

## Komplettlösung zu Dark Messiah of Might and Magic

Es ist Zeit, Ihr Schicksal als Retter Ihres Königreichs anzunehmen ... oder als dessen Zerstörer. GameSpots Walkthrough zu Dark Messiah of Might and Magic zeigt Ihnen, wie es geht. Aus dem englischen in deutsch Übersetzt von Google.

Die Source-Engine war in den letzten Jahren die Heimat relativ weniger Spiele, wobei Half-Life 2 und verschiedene Mods die größte Sensation waren. Es hat eine Weile gedauert, bis die Physikrevolution aus den von HL2 gesäten Samen Kapital schlagen konnte, aber mit der Veröffentlichung von Dark Messiah of Might and Magic scheinen einige Entwickler nun zu erkennen, wie sie Physik als integralen Bestandteil ihrer Spiele nutzen können, anstatt sie einfach nur als Hingucker zu verwenden.

In Dark Messiah schlüpfen Sie in die Rolle von Sareth, einem verwaisten Abenteurer in Ausbildung, der von seinem Meister Phenrig angeleitet wird. Trotz seines unglücklichen Namens scheint Phenrig Potenzial in Ihnen zu sehen und schickt Sie auf den Pfad des Abenteurers, indem er Sie auf die Suche nach einem wichtigen Relikt schickt: dem Shantiri-Kristall. Während Sie den Kristall liefern, zusehen, wie er gestohlen wird, ihn aufspüren, ihn woanders hinbringen, ein weiteres mystisches Artefakt aufspüren usw., erfahren Sie mehr über Ihr dunkles Schicksal, finden neue Freunde und töten eine ganze Menge Orks und Kobolde.

Obwohl einige Spiele versucht haben, Nahkämpfe aus der Egoperspektive zu integrieren, ist dies nur wenigen so eindringlich gelungen wie Dark Messiah, vor allem durch die vollständige Kontrolle über Ihre Kameraperspektive. Hier gibt es mehr Action, bei der Sie mit dem Kopf wackeln können als in jedem Dutzend anderer vergleichbarer Spiele. Trotzdem macht die Action einfach Spaß, mit all den Leuten, die man von Klippen, ins Feuer, ins Wasser, in Stacheln, in brennende Stacheln usw. wirft.

GameSpots Game Guide zu Dark Messiah enthält alle Informationen, die Sie zum Abschließen der Einzelspieler-Reise benötigen, einschließlich Details zu Fähigkeiten, geheimen Bereichen und Bosskämpfen. Viel Spaß!

### Allgemeine Hinweise

#### Kenne deinen Feind

Bei verschiedenen Waffen wird angegeben, dass sie Feinden, die anfällig für Feuer oder Blitz sind, mehr Schaden zufügen. Wenn Sie die Ladebildschirme nicht aufmerksam verfolgen, wissen Sie das vielleicht nicht, aber der Vollständigkeit halber erklären wir es Ihnen hier.

Anfällig gegen Feuer: Menschen und Spinnen. Zünde sie an!

Anfällig gegen Blitz : Orks, Goblins und Zyklopen. Zyklopen. Was auch immer.

Es ist unklar, ob Untote besondere Schwächen haben; anscheinend nicht. Die stärksten Waffen im Spiel verursachen jedoch doppelten Schaden bei Untoten, sodass Sie sich darüber wahrscheinlich keine Sorgen machen müssen.

#### Treten

Es ist leicht, den Trittmechanismus hier als Gimmick abzutun, als etwas, das man ein- oder zweimal benutzt und dann nie wieder anfasst. Nun, es gibt einen Mechanismus, auf den diese Beschreibung zutrifft, aber dazu kommen Sie erst in Kapitel sieben. Treten hingegen ist enorm nützlich, da Sie damit starke Feinde mit einem einzigen Schlag töten können.

Grundsätzlich gilt: Wenn Sie einen Gegner aus großer Höhe treten, wird er sofort sterben. In Dark

Messiah gibt es viele, viele große Höhen. Sie können es sich ausrechnen. Der Trick dabei ist, dass Ihr Gegner einen bestimmten Abstand von der Kante haben muss. Wenn er zu weit weg ist, können Sie ihn nur leicht zurückschlagen und verlieren außerdem Ausdauer. Wenn er sich jedoch in der erforderlichen Reichweite befindet, wird er heftig zurückgeschleudert und stirbt. Das macht Spaß! Es wird einige Zeit dauern, bis Sie den Dreh raus haben, und es ist manchmal schwierig, in Reichweite eines Tritts zu kommen, ohne von einer Waffe getroffen zu werden.

Mit Tritten können Sie Ihren Gegner auf die gleiche Weise auch in eine Gefahrenzone in der Umgebung stoßen. Dafür gibt es zwei Hauptbeispiele: Stacheln und Feuer. Aus irgendeinem Grund sind in vielen Korridoren und Wänden des Spiels Stacheln zu finden. Wenn Sie mit einem Feind zwischen Ihnen und einer dieser Stachelfallen stehen und ihm einen kräftigen Tritt verpassen, fliegt er in die Stacheln und stirbt sofort. Feuer ist eine weitere Version davon, mit dem zusätzlichen Vorteil, dass es sich normalerweise in der Mitte eines Raums befindet und Ihnen mehr Spielraum gibt, sich zu drehen, um einen guten Trittwinkel zu erzielen. Und schließlich: Wenn Sie einen Feind in tiefes Wasser treten, stirbt er sofort. Keiner Ihrer Feinde kann schwimmen.

Beachten Sie, dass jeder Charakter, vom kräftigsten Krieger bis zum schwächsten Zauberer, gleichermaßen gut im Treten ist. Charaktere, die den Fertigkeitsschritt für Ausdauer bezahlen, können jedoch noch ein paar Mal treten, bevor sie erschöpft sind (und genau aus diesem Grund ist es eine großartige Fertigkeit).

#### Werfen

In der Welt von Dark Messiah ist jede Menge Abfall verstreut. Das meiste davon kann aufgehoben und als improvisierte Waffe verwendet werden! Dinge wie Fässer, Kisten, Kerzenständer, Stühle, Frösche, Schaufeln, kleine Kinder, Nutztiere ... na ja, zumindest einige davon.

Um etwas aufzuheben, müssen Sie nur hingehen und es benutzen. Um es zu werfen, müssen Sie nur die Angriffstaste gedrückt halten und loslassen! Je schwerer das Objekt ist, das Sie aufheben, desto mehr Schaden fügen Sie Ihrem Gegner zu. Dinge wie Steine und Fässer sind in den meisten Fällen mit einem Schlag zu töten. Dies ist allerdings etwas komplizierter, als Leute herumzutreten, da es schwierig ist, vor jemandem wegzulaufen, etwas aufzuheben und es nach ihm zu werfen, bevor er sich Ihnen in Nahkampfreichweite nähert.

#### Fähigkeiten

Fähigkeiten werden die Art und Weise sein, wie Sie Ihren Charakter definieren, wenn Sie Dark Messiah spielen. Es gibt keine Klassen zur Auswahl (zumindest nicht im Einzelspieler-Teil des Spiels), daher werden alle Fähigkeiten Ihres Charakters durch die Fähigkeiten bestimmt, die Sie auswählen. Dieses Kapitel ist den verschiedenen Charakterarchetypen und Beschreibungen der wichtigsten Fähigkeiten für jeden gewidmet.

#### Kampffertigkeiten

##### Nahkampf

Level 1 : Auf Level 1 des Nahkampfs schalten Sie „Schlaghagel“ frei, mit dem Sie mit Ihrer Standardangriffstaste ein wenig auf die Tasten hämmern können, was zu mehr Schlägen führt. Die meisten Nahkampfgegner haben ihre Paraden aktiviert, wodurch diese Schläge nutzlos werden, aber wenn Sie sich einem Bogenschützen nähern, können Sie ihn damit schnell zermürben.

Level 1 schaltet außerdem Charge frei, einen praktischen Angriff, den Sie durch die Kombination Ihrer Sprint-Taste mit einem beliebigen Power-Angriff ausführen können. Wenn Sie ihn einsetzen, betäubt er Ihre Feinde und macht sie anfällig für einen nachfolgenden Power-Schlag oder eine

## Entwaffnung.

Level 2 : Auf Level 2 schalten Sie Entwaffnen frei. Wenn ein Feind betäubt ist, entweder durch einen Angriff oder weil er zu heftig getreten wurde, können Sie ihn mit jedem Power-Schlag anvisieren, um ihm die Waffen aus den Händen zu schlagen. In der Praxis ist dies manchmal eher lästig als nützlich, da Sie bei einem Entwaffnen keinen Schaden verursachen und manchmal wollen Sie Ihren Feind einfach nur erledigen. Ein entwaffneter Feind ist ziemlich harmlos, aber er wird alle Waffen in der Nähe aufspüren und diese verwenden, nachdem er sie aufgehoben hat. Beachten Sie auch, dass Sie mit dem Entwaffnen jeden Gegner automatisch entwaffnen können, wenn Sie einen Kampf mit gesperrten Klingen gegen ihn gewinnen.

Wichtiger ist vielleicht die Fähigkeit, Schilde zu verwenden. Schilde blockieren mehr Angriffe als einfaches Parieren, wie z. B. Pfeile, die in Ihre Richtung geschleudert werden, aber sie werden mit der Zeit schwächer, wenn sie getroffen werden.

