

Das Geheimnis von Ulduar – Teil 2

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen bereits einige Geheimnisse von Ulduar vorgestellt, doch die Reise ist noch lang nicht zu Ende. Es warten weitere **atemberaubende Herausforderungen**, in denen Sie und Ihre Gruppe beweisen können, was in Ihnen steckt. Aber keine Angst, Sie sind nicht allein, denn unsere Autoren der Gilde Massacre haben sich einige Nächte durch die Instanz geschlagen, um für Sie weitere Taktiken, Tricks und Tipps zu sammeln.

Es hat einige Zeit gedauert, aber das Warten auf den Patch 3.1 hat sich gelohnt. Ulduar ist eine riesige Instanz mit vielen Bossen, die in jedem Kampf etwas Neues bieten. Einige haben wir Ihnen bereits vorgestellt und nützliche Taktiken geliefert, wobei sich in der neuen Instanz im Gegensatz zum Public Test Realm (PTR) zwar Kleinigkeiten verändert haben, aber die Grundtaktiken doch gleich geblieben sind. Wir wollen nun an den letzten Guide anschließen und Ihnen die restlichen Bosse zeigen. Um Ihnen die Lage der Bosse etwas besser darzustellen, legen wir diesmal alle Instanzkarten dazu. Brechen Sie auf zu neuen Abenteuern!

Stampfen, Wirbeln, Anstürmen

Nach den letzten Abenteuern geht es für Sie nun frisch gestärkt weiter auf dem Außengelände der Instanz. Nachdem der Flammenleviathan und Klingenschuppe erfolgreich von Ihnen besiegt wurden, wartet an der kolossalen Schmiede der **Meister des Eisenwerkes** auf Gegner, die ihm gewachsen sind. Doch zuallererst müssen Sie sich um die Gegner kümmern, die versuchen werden, Ihnen auf dem Weg zur Schmiede das Leben schwer zu machen.

