

## **Spellforce – Shadow of the Phoenix: Leitfaden für die Lösung der Aufgaben**

von Ieldra.

Version 1.04 / 23.06.2009

Korrekturen, Ergänzungs- und Änderungswünsche, sowohl inhaltlicher, formaler und ästhetischer Art, sind willkommen (Screenshots wird es allerdings nicht geben). Bitte per PN an Ieldra im Spellforce-Forum schicken (<http://spellforce.jowood.com/forum>).

Dieser Leitfaden wurde mit der Version 1.54 erstellt, d.h. aus einer Installation der Platinum Edition. Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich der Text auf das Durchspielen im Schwierigkeitsgrad „normal“.

Das Inhaltsverzeichnis steht auf Seite 2.

### **Was dieser Leitfaden *nicht* ist:**

Leitfaden zur Ausrüstung: Hier leistet die Spellforce-Datenbank (<http://www.spellforce-datenbank.de>) gute Dienste.

Leitfaden zur Fähigkeitenwahl: einen ausführlichen Fähigkeiten-Leitfaden gibt es derzeit nicht. Hier einige grobe Leitlinien:

(1) Spezialisierung ist gefragt: einen mächtigen Avatar bekommt nur, wer wenige Fähigkeiten zu hohen Stufen ausbaut. Die höchste Fähigkeitsstufe ist 20, und es gibt bis zur höchsten Avatarstufe von 50 insgesamt 100 Fähigkeitspunkte zu verteilen. Das schließt die Punkte aus der Vorgängerkampagne ein, d.h. in der Phönixkampagne gibt es 40 *zusätzliche* Fähigkeitspunkte zu verteilen!

(2) Spezialisierung ist gefragt: Wer Fähigkeiten aus mehr als einem Bereich wählt, muss auf ausreichende Attributpunkte achten. In der Phönixkampagne ist es aufgrund von Attributrestriktionen nicht mehr möglich, Fähigkeiten einer Kampfschule gleichzeitig mit Fähigkeiten einer Magieschule auf die Höchsthöhe zu bringen. Bis Stufe 50 gibt es insgesamt 275 Attributpunkte zu verteilen, davon 100 neu in der Phönixkampagne.

(3) Attributvoraussetzungen für Fähigkeitsstufe 20: Schwere Kriegskunst ST 112, AU 112; Leichte Kriegskunst GE 102, WE 100; Weiße Magie WE 102, CH 92; Mentalmagie IN 102, CH 127; Elementarmagie IN 112, WE 112; Schwarze Magie IN 127, WE 92). Es existieren mehrere Berechnungshilfen für die Avatarplanung. Ich benutze meine eigene, zu finden unter (<http://www.ieldra.eu/spellforce/SkillCalculator.xls>). Weitere findet ihr im Spellforce-Forum (<http://spellforce.jowood.com/forum>).

(4) *Alle* Magier brauchen Intelligenz für ihre Manaregeneration, auch wenn die Magieschulen das nicht voraussetzen. Auf lange Sicht ist hohe Intelligenz (schnellere Manaregeneration) wichtiger als hohe Weisheit (größerer Manavorrat).

(5) Weiße Magie und Mentalmagie profitieren in besonderem Maße von Charisma, auch über das vorausgesetzte Minimum hinaus, *und* unabhängig davon, wie weit die Magiefähigkeit selbst entwickelt wird.

(6) Alle Nahkämpfer profitieren von hoher Stärke (mehr Schaden), Ausdauer (mehr Lebenspunkte) und Geschicklichkeit (trifft öfter), auch wenn die Kriegskünste das nicht voraussetzen, *und* unabhängig davon, wie weit die Kriegskunst entwickelt wird.

(7) Alle Charaktere profitieren, in unterschiedlichem Maße, von hoher Wendigkeit (wird seltener getroffen), aber übrige Attributpunkte sind in der Regel bei anderen Attributen besser eingesetzt.

## **Inhaltsübersicht**

Spellforce – Shadow of the Phoenix: Leitfaden für die Lösung der Aufgaben .....	1
Inhaltsübersicht .....	2
Teil 1: Die Aufgaben der Phönix-Kampagne.....	3
Im Schatten des Phönix .....	3
Die Schwarze Küste .....	5
Der Auftrag des Maskierten .....	6
Die Ermordung der Dryade .....	8
Durchbruch nach Empyria.....	8
In den Palast von Empyria .....	10
Die Letzte der Dryaden .....	13
Aufbruch nach Kathai .....	16
Durch die Rote Wüste .....	17
Die Schlacht am Rabenpass .....	19
Die Kinder des Windes .....	22
Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste .....	25
Jenseits der Macht der Götter.....	30
In den Schlund.....	33
Die letzte Schlacht.....	34
Teil 2: Die Nebenaufgaben.....	36
Die Verlorenen Seelen .....	36
Stab und Schild.....	36
Vergiftetes Wasser .....	37
Hauptmann Ishtars Sorgen .....	38
Die vier Siegel der Bank .....	39
Gladiatorentaining.....	39
Das Vermächtnis der Zerbiten.....	40
Die zankenden Händler .....	43
Schutzgeld .....	43
Barbadars Zutaten .....	44
Die Heiligen Stätten .....	44
Der Irfit.....	45
Die Männer des Urias.....	46
Laurin der Täuscher .....	46
Der Brunnen des heiligen Wassers.....	47
Das Opfer .....	48
Hadeko .....	48
Die Assassinengilde .....	49
Riesenjammer.....	50
Der letzte Dracon .....	51
Utrurs erster Fluch – Prinzessinnen .....	52
Utrurs zweiter Fluch - Lavarubin .....	53
Utrurs dritter Fluch - Diebe .....	54
Ins Kolosseum der Götter.....	54
Kampf im Kolosseum.....	54
Teil 3: Sonstiges .....	57
Das Mosaik des Todes.....	57
Ein kurzer Führer durch die Stadt der Seelen, Westteil .....	58
Taschendiebstahl in Empyria – Liste der zu stehlenden Gegenstände.....	60
Schädelmünzen-Fundorte.....	61

## **Teil 1: Die Aufgaben der Phönix-Kampagne**

Wie ihr die Phoenix-Kampagne beginnt, hängt davon ab, ob ihr einen Avatar aus *The Order of Dawn* importiert oder einen aus *The Breath of Winter*. Als Wächter/in des Phönixsteins, im folgenden „Phönixwächter“ genannt, beginnt ihr das Spiel an der Schwarzen Küste, als Träger/in des Schattenschwerts, im folgenden „Schattenkrieger“ genannt, beginnt ihr im Ostteil der Stadt der Seelen.

### **Im Schatten des Phönix**

Auftraggeber: von Anfang an aktiv.

Diese Aufgabe läuft neben den anderen mit und gibt eine Übersicht über die Hauptaufgaben. Die Details sind jeweils bei den Aufgaben selbst aufgeführt. Diese Aufgabe unterscheidet sich, je nachdem, ob ihr einen Avatar aus *The Order of Dawn* (Phönixwächter-Pfad) oder *Breath of Winter* (Schattenkrieger-Pfad) importiert habt.

### **Schattenkrieger-Pfad**

(1) Ihr müsst die Aufträge des Maskierten ausführen, nur er kann euch von dem Schattenschwert erlösen.

Siehe „Der Auftrag des Maskierten“ unten.

(2) Sucht in Empyria nach der Dryade und tötet sie, dann wird der Maskierte euch gegen das Schwert helfen.

Diese Aufgabe bekommt ihr vom Maskierten, nachdem ihr ihm Raith Skaddars Urne übergeben habt. Sie begleitet die Aufgaben „Durchbruch nach Empyria“, „In den Palast von Empyria“, „Die Ermordung der Dryade“ und „Die Letzte der Dryaden“, und wird erst wieder aktualisiert, wenn ihr die Dryade trifft.

(3) Reist nach Kathai und rettet die Uru vor den Armeen des Maskierten, sie kennt einen Weg in den Dschungel.

Diese Aufgabe bekommt ihr von der Dryade, nachdem ihr ihren Hain gereinigt habt. Sie begleitet die Aufgaben „Aufbruch nach Kathai“, „Durch die Rote Wüste“, „Die Schlacht am Rabenpass“ und „Die Kinder des Windes“, und wird erst wieder aktualisiert, wenn ihr die Uru trifft und Zeit findet, mit ihr zu sprechen, ohne unterbrochen zu werden.

(4) Durchquert die Uhrwerkhallen und das Dunkelwehrgelände mit Hilfe der Uru.

Diese Aufgabe bekommt ihr von der Uru, wenn ihr nach dem Sieg über die kaiserliche Armee mit ihr sprecht (siehe Hauptaufgabe „Die Kinder des Windes“). Sie begleitet die Aufgabe „Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste“ und wird erst wieder aktualisiert, wenn ihr die Wachfeste erreicht.

(5) Dringt in den Schwarzen Dschungel ein und sucht nach dem Knochentempel.

Diese Aufgabe bekommt ihr, wenn ihr die Wachfeste erreicht. Sie begleitet die Aufgaben „Jenseits der Macht der Götter“, „In den Schlund“ und den ersten Teil von „Die letzte Schlacht“ und wird erst wieder aktualisiert, wenn ihr den Eingang in den Knochentempel gefunden habt

(6) Sucht Darius und befreit ihn von seiner Folter

Diese Aufgabe bekommt ihr, wenn ihr den Eingang in den Knochentempel gefunden habt. Zu den Details siehe „Die letzte Schlacht“.

(7) Bekämpft Belial, um Hokan wieder in seine menschliche Form zu treiben, dann macht ihm mit Hilfe des Phönix ein Ende

Dies ist die abschließende Aufgabe der Phönix-Kampagne. Ihr erhaltet sie, wenn ihr Darius befreit und mit ihm gesprochen habt. Details siehe „Die letzte Schlacht“.

## Phönixwächter-Pfad

(1) Darius erwartet Euch an der Schwarzen Küste. Eure Runenkraft wird noch einmal benötigt.

Siehe „Die Schwarze Küste“ unten.

(2) Jemand erweckt die Magier des Zirkels, folgt Darius nach Empyria, um die Frau unter dem Baum zu befragen.

Diese Aufgabe bekommt ihr, wenn ihr Darius' Tagebuch gefunden habt. Sie begleitet die Aufgaben „Durchbruch nach Empyria“, „In den Palast von Empyria“ und „Die Letzte der Dryaden“, und wird erst wieder aktualisiert, wenn ihr die Dryade der Lebenseibe trifft.

(3) Reist nach Kathai und rettet die Uru vor den Armeen des Maskierten, sie kennt einen Weg in den Dschungel.

Diese Aufgabe bekommt ihr von der Dryade, nachdem ihr ihren Hain gereinigt habt. Sie begleitet die Aufgaben „Aufbruch nach Kathai“, „Durch die Rote Wüste“, „Die Schlacht am Rabenpass“ und „Die Kinder des Windes“, und wird erst wieder aktualisiert, wenn ihr die Uru trifft und Zeit findet, mit ihr zu sprechen, ohne unterbrochen zu werden.

(4) Durchquert die Uhrwerkhallen und das Dunkelwehrgebirge mit Hilfe der Uru.

Diese Aufgabe bekommt ihr von der Uru, wenn ihr nach dem Sieg über die kaiserliche Armee mit ihr sprecht (siehe Hauptaufgabe „Die Kinder des Windes“). Sie begleitet die Aufgabe „Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste“ und wird erst wieder aktualisiert, wenn ihr die Wachfeste erreicht.

(5) Dringt in den Schwarzen Dschungel ein und sucht nach dem Knochentempel.

Diese Aufgabe bekommt ihr, wenn ihr die Wachfeste erreicht. Sie begleitet die Aufgaben „Jenseits der Macht der Götter“, „In den Schlund“ und den ersten Teil von „Die letzte Schlacht“ und wird erst wieder aktualisiert, wenn ihr den Eingang in den Knochentempel gefunden habt

(6) Sucht Darius und befreit ihn von seiner Folter

Diese Aufgabe bekommt ihr, wenn ihr den Eingang in den Knochentempel gefunden habt. Zu den Details siehe „Die letzte Schlacht“.

(7) Bekämpft Belial, um Hokan wieder in seine menschliche Form zu treiben, dann macht ihm mit Hilfe des Phönix ein Ende

Dies ist die abschließende Aufgabe der Phönix-Kampagne. Ihr erhaltet sie, wenn ihr Darius befreit und mit ihm gesprochen habt. Details siehe „Die letzte Schlacht“.

## Die Schwarze Küste

Auftraggeber: von Anfang an aktiv. *Diese Aufgabe erhaltet ihr nur als Phönixwächter.*

**Phönixwächter-Szene:** Ihr erscheint an einem Seelenstein an der Schwarzen Küste und sinniert über Darius' Brief, in dem er euch gebeten hat, ihn hier zu treffen. Aber er ist nicht da. Dafür findet ihr einen Ritter vom Orden des Erwachens, der gegen ein Skelett kämpft. Ihr vernichtet das Skelett gemeinsam.

### (1) Begebt Euch zum Lager der Ordensritter im Süden.

Sprecht mit dem Ordensritter. Er erklärt, dass hier irgendetwas Unheimliches geschehe. Überall erscheinen Untote, und Urias ist verschwunden. Da Darius nicht da ist, kann vielleicht Urias etwas Licht auf die Ereignisse werfen. Geht Richtung Süden das gewundene Tal entlang. Auf dem Weg müssen einige Kriecher aus dem Weg geräumt werden. Auf einem Hügel kämpft ein weiterer Ordensritter gegen ein Skelett. Helft ihm, das Skelett zu vernichten und sprecht mit dem Ritter, und er wird sich euch anschließen. Etwas weiter am Weg wiederholt sich das Spiel – ein weiterer Ritter braucht Hilfe gegen ein Skelett aus einer Höhle und schließt sich euch an. Im Seitental nordöstlich vom Seelenfels wird Urias von einigen Skeletten gefangen gehalten, aber geht zunächst weiter Richtung Lager und sprecht mit der Ordenswache.

### (2) Sucht nach Urias

Die Ordenswache erklärt, dass ohne die Genehmigung seines Kommandanten – Urias – niemand ins Lager dürfe. Also muss Urias her. Die Ordenswache unterstellt euch für die Suche die drei Ritter, die ihr gerettet habt. Geht zum Seitental nordöstlich vom Seelenfels, vernichtet die Skelette und zerstört die Gräber. Dann könnt ihr mit Urias sprechen.

### (3) Kehrt mit Urias zum Lager der Ordensritter zurück

Urias erzählt, auch er sei von einem Brief von Darius hierher gebeten worden, aber Darius sei nicht erschienen. Stattdessen sei das Land leer und voller Untoter – vermutlich das, was von der Bevölkerung übrig geblieben ist. Ihr erzählt Urias außerdem von den Ereignissen am Zeitportal (d.h. vom Ende von The Order of Dawn) – wie der junge Rohen zurück gereist sei in der Zeit, und dass man ihn nicht hätte aufhalten dürfen, weil er sonst nicht die Konvokation ein zweites Mal überlebt hätte, um die Portale zu schaffen. Geht nun zum Lager zurück – Urias wird folgen – und die Wache öffnet etwas verlegen das Tor.

**Phönixwächter-Szene:** Im Lager angekommen, sprecht ihr mit Urias. Er erklärt, niemand wisse, wo Darius sei, nur ein Grab sei noch nicht nach Hinweisen durchsucht, weil dort ein mächtiger Untoter sein Unwesen treibe und Ordensritter in Untote verwandle. Um ihn zu vernichten, sei Aonirs Ring notwendig, der aber mit Urias' Leutnant im Süden verschollen sei.

### (4) Findet die Überreste des Leutnants im Südwesten, bringt Aonirs Ring in Euren Besitz und legt ihn an.

Verlasst das Lager durch das westliche Tor und geht den Abgang hinunter. Ganz im Südwesten liegt die Leiche des Leutnants. Vernichtet die Skelette, nehmt den Ring an euch und legt ihn an, um die nächste Teilaufgabe zu erhalten.

### (5) Zerstört die Lager der Untoten im Südosten

Geht Richtung Osten und vernichtet die Untoten, denen ihr auf dem Weg begegnet. Wenn ihr sie vernichtet, erwachen all diejenigen Skelette, die einst Ordensritter waren, durch Aonirs Ring wieder zum Leben und werden euch unterstützen. Geht den Aufstieg zu den Gräbern hinauf. Nachdem alle zerstört sind, erhaltet ihr die nächste Aufgabe, und ihr seht...

**Phönixwächter-Szene:** Der Anführer der Untoten, Lichkönig Anktahr, flieht durch ein Portal, nachdem er seinen Untergebenen euer Fleisch versprochen hat. Ihr macht euch bereit, ihm zu folgen, aber zuerst findet Urias bei einem Skelett Reste von Darius' Tagebuch. Er hat herausgefunden, dass jemand – er nennt ihn „Der Maskierte“ – die Magier des Zirkels erweckt, und will die „Frau unter dem Baum“ in Empyria um Hilfe bitten. Euer Weg führt euch also ebenfalls nach Empyria. Das einzige verfügbare Portal hier ist dasjenige, durch das der Lichkönig geflohen ist.

(6) Folgt dem Lichkönig durch das Portal im Süden

Verlasst das zerstörte Untotenlager durch den Abgang im nördlichen Teil und folgt dem Weg nach Süden bis zum Heldenmonument. Mit den Helden und gegebenenfalls den geretteten Ordensrittern ist das Beseitigen der Untoten vor dem Portal kein Problem. Geht durch das Portal zur Onyxbucht, und ihr erhaltet die nächste Aufgabe. Von hier aus geht es mit „Durchbruch nach Empyria“ weiter.

**Der Auftrag des Maskierten**

Auftraggeber: Der Maskierte, bei der Ankunft in der Stadt der Seelen. *Diese Aufgabe erhaltet ihr nur als Schattenkrieger.*

Belohnung: Rune Lichkönig Anktahr

**Schattenkrieger-Szene:** Ihr erscheint zusammen mit dem Maskierten an einem Seelenfels in der Stadt der Seelen. Der Maskierte hat einen Auftrag für Euch: er will eine Urne aus der Stadt, die von einem Fial Darg bewacht wird, d.h. nur der Träger des Schattenschwertes kann ihn töten. Ihr wollt euch weigern, aber der Maskierte weist darauf hin, dass er euch in seiner Gewalt hat: das Schattenschwert, mit dem ihr am Abgrund den Fial Darg erschlagen, Cenwen befreit und damit die Eiszeit verhindert habt, frisst an eurer Seele und bereitet euch Schmerzen. Nur der Maskierte hat das Gegenmittel, und um es zu bekommen und als Mensch weiterzuleben, müsst ihr seine Aufträge ausführen.

(1) Sprecht mit dem Maskierten über den Plan

Der Maskierte gibt euch den Befehl, eine Urne aus einem Grab mitten in der Stadt der Seelen zu entwenden. Da das Grab von einem Fial Darg bewacht wird, kann nur der Träger der Schattenklinge – ihr – dorthin vordringen. Außerdem gibt es dort Unmengen von Untoten – laut dem Maskierten die Seelen der von den Göttern besieigten außerweltlichen Invasoren – die bekämpft und gebannt werden müssen, bevor ihr den Fial Darg angehen könnt. Anderenfalls, so der Maskierte, würde sofort ein neuer Fial Darg erscheinen. Für diese Aufgabe braucht ihr Hilfe.

(2) Ruft eure fünf Helden herbei

In der Nähe befindet sich ein Heldenmonument. Dringt dorthin vor – die vereinzelt Untoten sind je nach Avatartyp und –stufe kein Problem oder ganz schön hart – und beschwört eure Helden. Damit habt ihr zunächst ausreichend Kampfkraft, um mit den Gegnern hier fertig zu werden. Bevor ihr die nächste Aufgabe angeht, solltet ihr aber erst einmal die Außenbezirke der Region von Untoten, Dämonen usw. säubern, d.h. alles außerhalb der fünf Tore mit den Pentagrammen, die in einem weiten Ring um das Grabmal angelegt sind, einschließlich des Weges zum Händlerlager im Nordosten und zum Maskierten im Süden. Aktiviert auch jeden Seelenfels, den ihr findet.

(3) Bannt die Wächter des Grabmals

Die Tore mit den Pentagrammen werden geschlossen, indem man einen Helden auf das Pentagramm stellt. Das Problem dabei: wenn alle fünf Helden auf einem Pentagramm stehen,

steht ihr allein gegen den Fial Darg. Das ist mindestens unpraktisch, für manche Avatare aber auch garantiert tödlich. Aber es gibt Hilfe: die fünf Verlorenen Seelen können euch im Kampf beistehen. Die Nebenaufgabe „Verlorene Seelen“ gehört zwar nicht zu den Hauptaufgaben, aber da manche Avatare gegen den Fial Darg ohne ihre Unterstützung in Schwierigkeiten geraten, gehe ich hier davon aus, dass man sich mit ihnen befasst.

Dringt also mit euren Helden zunächst in die innere Stadt vor. Ignoriert an den Toren neu erscheinende Untote und säubert die fünf Quadranten zwischen den Wegen, die von den Toren ins Zentrum führen. In diesen Quadranten befinden sich insgesamt fünf Geister, die angesprochen werden können. Jeder bietet euch an, euch im Kampf zu unterstützen, wenn ihr ihn hinterher zu seinem Grab bringt (siehe Nebenaufgabe „Verlorene Seelen“). Sehr praktisch dabei: wenn ein Geist im Kampf fällt, erscheint er fast sofort nahe beim Avatar erneut, und zwar bei voller Gesundheit. Es empfiehlt sich, den nordöstlichen Quadranten zuletzt zu betreten, denn auf dem Weg muss man relativ dicht an dem Fial Darg vorbei, und im Falle einer Verfolgung kann ihn einer der Geisterkrieger ablenken.

*Leveltipp:* An den Toren mit den Pentagrammen erhalten die Untoten endlos Nachschub, d.h. man kann dort eine Menge Erfahrungspunkte gewinnen – Stufe 32 vor dem Abschluss irgendwelcher Aufgaben ist problemlos möglich. Das Tor im Norden meidet ihr am besten, aber an den anderen vieren ist unbeaufsichtigtes Leveln möglich.

Habt ihr alle fünf Seelen eingesammelt, könnt ihr mit dem Bannen der Untoten anfangen. Am besten beginnt man im Norden, da dort die stärksten Gegner sind, und arbeitet sich im Uhrzeigersinn um die Stadt herum – die Monster werden so kontinuierlich schwächer, was praktisch ist, weil unsere Gruppe mit jedem Tor um einen Helden kleiner wird. Wenn alle Tore verschlossen sind, legt die Schattenklinge an, dringt mit den Verlorenen Seelen zum Fial Darg vor und tötet ihn.

*Hinweis:* Der Fial Darg kann auch ohne das Schattenschwert getötet werden, ist aber dann wesentlich stärker. Der Avatar sollte das Schwert also zumindest anlegen. Persönlich angreifen muss er nicht unbedingt – die Verlorenen Seelen schaffen das gut allein.

Jetzt könnt ihr die Urne aus dem Grab nehmen, aber tut das erst, wenn ihr in der inneren Stadt nichts mehr zu erledigen habt, denn daraufhin erscheint eine Armee starker Untoter, die euch angreift, und eine weitere, die das Heldenmonument angreift.

#### (4) Flieht nach Süden und gebt dem Maskierten die Urne

Jetzt müsst ihr so schnell wie möglich aus der inneren Stadt verschwinden. Lauft nach Süden und ignoriert eventuelle Angriffe. Habt ihr die Verlorenen Seelen noch, können sie für etwas Ablenkung sorgen – keine Sorge wegen der Nebenaufgabe, sie erscheinen in der Nähe des Avatars neu, wenn sie „getötet“ werden. Spätestens jetzt sollten sie zu ihren Gräbern gebracht werden, die sich etwas südlich des östlichen Händlerlagers befinden, außerhalb des Stadtgebiets. Habt ihr hier alles erledigt, geht zum Maskierten nach Süden und gebt ihm die Urne.

**Schattenkrieger-Szene:** Es stellt sich heraus, dass sich in der Urne die Asche Raith Skaddars befindet, den man „den Schwarzen“ nannte – ein Magier des Zirkels, den der Maskierte mit seinem mysteriösen „Essenztrank“ jetzt zu neuem Leben erweckt, unter seinem Befehl.

Damit ist klar, was der Maskierte will, aber leider seid ihr weiterhin gezwungen, seine Aufträge auszuführen, wenn ihr nicht dem Schattenschwert erliegen wollt. Der Maskierte gibt euch die Rune von Lichkönig Anktahr und die nächste Aufgabe.

## Die Ermordung der Dryade

Auftraggeber: Der Maskierte, nach der Übergabe der Urne Raith Skaddars. *Diese Aufgabe erhaltet ihr nur als Schattenkrieger.*

### (1) Sucht in Empyria nach der Dryade der Lebaseibe und tötet sie

Der Maskierte enthüllt ein Portal, das nach seinen Angaben in die Nähe von Empyria führt. Tretet hindurch, und ihr findet euch an der Onyxbucht wieder. Die Hauptaufgabe „Durchbruch nach Empyria“ wird aktiviert. Diese Aufgabe wird erst aktualisiert, wenn ihr die Dryade trifft. Es geht dann mit „Die Letzte der Dryaden“ weiter.

## Durchbruch nach Empyria

Auftraggeber: wird bei der Ankunft an der Onyxbucht aktiviert

### (1) Bezwingt den Lichkönig. Diese Teilaufgabe erhaltet ihr nur als Phönixwächter.

Gleich hinter dem Portal wartet der Lichkönig. Vernichtet ihn und nehmt seine Rune. Das Tor hinter ihm öffnet sich erst, wenn er bezwungen ist.

### (2) Findet einen Platz, um ein Lager aufzuschlagen.

In der Nähe ist gleich ein Menschenmonument. Es empfiehlt sich aber, vorher noch die Spinnen im Wald im Süden und am Ariavorkommen im Osten zu töten. Außerdem gibt es noch ein Heldenmonument weiter im Osten. Wenn man es schafft, sich dorthin zu schleichen oder durchzuschlagen, wird es am Anfang etwas einfacher. Vor dem Aktivieren des Menschenmonuments aber nicht vergessen, die Arbeiterrune der Stufe 17 aus der Truhe zu nehmen und einzusetzen. Nach dem Aktivieren des Monument seht ihr...

**Dialogszene:** Der örtliche Fischer erscheint und bittet euch inständig, ihm nicht alles wegzunehmen. Ihr beruhigt ihn, und er erzählt euch, bis zum Portal nach Empyria sei es nicht weit, aber die Räuber der Hazim – ehemalige Seeräuber, die die Konvokation an Land geworfen habe – blockierten den Pass. Er erlaubt euch, euch bei seinen Fischen zu bedienen, wenn ihr die Räuber vertreibt.

### (3) Durchbrecht die Blockade am Pass nach Süden.

Bei den „Räubern“ handelt es sich eher um eine marodierende Armee. Um durchzubrechen, braucht auch ihr eine Armee. Also baut eine Basis und eine starke Armee auf. Weiter im Osten ist ein Ariavorkommen, und hinter den Garg-Lagern gibt es noch Eisen. Eine Armee mit ein paar Hypnotisten ist hier praktisch, um die Anzahl der gleichzeitig aktiven Gegner zu reduzieren. Ist eure Armee stark genug (Maximalstärke ist empfohlen), greift die Hazim im Pass an, dann dringt weiter nach Süden vor.

### (4) Sprecht mit dem Dorfältesten.

...doch das ist gar nicht so einfach. Vor dem Tor zum befestigten Dorf liegt ein großes Hazimlager und eine recht starke Armee. Das Lager und die Armee müssen vernichtet werden. Das Menschenmonument besetzt ihr am besten sofort, dann könnt ihr vor Ort Nachschub produzieren. Auf die gelegentlichen Hazim-Angriffe aus Süden achten – die sind lästig, wenn die Armee gerade etwas geschwächt vom Kämpfen ist. Sobald der Platz vor dem Dorf geräumt ist, baut eine tiefe Turmbarriere vor dem Südausgang, und achtet dabei darauf, dass später auch aus dem noch verschlossenen Weg ganz rechts Angriffe kommen können. Wenn die Verteidigung steht, spricht mit Tario im Dorf. Er bedankt sich für die Befreiung des Dorfes, erklärt aber, dass es noch weitere Hazim gibt, die den Weg nach Empyria versperren. Damit habt ihr gleich die nächste Aufgabe. Als Unterstützung gewährt er euch entweder Zugang zu einigen Rohstoffquellen im Dorf oder er erzählt euch von den Gora, die von den Hazim fast ausgerottet wurden, und gibt euch eine Honigwabe, mit der ihr weiter im Westen einen Gora als Verbündeten im Kampf gewinnen könnt.