Tipp : Die Tastenkombinationen für eine Waffe rüsten Ihren Schild nicht automatisch aus. Wenn Sie häufig von einem Schwert zu einem Bogen wechseln, verwenden Sie Ihren Schild als Tastenkombinationssymbol. Wenn Sie auf eine Schildverknüpfung klicken, rüsten Sie automatisch die zuletzt verwendete Einhandwaffe aus.

Stufe Drei : Auf Stufe Drei kann Ihr Schlaghagel manchmal gegnerische Paraden durchbrechen. Wenn Sie Stufe Drei erreichen, sind Sie wahrscheinlich schon ziemlich daran gewöhnt, zu diesem Zweck kraftvolle Schläge einzusetzen. Trotzdem hilft jedes bisschen.

Außerdem schalten Sie einen Sprungangriff frei, den Sie ausführen können, indem Sie springen und einen Power-Schlag ausführen. Unserer Erfahrung nach ist das nicht besonders nützlich, sieht aber gut aus. Und schließlich erhalten Sie einen Wirbelwindangriff, den Sie ausführen können, wenn Sie volles Adrenalin haben. Gehen Sie in die Hocke und lassen Sie einen Power-Schlag ausführen. Sie wirbeln herum und zerhacken alle in Nahkampfreichweite auf jeder Seite von Ihnen.

## Bogenschießen

Bogenschießen ist eine mächtige Fähigkeit, mit der Sie Feinde aus großer Entfernung treffen können, wenn diese oft keine Möglichkeit haben, zurückzuschlagen. Magische Bögen sind zwar nicht so verbreitet wie magische Schwerter oder Dolche, aber Sie werden immer noch genug davon finden, um Ihren Feinden wehzutun. Sie benötigen zwar einen Vorrat an Pfeilen, um mit einem Bogen zu arbeiten, aber es gibt genug davon, damit Ihnen nie die Pfeile ausgehen.

Stufe 1 : Sie dürfen beim Einstecken eines Pfeils heranzoomen. Dadurch erhalten Sie zusätzliche Präzision, können aber nicht auf weit entfernte Ziele schießen, wenn Sie nicht den Bogen berücksichtigen, den der Pfeil zurücklegt.

Stufe zwei : Stabilisiert die Zielgenauigkeit des Bogens und verhindert vollständig, was in einem anderen Kontext als Zielfernrohrdrift bezeichnet würde. Dies ist mehr oder weniger erforderlich, bevor Sie schwierige Schüsse abgeben können, z. B. wenn Sie mit dem Bogen Seile auf lange Distanz durchschneiden. Auch hier wird es durch die Neigung des Pfeils schwierig sein, ihn genau zu platzieren, bis Sie ausreichend damit geübt haben.

Level Drei : Reduziert die Zeit, die zum Nachladen eines Pfeils nach dem Abfeuern benötigt wird. Wenn Sie Bogenschießen nur als Unterstützung verwenden, um Feinde aus der Ferne mit Kopfschüssen zu erledigen oder Fallen auszulösen, ist dies wahrscheinlich kein notwendiges Upgrade für Sie, aber wenn Sie vorhaben, Bogenschießen für die meisten Ihrer Tötungen zu verwenden, ist es erforderlich.

## Stärke

Die drei Stärkestufen sind zwar teuer in der Anschaffung, machen aber einen großen Unterschied für die Erfahrungen Ihres Charakters im Nahkampf. Sie erhöhen den Schaden jedes Ihrer Angriffe um zwei, vier oder acht Punkte. Stärke ist auch eine Voraussetzung für einige der fortgeschrittenen Waffen, die Sie finden werden, insbesondere das Schwert des Drachenfluchs und den Seelentrinker, wobei letzterer eine wichtige Waffe für Nahkampfcharaktere sein wird. Verdammt, ersterer wird auch wichtig sein, aber Sie werden ihn erst spät im Spiel einsetzen können, selbst wenn Sie Ihre Stärke maximieren.

## Kritischer Treffer

Die beiden Stufen von „Kritischer Treffer“ erhöhen Ihre Chance auf einen kritischen Treffer beim Schwingen Ihrer Waffe um 2 % oder 4 %. Unserer Meinung nach ist es hilfreicher, konstant hohen Schaden zu verursachen, als eine geringe Chance auf einen kritischen Treffer hinzuzufügen. Daher würden wir uns im Allgemeinen für Stärke entscheiden, bevor wir diese Fähigkeit ergänzen. Allerdings ist „Kritischer Treffer“ auch eine Voraussetzung für einige der Waffen, die Sie finden werden, also sollten Sie sich irgendwann beide Fähigkeiten aneignen.

## Adrenalin

Obwohl es teuer ist, lohnt sich Adrenalin für jeden fortgeschrittenen Krieger, da es Ihnen ermöglicht, Ihr Adrenalin schneller wieder aufzuladen und zwei tödliche Angriffe auszuführen, wenn Sie über volles Adrenalin verfügen. Es hat jedoch keinen Einfluss darauf, welche Waffen Sie im Einzelspielerspiel verwenden können. Wenn Sie also Stärke und kritische Treffer freischalten, möchten Sie Ihre zusätzlichen Punkte vielleicht in Ausdauer investieren, um einige der hochwertigeren Rüstungen tragen zu können, die Sie finden werden.

## Magische Fähigkeiten

### Dunkle Sicht

Dark Vision ist im Grunde eine verstärkte Gammaverschiebung. Wenn Sie es einsetzen, werden die dunklen Bereiche um Sie herum beleuchtet, Ihr gesamtes Sichtfeld wird jedoch blau, wie bei Nachtsicht. Es ist rein utilitaristisch, aber jeder Charakter erhält es zu Beginn des Spiels kostenlos und es erfordert kein Mana, um es einzusetzen. Verwenden Sie es oft. Am besten binden Sie es an eine permanente Taste in der Nähe Ihrer linken Hand auf der Tastatur, damit Sie sich nicht sehr anstrengen müssen, um es einzusetzen. Sie werden es in einigen Bereichen des Spiels fast ständig ein- und ausschalten.

### Flammenpfeil

Flame Arrow ist im Grunde das magische Äquivalent einer Erbsenpistole in Dark Messiah. Am Anfang wird es gegen Feinde nicht viel nützen, da Sie nicht viel Mana haben, um es einzusetzen. Sie sind besser dran, wenn Sie bei Waffen bleiben, anstatt zu versuchen, es gegen Feinde einzusetzen. Es ist jedoch recht nützlich als Ersatz für Bogenangriffe, zumindest wenn Sie versuchen, auf Dinge wie Seile zu schießen, an denen Fallen hängen, und dergleichen, da es geradeaus fliegt und sogar manuell gesteuert werden kann, wenn Sie die Zaubertaste gedrückt halten.

### Feuerfalle

Die Feuerfalle ist ein schwieriger Zauber, wenn man ihn richtig einsetzen will. Wenn man ihn auf den Boden wirft (halten Sie die Taste unbedingt gedrückt, damit Sie ihn nicht falsch anwenden, wenn Ihr Blick schweift), wird ein kleiner leuchtender Schutzzauber platziert. Jeder Feind, der in die Feuerfalle läuft, löst einen großen Feuerball aus, der Schaden verursacht und jeden in der

Umgebung umwirft, auch Sie.

Der Trick besteht darin, die Feinde dazu zu bringen, über die Feuerfalle zu laufen. Da die Zauberzeit einige Sekunden dauert und Sie alle potenziellen Feinde zurück über die Feuerfalle treiben müssen, um sie auszulösen, ist es im Allgemeinen am besten, eine auf den Boden zu legen, sobald Sie einen Feind entdecken, dann seine Aufmerksamkeit mit einem Flammenpfeil oder einem Bogenangriff zu erregen und ihn zurück zur Falle zu locken. Die meisten Feinde sterben, wenn sie darauf treffen, obwohl Kreaturen mit Dämonenblut, wie Orks, den Feuereffekten widerstandsfähiger gegenüberstehen.

### Einfrieren

Freeze ist ein interessanter Zauber mit einigen nicht ganz so offensichtlichen Verwendungsmöglichkeiten. Wenn Sie ihn auf einen Feind anwenden, wird er mit Eis bedeckt, was ihn vorübergehend daran hindert, zu blocken, anzugreifen oder sich überhaupt zu bewegen. So haben Sie genügend Zeit, einen Power-Angriff vorzubereiten oder ihn von einer Klippe zu stoßen oder so etwas. Nach ein paar Sekunden bricht das Eis jedoch und er ist Ihnen wieder auf den Fersen. Wenn Freeze jedoch auf den Boden gewirkt wird, erzeugt es an der Stelle, an der Sie es platziert haben, einen glatten Eisfleck, der alle Feinde, die darüber laufen, zu Boden fallen lässt. Dies ist natürlich eine urkomische Möglichkeit, Ihre Feinde in einige Stürze zu verwickeln, aber wie bei Fire Trap kann es manchmal eher unterhaltsam als nützlich sein. In Kombination mit einer schnellen Waffe wie Dolchen oder einem Kurzsword können Sie den Fall Ihres Feindes ausnutzen, indem Sie ihn mit einem Power-Schlag erledigen, während er am Boden liegt, was bei den meisten Feinden normalerweise ein sofortiger Kill ist.

