

KAMPAGNEN – WALKTHROUGH

DIE SIEDLER DAS ERBE DER KÖNIGE.

Anmerkung: Für die meisten Missionen gibt es mehrere Wege um zum Ziel zu kommen. Wir können hier nicht auf alle vorstellbaren Möglichkeiten eingehen, sondern werden nur jeweils einen der möglichen Wege aufzeigen.

Die ersten Missionen werden noch in hohem Detail beschrieben um den Neulingen zu helfen, die späteren etwas kürzer, da die Spieler zu dem Zeitpunkt schon Vieles als Selbstverständlich nehmen oder selbst erkennen.

1 THALGRUND

Folgt den Anweisungen und begeben euch so schnell wie möglich zum Dorf um dort die Räuber zu besiegen.

Tipp:

Während dieser Zeit solltet ihr schon die verschreckten Leibeigenen, die euch zur Verfügung stehen, zur Arbeit schicken, zum Holz fällen oder Lehm sammeln. Wahlweise könnt ihr sie auch schon einmal mit der Reparatur der brennenden Gebäude beauftragen.

Lauft mit Dario zur Abtei und schickt unterwegs immer wieder den Falken zur Aufklärung der Karte aus. Die Leibeigenen lasst ihr weiter Rohstoffe sammeln (oder reparieren).

Nach der Unterhaltung mit Priester Johannes steht euch das Dorf zur Verfügung. Als erstes muss das Dorfzentrum (auf dem Siedlungsplatz) aufgebaut werden. Um diese Arbeit zu beschleunigen, könnt ihr bis zu 4 Leibeigene zur Baustelle schicken. Erst wenn das Dorfzentrum steht könnt in der Burg weitere Leibeigene erstehen. Und dies solltet ihr auch tun. Gebt ruhig alle Taler dafür aus. Später solltet ihr dann so um die 15-20 Leibeigene haben.



Währenddessen gebt eurem Helden Dario ein wenig zu tun:

1. Sprecht mit dem Bergmann. (etwas südlich der Abtei.)
2. Redet mit dem Bürgermeister der westlichen Siedlung und heuert Bogenschützen an (folgt dem Weg weiter in südliche Richtung.) Heuert so viele Bogenschützen an, wie euer Talerstand erlaubt, denn in dieser Mission könnt ihr sie noch nicht selbst rekrutieren, werden sich jedoch als sehr effektiv erweisen.
3. Sammelt den verlorenen Ring des Bergmannes auf dem Friedhof nahe der Abtei ein (es blinkt weißlich).
4. Kehrt zum Bergmann zurück und den gebt ihm den Ring. Als Belohnung erhaltet ihr Zugang zu einer Erzmine.

5. Gleich rechts von der Abtei liegt das Haus des Erfinders Leonardo, der euch die Pläne für den Bau von Aussichtstürmen schenkt. Diese Türme sind zwar wehrlos und nicht billig, eignen sich aber gut zur Überwachung eines Gebietes. Es lohnt sich, wenigstens 1 Stück in der Nähe der Lehmgrube, die nördlich eurer Siedlung liegt, zu errichten, damit ihr rechtzeitig merkt, wenn sich Feinde nähern. Auch am Landübergang zur Nachbarsiedlung im Osten lohnt sich ein Turm, damit ihr seht, wenn diese angegriffen wird. (Das alles ist aber eigentlich „Luxus“, den ihr euch nur leisten solltet, wenn schon eine kleine Armee bereit steht und die Siedlung über eine solide wirtschaftliche Basis verfügt.)



Die auf der Übersichtskarte mit rotem X markierten Stellen sind ideal für Beobachtungstürme.

6. Sprecht mit dem Bürgermeister im östlichen Dorf. Die angebotenen Schwertkämpfer könnt ihr einstellen oder auch nicht.

7. Wandert zum verschlossenen Tor am nord-östlichen Kartenrand, verfolgt die Ansprache aufmerksam und kehrt dann zu eurem eigenen Dorf zurück.

Danach kann sich euer Held ein wenig ausruhen und ihr habt Zeit die Siedlung aufzubauen, wobei zu bedenken ist, dass bei dieser Mission viele Forschungsobjekte und fortgeschrittene Gebäudetypen gesperrt sind, um den Anfänger nicht zu überlasten.

Wichtig sind am Anfang eine Hochschule, eine Lehmgrube (etwas nördlich eurer Siedlung), Holz (kann nur von Leibeigenen gesammelt werden) und eine Steinmine. Nahe den Gebäuden, in denen Arbeiter tätig sind, sollten auch Wohnhäuser und Bauernhöfe gebaut werden, damit die Arbeitskräfte möglichst



effektiv ihrer Arbeit nachgehen können. Bei der Errichtung dieser Versorgungsgebäude achtet unbedingt auf kurze Wege.

Tipp:

Werft immer wieder einen Blick auf das runde „untätige Leibeigene“ Symbol am oberen Bildschirmrand und sorgt dafür, dass eure Leibeigenen beschäftigt sind.

In der Universität solltet ihr für gewöhnlich als erstes „Konstruktion“ erforschen, da diese zwei wichtige, neue Gebäudetypen (Ziegelhütte, Sägemühle) frei schaltet. In diesen Gebäuden (und auch einigen anderen) arbeiten so genannte Veredler, die eure Rohstoffe durch das bearbeiten eines solchen vermehren. Ein solches Gebäude sollte stets in der Nähe einer Burg, Lehmgrube oder einem Lager gebaut werden.

Wenn das Bevölkerungslimit, welches durch die Anzahl und Ausbaustufe der Dorfzentren in eurem Besitz bestimmt wird, erreicht ist, wird es Zeit, sich nach einem zweiten Siedlungsplatz umzusehen und ein Dorfzentrum darauf zu errichten. Dadurch können mehr Leibeigene, Facharbeiter und Soldaten in eure Siedlung aufgenommen werden.

Ihr habt jetzt so lange Zeit, in Ruhe eure Wirtschaft zu festigen, bis ihr eine Kaserne gebaut habt. Zu diesem Zeitpunkt solltet ihr schon etwas Geld und Eisen angespart haben, damit in der Kaserne gleich ein paar Schwertkämpfer rekrutiert werden können.

Alle Truppen sollten mit Dario zu einer Armee zusammengefasst werden, da man so am schlagkräftigsten ist. Bogenschützen kann man auch separat, ein Stück hinter den Nahkämpfen platzieren oder marschieren lassen.

Wenn ihr zwei Bogeschützen- und vier Schwertkämpfer-Trupps (oder auch mehr, zum Beispiel noch ein bis zwei Speerkämpfer dazu) zusammen habt, wird es Zeit, das Lager der Räuber anzugreifen. Es empfiehlt sich zuerst die feindlichen Bogenschützen zu töten, da diese viel Schaden verursachen können, aber

selber nur schwach gepanzert und dadurch schnell auszuschalten sind.

Wenn alle feindlichen Kämpfer besiegt sind, muss der große Wohnturm zerstört werden.

Dem, hier freikommenden, Schlüsselmeister folgt ihr bis zu dem Tor der nach Ridgewood, welches dann von dem dankbaren Mann für euch geöffnet wird.

2 RIDGEWOOD

Fasst eure Truppen und Dario zu einer Gruppe zusammen macht euch umgehend auf den Weg zum Fuße der Burg von Ridgewood.

Unterwegs werden einige Banditen auf Dario aufmerksam, wenn ihr euch jedoch weder beirren noch aufhalten lasst, werden die Banditen die Verfolgung kurz vor der Grenze von Ridgewood aufgeben.

Wenn die Angreifer besiegt sind, kann der Aufbau der Siedlung und die Rohstoffgewinnung beginnen.

Heuert so viele Leibeigenen an, wie ihr euch leisten könnt und lasst einige die brennenden Gebäude reparieren. Baut mit anderen eine Lehmmine und eine Hochschule und schickt vier bis sechs zum Holzfällen (vermehrt auf dem Plateau, damit Platz für Gebäude frei wird).

Zwischenzeitlich sollte eure kleine Armee die nähere Umgebung von lauernden Banditen befreien.