(5) Zerstört das Lager der Hazim auf der Hochebene vor dem Portal.

Wenn ihr euch die Situation anschaut, dann sieht das gar nicht gut aus. Die Hazim haben Feuertürme aufgestellt, und ein direkter Angriff wäre ein Spießbrutenlaufen an den Türmen vorbei. Doch zum Glück gibt es einen Ausweg. Wenn ihr das Gebiet erkundet, findet ihr einige kleinere Hazimlager, und ganz im Osten halten sie einen Zwerg gefangen. Befreit ihn und sprecht mit ihm. Er gibt euch Rohstoffe, falls ihr welche braucht, aber er kennt sich auch in der Gegend aus, und das ist wesentlich nützlicher als zusätzliche Rohstoffe...

(6) Lasst Uram den geheimen Zugang zum Hazimlager im Osten öffnen und fällt den Hazim in den Rücken.

Uram weiß von einem geheimen Zugang im Osten des Hazimlagers. Es ist mit Felsen versperrt, aber damit kennen sich Zwerge ja aus. Ihr seht...

**Filmszene:** Uram läuft zu der Felsbarriere und bringt dort etwas an. Wenig später gibt es eine Explosion, und der Weg ist frei.

Die kleine Wachtruppe von Hazim auf dem Weg ist schnell erledigt. Dringt nun mit der gesamten Armee in das Lager ein. Paladine mit ihrer verbesserten Feuerresistenz sind hier sehr nützlich. Je nachdem, wie viele Hazim sich gerade im Lager angesammelt haben, ist der Kampf entweder ziemlich leicht oder ziemlich hart. Wird es zu hart, zieht euch zwischendurch zurück und produziert neue Kämpfer, aber letztlich seid ihr ein Runenkrieger und könnt „Armeen aus dem Nirgendwo“ (Darius in T0oD) beschwören – Kongor, der Anführer der Hazim, hat keine Chance und sollte bald tot im Staub liegen.

(7) Reist weiter nach Empyria

Das Portal erreicht ihr, wenn ihr den Südausgang des Hazimlagers nehmt. Wenn ihr Euch nähert, seht ihr, was sich inzwischen anderswo zugetragen hat:

**Schattenkrieger-Szene:** Eine Nymphe treibt einige Waldwächter der Dryade an, sich schneller zu bewegen. Sie befinden sich auf dem Weg, den Runenkrieger abzufangen, der ihre Herrin ermorden will. Da erscheint der Maskierte und vernichtet sie mit Hilfe einiger Eiserner und eines Feuersturms. Kurz darauf erscheint ein untoter Rohen, der berichtet, dass der letzte Zirkelmagier gefunden worden ist. Daraufhin befiehlt der Maskierte, „zum Tempel“ zurückzukehren.

**Phönixwächter-Szene:** Eine Armee des Ordens des Erwachens unter Gabar und Morton Tharne befindet sich auf dem Weg nach Empyria, um Urias zu treffen und ihm vom Maskierten zu berichten. Der Maskierte erscheint auf einer Anhöhe und vernichtet sie mit Hilfe einiger Eiserner und eines Feuersturms. Kurz darauf erscheint ein untoter Rohen, der berichtet, dass die Schattenklinge sie verraten habe. Daraufhin befiehlt der Maskierte „zum Tempel“ zurückzukehren.

Tretet nun durch das Portal. Ihr erhaltet die nächste Aufgabe, und seht...

**Dialogszene:** Botschafter Haran von den Kathai besucht Kaiser Magnus Arias von Empyria und bittet ihn um Hilfe gegen die Untoten. Der Kaiser verspottet ihn und verweigert ihm seine Hilfe. Haran zieht ab, und General Yrmir von der kaiserlichen Garde tritt ein. Der Kaiser befiehlt, dass Haran auf seinem Weg nach Hause „nicht allzu weit kommt“. Dann kommt die Sprache auf den Runenkrieger, der die Onyxbucht befreit habe. Ein Runenkrieger in der Stadt, das ist dem Kaiser gar nicht recht, und er lässt den Meuchlern in der Stadt einen Tipp geben. Am Ende steht er an einem Balkon und sinniert, dass der Maskierte zufrieden sein werde.

Wie es scheint, wird Empyria ein gefährliches Pflaster für euch.

## In den Palast von Empyria

Auftraggeber: wird bei der Ankunft in Empyria aktiviert

### (1) Fragt die Leute von Empyria nach der Frau unter dem Baum.

Begeht euch zum nächsten Stadttor und sprecht dort mit der Stadtwache Fandaro. Fragt ihn nach der Frau unter dem Baum, und er erklärt, dass man die Dryade der Lebenseibe so nennt. Sie lebe nicht in der Stadt, aber im Palastgarten gebe es ein Portal in ihren Hain. Fremde haben allerdings keinen Zugang zur Oberstadt. Fandaro meint, es bliebe nur der weniger gesetzestreue Weg, und verweist euch an Alyah, die sich mit „so etwas“ auskennen soll.

### (2) Sprecht mit Alyah im nördlichen Teil des Armenviertels von Empyria

Folgt dem Weg in die Stadt. An der nächsten Abzweigung nehmt den nördlichen Weg, und ein kurzes Stück weiter seht ihr Alyah mit ihrem Leibwächter Oro stehen.

### (3) Alyah sucht Flink McWinter

Alyah weiß, wie man in den Palastgarten kommt, will aber zuerst eine Gegenleistung, bevor sie euch die Information gibt. Ein gewisser Flink McWinter hat seinen Beitrag für Alyahs Diebesgilde nicht bezahlt, und ihr sollt helfen, ihn zu finden und zu Alyah zu bringen. Dazu müsst ihr in der Unterstadt. Die Stadtwache Myro, so Alyah, wird euch einlassen, wenn ihr sagt, dass ihr eine Lieferung von ihr habt.

Geht also in die Stadt. Myro lässt euch wie versprochen ein. Flink findet ihr zwischen einigen Häusern etwa in der Mitte der Unterstadt. Sprecht ihn an, und nach einer kurzen Begrüßung lenkt er euch ab und verschwindet. Damit beginnt eine Jagd durch die Stadt. Um die Sache etwas leichter zu machen, ist Flinks Aufenthaltsort ab hier jeweils mit einer blauen Lichtsäule markiert. Wenn ihr euch ihm nähert, flieht er immer wieder und hetzt euch ein paar Meuchelmörder auf den Hals. Nach vier dieser Episoden erkennt man das Ende der Jagd an dem Ausrufezeichen über seinem Kopf. Sprecht ihn an, und er erklärt, dass er fünfzehn Goldstücke Gildenbeitrag braucht, aber nur fünf Goldstücke hat. Gebt ihm die fehlenden zehn, dann begleitet er euch zu Alyah.

Beim Herumlaufen in der Unterstadt werdet ihr außerdem einem gewissen Shazam begegnen. Der erzählt euch etwas über verschwundene Mädchen in der Umgebung des Palasts. Wenn ihr als Phönixwächter spielt, könnte euch das bekannt vorkommen.

### (4) Sprecht noch einmal mit Alyah im nördlichen Teil des Armenviertels

Alyah zeigt sich zufrieden und gibt euch Hinweise, wie man in den Palast kommt. Man muss zuerst in den Basar und dann in das Palastgebiet. Die Tore sind jeweils bewacht. Die Wächter sind kompetent, aber gelangweilt, und können abgelenkt werden. Wenn sie abgelenkt sind, können die Tore leicht aufgebrochen werden. Alyah gibt euch zu diesem Zweck ein paar Dietriche.

### (5) Findet einen Weg in den Basar, indem ihr die Torwachen ablenkt oder besiegt

Es gibt drei Tore zum Basar, jeweils eines im Westen, im Süden und im Osten. Ihr braucht nur eines zu öffnen, um in den Basar zu kommen, aber jede Teilaufgabe gibt Erfahrungspunkte, und jedes offene Tor macht den Weg durch die Stadt leichter. Also sorgt am besten dafür, dass alle drei Wege offen sind.

#### (5a) Durch das Westtor in den Basar

Für das westliche Tor zum Basar muss man erst in das Tempelviertel. Der Weg ist von einem Tor versperrt, und die Stadtwache Praijos zeigt sich unbeeindruckt von eurem Status, also müsst ihr jemanden finden, der beim Ablenken helfen kann.

#### (5a1) Sucht jemanden, der die Wache am Tempeltor ablenken kann.

Geht zu Flink McWinter (er steht immer noch bei Alyah) und bittet ihn um Hilfe. Er begleitet euch und beleidigt die Wache, die ihn daraufhin verfolgt. Jetzt könnt ihr das Tor öffnen.

Am Westtor zum Basar steht die Stadtwache Shamziro. Hier gibt es zunächst kein Durchkommen, spricht also mit den anderen Leuten im Tempelviertel, vielleicht gibt es einen Weg.

(5a2) Lyrios Visionen

(5a2a) Findet jemanden, der weiß, was Lyrio quält.

Lyrio Forrel am Ereontempel im Norden beklagt sich über Alpträume und Schreckensvisionen. Um zu erfahren, was es damit auf sich hat, spricht mit Jarim dem Blinden vor dem Steinkopf etwas südlich vom Ereontempel. Er erklärt, die Visionen könnten nur durch Traumwein gelindert werden – Wein mit Traumstaub vermischt – und bittet euch um Hilfe, diese Zutaten zu bekommen.

(5a2b) Bringt Jarim, dem Blinden im Tempelbezirk, Wein und Traubstaub

Traubstaub gibt es bei den „Abtrünnigen Apothekern“ im Armenviertel, Wein beim Weinhändler Borus im Südwesten der Unterstadt. Kauft eine Flasche Wein und eine Portion Traumstaub und bringt sie zu Jarim.

*Hinweis:* im Laufe der Nebenaufgabe „Hauptmann Ishtars Sorgen“ kann man ebenfalls Traumstaub von den Apothekern kaufen. Von jedem der beiden Apotheker kann man einmal Traubstaub kaufen und ihn für eine zweite Portion bekämpfen. Ishtar nimmt maximal drei Portionen an, der Traumstaub reicht also auf jeden Fall für alle Aufgaben, für die man welchen braucht.

Jarim bereitet nun den Traumwein zu und gibt ihn euch, damit ihr ihn zu Lyrio bringt.

(5a2c) Bringt Lyrio im Tempelbezirk den Traumwein

Lyrio trinkt ihn nach kurzer Überredung und wird wieder geistig klar. Er gibt euch eine Mönchskutte des Ereontempels und erklärt, dass Shamziro, der den Priestern Ereons vertraut, euch durchlassen wird, wenn ihr die Robe anzieht und euch als Mönch Ereons ausbebt. Außerdem sagt er, er habe euch in einer Vision gesehen, wie ihr einen Berg voller Knochen hinaufsteigt – unheimlich. Zieht nun die Robe an und geht erneut zu Shamziro, und dieser öffnet tatsächlich das Tor.

(5b) Durch das Südtor in den Basar

Die Stadtwache Endo vor dem Südtor ist müde und will nur in Ruhe gelassen werden. Auch hier ist zunächst kein Durchkommen. Aber unten im Süden der Unterstadt ist jetzt Jyla ansprechbar. Jyla ist Endos Frau, und sie ist stocksauer auf ihn, weil er dauernd Dienst hat, oder wie sie meint, vorgibt, Dienst zu haben, und sich nicht wie versprochen um die Hausreparaturen kümmert. Sie gibt euch einen Brief an ihn mit.

(5b1) Bringt Wachmann Endo am Südtor die Nachricht von seiner Frau

Zurück bei Endo, erfahrt ihr, dass er sich nicht nach Hause traut, weil er seine Hochzeitsfibel verloren hat. Einer der Kriecher im Stadtgraben habe sie verschluckt. Dem könnt ihr natürlich abhelfen.

(5b2) Sucht die Fibel von Endo im Graben neben dem Südtor des Basars und bringt sie ihm

Geht in den Stadtgraben und tötet die Kriecher dort. Bei dem „Schlammwühler“ (der erscheint erst, wenn ihr die Aufgabe habt) findet ihr die Gewandfibel. Bringt sie zu Endo, und er kann endlich nach Hause. Und ihr könnt endlich das Tor öffnen. Aber achtet darauf, dass die anderen beiden Wachen gerade wegsehen.

(5c) Durch das Osttor in den Basar

Für das östliche Tor muss man erst in das Zirkusviertel. Der Weg dorthin wird von einem weiteren Tor versperrt. Hier gibt es keinen friedlichen Weg. Sprecht die Torwache an und beleidigt sie, dann könnt ihr beide Wachen erschlagen. Am östlichen Tor zum Basar steht die Stadtwache Jarod. Jarod hat Schulden – und ein Problem mit seinem Ruf. Er will, dass ihr für ihn in der Arena siegt.

(5c1) Gewinnt als Champion für Jarod in der Arena und bringt seinen Schuldschein zu ihm zurück.

Durchquert das lokale Portal in die Arena und sprecht dort mit der Stadtwache Bostos. Sagt ihm, ihr wollt gegen seine Kämpfer antreten, und erschlagt dann die beiden Kithar, die er gegen euch aufstellt. Bostos gibt euch Jarods Schuldschein, den ihr nun zu Jarod bringt. Er lässt daraufhin das Tor für euch öffnen.

(6) Findet einen Weg in den Palastgarten, indem ihr die Torwachen ablenkt oder besiegt

Es gibt zwei Aufgänge zum Palast, einen rechts und einen links vom eigentlichen Palastgebäude. Wieder braucht man nur einen zu öffnen, aber es gibt Erfahrungspunkte für beide, und es kann praktisch sein, schnell aus dem Palast verschwinden zu können, falls man die Aufmerksamkeit einer Stufe 45-Palastwache erweckt. Also öffnet man am besten beide Wege.

(6a) Über den linken Aufgang in den Palast

Die Stadtwachen Syrio und Mon sind durstig. Wenn ihr euch nähert, beklagen sie sich über die unzumutbare Qualität ihrer Getränke. In der Tat steht auf dem Tisch im Raum links neben den Wachen nur brackiges Wasser.

(6a1) Durstige Wachen

Geht zum Weinhändler Borus im Südwesten der Unterstadt und kauft eine Flasche Branntwein (!) von ihm. Stellt sie auf den Tisch und entfernt euch. Wenig später sehen die Wachen das und machen sich gleich über den „Wein“ her. Nun könnt ihr das Tor öffnen.

**Achtung Bug:** Obwohl man Branntwein braucht, nicht Rotwein, ist im Text immer von „Wein“ die Rede, und vermutlich war die Idee tatsächlich, dass man den Wachen Rotwein bringt, denn ich kann mir kaum vorstellen, dass Branntwein als Ersatz für Wasser herhalten muss. Das ist leider nicht ganz richtig gelaufen.

(6b) Über den rechten Aufgang in den Palast

Wenn ihr euch dem rechten Aufgang nähert, hört ihr die die Stadtwachen Ijolo und Naras über Boron spotten, dessen Frau ihn mit Naras betrügt.

(6b1) Sucht Boron, den betrogenen Ehemann, und bringt ihm die Kunde

Boron befindet sich im östlichen Teil der Unterstadt, unterhalb eines Hauses. Sprecht mit ihm und sagt ihm, was ihr gehört habt, und er macht sich auf, um Naras eins überzubraten. Folgt ihm. Während die beiden sich schlagen, könnt ihr das Tor öffnen, denn Ijolo ist nirgends zu sehen.

Jetzt könnt ihr in den Palast. Der Palastgarten befindet sich im Westen des Palastgeländes. Ihr könnt die Palastwache Tanthar ansprechen, aber er lässt euch erwartungsgemäß nicht durch und gibt euch, wie er sagt, Zeit, unverletzt aus dem Palast zu kommen. Sprecht nicht noch einmal mit ihm, sondern geht stattdessen außen an der Mauer nach Süden um den Garten herum. Dort hat die Mauer eine Lücke. Tötet die beiden Bluthunde und falls nötig, die wandernde Palastwache, und betretet den Garten.

(7) Erbeutet den Schlüssel aus der Kiste im Palastgarten

Wenn ihr euch dem Seelenfels nähert, seht ihr...

**Dialogszene:** Der Sergeant der Palastwache erklärt seinem Untergebenen, dass der Palastgarten verschlossen wird, damit niemand außer dem Kaiser zur Dryade gelangt, und er habe die Truhe mit dem Schlüssel zu bewachen. Die Wache ist über diese langweilige Pflicht alles andere als begeistert.

Der Mann könnte einem Leid tun, aber ihr braucht nun mal den Schlüssel. Tötet die Wache, am besten, wenn der Sergeant weit weg ist – der hat Stufe 35 und schlägt ziemlich hart zu – und nehmt den Schlüssel aus der Truhe. Dann geht durch das Portal.

## Die Letzte der Dryaden

Auftraggeber: automatisch bei der Ankunft im Dryadenhain

Wenn ihr im Dryadenhain ankommt, seht ihr...

**Dialogszene:** Kaiser Magnus Arias steht der Dryade gegenüber. Sie beklagt sich über ihren vergifteten Hain, er meint, sie solle seine Kaiserin werden, dann könne er sie beschützen. Sie geht darauf nicht ein – die Gunst einer Dryade könne nicht erzwungen werden. Der Kaiser verschwindet, und sie spürt, wie sich das Gift immer mehr in ihrem Hain, und damit auch in ihr selbst, ausbreitet.

Dass der Kaiser wahnsinnig ist, dürfte spätestens jetzt offensichtlich sein. Ihr aber müsst mit der Dryade sprechen...

### (1) Findet die Dryade.

Die Dryade befindet sich in der Mitte des Hains, aber der Weg dorthin wird von Wachen und Bluthunden bewacht. Außerdem gibt es dort giftige Pflanzen und Blutbäume. Erschlagt zunächst die beiden Wachen am Heldenmonument und ruft eure Helden, dann folgt dem einzigen Weg nach Norden. Tötet die Wachen am Tor und öffnet es mit dem Schlüssel aus der Truhe im Palastgarten. Tretet hindurch. Wenn ihr als Schattenkrieger spielt, seht ihr jetzt...

**Schattenkrieger-Szene:** Ihr seht eine Vision von Darius, wie er euch bittet, nicht diejenige zu töten, die euch helfen kann, und daraufhin eine des Maskierten, der euch noch einmal befiehlt, sie zu töten.

Folgt dem Weg nach Norden und geht dann den Abgang links vom Weg nach Süden hinunter. Hinter den drei Speifpflanzen seht ihr ein Tor. Wenn ihr hindurch tretet, seht ihr...

**Schattenkrieger-Szene:** Ihr lauft auf die Dryade zu und teilt ihr mit Bedauern mit, dass ihr keine Wahl habt, als sie zu töten. Sie wehrt sich nicht, und ihr bringt es nicht fertig, sie so zu töten. Sie wiederum meint, ihr seiet noch nicht völlig verdorben, und heilt euch von den Schmerzen, die das Schwert euch bereitet. So erkennt ihr, dass der Maskierte euch belogen hat. Als die Dryade euch mitteilt, der Maskierte habe einen Giftmischer geschickt, der ihren Hain vergiftet, erklärt ihr euch bereit, ihr zu helfen, und von nun an gegen den Maskierten zu arbeiten.

**Phönixwächter-Szene:** Die Dryade begrüßt euch. Wie es scheint, hat sie euch erwartet. Bevor sie euch aber mehr über Darius und die Hintergründe seines Verschwindens erzählen kann, gibt es ein eiliges Problem zu lösen: der Maskierte hat einen Giftmischer geschickt, um den Hain zu vergiften. Ihr sagt der Dryade, dass ihr den Giftmischer finden werdet.

Für den Schattenkrieger werden jetzt die Aufgaben „Die Ermordung der Dryade“ und die Teilaufgabe „Sucht in Empyria nach der Dryade und tötet sie...“ aus „Im Schatten des Phönix“ als unlösbar markiert.

### (2) Findet die Ursachen für die Vorgänge im Hain heraus.

#### (2a) Haltet Ausschau nach den Nymphen.

Folgt nun dem Weg weiter nach Süden. Sprecht mit der Nymphe am Seelenfels, und sie erklärt, dass es hier weitere Nymphen gibt, die Euch im Kampf unterstützen würden, wenn ihr sie befreit. Im Moment verstecken sie sich in einigen Höhlen, und kommen heraus, wenn die Monster in der Umgebung tot sind. Tötet also zunächst die Kriecherpopulation auf den Wiesen abseits des Weges im Süden und nehmt die vier Nymphen hier mit, dann folgt dem Weg weiter nach Süden und Westen und tötet die Spinnen und die Blutbäume auf dem Aufgang zum zweiten Heldenmonument, das ihr am besten gleich aktiviert, für den Fall der Fälle. Folgt dann dem Abgang im Westen und tötet die vier Spinnen hier, und es schließen sich euch wei-

tere zwei Nymphen aus der Höhle dort an. Von hier geht es weiter nach Norden, auf eine Ebene mit – noch mehr Spinnen. Da muss irgendwo ein Nest sein...

**Hinweis:** im Schwierigkeitsgrad „hoch“ halten die Spinnen eine Menge aus und machen auch recht lästigen Schaden. Die Nymphenschützen sind hier hilfreich. In den anderen Schwierigkeitsgraden kann man aber gut auf sie verzichten.

(2b) Findet und zerstört das Nest der Spinnen.

Wenn ihr die Spinnen erledigt habt, folgt dem Weg weiter nach Nordwesten, dorthin, wo es schon verdächtig nach „Spinnennest“ aussieht. Bei einer kleinen Abzweigung zum Wasser hinunter seht ihr eine Schale. Dort könnt ihr sehen, wie auf dem Wasser eine ölige Flüssigkeit schwimmt, die giftig zu sein scheint. Geht weiter nach Norden in das Tal mit den Spinnennestern, und ihr seht...

**Schattenkrieger-Szene:** Der Geist des Spinnenmanns erscheint. Er erklärt, dies sei sein Auftrag sei und er werde ihn – und die Dryade - nicht euch überlassen. Ihr teilt ihm mit, dass ihr ihn jagen werdet, und alle anderen, die dem Maskierten dienen. Dass ihr ihm nicht mehr dient... Der Geist des Spinnenmanns ruft daraufhin einige Spinnen herbei und verschwindet nach Osten.

**Phönixwächter-Szene:** Als ihr euch dem Spinnennest nähert, erscheint ein alter Bekannter – der Spinnenmann aus dem Wildlandpass ist hier in Form eines Spinnengeistes neu zum Leben erwacht. Ihr fordert ihn auf, zu verschwinden, wenn er leben wolle, aber darauf lässt er sich nicht ein. Er ruft einige Spinnen herbei und verschwindet selbst nach Osten.

(2c) Verfolgt den Geist des Spinnenmanns.

Tötet die Riesenspinnen, zerstört die Nester und folgt dem Geist nach Osten. Ihr findet euch alsbald auf einer Ebene mit...wer hätte es gedacht, jeder Menge Spinnen. Tötet sie und beseitigt die Speipflanzen, dann folgt dem Durchgang nach Norden. Ihr seht...

**Dialogszene:** Der Kaiser stellt den Spinnengeist zur Rede. Er ist unzufrieden. Die beiden hatten einen Handel abgeschlossen – junge Mädchen für den Spinnenmann, die Unterwerfung der Dryade für den Kaiser, anstatt ihres Todes, wie es der Maskierte eigentlich wollte. Aber das ganze geht ihm nicht schnell genug, und der Runenkrieger – ihr – ist zusätzlich im Weg. Der Kaiser befiehlt dem Geist, den Eindringling zu töten, und als der Geist meint, die Runenkrieger seien nicht so leicht zu töten, droht der Kaiser, dem Maskierten von ihrem Handel zu berichten. Der Geist hat keine Wahl und stellt sich euch zum Kampf.

(2d) Besiegt den Geist des Spinnenmanns und nehmt sein Gegengift an euch.

Tötet nun eurerseits den Geist des Spinnenmanns und die von ihm herbeigerufenen Spinnen. Der Geist hinterlässt eine Flasche mit Gegengift. Nehmt sie an euch.

(2e) Sucht den Quell des Giftes und nutzt das Gegengift, um ihn zu reinigen

Geht jetzt zurück durch das Tal der Spinnennester zur Schale am Wasser. Benutzt dort das Gegengift. Ihr seht...

**Filmszene:** Der giftige Nebel über dem Wasser verschwindet. Die Dryade ist erleichtert.

(2f) Geht zurück zur Dryade und sprecht mit ihr.  
Zurück bei der Dryade, bedankt sie sich, und...

**Schattenkrieger-Dialog und -Szene:** ...sagt, leider könne sie euch nicht von dem Schattenschwert erlösen, sondern nur die Schmerzen lindern. Das einzige, was euch noch bleibe, ist, Rache zu nehmen an dem Maskierten. Sie übergibt euch einen Brief von Darius an die Phönixwächterin. Die Dryade weiß nicht, ob sie noch erscheinen wird, also gibt sie ihn euch. Darin erklärt Darius die Hintergründe: beim Maskierten handelt es sich um Hokan Ashir, einen Zirkelmagier. Durch die Phönixwächterin erhielt er die Maske des Belial, die ihn wieder ins Leben zurückrief, und jetzt hat er die anderen Zirkelmagier mit dem Essenstrank unter seiner Kontrolle wieder zum Leben erweckt. Darius ist Hokan Ashir in den Schwarzen Dschungel gefolgt. Es ist nun eure Aufgabe, Darius zu folgen und Hokan Ashir und den wiedererweckten Zirkel zu vernichten.

**Phönixwächter-Dialog und -Szene:** ...übergibt euch einen Brief von Darius, der die Hintergründe erklärt: beim Maskierten handelt es sich um Hokan Ashir, einen Zirkelmagier. Die Maske des Belial, die ihr ihm in Wisper gegeben habt, hat ihn ins Leben zurückgerufen, und er hat er die anderen Zirkelmagier aus ihren Gräbern geholt, um sie mit dem Essenstrank unter seiner Kontrolle wieder zum Leben zu erwecken. Darius ist Hokan Ashir in den Schwarzen Dschungel gefolgt. Es ist nun eure Aufgabe, Darius zu folgen und Hokan Ashir und den wiedererweckten Zirkel zu vernichten.

Sprecht die Dryade nach der Szene noch einmal an und fragt nach Darius' Verschwinden. Sie erklärt...

**Schattenkrieger-Dialog:** ...dass man den Zirkel nur vernichten kann, indem man aus dem Phönixstein den Phönix freisetzt. Das könne mit Hilfe des Schattenschwerts geschehen. Sie weiß nicht, wo sich die Phönixwächterin befindet, wird aber ihre Vögel auf die Suche schicken, um sie zu finden.

**Phönixwächter-Dialog:** ...dass man den Zirkel nur vernichten kann, indem man aus dem Phönixstein den Phönix freisetzt. Die Dryade weiß nicht, wie das fertig zu bringen wäre, verspricht aber, nach dem Wissen zu suchen.

Die Wege in den Schwarzen Dschungel, sagt die Dryade, seien versperrt von Hokan Ashirs Armeen und seiner Magie. Die Uru, eine weise Frau der Kathai, kenne aber vielleicht geheime Wege dorthin. Wie man am besten nach Kathai komme, wisse möglicherweise Alyah. Damit habt ihr eure nächste Aufgabe.

**Hinweis:** Erkundet alle Optionen des Dialogs, um alle wichtigen Informationen zu erhalten. Wenn ihr alle Informationen zu Darius und Hokan Ashir habt, könnt ihr sie noch fragen, warum sie hier gefangen ist. Dieser Dialogstrang öffnet euch die Nebenaufgaben „Die heiligen Stätten“ und „Der Irfit“. Erkundet auch hier alle Dialogoptionen.

### (3) Kehrt Alyah im Armenviertel von Empyria zurück

Um nach Empyria zurück zu reisen, benutzt ihr am besten den Seelenfels. Zurück bei Alyah, seht ihr...