Außengelände

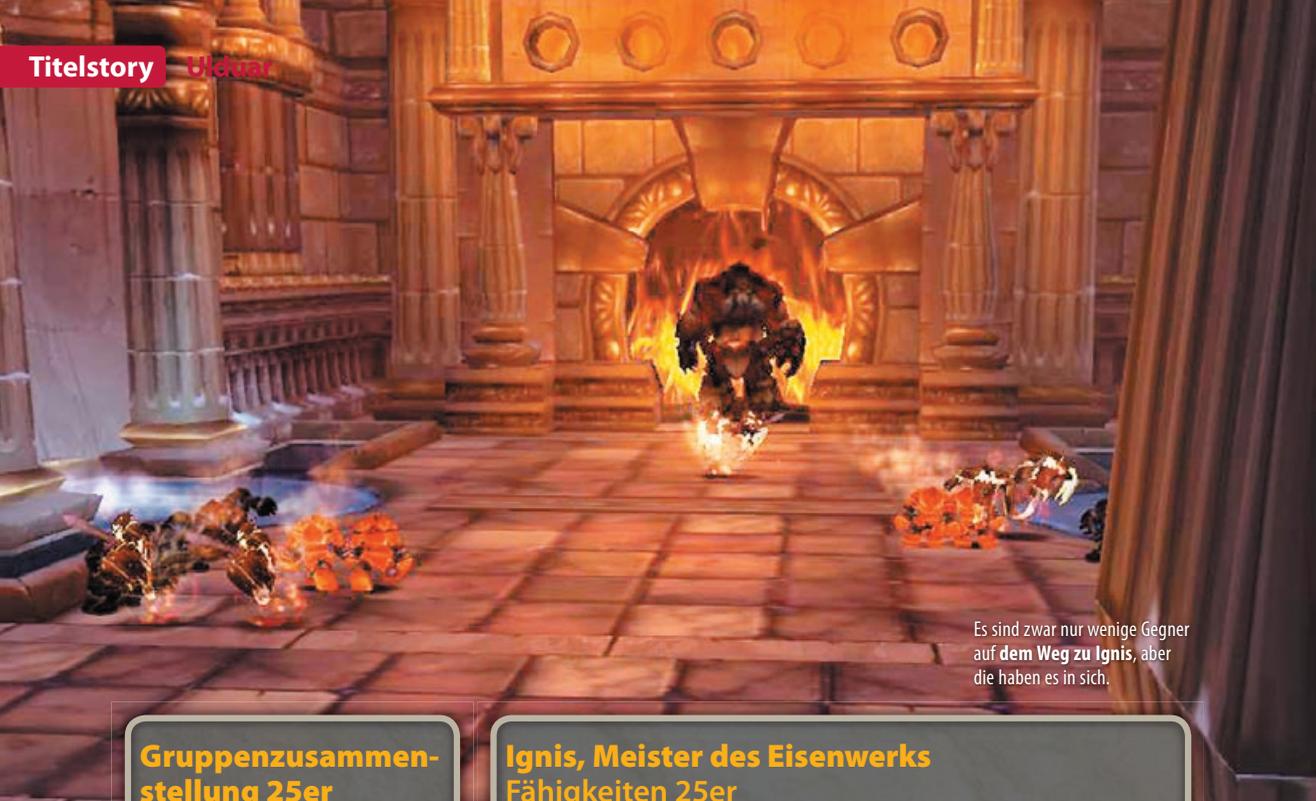


Instanzzinfos

Neben den sieben bereits vorgestellten Bossen beherbergt Ulduar noch sieben weitere, die mit neuen Taktiken die Instanz zum Mittelpunkt des Schlachtzugesehens machen.

Aber nicht nur die neuen Bosse sind ein Erlebnis, auch die Hardmodes lassen das Herz jedes Hardcore-Spielers höherschlagen. So können Sie Ihren individuellen Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen und neue, hochwertige Beute ergattern.

Absolutes Highlight: Neben dem Endboss Yogg-Saron, gibt es einen »**Hardmode only**«-Boss, den nur Helden besiegen können, die es schaffen, den Eisernen Rat und die vier Wächter von Ulduar im Hardmode zu bezwingen: **Algalon den Beobachter**.



Es sind zwar nur wenige Gegner auf dem Weg zu Ignis, aber die haben es in sich.

Gruppenzusammensetzung 25er

- ▶ 2 bis 3 Tanks
- ▶ 6 bis 8 Heiler
- ▶ 14 bis 16 Schadensverursacher

Einen heißen Typen hab ich mir anders vorgestellt

Nachdem Sie sich durch die Gegner zu Ignis durchgeschlagen haben, fühlen Sie sich vielleicht etwas unwohl, wenn Sie die vielen Konstrukte sehen, aber keine Angst. Der Kampf ist weit einfacher, wenn man weiß, wie es geht.

Dennoch ist Ignis ein ernst zu nehmender Gegner, da er durch die **Eisernen Konstrukte** einen Stärkungszauber bekommt, mit dem Ihr Tank pro lebendigen Konstrukt 15% mehr Schaden durch den Meister erleidet. Somit kann es dann schon einmal sein, dass Ihr Tank einen Treffer von 30.000 bis 40.000 Schaden kassiert, auf den Ihre Heiler vorbereitet sein müssen.

Aber auch die Positionierung des Bosses sowie der Gruppe muss beachtet werden, weil Ignis mit seinem Versengen immer wieder **Flammensäulen** auf den Boden zaubert, aus denen der Tank hinauslaufen muss, da er sonst so viel Schaden bekommt. Die restliche Gruppe sammelt sich hinter dem Boss und hat somit alle weiteren Gruppenmitglieder in Reichweite, um sie mit Heilung zu erreichen. Die beiden Konstrukt-

Ignis, Meister des Eisenwerks Fähigkeiten 25er

Lebenspunkte: Ca. 19,5 Millionen

- ▶ **Nahkampfangriff:** 15.400 bis 26.300 Schaden.
- ▶ **Versengen:** Ein Flammenstrahl trifft alle Gegner innerhalb von 30 Metern vor Ignis. Dabei verursacht er 3 Sekunden lang alle 0,5 Sekunden 3.700 bis 4.400 Feuerschaden. Zusätzlich fängt der Boden Feuer, in dem alle Gegner pro Sekunde 7.600 bis 8.500 Feuerschaden erleiden. Werden Eisenkonstrukte in diesen Bereich gezogen, heizen sie sich auf und schmelzen.
- ▶ **Schlackentopf:** Stürmt einen zufälligen Gegner an und wirft ihn in den Topf an seinem Bauch. Der Spieler in dem Topf kann zwar nicht angreifen, aber er kann geheilt werden und kann somit die 10 Sekunden mit je 10.000 Feuerschaden pro Sekunde überleben. Wenn der Spieler überlebt, wird er in magische
- Schlacke gehüllt und die Tempopertung des Spielers wird um 150% erhöht.
- ▶ **Flammenstrahlen:** Ignis ruft Flammenstrahlen aus dem Boden, die alle Spieler im Umkreis treffen. Diese verursachen 8.500 bis 9.600 Feuerschaden und schleudern die Spieler in die Luft. Zusätzlich erleiden sie 8 Sekunden lang 2.400 Feuerschaden pro Sekunde. Wenn ein Zauber gewirkt wurde, sind die betroffenen Spieler zusätzlich für 8 Sekunden unterbrochen und zum Schweigen gebracht.
- ▶ **Konstrukt aktivieren:** Ruft ein zufälliges Eisenkonstrukt in den Kampf.
- ▶ **Stärke des Erbauers:** Wenn Ignis ein Konstrukt ruft, erhöht sich sein Schaden um 15%. Bis zu 99 mal stapelbar.

