Ihre Siedlung im Südwesten der Region, nahe beim Steinbruch. Die Falle Ihres Gegners können Sie nun mit einer Abteilung Bogenschützen für Ihre eigenen Zwecke verwenden.



**Tipp 14:** De Puce hat Bogenschützen auf den Felsen versteckt. Merken Sie sich die Stelle für eigene Hinterhalte.

**Voller  
MAGEN**

**TIPP 15:** Nutzen Sie alle Nahrungsquellen aus, indem Sie zwei Weizenfarmen, zwei Rinderfarmen und zwei Jagdhütten bauen. Zudem benötigen Sie noch eine Mühle und vier Bäcker. Durch die Nahrungsvielfalt steigt die Moral der Arbeiter, was eine leichte Anhebung des Steu-

ersatzes ermöglicht. Denken Sie aber daran, gleichzeitig auch die Lebensmittelausgabe zu erhöhen.

**ZINNEN  
anlegen**

**TIPP 16:** Mindestens vier Bogenschützen beschäftigen sich mit der Waffenherstellung. Befestigen Sie das Lager so schnell wie möglich mit einem steinernen Torhaus und einer mit Zinnen versehenen Mauer.

**KAMPF-  
PAUSEN**

**TIPP 17:** Der Großteil der feindlichen Streitmacht rückt von Norden her an. Mindestens 20 Ihrer Bogenschützen sollten dort die Verteidigung übernehmen, zehn weitere stehen in Reserve. Zwischen den Angriffswellen reparieren Sie die beschädigten Steinmauern und Zinnen.

### Mission 7: Das Ende der Belagerung

**BÜNDNIS-  
FALL**

**TIPP 18:** Lord Manakin hat sich auf Ihre Seite geschlagen. Nun wird seine Burg von De Puces Streitkräften belagert. Schicken Sie nach Ihrer Landung am Strand sofort sämtliche Speerkämpfer und Bogenschützen auf die Mauer.



**Tipp 18:** Die Speerkämpfer kommen gerade noch rechtzeitig auf den Mauerbrüstungen an, um die Leiterträger abzuwehren.

**WAFFEN  
herstellen**

**TIPP 19:** Nach dem ersten Angriff verstärken Sie die Mauer mit Zinnen und kurbeln die Wirtschaft an. Dazu kommen weitere sechs Holzfällerhütten, sieben Bäckereien und vier Weizenfarmen. Für die Waffenproduktion reichen drei Bogenschützen und zwei Speerschmiede völlig aus. Kaufen Sie mindestens drei Ochsen zum schnellen Transport der Steinquader, damit die Mauer unter dem Ansturm der Belagerer nicht zusammenbricht.

**Dem Feind  
NACH-  
SETZEN**

**TIPP 20:** Sobald Ihre Bogenschützen die gegnerischen Fußsoldaten ausgeschaltet haben, befehlen Sie Ihren Speerträgern den Ausfall, um die übrig gebliebenen Katapulte zu zerstören und die Mission zu gewinnen.

### Mission 8: Pakt mit dem Teufel

**BIER  
brauen**

**TIPP 21:** Platzieren Sie das Burgzentrum auf dem westlichen Hügelkamm. Sechs Holzfäller nehmen ihre Arbeit auf. Im Tal legen Sie vier Weizen- und zwei Hopfenfelder an. Dazu kommen eine Mühle, sechs Bäckereien und zwei Brauereien. Für die Verteidigung werden drei Bogenschützen und zwei Steinbrüche benötigt.

**HANDEL  
treiben**

**TIPP 22:** Wenn die Lebensmittel ausgehen, lassen sich jederzeit Holz und Steine auf dem Marktplatz veräußern. Für das erhaltene Gold erwerben Sie im Gegenzug Lebensmittel. Verschließen Sie die Talausgänge nach Osten mit doppelten Mauern und einem Torhaus. 30 Bogenschützen auf den Zinnen reichen aus, um die ersten Attacken abzuwehren.

**HILFS-  
TRUPPEN**

**TIPP 23:** Sobald Sie 20 Fässer Ale an Beauregard geliefert haben, erhalten Sie zusätzliche Fußtruppen. Diese gehen





**Zu Tipp 21:** Fruchtbare Land ist knapp. Legen Sie deshalb die Hopfen- und Kornfelder besonders platzsparend an.

auf dem nördlichen Felsen in Stellung. Bei der letzten Offensive von De Puces Streitmacht kümmern sich die Bogenschützen zuerst um die Ingenieure. Erst danach bekommen die übrigen Gegner ihre Abreibung.