**Dialogszene:** Botschafter Haran von den Kathai erzählt Alyah – er nennt sie „Prinzessin“ – von seinem Gespräch mit dem Kaiser. Sie drückt ihr Bedauern aus. In das Gespräch platzt Hauptmann Ishtar – sie nennt ihn „Bruder“ – und berichtet, dass General Yrmir vor Wut kocht, weil jemand in den Palastgarten eingedrungen sei. Er glaubt, Alyahs Handschrift zu erkennen, und hat die Palastgarde mobilisiert. Dann betretet ihr den Hof. Botschafter Haran schlägt vor, dass Alyah und ihr ihn nach Kathai begleitet, um die Kathai vor den Untoten zu retten.

Wenn die Dialogszene vorbei ist, sprecht mit Alyah. Ihr kommt überein, zusammen mit Botschafter Haran nach Kathai zu reisen. Damit habt ihr die nächste Aufgabe.

**Schattenkrieger-Dialog:** Alyah stellt euch Urias vor, den ihr aus Darius' Brief kennt, und fordert euch auf, mit ihm zu sprechen.

**Phönixwächter-Dialog:** Alyah fordert euch auf, vor dem Aufbruch noch einmal mit Urias zu sprechen, der ein Anliegen habe.

### Aufbruch nach Kathai

Auftraggeber: Alyah, bei der Rückkehr zu ihr aus dem Dryadenhain.

#### (1) Sprecht mit Urias im nördlichen Teil des Armenviertel von Empyria

Sprecht mit Urias. Er...

**Schattenkrieger-Dialog:** ...stellt sich als Ritter des Ordens des Erwachens vor und erkennt in euch einen Runenkrieger. Er berichtet, ein anderer Runenkrieger habe ihn vor einiger Zeit gerettet. Jetzt sei er auf der Suche nach Darius, und ihr berichtet ihm von dessen Brief. Er meint, er würde Alyah nicht über den Weg trauen und will euch nach Kathai begleiten.

**Phönixwächter-Dialog:** ... meint, man könne euch nicht dieser ehrlosen Alyah überlassen und will euch nach Kathai begleiten.

Außerdem sagt er, er müsse sich auch noch um seine Männer kümmern, die er an der Schwarzen Küsten zurückgelassen habe, und gibt euch damit die Nebenaufgabe „Die Männer des Urias“. Ihr erhaltet von ihm eine Wegbeschreibung zur Schwarzen Küste.

**Hinweis:** die Nebenaufgabe „Die Männer des Urias“ müsst ihr erledigen, bevor ihr Kathai betretet. Die darauf folgende, „Laurin der Täuscher“, muss aber nicht gleich mit erledigt werden.

#### (2) Gebt Alyah im Armenviertel im Südwesten Empyrias Bescheid, wenn ihr bereit zum Aufbruch nach Süden seid.

Wenn ihr hier nichts mehr zu tun habt, sprecht mit Alyah und sagt, dass ihr bereit seid. Vorher könnt ihr noch die Dialogoptionen unter „Ich habe vorher noch einige Fragen“ nutzen, um mehr über Alyah und ihren Hintergrund zu erfahren, sowie über Magnus Arias, die kaiserliche Familie und einen Kommentar über den Maskierten bzw. Hokan Ashir. Alyah nennt Urias sarkastisch einen „echten Helden“, aber ihr werdet den Eindruck nicht los, dass die beiden sich mögen.

#### (3) Trefft euch mit den anderen am Portal in die Rote Wüste, im Südosten Empyrias

Wenn ihr euch dem Portal nähert, seht ihr...

**Dialogszene:** Ymir erscheint mit der Palastgarde und will euch festnehmen. Botschafter Haran sagt, ihr sollt fliehen, er würde sie aufhalten und ihm würden sie nichts tun. Aber da irrt er, denn...

...während ihr Richtung Tor lauft, greifen Ymirs Männer den Botschafter an unter dem Vorwand, er habe Widerstand geleistet – Haran hat keine Chance. Nehmt die Gegenstände aus der Truhe neben dem Portal, dann betretet es und reist in die Rote Wüste.

**Hinweis:** während dieses Aufenthalts in Empyria zerstören einige Wachen den Seelenfels im Zirkusviertel, den in der Unterstadt, oder beide. Das ist unpraktisch. Wenn Ymirs Garde weg ist, könnt ihr die Seelenfelsen wieder aktivieren. Die anderen jetzt feindlich gewordenen Torwachen tötet ihr am besten, wenn sie zu nah an einem Seelenfels stehen.

## Durch die Rote Wüste

Auftraggeber: wird bei der Ankunft in der Roten Wüste aktiviert.

Wenn ihr in der Roten Wüste ankommt, sehr ihr...

**Dialogszene:** Ein Hazim befiehlt seinen Männern, die kaiserlichen Soldaten, die euch durch das Portal verfolgt haben, zu töten, euch selbst aber zu verschonen, denn er könne euch noch brauchen. Es ist Bario der Händler, der ebenfalls nach Süden will, und euch einen Vorschlag macht: Ihr sollt Trakan und Trokan, die Anführer der Gazeda-Familien, die die Gegend hier unsicher machen, für ihn töten, indem ihr eine Gasfalle auslöst, wenn sie dort stehen. Dann würden sie übereinander herfallen und seien leicht zu besiegen. Als Gegenleistung bietet Bario an, das Djinni-Tor zu öffnen, das den einzigen Weg nach Süden blockiert.

Ihr könnt euch gleich entscheiden und sofort mit Bario sprechen, oder zuerst die erreichbaren Teile der Karte erkunden.

### (1) Sucht einen Platz für ein Lager

Etwa in der Mitte der Karte befindet sich ein Orkmonument. Ihr könnt es sofort in Besitz nehmen und mit dem Lagerbau beginnen. Solltet ihr aber auf Barios Vorschlag eingehen, dann ist es besser, mit dem Lagerbau zu warten, bis die Gazeda-Anführer tot sind. Es gibt dann in der Anfangsphase weniger Angriffe.

### (2) Sprecht mit Bario, dem Karawanenführer

Sagt ihm, ob ihr auf seinen Vorschlag eingehen wollt oder nicht. Wenn nicht, verschwinden Trakan und Trokan, und ihr müsst gegen die verbündeten Gazeda-Familien kämpfen (**weiter bei (3)**). Nehmt ihr seinen Vorschlag an, schicken die Gazeda-Lager ihre Truppen zu einem großen Teil gegeneinander, bis eines der Lager zerstört ist, und ihr habt weniger Angriffe und mehr Zeit, eine Armee aufzubauen (**weiter bei (5)**).

**Hinweis:** wenn ihr gar nicht mit Bario sprecht, sondern gleich mit dem Aufbau einer Basis und dem Kampf gegen die Gazeda beginnt, dann verläuft der Kampf selbst, als hättet ihr den Vorschlag abgelehnt, d.h. ihr müsst gegen die Verbündeten Lager kämpfen. Wenn ihr dann die Lager zerstört und Trakan und Trokan selbst tötet, könnt ihr Bario mitteilen, dass der Weg frei ist, und erhaltet den Geleitschutz-Auftrag, als hättet ihr seinen Vorschlag angenommen. Das ist die Variante, die am meisten Erfahrungspunkte gibt, da Trakan und Trokan nicht verschwinden.

(3) Findet alleine einen Weg (falls ihr Barios Vorschlag abgelehnt habt)

Baut ein Orklager. Angriffe der Hazim kommen aus drei Richtungen, und sie beginnen ziemlich schnell nach der Inbesitznahme des Monuments, es wird also etwas hektisch. Baut eine große Armee und unterstützt gegebenenfalls eure Verteidigung mit Feuertürmen. Das westliche Lager ist kleiner, deshalb greift es zuerst an. Wenn beide Lager zerstört sind, beginnt Barios Karawane ihren Weg nach Süden, und ihr erhaltet die nächste Teilaufgabe.

(4) Folgt der Karawane, um das Tor der Djinnis zu passieren.

Bario öffnet das Tor der Djinnis, wenn seine Karawane dort angekommen ist. Folgt ihm durch den gewundenen Weg. Ihr könnt die Mumien entweder vernichten oder die Ablenkung durch die Karawane nutzen, um einen Kampf zu vermeiden. Am Ende des Wegs erwartet euch eine Oase und das Portal zum Rabenpass (*weiter bei (10)*).

(5) Gebt Azyo Nachricht, dass er die feindlichen Anführer zum Steinfeld locken soll (falls ihr Barios Vorschlag angenommen habt).

Sprecht mit Azyo und sagt ihm, dass es losgehen kann. Er besucht dann nacheinander die beiden Feindlager. Das dauert eine ganze Weile. Währenddessen...

(6) Begeht euch zum Steinfeld und löst dort mit dem Hebel die Falle aus, sobald die feindlichen Anführer auf dem Steinfeld sind

Geht mit dem Avatar zum Hebel, der die Gasfalle auslöst. Er befindet sich ein Stück nördlich vom Steinfeld. Etwas nördlich vom Steinfeld steht ein einzelner nicht vertrockneter Baum. Der Hebel befindet sich ein paar Schritte südsüdwestlich davon. Wenn ihr den Hebel nicht findet, wechselt in die Schulterperspektive, dann hebt er sich besser von der Landschaft ab.

Nachdem er mit Trakan und Trokan gesprochen hat, geht Azyo zum Portal nach Empyria. Kurz nachdem er hindurchgegangen ist, machen sich beide Anführer auf den Weg zum Steinfeld. Wenn sie beide in der Mitte des Feldes stehen, betätigt den Hebel. Sie fallen daraufhin tot um.

(7) Vernichtet nun die geschwächten Lager der Gazeda

Baut ein Orklager. Die meisten Angriffe kommen von Süden aus der Richtung des Steinfelds, kleinere Angriffe auch durch das Tal im Westen. Aus Osten kommen Angriffe nur dann, wenn man Gebäude beim Eisenvorkommen oder weiter östlich baut. Meistens ist das östliche Gazeda-Lager überlegen, so dass, wenn Ihr lange genug wartet, das Westliche zerstört wird. Danach gehen alle Angriffe in eure Richtung. Man braucht eine recht starke Armee mit einem guten Mix von Nahkämpfern und Magiern, um die Lager zu zerstören. Es empfiehlt sich hier, als Magier ausschließlich Brander zu beschwören, denn die braucht ihr später, und das Lenya ist knapp.

(8) Bringt Bario in seinem Lager im Nordwesten die Nachricht, dass der Weg nach Süden frei ist.

Bevor ihr mit Bario sprecht, geht am besten mit dem Avatar zum Seelenfels vor dem verschlossenen Djinni-Tor im Tal südlich des Steinfelds und aktiviert ihn. Das macht die Rückreise schneller. Außerdem könnt ihr schon mal eure Armee dorthin auf den Weg schicken. Nachdem ihr Bario die Nachricht gebracht habt, macht er sich mit seiner Karawane auf den Weg. Mit den langsamen Trollträgern dauert es eine Weile, bis er ankommt.

(9) Gebt der Karawane Begleitschutz auf ihrem Weg in den Süden

Wenn Bario beim Djinni-Tor angekommen ist, öffnet er es sofort. Dahinter ist ein gewundenes Tal voller Mumien, vor denen die Karawane geschützt werden muss. Ein Stück südlich vom Tor hinter einer Biegung seht ihr einen Ausgang nach Osten. Von dort kommen immer wieder Mumienangriffe, also muss ein Armeeteil vor der Karawane hergehen und ein anderer hinter ihr her, so dass sie auch vor Angriffen von hinten geschützt ist.

Wenn die Karawane in der Oase im Südwesten der Karte angekommen ist, sprecht mit Bario, um diese Teilaufgabe abzuschließen. Die Belohnung (Erfahrungspunkte) hängt davon ab, wie viele Trollträger überlebt haben.

**Hinweis:** Auf dem Weg zum Djinni-Tor führt ein Aufgang zur zweiten Heiligen Stätte, bewacht von Dämonen (siehe Nebenaufgabe „Die Heiligen Stätten“). Der Aufgang nach Osten, von dem die Mumienangriffe kommen, führt zu zwei Untotenlagern mit endlosem Nachschub an Mumien, bei denen man eine Weile Erfahrung sammeln kann. Nordöstlich dieser Lager geht es auf den Hügeln zum Portal in die Stadt der Seelen (Westteil). Auf den Hügeln, die man über den Aufgang östlich der Oase erreicht, sind noch ein paar Sensenkriecher, die man für ein paar Erfahrungspunkte töten kann, ansonsten gibt es hier nichts.

#### (10) Reist durch das Portal weiter zum Rabenpass

Das Portal ist ganz im Süden der Karte. Wenn ihr hier nichts mehr zu tun habt, geht hindurch.

### **Die Schlacht am Rabenpass**

Auftraggeber: wird bei der Ankunft am Rabenpass aktiviert.

Wenn ihr beim Rabenpass ankommt, seht ihr...

**Dialogszene:** Ihr seht euch einem Pass durch eine zerklüftete Bergregion gegenüber. Alyah erklärt, dies sei der Rabenpass – gefährlich, aber der schnellste Weg nach Kathai. Die Festungen hier seien alte, verlassene Norcaine-Festungen. Ihr stellt fest, dass sie neue Bewohner bekommen haben – die Untoten, von denen Botschafter Haran gesprochen hatte. Alyah meint, hier würdet ihr nie den Durchbruch schaffen, und will durch verborgene Höhlensysteme nach Kathai schleichen, um Verstärkung zu holen.

Inzwischen könnt ihr Alyahs Vermutung Lügen strafen und den Weg freikämpfen.

**Hinweis:** Aus den Höhlen im nördlichen Teil der Karte kommen später Untote heraus. Der Riese Mjörn im Osten dieses Gebiets kann drei davon für euch verschließen, wenn ihr ihm bei einem kleinen Problem helft (siehe Nebenaufgabe „Riesenjammer“).

#### (1) Erobert die erste Festung

In der Truhe neben dem Trollmonument findet ihr Pläne für Belagerungseinheiten. Setzt sie sofort ein, denn ihr braucht die Wandelnden Festungen der Trolle, um die Schwarzen Türme zu zerstören. Beginnt mit dem Aufbau eines Lagers und einer Armee.

**Hinweis:** Es gibt hier zwei Truhen mit Arbeiterrunen. Die Südliche übersieht man leicht, aber sie enthält die stärkeren Runen. Außerdem liegen auf einem Wagen neben dem Trollmonument 750 Einheiten Stein. Das beschleunigt den Aufbau etwas.

#### (1a) Zerstört die Turmbarriere der ersten Festung mit euren Belagerungswaffen

Zerstört die zwei Schwarzen Türme im Süden mit den Wandelnden Festungen, aber wartet damit, bis ihr eine starke Armee habt, denn sobald die Türme zerstört sind, kommen zwei Gegenangriffe.

**Hinweis:** Belagerungseinheiten werden nicht wie die anderen Einheiten geführt. Ihr dürft ihnen keinen Angriffsbefehl geben, sondern müsst sie nur an eine Position stellen, von der aus die Zielgebäude in Reichweite sind. Sie greifen dann automatisch an.

### (1b) Nehmt die Festung ein

Geht mit der Armee rechts um das Lager herum und dringt von Süden ein. Zu viele Einheiten sind hier eher hinderlich, weil der Zugang sehr eng ist. Belagerungseinheiten können die beiden feindlichen Häuser in der Festung von außen zerstören.

### (1c) Befreit den gefangenen Zwerg

Im Westen der Festung seht ihr einen verschlossenen Raum. Den Schlüssel findet ihr bei der Leiche des Mumifizierten Schlüsselwächters. Schließt auf und sprecht mit Jarl. Er wird euch begleiten und beim Erobern der zweiten Festung helfen. Nachdem ihr mit ihm gesprochen habt, erhaltet ihr die nächste Teilaufgabe.

### (2) Erobert die zweite Festung

Der Ostausgang der ersten Festung ist jetzt offen. Führt eure Armee den Pass entlang bis zum Eingang der zweiten Festung. Aus den Höhlen kommen gelegentlich Untote, also lasst eure Belagerungseinheiten nicht allein hinterherlaufen.

### (2a) Sprengt mit Jarls Hilfe ein Loch in den Festungswall

Wenn ihr beim Eingang der Festung angekommen seid, könnt ihr mit Jarl sprechen. Sagt ihm, dass er die Mauer sprengen soll, dann folgt...

**Filmszene:** Eine Reihe von Explosionen erschüttert die Mauer, und es sieht zuerst aus, als ob nichts passieren würde. Dann fällt die Mauer in sich zusammen.

Der Weg ist frei. Aber es folgt gleich der Gegenangriff einer ziemlich lästigen Mumienarmee.

### (2b) Vernichtet die untote Armee in der Festung und nehmt das Monument in Besitz

Wenn die Mumienarmee vernichtet ist, bleiben in der Festung nur kleinere Gruppen von Untoten übrig. Habt ihr sie alle vernichtet, verabschiedet sich Jarl. Nehmt das Dunkelelfenmonument in Besitz und beginnt mit dem Ausbau, falls ihr mit Dunkelelfeneinheiten arbeiten wollt.

**Hinweis:** Obwohl Mumien sehr wenig physischen Schaden nehmen, und Skelette resistent gegen Geschosse sind, ist es im Rabenpass besser, mit einer reinen Trollarmee zu spielen und als Fernkampfeinheiten verbesserte Schleuderer zu benutzen anstatt Hexenmeister der Dunkelelfen. Die Kämpfe gegen die Mumien und Skelette dauern zwar etwas länger, aber im Endkampf sind Hexenmeister, ebenso wie die Schrecken der Havoks, so gut wie nutzlos, da der Hauptgegner ihren Angriffen fast immer widersteht.

### (2c) Wehrt den Gegenangriff ab

Durch den Südwesteingang der Festung kommt alsbald ein Gegenangriff einer Armee von Mumien und Skeletten. Vernichtet sie, und ihr erhaltet die nächste Teilaufgabe.

### (3) Erobert die dritte Festung

Nehmt den Südwestausgang der zweiten Festung und kämpft euch bis an den Eingang der dritten Festung vor. Auf dem Weg stellen sich euch Untote entgegen, und weitere erscheinen aus den Höhlen, wenn ihr vorbeilauft.

### (3a) Findet einen Weg in die Festung

Ein kurzes Stück diesseits des Festungseingangs führt ein Pfad nach Norden in die Berge. Dort findet ihr einen Seelenfels und ein Portal in ein abgeschlossenes Areal innerhalb der Festung. Dracon Shain Tal'Ach – wenn ihr als Phönixwächter unterwegs seid, kennt ihr ihn aus dem Nachtlüstertal (in „Spellforce: The Order of Dawn“) – könnt ihr ansprechen, um die Nebenaufgabe „Der Letzte Dracon“ zu erhalten.

### (3b) Löst das Rätsel der Hebel

Ihr findet euch wieder in einem Labyrinth, das von Gehäuteten Helden bewacht wird. Wenn sie euch bemerken, werden sie feindlich und greifen euch an. Sie sind praktisch unbesiegbar, also versucht gar nicht erst, gegen sie zu kämpfen, sondern schleicht euch durch das Gebiet, so dass sie euch nicht bemerken. Sie sehen nicht sehr gut.

An den Außenwänden dieses Areals befinden sich fünf Nischen mit je einem Hebel. Vier von diesen Hebeln öffnen die Festungstore von eurer Seite aus – welche man nimmt, ist egal – und der fünfte öffnet den Ausgang aus der Festung nach Südosten. Ihr müsst also alle Hebel umlegen.

### (3c) Stürmt die Festung und vernichtet die untote Armee, die sie hält

Der Eingang ist wieder ziemlich eng. Wenn ihr alle Untoten vernichtet habt, aktiviert den Seelenfels und nehmt die beiden Monumente in Besitz, damit ihr ohne lange Wege eure Armee verstärken könnt.

### (4) Erobert die vierte Festung

Nehmt den Südostausgang der dritten Festung und kämpft euch bis an den Eingang der vierten Festung vor. Auf dem Weg sind – wer hätte es gedacht – mal wieder Untote, und auch hier erscheinen weitere aus den Höhlen, wenn ihr vorbeilauft.

### (4a) Versucht, in die Festung zu gelangen

Hier braucht ihr wieder eure Belagerungseinheiten, denn kurz hinter dem Eingang der Festung steht ein Schwarzer Turm. Zerstört ihn und dringt in die Festung vor. Aktiviert den Seelenfels und vernichtet die wenigen Untoten. Nach Süden hin seht ihr zwei untote Riesenechsen vom Typ „Feuerspeiender Knochenterror“. Die erste könnt ihr vernichten, aber wartet mit der zweiten, denn für das, was nach deren Vernichtung folgt, braucht ihr eine maximal ausgebaute Armee.

Baut also eure Armee maximal aus (ich baue hier immer zwei Gebäude für Schwarmeinheiten hin – das Kanonenfutter ist praktisch), dann vernichtet die zweite Riesenechse. Ihr seht...

**Filmszene:** Im Portal von Kathai erscheint eine Mumie. Dann noch eine. Dann weitere. Schließlich erscheint ein untoter Magier mit zerfasertem Gewand und blau glühenden Augen, auf einer untoten Riesenechse reitend, und befiehlt seiner Armee den Angriff. Viele weitere Mumien strömen aus dem Portal.

### (4b) Bezwingt Rohen und seine Garde

Es kommen zwei Angriffswellen von Untoten, eine von Westen durch eine Höhle und eine von Süden. Die zweite führt Rohen persönlich an. Von Osten erscheint Alyah mit zwölf Kathai-Kriegern, um euch zu unterstützen. Alle Untoten und Rohen selbst müssen vernichtet werden.

**Taktiktipps:** (1) Zieht euch sofort zurück in den nördlichen Festungsteil, nachdem die zweite Riesenechse vernichtet wurde. Die südliche Angriffswelle bleibt im südlichen Teil stehen, um auf Rohen zu warten, und ihr könnt die beiden Teilarmeen nacheinander vernichten, anstatt gleichzeitig gegen sie kämpfen zu müssen.  
(2) Alle Untoten in Rohens Armee zerfallen zu Staub, wenn Rohen selbst fällt.

### (5) Begeht euch durch das Portal weiter nach Kathai

Bevor ihr zum Portal geht, erkundet noch das Gebiet im Westen. Dort wartet der Troll Ump mit seinen Wachen. Tötet ihn und nehmt seine Rune. In den Truhen findet ihr eine Zerbitenträne, eine Schädelmünze und zwei Setteile. Das Portal ganz im Osten führt in die Brennenden Felsen (komplett optional, siehe Nebenaufgabe „Utrurs erster Fluch – Prinzessinnen“ und die weiteren Nebenaufgaben in der Reihe).

Wenn ihr Euch dem Portal nach Kathai nähert, seht ihr...

**Schattenkrieger-Szene:** Vor euch erscheint der Geist des Zirkelmagiers Rohen, den ihr gerade getötet habt. Ihr wisst nicht, ob ihr ihm trauen könnt, aber Urias scheint ihn zu kennen und vertraut ihm. Rohen erklärt, dass Hokan Ashir die Magier des Zirkels mit dem Essenztrank zum Leben erweckt, und dass ihr den Phönix freisetzen müsst. Auf die Frage, wo der Phönixstein denn wäre, antwortet er, dass der Stein euch finden wird. Mehr kann er nicht mitteilen und verschwindet.

**Phönixwächter-Szene:** Vor euch erscheint der Geist Rohens, den ihr gerade getötet habt. Es ist tatsächlich der Rohen, den ihr kennt, er war nur unter der Kontrolle Hokan Ashirs. Rohen erklärt, dass Hokan Ashir die Magier des Zirkels mit dem Essenztrank zum Leben erweckt, und dass ihr den Phönix freisetzen müsst. Auf die Frage, wie das denn zu machen wäre – der Stein ist unzerstörbar – antwortet er, dass ihr nach „dem Schwert“ suchen müsst. Mehr kann er nicht mitteilen und verschwindet.

Alyah fordert euch nun auf, euch zu beeilen, da Kathai bereits belagert werde. Tretet durch das Portal.

### Die Kinder des Windes

Auftraggeber: wird bei der Ankunft in Kathai aktiviert.

Wenn ihr in Kathai ankommt, seht ihr...

**Dialogszene:** Der Kathaikrieger Jenquai erscheint. Er begrüßt Alyah erfreut und erklärt – weniger erfreut – die Situation. Die Grenztore der Stadt sind geschlossen, davor lagern Untote. Es gibt einen geheimen Eingang in die Stadt, aber damit Heere in die Stadt hinein können, müssen die Tore geöffnet werden. Das geht nur von innen.

### (1) Rettet die Uru und ihr Volk vor den Angriffen der Untoeten

#### (1a) Zerstört die Lager der Untoten vor den Toren der Stadt

In der Nähe ist ein Menschenmonument. Ihr könnt damit eine Armee aufbauen. Für die meisten Avatare ist es jedoch auch möglich, die Lager der Untoten allein mit einer Heldengruppe zu zerstören. Weiter im Süden ist ein Heldenmonument. Wie ihr es macht, bleibt euch überlassen. Wenn ihr mit Armee spielt, kommen stärkere Angriffe von Süden und schwächere von Osten. Außerdem wird gelegentlich das Heldenmonument angegriffen, falls ihr es aktiviert habt.

**Hinweis:** damit ihr später schneller seid, ist es günstig, mit den Menschen viel Eisen, Steine und Nahrung abzubauen, auch mehr, als ihr für eure Armee braucht.

#### (1b) Nutzt das versteckte Portal, um in die Stadt zu gelangen

Um das versteckte Portal zu erreichen, müsst ihr durch das Untotenlager ganz im Süden. Es ist tatsächlich gut versteckt unter einem Felsbogen. Ihr erreicht es, wenn ihr vom Heldenmonument aus die Felswand nach Südosten entlang geht. Geht hindurch.

(1c) Helft dem Khal der Khatai im Kampf und sprecht dann mit ihm

Gleich hinter dem Portal trifft ihr schon wieder auf Untote. Der Khal der Kathai steht beim Seelenfels. Vernichtet die Untoten, zerstört das Grab und sprecht dann mit dem Khal. Er begrüßt euch als den prophezeiten Sturmboten und sagt, der Rest der Kathai sei mit der Uru weiter innen in der Stadt unter Belagerung, er habe aber einen Ausfall gemacht, um seine Stadt zurückzuerobern. Ihr bietet ihm an, die Stadt für ihn zurückzuerobern, er solle zurückgehen, um die Uru zu beschützen. Er weist euch noch darauf hin, dass es in der Stadt ein Heldenmonument gibt.

(1d) Sucht die Uru im Osten und sprecht mit ihr

Die Uru findet ihr auf der östlichen Seite des Sees. Vor einem Aufgang in die innere Stadt steht noch ein kleines Untotenlager. Zerstört es und geht hinauf. Die Uru begrüßt euch als den Sturmboten, der – wie sie vorausgesehen hat – die Stadt von den Untoten befreien wird, und gibt euch fünf Kathai-Schwertkämpfer mit.

(1e) Öffnet eines der Grenztore für eure Armee

Nahe bei der Uru ist ein Heldenmonument. Ruft eure Helden und kämpft mit ihnen und den Kathai-Schwertkämpfern den Weg zu einem der Stadttore frei. Die Stadt hat drei Tore. Die Schlüsselmeister vor den Toren haben die Schlüssel. Sobald eines der Tore geöffnet wird, erscheint nahe bei allen drei Toren aus einer Höhle je eine Gruppe von Untoten, die euch in den Rücken fallen.

(1f) Vernichtet die Untoten und zerstört ihre Gebäude

Mit eurer Armee ist die Befreiung der Stadt ein Kinderspiel. Aber die meisten Heldengruppen dürften es, zumal unterstützt von den Schwertkämpfern der Uru, auch ohne Armee problemlos schaffen. Für die Heldengruppe allein spricht ihre bessere Beweglichkeit auf den engen Wegen innerhalb der Stadt. Wenn alle Gräber zerstört sind, erhaltet ihr die nächste Teilaufgabe.

(2) Sprecht mit der Uru

Die Uru bedankt sich für eure Hilfe....

**Dialogsequenz:** ...aber Xalabar, der Anführer der Krieger, ist nicht dankbar, sondern will, dass ihr wieder verschwindet. Nach einem heftigen Wortwechsel zwischen Jenquai, Xalabar, dem Khal und der Uru fordert Xalabar euch zur Prüfung der Wahrheit heraus. Das ist ein Duell zwischen den Streitparteien, wobei jede einen heiligen Gegenstand, ein so genanntes Gon, tragen muss. Die Gons sind bei den Angriffen der Untoten verloren gegangen und müssen wieder gefunden werden, erst dann kann das Duell stattfinden.

Damit habt ihr die nächste Teilaufgabe.