Adrenalineffekt : Wenn „Einfrieren“ gewirkt wird und Ihre Adrenalinanzeige voll ist, friert es Ihr Ziel dauerhaft ein und tötet es praktisch.

### Feuerball

Feuerball ist, wenn er freigeschaltet ist, ein mächtiger Angriffszauber gegen Menschen und Tiere, die empfindlich auf Feuer reagieren. Im Grunde handelt es sich dabei um einen verbesserten Flammenpfeil-Zauber. Sie lassen ihn eine Sekunde lang aufladen, werfen ihn dann vor sich aus und steuern seinen Weg durch die Luft mit der Maus. Wenn er trifft, fügt er allem, was er trifft, sowie den Gegnern in der Nähe, großen Schaden zu und trifft sie alle mit einer explosiven Kraft, die groß genug ist, um sie ein wenig umzuwerfen. Daher kann er manchmal als Quasi-Raketenwerfer nützlich sein. Richten Sie ihn einfach auf den Boden neben einem Gegner, damit dieser beispielsweise wegfiegt und über die Kante einer Klippe fliegt.

Das Beste ist, dass Feuerbälle billig sind, billig genug, um einen fast ununterbrochenen Feuerball zu erzeugen, nachdem Sie Mana-Regeneration erhalten haben. Leider verdeckt der große Flammenball in Ihren Händen einen Großteil des Bildschirms und lässt den Rest des Feuerballs verblassen, was ihn zu einer schlechten Wahl als Zauber macht, den man ständig in der Warteschlange haben sollte.

Adrenalineffekt : Wenn Sie vor dem Wirken des Feuerballs über volles Adrenalin verfügen, wird Ihr Ziel häufig vollständig zerstört und in Tau oder zumindest einen feinen Nebel aus Blut und Knorpel verwandelt.

### Blitz

Orks, Goblins und Zyklopen sollen alle Dämonenblut in sich tragen, was seltsam ist, wenn man bedenkt, dass die Orks einen mitten im Spiel ansprechen und sich über die „Dämonenverseuchung“ beschweren. (Was in einem anderen Kontext eine urkomische Anschuldigung wäre.) Sie alle haben angeblich eine Schwäche gegen Blitzschläge, und tatsächlich kann man Goblins normalerweise sofort töten, indem man sie damit bewirft. Orks sind etwas widerstandsfähiger gegen die

Auswirkungen und vertragen normalerweise mindestens zwei Blitze, bevor sie zu Boden gehen. Da es ein paar Sekunden Zeit gibt, bevor die Blitze herauskommen, reicht das normalerweise aus, damit sie oder ihre Freunde Ihnen ein paar ordentliche Schläge verpassen können. Mit anderen Worten: Bleiben Sie bei Orks bei Waffen oder Feuerbällen. Die Feuerbälle richten nicht so viel Schaden an, aber sie stoßen die Orks um und lassen Sie sie von Klippen und dergleichen sprengen. Gegen Zyklopen sind Blitze der beste Freund eines Magiers, obwohl Sie Ihre Blitze trotzdem auf das Auge Ihres Ziels zielen müssen, um ausreichend Schaden zu verursachen. Es braucht viele Blitze, bis Sie einen Zyklopen betäuben können, und wenn das gelingt, sollten Sie trotzdem zu einer starken Waffe wechseln, um einen kraftvollen Schlag ausführen zu können.

**Adrenalin** : Blitze mit Adrenalin verursachen Kettenblitze, d. h. der Blitz springt in einem bestimmten Bereich von Ziel zu Ziel. Ideal, um Gegner auf niedrigem Level auszuschalten. Der Blitz scheint auch mehr Schaden zu verursachen als gewöhnlich, sodass er häufiger einen sofortigen Kill verursacht.

### Inferno

Inferno ist der teuerste Angriffszauber, den Sie in Dark Messiah erhalten können, obwohl es ehrlich gesagt nett gewesen wäre, wenn er für die Skillpunkte und das Mana, die Sie dafür investieren, etwas effektiver wäre. Im Grunde ist es ein Flammenwerfer: Wenn Sie ihn aktivieren, schießt er Flammen direkt vor Ihnen hervor, röstet jeden, der dort steht, und tötet ihn schließlich nach ein paar Sekunden vollständig. Sie können die Taste so lange gedrückt halten, wie Sie möchten, damit der Strahl weiter fließt.

Leider gibt es hier einige Probleme, einschließlich der Kosten. Allein das Aktivieren des Zaubers kostet 20 Mana; wenn Sie die Taste gedrückt halten, verlieren Sie außerdem schnell mehr Mana. Wenn Sie den Zauber gegen Feinde einsetzen, die sich der Nahkampfreichweite nähern, beginnt er auch Ihnen Schaden zuzufügen, da er nirgendwo hin kann. Dies, zusammen mit seiner geringen Reichweite, macht Inferno im Vergleich zu seiner Wirkung ziemlich unflexibel und teuer. Angesichts der Fülle an Klippen und Stachelfallen am Ende des Spiels (wo Sie sein werden, bevor Sie dies freischalten können) möchten Sie die Fertigkeitpunkte vielleicht lieber für etwas wie Ausdauer ausgeben, Ihre normalen Zauber bei Bedarf verwenden und Feinde einfach in den Tod treten, anstatt Unmengen an Mana für Inferno aufzuwenden.

**Adrenalineffekt** : Verursacht noch mehr Schaden! Wow!

### Heilen

Bei einem Skillpunkt ist dies für jeden Charakter im Spiel ein Kinderspiel, egal ob Sie ein Krieger oder ein Magier sind. Es ist wirklich ganz einfach: Für zehn Manapunkte erhalten Sie 15 Lebenspunkte. Das bedeutet, dass selbst der am wenigsten magische Krieger einen Manatrank in 30 Lebenspunkte umwandeln kann, nachdem er zwei Heilzauber auf sich selbst gewirkt hat. Da Krieger nicht viel Mana für Zauber ausgeben, gibt ihnen dies etwas, wofür sie ihre Manapunkte (und Manatränke) tatsächlich ausgeben können. Sie werden auf Ihren Reisen viele Manatränke finden, also können Sie sie verwenden, um sich während der Ausfallzeit zu heilen, damit Sie Ihre Heiltränke für die wichtigen Kämpfe sparen können.

### Telekinese

Telekinese ist manamäßig so teuer, dass sie nur von ernsthaften Magiern als Angriffsfertigkeit eingesetzt werden kann. Sie können Tränke und kleine Gegenstände für etwa fünf Mana aufheben, aber wenn Sie etwas aufheben möchten, das schwer genug ist, um einen Feind tatsächlich zu töten, wie eine Kiste oder einen Stein, müssen Sie insgesamt mit 15 Mana rechnen. Sie sollten dies also nicht sehr oft tun, bis Sie Mana-Regeneration haben, auf die Sie sich verlassen können. Wenn Sie Telekinese jedoch so oft einsetzen können, wie Sie möchten, macht es am meisten Spaß, da Sie alle

Objekte in der Umgebung verwenden können, um sie auf Ihre Feinde zu werfen. In alltäglichen Worten kann Telekinese auch zum Lösen von Rätseln und zum Umlegen von Schaltern verwendet werden, obwohl diese letzte Aufgabe etwas nervig ist. Nicht-Magier verwenden sie vielleicht am besten zum Aufheben von Tränken und Gegenständen, die außer Reichweite sind oder für die man herumkriechen muss, um sie zu erreichen.

Als Waffe wird Telekinese am besten auf unzerbrechliche Gegenstände wie Steine und Heuballen angewendet, die dann auf Ihre Feinde gezielt und auf sie geschleudert werden können. (Drücken Sie die Zaubertaste erneut, um das Objekt mit Warp-Geschwindigkeit von sich wegzuschleudern.) Eigentlich kann fast alles verwendet werden, aber Kisten zerbrechen beim Aufprall und kleinere Gegenstände verursachen nicht so viel Schaden. Steine sind normalerweise am besten, wenn Sie anfangen, sie zu finden, normalerweise in Kapitel Neun und dem Epilog. Denken Sie jedoch daran, dass Sie Telekinese auch auf feindliche Leichen anwenden und diese werfen können. Heiß.

Adrenalineffekt : Sie können lebende Feinde aufheben und werfen, während Ihr Adrenalinpiegel hoch ist.

### Charme

Für 15 Mana können Sie mit diesem Zauber vorübergehend die Gedanken eines der Feinde in der Umgebung übernehmen und ihn zwingen, etwa 30 Sekunden lang oder bis zu seinem Tod auf Ihrer Seite zu kämpfen. Für Zauberer ist dies einer der besten Zauber, die man in der Warteschlange haben sollte, wenn man herumläuft und nicht weiß, was sich hinter der Ecke verbirgt. Wenn Sie über einen einzelnen Feind stolpern, können Sie ihn mit Zauber einfach einer Gehirnwäsche unterziehen und an ihm vorbeilaufen, bevor der Zauber abläuft, oder ihn in Position bringen, um von einer Klippe zu springen. Bei mehreren Feinden führt der Zauber dazu, dass sie sich gegenseitig angreifen, sodass Sie entweder an ihnen vorbeilaufen oder zusehen können, wie sie sich gegenseitig eliminieren und Ihnen das Leben leichter machen, wenn der Zauber abläuft.