Dazu gehört der Feind bei dem nord-östlich liegenden kleinen Eisenhaufen und vor allem das Gebiet westlich der Lehmmine, wo ebenfalls ein feindlicher Trupp wartet. Hier kann Dario auch seine Spezialfähigkeit einsetzen, um den Feind kurzzeitig in Panik verfallen zu lassen. Hier im Westen gibt es so bedeutende Objekte wie einen Steinbruch, einen Eisenschacht und ein zweites Dorfzentrum !



Andere als die erwähnten gegnerischen Truppen solltet ihr erst einmal meiden.

Tipp:

Es ist günstig, wenn ihr bei kleineren Kämpfen möglichst oft den Helden nach vorne schickt, damit dieser den Großteil des Schadens auf sich nehmen kann. Der Held regeneriert sich nämlich sehr schnell und selbst wenn er fällt, kann er kostenlos wiederbelebt werden. Soldaten kosten aber Geld wenn sie sterben und neu angeheuert werden müssen.

Dario soll den Fluss in nördliche Richtung überqueren und mit dem Händler reden, nachdem der Westen gesichert ist. Der hier angebotene Warentausch ist eine günstige Gelegenheit, auf die man später zurückgreifen sollte.

Dario und die Schwertkämpfer können dann zur Burg zurückkehren und dort Wache stehen.

Nun ist es an der Zeit, eure Wirtschaft in Schwung zu bringen: forscht, baut Rohstoffe ab und errichtet Gebäude. Anfangs vor allem Holz und Lehm, später mehr Steine und auch etwas Eisen, welches vor allem für das Militär benötigt wird.

Zögert mit der Erforschung der Wehrpflicht nicht zu lange, denn eine Kaserne wird bald gebraucht, um noch zwei Schwertkämpfer- oder wenigstens Speerkämpfertruppe rekrutieren zu können.

Wenn der erste Angriff kommt, erwartet ihn an der Burg. Wenn die Glocke (wenn die Burg selektiert ist erreichbar) geläutet wird, gehen die Arbeiter in die Gebäude und beschießen den Feind mit Pfeilen. Das ist nun ganz nützlich. Zusammen mit der geschickt eingesetzten, Panik verbreitenden,

Spezialfähigkeit Darios ist es möglich, die erste Angriffswelle mit nur minimalen eigenen Verlusten zu überstehen.

Am Ende des Angriffes den Alarm sofort aufheben, da in diesem Zustand die Wirtschaft brachliegt.

Nach der zweiten Angriffswelle kann unsere Armee (Dario und 3-5 Schwertkämpfertruppen) zu dem nächstgelegenen Banditenstützpunkt eilen und dort die Räuber besiegen, den Erfinder Leonardo befreien und den großen Turm zerstören. Von dem Erfinder erhaltet ihr die Pläne für den Bau von Ballistatürmen.

Tipp:

Ballistatürme sind insbesondere paarweise gebaut eine gute Verteidigungseinrichtung. Wenn ihr zwei bis drei Ballistatürme habt (die sich idealer Weise gegenseitig decken sollten), können ihr es euch leisten, eure gesamte Armee zur Erkundung der Gegend einzusetzen. Denn wenn eure Siedlung angegriffen wird, können die Türme die Angreifer so lange aufhalten, bis ihr mit der Armee zurückkehren und den Angriff abwehren könnt.

Kehrt dann zurück nach Ridgewood, gleicht Verluste an Soldaten aus und verstärkt eure Armee noch ein wenig. Spätestens jetzt sollte auch schon das 2. Dorfzentrum im Westen stehen und die Eisenmine in Betrieb sein.

Mit allem was ihr zu bieten habt könnt ihr nun den südlichen Banditenstützpunkt angreifen. Vernichtet zuerst die Banditen, dann den Wohnturm.

Wieder in Ridgewood, frischet eure Truppen auf und rekrutiert einige Speerkämpfer. Reist dann mit euren Truppen nach Oberkirch und sprecht dort mit dem Bürgermeister.

Zahlt den gewünschten Betrag, damit eure Verbündeten eine eigene Armee aufstellen können. Bringt dann eure Truppen an der Seite der Verbündeten in Stellung. Eventuell könnten dort noch ein bis zwei Ballistatürme helfen.

Nach dem die dunklen Reiter besiegt worden sind, trifft euer Darios Freund Erec endlich mit seinen Männern ein. Vereinigt die beiden Armeen vor dem Eingang zu der Höhle, aus welcher der Feind angreifen wird. Wenn ihr auf Nummer sicher gehen wollt, könnt ihr zwei zusätzliche Ballistatürme errichten. Vernichtet die Angreifer und ihr habt die Mission erfolgreich beendet.

Tipp:

Nutzt Erecs mächtige Spezialfähigkeit „Aura der Stärke“! Dies erhöht die Angriffskraft der Truppen in Erec Nähe beträchtlich.

Tipp:

Ganz im Süden, auf einem Hügel neben einem Fluss ist noch eine Lehmgrube versteckt.



3 CRAWFORD

Erwerbt so viele Leibeigene, wie euer Geldbeutel erlaubt. Errichtet dann eine Hochschule, Stein- und Lehmgruben und lasst einige Leibeigene Holz fällen. Vergesst nicht, Wohnhäuser und Bauernhöfe für die Arbeiter zu bauen.

Erforscht die Konstruktion.

Mit den Helden solltet ihr während dessen die nähere Umgebung erkunden, den Kontakt zu Feinden aber vorerst vermeiden. Insbesondere das angesprochene, südlich liegende, Dorfzentrum sollte ausgekundschaftet werden und vorsichtig (mit Darios Falke) auch die Gegend in der die Eisenschächte liegen.

Baut alsbald möglich Ziegelhütte und Sägewerk, später wenn mehr Rohstoffe da sind sogar mehrere und auch noch eine zweite Lehmmine.

Nachdem alle vier Forschungsmöglichkeiten an der Hochschule ausgeschöpft sind und alle Bergwerke stehen, baut die Burg aus. Das ermöglicht den Ausbau des Dorfzentrums und noch Vieles mehr.

Auf Soldaten könntet ihr bislang getrost verzichten.

In dieser Mission spielen Ballistatürme eine wichtige Rolle. Also eilt euch mit der Erforschung der Zahnräder.

Tipp:

Man sollte unbedingt beim Steinmetz das Mauerhandwerk erforschen, da dieses die Türme widerstandsfähiger macht.

Westlich eurer Siedlung hinter dem Sumpf (nahe den Eisenschächten) ist ein bedeutendes Gebiet mit Stein- und Eisenvorkommen und auch ein freies Dorfzentrum. Der Feind lauert jedoch ganz in der Nähe und ihr müsst diesen Platz erst erobern und dann später auch halten können. Dafür empfiehlt es sich, erst genug Rohstoffe anzusparen, um gleich zwei (später bis zu sechs) Ballistatürme bauen zu können. Benutzt vier Leibeigene um die Türme schnell errichten zu können und beschäftigt den Feind so lange, bis das Bauen und Ausbauen der Türme abgeschlossen ist, mit euren Helden und einigen Hilfstruppen. Lasst danach jederzeit zwei Leibeigene in der Nähe Holz fällen, damit sie die Türme schnell reparieren können, wenn sie Schaden nehmen.



Erst wenn dieses Gebiet gesichert ist, solltet euch daran machen, die geforderten Ballistatürme an den markierten Stellen zu errichten. Zuerst oben und wenn das erledigt ist unten.

Tipp:

Ganz wichtig ist es, an allen markierten Stellen, an denen missionsbedingt die 2 Ballistatürme errichtet werden sollen, nicht nur zwei, sondern nach Möglichkeit sogar bis zu fünf zu errichten. Denn so könnt ihr, mit gelegentlichen Reparaturen, das gebiet ohne Soldaten halten. Das ist deshalb wichtig, weil es günstig ist, all

eure Truppen in einer Armee zu sammeln und einzusetzen, damit sie möglichst stark sind und den Feind überall besiegen können, bevor sie selber zu viele Verluste erleiden würden. Beachten solltet ihr nur, zwei Schwertkämpfertruppen in der Nähe zu stationieren, damit diese feindliche Artillerie ausschalten können, welche die Ballistatürme bedrohen.