(3) Besteht die Prüfung der Wahrheit gegen Xalabar.

(3a) Findet mindestens eines der Gon-Artefakte, die im Osten von Kathai verloren gegangen sind.

Die Gons findet ihr innerhalb der Stadt an drei Altären. Der erste befindet sich im Westen der Stadt, südlich vom geheimen Portal, durch das ihr die Stadt betreten habt, der zweite im Nordosten am Rand der Berge, ein Stück südsüdöstlich vom Tor zum Zwergenmonument, und der dritte im Südosten, ebenfalls am Rand der Berge, ost-südöstlich vom Portal zum Kampfplatz.. An diesen Altären erscheinen jetzt Untote, die ständig erneuert werden. Wenn der Avatar sich einem Altar nähert, erscheint ein „Skelett Plünderer“. Vernichtet es, und es erscheinen keine weiteren Untoten an diesem Altar. Außerdem hinterlässt es ein Gon. Ihr braucht mindestens ein Gon, aber wenn ihr zwei habt, könnt ihr einen Verbündeten mit in den Kampf nehmen. Xalabar findet recht schnell eines der Gons.

(3b) Bringt die Artefakte zur Uru.

Die Uru erwartet euch vor dem Portal zum Kampfplatz. Sprecht mit ihr. Wenn ihr zwei Gons gefunden habt, könnt ihr jetzt wählen, ob ihr Urias oder Jenquai als Verbündeten haben wollt. Sie gibt dann den Kampf frei.

(3c) Betretet nun den Kampfplatz und bezwingt Xalabar.

Tretet durch das Portal. Der Kampf beginnt sofort. Je nach Avatar ist er entweder sehr leicht oder ganz schön hart.

**Hinweis:** wenn ihr den Irfit (siehe Nebenaufgabe „Der Irfit“) bereits befreit und zum Kämpfer gemacht habt, wird er euch im Duell gegen Xalabar beistehen.

(3d) Sprecht mit der Uru und berichtet von eurem Sieg.

Nach eurem Sieg begrüßt euch die Uru nun offiziell als Gast der Kathai. Aber eure Angelegenheiten müssen immer noch warten, denn...

**Dialogsequenz:**...Späher berichten, dass die kaiserliche Garde mit dem Bronzegiganten unter Magnus Arias persönlich nach Kathai einfällt. Sie zerstört euer Monument und damit eure komplette Armee. Ihr trefft euch zu Verhandlungen mit dem Kaiser, aber es handelt sich um eine Falle. Als er ultimativ eure und Alyahs Auslieferung verlangt und der Khal das zurückweist, befiehlt der Kaiser, die Stadt niederzubrennen und alle zu töten, einschließlich seiner Tochter. Es kommt sofort zum Kampf. Alyah sieht sich dem Bronzegiganten gegenüber, aber Urias wirft sich dazwischen und fällt im Kampf gegen ihn. Ihr flieht zusammen mit Jenquai, dem Khal und Alyah in die Stadt zurück.

(4) Verteidigt die Stadt gegen die Kaiserlichen Truppen.

(4a) Flüchtet in die Stadt und berätet euch mit Uru.

Nach der Begegnung mit dem Kaiser findet ihr euch bei der Uru nahe beim Portal in die Uhrwerkhallen wieder. Es scheint, es sei jetzt alles zu Ende. Urias ist tot – was Alyah sehr mitzunehmen scheint – die Armee und das Monument zerstört. Aber die Uru erzählt euch von einem heiligen Ort im Norden, in dem sich ein Zwergenmonument befindet. Das ist eure Chance, dem Kaiser Urias' Tod heimzuzahlen.

(4b) Schlagt die Heerführer der drei kaiserlichen Armeen und den Bronzegigant.

(4b1) Besiegt den Anführer der Nordarmee.

(4b2) Besiegt den Anführer der Südarmee

(4b3) Besiegt den Anführer der Hauptstreitmacht

(4b4) Vernichtet den Bronzegiganten.

Die kaiserlichen Armeen lagern westlich der Stadt. Sie erhalten endlos Verstärkung aus dem Portal vom Rabenpass, solange die Anführer noch leben. Ansonsten ist der Kampf kein Problem, denn während ihr eure Armee aufbaut, senden die Kaiserlichen nur gelegentlich kleinere Angriffe in die Stadt, die von den Kathai zurückgeschlagen werden können.

Es ist egal, in welcher Reihenfolge ihr die Armeen besiegt, aber für den Zusammenhang der Geschichte ist es am besten, wenn der Bronzegigant zuletzt an der Reihe ist. Wenn ihr alle Heerführer und den Bronzegiganten besiegt habt, steht ihr, und Alyah, dem Kaiser gegenüber:

**Dialogsequenz:** Als sich Alyah ihm nähert, hebt der Kaiser, hochmütig wie immer, die Arme wie zu einem Zauber, aber...es passiert nichts. Er ruft noch, er – gemeint ist der Maskierte – habe ihm die Macht der Zirkelmagier versprochen. Alyah antwortet, wie man nur so leichtgläubig sein könne. Dann...zieht sie ihren Dolch und tötet ihn, und Magnus Arias, Kaiser von Empyria, stirbt mit dem Namen seiner verstorbenen Frau Kaira auf den Lippen. Die Reste der Garde verbrennen die Leiche des Kaisers und ziehen ab, während ihr zur Uru zurückgeht.

Endlich könnt ihr in Ruhe mit der Uru sprechen.

(5) Das Wissen der Uru.

(5a) Sprecht noch einmal mit der Uru.

Euer Weg, sagt die Uru, führe euch durch das Dunkelwehrgebirge in den Schwarzen Dschungel, dem Land, in dem Zarach einst die dunklen Völker erschuf. Dort befände sich auch der Knochentempel, ein Ort, wo die Wächtergötter keine Macht hätten. Hokan Ashir halte dort einen Gott in seiner Gewalt, und dort würdet ihr ihn und den Zirkel finden. Die alten Wachfesten seien aber alle von den Untoten besetzt, deshalb müsst ihr durch die Uhrwerkhallen, um die Befestigungen zu umgehen. Während des Gesprächs erscheint die Dryade und...

**Phönixwächter-Szene:** ...erzählt euch, sie habe endlich herausgefunden, wie der Phönixstein zu öffnen sei. Es gäbe eine Klinge aus schwarzem Kristall, geführt von einem Runenkrieger. Er würde von Hokan in der Wachfeste gefangengehalten. Auch...

**Schattenkrieger-Szene:** ...erzählt euch, sie habe endlich die Wächterin des Phönixsteins gefunden. Sie wäre bereits auf dem Weg zu euch und ihr würdet sie in der Wachfeste finden. Auch...

...bittet sie Euch, den Gott Ereon zu retten, den Hokan Ashir in seiner Gewalt habe. Euch sei er als Darius bekannt. Und als wäre das nicht genug, will Hokan Ashir sich mit dem Geist Belials vereinigen, eines Halbgotts im Dienste Zarachs. Das, so die Dryade, dürfte ihm nicht gelingen, denn danach könne man ihn gar nicht mehr aufhalten.

(5b) Geht durch das Portal im Osten in die Uhrwerkhallen.

Sprecht noch einmal mit Alyah, die vom Kampf gegen ihren Vater und Urias' Tod sichtlich mitgenommen ist. Außerdem könnt ihr noch einmal mit der Uru sprechen, um einiges an Hintergrundwissen über die Wachfeste, die Uhrwerkhallen, die Dryade und Belial zu erfahren. Wenn ihr hier fertig seid, tretet durch das Portal hinter der Uru.

**Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste**

Auftraggeber: wird bei der Ankunft in den Uhrwerkhallen aktiviert.

(1) Öffnet das Eingangstor.

Nicht weit vom Portal befindet sich ein verschlossenes Tor. Wenn ihr euch ihm nähert, erscheint der Geist der Uru. Sprecht mit ihr. Sie weist euch darauf hin, dass die Uhrwerkhallen voller Fallen sind und dass Verstand gefragt ist, um sie zu lösen. Außerdem erklärt sie euch die Lösung des Zeigerrätsels, durch das das Eingangstor geöffnet werden kann. Ihr könnt das Rätsel nicht beginnen, ohne vorher mit dem Geist der Uru gesprochen zu haben. Stellt die Zeiger am Menhir nach ihren Anweisungen ein und tretet durch das Tor.

**Achtung Bug:** wenn ihr durch den Seelenfels hier heraus teleportiert, ohne mit der Uru gesprochen zu haben, ist sie manchmal verschwunden, wenn ihr wiederkommt. Wenn Ihr mit ihr sprecht, aber das Tor nicht sofort öffnet, und dann heraufsteleportiert und später wiederkommt, wird der Dialog mit dem Menhir zurückgesetzt, so, als hättet ihr nie mit der Uru gesprochen. In beiden Fällen könnt ihr nicht weiterspielen. Also teleportiert hier erst wieder heraus, wenn das Tor offen ist. Aus demselben Grund sind auch Spielstände, die in den Uhrwerkhallen bei noch verschlossenem Eingangstor erstellt wurden, in der Regel unbrauchbar.

Wenn ihr weiter in die Uhrwerkhallen vordringt, seht ihr eine Zwischensequenz. Xalabar hat seine Feindschaft nicht vergessen. Er ist vor euch angekommen und will euch aufhalten. Außerdem sucht er nach dem Szepter der Winde. Schließlich entschärft er noch eine Hebel falle

und gibt euch so einen Hinweis, wie bei dieser Art von Fallen zu verfahren ist. Damit habt ihr die nächste Teilaufgabe.

*Hinweis:* wenn ihr die Uhrwerkhallen betretet, erhaltet ihr sofort die Teilaufgabe „Findet das Portal in die Wachfeste und verlasst damit die Uhrwerkhallen“, aber die anderen Teilaufgaben werden davor eingeschoben. Hier erscheinen die Aufgaben in der Reihenfolge, in der sie gelöst werden müssen.

## (2) Durchquert die Halle der Augen.

Die Fallen hier werden entschärft, indem man die Hebel so einstellt, dass alle Augen leer sind. Zwei Augenfallen versperren den Weg nach Osten, zwei weitere je einen Raum mit Truhen mit Ausrüstung, Spruchrollen und je einer Luftmünze. Die Luftmünzen braucht ihr weiter im Osten und für die Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“. Die Lösungen zu den Augenfallen sind wie folgt notiert: drei Gruppen von drei Ziffern, je eine Gruppe für die obere, mittlere und untere Hebelreihe, eine Ziffer pro Hebel. 0 heißt Hebel links, 1 Hebel rechts.

Nordöstliches Hebelfeld: 110, 101, 101 – Zugang zu Truhen.

Nördliches Hebelfeld: 101, 101, 101 – Zugang zu Truhen.

Südliches Hebelfeld: 101, 010, 101 – Weg nach Osten

Südöstliches Hebelfeld: 110, 111, 010 – Weg nach Osten.

Wenn ihr die Halle nach Osten durchquert habt, erhaltet ihr die nächste Teilaufgabe. Der Geist der Uru erscheint wieder, um euch zu helfen. Sprecht mit ihr.

## (2) Schleicht an den Wächtern vorbei.

Die Uru erklärt euch, dass ihr die Wächter in der Halle weiter im Südosten nicht bekämpfen könnt, sondern an ihnen vorbei schleichen müsst. Diese Wächter bewachen neun Truhen und sind unbesiegbar. Ihr müsst die Truhen nicht öffnen, um weiterzukommen, aber die Wächter sterben, wenn alle Truhen offen sind. Das ist praktisch, weil ihr hier noch öfter hindurch müsst. Außerdem befindet sich in der neunten Truhe eine weitere Luftmünze und der Stab des blutenden Auges (siehe Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“), ihr erhaltet Erfahrungspunkte für das Lösen des Rätsels, und die Truhen enthalten Ausrüstung und Zaubersprüche der Stufen 16 bis 17.

Lösung des Truhenrätsels: wenn ihr ganz weit herauszoomt, seht ihr, dass der Mosaikboden unter den Truhen jeweils eine Anzahl Punkte bildet. Geht die Truhen durch in aufsteigender Reihenfolge. Die Erste kann ohne Schlüssel geöffnet werden, ansonsten enthält jede Truhe den Schlüssel für die nächste.

Westlich der Truhe mit fünf Punkten steht ein Menhir neben dem verschlossenen Tor zur Halle der Toten. Hier kommt ihr im Moment nicht weiter, aber merkt euch die Stelle. Wenn ihr die Halle mit den Wächtern nach Süden oder Osten verlasst, erhaltet ihr die nächste Teilaufgabe. Am Ostaussgang wartet dann der Geist der Uru, um euch Tipps zu geben für den nächsten Abschnitt.

*Optional 1:* nördlich der Halle mit den Wächtern ist ein großer, offener Platz mit einem Heldenmonument. Hier könnt ihr Helden beschwören für den weiteren Weg. Außerdem könnt ihr Anktahr beschwören (siehe Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“). Der Menhir in der Mitte des Platzes öffnet die Tore zu einigen Titanen, die euch im Kampf unterstützen können. Wenn ihr den Menhir berührt, seht ihr die Sequenz, in der ihr die Fackeln am Umkreis entzünden müsst. Die Reihenfolge: Osten: oberes Feuer, Westen: unteres Feuer, Norden: rechtes Feuer, Nordwestliches Feuer, Südöstliches Feuer. Ihr erhaltet entweder die drei Titanen der dunklen oder der lichten Völker. Welche es jeweils sind, scheint zufällig zu sein.

### (3) Durchquert die Spinnengruppe oder sucht einen Weg um sie herum.

Der Geist der Uru erklärt, dass ihr jetzt die Wahl habt: Rätsel oder Kampf. Östlich der Wächterhalle befindet sich die Spinnengrube. Da müsst ihr euch hindurchkämpfen – die Oberspinne Thukarda hat den Schlüssel zum Tor weiter nach Osten. Im Süden erwartet euch eine Folge von Rätseln. Es ist am besten, beide Wege zu nehmen: kämpft euch zuerst mit der Helden-Gruppe durch die Grube und öffnet das Tor, dann geht zurück und nehmt den Weg nach Süden.

*Optional 2:* ihr müsst nicht alle Rätsel lösen, um durchzukommen, aber ihr braucht auf jeden Fall fünf Luftmünzen für den Durchgang am Ende. Wenn ihr alle Schatzkammern findet und die Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“ lösen wollt, braucht ihr alle Elementmünzen, die es zu finden gibt, und müsst unter anderem auch alle Truhen hier öffnen.

Auf dem Weg nach Süden findet ihr zunächst zwei Fackelrätsel. Jede Fackel öffnet einen der Riegel, die die Truhen im Fackelkreis geschlossen halten. Die Fackel müssen jeweils alle brennen, damit ihr die Truhe in der Mitte öffnen könnt. Nördlich und südlich der Fackelkreise stehen je vier Menhire. Die Lösungen (0 = in Ruhe lassen, 1 = berühren, erst die nördliche, dann die südliche Menhirreihe): Westliches Fackelrätsel (Truhe mit acht Riegeln): 0011, 0101; Östliches Fackelrätsel (Truhe mit sechs Riegeln): 1001, 0110

Als nächstes folgt ein Gebiet mit einem Schattbrettmuster auf dem Boden. Die Steinköpfe aktivieren Fallen in jeweils einem benachbarten Feld, angezeigt durch ein Lichtsignal. Meidet diese Felder beim Weg hindurch, oder betretet die Felder und kämpft gegen je eine Mumie (nur einmal pro Fallenfeld). Eines der Fallenfelder lässt sich nicht vermeiden. Verlasst das Gebiet nach Osten.

Die nächste Station ist ein Raum mit sieben Obelisken mit Lichtern auf den Spitzen, und zwei Truhen. Je eine Truhe kann geöffnet werden, wenn alle Lichter aus bzw. an sind. Berührt die vier Obelisken rechts und links, um alle Lichter auszuschalten, öffnet die rechte Truhe, dann berührt jeden Obelisken genau einmal, um alle auszuschalten und die linke Truhe zu öffnen. Von hier aus geht der Weg weiter nach Norden.

Nördlich des Obeliskenraums seht ihr euch wieder einem Augenrätsel gegenüber. Die Lösung ist 110, 110, 110, aber auf der anderen Seite steht ein Zerbitengeist, der seinerseits Hebel umlegt. Wenn ihr die Lösung wisst oder im Voraus ermittelt, ist es kein Problem, aber anderenfalls kann diese Stelle verwirrend sein. Sind die Hebel einmal in der richtigen Position, vergeht der Zerbitengeist und es gibt keine weiteren Eingriffe. Alternativ könnt ihr auch einfach durchgehen und die Mumien bekämpfen, aber zerstört vorher die Gräber auf eurer Seite, es werden sonst zu viele Gegner.

Verlasst das Mumiengebiet nach Norden. Aktiviert den Menhir und werft fünf Luftmünzen hinein, um das Tor zu öffnen...

*Optional 3:* ...und werft weitere drei Münzen in die Truhe dahinter, um an das sternförmige Amulett zu kommen (siehe Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“).

Folgt nun dem einzig möglichen Weg nach Norden bis zu einem Seelenfels. Ihr seid auf der anderen Seite der Spinnengrube angekommen.

Arbeitet euch weiter nach Norden vor. Ihr kommt in ein Gebiet mit vielen Menhiren und Steinköpfen sowie einigen Dämonen. Aktiviert alle Symbole an allen Menhiren (die Steinköpfe sind zwar aktivierbar, scheinen aber nur Dekoration zu sein), damit sich die Tore öffnen, und tötet die Dämonen. Ganz im Norden müsst ihr noch einmal gegen drei Dämonen kämpfen, aber schließlich findet ihr den Geist der Uru vor einem verschlossenen Tor wieder.

Sie erklärt, das sei das Tor zu einer der Schatzkammern, aber es öffne sich nur, wenn die Augen der fünf Steinköpfe dahinter gleichzeitig leuchteten. Die Augen könnten in einem Labyrinth weiter im Inneren der Uhrwerkhallen zum Leuchten gebracht werden. Die Schatzkammer interessiert euch im Moment noch nicht, aber östlich des Tors seht ihr eine Truhe. Öffnet sie, nehmt den Schlüsselstein zur Halle der Toten heraus, und ihr erhaltet die nächste Teilaufgabe.

#### (4) Durchquert die Halle der Toten.

Geht jetzt den ganzen Weg zurück zur Halle der Wächter und benutzt den Schlüsselstein an dem Menhir westlich der Truhe mit fünf Punkten. Dahinter ist ein Gebiet mit Unmengen von Untoten, die aus ihren Gräbern ständig neu entstehen. Zerstört die Gräber und vernichtet alle Untoten. Wenn ihr am Südausgang des Gebiets angekommen seid, erhaltet ihr die nächste Teilaufgabe.

#### (5) Steigt die schwarzweißen Stufen hinab, meidet die Blutlachen und Gerippe.

Das nächste Gebiet ist wieder eine Halle mit Schachbrettboden. Wenn ihr euch nähert, erscheint wieder der Geist der Uru und warnt vor den Blutlachen und Gerippen. Ihr seht auch gleich, was damit gemeint ist: auf einigen der Felder sind Blutlachen oder Gebeine zu sehen. Die dürft ihr nicht betreten, oder es erscheinen wieder Untote. Ihr müsst das Gebiet nach Süden durchqueren, aber achtet auf die Dämonen am Seelenfels. Damit sie euch nicht angreifen, während ihr auf den Feldern steht und euch kaum bewegen könnt, ist es am besten, sie mit dem Avatar herauszulocken und am Nordende der Halle zu bekämpfen. Danach geht man am besten mit dem Avatar allein durch die Halle. Aktiviert den Seelenfels, geht weiter nach Süden bis zum Heldenmonument, dann lasst eure Helden sterben und beschwört sie neu. Folgt dem Weg weiter nach Südwesten, bis ihr auf Xalabar trefft. Sprecht mit ihm.

#### (6) Die Auseinandersetzung mit Xalabar

Xalabar will euch aufhalten – aber er bietet euch trotzdem einen Handel an: er hat den Schlüssel zum Portal und will ihn euch nur geben, wenn ihr ihm das Szepter der Winde besorgt. Ihr habt die Wahl, jetzt gegen ihn und alle seine Männer zu kämpfen, oder auf seine Bedingung einzugehen.

#### (6a) Entscheidet, ob ihr für Xalabar das Szepter der Winde suchen wollt.

Wenn ihr kämpfen wollt, geht es bei (6e) weiter, aber es entgehen euch jede Menge Rätsel, die Artefakte des blutenden Auges und viele andere gute Ausrüstungsgegenstände, Zauber usw.. Wenn ihr das Szepter suchen wollt, müsst ihr in die Schatzkammer hinter den fünf Steinköpfen im Norden. Xalabar gibt euch den Schlüssel zum Höhlenlabyrinth, in dem sich die Schalter für die Steinköpfe befinden, und schickt euch auf den Weg.

#### (6b) Dringt in das Höhlenlabyrinth im Osten vor

Ihr müsst – mal wieder – den ganzen Weg zurück auf die andere Seite der Spinnengrube. Beim südlichen Heldenmonument könnt ihr vorher noch einmal mit dem Geist der Uru sprechen, die euch etwas über die Hintergründe des Szepters erzählt. Vom Seelenfels östlich der Spinnengrube geht nach Süden, benutzt den Schlüssel zum Höhlenlabyrinth bei dem Menhir an der Ostwand und betretet das Labyrinth.

#### (6c) Bringt die fünf Köpfe vor dem Tor zur Schatzkammer gleichzeitig zum Leuchten.

Das Höhlenlabyrinth ist ein Gebiet mit vielen Gängen, Portalen und Toren, von denen die meisten zunächst verschlossen sind. Außerdem erwarten euch – stilecht – eine größere Anzahl Minotauren als Gegner. Im Labyrinth befinden sich fünf Räume mit je einem Steinkopf. Durch die Portale erreicht ihr verschlossene Teile des Labyrinths, in denen sich Menhire befinden, die die verschlossenen Tore öffnen. Wenn ihr einen Menhir berührt, wird euch auf der Karte gezeigt, wo sich gerade ein Tor geöffnet hat. Ihr müsst alle verschlossenen Tore öffnen, damit die Räume mit den fünf Steinköpfen zugänglich werden.

Detaillierte Lösung des Labyrinths: Geht zuerst den Gang links vom Heldenmonument nach Norden und folgt ihm um die Biegung nach Osten bis zu einem Portal (P1). Tretet hindurch, geht das kurze Stück nach Süden und biegt nach Osten ab bis zu einem Menhir (M1). Der Menhir öffnet das Tor (T1) südlich vom Heldenmonument. Geht nun zurück durch das Portal zum Heldenmonument und von dort aus nach Süden durch das nun offene Tor. Biegt südlich des Tors nach Westen ab. Der Menhir (M2) am Ende des Ganges öffnet ein Tor (T2) im Nordosten zwischen zwei bisher nur durch Portale zugänglichen Gebieten. Geht zurück zur letzten Abzweigung und folgt dem Weg nach Süden, dann tretet durch das Portal (P2) am Ende des Ganges. Ihr findet euch wieder in einem gegabelten Gangstück mit zwei Menhiren. Der linke Menhir (M3) öffnet ein Tor (T3) am Ende des Ganges südlich von Menhir M1. Der rechte Menhir (M4) öffnet ein Tor (T4) westlich des Portal P1 in einen Gang nach Norden.

Jetzt geht wieder zurück in den Gang nach Norden westlich vom Heldenmonument und folgt ihm bis zum Portal P1. Tretet hindurch und folgt dem Weg nach Süden und Osten zu Menhir M1, dann geht den Gang nach Süden entlang, wo ihr nun durch das offene Tor ein neues Gebiet betreten könnt. Folgt dem Weg südlich an dem Raums mit dem Steinkopf vorbei nach Westen und Norden bis zu einer Gabelung. An jedem der beiden Gangenden steht ein Portal. Tretet zunächst durch das Portal (P3) im Gang nach Norden. Der Menhir (M5) am Ende des Ganges dahinter öffnet ein Tor (T5) im Gang südlich vom Heldenmonument. Geht zurück zur Gabelung und tretet durch das Portal (P4) im Gang nach Westen. Der Menhir (M6) am Ende des Ganges dahinter öffnet ein Tor (T6) im Gang hinter T5. Geht nun den ganzen langen Weg zurück zu Menhir M1 und dem Portal zu P1. Geht durch T5 und folgt dem Gang durch T6 und weiter nach Süden in das letzte unzugängliche Gebiet. Hier gehen drei Gänge nach Süden. Der Menhir (M7) am Ende des mittleren Ganges öffnet das letzte verbliebene Tor (T7) gleich um die Ecke und macht damit alle Steinköpfe für die Helden zugänglich.

Die Positionen der Steinköpfe: (K1) und (K2) in den Gängen rechts und links von M7; (K3) von M7 aus nach Norden und Osten durch T7, dann direkt nach Norden in den Gang; (K4) vom M1 aus nach Westen und am Ende des Ganges nach Süden; und (K5) im Gang südlich von T2.

Wenn ein Held oder der Avatar vor einem Steinkopf steht, beginnt sein Abbild hinter dem Tor zur Schatzkammer im Norden zu leuchten – ihr seht das in einer kurzen Zwischensequenz. Stellt vor jeden Steinkopf einen Helden, und ihr seht, wie sich das Tor zur Schatzkammer öffnet. Geht den ganzen Weg zurück zur Schatzkammer und betretet sie.

Optional 4: Im Norden des Labyrinths befindet sich ein Menhir, auf dem die verwitterten Reste eines Textes zu finden sind (...ERBITIA, ...VANIA..., SUSP..., ...MANIA). Das ist ein Hinweis auf das Truhenrätsel in der Schatzkammer: Die Truhen in der Schatzkammer tragen Namen. Vergleicht diese mit den Textresten, und ihr erkennt eine alphabetisch absteigende Reihenfolge. Das Öffnen jeder Truhe lässt eine andere verschwinden. Öffnet die Truhen in der richtigen Reihenfolge, und es verschwinden nur Truhen mit unwichtigem Inhalt oder solche, die ihr bereits geleert habt. Den Inhalt dieser Truhen braucht ihr für die Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“.

Die Reihenfolge der Truhen: Zerbitia, Sylvania, Suspiria, Romania, Phenomena, Parthenia, Pantagrua, Obscura, Malpertia, Lemuria, Freedomia. Die Truhe Carpathia verschwindet, wenn man Zerbitia öffnet, enthält aber nur einen billigen Nebelquarz.

#### (6d) Bergt das Szepter der Winde und bringt es Xalabar

Die Truhe auf dem Altar enthält das Szepter. Ihr braucht mindestens fünf der Feuermünzen aus den anderen Truhen, um sie zu öffnen (Zum Öffnen der Truhen siehe oben unter „Optional 4“). Dann springt durch den nächsten Seelenfels zurück zum Schachbrettraum, lasst eure Helden sterben und beschwört sie am Heldenmonument neu, und kehrt zu Xalabar zurück. Gebt ihm das Szepter. Er hingegen will seinen Teil des Handels nicht einhalten und den Schlüssel zum Portal nicht herausgeben.

#### (6e) Besiegt Xalabar und seine Männer

Wenn ihr die Suche nach dem Szepter verweigert oder Xalabar das gefundene Szepter nicht gebt, müsst ihr gegen ihn und alle seine Männer kämpfen. Habt ihr es ihm gegeben, greift er euch auch an, aber einige seiner Männer verweigern ihm den Gehorsam und unterstützen euch. Wie es auch immer verläuft, am Ende ist Xalabar tot und ihr könnt den Schlüssel zum Portalzugang von seiner Leiche nehmen.

#### (7) Findet das Portal in die Wachfeste und verlasst damit die Uhrwerkhallen.

Öffnet das Gittertor im Südwesten von Xalabars Standort und folgt dem Weg. Am Ende findet ihr endlich das Portal. Tretet hindurch.

### **Jenseits der Macht der Götter**

Auftraggeber: wird bei der Ankunft in der Wachfeste aktiviert.

Wenn Ihr an der Wachfeste ankommt, seht ihr...

**Filmszene:** Ihr lasst euren Blick über das Gebiet schweifen, in dem die Macht der Götter endet. Hier stehen Sha-Truppen und Eiserner einer unbekannt Art. Ihr merkt an, dass jetzt schnell eine Verteidigung gebraucht wird, aber der Weg zum nächsten Monument ist versperrt. Hinter einem verschlossenen Tor im Nordwesten wartet Jenquai mit einigen Kathai-Kriegern und ruft euch zu, das Tor zu öffnen, damit er euch helfen kann.