Denken Sie daran, dass der Zauber endet, wenn Sie dem verzauberten Gegner Schaden zufügen. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie Pfeile oder Zauber in einen Nahkampf mit einem Ihrer Sklaven abfeuern. Nekromanten sind besonders gute Ziele für Zauber, da alle Feinde, die sie wiederbelebt haben, oder Zombies, die sie beschworen haben, ebenfalls in Ihrer Knechtschaft sind.

### Zuflucht

Ihr Standardgottmodus, Sanctuary, macht Sie beim Wirken vorübergehend immun gegen Schaden. Es kostet 25 Mana und hält etwa 20 Sekunden an, kann aber in einigen der härteren Kämpfe im Spiel eine große Hilfe sein, insbesondere, da es Sie nicht daran hindert, anzugreifen, sich zu bewegen oder ähnliches. Sie können es sogar beim Fallen einsetzen, um den gesamten Fallschaden zu vermeiden, den Sie erleiden könnten. (Sie werden natürlich trotzdem sterben, wenn Sie in einen bodenlosen Abgrund fallen.)

Dies ist wahrscheinlich auf dem Schwierigkeitsgrad „Schwer“ nützlicher als auf dem normalen, aber immer dann nützlich, wenn Sie Schäden vermeiden müssen.

### Schwächen

Wenn man bedenkt, wie tief es im Fähigkeitsbaum vorkommt, hatten wir uns von Weaken etwas mehr erhofft. Wenn es auf einen Feind gewirkt wird, wird er im Wesentlichen nur vorübergehend verkrüppelt, vorübergehend lila gefärbt, seine Geschwindigkeit drastisch verringert und der Schaden, den er verursacht, auf 1 Punkt pro Angriff reduziert. Der Effekt ist weniger dramatisch als bei den meisten Zaubersprüchen, die Sie wirken können, aber er hat den Vorteil, dass er bei großen Menschenmengen auf mehrere Feinde gewirkt werden kann, was Ihnen eine bessere Chance gibt, Ihren Gegnern davonzulaufen.

## Verschiedene Fähigkeiten

### Ausdauer

Für einen geringen Fertigkeitenspunkt können Sie mit Ausdauer mehr Ausdauerfähigkeiten nutzen, bevor Sie eine Pause einlegen müssen. Das bedeutet mehr Sprinten, mehr Schwimmen und vor allem mehr Treten, bevor Ihnen die Kraft ausgeht. Da fast jeder in jedem Teil des Spiels Feinde über Klippen treten wird, ist dies eine unverzichtbare Fähigkeit für fast jeden Charakter.

### Ausdauer

Die drei Ausdauerstufen sind teuer, aber für Krieger oder jeden, der sie sich leisten kann, lohnenswert. Nichts besonders Mysteriöses dabei: Je mehr Sie ausgeben, desto mehr steigt Ihre maximale Gesundheit. Ausdauer beeinflusst auch die Art der Rüstung, die Krieger tragen können.

### Gift Resistenz

Mit sechs Fertigkeitenspunkten ist Giftresistenz keine billige Investition, aber wahrscheinlich auch keine notwendige. Gift ist zwar lästig, aber es kann Sie nicht töten; es bringt Sie nur auf vier oder fünf HP, bevor es aus Ihrem Körper verschwindet. Glücklicherweise können Sie im Laufe des Spiels an zahlreichen Stellen Gegenmittel finden, insbesondere wenn Sie sie am dringendsten benötigen (suchen Sie in den Katakomben unter dem Tempel der Spinne nach den grünen Vasen und zerschlagen Sie sie). Da Zombies und Spinnen die einzigen vergiftenden Feinde im Spiel sind, lernen Sie am besten einfach, ihren giftigen Angriffen auszuweichen, bei Bedarf Gegenmittel einzusetzen und Ihre Fertigkeitenspunkte für etwas Wichtigeres aufzusparen.

### Vitalität

Vitalität erhöht die Gesundheitsregenerationsrate Ihres Charakters. Wir haben dies bei unserem Charakter nie freigeschaltet, aber wenn es auch nur annähernd so schnell ist wie die Manaregeneration, sollte dies Sie weitgehend von der Notwendigkeit von Heiltränken entwöhnen, da Sie nach jedem Kampf wahrscheinlich fast die maximale Gesundheit regenerieren werden. Allerdings wird das Kriegerschwert Souldrinker Ihre Gesundheit effektiver wiederherstellen als der Soulreaver-Stab bei Magiern. Wenn Sie bereit sind, sich auf Tränke zu verlassen, ist diese Fähigkeit optional, aber sie wird dennoch für Charaktere hilfreich sein, die viel Schaden erleiden.

### Wachsamkeit

Für einen bestimmten Fertigkeitenspunkt ist das nicht so schlimm, aber Krieger können es wahrscheinlich überspringen. Es hebt versteckte Gegenstände und geheime Bereiche hervor, wenn Sie einen Moment still stehen bleiben. Wir haben es im gesamten Spiel verwendet und werden das meiste, was es Ihnen zeigt, in der Komplettlösung beschreiben. Überspringen Sie es also, wenn Sie meinen, dass Sie es nicht brauchen werden. Als Voraussetzung müssen Magier und Schurken es jedoch haben.

### Magische Affinität

Magic Affinity ist eine grundlegende Fähigkeit, die Ihr maximales Mana deutlich erhöht und es schließlich auf das Fünffache Ihres anfänglichen Mana-Kontingents erhöht. Es ist an und für sich nützlich, und da es erforderlich ist, um Mana Regeneration freizuschalten, ist das ein doppelter Grund, es zu erwerben.

### Heimlichkeit

Stealth ist eine relativ günstige Investition, die es jedem Charakter ermöglicht, für nur sechs Skillpunkte ein Meister im Hinterhalt zu werden. Obwohl es ein kleiner Preis ist, ist es erwähnenswert, dass Stealth einer der schwierigeren Wege im Spiel sein wird, da Sie oft langsam herumschleichen müssen, bevor Sie Ihren Feind hintergehen und versuchen, durch die Dunkelheit zu schleichen, wo Magier oder Krieger einfach hereinstürmen und Leute herumschleudern können.

Allerdings werden die meisten Stealth-Charaktere auch genug Punkte in Kampffertigkeiten haben, um mit ihren Feinden notfalls auf traditionellere Weise fertig zu werden.

#### Einbrecher

Ermöglicht es Ihnen, die Schlösser von Türen und Truhen zu knacken. Davon gibt es im Spiel jede Menge, die keinen Schlüssel haben, daher öffnet diese Fähigkeit hier und da eine Abkürzung oder verschafft Ihnen Zugang zu einigen Tränken. Wir haben sie in unseren Durchläufen des Spiels nie selbst genutzt, daher können wir nicht mit Sicherheit sagen, ob sie irgendwelche Superschätze freischaltet, aber wir bezweifeln es irgendwie. In jedem Fall ist sie nie erforderlich, um im Spiel weiterzukommen.

#### Mana-Regeneration

Obwohl Manatränke viel effizienter sind als Heiltränke und 50 MP pro verwendetem Trank zurückgeben, sollten Sie als praktizierender Zauberer dennoch in Mana-Regeneration investieren, da Sie damit Ihr Mana viel schneller regenerieren können, als dies sonst möglich wäre, und Sie Manatränke praktisch überflüssig machen können. Sie werden sie in langen Kämpfen immer noch brauchen, aber mit Mana-Regeneration können Sie zahlreiche Telekinese-Kills erzielen, ohne sich allzu viele Sorgen darüber machen zu müssen, dass Ihnen das Mana ausgeht.

#### Lösungsweg

#### Prolog

Ihr Meister Phenrig ist endlich bereit, Sie ins Feld zu schicken. Er gibt Ihnen den Auftrag, ein mystisches Artefakt aus einem großen Tempel zu finden und zu bergen. Phenrig ist anscheinend zu sehr damit beschäftigt, Unterricht darin zu nehmen, wie ein mieser D&D-Dungeon-Master zu sprechen, als dass er sich die Mühe machen könnte, den Tempel selbst zu überfallen. Wenn Sie die Dark Messiah-Demo gespielt haben, sollten Sie mit diesem Level vertraut sein.

Wie dem auch sei, dieser Level ist größtenteils ein einfaches Tutorial zur Interaktion mit der Umgebung in Dark Messiah sowie zur Verteidigung gegen feindliche Gegner. Laufen Sie zunächst den Flur vor Ihnen entlang und schnappen Sie sich das Spinnenmedaillon vom Altar dort. Es kann in den Türrahmen in der Nähe gelegt werden, um ihn zu öffnen. Gehen Sie anschließend durch die Tür, betätigen Sie den Schalter und verwenden Sie dann Ihre Sprint-Taste, um schnell am Fallgitter vorbeizukommen, bevor es wieder fällt.

Als nächstes folgt ein Tutorial zu Schwachstellen: Treten Sie gegen die Säule und klettern Sie die Kette nach oben, um weiterzukommen. Heben Sie die markierten Kisten auf und verschieben Sie sie. Treten Sie dann durch die Bretter, um weiterzukommen.

An diesem Punkt fordert Phenrig Sie auf, Ihren Zauber „Dunkle Sicht“ zu aktivieren. Dies ist eine kostenlose Fähigkeit (ohne Manakosten), mit der Sie den Schleier der Dunkelheit um sich herum durchdringen können, sodass Sie nachts und in düsterer Umgebung sehen können.