Wo bekommt ihr nun wir so viele Steine her? Errichtet so viele Steinminen wie nur möglich und lasst auch eine kleine Gruppe von Leibeigenen die kleinen Steinhaufen abtragen. Baut mehr als nur eine Steinmetzhütte, um den Ertrag zu erhöhen. In späteren Missionen könnt Steine auch an einem Marktplatz kaufen oder tauschen.



Mittlerweile sollte eure Siedlung schon recht groß sein, die Wirtschaft florieren, und die Wissenschaft weit fortgeschritten. (Dazu benötigt ihr auch eine Schwefelmine.)

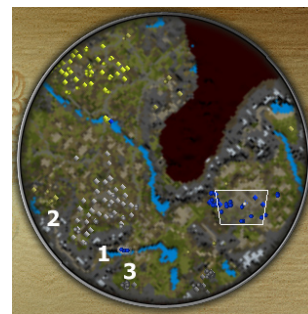
Es wird dann Zeit, zum Stadttor im Nord-Osten zu ziehen und dort paar Ballistatürme und eine Kaserne und/oder einen Schießplatz zu errichten. Von hier aus kann dann später der letzte große Angriff gegen die Burg der Dunklen Horden geführt werden. Hierbei sollten immer zwei bis drei Leibeigene die vorrückenden Truppen begleiten und, wenn nötig, das Gebiet mit Ballistatürmen sichern. So könnt ihr die Zeit, die ihr braucht, um angeschlagene Truppen wieder auffrischen zu können überbrücken und den neu entstandenen feindlichen Einheiten keine Gelegenheit zur Rückgewinnung ihres Landes zu bieten. Man kann auch mal so frech sein, paar Ballistatürme in Schussreichweite der feindlichen Burg zu bauen.

4 CLEYCOURT

Während die Helden, der Aufforderung Leonardos folgend, zum Bürgermeister von Barmecia unterwegs sind, lasst eure vier Leibeigenen schnell das Dorfzentrum aufbauen, damit gleich noch mehr Leibeigene angeheuert werden können.

Einige der neuen Leibeigenen sollten in der Nähe der Burg die abgestorbenen Bäume fällen, damit dort mehr Baugrund entsteht. Hochschule (Konstruktion!) und Lehmgrube haben höchste Priorität. Dann errichtet ein Sägewerk und eine Ziegelhütte.

Nach dem Gespräch mit dem Bürgermeister schickt eure Helden in die Richtung des untersten grünen Kreises (1.) auf der Minikarte.



Nach der Überquerung eines Wasserfalls treffen die Helden auf einige Gesetzlose und ihre Anführerin Ari. Diese weichen einem Kampf aus und fliehen in das nord-westlich liegende Lager (2.). Ihr werdet feststellen, dass ihr das Tor zu diesem Lager ohne einen passenden Schlüssel nicht öffnen könnt. Die nächste Aufgabe ist es also, besagten Schlüssel zu finden.

Dieser wird in der Burg eines anderen Banditenlagers aufbewahrt. Bevor dieser Ort gestürmt werden kann, benötigt ihr jedoch eine Armee (3.).

Nehmt nun die Zeit, eure Siedlung auszubauen, Forschung zu betreiben und zu guter letzt eine Armee aufzustellen.

Baut eure Militärgebäude und sucht das Banditenlager im Süden auf, sobald ihr eine schlagkräftige Armee auf die Beine gestellt habt und zerstört es.

Berittenen Bogenschützen sind zwar nicht besonders stark, jedoch schnell. Sie eignen sich hervorragend dafür, Gegner heranzulocken und sie Schussreichweite der Ballistatürme zu bringen, wo auch die Infanterie wartet.



Vergesst nicht die Kampffaura Erecs zu benutzen, denn diese ist sehr stark und sollte möglichst dann aktiviert werden, wenn sich viele eurer Einheiten in seiner Nähe befinden.

Den gesuchten Schlüssel erhaltet ihr, sobald die Burg der Banditen zerstört ist. Nun könnt ihr in Aris Lager eindringen und diese widerstandslos festnehmen.

Der dankbare Bürgermeister bittet euch noch darum, an einer bestimmten Stelle eine Hochschule bauen.

Danach bleibt lediglich noch ein Besuch bei Leonardo, der im Osten in einem Tal neben einer alten Wettermaschine auf euch wartet.

5 DIE FLUT

Kommt Leonardos Wünschen nach verschiedenen Rohstofflieferungen nach. Auf dieser Karte habt ihr Anfangs zu wenig Platz, um eure Siedlung vernünftig ausbauen zu können. Leonardos erster Wunsch ist Holz, was euch sehr entgegen kommt, da ihr sowieso Bäume fällen müsst, um in dem Gebiet um eure Burg herum Gebäude errichten zu können.

Also errichtet direkt eine Lehmgrube nebst Wohnhaus und Bauernhof und lasst eure Leibeigenen dann mit dem Holz fällen beginnen. Schafft zuerst Platz für eine

Hochschule und errichtet dann möglichst bald Sägemühlen, um die große Menge Holz schnell zusammen zu bekommen.

Wir könnt und solltet ein Lager bauen, das zu einem Marktplatz ausgebaut werden kann. Hier könnt ihr dann auch fehlende Rohstoffe eintauschen.

Vergesst nicht, die Gegend gründlich zu erkunden. Im Süden gibt es Eisen und etwas westlich davon liegt ein Dorfzentrum.



Nachdem ihr die 1000 Einheiten Holz an Leonardo geliefert habt, benötigt er 1000 Einheiten Lehm. Inzwischen dürftet ihr eine beachtliche Menge Holz angesammelt haben, daher schickt nun einige Leibeigene zum Lehmabbau. Eine ebenfalls günstige Möglichkeit ist, bei dem von Leonardo erwähnten Händler 500 Einheiten Holz gegen 1000 Einheiten Lehm einzutauschen.

Eure Siedlung an sich ist die ganze Zeit über kaum gefährdet. Ihr müsst lediglich euren Verbündeten hin und wieder Hilfe leisten.

Baut mindestens 3 Ballistatürme am gelben, vorgelagerten Tor und platziert noch einige Schützen dahinter, um die Reihen der anstürmenden Feinde zu lichten, bevor sie an den Haupttoren der gelben Stadt ankommen. Erforscht für eure Schützen alle möglichen Verbesserungen und denkt auch an die Weiterentwicklungen, welche die Sägemühle bietet. Alle anderen militärischen Verbesserungen könnt ihr getrost außer Acht lassen.



Leonardos dritter Wunsch ist Eisen. Wie bereits erwähnt, gibt es im Süden einen Eisenschacht, den ihr benutzen könnt. Baut ein bis drei Schmieden, um die Eisengewinnung zu beschleunigen. Alternativ gibt es auch hier einen Händler, der euch ein günstiges Angebot für Eisen macht.

Als letztes benötigt Leonardo 2000 Einheiten Schwefel. Schwefel bekommt ihr allerdings nur bei einem der Händler. Diese jedoch vermisst seinen Truhenschlüssel und möchte, dass ihr mit Ari Hilfe in die feindliche Stadt einbrecht und den Schlüssel beschafft.

Ari soll sich kurz vor Betreten der Höhle mit dem geheimen Zugang unsichtbar machen und dann schnell zu der Kiste mit dem Schlüssel rennen. Es gibt auch einige leere Kisten, die jedoch euch jedoch nur verwirren sollen. Die gesuchte Kiste befindet sich im nördlichen Teil der Stadt unter einem Dorfzentrum - Gerüst. Kehrt auf dem gleichen Weg zurück und gebt dem Händler seinen Schlüssel. Sollte Ari unterwegs angegriffen werden, tut sie gut daran Fersengeld zu geben.

Schließlich erhaltet ihr die gewünschte Menge Schwefel und könnt sie an Leonardo überbringen.

6 BARMECIA

In dieser Mission wird eure Siedlung nicht angegriffen, also habt ihr genügend Zeit für den Aufbau einer Armee. Nach schon bekannten Mustern sollte zuerst die Siedlung ausgebaut und möglichst viel erforscht werden.

Während der Aufbau in eurer Siedlung mit viel Elan voranschreitet, sollten die Helden zusammen den umliegenden Marktplätzen einen Besuch abstatten.