#### (1) Öffnet Jenquai und seinen Jägern das Tor im Norden.

Geht vom Portal aus nach Nordwesten, tötet das Skelett am Heldenmonument und ruft eure Helden. Auf dem Weg zum Tor, hinter dem Jenquai wartet, müssen einige Skelette aus dem Weg geräumt haben. Der Skelett-Schlüsselwächter vor dem Tor hat den Schlüssel. Vernichtet ihn und öffnet mit seinem Schlüssel das Tor. Die Kathai-Krieger marschieren ein, und der Weg zum Monument öffnet sich.

**Hinweis:** Der Berg im Osten ist vom Durchgang an seiner Ostseite aus zugänglich und kann von den meisten Heldengruppen bereits jetzt erkundet werden. Das sollte aber vor dem Öffnen des Tors passieren, denn das löst die Gegenangriffe der folgenden Teilaufgabe aus. Auf dem Weg findet ihr blutrünstige Affen und Skelette. Oben befindet sich die letzte dämonenverseuchte Heilige Stätte (siehe Nebenaufgabe „Die Heiligen Stätten“) und der Oberaffe Fürst Bongo. Stärkere Heldengruppen können auch die Barrikade von Sha und Eisernen südwestlich des Berges durchbrechen und die Monumente von Süden erreichen, aber nehmt die Monumente nicht so in Besitz, das kann das Logbuch so durcheinander bringen, dass das Tor im Süden (siehe (3)) verschlossen bleibt und ihr nicht weiterkommt.

#### (2) Verteidigt euer Lager gegen die Angriffe der Streitkräfte des Maskierten.

Im Gebiet südwestlich vom Portal nach Kathai befinden sich zwei Monumente, eines für Elfen und eines für Zwerge. Beide werden bewacht, von Eisernen, Sha und Skeletten. Tötet bzw. vernichtet die Verteidiger und nehmt eines oder beide Monumente in Besitz. Ihr habt

jetzt die Wahl, mit Elfen, Zwergen oder beiden zusammen zu arbeiten. Zwei Monumente zu verteidigen, ist etwas schwieriger, weil das Elfenmonument für zwei Angriffswege offen ist. Der zweite oder dritte Gegenangriff nutzt das aus. Mit zwei Monumenten zu bauen, ist ebenfalls schwieriger, weil Arbeiter Runenkraft kosten und nicht schnell genug produziert werden können. Egal wie ihr euch entscheidet, je nach Baugeschwindigkeit müssen ein bis drei Angriffe nur mit den Helden und den Kathai-Kriegern zurückgeschlagen werden. Angriffe aus dem Nordwesten am Heldenmonument vorbei erfolgen in der Regel nicht. Am praktischsten ist es, zunächst nur mit Zwergen zu arbeiten. Wenn ihr mit Elfen allein arbeitet, dauert der Aufbau wegen Ressourcenmangels länger. Lasst in diesem Fall den Doppelangriff zum Zwergenmonument durch. Die feindlichen Truppen bleiben dann dort stehen und es folgen keine weiteren Angriffe. Anderenfalls hören die Angriffe auf, wenn die Blockade durchbrochen und das Zwergenmonument dort in Besitz genommen wurde. Ihr erhaltet dann die nächste Teilaufgabe.

### (3) Greift an und zerstört die Heerlager am Fluss.

Ein Stück südlich der ersten Blockade wartet eine weitere Blockade von Eisernen und Sha. Dahinter warten die Lager, die zerstört werden müssen. Ihr könnt die Blockade frontal angreifen, aber es ist wesentlich leichter, eine kleine Truppe mit den Helden nach Osten zu schicken und an der Südostflanke des Berges den Weg durch den inzwischen offenen Durchbruch nach Süden zu nehmen. So könnt ihr die Lager erreichen, ohne euch mit der Blockade herumschlagen zu müssen, und wenn ihr es am Ende doch tut, könnt ihr die hinten stehenden Sha-Priester zuerst beseitigen und damit den Blockadetruppen die Heiler nehmen.

**Hinweis:** es ist ratsam, eure Armee zu Maximalstärke auszubauen, bevor ihr euch dem verschlossenen Tor nähert.

Wenn ihr alle Lager zerstört habt, geht auf das verschlossene Tor südlich der Blockadestellung zu. Es folgt eine...

**Dialogszene:** In eurem Rücken erscheinen plötzlich kaiserliche Truppen. Ihr befehlt, Verteidigungspositionen einzunehmen, aber der Anführer ist Hauptmann Ishtar und erklärt, er sei nicht euer Feind, sondern wolle nur seine Kaiserin – Alyah – nach Hause holen. Alyah kann sich ein Dasein als Kaiserin nicht vorstellen, aber erklärt sich, im Geiste des gefallenen Urias, bereit, diesmal vor einer Aufgabe nicht davonzulaufen. Ihr verabschiedet euch von ihr, und die kaiserlichen Truppen ziehen ab.

Das Tor ist jetzt offen, und ihr habt die nächste Teilaufgabe. Bevor ihr sie allerdings angehen könnt, gibt es noch eine Begegnung – falls ihr als Schattenkrieger spielt:

**Schattenkrieger-Szene:** euch entgegen tritt eine blonde Kriegerin in einer Ordensrüstung, bewaffnet mit zwei Flammenschwertern. Es ist die Wächterin des Phönixsteins, von der die Dryade vorhergesagt hatte, dass sie euren Weg kreuzen würde. Ihr fragt sie, ob sie nun zu Ende bringen würde, was sie begonnen hat. Sie antwortet, sie habe getan, was sie tun musste, aber jetzt wolle sie nur noch Rache an den Magiern des Zirkels. Gemeinsam zieht ihr weiter nach Süden.

### (4) Blockiert die Höhleneingänge mit euren Truppen, um den Nachschub der Eisernen aufzuhalten.

Im Gebiet südlich des Tors stehen überall starke Eiserne Truppen, die aus Höhlen ständig Nachschub erhalten. Eine Materialschlacht gegen Eiserne Nachtmahre kann nur zu eurem Nachteil sein, also müsst ihr den Nachschub abschneiden. Ignoriert zunächst die Sha auf dem Hügel südlich des Tors und erobert die Höhleneingänge. Um den Nachschub zu blockieren, reicht es, das Gebiet vor der Höhle von Feinden zu befreien und einen Arbeiter in den Höhleneingang zu stellen.

(5) Befreit den Träger des Schattenschwerts (kein Logbucheintrag, *nur wenn ihr als Phönixwächter spielt*)

Auf dem Hügel steht ein Sha Gefängniswächter. Tötet ihn und öffnet das Gefängnistor mit dem Großen Torschlüssel. Es folgt...

**Phönixwächter-Szene:** im Gefängnis entbietet euch ein bärtiger Krieger mit einem schwarzen Schwert den „Dank eines Verdammten“. Er ist der Träger des Schattenschwerts, und er erzählt euch, dass das Schwert seine Seele gefrieren lässt und ihn in einen Schatten verwandeln wird. Es bittet euch, ihn mitzunehmen, damit er es dem Zirkel in seinen letzten Momenten noch heimzahlen kann. Gemeinsam zieht ihr weiter nach Süden.

Das Tor zum Portal öffnet sich, wenn ihr euch ihm zusammen mit eurem Gegenpart – Schattenkrieger bzw. Phönixwächterin – nähert. Dann wird auch die Teilaufgabe (4) als abgeschlossen markiert.

**Hinweis:** Die Sha auf dem Hügel bewachen den gefangenen Craig Un'shallach (siehe Nebenaufgabe „Der letzte Dracon“). Außerdem erscheint nahe der südlichen Höhle der Wolfsmenschen-Boss „Das Tier“, der ein blutiges Herz und eine Hadekoppe hinterlässt (siehe Nebenaufgaben „Der Irfit“ und „Hadeko“).

(6) Kämpft euch vor bis zum Portal in den Schlund des Dschungels.

Wenn ihr euch dem Portal in den Schlund nähert, tritt euch daraus eine starke Truppe Eiserner entgegen, angeführt von einem Niederen Seelenschmied. Der Seelenschmied kann weitere Eiserner beschwören. Vernichtet alle und tretet vor das Portal. Bevor ihr hindurchgehen könnt, sehr ihr noch eine...

**Schattenkrieger-Szene:** ihr sprecht mit der Wächterin des Phönixsteins und fragt sie, wie sie sich denn vorstelle, dass die Zirkelmagier zu besiegen seien. Sie erzählt euch vom Phönixstein, der den Phönix, eine Kreatur aus reinem Allfeuer, enthalte. Er könne den Zirkel vernichten, aber nur eine Klinge nicht von dieser Welt könnte den Stein öffnen. Ihr erzählt ihr von eurem Schattenschwert, und erkennt, dass ihr jeweils einen Teil der Waffe gegen den Zirkel habt, und nur zusammen erfolgreich sein könnt.

**Phönixwächter-Szene:** ihr sprecht mit dem Träger des Schattenschwerts und fragt ihn, wie er sich denn vorstelle, dass die Zirkelmagier zu besiegen seien. Er meint, seine Klinge sei mächtig, aber auch wenn er keine Chance habe, würde er bis zum letzten Atemzug gegen den Zirkel kämpfen. Ihr erzählt ihm vom Phönixstein, der den Phönix, eine Kreatur aus reinem Allfeuer, enthalte. Er könne den Zirkel vernichten, aber nur eine Klinge nicht von dieser Welt könnte den Stein öffnen. Er sagt, das Schattenschwert sei eine solche Klinge. Ihr erkennt, dass ihr jeweils einen Teil der Waffe gegen den Zirkel habt, und nur zusammen erfolgreich sein könnt.

## In den Schlund

Auftraggeber: wird bei der Ankunft am Schlund aktiviert.

Wenn Ihr am Schlund ankommt, seht ihr...

**Filmszene:** Die Kamera schweift über das Land und verweilt schließlich bei einem in Rot gekleideten Magier, der vor einem Portal steht. Ein Seelenschmied berichtet, dass Runenkrieger angekommen seine und bittet um Befehle. Uram der Rote befiehlt, an den Tempeln der Echsengötter die Sha zu beschwören. Der Seelenschmied aktiviert erst einen, dann noch einen Tempel an einem Obelisken. Sha erscheinen aus dem Nichts und verteilen sich über das Land, bilden eine Blockade vor dem Portal. Uram schickt vier Skelette zum Angriff und verschwindet im Portal.

Geht zunächst zum Heldenmonument und ruft eure Helden, denn Urams vier Skelette kommen euch direkt entgegen. Sind sie vernichtet, erkundet den Norden der Karte. Es gibt hier zwei Monumente – für Orks und Trolle – und zwei Zugänge, die während des Aufbaus der Armee verteidigt werden müssen. Die Gegner kommen beim Orkmonument von Südwesten und beim Trollmonument von Süden. Beschränkt euch zunächst auf eine Rasse, weil die Arbeiterproduktion sonst zu lange dauert. Am besten fängt man mit Orks an, weil deren Einheiten schneller verfügbar sind und schneller produziert werden. Totems sind hier fast nutzlos, da die Sha der schwarzen Magie gut widerstehen, es empfehlen sich also Brander. Die Heldengruppe kann den östlichen Zugang allein verteidigen, solange es noch keine Trolle gibt, und die Orks übernehmen den westlichen. Wenn die Armee groß genug ist, um beide Zugänge verteidigen zu können und mindestens eine Belagerungseinheit der Trolle gebaut wurde, könnt ihr an die Erfüllung der Aufgaben gehen.

**Alternativer Lösungsweg:** Wenn ihr einen Avatar mit Weißer Magie/Segnung führt oder den Priester Roluf (siehe Nebenaufgabe „Kampf in Kolosseum“) in eurer Heldengruppe habt, könnt ihr die Schwarzen Türme vor den Tempeln ohne Belagerungseinheiten zerstören, indem ihr einen Krieger mit dem Zauber „Unverwundbarkeit“ belegt und ihn die Türme angreifen lasst. So könnt ihr die Obelisken in den Tempeln ohne Armee deaktivieren und der anschließende Armeeaufbau für den Durchbruch verläuft sehr viel ruhiger. Es ist auch möglich, die Blockade allein mit der Heldengruppe zu durchbrechen und diese Karte komplett ohne Armee zu spielen. „Unverwundbarkeit“ findet man entweder auf der vorletzten Karte der jeweiligen Vorgängerkampagne in Stufe 12, oder erhält ihn in Stufe 16 als Belohnung für die Nebenaufgabe „Die heiligen Stätten“.

Die Reihenfolge der Aufgaben ist egal, aber es gibt sechs Seelenschmiede hier, die zwischen den Tempeln und dem Schwarzen Turm in der Mitte der Karte herumwandern und die im Laufe der Teilaufgabe (2) deaktivierten Steine wieder einschalten.

### (1) Vernichtet die Seelenschmiede.

Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn alle sechs wandernden Seelenschmiede vernichtet sind. Es gibt sechs weitere auf der Karte – vier am Schwarzen Turm in der Mitte der Karte und zwei direkt am Portal zum Knochentempel – die aber für diese Teilaufgabe ohne Belang sind.

### (2) Bannt die Macht der Steine bei den Tempeln der Echsengötter.

Am westlichen und östlichen Kartenrand befinden sich jeweils drei dieser Tempel. Die Zugänge sind von je ein bis drei Schwarzen Türmen bewacht. Zerstört die schwarzen Türme, tötet die Sha-Großmeister und ihre Gefolge, und deaktiviert die Obelisken in den Tempelgebäuden. Achtet darauf, dass es kein wandernder Seelenschmied hinter eure Linien schafft, denn er wird von euch deaktivierte Obelisken wieder einschalten. Diese Aufgabe ist deshalb

erst dann endgültig erfüllt, wenn alle Obeliskten deaktiviert und alle wandernden Seelenschmiede vernichtet sind.

(2a) Bannt den Stein im ersten Tempel.

Dies ist der nördliche Tempel am westlichen Kartenrand.

(2b) Bannt den Stein im zweiten Tempel.

Dies ist der nördliche Tempel am östlichen Kartenrand.

(2c) Bannt den Stein im dritten Tempel.

Dies ist der mittlere Tempel am westlichen Kartenrand.

(2d) Bannt den Stein im vierten Tempel.

Dies ist der mittlere Tempel am östlichen Kartenrand.

(2e) Bannt den Stein im fünften Tempel.

Dies ist der südliche Tempel am westlichen Kartenrand.

(2f) Bannt den Stein im sechsten Tempel.

Dies ist der südliche Tempel am östlichen Kartenrand.

(3) Durchbrecht die Blockade im Schlund und dringt zum Knochentempel vor.

Ganz im Süden, vor dem Zugang zum Portal, wartet eine mittelgroße Sha-Armee. Vernichtet sie und die Seelenschmiede vor dem Portal, dann tretet hindurch. Die letzte Schlacht der Phoenix-Kampagne erwartet euch.

## Die letzte Schlacht

Auftraggeber: wird bei der Ankunft am Knochentempel aktiviert.

Wenn Ihr am Knochentempel, seht ihr...

**Filmszene:** Der Maskierte – Hoka Ashir – verspottet Ereon. Dieser beschwört ihn, nicht mit Belial zu verschmelzen. Hoka antwortet, es sei zu spät, die Verwandlung habe bereits begonnen, und wenn er mit Belial verschmolzen sei, würde er, Hoka, Ereons Platz einnehmen und als neuer Gott des Todes über das Land schreiten. Dann empfang die Welt *seine* Gnade...

(1) Sucht den Eingang zum Knochentempel.

Hier gibt es vier Monumente, und ihr könnt entweder mit einer beliebigen Kombination von Dunkeelfen und Orks oder mit Menschen und Zwergen spielen. Eine Armee aus Zwergen mit Klerikern und Sternemagiern der Menschen ist vermutlich die stärkste Alternative. Der Bau einer Basis läuft wie üblich ab, aber alle Rohstoffe befinden sich weit entfernt von den Monumenten. Auch werden einige Rohstoffvorkommen von Feindlagern oder großen Speipflanzen bewacht, die zuerst zerstört werden müssen.

Wenn Eure Armee stark genug ist, marschiert nach Osten und zerstört erst die beiden Gräber mit Mumien und dann die Lager der Grasteufel. Am östlichen Kartenrand geht es dann nach Süden und südlich der Berge nach Südwesten. Zerstört auch hier alles. In der Mitte der Karte findet ihr noch einmal vier Monumente, die ihr für den Nachschub benutzen könnt, bewacht von untoten Riesenechsen. Der Eingang zum Knochentempel befindet sich südwestlich von diesem Monumentplatz hinter einem Lager von Eisernen mit zwei Schwarzen Türmen, aber der Eingang ist mit einem Tor verschlossen. Damit habt ihr die nächste Teilaufgabe.

**Alternativer Lösungsweg:** Mit eurem Avatar selbst, eurem jeweiligen Gegenpart (Phönixwächterin bzw. Schattenkrieger) und möglicherweise noch dem Irfit seid ihr auch ohne Armee stark genug, um alle Feindlager mit Ausnahme des Lagers mit den Schwarzen Türmen zu zerstören. Danach könnt ihr entweder ungestört eure Basis aufbauen oder – wenn ihr den Zauber „Unverwundbarkeit“ einsetzen und damit Schwarze Türme ohne Belagerungseinheiten zerstören könnt – auch weiterhin auf eine Armee verzichten.

(2) Findet einen Weg, das Tor zum Tempel zu öffnen.

Südöstlich des zweiten Monumentplatzes findet ihr einen Käfig mit Affen, bewacht von Grasteufeln und zwei Eisernen Nachtmahren. Vernichtet die Nachtmahre, und es erweist sich, dass der junge Affe im Käfig sprechen kann. Sprecht mit ihm, und er sagt euch, dass es einen Weg in den Tempel gibt, ihr dort aber nicht hineinpasst. Er werde euch das Tor zum Tempel öffnen, damit ihr die Untoten und die Eisernen vertreibt. Genau das geschieht.

(3) Sucht und befreit Darius.

Hinter dem Tor steht ein großes Feindlager mit vielen Schwarzen Türmen und einigen Eisernen Nachtmahren und untoten Riesenechsen. Vernichtet alles und folgt dem Weg erst zur südwestlichen Ecke der Karte und von da wieder nach Osten. Hinter einem Aufgang wartet eine Gruppe von fünf Eisernen Nachtmahren. Vernichtet auch sie, und ihr findet nördlich des Platzes Darius, an einem Gestell festgeschnallt und mit aufgeschnittenen Armen. Befreit ihn, und er erzählt euch von der bevorstehenden Verschmelzung Hokans mit Belial. Die muss um jeden Preis aufgehalten werden.

(4) Verhindert Hokans Verschmelzung mit Belial und vernichtet den Zirkel.

Das Portal südöstlich von Darius führt euch ins Innere des Tempels. Ruft eure Helden am Heldenmonument und setzt euren Weg nach Osten und Norden fort, bis ihr zu einem weiteren Heldenmonument kommt. Vernichtet die vier Eisernen Nachtmahre hier und macht euch bereit für den letzten Kampf, denn nördlich dieses Raums findet ihr Hoka/Belial in Zarachs großem Saal, umgeben von den anderen Zirkelmagiern. Für den folgenden Kampf ist eine Kombination von konventioneller Kampfkraft und Weißer Magie (Aura der Streiter oder der Ewigkeit sowie Aura der Heilung) am erfolgversprechendsten. Der Avatar selbst kann Hoka/Belial auch mit Magie angreifen, aber der Magie der Helden widersteht er immer.

Euer Ziel ist es, Hoka/Belial so weit zu schwächen, dass die Verwandlung unterbrochen wird. Die Zirkelmagier heilen ihn ab und zu, außerdem werden verschiedene Wesen zu seiner Unterstützung beschworen. Ignoriert sie alle soweit möglich und konzentriert eure gesamte Kampfkraft auf Belial, nur gegebenenfalls unterbrochen durch Heilzauber, dann dauert es nicht lange, und ihr seht...

**Filmsequenz und Abspann:** Hoka ist wütend über die Unterbrechung der Verwandlung und sagt, jetzt werde er die Runenkrieger vernichten, so wie er sie erschaffen habe. Aber dazu kommt es nicht mehr. Ihr und euer Gegenpart zerschlagt zusammen den Phönixstein. Hoka sieht im letzten Moment, was geschehen wird, kann es aber nicht mehr verhindern. Der Phönix erscheint und verbrennt ihn zu Asche. Außerdem werdet ihr Zeuge eines Gesprächs zwischen Ereon und der Dryade. Ereon wird in den Kreis der Wächter zurückkehren, die Dryade erhält ihre Kräfte zurück und verwandelt Xu wieder von einer Wüste in einen Garten.

Über euer eigenes Schicksal wird nichts mehr gesagt. Ob als Schattenkrieger oder Phönixwächter, euer Weg führt ins Ungewisse.

## **Teil 2: Die Nebenaufgaben**

Die Nebenaufgaben stehen hier in der Reihenfolge, in der man sie erhält, wenn man auf jeder Karte mit allen Personen spricht, bei denen das möglich ist. Die Nebenaufgaben in den Brennenden Felsen und im Kolosseum stehen am Ende.

### **Die Verlorenen Seelen**

Auftraggeber: die ansprechbaren Geister im Ostteil der Stadt der Seelen. *Diese Nebenaufgabe erhält nur der Schattenkrieger.*

Belohnung: Einige sehr gute Ausrüstungsgegenstände und Spruchrollen

(1) Die verzweifelte Seele

(2) Die starke Seele

(3) Die gütige Seele

(4) Die geschickte Seele

(5) Die zornige Seele

Diese fünf Geister könnt ihr ansprechen. Sie unterstützen euch im Kampf gegen die Wächter des Grabes in der Stadt der Seelen (siehe Hauptaufgabe „Der Auftrag des Maskierten“), wenn ihr verspricht, sie dafür zu ihren Gräbern zu bringen, so dass sie Frieden finden. Die Gräber befinden sich außerhalb der Stadt, etwas südlich vom östlichen Händlerlager. Führt die Seelen dorthin, wenn ihr alles im Ostteil der Stadt erledigt habt. Die Seelen sterben dann dort und hinterlassen einige sehr brauchbare Ausrüstungsgegenstände, unter anderem je eine Spruchrolle der anderweitig sehr seltenen Stufen 13 und 14.

**Achtung Bug:** wenn die Seelen den Weg vor den Gräbern erreichen, dann sollten sie eigentlich von allein zu ihrem Grab laufen und dort sterben. Manchmal tun sie das nicht. Wenn man sie dann manuell auf ihr Grab führt, sterben sie ebenfalls nicht, sondern erlangen nur eine blaue Umrandung und werden ansprechbar, ohne dass man sie zu irgendetwas bringen kann. Ist das einmal passiert, kann man diese Nebenaufgabe nicht mehr beenden. Sollte eine Seele also ihren Weg nicht allein finden, dann führt sie nicht manuell zum Grab, sondern lässt sie einmal im Kampf sterben. Sie erscheint dann beim Avatar neu und wird danach wie vorgesehen zu ihrem Grab finden.

### **Stab und Schild**

Auftraggeber: Dorfältester Tario, Onyxbucht.

Belohnung: Hirinstab und Schild der Urelemente (in der höchsten Ausbaustufe).

In der Onyxbucht erhält man vom Dorfältesten Tario einen zerbrochenen Schild und einen zerbrochenen Stab mit magischen Kräften, als Dank für das Vertreiben der Hazim vor den Toren des Dorfes.

(1) Lasst den zerbrochenen Stab von der Handwerkerin Niamh in Empyria reparieren.

(2) Lasst den zerbrochenen Schild von der Handwerkerin Niamh in Empyria reparieren.

Niamh findet ihr in Empyria, im Südwesten des Basars. Sprecht mit ihr, und sie wird euch erklären, dass es sich bei den Gegenständen um Zerbitenwaffen handelt, die nur dann ihre volle Kraft entfalten, wenn man Zerbitentränen in sie einsetzt. Man braucht insgesamt sechs Zerbitentränen für beide Gegenstände. Diese findet man wie folgt:

Erste Zerbitenträne: Streunerin Nandini in Empyria folgt euch von Zeit zu Zeit. Ihr könnt sie dann ansprechen, um ein „einmaliges Angebot“ von ihr zu erhalten. Das meiste von dem, was

sie euch verkaufen will, ist völlig nutzlos, aber irgendwann bietet sie eine Zerbitenträne an. Handelt sie ein wenig herunter, aber nicht zu sehr, sonst gibt sie auf, und ihr bekommt die Träne möglicherweise nicht mehr. 100 Goldstücke oder weniger ist akzeptabel.

*Hinweis:* Ihr könnt vor dem ersten Gespräch mit Nandini das Spiel speichern und dann so oft neu laden, bis ihr die Zerbitenträge bekommt. Es ist nicht nötig, Nandini vorher etwas anderes abzukaufen.

Zweite Zerbitenträne: Wenn ihr eine Zerbitenträne besitzt und mit Tuomi in der Unterstadt Empyrias sprecht, könnt ihr sie darauf ansprechen. Sie hält sie für wertlos und schenkt euch eine Weitere.

Dritte Zerbitenträne: Am Rabenpass westlich der vierten Festung (siehe Hauptaufgabe „Die Schlacht am Rabenpass“) steht der Troll Ump mit seinen Wachen. Die Zerbitenträne ist in der Truhe hinter ihm

Vierte Zerbitenträne: hinterlassen von Laurin dem Täuscher, den man im Laufe der gleichnamigen Nebenaufgabe an der Schwarzen Küste tötet.

Fünfte Zerbitenträne: erhaltet ihr als Belohnung für den Sieg in der dritten Kampfrunde im Kolosseum (siehe Nebenaufgabe „Kampf im Kolosseum“).

Sechste Zerbitenträne: findet ihr in den Uhrwerkhallen, in der Schatzkammer hinter den fünf Steinköpfen, in der Truhe „Lemuria“.

Wenn ihr drei Zerbitentränen zusammen habt oder einfach keine Geduld mehr, weitere zu suchen, dann geht zu Niamh, gebt ihr die Tränen und lasst einen Gegenstand reparieren. Die beste Ausbaustufe des Schildes ist der Schild der Urelemente (M 15), einer der besten Schilde im Spiel. Die beste Ausbaustufe des Stabes ist der Hirinstab (SK 15 oder LK 15), mit sehr großem Abstand die beste Waffe im Spiel, mit dem einzigen Nachteil, dass es eine Zweihandwaffe ist.

## **Vergiftetes Wasser**

Auftraggeber: Dorfältester Tario, Onyxbucht.

Belohnung: Erfahrungspunkte

Auf die Frage, warum alle so krank aussehen, antwortet Tario, dass die Wasserquelle des Dorfes vergiftet sei. Er habe einen gewissen Tantaro ausgeschickt, um den Ursachen nachzugehen, der sei aber nicht zurückgekehrt. Er bittet euch um Hilfe.

*Hinweis:* Sobald ihr diese Aufgabe bekommen habt, erscheint in der Nähe des Heldenmonuments ein Raubdrachling. Da er in der Regel das Heldenmonument angreift, müsst ihr ihn schnell beseitigen. Diese Reihenfolge ist nicht ganz im Sinn der Nebenaufgabe, ist aber meistens nicht zu vermeiden.

### **(1) Geht zur Quelle im Norden der Onyxbucht und sucht nach Tantaro**

Ihr findet Tantaro in den Hügeln östlich vom See mit den Fischen, in der Nähe des nördlichen Menschenmonuments. Tantaro ist allerdings verrückt geworden und beansprucht die Wasserquelle für sich. Tötet ihn, und ihr findet bei ihm seine Nagelkeule.

### **(2) Entfernt den Gegenstand aus der Quelle mit Tantaros Nagelstock.**

Wenn ihr mit dem Stock in der Quelle herumtastet, verätzt ihr euch die Hände und nehmt Schaden. Je nach Avatartyp wäre eine Wiederholung lebensbedrohlich. So einfach geht es also nicht.

Ein Stück östlich von der Quelle findet ihr Tantaros Zelt, und darin ein Tagebuch. Darin steht unter anderem, dass ein Drachling seine Handschuhe gestohlen habe. Tötet nun den Drachling beim Heldenmonument, wenn ihr es nicht bereits getan habt, nehmt die Handschuhe und kehrt zur Quelle zurück. Den Gegenstand entfernt ihr, indem ihr den Stock zuerst nach unten, dann nach rechts bewegt und ihn dann herauszieht. Es zeigt sich, dass ein totes Monster die Quelle vergiftet hatte.