Tipp: Sie werden es ziemlich oft benutzen. Es ist hilfreich, wenn Sie es an eine eigene Taste binden, während Sie die Tasten mit den niedrigeren Zahlen für wichtigere Waffen und Zauber behalten. Schieben Sie es dazu auf den 9-Slot Ihrer Hotbar, gehen Sie dann zu Ihren Tastenbelegungen und ändern Sie den Befehl „Gürtel-Shortcut 9“ in etwas, das näher an Ihrer linken Hand liegt, wie etwa die „f“-Taste. So können Sie Dark Vision schnell ein- und ausschalten, ohne ganz rübergreifen und die 9-Taste drücken zu müssen.

#### Kampf!

Gott, Phenrig hat eine unerträgliche Stimme! Wenn Sie durch den dunklen Bereich sind, öffnen Sie die Truhe und schnappen Sie sich das Schwert darin. Dann verwenden Sie es, um das Seil in der Nähe zu durchtrennen. Als Nächstes folgen einige Kampftests, beginnend mit Zombies.

Die Black Guards sind etwas schwieriger zu besiegen, aber wenn Sie sie einfach gegen die zentrale Säule treten (die mit den vielen Stacheln), sind sie nicht allzu schwer zu töten. Sie können aber so viel mit ihnen spielen, wie Sie möchten. Wenn sie fertig sind, erhalten Sie Ihren ersten Fertigkeitspunkt. Teilen Sie ihn jetzt ein, wenn Sie möchten, und klettern Sie dann das Seil am Fallgitter vorbei, um die Mission zu beenden.

## Kapitel Eins: Die Tore von Stonehelm

Phenrig hat Sie nach Stonehelm geschickt, um Lord Wizard Menelag den Shantiri-Kristall zu überbringen. Unglücklicherweise trifft bei Ihrer Ankunft an den Toren auch die Armee der Totenbeschwörer mit einem Zombie-Zyklopen ein. Sie werden in Kürze beginnen, die Stadttore zu durchbrechen, also müssen Sie schnell Ihrem Tod entgehen und irgendwie helfen, den Zyklopen aus dem Stadtzentrum zu vertreiben. Versuchen Sie, die billige Verführerin in Ihrem Kopf zu ignorieren. Ja, sie wird das ganze Spiel über da sein. Nein, es gibt keine Möglichkeit, sie abzuschalten. Fügen Sie hier ein finsternes Gesicht ein.

Wenn Sie sich wieder orientiert haben und wieder auf die Beine kommen, rennen Sie vor dem Zyklopen davon. In der Nähe befindet sich eine Kette. Laufen Sie dorthin und klettern Sie schnell hinauf. Lassen Sie sich nicht ablenken, wenn Sie hier dem Weg durch das Gebäude folgen. Wenn Sie anhalten und innehalten, um Fertigkeitspunkte oder etwas Ähnliches zu verteilen, werden Sie durch Ghulangriffe getötet. Bewegen Sie sich einfach weiter nach oben, bis Sie ein weiteres Seil erreichen, auf das Sie springen können. Springen Sie darauf und dann sofort von dort hinüber auf die Plattform, auf der der Soldat steht.

An diesem Punkt könnten Ghule die Treppe hinaufsteigen und angreifen. Sie können sie daran hindern, indem Sie zum Torkontrollschalter laufen und ihn fallen lassen. Wenn Ghule durchkommen, schnappen Sie sich die Kisten in der Nähe und werfen Sie sie damit auf sie. Achten Sie nur darauf, keinen der Soldaten zu treffen! Wenn das erledigt ist, werden Sie zu einer nahegelegenen Balliste gebracht. Nichts allzu Kompliziertes hier; richten Sie sie einfach auf den Zyklopen und schlagen Sie ihn dreimal, um ihn so weit zu schwächen, dass die Soldaten ihn töten können. Sie müssen ihn möglicherweise ein wenig führen, da die Bolzen der Balliste eine Sekunde brauchen, um den Hof zu erreichen.

Tipp: Sehen Sie das Brot auf den Bänken in der Nähe der Balliste? Dieses wird, zusammen mit allen anderen Nahrungsmitteln, zu „Lebensmittelrationen“, wenn Sie es aufheben, und stellt zwei Lebenspunkte wieder her, wenn Sie es aus dem Inventar essen. Nicht viel Lebenspunkte, nein, aber Sie werden auf Ihren Reisen eine Menge davon finden.

Wenn der Zyklop tot ist, folgen Sie dem Pfad in der Nähe und öffnen Sie das Fallgitter, um weiterzugehen.

## Heiße Stadt, Sommer in der Stadt

Nachdem Sie Stonehelm nun eine vorübergehende Ruhepause von der Belagerung verschafft haben, ist es an der Zeit, Menelag aufzuspüren. Nach dem Übergang in das nächste Level befinden Sie sich im Stadtzentrum. Nehmen Sie alle Waffen mit, die Sie finden, darunter ein Kurzsword, ein Bogen, Dolche und ein Stab. Sie müssen sich noch nicht für einen Favoriten entscheiden, obwohl das

Kurzschwert wahrscheinlich am besten geeignet ist, um die Truhen und Kisten in der Stadt aufzubrechen.

Wenn Sie jedoch nach einer anderen Waffe suchen, gehen Sie den Abhang hinunter, von dem aus Sie den Turm verlassen, und biegen Sie rechts durch den engen Korridor dort ab. Wenn Sie nach oben schauen, sollten Sie über sich ein blaues Leuchten sehen. Dies ist ein Kampfstab, der bei Treffern +2 Schaden verursacht. Um ihn zu bekommen, müssen Sie anscheinend über Telekinese verfügen, aber wenn Sie diese haben, können Sie ihn einfach aus luftiger Höhe herabzaubern. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie ihn nicht bekommen können; Stäbe sind hauptsächlich für Zauberer gedacht, und da diese Waffe Nahkampfwaffen 1 erfordert, werden die meisten von ihnen sie nicht verwenden können.

Ein weiterer geheimer Bereich befindet sich in der Nähe von Leanna, der hübschen Frau, die vor Menelags Wohnsitz steht. Suchen Sie in dem Bereich nach einer Leiter, klettern Sie sie hoch und öffnen Sie dann die Fenster, um einen versteckten Dachboden freizugeben. Zerstören Sie die Truhe, um einen Trank mit voller Gesundheit zu erhalten.

Nachdem Sie gründlich herumgeschnüffelt haben (es gibt einige Privathäuser mit Leckereien darin, aber die Wachen werden verärgert sein, wenn sie Sie dabei erwischen, wie Sie sie betreten), sprechen Sie mit Leanna, um das Kapitel zu beenden.

## Kapitel Zwei: Der Glanz eines kalten Messers

Oh, das klingt geheimnisvoll! In diesem Kapitel müssen Sie endlich schwierige Entscheidungen bezüglich Fertigkeitsoptionen und Ähnlichem treffen und erhalten einen viel tieferen Einblick darin, wie Sie im restlichen Spiel Ihre Feinde bekämpfen werden.

Beginnen Sie damit, den schwarzen Wächter abzuwehren, der die Treppe zu Ihnen heraufkommt. Wenn Sie sich im Umgang mit Waffen nicht sicher sind, können Sie eine Kiste nach ihm werfen oder ihn ein paar Mal die Treppe hinuntertreten, bis er stirbt. Spaß!

Wenn Sie die Gegenstände im Gästehaus eingesammelt haben, gehen Sie nach draußen, um sich um die Soldaten dort zu kümmern. Sie können dabei so hinterhältig oder offen vorgehen, wie Sie möchten. Wenn Sie sie deutlich schwächen möchten, verlassen Sie das Haus, schleichen Sie nach rechts und drehen Sie den Hebel am kleinen Kran dort, um eine große Kiste zu den beiden Soldaten zu bewegen, die am Feuer stehen. Wenn Sie nur auf etwas Action aus sind, versuchen Sie, sich neben das Feuer zu stellen und die Soldaten hineinzutreten, wodurch sie in Brand geraten. Weitere Verstärkung wird um die Ecke kommen; wenn Sie den Kran verschoben haben, stellen Sie sich einfach auf die andere Seite der Kiste, und meistens werden sie direkt hineinlaufen und herumgestoßen werden.

Gehen Sie hier um die Ecke (die Haupttüren zu Menelags Bergfried sind verschlossen). Wenn Sie durch den Garten gehen und die Wachen dort töten oder ihnen ausweichen, kommen Sie zu einer Seitengasse. Öffnen Sie die Tür mit der daran befestigten Kette und gehen Sie nach unten, um zum nächsten Teil des Kapitels zu gelangen.

## Erkundung der Festung

Nachdem Sie von draußen nach unten gegangen sind, öffnen Sie die Tür gegenüber. Sie ist scheinbar leer, abgesehen von ein paar Kisten mit Gegenständen. Wenn Sie jedoch die Fässer hinter dem großen Weinfass ausgraben (entweder indem Sie sie zerstören oder aus dem Weg werfen), können Sie einen Ring des Waffenmeisters finden. Dieser erhöht Ihre Chance, mit Ihren Waffen

kritische Treffer zu erzielen, um 2 %. Im Moment ziemlich praktisch, da selbst Zauberer für die meisten ihrer Tötungen immer noch Waffen verwenden.