### Mission 9: Das Ende der Ratte

#### SPATEN-ARBEIT

**TIPP 24:** Senden Sie die Speerkämpfer zur Erweiterung des Burggrabens aus. Ihre Bogenschützen erhalten zwei Steintürme an der südlichen Ecke der Anlage. Darauf gehen jeweils fünf von ihnen in Stellung. Nördlich der Burg entstehen dann sieben Holzfällerhütten und zwei Weizenfarmen, innerhalb der Burganlage eine Mühle, vier Bäckereien und zwei Jagdhütten. Zwei Bogenmacher gehen ebenfalls so schnell wie möglich an die Arbeit.

#### INGENIEURE abfangen

**TIPP 25:** Sobald der Nachschub gesichert ist, bewegen sich alle verfügbaren Speerkämpfer nach Süden. Dort trifft bereits die erste Feindwelle ein. Stürzen Sie sich mit den Speerkämpfern auf die Ingenieure, um dann in die Burg zurückzuweichen. Ihre Bogenschützen können nun ohne lästigen Katapultbeschuss alle gegnerischen Fußsoldaten vernichten.

#### ARMEE vergrößern

**TIPP 26:** Nach der ersten Schlacht reparieren Sie alle beschädigten Werkstätten, Mauern und Häuser. Nur so lässt sich Ihre Truppe rechtzeitig auf insgesamt 15 Speerträger und 30 Bogenschützen aufstocken.

#### Erneuter VORSTOSS

**TIPP 27:** Während 20 der Bogenschützen auf den Türmen und Mauern der Burg zurückbleiben, marschiert der Rest der Armee zum südlichen Felsvorsprung. Erneut liegt es an diesen Kämpfern, die Ingenieure bereits bei deren Eintreffen aus dem Weg zu räumen. Die Überlebenden kehren anschließend in die Burg zurück, um sie gegen die übrigen Feinde zu verteidigen.

### Mission 10: Schlangenjagd

#### BELAGE-RUNG

**TIPP 28:** Greifen Sie vom Steinbruch aus mit den Bogenschützen die Feinde auf den Türmen an. Sobald deren Zahl deutlich dezimiert ist, attackieren die Speerträger die Burg und beseitigen alle Verteidiger.

#### Für NAHRUNG sorgen

**TIPP 29:** Verstärken Sie anschließend den Lebensmittelnachschub durch sieben Bäckereien, drei Jagdhütten, vier Weizenfelder und eine Mühle. Bei Lebensmittelknappheit erwerben Sie zusätzliche Nahrung auf dem Marktplatz. Speerkämpfer beschützen Ihre Felder gegen die Hasen- und Wolfspplage. Palisaden um den Weizenfeldern halten die Schädlinge ebenfalls fern.

#### TURMBAU

**TIPP 30:** Erhöhen Sie die Zahl der Holzfäller auf sieben. Bauen Sie zwei Steinbrüche und vier Ochsenställe. Je



**Zu Tipp 29:** Während die Bogenschützen Deckungsfeuer geben, suchen die Speerkämpfer den Nahkampf mit dem Feind.

zwei Speerschmiede und Bogenmacher kümmern sich um die Waffenproduktion. Der Eingang zum Plateau erhält als Befestigung ein großes steinernes Torhaus und eine Mauer. Ein dritter Turm im Südosten erlaubt die ständige Überwachung der Steinbrüche.

#### Arbeiter BESCHÜTZEN

**TIPP 31:** Bringen Sie 30 Bogenschützen auf den Türmen und Mauern in Stellung. Die Jungs müssen unbedingt in Reichweite der Steinbrüche und Farmen stehen, um sie bei einem Angriff beschützen zu können. 30 Speerkämpfer fungieren als mobile Eingreiftruppe, die im Notfall die gegnerischen Ingenieure und Keulenkämpfer abfängt.

#### MISSIONIE-RUNG

**TIPP 32:** Erhöhen Sie die Anzahl der Einwohner mit zusätzlichen Wohnhütten auf mindestens 50 Personen. Vier Kapellen in der Burg reichen aus, um die geforderten 75 Prozent der Bevölkerung zu segnen.