Geht zuerst zu dem Händler, der vor den Mauern Barmecias sein Zelt aufgeschlagen hat. (mittlere grüne Markierung auf der Minikarte.). Hier erfahrt ihr, dass ihr die Steuerschulden dieses Händlers übernehmen sollt. Die 1500 Taler Steuerschuld müssen unbedingt beglichen werden, allerdings könnt euch damit Zeit lassen. Versucht nur nicht, den Markt an der markierten Stelle wieder aufzubauen, bevor diese lästige Pflicht erledigt ist.

Wenn ihr den Markt im Süden besucht, wird euch erzählt, dass der hiesige Händler von Räubern in ihr befestigtes Lager noch weiter südlich entführt worden ist. Sie verlangen ein Lösegeld für die Freilassung. Ihr habt nun die Wahl: Zahlt das Lösegeld oder nehmt euch Zeit, eine Armee aufzubauen und befreit den Händler mit Gewalt. Dazu solltet ihr unbedingt noch ein Dorfzentrum errichten, am besten auf dem freien Siedlung ein Stück westlich eurer Siedlung.

Da diese Mission, militärisch gesehen, nur eine äußerst geringe Herausforderung bedeutet, könnt ihr es euch leisten, in aller Ruhe eine schöne, hochgerüstete und teure Kavallerie aufzustellen, also berittene Nahkämpfer und Schützen. Eure Helden sollten die Truppen mit ihren Spezialfähigkeiten in Kampf unterstützen. Euer Ziel ist das Banditenlager im Süden, wo die unverschämten Räuber es wagen euch zu erpressen zu versuchen. Des weiteren findet ihr in den Ruine eines der Türme eine wertvolle Schatzkiste.



Nach der Befreiung des Händlers erfahrt ihr, dass ein Mann namens Pilgrim mit wertvollen Spezialfähigkeiten an den Steinbrüchen im Osten auf euch wartet.

Nach dem Gespräch mit Pilgrim baut wir für ihn eine Schwefelmine. Danach gehören die Steinminen euch. Diese und die dazugehörenden Steinmetzhütten sollten nun ausgebaut werden. Errichtet einige Wohnhäuser und Bauernhöfe damit die Bergleute saubere Arbeit verrichten. Zusätzlich könnt ihr weitere Steinmetzhütten bauen und Leibeigene zum Steinabbau schicken. Steine können auch auf dem Markt gekauft werden.

Die bösen Räuber, die ihr Lager im Nord-Osten haben, werden eure neuen Steinminen sehr bald angreifen. Um sie gebührend zu empfangen, postiert dort eure Reiterarmee.

Danach dürfte es nicht mehr lange dauern, bis die für den Dombau in Barmecia geforderte Steinlieferung erfolgen kann.

7 FOLKLUNG

Beruhigend zu wissen, dass eure Siedlung sich in Sicherheit befindet, zumindest bis ihr die Felsen die den Weg nach Westen blockieren nicht aus dem Weg räumt oder das östlich (südlich des Sumpfes) liegende Dorfzentrum besetzt.

Das bedeutet, ihr habt genügend Zeit, die Siedlung zum Erblühen zu bringen und eine qualitativ hochwertige und große Streitmacht aufzustellen.

Eure Verbündeten können sich selbst ganz gut verteidigen, ihr müsst euch also ihretwegen keine all zu großen Sorgen machen.

Das bereits erwähnte freie Dorfzentrum werdet ihr später unbedingt brauchen, da ihr neben einer großen Zahl von Arbeitern auch eine schlagkräftige Armee brauchen werdet.

Am besten baut ihr bald eine kleine Armee (vier bis fünf Schwertkämpfer- oder Speerkämpfertruppen, nach Möglichkeit weitergebildet) und säubert, gemeinsam mit den Helden den Sumpf von Räubern (denkt daran, Erecs und Helias stärkende

Spezialfähigkeiten einsetzen.) Im Sumpfgebiet am Rand der Karte sind auch ein paar Schatzkisten zu finden.

Die Räuber werden zurückkehren, also baut nördlich des zweiten Dorfzentrums zwei bis drei Ballistatürme und postiert eure Streitkräfte ohne Helden dort.

Lauft mit Dario über den zugefrorenen Sumpf, um in die belagerte Burg zu gelangen und sprecht mit Pilgrim.



Kehrt mit ihm zusammen auf demselben Weg zurück zur euer Siedlung und lasst Pilgrim die zugeschütteten Schächte frei sprengen, um eure Wirtschaft anzukurbeln.

Erst wenn ihr eine voll ausgebaute Siedlung habt und alles wichtige für das Militär erforscht habt, solltet ihr mit dem Aufbau einer schlagkräftigen Armee beginnen. Ihr könnt nun auch zum ersten Mal Kanonen und Kanonetürme bauen, was ihr nutzen solltet. Im Laboratorium könnt ihr noch einige Weiterentwicklung für eure Kanonen erforschen.

Es empfiehlt, sich hier eine gemischte Armee aus günstigen Speerkämpfern Schützen und Kanonen zusammen zu stellen.

Wenn ihr bereit seid, lasst Pilgrim die Felsen sprengen, die den Pass nach Westen blockieren und stürmt über den Pass ins feindliche Heereslager. Bleibt jedoch zunächst in der Nähe des Passes. Wichtig ist, dass ein paar Leibeigene nachrücken und, während noch gekämpft wird, Kanontürme bauen um das Gebiet zu sichern. Vielleicht wollt ihr hier auch noch eine Kaserne für schnellen Nachschub errichten. Denkt nur daran, dass hier auch später noch Feinde auftauchen

können. Wir müsst eure Verluste schnell ausgleichen können, habt ihr dort erst einmal richtig Fuß gefasst, ist es eigentlich schon geschafft.



8 NORFOLK

Gleich nachdem ihr den Boten nach Norfolk begleitet habt, könnt ihr mit den Helden zurücklaufen und nord-westlich von eurer Siedlung die, vor kurzem begonnen Baumaßnahmen der roten Leibeigenen, schon früh unterbinden. Dort steht zwar schon ein Kanonenturm aber ihr könnt ihn sehr schnell und ohne Verluste zerstören (nutzt die Aura der Stärke von Erec!). Danach ist das Eisenbergwerk dran: Die feindlichen Leibeigenen müssen natürlich ebenfalls ausgeschaltet werden.



Es ist nützlich, wenn Pilgrim eine seiner kleinen, automatischen Kanonen neben der Eisengrube hinterlässt, um zu sehen, wenn der Feind wiederkehrt. So bald wie möglich solltet

ihr dort selbst eine Mine errichten. Diese könnte wiederholt von kleinen roten Truppenverbänden attackiert werden, deswegen solltet ihr vorerst alle Helden bis auf Pilgrim und Ari dort lassen und alsbald zwei bis drei Ballistatürme bauen.

Während dessen sind die Leibeigenen hoffentlich fleißig dabei die eigene Siedlung auszubauen!

Ari und Pilgrim werden benötigt, um - nachdem eure Holzfäller die Baumstämme östlich eurer Siedlung in einem Engpass aus dem Weg geräumt haben - mit Bruder Johannes zu sprechen. Pilgrim muss in dieser Gegend nebenbei auch zwei zugeschütteten Minen freiräumen.

Ari und Pilgrim machen sich dann auf den Weg die gewünschten Zutaten zu beschaffen. Das Quellwasser zu bekommen ist sehr einfach und ungefährlich, Pilgrim muss lediglich den Stein, der den Weg zur Quelle blockt routiniert aus dem Weg räumen und sich an die Quelle stellen.

Die Kiste zu bekommen ist eigentlich auch einfach. Am besten eignet sich dafür Ari, da sie sich unsichtbar machen kann. Dies ist aber gar nicht wirklich notwendig, wenn man nur mutig genug ist. Sie soll sich - wenn sie sich dem Tor der grauen Feinde nähert - tarnen und so schnell wie möglich zu der Kiste laufen, öffnen und warten. Wenn ihre Spezialfähigkeit wieder einsetzbar ist, soll sie sich auf den Rückweg machen.

Wie bereits erwähnt, kann man auch mit einem anderen Helden die Kiste erreichen, wichtig ist nur, dass der Held sich nicht aufhalten lässt, sondern unbeirrt zu der Kiste eilt. Bewegliche Ziele wie euer Held werden von den feindlichen Kanonentürmen nur schwer getroffen und die Truppen die sich euch in den Weg stellen geben irgendwann die Verfolgung auf.

