

Zombies zurück in die Gruft!

Dark Omen

Söldnerführer aufgepaßt: So machen Sie aus Untoten Knochenmehl.

Wie angekündigt, tobt der Kampf gegen den Dread King diesen Monat bis zum bitteren Ende. Die ersten sieben Schlachten von Dark Omen (Electronic Arts) haben wir schon letzte Ausgabe gelöst. Nun widmen wir uns in aller Ausführlichkeit der kniffligen Hauptkampagne.

Das magische Juwel

GROSSE WÄLDER
Die **UN-TOTEN** anlocken

MISSION 8: Die Untoten warten schon hinter den ersten Hügeln und Büschen auf Opfer. Bilden Sie deshalb am Südrand eine Reihe und locken Sie die Kreaturen mit der Reiterei aus den Verstecken. Wie üblich verfolgen die Gegner das erste Regiment, das sie entdeckt. Mit gefährlichen Einheiten, wie Schwertkrieger und Wights, umkreist die Kavallerie ein paar Hindernisse, während die anderen Truppen die Verfolger unter Beschuss nehmen. Wenn die Zauberpunkte zur Neige gehen, warten Sie eine Weile, bevor Sie sich ins nächste Gefecht stürzen. Das Wight-Regiment im Norden führt das Banner des Mutes mit sich, und sollte deshalb unbedingt besiegt werden – das Banner ist gegen Untote ideal!

MISSION 9: Halten Sie sich bei der Truppeneinstellung östlich des Weges. Die Kavallerie überrennt kurzerhand die Bogenschützen auf der östlichen Waldseite. Die Fernkämpfer haben ein weites Schussfeld nach Westen, insbesondere auf den fies Schamanen. Nach Norden und Süden sichert je ein Infanterie-Regiment die Stellung ab. Die Gegner nähern sich von alleine, wobei selbst die Riesenkrabbeltiere keine große Gefahr darstellen.

MISSION 10: Artillerie, Armbrustschützen und Magier suchen direkt unterhalb des Hangs Deckung. Von (1) aus wird mit je zwei Nahkämpfern über beide Flanken ein schneller Schlag gegen die nördliche Ork-Horde (2) geführt. Ein Regiment muß dabei den Big'Uns ausweichen und die



Mission 10: Die Ork-Horde (2) mit einem schnellen Schlag vernichten.

BLITZ-BANNER

Bogenschützen stellen, um ihnen möglichst früh das Blitzbanner abzufragen. Freie Regimenter machen sofort wieder kehrt, um die Fernkämpfer vor einem zweiten Ork-Stoßtrupp aus dem Süden (3) abzusichern. Die restlichen Einheiten (1) feuern inzwischen auf die sich nähernden Gegner, um die Stellung nördlich der Straße zu halten. Der Schamane steht dabei ganz oben auf der Abschußliste der Kanoniere – keine Sorge, irgendwann trifft ein Schuß. Ohne Verzug gehen die Nahkämpfer zum Angriff gegen die beiden Bogenschützenregimenter (3) über.

Die **STELLUNG** halten

DIE HEXEN-TÜRME

Provozieren Sie **AUSFÄLLE**

Schild des **PTOLIS** schnappen

SYLVANIA

VAMPIR-GRAF erledigen

SCHLOSS DRACHENHOF
Fieser **HINTERHALT**

MISSION 11: Die Verteidiger der Hexentürme wagen gleich zu Anfang einen kühnen Ausfall. Nah- und Fernkämpfer bilden eine Linie am Feldrand, um die erste Welle der Grünhäute abzufangen. Danach beschießen Kanonen die Bogenschützen oberhalb des Kliffs, bis diese beim Näherrücken scheitern. Wenn kein Ork mehr in Reichweite ist, provoziert ein Vorstoß mit einer billigen Einheit einen zweiten Ausfall. Er besteht aus drei Boarboyz-Rotten, von denen eine das Schild des Ptolos bei sich trägt. Dieses Regiment darf auf keinen Fall entkommen. Zuletzt folgt ein weiterer Vorstoß von einem billigen Regiment gegen die Geschütze. Nach dem Kampf kann entweder die imperiale Artillerie oder der Granatwerfer behalten werden. Wählen Sie den Mörser, da er über eigene Regimenter hinweg feuern kann und somit keine eigene Sichtlinie zum Ziel benötigt.