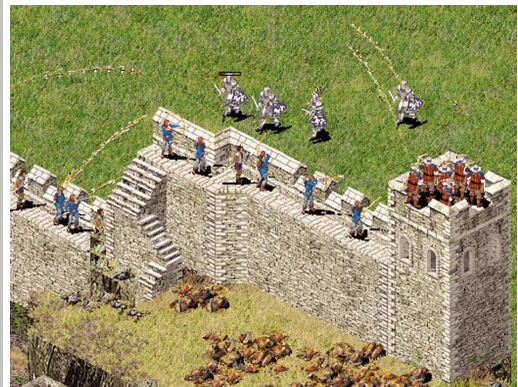
### Mission 11: Blutvergießen

#### Erste MASS-NAHMEN

**TIPP 33:** Bauen Sie alle wichtigen Versorgungsbetriebe auf die bekannte Weise im Südwesten auf. Die Waffenproduktion muss sehr schnell anlaufen. Für die Abwehr der ersten beiden Angriffe reichen zehn Bogenschützen und 15 Speerträger völlig aus. Positionieren Sie dabei Erstere auf dem Felsen und Letztere im Tal.

#### ARMBRUST-SCHÜTZEN

**TIPP 34:** Bei den nachfolgenden Feindoffensiven sind auch Schwertkämpfer mit von der Partie. Die sind schwer zu besiegen, wenn Sie nur Armbrustschützen und Keulenkämpfer zur Verfügung haben. Weiten Sie die Herstellung auf drei Bogenmacher, zwei Keulenschmiede, zwei Rüstungsschmiede und einen Speerschmied aus. Vergessen Sie außerdem nicht, Erzgruben und Milchfarmen für das Rohmaterial anzulegen!



**Zu Tipp 35:** Die schweren Rüstungen der Schwertkämpfer lassen sich nur von den Bolzen der Armbrustschützen (rechts) durchdringen.

**ZUGANG**  
verrammeln

**TIPP 35:** Zwei große Torhäuser und drei verstärkte Mauern blockieren die drei Zugänge nach Osten. Für den letzten Feindangriff stellen Sie ein Heer aus 15 Keulenkämpfern, 20 Bogenschützen, zehn Speerkämpfern und zehn Armbrustschützen zusammen.

**FLANKEN-  
ANGRIFF**

**TIPP 36:** Der Großteil der Fernkämpfer postiert sich auf dem nördlichen Wehrgang, die übrigen im Süden. Die Nahkämpfer halten sich an einem der Ausgänge bereit. Sobald die feindlichen Schwertkämpfer die Mauer zerstören wollen, rücken Ihre Nahkämpfer aus.

**KAMMER-  
JÄGER**

**Mission 12: Das Lösegeld**

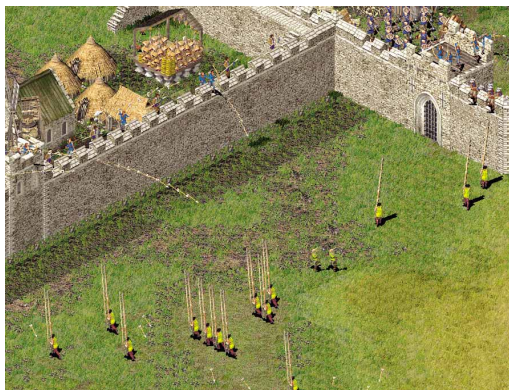
**TIPP 37:** Ihre Bogen- und Armbrustschützen marschieren auf den Hügel westlich des Haupttores. Von dort aus beschießen sie die Wachen auf den Türmen und Wehrgängen. Währenddessen verarbeiten die Speer- und Keulenkämpfer die Mauer zu Schutt. Dringen Sie in die Burg ein, und schalten Sie alle gegnerischen Soldaten aus.

**Burgmauer  
AUSDEHNEN**

**TIPP 38:** Die Burg gehört jetzt Ihnen. Die Wirtschaft kommt in Schwung, indem Sie zusätzliche Äcker und Gebäude anlegen. Eine Mauer nach Westen (bis zum Fluss) und eine im Süden (bis zum Kartenrand) verbessert die Verteidigung. Zu jeder kommt als Verstärkung ein zusätzliches Wachhaus und ein Turm.