Gehen Sie den Flur in der Nähe entlang, um ein weiteres Paar Soldaten zu finden, die sich in einem Raum unterhalten. Sie können ihnen ausweichen, wenn Sie möchten, indem Sie einfach auf das Fallgitter in der Nähe zugehen (obwohl Sie dazu etwas heimlich vorgehen müssen), aber wenn Sie das tun, verpassen Sie einen geheimen Bereich. Wenn Sie sich nach einem verdächtigen Block umsehen, der in der hintersten Ecke des Raums aus dem Boden ragt, können Sie ihn treffen, um einen Weg zu einem abgesperrten Teil des Kellers zu öffnen. Darin finden Sie einige Zaubersäfte sowie eine mit einer Falle versehene Truhe. Die Falle der Truhe geht jedoch nur los, wenn Sie direkt davor treten, also speichern Sie Ihr Spiel schnell und nähern Sie sich ihr von der Seite, wenn Sie sie vermeiden möchten.

Gehen Sie von dort weiter in den Thronsaal des Schlosses. Dort werden Sie ein paar Wachen finden, und wenn Sie die vorherigen töten, kommen noch etwa vier weitere hinzu. Glücklicherweise gibt es eine Möglichkeit, sie alle mit minimalem Aufwand zu erledigen. Wenn Sie aus der Tür kommen, biegen Sie links ab, gehen Sie die Stufen hinauf und schneiden Sie das Seil an der Säule durch. Dadurch schwingt der Kronleuchter oben im Raum nach unten und trifft alle Wachen, die ihm in die Quere kommen. Mit Ihrer Trittfunktion können Sie in der Nähe des Weges stehen, den er nimmt, und dafür sorgen, dass sie ihm in die Quere kommen. Halten Sie sich nur ein wenig von ihm entfernt, sonst werden Sie am Ende selbst getötet.

Nach oben

Unten an der Treppe im Thronsaal gibt es eine kleine Bibliothek. Wenn Sie sich umsehen, können Sie dort eine Rüstung in Form einer Zaubererrobe finden, die Ihnen +10 Mana einbringt, wenn Sie die Voraussetzungen zum Tragen erfüllen. Der Bogen des Jüngers liegt neben dem Thron selbst, also schnappen Sie ihn sich unbedingt, wenn Sie gerne Bogen schießen.

Gehen Sie zur Hauptbibliothek, aber bevor Sie hineingehen, gehen Sie die Treppe ganz nach oben, um den alten Schlüssel auf dem Boden zu finden. Wenn Sie die Bibliothek erreichen, töten Sie die Wachen und betätigen Sie dann den Schalter an einer der Wände, um ein Seil herunterzulassen. Klettern Sie hinauf und halten Sie Ausschau nach dem Boden darunter. Eine Reihe von Regalen versperrt eine Ecke des Raums. Sie können hinunterspringen, um einen weiteren geheimen Bereich zu finden.

Wenn Sie die Stufen in der Nähe wieder hinaufgehen, finden Sie die kleine Tafel an der Wand im Schattenbereich des Bodens, um einen weiteren geheimen Bereich in den Dachsparren des Thronsaals zu finden. In der Nähe befindet sich der Übergang zum letzten Teil des Kapitels.

Verfolgungsjagd über den Dächern

Töten Sie auf den Dächern den Wachmann in der Nähe des Startpunkts des Levels, springen Sie dann auf das Dach und machen Sie sich auf den Weg zum nächsten Gebäude. Darin finden Sie drei Soldaten. Wenn Sie die schwachen Balken unter ihnen durchbrechen können, fallen sie alle auf amüsante Weise auf den Boden darunter. Sehen Sie sich die Dachsparren über Ihnen an (dort gibt es eine Kette, die Sie nach oben bringt), um eine Kiste mit ein paar Manatränken zu finden.

Wenn Sie Menelags Versteck in der Nähe erreichen, wird er schnell von einem Ghul getötet, der auch den Shantiri-Kristall stiehlt. Gut gemacht, Mr. Bigshot Wizard! Ich schätze, es ist Zeit für Sareth, das Chaos aufzuräumen. Gewöhnen Sie sich daran; es wird ein wiederkehrendes Thema im gesamten Spiel sein.

Verfolge hier den Ghul. Von hier aus ist es ein ziemlich geradliniger Weg bis zum Ende des Levels.

### Kapitel Drei: Die Spur des toten Mannes

Zu Beginn dieses Levels beginnt die Jagd auf den Ghul. Keine Zeit zu verlieren! Gehen Sie zunächst zu den Dächern, biegen Sie rechts ab und betreten Sie das Fenster dort. Der Ghul wird vor Ihnen vorbeigehen. Sie müssen über die Lücke springen, um ihm zu folgen. Gewöhnen Sie sich daran, auf die Sprünge vor Ihnen zuzusprinten; dadurch gewinnen Sie die zusätzliche Distanz, die Sie brauchen, um die Lücke zu überwinden.

Folgen Sie dem Ghul durch das nahe gelegene Gebäude. Zerschlagen Sie die Bretter, die Ihnen den Weg versperren, gehen Sie dann auf die Dächer und drehen Sie sich um, um den Steinpfad in der Nähe zu erreichen. Folgen Sie dem Ghul ein Stück (er kann nicht getötet werden, selbst wenn Sie nahe genug herankommen, um auf ihn einzuschlagen), springen Sie dann auf die Kette, wenn er erscheint, klettern Sie hoch und springen Sie von dort. Einige der Lücken, die normalerweise zu weit zum Überqueren sind, können auf diese Weise überquert werden.

Irgendwann erreichen Sie eine große Holzkonstruktion. Wenn Sie sie richtig überqueren können (wenn Sie fallen, müssen Sie von unten hochklettern), können Sie die Steinblöcke in der Nähe hochklettern, sie umgehen und schließlich die Höhle des Totenbeschwörers erreichen. Bevor Sie auf den Ladebildschirm gelangen, schnappen Sie sich den Stab des Jüngers . Er fügt Ihnen +3 Schaden zu, wenn Sie es geschafft haben, einen Rang in Magischer Affinität zu erreichen.

### Höhle des Totenbeschwörers

Es gibt zwei Möglichkeiten, hier in das Gebäude zu gelangen, nachdem man auf dem Boden aufgeschlagen ist. Wenn Sie nach links gehen, können Sie einige der Wachen draußen töten, ihren Schlüssel nehmen und durch die Tür eintreten. Wenn Sie dagegen nach rechts gehen, können Sie durch die Kanalisation gehen und das Gebäude direkt und mit weniger Widerstand betreten. Es bleibt Ihnen überlassen.

Wenn Sie sich jedoch nach links begeben und die Wachen bekämpfen, sollten Sie unbedingt die Leiter an der linken Wand hochlaufen, wo sich einer der Bogenschützen befindet. Töten Sie ihn und suchen Sie dann im Raum hier oben nach einem Langbogen und etwas Assassinengewand sowie einigen Tränken. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie in das Versteck, töten oder stehlen Sie den Falltürschlüssel und suchen Sie in den Räumen nach den Dolchen des Jüngers, bevor Sie hier durch die Falltür nach unten gehen.

### Schmieden

Wenn Sie nun im Keller sind, können Sie den Weg zu einer Schmiede überqueren. Wenn Sie möchten, können Sie sich mit den Werkzeugen auf die im Buch von der Schmiede beschriebene Weise ein Langschwert basteln . An diesem Punkt ist das eigentlich sinnlos, da Sie sehr bald bessere Ausrüstung finden werden.

Beachten Sie den vernagelten Durchgang in der Schmiede. Dies ist der alternative Weg dorthin, wo Arantir den Kristall verwendet. Der Hauptdurchgang befindet sich wieder im Raum vor der Schmiede. Der alternative Weg bietet einige tolle Dinge, wie den Ring der arkanen Brillanz , der Ihr Mana um 10 erhöht, aber der Hauptweg hat am Anfang zwei Türen, hinter denen sich Upgrades für Kämpfer befinden. Auf einem Bett in einer der Baracken finden Sie ein Naga-Seidenschwert (+3 Schaden, +2 % Krit.-Chance) und eine Kettenrüstung , während im anderen Raum ein Gift-Kriss-

Dolchset liegt .

Unabhängig davon, welchen Weg Sie nehmen, erreichen Sie schließlich Arantirs Standort, wo sich auch der Shantiri-Kristall befindet. Wenn Sie ihn gefunden haben, schleichen Sie sich leise zu einer der Zellen und öffnen Sie die Zellen mit dem Schalter an der Wand. Schleichen Sie sich an Arantir und seine Männer heran, aber lassen Sie sich nicht entdecken! Andernfalls verlieren Sie automatisch. Wenn Sie das „Jetzt ist meine Chance!“ von Ihren Lippen hören, rennen Sie los, schnappen Sie sich den Kristall und laufen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind. Wenn Sie zu einem verschlossenen Tor kommen, wenden Sie sich nach rechts und folgen Sie dem Wasser bis zum Ende des Levels.

Kapitel vier: Über das Meer aus Blut

Ah, das Meer des Blutes. Da wollten wir schon immer mal Urlaub machen. Und jetzt bekommen wir wohl die Gelegenheit dazu!