tanks postieren sich links und rechts der Gruppe, um das erste Konstrukt in Empfang zu nehmen. Je nach Schaden, den die Gruppe aufbringen kann, können Sie Ignis dort tanken, wo er herauskommt. Wichtig hierbei ist nur, dass die

Flammensäulen die Gruppe nicht erreichen. In diesen Säulen werden die Konstrukte von Ihren weiteren Tanks entzündet. Allerdings kann Ihr Tank den Boss auch an einen der Teiche ziehen, damit macht er es den Konstrukt tanks wesent-



Das **Versengen** heizt dem Tank ordentlich ein ...



... aber Vorsicht: Ignis kann sich auch jeden **anderen Spieler** schnappen.

Eisernes Konstrukt

Lebenspunkte: Ca. 3,9 Millionen

- ▶ **Nahkampfangriff:** Ca. 4.200 Schaden.
- ▶ **Hitze:** Wenn das Konstrukt mit Hitze in Berührung kommt, erhöht sich die Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit um 5%. Wenn dieser Effekt bis zu 20-mal gestapelt ist, wird das betroffene Eisenkonstrukt schmelzen.
- ▶ **Geschmolzen:** Ist das Eisenkonstrukt geschmolzen, wird sein Tempo um 100% erhöht. Allerdings verursacht es jede Sekunde an allen Feinden innerhalb von 7 Metern 4.800 bis 5.300 Feuerschaden.
- ▶ **Spröde:** Wird das geschmolzene Konstrukt ins Wasser gezogen, setzt die Kälte es sofort außer Gefecht. Erleidet das Konstrukt nun über 4.000 Schaden, setzt der Effekt von Zerstümmern ein, wobei im Umkreis von 10 Metern alle Feinde 19.200 bis 21.200 Schaden erleiden.

lich einfacher, sich im Wasser abzukühlen, wenn sie geschmolzen wurden, da der Laufweg nicht so weit ist. Als kleiner Tipp: Wenn Sie sich für die Variante am Teich entscheiden, lassen Sie den Pull von einem Jäger durchführen, da dieser

mit seiner »Irrführung« bereits ein hohes Maß an Bedrohung auf den Tank leiten kann, sodass Ihre Schadensverursacher mit Fernkampfattacken und Schaden über Zeit-Zaubern damit beginnen können, den Boss zu bearbeiten.

Eine weitere, sehr unangenehme Fähigkeit von Ignis sind seine **Flammenstrahlen**, weil sie für die Heiler viel Gruppenschaden bedeuten können und so für die eine oder andere Schweißperle sorgen. Doch leider ist dies nicht die einzige Fähigkeit der Flammenstrahlen, denn sie unterbrechen jeden derzeit wirkten Zauber und sorgen dafür, dass die betroffenen Spieler für 8 Sekunden zum Schweigen gebracht werden. Außerdem schleudern sie zu allem Überfluss die Spieler kurz in die Luft. Doch der Zauber lässt sich im Vorfeld gut erkennen, da Ignis 2,5 Sekunden damit beschäftigt ist, ihn zu wirken, bevor er losgeht. In Bezug auf den Schaden sind die Flammenstrahlen eher harmlos, wenn Ihre Heiler aufmerksam bei der Arbeit sind und sich nicht unterbrechen lassen.