Wenn ihr die Quelle gereinigt habt, erscheint in der Nähe ein einzelner Hazimkrieger, der getötet werden muss – sonst nimmt er euer nördliches Lager auseinander.

(3) Kehrt zurück zu Tario im Dorf nahe dem Zentrum der Onyxbucht

Berichtet Tario von dem, was ihr gefunden habt. Er identifiziert das Monster als eine Beißkrake – mit dessen Gift vergifteten die Hazim ihre Waffen. Die Quelle wurde also vermutlich von den Hazim vergiftet.

**Hauptmann Ishtars Sorgen**

Auftraggeber: Hauptmann Ishtar, am Weg südlich des südlichen Tors zum Basar.

Belohnung: Gold und Erfahrungspunkte

(1) Hauptmann Ishtar wird Traubstaub aufkaufen

Traubstaub gibt es bei den Abtrünnigen Apothekern im Armenviertel. Man kann ihn kaufen und anschließend für Erfahrungspunkte bei Ishtar abliefern. Die Aufgabe ist beendet, nachdem ihr Ishtar drei Portionen Traubstaub gebracht habt. Es gibt insgesamt vier Portionen im Spiel, aber eine braucht man für das Öffnen des Westtors zum Basar braucht (siehe Hauptaufgabe „In den Palast von Empyria“).

*Hinweis:* Es gibt zwei Apotheker. Jeder verkauft euch einmal Traubstaub. Wenn ihr nach mehr verlangt, sagen sie, sie hätten keinen mehr, und wenn ihr darauf besteht, werden sie feindlich. Ein getöteter Apotheker hinterlässt eine weitere Portion Traubstaub und eine Klaue des Taschendiebstahls. Mit der Klaue kann man den „Bürgern Empyrias“ im Armenviertel, in der Unterstadt und im Basar einige interessante Dinge stehlen, indem man an ihnen vorbeiläuft, wenn man im Besitz der Klaue ist. Unter anderem erhält man auf diese Weise den Drachenbändiger-Gewandsatz und eine der fünfzehn Schädelmünzen, Gegenstände, die man auf keine andere Art bekommt.

(2) Ishtar sucht den Hehler Brigor

Brigor versteckt sich in einer Höhle südlich der Stadt. Verlasst das Armenviertel durch den Südausgang und folgt dem Weg bis zu einem kleinen Banditenlager. Tötet die Banditen, und Brigor verlässt die Höhle. Sprecht mit ihm. Er bietet euch an, euch zu verraten, wie man die Bank von Empyria ausraubt, wenn ihr ihn gehen lasst. Wenn ihr ihn gehen lasst, dann erhaltet ihr keine Erfahrungspunkte und könnt Ishtars Aufgabe nicht mehr lösen, aber ihr bekommt die Nebenaufgabe „Die vier Siegel der Bank“. Wenn ihr ihn nicht gehen lasst, müsst ihr ihn töten, denn lebendig, sagt er, lässt er sich nicht fangen. Ihr erhaltet dann (nicht sehr viele) Erfahrungspunkte, aber die Nebenaufgabe „Die vier Siegel der Bank“ entgeht euch. Die Banksiegel finden und die Bank ausrauben könnt ihr trotzdem.

## Die vier Siegel der Bank

Auftraggeber: Brigor, südlich der Stadtmauer in Emyria, wenn ihr ihn laufen lasst.

Belohnung:

### (1) Sucht die vier Siegel und setzt sie in die Steinsokkel in der Bank von Emyria

Die vier Siegel findet ihr an folgenden Orten: (1) Dryadenhain, bei einer Leiche ganz im Norden beim Portal nach Emyria. Geht nach Norden und Osten um die Ruinen herum. (2) Brennende Felsen, bei einer Leiche auf dem Gipfel des Vulkans in der Kartenmitte, zugänglich vom grünen Norden aus. (3) Stadt der Seelen, Westteil, ganz im Nordwesten. Geht westlich am Tor zum Hadekospiel vorbei und folgt dem Weg am Inselrand entlang, bis ihr die Leiche findet. (4) Kathai, bei einer Leiche am Rand der Oase im Südwesten.

Wenn ihr alle vier Siegel habt, geht nach Emyria ins Zirkusviertel. Die Bank befindet sich nördlich der Arena. Setzt die Siegel in die vier Obelisken an den Ecken ein – dann erlischt das Alarmlicht auf den beiden Obelisken neben dem Gittertor, und ihr könnt die Obelisken aktivieren und damit das Tor öffnen. Die Aufgabe ist beendet, wenn ihr die Siegel eingesetzt habt, aber natürlich warten die Schätze auf euch...

*Optional(e Spielerei der Entwickler):* In den Truhen der Bank findet ihr neben Ausrüstungsteilen auch acht Steintafeln, die den Entwicklern des Spiels gewidmet sind. Diese könnt ihr im Tempelviertel in die zwei Weißen Hände einsetzen. Neben einigen Anmerkungen über dieselben Entwickler erhaltet ihr dort den Code „SetGlobalFlagTrue{Name='p207\_Death'}“ **mit dem Hinweis auf den Rabenpass. Wenn ihr nun zum Rabenpass reist, die Konsole öffnet (STRG +) und diesen Befehl eingibt, erscheint im Norden etwas östlich vom Trollmonument eine Figur, die an einen bekannten Film erinnert – und auch ähnlich kampfstark ist.**

## Gladiatorentaining

Auftraggeber: Uzakahn, in der Unterstadt Emyrias.

Belohnung: Erfahrungspunkte

Wenn ihr Uzakahn anspricht, beklagt er sich über seinen Mangel an Alkohol. Besorgt eine Flasche Branntwein vom Weinhändler Borus im Südwesten der Unterstadt und bringt sie ihm. Danach ist er für eine Weile völlig besoffen – geht also und kommt etwas später wieder (d.h. verlässt die Karte und betretet sie neu). Er erzählt euch dann, dass er Gladiatorenausbilder in der Arena war, und ihr könnt ihn fragen, ob er auch euch etwas beibringen kann. Falls ihr die Stadtwachen am Portal ins Zirkusviertel nicht bereits ausgeschaltet habt (siehe Hauptaufgabe „In den Palast von Emyria“), ist der Weg zur Arena für Uzakahn noch blockiert, und ihr müsst die Wachen erst beseitigen.

Das Training hat mehrere Lektionen, und jede Lektion ist erst zugänglich, wenn der Avatar eine bestimmte Stufe erreicht hat. Wenn ihr Uzakahn nach der Ausbildung fragt, und er sagt, dass ihr erst einmal über die letzte Lektion nachdenken sollt und etwas üben, dann kommt wieder, wenn der Avatar weiter aufgestiegen ist.

**Hinweis:** Ihr könnt Lektionen überspringen, denn es wird immer die beste Trainingsstufe gestartet, für die euer Avatar qualifiziert ist, unabhängig davon, ob ihr die vorigen Stufen tatsächlich absolviert habt. Wenn ihr dann den Kampf gewonnen habt, werden zusammen mit der aktuellen auch alle vorigen Trainingsstufen als erfüllt markiert.

(1) Absolviert das Anfängertraining bei Uzakahn in der Arena

Geht durch das Portal in die Arena. Uzakahn wartet bereits auf euch. Er erklärt die Regeln (oder vielmehr, dass es keine gibt), und fragt, ob ihr bereit seid. Um die Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr Uzakahn besiegen – er bricht den Kampf ab, wenn er etwa bei 10% seiner Lebenspunkte angekommen ist. Für das Anfängertraining braucht ihr Stufe 32.

(2) Absolviert das Lehrlingstraining bei Uzakahn in der Arena

Dieses Training läuft genauso ab wie das vorige. Für das Lehrlingstraining braucht ihr Stufe 36.

(3) Absolviert das Gesellenttraining bei Uzakahn in der Arena

Dieses Training läuft genauso ab wie das vorige. Für das Gesellenttraining braucht ihr Stufe 40.

(4) Absolviert das Meistertraining bei Uzakahn in der Arena

Dieses Training läuft genauso ab wie das vorige. Für das Meistertraining braucht ihr Stufe 44.

(5) Absolviert das Großmeistertraining bei Uzakahn in der Arena

Dieses Training läuft genauso ab wie das vorige. Für das Großmeistertraining braucht ihr Stufe 48.

**Das Vermächtnis der Zerbiten**

Auftraggeber: Tuomi, im Süden der Unterstadt in Empyria.

Belohnung: Bliss (Ring) ST 30 oder die Artefakte des blutenden Auges (für Mentalisten)

Wenn ihr die Rune Anktahrs bei euch tragt, wird Tuomi das erkennen, wenn ihr sie anspricht, und euch seine Geschichte erzählen. Anktahr war einst der Oberste des Magierordens der Zerbiten, bevor er von Hokan Ashir verraten, zu einem Untoten gemacht und an die Rune gebunden wurde. Tuomi sagt, sie würde euren Weg sehen, und er würde euch in die Uhrwerkhallen führen. Dann gibt sie euch einen Auftrag.

*Hinweis 1:* wenn ihr bereits im Besitz einer Zerbitenträne seid (siehe Nebenaufgabe „Stab und Schild“), dann könnt ihr Tuomi darauf hinweisen, und sie wird sie als wertlos abtun und euch eine weitere schenken.

(1) Beschwört Anktahr in den Uhrwerkhallen

In den Uhrwerkhallen gibt es nördlich der Wächterhalle ein Heldenmonument. Setzt Anktahr in die Runentafel ein und beschwört ihn dort. Es erscheinen einige Zerbitengeister, die ihn erkennen. Wenn der Dialog zwischen ihnen abgelaufen ist, dann spricht mit dem mittleren Geist. Sagt, ihr seid nicht gekommen, um ihnen zu schaden. Er bittet euch dann um Anktahrs Rune. Lasst Anktahr sterben („K“-Taste) und nehmt seine Rune aus der Runentafel, dann spricht noch einmal mit dem Geist und gebt ihm Anktahrs Rune. Er gibt euch dafür eine Wassermünze und zwei Erdmünzen (Münzbestand ist nun 2E, 0F, 0L, 1W) und weist euch den Weg zum Szepter der Winde (siehe Hauptaufgabe „Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste“). Auf die Frage nach den Artefakten des blutenden Auges erklärt er, dass diese Artefakte dem Besitzer das Vermächtnis der Zerbiten öffnen – was immer das ist.

(2) Sammelt die vier Gegenstände des Blutenden Auges und bringt sie zu Tuomi in Empyria.

Um die Artefakte des blutenden Auges zu finden, müsst ihr innerhalb der Hauptaufgabe „Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste“ folgendes tun (Details siehe dort): In der Halle der Augen öffnet die beiden nördlichen Augenfallen und nehmt die beiden Luftmünzen aus den Truhen im Gebiet dahinter (Münzbestand 2E,0F,2L,1W).

(2a) Findet den Stab des blutenden Auges und bringt ihn Tuomi.

Löst das Truhenrätsel in der Wächterhalle. In der neunten Truhe findet ihr den *Stab des blutenden Auges* und eine weitere Luftmünze (2E, 0F,3L,1W).

Der Weg zu den anderen Artefakten ist weitaus komplizierter. Nehmt von der Wächterhalle mit den neun Truhen den Weg nach Süden zu den beiden Fackelrätseln. Öffnet die Truhe mit acht Riegeln (0011, 0101) und die Truhe mit sechs Riegeln (1001, 0110) und nehmt die beiden Luftmünzen an euch (2E, 0F, 5L, 1W). Geht weiter nach Süden in das Gebiet mit dem Schachbrettboden und den rotierenden Steinköpfen. In der nordwestlichen Ecke steht eine Truhe, der ihr eine weitere Luftmünze entnehmt (2E, 0F, 6L, 1W). Weiter im Osten beim Obelisken-Lichterrätsel öffnet erst die rechte Truhe mit sieben Riegeln (berührt die vier Obelisken rechts und links) und dann die linke Truhe mit sieben Riegeln (jeden Obelisken noch einmal berühren). In jeder findet ihr eine weitere Luftmünze (2E, 0F, 8L, 1W).

Passiert das letzte Augenträtsel (110, 110, 110), öffnet das Ausgangstor mit fünf eurer Luftmünzen und die Truhe dahinter mit den verbliebenen dreien (2E, 0F, 0L, 1W). Darin findet ihr ein sternförmiges Amulett. Folgt der Hauptaufgabe weiter, bis ihr auf Xalabar trefft. Nehmt seinen Handel an und sucht nach dem Szepter der Winde. Wenn ihr im Höhlenlabyrinth seid (Details siehe Hauptaufgabe „Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste“), tötet dort alle drei „Minotaurus Sammler“ und sammelt ihre Erdmünzen ein (5E, 0L, 0F, 1W). Geht dann zur Schatzkammer hinter den fünf Steinköpfen. Öffnet die Truhen in der richtigen Reihenfolge (nach den Namen auf den Truhen, alphabetisch absteigend) und nehmt alle Feuermünzen an euch (5E, 0L, 11F, 1W). Benutzt fünf Feuermünzen, um die Truhe auf dem Altar zu öffnen (5E, 0L, 6F, 1W), und nehmt das Szepter der Winde heraus (siehe Hauptaufgabe „Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste“).

Jetzt kehrt ins Höhlenlabyrinth zurück. Neben dem einzigen verbliebenen verschlossenen Tor in der Nähe des nördlichen Steinkopfes steht ein Menhir, den ihr mit dem sternförmigen Amulett öffnen könnt. Folgt dem Weg nach Norden, tötet den vierten Minotaurus Sammler und nehmt seine Erdmünze, dann tretet durch das Portal.

*Hinweis:* Ihr könnt den Weg zum Portal auch erkunden, bevor ihr das Szepter holt, aber für den Bereich hinter dem Portal braucht ihr die Feuermünzen aus den Truhen in der nördlichen Schatzkammer. Es hat also keinen Sinn, vorher weiterzugehen.

Ihr findet euch wieder in einem Labyrinth mit Truhen, zwei unbesiegbaren, aber langsamen Dämonen mit dem bezeichnenden Namen „Unbezwingbarer“, und zwei weiteren Portalen. Geht nach Süden und seht euch die Truhe vor dem Portal im Südosten an – darauf steht eine schwarze 13 und eine rote 330. Tretet dann durch dieses Portal.

Im Raum dahinter findet ihr sechs Obelisken, drei Truhen und ein Tor, hinter dem ein Dämon wartet. Auf den Obelisken stehen die Zahlen 2, 3, 5, 7, 11 und 13, auf den Truhen die Zahlen 66, 7 und 130, jeweils in rot, auf dem Menhir ein Bild eines Dämonen, der einen Menschen verschlingt, und die Angabe „2 oder 33 oder 10“. Ihr öffnet die Truhen nacheinander, indem ihr die Obelisken zum Leuchten bringt, deren Zahlen multipliziert die Zahl auf der jeweiligen Truhe ergeben. Dabei ist zu vermeiden, dass das Produkt zu irgendeinem Zeitpunkt die Zahlen auf dem Menhir ergibt, oder der Dämon wird freigelassen. Die Lösungen für die Truhen: obere Truhe 11, 2, 3; mittlere Truhe 7, untere Truhe 13, 5, 2. Öffnet alle Truhen und nehmt die Wassermünze und die Luftmünze an euch (5E, 1L, 6F, 2W), dann stellt die Obelisken auf 330 ein (11, 5, 3 und 2), um den zweiten Riegel der Truhe vor dem Portal (rote 330) zu öffnen.

Geht zurück in den Raum mit den Unbezwingbaren und tretet durch das westliche Portal. Der Raum dahinter funktioniert ähnlich wie der vorige, nur müssen die Zahlen hier addiert werden. Auf den Obelisken stehen die Zahlen 1, 2, 4, 8, 16 und 32, auf den Truhen die Zahlen 26, 8 und 21, jeweils in schwarz, und auf dem Menhir „5 oder 24 oder 12“. Auch hier muss vermieden werden, dass die Summe zu irgendeiner Zeit eine der Zahlen auf dem Menhir ergibt.

Die Lösung für die Truhen sind: obere Truhe 16, 1, 4; mittlere Truhe 8; untere Truhe 16, 2, 8. Öffnet die Truhen und sammelt die drei Wassermünzen ein (5E, 1L, 6F, 5W). Bevor ihr diesen Raum verlasst, aktiviert die Obelisken 8, 1 und 4, um den ersten Riegel der Truhe vor dem Portal, mit der schwarzen 13, zu öffnen. Jetzt könnt ihr endlich zurück und die Truhen mit den Artefakten des blutenden Auges öffnen

(2b) Bringt Tuomi die Robe des blutenden Auges.

Die Robe findet ihr in der Truhe mit der schwarzen 13 und der roten 330 am südöstlichen Portal. Die Truhe sollte jetzt offen sein.

(2c) Findet den Helm des blutenden Auges und bringt ihn Tuomi.

Den Helm findet ihr in der Truhe mit je einem Feuer- Luft- und Erdsymbol. Werft je eine Feuer-, Luft- und Erdmünze ein, um sie zu öffnen.

(2d) Bringt Tuomi den Schild Robe des blutenden Auges.

Den Schild findet ihr in der Truhe mit den drei Wassersymbolen. Werft drei Wassermünzen ein, um sie zu öffnen.

Wenn ihr alle Gegenstände an euch gebracht habt, kehrt zu Tuomi zurück. Ihr habt zwei Möglichkeiten: Ihr könnt sagen, dass ihr die Suche abbrechen wollt, oder ihr die Artefakte geben. Im ersten Fall vermutet sie, dass ihr die Artefakte selbst behalten wollt, und wird euch angreifen. Tötet sie, und die Aufgabe ist beendet. Wenn ihr ihr stattdessen die Artefakte gebt, erklärt sie, jetzt sei sie im Besitz aller fünf Artefakte des blutenden Auges und könne das Vermächtnis der Zerbiten antreten. Dann macht sie sich auf den Weg zu den Uhrwerkhallen, und ihr erhaltet die nächste Teilaufgabe.

(3) Verfolgt Tuomi in die Uhrwerkhallen

Folgt Tuomi zum Seelenfels in der Unterstadt und reist in die Uhrwerkhallen zurück. Ihr seht dann...

**Dialogszene:** Tuomi geht durch einen sehr langen, zuvor verschlossenen Gang, bis sie an einem Tor steht. Sie ruft die Zerbiten und begehrt Einlass in ihr inneres Sanktum. Vom Geist befragt, behauptet sie, sie habe alle Artefakte des blutenden Auges durch die Kraft ihres eigenen Geistes gefunden. Die Zerbitengeister lassen sie ein.

Diese Lüge könnt ihr natürlich nicht durchgehen lassen.

(4) Berichtet den Geistern von Tuomis Betrug

Geht südlich am Raum mit den Titanen und dem Heldenmonument vorbei und folgt dem vorher verschlossenen Weg östlich dieses Raums nach Norden. Sprecht mit dem Zerbitengeist vor dem Portal zum Meisterspiel. Er antwortet, nun könne nur das Meisterspiel entscheiden, wem das Vermächtnis der Zerbiten gebühre.

(5) Spielt das Meisterspiel

Tretet durch das Portal und sprecht mit dem Zerbitengeist. Er erklärt das Spiel. Beim Meisterspiel müsst ihr und euer Gegner nacheinander Gruppen von fünf verschiedenfarbigen Figuren in einem Brett von 25 Feldern platzieren, so, dass in keiner Spalte und keiner Reihe zwei Figuren gleicher Farbe zu stehen kommen. Es ist relativ leicht, die Regeln einzuhalten, wenn man sich vor dem Platzieren jeder Figurengruppe ansieht, welche Farben auf den fünf Feldern möglich sind, die in der jeweiligen Runde belegt werden müssen. Aber gewinnen könnt ihr das Spiel nicht, denn Tuomi macht auch keine Fehler. Das Spiel endet mit einem Patt und der Zerbitengeist meint, damit stünde keinem von Euch das Vermächtnis der Zerbiten zu. Ihr erhaltet den Ring „Bliss“ als Belohnung“, und damit ist diese Aufgabe beendet.

Hinweis: ihr seid während des Spiels dreimal an der Reihe. In der ersten Runde ist die Platzierung der Figuren egal, und in der dritten ist die jeweils einzige Möglichkeit sehr offensichtlich. Man muss also nur in der zweiten Runde etwas aufpassen.

### **Die zankenden Händler**

Auftraggeber: Kaufmann Wiesel, im Südwesten des Basars in Empyria

Belohnung: Erfahrungspunkte und Zugang zur Nebenaufgabe „Schutzgeld“. Oder nichts.

#### (1) Beruhigt Wiesel und Zanzabar oder hetzt sie gegeneinander auf

Wenn ihr Wiesel anspricht, beschimpft er seinen Kollegen Zanzabar als einen Lügner und Dieb. Ihr könnt dann zu diesem hinübergehen und habt die Wahl: entweder ihr gebt Wiesels Meinung wahrheitsgemäß wieder, oder ihr lügt und sagt, Wiesel habe nur Gutes über Zanzabar gesagt. Zanzabar traut dem Braten nicht und schimpft seinerseits auf Wiesel. Ihr könnt jetzt zu Wiesel zurückgehen und diesem seinerseits entweder die Wahrheit erzählen oder ihn belügen.

Wenn ihr die beiden aufhetzt, gehen sie aufeinander los. Das bekommt die Stadtwache mit und nimmt die beiden fest. Damit ist die Aufgabe erledigt. Wenn ihr die beiden beruhigt, erklärt Wiesel irgendwann, er habe ihr gemeinsames Geschäft ruiniert, und Zanzabar habe ihr Lager abgebrannt, so dass sie jetzt kein Geld mehr hätten, um einem gewissen Borgo sein Schutzgeld zu bezahlen. Er bittet euch um Hilfe, und ihr erhaltet die Nebenaufgabe „Schutzgeld“.

### **Schutzgeld**

Auftraggeber: Kaufmann Wiesel, im Südwesten des Basars in Empyria

Belohnung: 100 Goldstücke und viele Erfahrungspunkte

Ihr erhaltet diese Aufgabe, wenn ihr die Aufgabe „Die zankenden Händler“ so löst, dass beide sich beruhigen.

#### (1) Besorgt Borgo das Schutzgeld für Wiesel und Zanzabar

Sprecht mit Borgo – er ist ein typischer Vertreter seines Fachs, ein primitiver Schläger mit einem großen Maul. Er gibt euch keine Gelegenheit, etwas zu tun, und töten könnt ihr ihn auch nicht, also müsst ihr anders vorgehen. Wiesel wies euch darauf hin, dass Flink McWinter einmal für Borgo gearbeitet habe, also geht jetzt zu ihm und fragt nach. Er meint, Typen wie Borgo seien einfältig, aber leider auch stark. Deshalb sei ein direktes Vorgehen nicht ratsam. Man müsse Borgo verfluchen, und dazu brauche man eine Fluchmünze. Fluchmünzen fände man bei Kobolden, und der beste Platz, einen Kobold zu finden, wäre die Stadt der Seelen. Damit habt ihr eure nächste Aufgabe.

#### (2) Findet einen Kobold in der Stadt der Seelen und nehmt ihm seine Fluchmünze ab.

In die Stadt der Seelen kommt ihr durch ein Portal im Osten der Roten Wüste. Der Kobold befindet sich am Seelenfels östlich der Gargyleuhr. Geht dann nach Empyria zu Flink McWinter zurück und sagt ihm, dass ihr eine Fluchmünze gefunden habt. Er gibt euch dann einen Beutel, ihr gebt noch etwas Gold dazu, und dann könnt ihr zu Borgo gehen.

#### (3) Bringt Borgo in der Unterstadt den Geldbeutel

Geht zu Borgo und sagt ihm, dass ihr das Schutzgeld für ihn eingetrieben habt. Er nimmt den Beutel und verwandelt sich in einen Kobold (man sieht das nicht, aber seine Sprechweise ist amüsanter geworden). Sprecht noch einmal mit ihm und teilt ihm mit, dass er sich jetzt eine

richtige Arbeit suchen muss. Dann geht zum Kaufmann Wiesel im Basar und bringt ihm die gute Nachricht. Er gibt euch 100 Goldstücke als Belohnung.

### **Barbadars Zutaten**

Auftraggeber: Tuchhändler Barbadar, im Osten des Basars in Emyria

Belohnung: Gewandsatz „Göttliche Runen“ (Verwitterte Rüstung, Verwitterte Beinlinge, Verwitterter Helm)

Sprecht mit Barbadar, und er beklagt sich, dass er keine Zutaten für seine kostbaren Stoffe mehr bekommt, seit der Dryadenhain gesperrt ist und die Hazim die Handelswege besetzt haben. Ihr bietet ihm an, solltet ihr über die gesuchten Zutaten stolpern, sie zu ihm zu bringen. Als Belohnung bietet er einen magischen Gewandsatz an.

#### **(1) Sammelt vier Froschleder und bringt sie Barbadar im Basar in Emyria**

Froschleder gibt es im Dryadenhain von den Schlammlauerern südlich vom Seelenfels mit der ersten Nymphe.

#### **(2) Sammelt vier Handvoll Purpursand und bringt sie Barbadar im Basar in Emyria**

Purpursand findet ihr in der Roten Wüste. Dort sind vier einzelne Hazim-Wachen der Stufe 28 über die Karte verteilt. Jeder hinterlässt eine Handvoll Purpursand

*Hinweis:* Die Gazeda-Lager – siehe Hauptaufgabe „Durch die Rote Wüste“ – enthalten auch Hazim-Wachen. Die haben mit dieser Nebenaufgabe nichts zu tun und hinterlassen auch keinen Purpursand.

#### **(3) Sammelt vier Teile Nachtschattenseide und bringt sie Barbadar im Basar in Emyria**

Nachtschattenseide findet ihr ebenfalls in der Roten Wüste. Südlich vom Djinni-Tor, in der Region mit den zwei Gräbergruppen, aus denen die Mumien kommen, streifen vier einzelne Klauenmumien herum. Jede von ihnen hinterlässt ein Teil Nachtschattenseide.

### **Die Heiligen Stätten**

Auftraggeber: Die Dryade der Lebensseibe, im Dryadenhain, wenn ihr sie im Laufe der Hauptaufgabe „Die Letzte der Dryaden“ besucht.

Belohnung: Mächtiger Ring der Lebenskraft oder ein seltener Zauberspruch einer Schule eurer Wahl.

Die Dryade bittet Euch, vier heilige Stätten zu reinigen, damit dort wieder Lebensseiben wachsen und Xu letztendlich wieder fruchtbar wird. Sie gibt euch dazu vier Samen, die ihr an den Stätten einpflanzen sollt. Jede heilige Stätte wird von Dämonen bewacht. Solange eine heilige Stätte nicht gereinigt ist, erscheinen immer neue Dämonen. Die Dämonen an jeder Stätte sind unterschiedlich stark – je weiter ihr nach Süden kommt, umso stärker werden sie.

#### **(1) Reinigt die heilige Stätte in der Onyxbucht**

Diese heilige Stätte befindet sich in der Onyxbucht, nordwestlich des Aufgangs zum zerstörten Hazimlager. Die Dämonen hier haben die Stufen 20 bis 25. Tötet sie und pflanzt den Samen, und der unheilige Nebel verschwindet.

#### **(2) Reinigt die heilige Stätte in der Roten Wüste**

Diese heilige Stätte erreicht ihr, indem ihr vom Seelenfels vor dem Djinni-Tor in der Roten Wüste (siehe Hauptaufgabe „Durch die Rote Wüste“) ein Stück nach Nordwesten geht und dort den Aufgang nach Westen hinauf. Die Dämonen hier haben Stufen von 34 bis 36 und sind von den meisten Avataren nicht allein zu schaffen. Man beseitigt sie am besten im Laufe

der Hauptaufgabe „Durch die Rote Wüste“ mit einer Armee. Pflanz den Samen, und auch hier verschwindet der unheilige Nebel.

(3) Reinigt die heilige Stätte in der Kathai

Diese heilige Stätte befindet sich nahe am südlichen Kartenrand außerhalb der Stadt. Die Dämonen hier haben Stufen von 34 bis 37. Tötet die Dämonen und pflanzt den Samen, um die Stätte zu reinigen und den unheiligen Nebel zu beseitigen.