**LEITERN  
umstürzen**

**TIPP 39:** Beschleunigen Sie nun vor allem die Ausbildung der Armbrustschützen, um die feindlichen Keulenkämpfer bereits beim Anmarsch aufzuhalten. Ihre Speerträger bleiben auf den Wehrgängen, und wehren die heranstürmenden Leiterträger ab.



**Tipp 39:** Falls feindliche Leiterträger den Pfeilhagel überleben, halten sich Speerträger auf dem Wehrgang zur Abwehr bereit.

**SPARPLAN**

**TIPP 40:** Eine Steuererhöhung und der Verkauf von überschüssigem Material steigert Ihren Goldvorrat. Sobald Sie 6.000 Goldstücke haben, ist die Mission gewonnen.

**Nachschub  
SICHERN**

**Mission 13: Das Ende der Schlange**

**TIPP 41:** Schließen Sie zuerst die Lücke in der nördlichen Steinmauer. Die Befestigung an der südöstlichen Ecke der Burg wird so weit vergrößert, dass Ihre Bogenschützen von einem Turm aus den Steinbruch beschützen können. Bauen Sie zusätzliche Wirtschafts- und Waffenbetriebe, um den regelmäßigen Angriffen von Duc Trufes Truppen aus dem Osten zu widerstehen.

**SUMPF-  
GEBIET**

**TIPP 42:** Wenn Sie einen Trupp von 20 Armbrustschützen beisammen haben, geht der an der östlichen Furt in Stellung. Während die gegnerischen Fußtruppen durch den Sumpf waten, sind sie sehr langsam. Nutzen Sie mit den Armbrustschützen diesen taktischen Vorteil unbedingt aus!



**Tipp 42:** Die feindlichen Keulenkämpfer (rechts) bewegen sich im Sumpf so langsam, dass die Armbrustschützen in Ruhe zielen können.

**KATAPULTE**  
vor!

**TIPP 43:** Sobald der Übergang ausreichend gesichert ist, bilden Sie die eigentliche Armee aus: Mindestens zwölf Ingenieure und 40 Nahkämpfer ziehen nach Nordwesten. Aus sicherer Entfernung pulverisieren vier Katapulte die gegnerischen Burgtürme; vier bewegliche Schutzwände sorgen für die nötige Deckung.

**Beauregards  
ENDE**

**TIPP 44:** Stürmen Sie anschließend mit den Nahkämpfern das Gemäuer. Kümmern Sie sich nicht um jeden einzelnen Feindsoldaten, sondern halten Sie direkt auf Beauregard zu, und erledigen Sie ihn.

**Mission 14: Der Bergpass**

**BÄCKER**  
einstellen

**TIPP 45:** Vermehren Sie die Anzahl der Rinderfarmen, Holzfäller und Rüstungsschmieden. Vier Weizenfarmen, eine Mühle und sieben Bäcker bringen die Brotproduktion auf Touren. Spezialisieren Sie sich auf die Ausbildung von Armbrustschützen und Keulenkämpfern, um den gepanzerten Feindtruppen widerstehen zu können.

**Soldaten  
KONZEN-  
TRIEREN**

**TIPP 46:** Am nördlichen Torhaus versammeln sich all ihre Soldaten. Die anderen Tore überlassen Sie kampflos dem Gegner. Ihr spärlicher Steinvorrat verwandelt sich in einen zusätzlichen Wachturm, auf dem Sie eine Ballista installieren. Danach verteilen sich Ihre Fernkämpfer gleichmäßig auf die Türme, die Nahkämpfer werden als letzte Verteidigung im Innenhof stationiert.

**FALLEN**  
stellen

**TIPP 47:** Leider ist der Abbau von Steinen in der Region nicht möglich. Altbewährte Palisadenzäune müssen deshalb zur Verbesserung der vorhandenen Anlage ausreichen. Forcieren Sie dementsprechend die Holzproduktion. Pfahlgruben-Reihen in der Schlucht fügen dem Gegner zusätzliche schwere Verluste zu.



**Tipp 47:** Da nicht genügend Steinvorräte vorhanden sind, müssen Palisadenzäune als zusätzliche Verteidigung herhalten.