Eine weitere Fähigkeit von Ignis, die für Sie einen Segen bedeuten kann, ist der **Schlackentopf**. Also nicht wundern, wenn der Boss Sie oder einen anderen Spieler anstürmt, packt und in seinen Bottich am Bauch wirft. Dann

blüht Ihnen ein Bad in heißem Eisen, in dem Sie sehr viel Schaden bekommen. Setzen Sie hier am besten zwei Heiler an, die sich um den Spieler im Schlackentopf kümmern. Nun kommt der Segen an der ganzen Geschichte: Sollte der Spieler glücklicherweise den Bottich überleben, bekommt dieser einen Stärkungszauber, der für kurze Zeit die Tempowertung um 150% anhebt. Wenn Sie also auf den Erfolg hinspielen, Ignis in 4 Minuten zu besiegen, kann der Schlackentopf für dieses Unterfangen eine hilfreiche Unterstützung sein.

Doch das würde den Boxkampf zu einfach machen. Deshalb haben sich die Entwickler von Activision Blizzard eine weitere kleine Gemeinheit einfallen lassen: **die Eisenkonstrukte!** Mit diesen Jungs ist nicht zu spaßen, denn Ignis ruft sie nun nacheinander zum Spielgeschehen hinzu. Dafür sind Ihre Tanks da, die spotten sich die Konstrukte und ziehen sie einmal in die Flammen, die Ignis am Boden hinterlässt. Wichtig hierbei ist, dass Ihre Tanks sehr aufmerksam sind, da die Konstrukte schnell in das Feuer gezogen werden müssen und sich frühzeitig der Schwächungszauber »Hitze« auf ihnen stapelt.

Sobald Hitze auf den Konstrukten zwanzigmal gestapelt ist, fangen diese an zu leuchten. Das signalisiert dem Tank, dass ein Konstrukt geschmolzen ist. Nun muss der Tank mit dem geschmolzenen Konstrukt sofort in Richtung Wasser laufen, da sonst er oder Gruppenmitglieder, die in der Nähe ste-

Hat wer ein Feuerwerk bestellt? Ach nein, das sind nur die Flammenstrahlen.





Ist der böd, der zündet seine **eigenen Verbündeten** an!?

hen, de Flächenschaden abbekommen. Sobald das Konstrukt im Wasser angelangt ist, bleibt es sofort stehen und kühlt sich ab. Nun ist es spröde und lässt sich mit einem schnellen Angriff, der circa 4.000 Schaden mit einem Zauber oder Schlag verursachen sollte, sofort töten. Allerdings: Sobald das Konstrukt an seinem Fleck steht, muss Ihr Tank weglaufen, da er sonst unnötigen Schaden bekommt, wenn es explodiert. Es darf natürlich auch kein anderes Gruppenmitglied in der Nähe stehen. Aber 10 Meter Abstand reichen, um unnötigen Schaden zu vermeiden. In der Zwischenzeit muss Ihr zweiter Konstrukt tank aufpassen, damit das neu hinzugerufene Konstrukt nicht sofort in Ihrer Gruppe läuft und dort im schlimmsten Fall einen Heiler tötet.

Wenn Sie diese Widrigkeiten des Kampfes mit Ignis im Griff haben, das heißt, aufmerksame Heiler, aufmerksame Tanks und genügend Schadensverursacher, die es schaffen, schnell viel Schaden zu mobilisieren, dann steht Ihrem Erfolg nichts mehr im Wege. Aber mit der **Einführung des Erfolgssystems** von Activision Blizzard, insbesondere den neuen Erfolgen in Ulduar, werden Sie auch an Ignis viel Zeit verbringen können. Und bedenken Sie: Bringt Ihre Gruppe genügend Schaden auf, sodass Sie den Boss innerhalb von 4 Minuten bezwingen, sind Sie dem Eisenbeschlagenen Protodraschen wieder ein großes Stück näher gekommen.

Und wie immer heißt es – zum Ausruhen bleibt keine Zeit! Also stärken Sie sich, denn nach der Rampe links wartet bereits die nächste Herausforderung. Und seien Sie gewarnt, denn eine alte Volksweisheit bewahrheitet sich hier:

Was laut schreit, muss gefährlich sein!