(4) Reinigt die heilige Stätte in der Wachfeste im Dunkelwehrgebirge

Diese heilige Stätte befindet sich ganz oben auf dem Berg im Osten der Wachfeste. Geht vom Portal zu den Uhrwerkhallen aus nach Süden, dann nach Westen den Berg hinauf. Die Dämonen haben die Stufen 34 bis 37. Pflanz auch hier den Samen, um die Stätte zu reinigen.

(5) Kehrt zur Dryade ins Zentrum des Dryadenhains zurück.

Berichtet der Dryade von eurem Erfolg. Sie bedankt sich, meint aber, es müsse noch eine weitere Stätte geben. Da sie diese nicht sehen könne, könne sie sich nur in der Stadt der Seelen befinden. Sie gibt euch eine Schale, den „Schlüssel zum Hintereingang“ und die nächste Teilaufgabe.

(6) Reinigt die Heilige Stätte in der Stadt der Seelen.

Geht in die Stadt der Seelen und löst die Nebenaufgabe „Der Brunnen des heiligen Wassers“. Ihr müsst dazu in das Gebiet westlich der Gargoyleuhr gelangen. Benutzt dazu entweder den Bergkristallgolem (siehe Nebenaufgabe „Der Brunnen des heiligen Wassers“) oder, falls ihr mit dem Onyxgolem den Weg durch die Schwarzen Türme zum Traumdieb genommen habt, öffnet mit dem Schlüssel der Dryade das verschlossene Tor nördlich des Gebiets mit dem Traumdieb. Nachdem ihr die Verfluchten Wächterinnen getötet und damit die Nebenaufgabe „Der Brunnen des heiligen Wassers“ gelöst habt, füllt die Schale der Dryade aus dem Brunnen und wässert damit die vertrocknete Pflanze am Tor im Norden dieses Gebiets. Geht durch das nun offene Tor, tötet die Dämonen und pflanzt den Samen, um diese letzte Stätte zu reinigen. Die Dämonen hier haben die Stufen 34 bis 37.

(7) Kehrt zum Zentrum des Dryadenhains zurück und bringt der Dryade die Kunde.

Berichtet der Dryade von eurem Erfolg, und sie gibt euch eine Belohnung. Ihr habt die Wahl zwischen einem „Mächtigen Ring der Lebenskraft“ und einem Zauberspruch einer Schule eurer Wahl. Der Zauberspruch wird innerhalb der Schule zufällig gewählt, ist aber oft einer, den man anderswo nicht bekommt.

## Der Irfit

Auftraggeber: Die Dryade der Lebenseibe, im Dryadenhain, wenn ihr sie im Laufe der Hauptaufgabe „Die Letzte der Dryaden“ besucht.

Belohnung: Erfahrungspunkte und optional ein nützlicher Begleiter.

Die Dryade bittet euch, den Irfit aus dem Zirkus von Empyria zu befreien. Der Irfit sei ein wundersames Wesen der alten Welt, sehr wandlungsfähig, und das letzte Exemplar seiner Art.

(1) Fragt Serbio im Zirkusviertel in Empyria nach dem Irfit

Serbio weist euer Ansinnen, den Irfit freizulassen, weit von sich. Nach einiger Diskussion lässt er sich aber auf einen Handel ein. Er hat von einem mechanischen Wesen gehört, das ganz ohne Magie funktioniert. Man könne es wahrscheinlich im Westteil der Stadt der Seelen finden, denn es sei eine Kreation der Fremden, die dort einst wohnten.

(2) Findet den wundersamen Mechanoid und bringt ihn zu Serbio im Zirkusviertel von Empyria

Den Mechanoid findet ihr im Westteil der Stadt der Seelen, gleich neben dem nördlichen Helendenmonument nördlich vom Gebiet mit dem Traumdieb. Einige recht starke Skelette streifen hier herum. Nehmt den Mechanoid mit und geht zurück nach Empyria zu Serbio. Sprecht mit ihm, und er wird den Käfig mit dem Irfit öffnen.

(3) Befreit den Irfit und folgt ihm in den Dryadenhain

Wenn der Käfig offen ist, läuft der Irfit von allein zum Dryadenhain. Folgt ihm dorthin und sprecht mit der Dryade. Sie erklärt, der Irfit sei noch schwach und brauche Nahrung. Je nachdem, was für Nahrung man ihm gibt, wird er freundlich oder gefährlich. Als Nahrung kommen Ariakristalle und blutige Herzen in Frage. Der Irfit braucht drei Stück von derselben Art Nahrung, um sich zu verwandeln. Außerdem muss die Nahrung mit Mörsern zerkleinert werden. Mörser kann man in Empyria bei verschiedenen Händlern kaufen.

(4) Füttert den Irfit mit Ariakristallen oder Herzen, benutzt Mörser, um die Nahrung zu zerkleinern

Füttert man den Irfit mit Ariakristallen, wird er ein Heiler. Füttert man ihn mit blutigen Herzen, wird er ein Kämpfer. Blutige Herzen findet man bei den Leichen von (1) der zweiten Verfluchten Wächterin, im Westteil der Stadt der Seelen, (2) Laurin dem Täuscher im Laufe der gleichnamigen Nebenaufgabe, (3) Surt im Vulkangebiet in den Brennenden Felsen, (4) Xalabar in den Uhrwerkhallen, und (5) Wolfsmenschen-Boss „Das Tier“ im Süden der Wachfeste. Ariakristalle findet man (1) in einer Truhe in der ersten Norcaine-Festung am Rabenpass, (2) in einer Truhe auf einer Lichtung direkt östlich vom Tor zum Vulkangebiet, im grünen Norden der Brennenden Felsen, und (3) beim Wrack des Bronzegiganten des Kaisers in Kathai.

## **Die Männer des Urias**

Auftraggeber: Urias, bei Alyah in Empyria, nach der Rückkehr aus dem Dryadenhain

Belohnung: Zugang zur Nebenaufgabe „Laurin der Täuscher“

Diese Aufgabe kann man zu einem beliebigen Zeitpunkt ausführen, solange Urias lebt. Das bedeutet, man sollte sie erledigen, bevor man Kathai betritt.

(1) Geht mit Urias zur Schwarzen Küste und spricht mit den Ordensrittern dort.

Sprecht mit dem Kriegsherrn des Ordens im Lager des Ordens an der Schwarzen Küste. Er freut sich, heimkehren zu können, vor allem, da er das Geheul nicht mehr ertragen kann. Es stamme vermutlich von einem Geist, sagt er.

Damit ist diese Nebenaufgabe abgeschlossen und geht in die Nebenaufgabe „Laurin der Täuscher“ über.

## **Laurin der Täuscher**

Auftraggeber: Kriegsherr des Ordens, im Ordenslager an der Schwarzen Küste

Belohnung: Rune des Zwergenkriegers Glamrig

Wenn ihr diese Aufgabe erhaltet, hört ihr von weitem ein Klagen und Fluchen über jemanden namens Isgrimm.

(1) Findet die Ursache für das Wehklagen, das an der Schwarzen Küste zu hören ist.

Verlasst das Ordenslager durch den nun offenen Nordausgang und sprecht mit Gurims Geist. Er erzählt euch, dass es sein Ziel ist, seinen Bruder Glamrig vom Runenbund zu befreien –

Isgrimm, ein Zirkelmagier, habe ihn einst an eine Rune gebunden, und jetzt, wo die Zirkelmagier wieder erwacht seien, erwachten auch die Geister der Vergangenheit, und das alles ereigne sich aufs Neue. Ihr sagt ihm, nur ein Zirkelmagier oder das Allfeuer selbst könne den Runenbund lösen. Gurim will wenigstens die Rune haben. Ein alter Drache namens Laurin habe sie in seinem Besitz. Ihr könnt ihm helfen. Ihr müsst die Geschichte, die sich vor langer Zeit abspielte, nachspielen. Dazu müsst ihr zunächst die Geister von Laurins vier Feinden vernichten, die Gurim damals half, zu erschlagen.

#### (2) Beginnt Gurims Prüfung

Eure Gegner sind die Seedrachen Sheeha und Andar. Ihr bekommt jeweils einen Hinweis auf der Übersichtskarte, wo euer nächstes Ziel liegt. Gurim teilt euch noch mit, dass Sheeha im Nahkampf zu besiegen ist, man Andar aber besser nicht zu nahe kommen sollte. Beide sind relativ leicht zu besiegen, aber Andar hat Aura des Lebensraubs.

#### (3) Sprecht noch einmal mit Gurim im Westen der Schwarzen Küste

Gurim klärt euch über die Stärken der nächsten drei Gegner auf. Zandarh und Iridon haben jeweils Gefolgsleute, die sie stärken, und Laurin kann sich vervielfältigen. Ihr müsst die Quelle seiner Kraft unterbrechen, dann kann er das nicht mehr und ihr könnt ihn endgültig töten.

#### (4) Vollendet Gurims Prüfung

Eure Gegner sind zuerst die Seedrachen Zandarh und Iridon. Wieder bekommt ihr jeweils einen Hinweis auf der Übersichtskarte, wo euer nächstes Ziel liegt. Zandarh selbst ist relativ schwach, aber seine Feuerelementare benutzen sehr lästige Feuerzauber. Iridon hat Eiswesen als Begleiter, was sehr lästig ist wegen des Einfrierens. Beide sind aber zu besiegen, indem man sich auf sie selbst konzentriert.

Wenn ihr die beiden besiegt habt, geht es zu Laurin im Norden der Karte. Wenn ihr angreift, ruft Gurim euch zu, dass ihr die Kristalle berühren sollt, die Laurin vervielfältigen. Berührt die vier Kristalle und tötet Laurins letztes Abbild, und diese Aufgabe ist gelöst. Gurim bedankt sich und meint, dass Glamrig, wenn er schon nicht vom Runenbund befreit ist, wenigstens einen würdigen Meister hat.

### **Der Brunnen des heiligen Wassers**

Auftraggeber: wird aktiviert, wenn man sich im Westteil der Stadt der Seelen dem Tor westlich von der Gargoyle-Uhr nähert.

Belohnung: Zugang zu einem heilenden Brunnen, Voraussetzung für den Abschluss der Nebenaufgabe „Die heiligen Stätten“.

In das Gebiet mit dem Brunnen kommt ihr nur mit Hilfe des Bergkristallgolems, oder nachdem ihr nach der Reinigung aller Heiligen Stätten (siehe Nebenaufgabe „Die Heiligen Stätten“) den Runenschlüssel von der Dryade der Lebensseibe erhalten habt. Die Teile des Golems sind in den Truhen in der Region zwischen dem Portal und der Gargoyleuhr zu finden. Etwas nordwestlich vom Portal befindet sich ein Werk Tisch, an dem ihr den Golem zusammenbauen könnt. Gebt ihm den Bergkristall als Herz, und ihr könnt mit ihm die Gargoyle-Mentalmagier auf dem Weg zum Tor westlich der Gargoyleuhr töten. Wenn ihr Euch dem Tor nähert, erhaltet ihr diese Aufgabe.

Hinweis: Der Brunnen wird auch für das letzte Kapitel der Nebenaufgabe „Die Heiligen Stätten“ benötigt.

#### (1) Vernichtet die Hüter des Brunnens

Gemeint sind die vier Verfluchten Wächterinnen. Diese sind normalerweise unsterblich – sie heilen sich immer komplett, wenn sie weniger als 5% ihrer Lebenspunkte haben. Der Gargoy-

le auf der Uhr schaltet die Selbstheilung periodisch ab. Wartet ab, bis die erste Wächterin ihre violette Aura verliert, dann tötet sie. Nehmt ihr Kristallschwert und zerstört damit einen der Kristalle der Uhr. Damit wird die Selbstheilung einer weiteren Wächterin beseitigt. Wiederholt das mit allen Wächterinnen, und die Aufgabe ist gelöst. Der Brunnen neben dem Weg zur letzten Wächterin heilt den Avatar komplett, wenn man aus ihm trinkt, und wird für die Nebenaufgabe „Die Heiligen Stätten“ gebraucht.

### **Das Opfer**

Auftraggeber: Opfer des Traumdiebs, im Westteil der Stadt der Seelen, Region nördlich der Schwarzen Türme.

Belohnung: Hadekopuppe des Erzmagiers (Starker Traumdieb), oder Hadekopuppe des Schattens (Hinterhältiger Traumdieb), Voraussetzung für das Beenden der Nebenaufgabe „Hadeko“

In das Gebiet mit dem Opfer kommt ihr nur mit Hilfe des Onyxgolems, mit einem Avatar oder Helden, der den Zauber „Unverwundbarkeit“ beherrscht, oder im letzten Abschnitt der Nebenaufgabe „Die heiligen Stätten“ mit dem Runenschlüssel der Dryaden.. Die Teile des Golems sind in den Truhen in der Region zwischen dem Portal und der Gargoyleuhr zu finden. Etwas nordwestlich vom Portal befindet sich ein Werk Tisch, an dem ihr den Golem zusammensetzen könnt. Gebt ihm den Onyx als Herz, und ihr könnt mit ihm die Schwarzen Türme vor dem Gebiet mit dem Opfer und dem Traumdieb zerstören. Dringt in das Gebiet mit dem Traumdieb vor und sprecht mit dem Opfer, um diese Aufgabe zu erhalten.

#### **(1) Besiegt den starken/hinterhältigen Traumdieb**

Wenn ihr mit dem Opfer sprecht, bittet die Frau euch, sie zu töten, weil der Traumdieb ihre Gedanken und Gefühle stiehlt und sie Schmerzen leidet. Wenn Ihr sie tötet, ist der Traumdieb schwächer und leicht zu besiegen, aber das Opfer ist natürlich tot und es gibt weniger Erfahrungspunkte und nur die Hadekopuppe des Schattens als Belohnung. Wenn ihr das Opfer nicht tötet, dann ist der Traumdieb stark und heilt sich periodisch auf Kosten des Opfers. Dann erhaltet ihr mehr Erfahrungspunkte und die Hadekopuppe des Erzmagiers.

Wenn ihr die Region mit dem Traumdieb nach Norden verlässt, begegnet ihr noch einmal dem befreiten Opfer (falls ihr sie nicht getötet habt). Sie bedankt sich und gibt euch einen Tipp für den Kampf gegen den Gnomling weiter im Norden: „Ihr müsst den Wahren finden“.

### **Hadeko**

Auftraggeber: Zerbo, im Westteil der Stadt der Seelen, oder der Puppenspieler, im Tempelviertel Emyrias, gleich nordöstlich des Südtors.

Belohnung: Zerbos Helm ST 30

Der Puppenspieler erscheint, wenn ihr nach Emyria zurückkehrt, nachdem ihr es im Laufe der Hauptaufgabe „Aufbruch nach Kathai“ verlassen habt. Zerbo erscheint, wenn ihr euch in der Stadt der Seelen ganz nach Norden vorgekämpft habt (siehe „Ein kurzer Führer durch die Stadt der Seelen“ in Teil 3 dieses Dokuments).

#### **(1) Sammelt alle sechs Hadeko-Puppen**

##### **(1a) Findet den Helden**

Den Helden findet ihr (1) im Kolosseum, als Belohnung für das Gewinnen der zweiten Kampfrunde, und (2) beim Wolfsmenschen-Boss „Das Tier“ im Süden der Wachfeste.

#### (1b) Findet den Trickster

Den Trickster findet ihr (1) in Empyria, zu stehlen mit der Klaue des Taschendiebstahls, (2) in den Uhrwerkhallen, in den Schatzkammern hinter dem Labyrinth (siehe Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“), in der Truhe mit der roten 66, und (3) auf der Wachfeste, beim Oberaffen „Fürst Bongo“ oben auf dem zentralen Hügel..

#### (1c) Findet den Mentor

Den Mentor findet ihr (1) in Empyria, zu stehlen mit der Klaue des Taschendiebstahls, (2) in den Uhrwerkhallen, in der Truhe mit acht Riegeln beim westlichen Fackelrätsel südlich der Wächterhalle.

#### (1d) Findet den Torwächter

Den Torwächter findet ihr (1) beim untoten Riesen Surt in den Brennenden Felsen (siehe Nebenaufgabe „Utrurs zweiter Fluch – Lavarubin“) und (2) in den Uhrwerkhallen, in der Schatzkammer hinter den fünf Steinköpfen, in der Truhe mit dem Namen „Pantagrua“.

#### (1e) Findet den Schatten

Den Schatten hinterlässt (1) der Mumifizierte Schlüsselwächter in der ersten Norcaine-Festung am Rabenpass, und (2) der Hinterhältige Traumdieb im Westteil der Stadt der Seelen (siehe Nebenaufgabe „Das Opfer“).

#### (1f) Findet den Erzmagier

Den Erzmagier findet ihr (1) beim starken Traumdieb in der Stadt der Seelen (siehe Nebenaufgabe „Das Opfer“) und (2) in den Uhrwerkhallen, in den Schatzkammern hinter dem Labyrinth (siehe Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“), in der Truhe, die mit drei Feuermünzen zu öffnen ist.

#### (2) Gewinnt eine Partie Hadeko gegen Zerbo

Diese Teilaufgabe erhaltet ihr nur von Zerbo im Westteil der Stadt der Seelen. Wenn ihr alle sechs Puppen habt, könnt ihr dann gleich gegen ihn spielen. Anderenfalls kommt zurück, wenn ihr alle habt, und spielt dann gegen ihn.

Man spielt am besten:

Gegen Zerbos Trickster: den Helden

Gegen Zerbos Schatten: den Torwächter

Gegen Zerbos Torwächter: den Mentor

Gegen Zerbos Mentor: den Schatten

Gegen Zerbos Helden: den Trickster

Wenn ihr eine Partie gewonnen habt, bedankt sich Zerbo und gibt euch als Belohnung einen Helm.

### **Die Assasinengilde**

Auftraggeber: Der Puppenspieler, im Tempelviertel Empyrias, gleich nordöstlich des Südtors.

Belohnung: **Eine Waffe** oder eine wertvolle Saphirrose

Der Puppenspieler erscheint, wenn ihr nach Empyria zurückkehrt, nachdem ihr es im Laufe der Hauptaufgabe „Aufbruch nach Kathai“ verlassen habt. Sprecht mit ihm und sagt „Man sagt, Ihr seid ein gefährlicher Mann“. Dann kommt das Gespräch auf die Assasinengilde. Fragt ihn, ob ihr beitreten könnt, und er gibt euch einen Testauftrag und eine blaue Rose, die ihr bei eurem Opfer hinterlassen sollt.

#### (1) Tötet Seth

Seth Dundred, den ihr als Phönixwächter aus Farlorns Heim kennt, steht im Basar vor einem Haus im Norden. Sprecht mit ihm. Er erzählt euch, er habe den Auftrag, General Yrmir zu töten, könne ihn aber wegen seiner Krankheit nicht ausführen. Dann könnt ihr ihn entweder

auftragsgemäß töten oder ihm anbieten, ihm zu helfen und seinen Auftrag zu übernehmen. Wenn ihr ihm helfen wollt, gibt er euch den Schlüssel zur Garnison.

Wenn Ihr Seth tötet, geht es danach bei (4) weiter, ansonsten bei (2).

(2) Dringt in die Garnison im Ostflügel des Palastes in Empyria ein und tötet General Yrmir

Nehmt den Ostaufgang zum Palast und schleicht euch zum Tor der Garnison. Vorsicht vor den Elite-Palastwachen. Öffnet das Tor mit dem Schlüssel, dann schleicht euch südlich um den Gladiatorenkäfig herum, um der Aufmerksamkeit der Elitewachen am nördlichen Ausgang zu entgehen. Yrmir steht im Norden der Garnison. Tötet ihn.

(3) Kehrt zurück zu Seth im Basar von Empyria und berichtet ihm von Yrmirs Tod

Sprecht mit Seth. Er bedankt sich und entschuldigt sich, euch nicht entlohnen zu können. Außerdem gibt er euch die nächste Teilaufgabe.

(4) Kehrt zurück zum Puppenspieler im Tempelviertel von Empyria

Sprecht noch einmal mit dem Puppenspieler. Wenn ihr Seth getötet habt, erhaltet ihr eine Waffe als Belohnung, aber aufgenommen werdet ihr trotzdem nicht mit der Begründung, ein bekannter Runenkrieger würde zuviel Wirbel erzeugen. Wenn ihr Seth verschont habt, dann werdet ihr auch nicht aufgenommen – ihr habt eure Befehle eigenwillig interpretiert – aber ihr erhaltet eine wertvolle Saphirrose als Belohnung.

Wenn ihr Seth verschont habt, könnt ihr anschließend noch einmal zu ihm zurückkehren. Er klagt immer noch über seine Krankheit und meint, er habe nicht das Geld für einen Heiler. Ihr könnt ihm 2000 Goldstücke geben für seine Dankbarkeit und Erfahrungspunkte.

## Riesenjammer

Auftraggeber: Mjörn, ein Riese am Rabenpass

Belohnung: Auswahl aus (1) 750 Nahrung, (2) Mjörn wird drei der fünf Höhlenausgänge für euch verschließen, so dass dort keine Untoten mehr herauskommen (siehe Hauptaufgabe „Die Schlacht am Rabenpass“), (3) Mjörn wird euch im Kampf unterstützen.

Wenn ihr das Gebiet im Norden des Rabenpasses erkundet, hört ihr jemanden von weitem klagen.

(1) Findet heraus, woher die Klagerufe kommen

Im Osten des Gebiets findet ihr Mjörn. Er hat zuviel Zwergenschnaps getrunken, und während er beduselt war, haben Goblins seine Sachen gestohlen. Ihr könnt ihm anbieten, die Goblins zu vertreiben und seine Sachen zurückzuholen.

(2) Vertreibt die Goblins von den Vorräten des Riesen

Die Goblins findet ihr etwas südlich von Mjörn. Tötet sie.

(3) Sprecht mit Mjörn über eine Entlohnung.

Ihr habt die Auswahl zwischen drei Entlohnungen (siehe oben). Aus meiner Sicht ist das Verschließen der Höhlen die beste Wahl. Nur zwei statt fünf Höhlen bewachen zu müssen, macht den Rabenpass am Anfang ein ganzes Stück angenehmer.

## Der letzte Dracon

Auftraggeber: Dracon Shain Tal' Ach, am Portal in die dritte Norcaine-Festung am Rabenpass.

Belohnung:

**Schattenkrieger-Dialog:** Sprecht den Dracon an und wählt nach seiner Antwort die zweite Option, d.h. fordert seine Dankbarkeit ein dafür, dass ihr ihn gerettet habt. Er respektiert euch, wenn ihr stark und entschieden auftrittet, und...

**Phönixwächter-Dialog:** Sprecht den Dracon an und erinnert ihn an eure erste Begegnung im Nachtflüstertal. Er erinnert sich, dass ihr zusammen die Eisernen geschlagen habt, und...

...erzählt euch, dass er Craig Un'Shallach das Siegel der Norcaine überbringen soll, ein Zeichen der Herrschaft. Er selbst aber kann nicht weiter, weil er verwundet ist. Ihr könnt ihm anbieten, Craig zu suchen, und als ihm klar wird, dass ihr Craig kennt, gibt er euch das Siegel, damit ihr es ihm überbringt.

### (1) Sucht Craig jenseits des Dunkelwehrgebirges

Ihr findet Craig Un'Shallach in der Wachfeste, südlich des zunächst verschlossenen Tors südlich der zweiten Blockade (siehe Hauptaufgabe „Jenseits der Macht der Götter“). Wenn ihr euch dem Hügel nähert, erhaltet ihr die nächste Teilaufgabe.

### (2) Tötet den Archon, der Craig bewacht.

Zwischen den Sha steht ein Imperialer Großpriester. Tötet ihn, und Craigs Gefängnis wird zugänglich.

### (3) Befreit Craig und gebt ihm das Siegel der Norcaine.

Wenn ihr Euch Craig nähert, wird er ansprechbar.

**Schattenkrieger-Dialog:** Craig begrüßt euch überrascht. Ihr merkt an, dass er sich an Shal'dun nicht lange gehalten habe, er antwortet, der Maskierte habe die Kasten wieder gegeneinander aufgehetzt, und er habe wieder ins Exil gehen müssen.

**Phönixwächter-Dialog:** Craig begrüßt euch überrascht – er hatte nicht erwartet, euch nach der Schlacht um Fiara, nach der ihr verschwunden wart, noch einmal wiederzusehen. Er fragt, ob ihr immer noch den Phönixstein tragt.

Ihr berichtet von eurer Begegnung mit Shain Tal'ach und wollt ihm das Siegel der Norcaine geben, aber er sagt, er sei momentan zu schwach, aber während er sich erhole, sollt ihr das Siegel zur Botschaft der Norcaine in Emyryia bringen, es dem Botschafter zeigen, damit er alles für Craigs Ankunft vorbereite, es ihm aber nicht geben. Das ganze riecht nach einer Norcaine-typischen Intrige, aber ihr erklärt euch bereit, das Siegel nach Emyryia zu bringen.

### (4) Sucht die Botschaft der Dunkelelfen in Emyryia auf.

Reist nach Emyryia. Die Botschaft der Norcaine befindet sich in der nordwestlichen Ecke des Tempelviertels. Wenn ihr dort ankommt, erhaltet ihr die nächste Teilaufgabe.

### (5) Redet mit Dorkhan dem Botschafter.

Ihr erzählt Botschafter Dorkhan von eurer Begegnung mit Craig. Er fordert von euch das Siegel. Ihr habt nun die Wahl: entweder ihr gebt es ihm oder nicht. Wenn ihr es ihm gebt, könnt ihr ihn anschließend noch einmal ansprechen und es zurückfordern, oder zur nächsten Teilaufgabe übergehen. Wenn ihr ihm das Siegel nicht geben wollt, oder wenn ihr es zurückfordert, werdet ihr von Dorkhan und seiner Leibwache von vier Norcaine-Assassinen angegriffen und müsst sie alle töten.

### (6) Sprecht mit Craig.

Craig ist inzwischen in Empyria angekommen. Ihr findet ihn nur ein paar Schritte südlich der Botschaft. Wenn ihr Dorkhan das Siegel gelassen habt und er noch lebt, erkennt Craig, dass er auf verlorenem Posten steht, und wird in seine Verbannung zurückkehren. Ist Dorkhan tot, bedankt sich Craig und sagt, er habe so etwas erwartet. Ihr fordert von ihm künftig etwas mehr Vertrauen und verabschiedet euch von ihm.

***Hinweis:*** Craigs Rückkehr aus der Verbannung mit dem Siegel der Norcaine ist die beste Überleitung zu den Ereignissen in „Spellforce 2: Shadow Wars“.

### Utrurs erster Fluch – Prinzessinnen

Auftraggeber: Argamun, Brennende Felsen, am Portal zum Rabenpass..

Belohnung: Zugang zur Nebenaufgabe „Utrurs zweiter Fluch – Lavarubin“

***Achtung Bug:*** die gesamte Aufgabenreihe von hier bis zu „Kampf im Kolosseum“ erscheint unter „Hauptquests“, ist aber komplett optional. Ihr könnt die Phönixkampagne problemlos abschließen, ohne jemals die Brennenden Felsen betreten zu haben, oder, falls ihr bereits mit Argamun gesprochen habt, diese Aufgaben nach Belieben offen lassen.

Wenn ihr bei den Brennenden Felsen ankommt, erwartet euch der Ork Argamun mit verdächtigen Äußerungen über Menschenfleisch. Nachdem das Missverständnis ausgeräumt ist, erzählt er euch von Utrurs erstem Fluch: Die fünf Prinzessinnen, die ihn verschmähten, wurden in Kröten verwandelt und sind hier gefangen, von Dämonen bewacht.

Erkundet den zugänglichen Teil der Karte und sucht die Prinzessinnen und ihre dämonischen Wärter. Erschlagt die Dämonen und sprecht mit den verwandelten Prinzessinnen, um sie zu erlösen. Nachdem eine Prinzessin befreit ist, macht sie sich auf den Weg zum Portal und verabschiedet sich dann von euch. Die Reihenfolge, in der ihr sie befreit, ist beliebig.

#### (1) Sucht die verwandelte Prinzessin, die sich im Osten aufhält, und erlöst sie

Diese Prinzessin findet ihr, wenn ihr euch vom Portal aus direkt nach Süden wendet und immer östlich haltet. Etwa auf halbem Weg zwischen dem Portal und dem Südrand der Karte. Erlöst die Prinzessin dort, und diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert.

#### (2) Sucht die verwandelte Prinzessin, die sich im Südosten aufhält, und erlöst sie

Diese Prinzessin findet ihr, wenn ihr dem Weg von der ersten Prinzessin aus weiter nach Süden folgt. Erlöst die Prinzessin dort, und diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert.