**GAS-  
ANGRIFF**

**TIPP 48:** Rekrutieren Sie noch vier Ingenieure, um zwei Katapulte auf der Anhöhe zu bauen. Beim Angriff der Feinde schleudern die Kriegsmaschinen Rinderkadaver vor die Palisaden und stören dadurch den Aufmarsch.

**Für den  
NOTFALL**

**TIPP 49:** Ihre Fernkämpfer müssen die Kontrahenten erledigen, bevor die sich durch den Zaun gearbeitet haben. Behalten Sie trotzdem für einen möglichen Durchbruch die Nahkämpfer in Bereitschaft!

**Mission 15: Ein neuer Weg****TURM  
ausschalten**

**TIPP 50:** Senden Sie eine Gruppe Bogenschützen auf die südliche Anhöhe. Von dort aus bearbeiten die dann die Feinde auf dem südlichsten Burgturm.

**GRABEN  
füllen**

**TIPP 51:** Zwischenzeitlich schüttet eine Speerkämpfergruppe den Graben zu. Nun können Ihre beiden Rammböcke problemlos den Turm und die Mauer einreißen. Die Streitkolbenkämpfer stürmen den Vorhof und befördern alle Widersacher ins Jenseits.



**Tipp 51:** Nachdem die Speerkämpfer den Graben zugeschüttet haben, reißen Rammböcke und Keulenkämpfer die Mauer ein.

**RAMM-  
BÖCKE  
verwenden**

**TIPP 52:** Besetzen Sie mit allen Fernkämpfern die verfügbaren Türme, um die übrigen Feinde im Haupthof zu beschäftigen. Die Rammböcke zerstören in der Zwischenzeit die zweite Mauer. Danach sammeln Sie alle Nahkämpfer und jagen die restlichen Gegner aus dem Haupthof.

**Mission 16: Der Rückzug****ÖL  
fördern**

**TIPP 53:** Bauen Sie zusätzliche Holzfällerhütten und Pechgruben. Mit den gewonnenen Rohstoffen erweitern Sie dann den Palisadenzaun und legen zusätzliche Feuerfelder an. Dazu kommen zwei Steinbrüche am westlichen Kartenrand. Insgesamt zehn Ochsen sorgen für einen schnellen Transport des Baumaterials.

**FELDER  
entzünden**

**TIPP 54:** Die ersten Steinlieferungen investieren Sie in zwei Türme, von denen aus Bogen- und Armbrustschützen die Ochsen bewachen. Positionieren Sie abwechselnd Ölgräben und Pfahlgruben an der Front, um den feindlichen Aufmarsch zu stören. Denken Sie daran, dass die Bogenschützen Feuerschalen zum Entzünden der Ölfelder benötigen! Sobald Sie 200 Steineinheiten gehortet haben, ist die Mission gewonnen.

**Mission 17: Räucherspeck****KLOSTER  
renovieren**

**TIPP 55:** Die Klostermauer schließen Sie mit den bereits vorhandenen Steinressourcen. Anschließend ist die Versorgung mit Erz und Steinquadern aus dem Süden sicherzustellen. Auch die Pechförderung wird verbessert, um frühzeitig Ölgräben anlegen zu können.



**Zu Tipp 54:** Der Steinbruch (links) ist die wichtigste Anlage. Beschützen Sie ihn unter allen Umständen!

**ÖL  
vorkochen**

**TIPP 56:** Rekrutieren Sie drei weitere Ingenieure. Ausgerüstet mit siedendem Öl gehen sie auf der östlichen Mauer in Stellung. Ein 15-köpfige Gruppe aus Pikenieren und Keulenkämpfern wartet im Hof als Reserve.

**Gegner  
FRITTIEREN**

**TIPP 57:** Sobald Duc Truffes Einheiten das Kloster angreifen, gilt Ihre Aufmerksamkeit vorrangig den Belagerungsrammen. Entzünden Sie rechtzeitig die Ölgräben, um sie zu beschädigen. Wenn dann die übrigen Truppen an der Mauer angelangt sind, schütten Ihre Ingenieure das siedende Öl auf die Gegner. Um kleine Feindgruppen kümmert sich zur Not die Reservegruppe.



**Tipp 57:** Von den Rammböcken geht die größte Gefahr aus. Entzünden Sie die Ölgräben, und halten Sie die Ingenieure bereit.