So, das ist also der Schrottplatz von Miron. Aber was zur Hölle ist das da vorn? Und warum liegt überall Schrott in den Ecken? Scheint so, als wäre der kleinste der Wächter von Ulduar nicht unbedingt der reinlichste. Nun gut, dafür hat er seine mobile **Schrottpresse**:

O.k., auf dem Schrottplatz angelangt, müssen Sie natürlich die Gegnergruppen links und rechts vernichten. Und keine Angst, die sehen schlimmer aus, als sie wirklich sind. Aber kommen wir nun zum Boss: Grundsätzlich benötigen Sie für diesen Kampf nur zwei Tanks,

einen für den XT-002 und den anderen, um die XM-024-Verprügler einzusammeln und von der Gruppe wegzuziehen. Ansonsten wird der Boss auf der Treppe getankt und die Gruppe postiert sich hinter dem Boss, sodass die Heiler alle Gruppenmitglieder in Reichweite haben. Achten Sie darauf, dass Sie als Gruppe zusammenstehen.

Alle 5 Sekunden bekommt ein Spieler aus Ihrer Gruppe die Lichtbombe oder die **Gravitationsbombe**, lassen Sie dann diesen nach links oder rechts rauslaufen und vermeiden Sie damit zu viel Gruppenschaden beziehungsweise eine Unterbrechung der Zauber. Aber laufen Sie nicht zu weit weg, damit die Heiler Sie auf jeden Fall noch in Reichweite haben, falls sich der XT-002 entschließt, wie wild auf dem Boden rumzuhämmern. Dies tut er in jeder normalen Phase nach circa einer Minute. Achten Sie also hier einfach nur auf das nackte Überleben, da jeder Mann beziehungsweise jede Frau gebraucht wird.

Auf den ersten Blick sieht der Kampf mit dem XT-002 noch recht einfach aus, wenn da nicht Phase 2 wäre. Diese Phase beginnt immer nach 25%, also bei 75%, bei 50% und bei 25%. Doch der Phasenübergang ist für Sie eindeutig zu



Bis hierhin sieht alles **schön geordnet** aus – das wird sich gleich ändern.

erkennen, weil sich der kleine Schreihals ganz plötzlich sehr müde fühlt und sich circa 36 Sekunden vor Ihren Augen ausruht. Der XT-002 lässt allerdings nicht nur den Kopf, nein, er lässt auch sein **Herz** hängen. Aber zum Herzen kommen wir gleich noch einmal.

Das Wichtigste in Phase 2 sind die Ecken, also gesagt – die vier Schrotthaufen. Der XT-002 verschießt Energieladungen auf die Schrotthaufen, um nach Verstärkung zu rufen, die in Form von drei verschiedenen Robotern auftauchen. Wie zuvor erwähnt, werden die Verprügler von Ihrem zweiten Tank nur gehalten. Aber da sind noch zwei andere Sorten: Zum einen die **Bummboter**, die bei bloßer Berührung explodieren und an Spielern sowie anderen Robotern Schaden verursachen. Doch sie besitzen nur circa 50.000 Lebenspunkte und können somit von Fernkämpfern, im besten Fall von Jägern zerstört werden, ohne dass sie die Gruppe erreichen. Tipp: Sie können mit den Bumbotern die kleinen Schrottboter zerstören. Die **Schrottboter** haben nun bloß die Aufgabe, den XT-002 zu erreichen, um ihn zu heilen. Das muss natürlich verhindert werden, da der Boss sich sonst um ein Prozent pro Schrottbot



Die Kombination von drei Arten Robotern und den Fähigkeiten des XT-002 ...



... sorgt mächtig für Wirbel auf dem Schrottplatz.

XT-002 Dekonstrukteur Fähigkeiten 25er

Lebenspunkte: Ca. 22,5 Millionen

- ▶ **Nahkampfangriff:** 11.400 bis 15.200 Schaden.
- ▶ **Das Herz:** 10 Millionen
- ▶ **Berserker:** 10 Minuten
- ▶ **Erdbeben:** Verursacht 12 Sekunden lang alle 1 Sekunde 10% Schaden der Gesamtgesundheit der Spieler und sorgt dafür, dass alle Betroffenen benommen sind. Wird in Phase 1 nach circa einer Minute aktiviert.
- ▶ **Lichtbombe:** Injiziert einem Spieler Göttliche Energie und verursacht 9 Sekunden lang 3.500 Heilig-schaden an sich und nahen Verbündeten.

- ▶ **Gravitationsbombe:** Injiziert einem Spieler Dunkle Energie und lässt ihn nach 9 Sekunden für 15.400 bis 18.500 Schaden explodieren. Zieht bei der Explosion alle Spieler im Umkreis von 20 Metern an sich ran.
- ▶ **Gebrochenes Herz:** Wenn das Herz des XT-002 zerstört wird, aktiviert sich der Hardmode. Der Schaden und die Gesundheit werden dann um 25% erhöht.