MISSION 12: Die Artillerie wird im Nordosten postiert. Über die Schlucht hinweg zerlegt sie die Bogenschützen und den Vampirgrafen. Der teleportiert sich jedoch immer wieder an die gleiche Stelle in Sicherheit. Später können ihn dort ein paar Elitetruppen mit magischen Waffen abfangen. Zuvor räumt die Truppe aber erst langsam den Weg durch das Dorf über die Furt frei. Die Kavallerie geht voran, scheucht ein paar Untote auf und lockt sie in eine vorbereitete Auffangstellung. Achtung: Die Wraiths sind gegen nicht-magische Angriffe immun. Nun ist der Weg zum Schloß frei, und die Komtesse überreicht aus Dankbarkeit das Herz der Trauer.

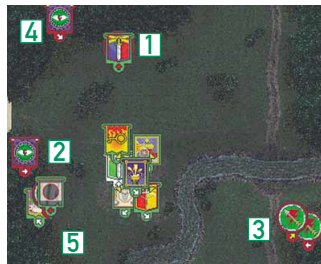
MISSION 13: Hier trägt der Schein: Die ersten Gegner sind schnell besiegt, aber der Graf hält die meisten seiner Truppen noch in der Hinterhand zurück. Falls die Armee nach Norden zieht, gerät sie in eine Falle und wird von drei Seiten angegriffen. Daher dringt nur ein billiges Regiment, ausgestattet mit dem

**Angriff auf
CARSTEIN**

Schild des Ptolos, für kurze Zeit bis über den Schienenstrang nach Norden vor, um die Wraiths im Nordwesten anzulocken. Wenn diese vernichtet sind, kommen immer neue Gegner nach. Den Abschluß bildet ein Regiment Wights. Jetzt stehen nur noch ein paar Skelettbogenschützen auf ihren knöchigen Beinen. Sobald Graf Carstein auf einen Sprung vorbeischaute, wird er sofort angegriffen. Mit dem Stab von Jet sind die Flammenschädel günstig geworden, und der Zauberer sollte sie reichlich austeilen.

Die Hand von Nagash**ORKS UND
GOBLINS**

MISSION 14: Zu Beginn dieser Schlacht geht es sofort den Ork-Bogenschützen (1-3) an den Kragen. Unsere Kavallerie stürmt direkt auf (1) los. Wütende Oger, gedeckt von



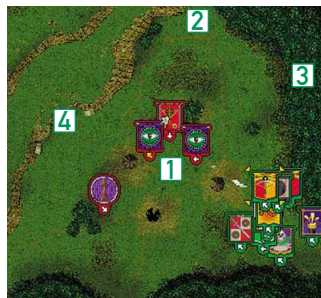
Mission 14: Nutzen Sie den Flußverlauf zu Ihrem Vorteil.

**FLUSS als
Deckung**

greifen (2) an. Artillerie und Armbrustschützen schießen über den Fluß hinweg (3). Währenddessen fangen Magier und notfalls Infanterie alle Gegner ab, die sich der Stellung von (4) oder (5) aus nähern. Von (3) kommt später noch eine Rotte Boarboyz über die Furt geritten. Nach der Schlacht kann man an einem Angriff auf ein Lager der Grünhäute teilnehmen (Mission 15) und dabei die Oger dazu bewegen, sich dem Feldzug anzuschließen. Wer es jedoch eilig hat, reist ohne sie direkt weiter nach Kislev (Mission 16).