**Mission 18: Das Ende des Schweins****Vorsichtiger  
VORSTOSS**

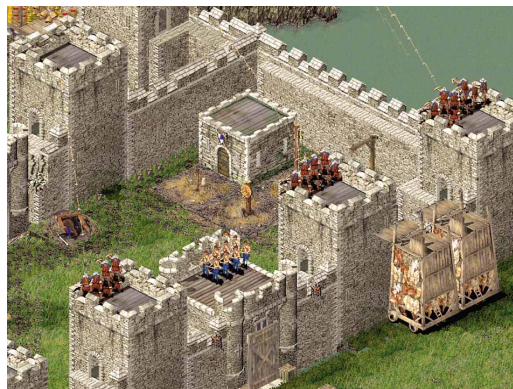
**TIPP 58:** Wehren Sie zuerst mit Ihren Armbrustschützen den Ausfall der gegnerischen Keulenkämpfer ab. Danach rücken Ihre Fernkämpfer auf den nördlich gelegenen Fels vor und beschießen die Wachen auf den Burgtürmen. Bewegen Sie sich vorsichtig mit der Gruppe an der Burgmauer entlang, um die übrigen Soldaten nacheinander auszuschalten. Vermeiden Sie dabei jedoch unbedingt die dunklen Grasflächen, da sie mit Öl getränkt sind und in Brand gesetzt schwere Verluste unter Ihren Truppen anrichten!

**TÜRME  
an die Mauer**

**TIPP 59:** Erst wenn der letzte Bogenschütze im vorderen Hof das Zeitliche gesegnet hat, können sich Ihre Mannen gefahrlos an die Mauer heranwagen. Die Speerkämpfer schaufeln nun den Burggraben neben der Zugbrücke zu. Fahren Sie anschließend die Türme an die Mauer, und schicken Sie die Armbrustschützen hinauf.

**STOLLEN  
graben**

**TIPP 60:** Wenn die Schützen die vorderen Wachen aus dem Weg geräumt haben, beginnen Ihre Tunnelarbeiter die Arbeit an der inneren Mauer. Nach deren Einsturz



**Tipp 60:** Über die Belagerungstürme gelangen die Armbrustschützen in die Burg und geben den Tunnelgräbern (links) Deckung.

stürmen Sie mit den Keulenkämpfern den Haupthof und schnappen sich Duc Truffe.

### Mission 19: Der Wolf wird eingepfercht

#### MANGONELS

**TIPP 61:** Verstärken Sie die Mauern mit einer zusätzlichen Steinreihe und zwei Rundtürmen. Darauf installieren Sie Mangonels und besetzen sie mit Ingenieuren. In dieser Mission sollte die Rekrutierung von Bogen- und Armbrustschützen oberste Priorität haben. Zehn Schwertkämpfer genügen als Not-Reserve.

#### VERTEIDIGUNG vorbereiten

**TIPP 62:** Ingenieure verhindern mit siedendem Öl Angriffe gegen die Festungsmauer. Die Verwendung von Ölgräben, Pfahlgruben und Kriegshunden verleiht Ihrer Verteidigung noch den letzten Schliff.

#### ZIELE zuweisen

**TIPP 63:** Sobald die gegnerische Streitmacht auftaucht, zerstören Sie zuerst deren Katapulte. Danach kümmern Sie sich um die Fern- und abschließend um die Nahkämpfer.

### Mission 20: Zähneknirschen

#### WAFFEN-KAMMER plündern

**TIPP 64:** Verzichten Sie auf den Bau zusätzlicher Waffenschmieden. Ihr Depot ist bereits rappellvoll mit Rüstungen und Schwertern. Errichten Sie lediglich einen zweiten Pferdestall, um weitere Ritter auszubilden. Ihre Armee sollte mindestens aus acht Rittern, allen verfügbaren Armbrustschützen und etwa 30 Schwertkämpfern bestehen.