Diese Fähigkeiten kommen im Hardmode dazu:

- ▶ **Zone der Leere:** Ein Schattenspalt verursacht pro Sekunde 4.600 Schattenschaden.
- ▶ **Statisch Aufgeladen:** Fügt allen Spielern alle 3 Sekunden 1.800 Naturschaden zu.



Alle Spieler, die von der Lichtbombe betroffen sind ...



... müssen sofort aus der Gruppe raus ...



... was bei einem Erdbeben gar nicht so einfach ist.



Damit es spaßig bleibt, müssen auch die Gravitationsbomben laufen.

heilt. Aber mit gezieltem Flächenschaden sind diese schnell beseitigt. Greifen Sie hier auf alle Klassen zurück, die zusätzlich etwas Kontrolle in die Sache bringen. So eignet sich ein Magier zum Beispiel, um schnell viel Flächenschaden zu verursachen, und er kann zusätzlich mit seiner Fähigkeit »Frostnova« auch noch die Schrottbote aufhalten. Aber auch Hexenmeister, Schattenpriester und Jäger erzielen gute Erfolge, um die lästigen Roboter zu beseitigen.

Bekommen Sie die Plage in den Griff, ist der Rest ein Kinderspiel. Aber noch einmal zurück zum **Herzen des XT-002**. Sie haben bestimmt auch den ein oder anderen in Ihrer Gruppe, der schreit: »Nein, nicht auf das Herz, dann geht der Hardmode los ...!« Falsch. Machen Sie in jeder Phase so viel Schaden auf das Herz, wie Sie nur irgendwie können, aber: Töten Sie es nicht! Sie werden feststellen, dass nach der Herzphase der Boss ebenfalls reichlich Schaden genommen hat. Und keine Angst – immer wenn der XT-002 wieder in den Kampfmodus geht, repariert sich sein Herz auf volle 100% Gesundheit.

Windeln gewechselt und der Tag kann beginnen

Devise: Überleben, laufen, Flächenschaden, Roboter und Herzen – verwirrend! Sobald Sie aber eine gewisse Routine in den Kampf gebracht haben, ist er kein Problem mehr und Sie können endlich das Innere von Ulduar betreten. Lassen Sie sich aber nicht zu sehr davon beeindruckern, denn es wartet eine neue, große Herausforderung auf Sie:

The Three Stooges

Lassen Sie sich all Ihre Sünden und Vergehen noch einmal durch den Kopf gehen, denn Sie müssen vor den Eisernen Rat. Der Kampf gegen diesen ist, wenn man ihn verstanden hat, der einfachste Kampf in Ulduar. Die einzige Herausforderung für Sie sind die verschiedenen Reihenfolgen, in der die Bosse getötet werden können. Die einfachste Methode für ein schnelles Weiterkommen ist: Sie töten zuerst **Stahlbrecher**, danach den **Runenmeister** und zuletzt den **Sturmrufer**.

Wenn Sie sich im Kampf sicher fühlen, können Sie natürlich die Reihenfolge ändern. Dabei ist es ratsam, als eingespielte Gruppe **Stahlbrecher** als Letztes anzugehen. Damit spielen Sie auch

Areal 1



Der erste Bereich nach dem XT-002 beherbergt auf der linken Seite den eisernen Rat, auf der rechten den Zugang zu Algalon und die Treppe hinauf zu Kologarn.

im größten Hardmode, aber die Datenscheibe, um die Quest für Algalon anzunehmen, wird Ihnen bereits vom Runenmeister als Beute hinterlassen.

Achten Sie beim Kampf gegen den Eisernen Rat darauf, dass Ihre Tanks Stahlbrecher und den Runenmeister in einem Abstand von über 30 Metern voneinander entfernt halten und diese jeweils aus der Rune der Kraft herausziehen. Der **Sturmruf** selbst kann von Schadensverursachern in Plattenrüstung gehalten werden. Der Rest der Gruppe sollte sich in der Mitte des Raumes verteilen, am besten in kleinen Gruppen zusammengestellt, um die Heilung besser zu verteilen und nicht zu riskieren, dass der Kettenblitz zu viele Spieler auf einmal trifft.