**ÜBERFALL
AUF EIN
LAGER**

MISSION 15: Es lohnt sich nicht, in das Lager (1) zu stürmen, um das Goblin-Gold zu sichern. Dies ruft nur Fanatiker aus den Reihen der Nachtgoblins auf den Plan. Setzen die sich dann Richtung (2) ab, krabbeln einem aus den umliegenden Wäldern (3) auch noch ein paar Riesenspinnen in den Rücken. Besser ist es, sich auf die Aufstellungszone zu konzentrieren und die attackierenden Goblins von Fernkämpfern beschießen zu lassen.



Mission 15: Das Lager (1) mit Fernkämpfern angreifen.

**FERNKÄMPFER
gegen
das Lager**

Die Infanterie hält an einer Flanke die Spinnen (3) zurück, an der anderen machen Sie bei Bedarf Ausfälle hinter den Bäumen hervor. Gefährlicher sind die Orks, die als nächstes aus dem Höhleneingang (4) und den Wäldern (3) quellen. Vor allem der Schamane beschwört oft einen grünen, alles zerstampfenden Riesenfuß. Die ersten Big'Uns führen außer-

**Dem
RIESENFUSS
ausweichen****KISLEV****Feuermagier
verbrennt
KATAPULT****Neu
FORMIEREN****TROLL-LAND****Gegner
VON OBEN
beschießen****NÖRDLICHE
WÜSTE****Gegner
REIZEN bis er
angreift****KATAPULT
zerstören****Zweite
ANGRIFFS-
WELLE****HAND
GEFUNDEN****FEUERS-
BRUNST
gegen
Untote**

dem das Banner der Arkanen Wache mit sich. Greifen Sie sie daher mit konventionellen Waffen an, denn Magie kann hier nichts ausrichten.

MISSION 16: Unter Ausnutzung der ganzen Breite des Steilhanges erklimmen drei gute Nahkämpfer möglichst schnell die unterste Serpentine, um die ersten Zombies in die Zange zu nehmen. Sofort wagen weitere Truppen den Aufstieg und rücken massiv gegen den nächsten Feind vor, bis das gefährliche Katapult der schreienden Schädel erreicht ist. Die Mörser versuchen derweil, das Feuer der Bogenschützen zu erwidern. Mutig: Der Feuermagier teleportiert sich, ausgerüstet mit Stab von Jet und Banner der Wut, neben das Katapult und verbrennt es kurzerhand – dann flieht er sofort wieder. Sobald die Hauptmacht den zweiten Hang erreicht hat, formiert sie sich neu, damit sie den weiter oben auf der Lauer liegenden Gegnern nicht unvorbereitet entgegentritt. Um sich die Unterstützung seiner Wölfe für die Dauer der Kampagne zu sichern, sollte man später mit Ragnar auf die Jagd nach Trollen gehen (Mission 17). Enttäuscht man den alten Kumpan, geht es bei Mission 18 weiter.

MISSION 17: Die Troll-Jagd bereitet keine großen Probleme: die Truppe macht es sich auf der Osthälfte des Hügels gemütlich. Sämtliche Fernkämpfer genießen die Aussicht von der Kliffkante herab auf die anstürmenden Trolle. Wagt es einer, seitlich den Hügel zu erklimmen, stoppt ihn Infanterie, und die Kavallerie fällt ihm in den Rücken. Ragnars Wölfe machen zum Schluß noch einen Ausflug in die Ebene hinunter, um auch die letzten Biester anzulocken.