Zur Not könntet ihr - um die Kiste zu bekommen - auch kurzfristig einen der Helden opfern und ihn zu einem später wiederbeleben.

Noch ein Tipp:

Wenn Ari sich erst dann tarnt, nachdem sie schon als Ziel von feindlichen Einheiten erkannt wurde, hilft ihre Tarnung nicht.

Sucht nun den Erfinder auf. Nach dem ihr mit Leonardo gesprochen habt, solltet ihr mit den Helden die Schwefelmine des Feindes zerstören und an seiner Stelle eine eigene bauen nebst ein oder zwei Ballistatürmen.

Sogleich ist es ratsam zwei Leibeigenen nach Norfolk zu schicken um dort einige zusätzliche Kanonentürme zu errichten und die Verteidigung der Stadt zu stärken: Zuerst am Stadttor und später auch ein paar an der Burg, damit diese geschützt werden kann, falls der Feind einen Angriff über den gefrorenen See starten sollte.



Soweit sollte es aber gar nicht unbedingt kommen, ihr könnt den Feind auch selbst angreifen. Und zwar am besten von dort, wo ihr die feindlichen Schwefelminen zerstört habt.



Stellt schwere Infanterie und Schützen auf, dahinter Kanonen und eure Helden. Schaltet zuerst die feindlichen Geschütze aus, dann die Truppen und zuletzt die Türme. Letzteres am besten aus sicherer Entfernung mit Kanonen.

Wenn ihr den südlichen Pass zur feindlichen Siedlung überwunden habt, könnt ihr dort zwei Kanonentürme, eine Kaserne oder auch eine Kanonengießerei bauen und mit verstärkten Truppen Stück für Stück die graue Siedlung zerstören. Konzentriert euch auf militärische Gebäude und das Haupthaus, um die grauen Gegner auszuschalten.

Um die Roten aufzuhalten, baut an der, den Barbaren zugewandten Seite von Folklung einige Kanonentürme oder schlagt sie mit eurer Armee zurück.

9 KALOIX

Vernichtet direkt zu Beginn mit euren Helden und Schützen die feindlichen roten Einheiten im Wald östlich eurer Siedlung, um dort später Platz für eure Arbeiter zu haben. Anschließend müsst ihr unbedingt den Wohnturm dieser roten Banditen zerstört werden, sonst kämen von dort immer neue Gegner.



Zur gleichen Zeit beginnen die Leibeigenen mit dem Ausbau der Siedlung.

Ihr werdet diesmal am Anfang noch mehr als üblich auf Lehm und Holz angewiesen sein, also lohnt es sich, gleich (wenn möglich) zwei Lehmminen zu bauen. Die erste westlich, die zweite östlich (am unteren Rand des gerade gesäuberten Waldgebietes) eurer Siedlung. Nach Erforschung des beliebten Zahnrades baut ihr am besten sofort Ziegelhütte und Sägemühle, eventuell zwei Stück von beiden.

Übergebt Kaloix relativ früh die geforderten Rohstoffe, damit dessen Bürger durch das Bauen von Ballistatürmen ihre eigene Verteidigung stärken können. Ihre Maßnahmen reichen aber nicht aus. Baut zusätzlich noch drei Ballistatürme (später Kanonentürme) und stationiert zwei eurer Helden. Salim sollte hin und wieder eine Falle auf dem Weg, der zum Eingang von Kaloix führt, platzieren.

Ein Held (am Besten Dario) sollte die Charaktere (Helias und Lady De Mortfichet), die euch etwas zu sagen haben, aufsuchen (mitten

in der Stadt des türkisfarbenen Volkes, im Norden). Ihr könnt euch erst mal voll auf die Wirtschaft konzentrieren. Eisen ist sehr knapp, deshalb lasst Leibeigene dieses für das Militär abbauen und baut gleichzeitig einige Steingruben. Ein Marktplatz ist enorm wichtig und sollte sehr schnell aufgebaut werden.

Wenn es soweit ist, dass ihr Bergwerke errichten könnt, solltet ihr dort, bevor ihr das Tauschgeschäft tätigt zwei bis drei Ballistatürme bauen und wenigstens vorübergehend ein paar Soldaten dort stehen lassen, da die Roten aus dem Nord-Westen einen Angriff starten werden.



Spätestens jetzt ist die Zeit gekommen, wo ihr das zusätzliche Dorfzentrum süd-westlich von eurer Siedlung benötigt. Um dahin zu kommen, müssen einige feindliche Einheiten beseitigt werden - begleitet also die Leibeigenen mit Truppen.

Schwere Artillerie ist von großem Nutzen, um die gegnerischen Kanonentürme auszuschalten. Einige Schützen und Speerkämpfer schützen diese beim Vorrücken gegen feindliche Infanterie. Baut zwei Kanonengießereien, um schneller für Nachschub sorgen zu können und sorgt dafür, dass die Kanonengießere gut versorgt sind.

Wenn ihr alle angebotenen Schächte besetzt habt, eure Armee bereit steht und gut ausgerüstet ist, könnt ihr den Großangriff auf die feindliche, graue Basis beginnen.

Bevor ihr die Militärgebäude und das Haupthaus zerstören könnt, müsst ihr eine ganze Reihe von Kanonentürmen ausschalten. Zieht Belagerungsgeschütze Schritt für Schritt an die Ziele heran und zerstört sie Stück für Stück. Gnadenlos, effektiv und unaufhaltsam!

10 DIE GROßE PLAGE

Insbesondere zu Beginn der Mission tut Eile Not, denn der Feind im Süden wird schnell mit Angriffen beginnen und euch keine Ruhe lassen. Kümmert euch also schnell um den Ausbau der Siedlung und schafft um die Burg herum durch Holz fällen Platz für Gebäude.

Der „Zwerg“, den der Mann, der direkt neben euren Helden steht, anspricht ist Pilgrim. Ihr könnt ihn jedoch leicht auch ohne Bezahlung selbst finden.

Sprecht mit Pilgrim (und den zwei anderen Charakteren in seiner Nähe), um ihn in eure Gruppe aufzunehmen und nutzt direkt seine Fähigkeiten, um die Schatztruhen - die auf der Übersichtskarte mit weißem X gekennzeichnet und unter Steinen versteckt sind - zu bergen. Das Geld benötigt wir dringend um Söldner aus Aris Bande (im südlichen, umzäunten Lager) anheuern zu können. Ihr werdet sie alle brauchen, insbesondere die Geschütze und die Schützen. Schickt also noch während Pilgrim die Schatztruhen freilegt einen der anderen Helden dorthin.



Nun könnt ihr auch bereits eure Burg ausbauen.

Tipp:

An den, mit grünem X markierten Stellen, liegen auch Schatzkisten, sind jedoch Anfangs nicht erreichbar und auch sonst nicht so wichtig. Mit rotem X ist ein wertvolles, zusätzliches Dorfzentrum markiert, welches jedoch nur im Winter erreichbar ist.

Pilgrim sollte, sobald die 2 großen Schatzkisten gehoben sind, nach Westen auf die Hochebene eilen um dort die zugeschütteten Minen freizulegen. Errichtet zuerst die Lehm-, dann die Steingrube. (Natürlich sollten die, von Anfang an dort stehenden, Leibeigenen schon vorher angefangen haben, die kleinen Rohstoffhaufen abzubauen und auch nach dem die Gruben stehen ihre Arbeit fortsetzen.)

Ein weiterer Tipp dazu:

Die Leibeigenen könnten schon kurz bevor Pilgrim dort ankommt anfangen, die benötigten

unterstützenden Gebäude (Wohnhaus und Bauernhof) errichten, damit, sobald die Schächte freigelegt und die Gruben gebaut sind, die Arbeit ohne Verzögerung beginnen kann. Ja, man kann manchmal auch um die Zeit effektiv zu nutzen und um die Facharbeiter nicht in das ungünstig liegende Wohnquartier zu locken ein Wohnhaus zu 95% aufbauen und dann Halt machen und das Bauen erst wenn die Arbeitsstätte steht zu Ende bauen.