#### (3) Sucht die verwandelte Prinzessin, die sich im Süden aufhält, und erlöst sie

Diese Prinzessin findet ihr, wenn ihr dem Weg von der zweiten Prinzessin aus weiter nach Westen folgt bis der Weg endet. Erlöst die Prinzessin dort, und diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert.

#### (4) Sucht die verwandelte Prinzessin, die sich im Norden aufhält, und erlöst sie

Diese Prinzessin findet ihr, wenn ihr an der Weggabelung nördlich der ersten Prinzessin nach Westen abbiegt. Erlöst die Prinzessin dort, und diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert.

#### (5) Sucht die verwandelte Prinzessin, die sich im Norden aufhält, und erlöst sie

Diese Prinzessin findet ihr, wenn ihr an der Weggabelung nördlich der ersten Prinzessin nach Westen abbiegt. Erlöst die Prinzessin dort, und diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert.

(6) Ihr habt die Prinzessinnen erlöst, berichtet Argamun davon

Wenn alle Prinzessinnen das Portal durchschritten haben (das kann eine Weile dauern), könnt ihr Argamun von eurem Erfolg berichten. Er erzählt daraufhin von Surt und dem Lavarubin und gibt euch die nächste Aufgabe.

**Utrurs zweiter Fluch - Lavarubin**

Auftraggeber: Argamun, Brennende Felsen, nachdem ihr die Prinzessinnen von Utrurs erstem Fluch erlöst habt.

Belohnung: Zugang zur Nebenaufgabe „Utrurs dritter Fluch – Diebe“

Argamun erzählt euch von Surt, der sich mit seinem Bruder Gorg verschworen hatte, Utrur als Hüter des Kolosseums zu stürzen. Utrur verfluchte ihn, so lange als Untoter in den Brennenden Felsen gefangen zu sein, bis er den Lavarubin freiwillig abgibt. Bis heute hat er das nicht getan. Ihr sollt Surt erschlagen und Argamun den Lavarubin geben, damit er ihn, so sagt er, der Erde zurückgeben kann. Damit Surt erscheint, müsst ihr alle Lager seiner Diener – Wolfsmenschen – im Vulkangebiet zerstören. Die Reihenfolge ist wieder beliebig, aber wenn man mit Armee spielt, ist es am effektivsten, wenn man nach der Zerstörung des zweiten Lagers vom Monument aus zuerst nach Westen geht und die Lager im Uhrzeigersinn abarbeitet.

(1) Vernichtet das erste Lager von Surts Dienern

Dieses Lager liegt im Osten des Vulkangebiets, nördlich des Wegs vom Monument nach Nordwesten. Diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert, wenn ihr das Lager zerstört habt. Surt erscheint hier aus einer Höhle, wenn ihr alle Lager zerstört habt – wenn ihr es zuletzt zerstört, könnt ihr Surt gleich mit erledigen.

(2) Vernichtet das zweite Lager von Surts Dienern

Wenn ihr in diesem Bereich mit einer Armee spielen wollt (es geht auch nur mit den Helden), empfiehlt es sich, dieses Lager vorab mit der Heldengruppe zu vernichten. Es liegt ganz im Süden beim einzigen Mondsilbervorkommen. Diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert, wenn ihr das Lager zerstört habt.

(3) Vernichtet das dritte Lager von Surts Dienern

Dieses Lager liegt in der südwestlichen Ecke der Karte. Diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert, wenn ihr das Lager zerstört habt.

(4) Vernichtet das vierte Lager von Surts Dienern

Dieses Lager liegt nordöstlich des dritten Lagers. Diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert, wenn ihr das Lager zerstört habt.

(5) Vernichtet das fünfte Lager von Surts Dienern

Dieses Lager liegt ganz im Nordwesten des Vulkangebiets bei einem Heldenmonument, nördlich des vierten Lagers. Diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert, wenn ihr das Lager zerstört habt.

(6) Vernichtet das sechste Lager von Surts Dienern

Dieses Lager liegt ganz im Norden des Vulkangebiets vor dem verschlossenen Tor. In der Regel kommt man nicht dorthin, ohne vorher das siebte Lager zerstört zu haben. Diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert, wenn ihr das Lager zerstört habt.

(7) Vernichtet das siebte Lager von Surts Dienern

Dieses Lager liegt östlich des fünften Lagers, wenn man dem Weg nach Osten und Süden folgt. Diese Teilaufgabe wird als gelöst markiert, wenn ihr das Lager zerstört habt.

### (8) Bezwingt Surt, den untoten Riesen, und bringt seinen Lavarubin zu Argamun

Wenn ihr alle Lager zerstört habt, erscheint Surt aus einer Höhle beim ersten Lager. Vernichtet ihn, nehmt den Lavarubin und sprecht dann mit Argamun. Er erzählt euch dann vom dritten Fluch und gibt euch die nächste Aufgabe.

**Achtung Bug:** die letzte Teilaufgabe wird bereits als gelöst markiert, wenn ihr Surts Leiche plündert. Argamun nimmt den Rubin dann nicht mehr und ihr könnt ihn behalten. Im Gegensatz zu dem, was er vorher sagte, hat das keine negativen Auswirkungen, und Argamun gibt euch trotzdem die nächste Aufgabe.

### Utrurs dritter Fluch - Diebe

Auftraggeber: Argamun, Brennende Felsen, nachdem ihr das Land von Utrurs zweitem Fluch erlöst habt. .

Belohnung: Zugang zum Kolosseum der Götter

Argamun erzählt vom dritten Fluch, aber nicht sehr viel. Es heißt, Utrur verfluchte die Diebe, die ihm immer wieder Wasser und Fleisch stahlen. Er sagt, er wisse nicht mehr, als dass der Fluch vergehe, wenn ihr die Diebe straft. Zerstört alle Lager der Tiermenschen in diesem Gebiet und tötet alle Gruppen von herumwandernden Goblin-Dieben.

**Hinweis:** Die Diebe heißen nicht umsonst „Tagediebe“, denn sie erscheinen nur tagsüber. Dann erscheinen sie in einem der Lager, laufen zu einem Versteck und kommen an anderer Stelle wieder heraus, wobei aus einem Dieb jeweils drei werden.

### (1) Berichtet Argamun von der Bestrafung der Diebe

Wenn ihr alle Lager zerstört und alle Goblin-Tagediebe getötet habt, erhaltet ihr diese Teilaufgabe. Sprecht mit Argamun, und er offenbart sich als Wächter des Kolosseums der Götter, zu dem er euch nun Zutritt gewährt, denn ihr habt euch als würdig erwiesen.

**Hinweis:** Südlich des Portals zum Kolosseum findet ihr eine Ruine mit einem Mosaik des Todes. Siehe „Das Mosaik des Todes“ in Teil 3 dieses Dokuments.

### Ins Kolosseum der Götter

Auftraggeber: Argamun, Brennende Felsen, nachdem ihr das Land von Utrurs drittem Fluch erlöst habt.

Belohnung: keine

Betretet das Portal von den Brennenden Felsen ins Kolosseum. Es geht dann mit „Kampf im Kolosseum“ weiter

### Kampf im Kolosseum

Auftraggeber: Wird automatisch aktiviert, wenn ihr das Kolosseum betretet.

Belohnung: in den Kämpfen im Kolosseum gibt es viel Gold, Ausrüstung, Runen, Schädelmünzen und Zerbitentränen zu gewinnen. Keine Zaubersprüche, leider.

Sprecht mit Zerbo. Er erklärt das Spiel. Wenn ihr eine Kampfrunde beginnen wollt, sagt ihm, dass ihr bereit seid. Es gibt insgesamt zehn Kampfrunden, mit der zehnten ist diese Aufgabe beendet. Ihr habt zwei Möglichkeiten, euch das Leben leichter zu machen: Erstens könnt ihr Titanen als Mitkämpfer anwerben. Sie sind teuer (bis zu 5000 Goldstücke) und kämpfen recht

gut, regenerieren ihre Lebenspunkte aber nicht zwischen Kämpfen. Avatare mit Heilzaubern haben hier einen wesentlichen Vorteil. Zweitens könnt ihr eine Schale mit heilenden Früchten kaufen (2500 Gold), die euch dann bei den Altären in der Arena zur Verfügung stehen und euch jeweils komplett heilen.

**Taktiktipps:** Da der Avatar hier allein ist und die unterschiedlichen Fähigkeiten sehr unterschiedliche Taktiken erfordern, ist es schwierig, allgemeine Taktiktipps zu geben. Auf drei Dinge aber sollten alle achten:

(1) Findet unmittelbar nach dem Betreten der Arena einen Platz, wo ihr nicht angegriffen werdet und euch jeweils eine Gegnergruppe zum Angreifen aussuchen könnt. Alle zusammen könnt ihr in der Regel nicht besiegen. Bei vier Gegnergruppen bietet sich das Südende an, bei sechs Gegnergruppen der südwestliche Altar.

(2) Bleibt in Bewegung, und das möglichst schneller als der Gegner. Alle Avatare ohne Weiße Magie/Segnung sollten soviel Ausrüstung mit Laufgeschwindigkeitsverbesserungen anlegen, wie sie tragen können. Selbst Schwere Kämpfer können in den späteren Runden nicht einfach auf die Gegner zugehen und zuschlagen, bis sie tot sind.

(3) Greift nur an, wenn Eure Fähigkeiten aufgeladen sind und ihr genug Mana habt. Ihr habt alle Zeit der Welt, und wenn das Aufladen einer wichtigen Fähigkeit wie Berserker oder Segnung 120 Sekunden dauert, dann wartet.

(1) Eine Kampfrunde hat begonnen. Besiegt die Gegner in der Arena des Kolosseums  
Betrete das Portal in die Arena und tötet alle Gegner dort. Ihr erhaltet dann die nächste Teilaufgabe. Nach der zehnten Kampfrunde geht es bei (3) weiter, anderenfalls bei (2).

(2) Ihr habt diese Kampfrunde gewonnen, sprecht mit Zerbo um eure Belohnung in Empfang zu nehmen und eine Neue zu beginnen

Sprecht mit Zerbo. Er gibt euch die Belohnung für die jeweilige Kampfrunde. Sprecht dann noch einmal mit ihm, um die nächste zu beginnen.

(3) Ihr habt die letzte und schwerste Kampfrunde bestanden, geht zu Zerbo um eure Belohnung zu empfangen.

Diese Teilaufgabe erhaltet ihr, wenn ihr die letzte Kampfrunde gewonnen habt. Sprecht mit Zerbo. Er gibt euch die abschließende Belohnung.

Die Belohnungen für die einzelnen Kampfunden sind:

Runde 1: Rune Priester Roluf ST 33/40, Spalter GK 16, Weltenspanne M 17, 2500 Gold.

Runde 2: Hadekopuppe des Helden, Cupidor B 16, Waldwächterstab M 17, 2700 Gold

Runde 3: Schild der Könige SC 16, Manakugel M 17, Zerbitenträne, 2900 Gold

Runde 4: Rune Hexer Sinistro ST 35/42, Blutwespe A 16), Bernsteinhelm ST 44, 3200 Gold

Runde 5: Schädelmünze, Panzer des Weltenschmieds KK/SK 18, Gezeitenring M 18, 3400 Gold

Runde 6: Rüstung der Bewahrer FK 18, Beinplatten der Magierjäger LR 18, Roter Glanz (Ring) ST 38, 3600 Gold

Runde 7: Axt der Unterwelt GK 18, Riesenkeule GS 18, Manakristall (Schild) M 19, 3800 Gold

Runde 8: Rune Schützin Saija ST 39/46, Wolfspanzer LR 18, Stab des Sternwanderers M 19, 4100 Gold

Runde 9: Rune Priesterin Siri ST 40/47, Tiaras Goldener Helm SR 19, Maske der Neun Schatten M 19, 4300 Gold

Runde 10: Schädelmünze, Schattenfang KK 20, Niethalfs Wehr SC 19, 5000 Gold

(Abkürzungen: K=Beliebige Kampfkunst, SK=Schwere Kriegskunst, SC=Schilde, GK=Große Klingenwaffen, GS=Große Schlagwaffen, SR=Schwere Rüstungen, LK=Leichte Kriegskunst, KK=Kleine Klingenwaffen, KS=Kleine Schlagwaffen, SW=Stichwaffen, LR=Leichte Rüstungen, FK = Fernkampf, B=Bogen, A=Armbrust, M=Beliebige Magieart, WM=Weiße Magie, EM=Elementarmagie, MM=Mentalmagie, SM=Schwarze Magie, ST=Stufe.)

## Teil 3: Sonstiges

### Das Mosaik des Todes

Brennende Felsen, nördlicher Teil. Kein Auftraggeber, kein Logbuch.

Belohnungen: viele sehr gute Ausrüstungsgegenstände und wertvolle Zaubersprüche, vor allem die Gegner der letzten beiden Gruppen liefern insgesamt viele Spruchrollen der Stufen 18 bis 20. Die Anzahl der Spruchrollen ist variabel. Stufe 18-Zauber gibt es meist genug, aber wer dringend noch Stufe 20-Spruchrollen braucht, lädt Spielstände neu und wiederholt die Kämpfe, bis eine ausreichende Anzahl davon abfällt.

Im Norden der Brennenden Felsen, in einer Ruine südlich des Portals zum Kolosseum, befindet sich ein Mosaik des Todes, das ihr bereits aus *The Order of Dawn* und *The Breath of Winter* kennt. Wenn ihr die Skelette, die es bewachen, vernichtet, könnt ihr das Mosaik wie üblich mit insgesamt vier Bruchstücken vervollständigen. Das erste Teilstück findet ihr in der einzigen Truhe in der Ruine. Im Gegensatz zu den Mosaiken in Wisper (*The Order of Dawn*) und im Wintertal (*The Breath of Winter*) erscheinen die Skelette hier immer am gleichen Ort – in der Ruine selbst – und nur der Großmeister und sein Gefolge aus der vierten Runde erscheinen zusätzlich direkt am Mosaik.

#### (1) Die erste Gruppe und das zweite Teilstück.

Setzt man das erste Teilstück ins Mosaik ein (anklicken wie zum Dialog), dann erscheint in der Ruine eine Gruppe starker Skelette. Ihr Anführer ist der „Hüter des zweiten Fragments“, der, nicht weiter überraschend, ein weiteres Teilstück hinterlässt, wenn man ihn tötet.

#### (2) Die zweite Gruppe und das dritte Teilstück.

Setzt man das zweite Teilstück ein, dann erscheint eine größere Gruppe stärkerer Skelette. Ihr Anführer ist der „Hüter des dritten Fragments“, der ein weiteres Teilstück hinterlässt, wenn man ihn tötet.

#### (3) Die dritte Gruppe und das letzte Teilstück.

Setzt man das dritte Teilstück ein, dann erscheint eine noch größere Gruppe wesentlich stärkerer Skelette (bis Stufe 42). Ihr Anführer ist der „Hüter des letzten Fragments“, der ein weiteres Teilstück hinterlässt, wenn man ihn tötet.

#### (4) Die letzte Gruppe.

Setzt man das letzte Teilstück ein, dann erscheint eine wiederum größere Gruppe extrem starker Skelette, und zusätzlich direkt am Mosaik der „Großmeister des Mosaiks“ (Stufe 45) mit einem Gefolge von „Alten Mumien“ (Stufe 41) und anderen. Diese Gruppe ist recht schwer zu besiegen. Eine Dunkelelfen-Armee, die mit der Rune vom Rabenpass gebaut wird (Stufe 24), hat mit erheblichen Verlusten zu rechnen, aber es ist machbar. In dieser Stufe sind Hexenmeister so gut wie nutzlos, weil die Skelette der Magie fast immer widerstehen. Es empfehlen sich gute Nahkämpfer, und die Unterstützung von Avatar und Helden ist unerlässlich.

## Ein kurzer Führer durch die Stadt der Seelen, Westteil

In der Stadt der Seelen treffen die Zweige verschiedener Nebenaufgaben zusammen, ohne dass es eine Hauptaufgabe gibt, in die man Hinweise auf sie integrieren könnte. Dieser Abschnitt soll diesen Mangel beheben.

Der Westteil der Stadt der Seelen ist für folgende Nebenaufgaben von Bedeutung:

- Schutzgeld
- Der Irfit
- Die Heiligen Stätten
- Der Brunnen des heiligen Wassers
- Das Opfer
- Hadeko
- Die vier Siegel der Bank

### (1) Zwischen Portal, Schwarzen Türmen und Gargoyle-Mentalisten.

Wenn ihr den Westteil der Stadt der Seelen betretet, erwartet euch zunächst ein Gebiet mit verstreuten Gruppen von Skeletten. Folgt dem Weg nach Nordwesten, und ihr seht zuerst im Norden eine Abzweigung in ein Gebiet mit drei Schwarzen Türmen. Am Südrand des Wegs befindet sich ein Altar für den Bau eines Golems, und weiter im Nordwesten ein Platz mit einer Art Uhr mit acht Schalen als Ziffern, mit einem Gargoyle im Zentrum, dessen Blickrichtung als Zeiger dient und ab und zu eine Ziffer weiterrückt. Westlich der Gargoyleuhr seht ihr einen Durchgang, der bewacht wird von acht Gargoyle-Mentalisten, die für Nahkämpfer nicht erreichbar und für fast alle Avartypen unbesiegbar sind. Nahe dem Seelenfels bei diesem Durchgang erwartet euch der Kobold, von dem ihr die Fluchmünze für die Nebenaufgabe „Schutzgeld“ erbeuten könnt.

In den verschiedenen Truhen hier findet ihr einen Bergkristall und einen Onyx sowie mehrere Teile eines Golems. Damit könnt ihr einen Golem bauen, der euch einen der beiden Wege – nach Westen oder nach Norden – öffnen wird. Der Bergkristallgolem ist immun gegen Mentalmagie und kann mit seinen Felsschlägen die Gargoyle-Mentalisten töten, Der Onyxgolem ist immun gegen Schwarze Magie und kann die Schwarzen Türme zerstören.

### (2) Welcher Weg ist der Beste?

Mit dem Golem könnt ihr nur einen Weg öffnen. Der jeweils andere ist im schlechtesten Fall erst sehr spät im Spiel verfügbar, nämlich im letzten Abschnitt der Nebenaufgabe „Die heiligen Stätten“, wenn ihr den „Schlüssel zum Hintereingang“ von der Dryade erhalten habt.

Es gibt mehrere Gründe, den westlichen Weg mit dem Bergkristallgolem zu öffnen:

(2a) Wenn ihr den nördlichen Weg öffnet, müsst ihr im Gebiet dahinter den Traumdieb besiegen, um weiterzukommen. Ihr habt aber keine Helden, da der Weg zu beiden Heldenmonumenten noch versperrt ist, und der starke Traumdieb, den ihr für die beste Belohnung besiegen müsst, um weiter zu kommen, ist für den Avatar allein ein recht schwieriger Gegner. Hat man den Golem gegen die Schwarzen Türme benutzt, bekommt man Helden hier erst herein, wenn man von der Dryade den Schlüssel zum Hintereingang erhalten hat.

(2b) Eine der Verfluchten Wächterinnen im Westen hinterlässt ein blutiges Herz. Das eröffnet euch die Möglichkeit, den Irfit (siehe Nebenaufgabe „Der Irfit“) bereits im Kolosseum und vor dem Betreten Kathais als Begleiter zu haben. Der Irfit ist ein sehr guter Kämpfer, der auch viel aushält.

(2c) Auf dem westlichen Weg ist ohne den Golem kein Durchkommen, auf dem nördlichen Weg hingegen schon. Ihr braucht dazu entweder ein Avatar mit „Weiße Magie/Segnung“ und dem Zauber „Unverwundbarkeit 12“ oder den Priester Roluf mit demselben Zauber. Roluf erhaltet ihr als Belohnung für die erste (nicht sehr schwere) Kampfunde im Kolosseum der

Götter (siehe Nebenaufgabe „Kampf im Kolosseum“). Wenn ihr „Unverwundbarkeit“ auf einen möglichst starken Kämpfer-Helden zaubert, dann wird dieser für 20 Sekunden immun auch gegen Schwarze Türme und kann diese zerstören.

*Hinweis:* auch für den westlichen Weg kann man ohne den Golem durchkommen, aber das erfordert einen sehr spezialisierten Avatar, nämlich einen Mentalmagie/Fernkampf-Hybriden mit dem Zauber „Mirage“. Ein solcher Avatar kann eine Armee illusionärer Schützen beschwören und damit die Gargoyle-Mentalisten in einer Materialschlacht besiegen.

### (3) Der westliche Weg: Heiliges Wasser und Unheilige Wächterinnen

Das Gebiet westlich der Gargoyleuhr wird von Untoten und vier Verfluchten Wächterinnen bewacht (siehe Nebenaufgabe „Der Brunnen des heiligen Wassers“). Außerdem findet ihr hier ein Heldenmonument und zwei verschlossene Tore (siehe Nebenaufgabe „Die heiligen Stätten“). Bei den Verfluchten Wächterinnen findet ihr ein blutiges Herz (siehe Nebenaufgabe „Der Irfit“), die Rune der Priesterin Benwy und den wahrscheinlich besten Dolch im Spiel, „Totentanz“.

### (4) Der nördliche Weg: Von Spielern und Schädeln

Im Gebiet im Norden der Schwarzen Türme trifft ihr zunächst auf Untote und eine Frau in einem schwarzen Gewand, die ihr ansprechen könnt (siehe Nebenaufgabe „Das Opfer“). Wenn ihr mit dem Traumdieb fertig seid, öffnet sich ein Tor in das nächste Gebiet weiter im Norden.

Im Gang hinter dem Tor erwarten euch wieder Untote, außerdem befindet sich dort ein Heldenmonument. Gleich östlich vom Heldenmonument steht der wundersame Mechanoid (siehe Nebenaufgabe „Der Irfit“). Außerdem erscheint hier im Laufe eurer Erkundung das Skelett „Aschetänzer“, das die lästige Eigenart hat, wenn es stärker beschädigt wird, Gefolgsleute zu beschwören und selbst wegzuteleportieren. Es macht das insgesamt viermal: zweimal am Heldenmonument und zweimal in einem Gebiet weiter westlich mit neuen Gefolgsleuten. Man findet dort von Aschetänzer zwei „Leichen“, von denen eine eine Schädelmünze trägt.

*Hinweis:* wenn man Aschetänzer zu schnell tötet, gibt es manchmal nur eine Leiche und man erhält die Schädelmünze nicht.

Auf dem Weg vom Heldenmonument nach Norden und Westen erwartet euch außerdem der Gnomling. Er hat die lästige Eigenart, sich (bis zu einer bestimmten Grenze) zu vervielfältigen, wenn er „getötet“ wird. Um ihn endgültig zu besiegen, müsst ihr „den Wahren finden“, wie euch das Opfer des Traumdiebs mitteilt, falls ihr es gerettet habt. Der Wahre ist der Gnomling, der mit einer Keule bewaffnet ist. Alle anderen benutzen ihre Fäuste. Ist der Keulenträger tot, endet der Spuk. Der Wahre Gnomling hinterlässt eine weitere Schädelmünze.

Wenn Aschetänzer und der Gnomling tot sind, öffnet sich das Tor zum Hadeko-Spielfeld, bei dem ihr auf Zerbo trifft (siehe Nebenaufgabe „Hadeko“). Wenn ihr westlich des Spielfelds nach Norden geht, müsst ihr mit einigen Alten Mumien fertig werden und findet, wenn ihr dem Weg weiter nach Westen und Süden folgt, ein Banksiegel bei einer Leiche (siehe Nebenaufgabe „Die vier Siegel der Bank“).

### (5) Sonstiges

Die Dämonen und Kreischer bei den Höhlen im nördlichen Gebiet dienen keinem besonderen Zweck und hinterlassen nichts. Ihr könnt gegen sie kämpfen für Erfahrungspunkte, und sie erscheinen immer wieder neu. Außerdem findet ihr im Bereich westlich vom letzten Standort Aschetänzers Hirin, den Boten der Götter, der sich hier ausruht. Man kann ihn ansprechen, aber sein Dialog scheint wenig Sinn zu ergeben. Dem kann wie folgt abgeholfen werden:

**Achtung Bug:** Die Dialogoptionen für Hirin sind durch einen Bug versehentlich ausgeschaltet. Man kann sie freischalten, indem man die Konsole öffnet (STRG +) und die folgende Befehlsfolge eingibt:

```
doscript("GdsVariables")
```

```
SetNpcFlagTrue{Name = "HirinBasicsTold" , NpcId = 11083 , PlatformId = 202}
```

Die Dialogoptionen sind jetzt zwar alle auf einmal eingeschaltet, anstatt dass sie durch die jeweils vorige Option aktiviert werden, aber die Logik ist trotzdem zu erkennen.

### **Taschendiebstahl in Empyria – Liste der zu stehlenden Gegenstände**

Empyria. Kein Auftraggeber, kein Logbuch.

Mit der Klaue des Taschendiebstahls, die ihr von den Abtrünnigen Apothekern erbeuten könnt, könnt ihr folgende Gegenstände von den Bürgern Empyrias stehlen, indem ihr dicht an ihnen vorbeilauft:

#### (1) Armenviertel:

Ring der Former

Sonnenlicht (Ring)

Ogerschlächter (Beil – GK)

#### (2) Unterstadt:

Zersetzen Stufe 13

Kugel des Universums

Untote Beherrschen 13

Sonnenwirbel (Schwert – KK)

Dein-Tod (Keule – GS)

Schädelmünze

Hadekopuppe des Tricksters

Hadekopuppe des Mentors

Ring der Drachenbändiger

Katzenbeinlinge (Hosen – LR)

Einfrieren Stufe 13

Spiegelbild Stufe 19

Todesschlag Stufe 13

Windstich (Dolch – SW)

#### (3) Basar:

Rune Hexe Nuala

Urholz (Magier-Kampfstab)

Schildbrecher (Keule – GS)

Haube der Drachenbändiger

## **Schädelmünzen-Fundorte**

Mit den insgesamt 15 Schädelmünzen, die man in der Phönix-Kampagne finden kann, lassen sich die drei verschlossenen Truhen am Portal zum Schlund im Knochentempel öffnen. Sie enthalten unter anderen die Runen der Kriegerin Chandi, des Schützen Finian und des Magiers Lemuel (je ST 48/43) sowie den Rüstungssatz „Runen des Pantheons“ (Helm, Rüstung und Beinlinge der Wächter, je ST 48).

- (1) Empyria, Unterstadt: zu stehlen mit der Klaue des Taschendiebstahts
- (2) Rabenpass, Süden: In einer Truhe hinter dem Standort des Trolls Ump
- (3) Stadt der Seelen, Bereich hinter dem Traumdieb: hinterlassen vom Wahren Gnomling (siehe „Ein kurzer Führer durch die Stadt der Seelen“)
- (4) Stadt der Seelen, Bereich hinter dem Traumdieb: hinterlassen vom Skelett „Aschetänzer“ (siehe „Ein kurzer Führer durch die Stadt der Seelen“)
- (5) Brennende Felsen: hinterlassen von Surt (siehe Nebenaufgabe „Utrurs zweiter Fluch – Lavarubin“)
- (6,7,8) Brennende Felsen: hinterlassen vom Großmeister des Mosaiks (siehe „Das Mosaik des Todes“)
- (9) Kolosseum: Belohnung für den Sieg in der fünften Kampfrunde (siehe Nebenaufgabe „Kampf im Kolosseum“)
- (10) Kolosseum: Belohnung für den Sieg in der zehnten Kampfrunde (siehe Nebenaufgabe „Kampf im Kolosseum“)
- (11, 12) Uhrwerkhallen, Lichterrätsel mit sieben Obelisken: je eine Münze in der rechten und linken Truhe (siehe Teilaufgabe (3) der Hauptaufgabe „Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste“).
- (13) Uhrwerkhallen, Schatzkammer hinter den Steinköpfen: in der Truhe „Suspiria“ (siehe Teilaufgabe (6c) der Hauptaufgabe „Durch die Uhrwerkhallen in die Wachfeste“)
- (14) Uhrwerkhallen, Schatzkammer hinter dem Labyrinth: in der Truhe, die man mit je einer Wasser-, Feuer- und Erdmünze öffnet (siehe Nebenaufgabe „Das Vermächtnis der Zerbiten“)
- (15) Schlund: In einer Truhe links am Wegesrand, am Weg vom vierten Echsentempel nach Süden (siehe Hauptaufgabe „In den Schlund“).