MISSION 18: Diesmal machen die Untoten keine Anstalten, von selbst anzugreifen. Anstatt blindlings vorwärts zu stürmen, locken Sie die Gegner aus der Reserve. Die Artillerie postiert sich ganz im Nordosten und dezimiert die ersten beiden feindlichen Regimenter. Die anderen Einheiten bilden derweil eine Verteidigungslinie neben den Artillerie-Trupps. Sobald der Feuermagier genug Magiepunkte hat, teleportiert er sich hinter das Katapult der schreienden Schädel, läßt drei Feuerbälle los und verschwindet wieder. Nun fühlen sich die ersten Untoten genötigt, gegen die Verteidigungsstellung anzurennen. Ein weiterer Besuch des Magiers und die Vernichtung des Katapults tritt dann die zweite Welle los. Ein Regiment Skelettkrieger bringt dabei das Sturmschwert mit. Zum Abschluß bleibt den Armbrustschützen die Aufgabe, die verbliebenen Bogenschützen von Hügel zu Hügel über maximale Distanz zu vernichten.

MISSION 19: An der Ostseite der Anhöhe verschanzen sich die Einheiten und wehren den ersten heftigen Ansturm ab. Die Kavallerie-Regimenter postieren sich seitlich und fallen den Angreifern in den Rücken. Stillstehende Untote ohne Feindberührung sind ideale Ziele für eine Feuersbrunst. Sobald die Kavallerie ein Stück weit nach Norden reitet, stürmen die Kampfwagen der lebenden Leichname heran. Jetzt

sind nur noch wenige Untote bei der Hand von Nagash im Norden verblieben. Um ihnen den Garaus zu machen, gehen sämtliche Truppen zum Angriff über.

Der schwarze Gral

**AXTSCHAR-
TENPASS**
Gegner
EINZELN
ausschalten

MISSION 20: Alle Gegner kommen nacheinander den Paß von Norden herunter. Man muß sie nur am Ende des Tales gebührend in Empfang nehmen. Besonders effektiv ist hier der Feuermagier mit der Spruchkombination »purpurner Schwarm« gefolgt von »Flammensturm«. Später kann man einer Einladung zur Lichtung der Könige folgen (Mission 21A) oder weiter nach Mousillon reisen (Mission 21B).

LOREN

MISSION 21A: Wenn die Kriegsmaschinen der Gegenseite zerstört sind, löst der erste Treffer auf einen weiteren Feind den Angriff der Untoten von Norden und Osten aus.

Einheiten
L-FÖRMIG
postieren

Die Attacke scheitert aber an der L-förmigen Verteidigungsstellung (siehe Bild). Die Reiterei hat währenddessen Gelegenheit, ein paar Skelettbogenschützen zu überfallen. Nach der Schlacht bittet ein Baummensch (der wohl mächtigste Einzelkämpfer im Spiel) um Hilfe. Wer mit ihm geht, kommt zu Mission 22A, wer ablehnt, liest bei Mission 22C weiter.



Mission 21: Die Kanone beharkt das westliche, der Mörser das östliche Katapult.

Nach der Schlacht bittet ein Baummensch (der wohl mächtigste Einzelkämpfer im Spiel) um Hilfe. Wer mit ihm geht, kommt zu Mission 22A, wer ablehnt, liest bei Mission 22C weiter.

**BRETONIA –
DIE MÜHLE**

Besetzen
der **INSEL**

MISSION 21B: Der Mörser stellt sich im Südosten auf und beharkt gemütlich alle sichtbaren Ziele. Sobald es sicher ist, zieht ein Kundschafter östlich der Mühle zum Bach und erspäht die letzten Gegner, die sich auf der Insel verbergen. Sobald auch diese eliminiert sind, besetzen Sie unter Führung der Armbrustschützen die Insel in einem Rutsch und bereiten den letzten auftauchenden Untoten in der Furt ein nasches Grab. Als nächstes steht eine heftige Balgerei mit Orks und Goblins (Mission 22B) oder die sofortige Weiterreise nach Mousillon (Mission 23) auf dem Programm – Sie haben die Wahl.