Zahnrad und Handelswesen sollten früh erforscht werden. Ein Marktplatz wird benötigt, um knappe Rohstoffe einkaufen und überschüssige (insbesondere Holz dürrtet ihr recht viel besitzen) verkaufen zu können. Wenn ihr schon einmal dazu gezwungen werdet, viel Holz zu fällen, um Bauplatz zu schaffen, solltet ihr dies so effektiv wie möglich nutzen. Errichtet so früh es geht ein bis zwei Sägemühlen.

Die Bedrohung für eure Siedlung ist ernst und besteht aus zwei Richtungen. Die größte feindliche Streitmacht wird den Weg aus dem Süden nehmen und ab und zu versuchen, ein paar schwächere Truppen aus dem Osten (wo eure Kaserne steht) in euer Dorf einzudringen. Hinzuweisen ist noch darauf, dass die westlich liegenden Landesteile (eine Halbinsel), wo eure Leibeigenen von Anfang an Lehm und Stein abbauen, sicher sind.

Webstuhl - erforschbar im Dorfzentrum - ist eine nützliche und nicht zu kostspielige Verbesserung (für die „Verbesserten Schuhe“ gilt das selbe). Wenn ihr genug Taler übrig habt, solltet dies erforschen.

Es hat sich bewährt, die eigenen Soldaten im Süden zu postieren, von wo aus die größte und gefährlichste feindliche Streitmacht immer wieder angreifen wird. So schützt ihr eure Gebäude und Arbeiter. Später könnt ihr hier Kanonentürme errichten und gen Norden ziehen, um zum Gegenangriff überzugehen.



Auch in der Nähe der Kaserne und am Weg, der nach Süden führt, solltet ihr vorsichtshalber Türme aufstellen. Sollten doch feindliche Einheiten durchsickern, werden die Türme sie aufhalten bis eure Armee zu Hilfe eilen kann.

Wenn es soweit ist, dass die Wirtschaft floriert, die Armee hochmodern gerüstet ist und das südliche Gebiet ausreichend mit Kanonentürmen gegen Feinde gesichert ist, ist der Zeitpunkt des Vormarsches gekommen. Denkt an schweres Geschütz.

Nehmt die Stadt im Osten ein. Dazu müssen zuerst die Belagerungsgeschütze ausgeschaltet werden, dann die Kanontürme. Ein guter Trick beim Kampf gegen die Kanonen ist, einen Helden (der sich ja später einfach regenerieren lässt) nach vorne zu schicken, damit dieser von der feindlichen Kanone als Ziel ausgesucht wird und dann gleich darauf mit paar eigenen Geschützen in Schussreichweite ziehen und die gegnerische Kanone zerstören.

Ist diese Stadt befreit, stehen euch wertvolle Objekte wie ein unbesetztes Dorfzentrum, zwei zugeschütteten Eisenschächte und endlich etwas Schwefel zur Verfügung. Auf dem hiesigen Friedhof steht ein Händler, mit dem ihr reden könnt.

Jetzt solltet ihr eine neue Militärbasis in der Nähe des Flusses errichten (Kanongießerei, Schießplatz, Kaserne), damit die Nachschubwege kurz sind. Die Armee sollte auf volle Stärke gebracht werden und setzt verstärkt Kanonen und Schützen ein.

Der Bau einer Wettermaschine ist jetzt absolut erforderlich und es lohnt sich, viele Kraftwerke zu errichten, damit ihr den Wasserturm nach einem Einsatz schnell wieder benutzen könnt. Das ist deshalb von großer Bedeutung, da ihr während dem bald folgenden Großangriff auf die im Norden liegende Stadt mit großen Verlusten rechnen müsst und Nachschub nur über den gefrorenen Fluss über weite Strecken transportieren könnt. In so einem Fall ist es wichtig, das Wasser schnell wieder zufrieren lassen zu können.

Wenn die feindliche Burg fällt, ist diese Mission geschafft.

11 OLD KINGS CASTLE

Lasst Ari und Helias vorerst da, wo sie sind, ihr könnt ihnen später den Weg mit Gewalt freimachen. Oder schleicht mit Ari zur Schatzkiste und kehrt dann wieder zu Helias zurück, damit ihre Fähigkeit sich an einem sicheren Ort regenerieren kann. Sobald sie wieder einsatzbereit ist, muss sie dann durch das Tor.

Alle anderen Helden bilden eine Gruppe und machen sich auf den Weg zum Old Kings Castle. Unterwegs können sie einigen Schwertkämpfer aus Aris Bande begegnen, die sich ihnen anschließen werden. Auch solltet ihr nicht versäumen, den verschütteten Schwefelschacht, östlich des Osttores, frei zu sprengen.

Um das alte Schloss zu erreichen muss an einer Stelle ein Felsen gesprengt werden und ein Serpentinweg führt nach oben.



Beim Schloss angekommen redet Dario mit Garek und noch eine weitere Truppe schließt sich euch an. Eilt dann zu dem Dorf das ihr befreien sollt. In Dorf angekommen trifft ihr auf den Feind. Bei diesem Scharmützel ist es besonders wichtig, sofort das gegnerische Geschütz zu zerstören und Erecs „Aura der Stärke“ einzusetzen. Sind die Feinde vernichtet, wird euch das Dorf anvertraut, welches ihr nun ausbauen und beschützen sollt.

An eurem ursprünglichen, südlich liegenden Dorfzentrum benötigt ihr einige Ballistatürme und, so lange diese noch im Bau sind, einige Soldaten als Wachposten. (Erforscht also bald die, für die Ballistatürme notwendigen,

Technologien und baut eure Burg aus.)

Vergesst nicht, bei jeder Gelegenheit Pilgrims automatische Kanone zu platzieren, um bei der Verteidigung zu helfen aber auch um die Gegend im Auge zu behalten. Auch die Falle von Salim ist ein nützliches, kostenloses Verteidigungshilfsmittel.



Die roten Truppen werden an dieser Stelle und eventuell ein wenig weiter nord-westlich angreifen, aber wenn ihr ein paar Kanonentürme und Soldaten oder gar schwere Kavallerie dort habt, um die feindlichen Kanonen zu zerstören, verlieren diese Überfälle ihre Gefährlichkeit. Ihr braucht euch wegen des Schmelzens des Eises keine großen Sorgen zu machen. Der Winter muss durch den Bau und Benutzung einer Wettermaschine in der Tat beendet werden, aber nicht um die Angriffe der Roten aus dem Süden zu stoppen, sondern um die Geschichte dieser Mission weiter zu bringen und die versperrten Wege nach Norden wieder freizulegen. (Die Felsen, die den Weg aus eurer Siedlung nach Norden versperren kann Pilgrim nicht sprengen. Dazu muss das Wetter geändert werden.)

Die Sicherheit eurer Siedlung kann auch durch die Zerstörung der roten Stadt erkämpft werden. Das bringt euch dann auch noch ein Dorfzentrum und Schächte.



Schickt bald einige Leibeigene zu den, mit weißem X markierten Stellen, da es dort Wertvolles, wie ein unbesetztes Dorfzentrum, zu entdecken gibt.

Setzt eure Leibeigenen auch für den Abbau von Rohstoffen ein, um eure Bergleute zu unterstützen.

Wenn der Weg nach Norden durch den Wetterwechsel frei wird, solltet ihr gleich den Angriff auf die weit ausgedehnte Siedlung der braunfarbigen Feinden starten. Das ist reine Routine.

Spätestens jetzt solltet ihr euch daran erinnern, Ari und Helias nach zu holen.

Tipp:

Bevor man irgendetwas mit Ari und Helias unternimmt, sollte der Spielstand unbedingt abgespeichert werden, da diese Aktion leicht schief gehen kann.

12 DIE NEBELBERGE

Lasst Pilgrim alle Wege frei sprengen, außer jenen, die nach Osten führen den, vor dem ein Charakter mit Hinweisen wartet und in ein abgelegenes Tal nach Süd-Westen führt.

Baut schnell das Dorfzentrum, Hochschule und Lehmgrube auf. Einige der Schächte sind zugeschüttet und müssen durch Pilgrims Geschick freigeräumt werden. Es gibt sogar zwei solcher Lehmschächte, nutzt sie, um eure Siedlung schnell aufbauen zu können. Denkt auch an Ziegelhütten und schickt einige Leibeigene zum Lehmabbau.