#### WERKSTÄTTEN verlagern

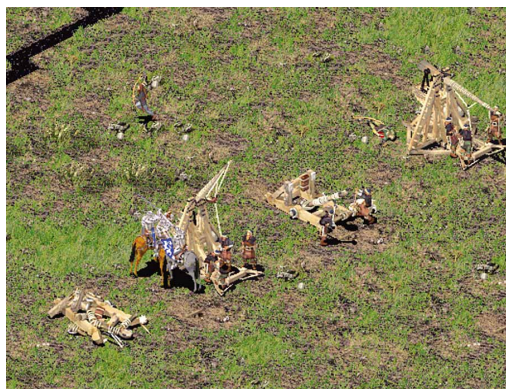
**TIPP 65:** Sämtliche Werkstätten und Farmen sollten sich in der Burganlage befinden. Bei einem Angriff können Sie ihnen sonst nicht zu Hilfe kommen, ohne den Fall der Burg zu riskieren. Nur den Steinabbau im Osten führen Sie weiter. Es ist wichtig, in jeder Kampfpause mindestens zwei Steinladungen ins Lager zu schaffen, um die an der Mauer entstandenen Schäden zu beheben.

#### MAUER verstärken

**TIPP 66:** Legen Sie an der Südmauer und den Türmen noch eine weitere Mauerreihe an. Die Feindtruppen werden mit einigen Katapulten aufmarschieren, die Ihre Verteidigungsanlage sonst zu leicht zerschmettern. Auf dem zweiten Rundturm installieren Sie außerdem ein Mangonel. Schaffen Sie die übrigen Ingenieure zusammen mit siedendem Öl auf die Wehrgänge des Vorhofs, um anrückende Soldaten abzuwehren.

#### AUSFALL

**TIPP 67:** Ihre Kavallerie aus acht Rittern versteckt sich im südlich gelegenen Wäldchen. Sobald die Ingenieure des Gegners anmarschieren, befehlen Sie den Ausfall. Nach den Ingenieuren widmen sich Ihre Mannen den Katapulten und weichen dann in die Burg zurück. Die restliche Armee bekämpfen Sie mit Mangonels, Bogen- und Armbrustschützen, siedendem Öl und entzündeten Ölgräben.



**Zu Tipp 67:** Nutzen Sie den Geschwindigkeits- und Rüstungsvorteil der Ritter aus, um die gegnerischen Katapulte im Vorfeld zu vernichten.

#### RESERVE nutzen

**TIPP 68:** Die Entsatzgruppe aus 30 Schwertkämpfern wartet derweil im Vorhof. Sollte eine Bresche in der Burgmauer entstehen, rücken Sie mit den Kräften an diese Stelle vor. Wehren Sie jeden Eindringversuch ab! Nach der dritten Offensive haben Sie diese Belagerung überstanden.

#### AUSFALL stoppen

#### VERTEIDIGUNG schwächen

#### Auf die ZINNEN

#### TRUPPEN nachziehen

### Mission 21: Die Rache

**TIPP 69:** Die Armbrustschützen stellen sich an die Spitze der Streitmacht, um die ersten Ausfälle der gegnerischen Kavallerie und Infanterie abzufangen. Dabei müssen sie außerhalb der Reichweite feindlicher Turmwaffen bleiben.

**TIPP 70:** Katapulte und Bogenschützen rücken auf die nördliche Landzunge vor. Nehmen Sie dort aus die hinteren und seitlichen Türme auseinander, während die Bogenschützen auf die gegnerischen Fernkämpfer feuern.

**TIPP 71:** Sobald die nordöstliche Burgmauer feindfrei ist, beginnen die Speerkämpfer mit dem Zuschütten des Grabens. Anschließend fahren Sie den Belagerungsturm an die Mauer und stürmen die Zinnen des Vorhofs.

**TIPP 72:** Die Armbrust- und Bogenschützen kommen nach und beziehen Stellung auf den eroberten Türmen. Beharken Sie von hier alle Feinde in den hinteren Höfen. Die Nahkämpfer füllen den Burggraben vor der Zugbrücke, damit die Rammen das Haupttor einreißen können. Sammeln Sie nun alle Nahkämpfer im Burghof.



**Tipp 72:** Die Bogenschützen haben den ersten Turm erobert und beschützen nun die vorrückenden Speerkämpfer.

#### DUC VOLPE

**TIPP 73:** Wenden Sie die Taktik aus Tipp 72 erneut an, um die übrigen Verteidiger zu überwältigen: die Belagerungsrammen zerstören das Tor, die Fernkämpfer besetzen die vorderen Türme und decken das Vorgehen der Nahkämpfer bis zum endgültigen Sieg über Duc Volpe. **HK**