Nachdem Sie Arantir endlich hinter sich gelassen haben, gehen Sie den Kanal vor Ihnen entlang, um Leanna zu finden, die Sie bitten wird, das Schiff, mit dem sie und Menelag zum Tempel auf der anderen Seite des Meeres fahren wollten, im Alleingang zurückzuerobern. Gehen Sie zu den Docks und treten Sie den Soldaten vor Ihnen ins Wasser. Sie werden feststellen, dass sie dadurch sofort getötet werden ... das wird Ihnen später noch nützlich sein. In der Nähe finden Sie den Stab der Reflexion .

Anstatt über die Docks zu laufen, was ein todsicherer Weg ist, umzukommen, tauchen Sie ins Wasser und schwimmen Sie hier zum Kran auf der linken Seite. Drehen Sie den Drehknopf darauf, um die Plattform zur offenen Luke an der Seite des Bootes zu bewegen, springen Sie dann hinüber und gehen Sie hinein.

Das Boot

Töte den ersten Soldaten im Boot, zerschmettere dann die Planken und geh weiter. Töte die beiden Soldaten im nächsten Raum, um den Schlüssel zu ergattern, gehe dann durch die Tür und nimm den Ring der arkanen Brillanz, falls du das nicht schon getan hast. Im Raum dahinter sind zwei Totenbeschwörer anwesend. Diese Typen sind schwieriger als die normalen Schwarzen Wächter, da sie Flammenpfeile schießen können und viel mehr Gesundheit haben als ihre Nahkampfgegenstände. Wenn du Telekinese hast, ist es am besten, ein Fass auf einen oder beide zu werfen, um sie sofort auszuschalten, dann näher zu kommen und sie im Nahkampf anzugreifen.

Im nächsten Raum hinter diesen Typen befinden sich ein Totenbeschwörer, ein schwarzer Wächter und jede Menge Käfige mit Kobolden darin. Wenn Sie den Schalter finden, mit dem Sie die Käfige öffnen können (auf der oberen Ebene, links von Ihrem Eingang), können Sie die Kobolde befreien, die dann die Wächter angreifen und sie beschäftigen, während Sie sie erledigen. Wenn Sie jedoch versehentlich einen der Kobolde treffen, werden diese auch hinter Ihnen her sein, aber sie stellen keine ernsthafte Bedrohung dar.

Wenn Sie den Schlüssel vom Totenbeschwörer bekommen, gehen Sie durch die Tür, um zu einem automatischen Speicherpunkt zu gelangen. Dort führt eine Leiter nach oben, aber bevor Sie sie nehmen, klettern Sie auf die Kiste in der Nähe und springen Sie von dort auf die Plattform hinter Ihnen, um einen Flammengoldbarren und einen Ring der Macht zu finden . Das Flammengold können Sie verwenden, wenn Sie das nächste Mal eine Schmiede finden, während der Ring der Macht allen Ihren Waffenschlägen einen Schaden hinzufügt.

Eine der Türen, die nach vorne führen, ist verschlossen, aber die andere führt Sie zu den Ballisten. Töten Sie die Wachen hier, um eines Ihrer Ziele zu erreichen und ein paar weitere Fertigungspunkte zu verdienen, und verpassen Sie nicht den sehr schönen Elfenbogen in der Nähe. Es gibt einen zentralen Bereich mit einigen Truhen, der für Sie verschlossen ist. Wenn Sie in den kleinen Raum zurückkehren, in dem die Zauberer waren, finden Sie in der Nähe der Leiter, die Sie gerade hochgegangen sind, den rostigen Schlüssel, der an einem Nagel hängt.

## Das Deck

Räumen Sie das Deck von Feinden frei, bevor Sie die Holzbarrikade auf der Gangway entfernen. Leanna wird gleich kommen, und dann beginnt eine schnelle Partie Boot verteidigen. Das ist eine lustige Sache; Sie müssen nur verhindern, dass die Black Guards auf das Boot gelangen oder Leanna töten. Da Sie sich ständig in der Nähe des Wassers aufhalten, treten Sie die Wachen einfach ins Wasser, wenn sie auf Sie zukommen. Es wird auch Bogenschützen geben, die schwieriger zu bewältigen sein werden, da sie sich der Gangway überhaupt nicht nähern. Wenn Sie über Magie verfügen, können Sie versuchen, Dinge per Telekinese auf die Bogenschützen zu richten oder sie einfach zu ignorieren. Wenn Sie jedoch losrennen, um sie anzugreifen, werden die Schwertkämpfer wahrscheinlich an Ihnen vorbeilaufen, um zu Leanna zu gelangen. Treten Sie sie ins Wasser, wenn sie sich Ihnen nähern.

Tipp: Wenn Sie diesen Kampf leichter durchstehen möchten, können Sie versuchen, wieder unter Deck zu den Ballisten zu gehen, die ursprünglich Ihren Vormarsch zum Schiff gedeckt haben. Wenn Sie eine davon bemannen, sollten Sie in der Lage sein, die meisten der ankommenden Streitkräfte mit Leichtigkeit zu vernichten.

Wenn alle tot sind (am Ende des Spießbrutenlaufs erscheinen ein paar Bogenschützen), kehren Sie zu Leanna zurück, die Sie angreift, obwohl sie höchstens ein paar Stunden bei Ihnen war. Heben Sie hier die Anker, um das Level zu beenden und weiterzumachen.

## Kapitel fünf: Tempel der Spinne

Sie beginnen dieses Level mit einem langen Kampf gegen eine Reihe von Orks. Mit Leanna an Ihrer Seite sind Sie praktisch unsterblich, da sie Sie heilt, wenn Ihre Gesundheit unter 30 fällt. Achten Sie nur darauf, sie zu beschützen und jeden zu treten oder zu töten, der sie angreift.

Die Orks sind um einiges zäher als die Black Guards, obwohl sie trotzdem sofort getötet werden, wenn sie gegen die Stachelwände getreten werden, die überall in der Gegend verteilt sind. Wenn Sie ein bisschen Spaß mit Magie haben möchten, parken Sie Leanna wieder in der Nähe der Zauberer, steigen Sie auf eines der zerstörten Gebäude und verwenden Sie Freeze, damit die Orks von den Gehwegen fallen, wenn sie versuchen, Sie zu erreichen. Wenn Sie auf den Dächern der Gebäude kämpfen, können Sie die Orks herumstoßen und so zusätzlichen Schaden anrichten, aber es wird für die Bogenschützen einfacher, auf Sie zu schießen.

## Der Bogen aus Seil

Wenn alle tot sind, suchen Sie das Fallgitter, das hochgezogen werden muss. Um es hochzuziehen, müssen Sie in die nahegelegenen Tunnel hinabsteigen. Fallen Sie einfach hinab und lassen Sie sich von Leanna heilen, falls Sie Schaden genommen haben.

Hier werden Sie bald von zahlreichen Facehuggern angegriffen. Am besten ist es, Angriffe auf diese Typen einfach zu spammen. Wenn Sie in einen der nahegelegenen Tunnel gehen, werden sie gezwungen sein, sich zusammenzudrängen, während sie versuchen, Ihnen zu folgen, was dazu

führt, dass die Angriffe der hinteren Kreaturen die vorderen treffen und Ihnen ein wenig helfen. Sie können sie auch bezaubern, wenn Sie diesen Zauber haben.

Wenn die Kreaturen tot sind, gehen Sie den Sandhang im selben Raum hinauf, in dem sie erschienen sind, und springen Sie dort in den Tunnel, um den Seilbogen zu finden. Betätigen Sie den Schalter an der Wand, um das Fallgitter für Leanna über Ihnen zu öffnen. Jetzt können Sie die Grube, in der Sie sich befinden, verlassen, indem Sie den Seilbogen auf die Säule über dem Loch in der Nähe der Leiche abfeuern, oder Sie können ein wenig erkunden, um einen geheimen Bereich zu finden.

Wenn Sie an Letzterem interessiert sind, gehen Sie zurück in den mit Sand gefüllten Raum und laufen Sie den Tunnel in der Nähe entlang. Über der kleinen Kammer am Ende befindet sich ein weiterer Holzbalken. Schießen Sie also einen Seilpfeil nach oben und warten Sie, bis er aufhört zu schwingen, bevor Sie ihn hochklettern. (Wenn er beim Klettern immer noch schwingt, bleiben Sie wahrscheinlich in einer Wand stecken.) In der Kammer darüber befinden sich ein Giftbogen sowie ein vollständiger Heiltrank und ein Gegenmittel.

Wenn Sie bereit sind, weiterzugehen, kehren Sie in den Raum zurück, in dem Sie den Seilbogen gefunden haben, schießen Sie ihn in die Decke und klettern Sie heraus. Sie werden hier fast sofort von einem Paokai angegriffen. Folgen Sie den beiden Orks in ihre kleine Kammer, um den Blitzangriffen des Paokai auszuweichen. Töten Sie die Orks, gehen Sie nach oben und töten Sie die anderen Orks. Treffen Sie sich dann mit Duncan, bevor Sie in den eigentlichen Tempel gehen.

### Tempel der Spinne

Du bist dabei! Jetzt musst du nur noch finden, weswegen du hierhergekommen bist. Irgendein Totenkopf? Oder Kristall? Oder MacGuffin? Nun, was auch immer es ist, es wird sich nicht von selbst finden.