Anfangs solltet ihr eure Taler immer für Leibeigene ausgeben, um die herumliegenden Rohstoffe schnell abbauen zu können. Später, wenn ihr Platz für mehr Facharbeiter oder Soldaten benötigt, könnt ihr einfach einige von ihnen entlassen.

Eure Siedlung ist sicher, so lange die bisher auf unser Anraten nicht geöffneten Wege auch gesperrt bleiben. Also, volle Konzentration auf die wirtschaftliche Entwicklung.

Ein Problem stellt die Bevölkerungsgrenze dar, die ohne ein weiteres Dorfzentrum (welches nicht so einfach zu bekommen ist) nicht über 125 hinaus ausgeweitet werden kann.

Um schnell und leicht an ein zweites Dorfzentrum heranzukommen müsst ihr

einen Weg nach Osten frei sprengen (nicht den unteren, sondern den, der rechts von eurem Dorfzentrum zu finden ist) (1.) Dahinter wartet ein NPC, der euch etwas zu sagen hat (2.). Sprecht dann mit dem Bürgermeister der friedlichen, östlichen, Hellblauen Stadt sprechen (3.) und kommt seiner Bitte nach, zu dem Dorfzentrum zu gelangen (4.).



Die Truppen Mordreds werden euch bald angreifen, sind aber nicht besonders schwer zu schlagen, wenn ihr eure Helden richtig und ihre Spezialfähigkeiten effektiv einsetzt. Etwas südlich liegt eine feindliche Erzmine, in dessen Nähe sich die feindlichen Truppen nach einem erfolglosen Angriff neu formieren. Es ist eine gute Idee, sie dort, bevor sie zur vollen Stärke anwachsen können anzugreifen oder wenigstens zu dezimieren. Wagt euch aber noch nicht zu weit vor!

Die Erzmine kann und sollte zerstört werden, denn in dieser Mission ist es nicht möglich Eisen am Marktplatz zu kaufen! Wegen Eisenmangel müsst ihr euch also mit Speerkämpfern begnügen. Wenn diese die Segnungen eurer Helden wie Erec und Helias erfahren, werden sie aber auch sehr kraftvoll kämpfen können. Erforscht für sie auch alle möglichen Weiterbildungen und Verbesserungen.



Wenn ihr die Eisengrube und zwei Ballistatürme errichtet habt, könnt ihr ganz in der Nähe die Felsen sprengen und dadurch Zugang zu einem kleinen, abgeschnittenen Tal mit großen Eisenvorkommen erlangen.



Später, wenn ihr über Artillerie verfügt, könnt ihr ein wenig vorrücken, um dann leicht die feindliche Burg mit Kanonen erreichen zu können. Wenn dieser feindliche Stützpunkt ausgeschaltet ist, werden eure Kräfte frei. Ihr könnt einen Wetterturm bauen, ihn benutzen und mit all euren Truppen die feindliche Burg im Norden angreifen, die nur bei Winter zu erreichen ist. Das bedeutet für unsere kampferprobten Truppen keine große Schwierigkeit mehr.



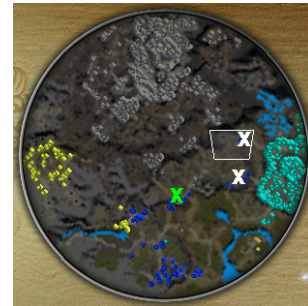
Das abgelegene, süd-westliche Tal mit den Lila Truppen könnt ihr irgendwann, wenn ihr die Erzmine im Osten bei den grauen Feinden fest in Griff habt und schon paar Kanonentürme gebaut habt, einnehmen. Vernichtet die Stadt mit einem Blitzangriff und zieht euch dann wieder zurück.

13 EVELANCE

Erwerbt Leibeigene und weist ihnen Arbeit zu (Holz fällen, Gebäude errichten). Eure Helden müssen nach Tendrel.

Nachdem ihr mit dem Regent von Tendrel (und mit dem Gelehrten der nur ein wenig südlich davon auf euch wartet) gesprochen habt, sollten ihr auf dem Rückweg alle verwaisten Ballistatürme übernehmen. Die Stellen, an denen diese zu finden sind, sind markiert.

Ihr könnt und solltet aber nicht versuchen, alle diese Türme auch zu verteidigen. Es reicht, wenn ihr euch auf die mit grünem X markierten Bereiche konzentriert, wo gleich vier Türme stehen.

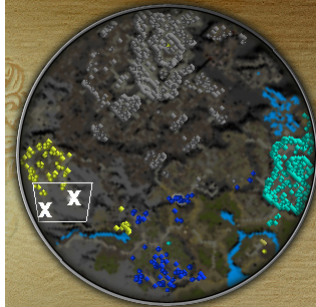


Öffnet unterwegs die Schatzkiste.

Es ist wichtig, hier mit Leonardo zu sprechen, um eine kleine, profitable Quest zu erhalten.



Die gesuchten zugeschütteten Schwefelgruben sind hier zu finden. Natürlich solltet ihr für diese Quest nur Pilgrim verwenden, die anderen helfen die Stellung zu halten.



Eure Siedlung ist sicher, so lange ihr sie nicht zu sehr nach Nord-Osten ausweitet und die Stellung mit den vier Ballistatürmen, nördlich eurer Siedlung im Auge behaltet.

Errichtet hier zwei bis drei zusätzliche Ballistatürme, die ihr später zu Kanonentürmen ausbauen könnt. Hier ist auch ein guter Platz, eure Helden zu stationieren und die Soldaten zu sammeln. Südlich ist Platz für die Kaserne und den Schießplatz und wenn ihr ein wenig Holz fällt, könnt ihr noch eine Kanonengießerei dazu bauen.



Empfohlen wird, ein paar Speerkämpfer mit den Helden als Nahkampftruppe zu halten und ansonsten viele Schützen und schwere Artillerie aufzubauen. Diese Konstellation ist oft am Günstigsten.

Sobald ihr euch stark genug fühlt, könnt ihr euch langsam gen Norden vorwagen.

Es wird mehrere Etappen bei eurem Feldzug geben und es geht nicht ganz ohne eigene Verluste, aber das ist alles kein Problem, wenn eure Wirtschaft einigermaßen gut funktioniert.

Ihr habt dann Zeit, einen Wasserturm zu bauen, um zu der kleinen süd-östlichen Insel zu gelangen wo ihr die Kathedrale errichten sollt.

14 DAS GROßE ÖDLAND

Wie immer erst die bereitstehenden Leibeigenen zur Arbeit schicken, dann weitere Leibeigene anheuern und beschäftigen.

Fasst alle Truppen und Helden, die euch zur Verfügung stehen zu einer Gruppe zusammen. Wählt einen Helden (vielleicht Pilgrim mit der Bombe), um mit ihm die Gegend zu erkunden.

Sprecht mit allen Charakteren, die euch etwas mitzuteilen haben. Nördlich eurer Siedlung steht eine Wettermaschine und Bruder Johannes. Mit ihm lohnt es sich nur dann zu sprechen, wenn ihr vorher mit einem Bauer der nahe eines kleinen Friedhofes westlich, südwestlich eurer Basis wartet, gesprochen habt (in der Nähe liegt auch ein zugeschütteter Schwefelschacht.).



Sendet einen Leibeigenen aus, um die Gegend um eure Stadt herum zu erkunden und vor allem um die zusätzlichen Rohstoffvorkommen zu entdecken. Achtet insbesondere auf die Gegend südlich und süd-östlich. Dort gibt es Einiges zu holen!



An dieser Stelle solltet ihr vier Türme bauen und eure kleine Armee und die Helden stationieren. Wenn ihr mit den Leibeigenen diesen Ort von Holz und Lehmhaufen frei räumen lässt, passt dort noch eine Kanonengießerei hin.

Euer größtes Problem zu Beginn der Mission ist das Bevölkerungslimit. Ihr habt nur ein Dorfzentrum, welches natürlich am besten zum Stadtzentrum ausgebaut ist. Das bedeutet, dass wir ihr die Zahl eurer Arbeiter klein halten müsst, da sonst kein Platz mehr für Soldaten da ist. Normalerweise kann man zwei volle Schützentrupps haben und eventuell noch eine Speer- oder Schwertkämpfertruppe plus die Helden. Den Rest des Platzes solltet ihr für schwere Artillerie reservieren.