**BAUM-
MENSCH**

Blockieren
der **ANHÖHE**

MISSION 22A: Drei starke Einheiten blockieren den östlichen schmalen Anstieg auf die Anhöhe. Was der inzwischen äußerst mächtige Feuermagier nicht verbrennt, wird von sämtlichen Fernwaffen zersiebt und scheitert spätestens beim Aufstieg am Steilhang. Ein Infanterie-Regiment nimmt gemeinsam mit einem Kavallerie-Trupp die wenigen Feinde in die Zange, die über den westlichen Abhang die Anhöhe erklimmen. Kommen keine Opfer mehr nach, wird es Zeit, dem Nekromanten und seinen wenigen verbliebenen Verteidigern einen Besuch abzustatten. Weiter geht's nun mit Mission 23.

**ALLES WAS
GRÜN IST**

MISSION 22B: Sobald die anrückenden Infanterien geschwächt sind, brechen die stärksten Kavallerien bis zur Steinschleuder im Osten durch. Der Schamane

Sofort zur
**STEIN-
SCHLEUDER**

WALDKAMPF

**FEUERZAU-
BER** nutzen

Der **VAMPIR**
raucht

**NORD-
BRETONIA**
PISTOLIERE
greifen
zuerst an

MOUSILLON

Von vier
Seiten auf die
GRALSITTER

**SCHWARZE
PYRAMIDE**

Den
MUMIEN in
den Rücken
fallen

Der **DREAD
KING** greift
an

greift bevorzugt die Reiter an und sollte deshalb schnell überrannt werden. Von Nordosten und Südosten erhalten die Orks weitere Verstärkungen, die sich der Reihe nach ausschalten lassen. Es folgt die Mission 23.

MISSION 22C: Nach (1) hin schotten Sie die Waldschneise gegen die Angreifer ab. Der Feuerzauberer stoppt und versengt dabei die gefährlichen Skelett-reiter. Von (2) aus nähert sich ein Vampirgraf, und aus Richtung (3) erhalten die Untoten noch weitere Verstärkungen. Nach etwas Vorarbeit durch unseren Mörser kann die Lichtung (4) mit ein paar Reitern von den Schützen befreit werden.



Mission 22C: Ist die Lichtung (4) frei, können Ihre Reiter vorstürmen.

MISSION 23: Ihre Armee bezieht eine ausgedehnte Stellung und vernichtet auf Distanz das erste Katapult und die Skelettbogenschützen. Unter Führung der Pistoliere wird danach die nordwestliche Ecke erstürmt. Eine Reiter-Abteilung dringt dabei bis zu den Katapulten durch. Gelingt dies nicht, hilft der Zauber.

MISSION 24: Aus einer sicheren Stellung zwischen den Häusern heraus werden die ersten Bogenschützen vertrieben. Eine Kavallerie provoziert mit zwei Vorstößen je eine Angriffswelle der Verteidiger. Dabei darf sie nicht zu weit vordringen, um nicht die Aufmerksamkeit der schwarzen Gralsritter auf sich zu ziehen. Später arbeiten Sie sich durch die Schützen an die Ritter heran und vernichten sie durch einen kombinierten Angriff von allen vier Seiten.

MISSION 25: Die Kanoniere bauen ihre Waffen in der Mitte und soweit nördlich wie möglich auf (1). Der ersten Welle legt man Feuersbrünste in den Weg, umgeht sie mit der Kavallerie und fällt ihnen in den Rücken. Danach findet der Dampfpanzer Zeit, die Skelettschützen hinter den Pyramiden (2 und 3) zu vernichten. Währenddessen zerbröseln Kanone und Mörser die Bogenschützen (4, 5) und die Mumien im Zentrum (6). Wenn dann das vordere Katapult und die Bogenschützen (7) dran sind, wird der Dread King (8) richtig sauer und greift persönlich in die Schlacht ein. Ist er mit vereinten Kräften besiegt, werden durch einen Vorstoß ins Zentrum (6) die letzten Mumien begraben. Danach müssen Sie nur noch die restlichen Katapulte (9 und 10) zerstören.



Mission 25: Sobald der Dread King (8) auftaucht, stürzen sich alle auf ihn.