Die Ablebensreihenfolge der Ratsmitglieder entscheidet darüber welche Fähigkeiten die weiteren Bosse haben. Aber wie bereits beschrieben, kommt es dabei auf den Schaden und auf die Heilung Ihrer Gruppe an. Es ist nur wichtig, dass Sie die Fähigkeiten der verschiedenen Bosse des Eisernen Rats aufmerksam im Auge behalten.

Die Taktik für den **Eisernen Rat** mag etwas salopp erklärt sein, aber in diesem Kampf kommt es allein auf die Heilung, die Gruppenbewegung und die Auffassungsgabe eines jeden Spielers an. Ansonsten ist die Taktik recht einfach – Sie töten einen Boss nach dem anderen, die Heiler halten die Gruppe selbst bei ansteigenden Schaden am Leben, ergreifen die Beute und verlassen

Der Eisernen Rat Fähigkeiten 25er

Stahlbrecher

Lebenspunkte: Ca. 10 Millionen

- ▶ **Nahkampfangriff:** 14.400 bis 27.300 Schaden.
- ▶ **Berserker:** 10 Minuten.
- ▶ **Hochspannung:** Die Aura von Stahlbrecher verursacht alle 3 Sekunden 3.000 Naturschaden.
- ▶ **Fusionshaken:** Ein Energie-schlag trifft den Tank mit 35.000 Naturschaden und verursacht zusätzlich pro Sekunde 20.000 Naturschaden, doch der magische Effekt kann entfernt werden.

Diese Fähigkeiten kommen dazu, wenn Ratsmitglieder sterben:

1 totes Ratsmitglied

- ▶ **Statische Strömung:** Wirft eine Blitzkugel auf einen zufälligen Spieler, und verursacht in einem Gebiet innerhalb von 12 Metern circa 7.000 Naturschaden und erhöht den erlittenen Naturschaden 20 Sekunden lang um 50%.

2 tote Ratsmitglieder

- ▶ **Überwältigende Macht:** Das aktuelle Ziel wird von Macht überwältigt, die seinen Schaden um 200% erhöht und es nach 30 Sekunden tötet. Wenn der Zauber abgelaufen ist, explodiert der Spieler und fügt weiteren Spielern in einem 15-Meter-Radius 9.000 Schaden zu.
- ▶ **Elektrische Ladung:** Erhöht den Schaden um 25%. Diesen Zauber erhält Stahlbrecher jedes Mal, wenn ein Spieler stirbt. Ist bis zu 99 mal stapelbar.

Wichtig: Immer wenn ein Ratsmitglied stirbt, sind die übrigen wieder bei voller Gesundheit und verursachen 25% mehr Schaden. Beachten Sie dies auch bei der Auswahl der Reihenfolge!

Ob groß, mittel oder klein – welcher darf's denn sein?





Stahlbrecher schlägt Ihren Tank schon recht hart ...



... aber auch der **Runenmeister** hält kleine Überraschungen wie die Rune der Kraft ...



... oder die **Rune des Todes** für Sie bereit.



Der Runenmeister sieht ein wenig aus **wie ein Druide** beim Wirken von »Licht des Mondes«.

Der Eiserne Rat Fähigkeiten 25er

Runenmeister Molgeim

Lebenspunkte: Ca. 10 Millionen

- ▶ **Nahkampfangriff:** 7.800 bis 9.100 Schaden.
- ▶ **Berserker:** 10 Minuten.
- ▶ **Rune der Kraft:** Beschwört eine Rune der Kraft unter ein zufälliges befreundetes Ziel. Diese Rune erhöht den Schaden aller, die sich darin befinden, um 50%.
- ▶ **Hält Runenschild:** Umgibt Molgeim mit magischen Runen, die bis zu 50.000 Schaden absorbieren. Sobald 50.000 Schaden absorbiert wurde, wird dieser in eine mächtige Energieexplosion umgewandelt, die den Schaden des Zaubernden 15 Sekunden lang um 50% erhöht. Kann entfernt werden.

Diese Fähigkeiten kommen dazu, wenn Ratsmitglieder sterben:

1 totes Ratsmitglied

- ▶ **Rune des Todes:** Beschwört eine Rune des Todes am Ort eines zufälligen Spielers. Diese Rune verursacht bei 5.000 Schattenschaden alle 0,5 Sekunden.

2 tote Ratsmitglieder

- ▶ **Rune der Beschwörung:** Zaubert eine Rune der Beschwörung, die Blitzelementare beschwört, die Spieler verfolgen und für 30.000 Arkanschaden explodieren.