Eine andere Konsequenz aus dem Platzmangel ist, dass ihr vermehrt mit Kanonentürmen arbeiten müsst, da diese recht stark sind, aber keinen „Platz“ in Dorfzentrum benötigen. Weiterhin solltet ihr mit qualitativ hochwertigen Truppen arbeiten, alles erforschen!

Es gibt mehrere Wege diese Mission zu gewinnen. Nach unserer Empfehlung baut man wie gesagt an der Engstelle einen Vorposten aus Kanonentürmen und sammelt dort seine Armee. Wenn ihr selbst einige Kanonen habt, kann der Angriff in Richtung Osten losgehen. Wenn ihr vorrückt, sollten dort gleich vier Leibeigenen zwei Türme bauen, um eure kleine Armee zu sichern. Hier könnt ihr dann endlich ein neues Dorfzentrum erobern.

Tipp:

In der Mitte der Karte ist eine winzige Insel mit einem engen Landzugang von Nord-Westen und diese Insel ist vollgepackt mit gefährlichen feindlichen Truppen. Wenn ihr das Wetter ändert, werden sie über euch herfallen. Es ist nicht ungeschickt, ihnen zuvorzukommen, in dem ihr, noch bevor es zu schneien beginnt von Norden über den Landzugang

mit eurer Armee diese Insel einnehmt.

Nachdem ihr die graue Siedlung zerstört habt, erkundet gründlich die neu zugänglich gewordenen Gebiete.

Die Armee kann weiterziehen. Erst gen Norden, dann nach Westen, bis ihr zu hellblauen Dorf gelangt. Hier werdet ihr vor eine ganz einfache Aufgabe gestellt, die nicht der Rede Wert ist.

Nun wird es Zeit, die Armee auf dem selben Weg zurückzuziehen und euch diesmal nach Süd-Westen zu richten. Sammelt eure Armee und paar Leibeigene am Ufer des Sees, wo der Friedhof und die Lehmgrube sind.

Jetzt kommt die Wettermaschine zum Einsatz.

Überquert den zugefrorenen See. Lasst zur Sicherheit ein bis zwei Ballistatürme auf der Insel der grünen Verbündeten bauen und zieht dann weiter nach Norden gegen die starken Befestigungen der roten Gegner.

Es gibt zwei Wege, die dorthin führen: Der linke Weg ist ein wenig günstiger, denn ihr müsst unterwegs nicht so viele Türme zerstören.

Wenn der rote Stützpunkt fällt, ist der Weg zu dem 4. freundlichen Dorf frei.

15 DIE SCHLACHT UM EVELANCE

Anfangs müsst ihr euch sehr beeilen, eine starke Verteidigung (die nicht nur aus Ballistatürmen bestehen kann) aufzubauen. Parallel dazu ist eine schnell aufblühende Wirtschaft auch unerlässlich. Ihr benötigt viele Leibeigene (25+) und viele Steine. Die Erforschung der Wehrpflicht, Konstruktion und Zahnräder müssen Vorrang haben. Baut rasch eine Kaserne und zwar möglichst gut geschützt, im Schussbereich einiger eurer Kanonentürme. Steinmetzhütte und Schmiede werden auch dringend gebraucht.

Schickt ein paar Leibeigene durch das nördliche Tor eurer Hauptsiedlung (die auf dem Kontinent) in die angrenzenden Wälder. Nahe dem linken Kartenrand findet ihr vier Haufen Steine, die ihr abbauen lassen solltet. An dieser Stelle sind eure Leibeigenen sicher vor Feinden.

Tipp:

Ihr verfügt über zwei Kirchen, also vergesst nicht, regelmäßig die Glocken zu läuten, um die Arbeiter zu motivieren.

Gut zu wissen: Eure nördliche Insel steht, solange ihr keine feindlichen Truppen dorthin lockt, nicht in Gefahr. Ihr werdet alles aufbieten müssen, was ihr könnt, um hier erfolgreich zu sein. Auch die kleinen automatischen Kanonen von Pilgrim und die Fallen von Salim solltet ihr häufig einsetzen und zwar auf dem Weg, der aus dem Süd-Westen zu eurer Siedlung führt. Dort werdet ihr, noch in Schutze eurer Kanonentürmen, den ersten feindlichen Angriffswellen begegnen müssen. Wagt euch anfangs nicht zu sehr nach vorn. Nur eine Steingrube ohne Wohnhäuser oder Bauernhöfe in der Nähe sollte errichtet werden. Die erste Angriffswelle wird sehr gefährlich sein. Beschädigte Kanonentürme solltet ihr reparieren lassen. Auch die Angst verbreitende Spezialfähigkeit von Dario ist sehr nützlich und ihr solltet grundsätzlich das volle Repertoire der Spezialfähigkeiten eurer Helden zum Einsatz bringen. Versucht, eure Wassertürme und Kraftwerke zu beschützen. Deren Verlust ist zwar zu verkraften, vermindert jedoch eure Optionen.

Später solltet ihr noch zwei Ballistatürme in der Nähe des südlichsten, die Wassertürme schützenden, Kanonenturmes errichten.



Tipp:

Könnt ihr das Wetter wechseln, so versucht durch richtiges Timing und, falls nötig mit geschickten Ködern, eine feindliche Armee durch plötzliches Aufbrechen der Eisdecke auf einen Schlag ertrinken zu lassen.

Wenn die erste Angriffswelle überstanden ist, könnt ihr eure Verteidigung noch ein wenig

ausbauen und mehr Truppen aufstellen. So gerüstet solltet ihr auch noch die zweite Angriffswelle erwarten.

Mittlerweile wird die groß angekündigte Verstärkung angekommen sein. Diese ist aber nicht besonders stark, es sind nur vier Truppen. Darauf sollte man also nicht seine Hoffnungen setzen.

Trotzdem, wenn die Verstärkung da ist und ihr gerade eine feindliche Angriffswelle zurückgeschlagen habt, könnt ihr euch ein Stück vorwärts nach Süden bewegen, um den Eisenschacht zu besetzen. Stationiert eure Truppen dort und baut einen Schießplatz.

Habt ihr den Eisenschacht sicher, kann eure Armee weiter verstärkt werden. Eine Schmiede ist sehr wichtig wegen der Erhöhung der Eisenproduktion und wegen der notwendigen Verbesserungen für eure Einheiten. Eisen wird viel gebraucht. Ein Marktplatz ist auch ein Muss. Beachtet, dass sich ein Lager bereits in eurem Besitz befindet und zwar auf eurer Insel im Norden.

Tipp:

Wenn es gerade Winter ist, sucht mit einem Helden die winzigen Inseln am Kartenrand ab, dort kann man ein paar Schatzkisten finden.

Ihr werdet in dieser Mission ständig Nachschub an Soldaten brauchen. Eine Kombination aus Speerkämpfern, Bogenschützen und schweren Artillerie ist von Nöten. Später wenn die Wirtschaft richtig gut läuft könnt ihr die Speerkämpfer durch schwere Kavallerie ersetzen.

Jetzt seid ihr stark genug, den nächsten Schritt zu wagen. Folgt dem Weg weiter nach Süden und besetzt das Dorfzentrum. Errichtet hier auch zwei Kanonentürme und eine Kanonengießerei. Einer der Helden sollte mit den Händlern in der kleinen Umzäunung sprechen, sie haben interessante Angebote. In den Wäldern, die ihr durchquert, sind verstreut kleine Rohstoffhaufen zu finden. Vergesst nicht Darios Falken in die schwer zugänglichen Berge fliegen zu lassen. Je mehr ihr über die Gegend wisst, desto besser.

Ab hier ist es zwar noch ein weiter Weg voller blutiger Kämpfe, aber nicht wirklich schwierig. Fangt die Angriffswelle des Feindes auf, frisch eure Truppen auf und rückt weiter vor. Dann wieder auf den nächsten Angriff warten. Nach diesem Schema kann man sich sicher dem Ziel, der Zitadelle von Evelance nähern.



Ein Problem ist, dass ihr sehr wenig Platz habt, um neue Kasernen oder gar Kanonengießereien zu bauen. Es gibt mehrere Wege zum Ziel, aber ohne Kampf geht es nirgendwo.

In jedem Fall wird diese Mission bis zuletzt spannend bleiben und während der ganzen Zeit eure volle Aufmerksamkeit erfordern.