Im ersten großen Raum, den Sie finden, steht ein kleiner Altar mit einigen Tränken und einem sehr praktischen Ring der Regeneration. Er erhöht die Geschwindigkeit, mit der Sie Gesundheit regenerieren. Legen Sie ihn an, wenn Sie möchten. Wenn Sie weitergehen möchten, schießen Sie mit Ihrem Seilbogen auf einen der Dachsparren in der Nähe des Felsvorsprungs und betätigen Sie dann den Schalter, damit Leanna Ihnen folgen kann. Töten Sie die Orks in der Nähe, um den Altar freizumachen, und warten Sie dann, bis Leanna den Weg freigemacht hat, der weiterführt.

Im nächsten Raum mit den vielen Statuen befindet sich der nächste geheime Bereich. Und diesen können Sie möglicherweise nicht erreichen, wenn Sie nicht Telekinese freigeschaltet haben. Sehen Sie sich ein wenig um; Sie sollten eine Reihe von Statuen auf Sockeln sehen. Eine Statue steht jedoch auf dem Boden und ein Sockel ist leer. Wenn Sie die Statue mithilfe von Telekinese aufheben und auf den Sockel stellen, werden Sie einige Leckereien finden, darunter Zaubertränke und das sehr schöne Überlegene Naga-Seidenschwert. Mit +6 Schaden und +4 % Chance auf kritische Treffer wird dies ein Schwert sein, das Sie wahrscheinlich eine ganze Weile benutzen werden. Es erfordert jedoch zwei Punkte in der Fertigkeit „Kritischer Treffer“.

Ein weiterer geheimer Bereich befindet sich im Raum mit den Kobolden. Suchen Sie nach einem der Stützpfiler, der mit Holz verstärkt ist. Brechen Sie das Holz und klettern Sie den Pfeiler hinauf, um eine versteckte Truhe zu finden.

Kobolde ... warum mussten es Kobolde sein?

Kämpfe dich an den nächsten Kobolden vorbei, aber hol deinen Seilbogen heraus, bevor du

weitergehst. Du wirst in einen Fallenraum mit Steinblöcken gelangen, die versuchen werden, dich zu zerquetschen. Seile dich an einem Holzbalken fest und klettere hinauf, um den Steinblöcken zu entkommen. Der Durchgang weiter ist eine Sackgasse, also musst du zu Leanna zurückkehren.

Bevor Sie jedoch etwas mit Leanna anfangen können, wird der Paokai angreifen. Er mag unmöglich zu besiegen erscheinen, aber das ist alles andere als das. Machen Sie ihn einfach aufmerksam, rennen Sie durch das Tor zurück, das Sie zum Verlassen des Raums benutzt haben, und betreten Sie ihn erneut. Betätigen Sie dann den Schalter, wenn er versucht, Ihnen zu folgen. Sie werden ihm das Tor in reinem Rancor-Stil durch den Hals stoßen, was Ihnen einen automatischen Kill einbringt.

Wenn Leanna den Weg für Sie frei macht, lassen Sie sich fallen und gehen Sie weiter.

Spinnen... Warum mussten es Spinnen sein... Oh, Moment

Leider kommt man nicht weit, bevor man auf einen verrotteten Teil des Bodens trifft und in ein Spinnenversteck fällt. Das Gift, mit dem diese Typen einen treffen, richtet wahnsinnig viel Schaden an, also ist es am besten, so oft wie möglich an ihnen vorbeizulaufen.

Wenn Sie auf den ersten Ast des Pfads stoßen, müssen Sie nach links oder rechts gehen. Links ist der richtige Ausgang aus der Grube, während Sie rechts zu einem geheimen Bereich mit zwei Gegenmitteln und einem Schlüssel bei einer Leiche gelangen. Wenn Sie den Ausgang erreichen, klettern Sie die Kette hinauf, die zum Boden hinunterführt. Während Sie an den Seilen hängen, sind Sie vor den Spinnen sicher, also bleiben Sie am besten dort. Leider geht das nicht!

Hier ist die grundlegende Abfolge der Ereignisse. Klettern Sie die erste Kette hoch und springen Sie dann auf die Plattform in der Nähe der Spitze. Nehmen Sie die Tränke und die Schriftrolle aus dem Ablagefach dort und schießen Sie dann einen Seilbogenpfeil auf das Stück Holz über der Plattform. Klettern Sie hoch und springen Sie auf die nächste Plattform. Jetzt müssen Sie still genug bleiben, um Ihren Seilbogen hier zweimal abzufeuern, um einen kleinen Pfad aus Seilen zu bilden, von denen Sie von einem zum anderen springen können, bis Sie die Kette erreichen, die auf der anderen Seite des Abgrunds hängt.

Wenn Sie es geschafft haben, finden Sie einen kleinen Durchgang. Gehen Sie hinein und nach unten, um weiterzukommen.

## Canyoning

Im ersten Wasserbecken, an dem Sie vorbeikommen, befindet sich am Boden eine Schatzkiste, die als geheimer Bereich gilt. Wenn Sie dem Klippenpfad bis zum Ende folgen, verzweigen Sie sich. Gehen Sie nach rechts und schießen Sie einen Seilbogenpfeil auf den Balken, um ein paar Tränke zu erbeuten. Folgen Sie dem Pfad von dort aus, bis Sie in eine Wassergrube fallen. Schwimmen Sie nach unten, um die Luke unter der Wasserlinie zu öffnen und die Grube zu füllen, damit Sie herausklettern können.

Als nächstes folgt ein lustiger kleiner Kampf gegen zahlreiche Goblins, vielleicht zehn insgesamt. Auf dem Schwierigkeitsgrad „Schwer“ können diese Kerle Sie definitiv überfallen, besonders weil sie manchmal alle auf einmal auf Sie zukommen und es keine Möglichkeit gibt, sie einfach zu erledigen. Verwenden Sie alle Ihnen zur Verfügung stehenden Mittel, um sie zu töten.

Wenn Sie ein paar optionale Fertigkeitpunkte benötigen (und es wäre ratsam, diese zu erwerben), können Sie sich im großen, offenen Bereich am Ende des Ganges im Kampf gegen einen Zyklopen versuchen. Wenn Sie sehen, wie die beiden kleinen Kobolde versuchen, vor Ihnen in die Wand zu

fliehen, warten Sie ein paar Sekunden, und der mächtige Zyklop wird erscheinen.

### Zyklopen-Kampf

Dieser Kampf kann schwierig sein, obwohl es hilfreich sein kann, sich einfach in den Bereich des Zyklopen zu begeben, sobald Sie die Kobolde sehen. Wenn Sie ihrem Feuer ein paar Sekunden lang ausweichen können, werden die meisten von ihnen abbrechen und den Zyklopen angreifen, wenn er auftaucht, und dabei ihr Leben opfern, um Sie abzulenken. Sie können ihn natürlich auch im Zweikampf bekämpfen.

Die einzige Möglichkeit, den Zyklopen zu besiegen, besteht darin, sein Auge anzugreifen, das normalerweise etwas über dem Boden liegt. Wenn Sie über die Blitzmagie verfügen, scheint er Schaden zu nehmen, egal wo Sie ihn treffen. Wenn Sie jedoch Waffen gegen ihn einsetzen möchten, müssen Sie sein Auge nach unten locken, wo Sie es erreichen können.

Am besten gelingt das, indem Sie die Statue in der Ecke des Raums direkt auf den Kopf des Monsters fallen lassen. Stellen Sie sich in die Ecke, warten Sie, bis es näher kommt, und schlagen Sie dann auf die Bretter, die die Statue aufrecht halten. Sie fällt dann und betäubt das Monster hoffentlich. Es fällt auf ein Knie und senkt den Kopf, sodass Sie ihm ins Auge stechen können. Und zwar mehrmals.

Sie werden ihn jedoch wahrscheinlich nicht auf Anhieb töten können, also müssen Sie ihn mindestens noch einmal dazu bringen, sich vorzubeugen, bevor Sie ihn erledigen können. Die meisten Angriffe des Zyklopen führen jedoch dazu, dass sein Kopf für einen Moment fast auf Bodenhöhe sinkt, wenn Sie ihn also dann schnell angreifen können, haben Sie eine Chance, ihm genug Schaden zuzufügen, um ihn zu erledigen. Am besten gehen Sie hier vor, indem Sie ihn auf sich zukommen lassen, warten, bis er seine Angriffsanimation startet, dann eine Sekunde lang rückwärts laufen (d. h. sich umdrehen und weglaufen; Rückwärtslaufen ist zu langsam), sich umdrehen und dann mit bereitstehendem Angriff auf ihn zugehen, während sein Kopf in Schlagreichweite ist.

Es kann eine Weile dauern, den Zyklopen zu ermüden, also achte auf deine Gesundheit und weiche seinen Angriffen so gut wie möglich aus. Wenn er jedoch wieder niederkniet, bereite einen Power-Angriff vor und erledige ihn ein für alle Mal.

### Weitermachen

Nachdem der Zyklop besiegt ist, kehren Sie um und nehmen die Stufen zum oberen Tempel. Hier werden Sie noch von vielen weiteren Kobolden angegriffen, aber Sie können sie vom Gehweg stoßen und sie töten. Wenn sie problematisch werden, gehen Sie in den rot getönten Raum in der Nähe und waten Sie dort ins Wasser, um Ihre Gesundheit wiederherzustellen. Der blaue Raum auf der anderen Seite tut dasselbe für Ihr Mana.

Wenn Sie mit der Heilung fertig sind, können Sie in einem der Räume neben dem Gesundheitsbecken einen geheimen Bereich finden. Die Wände hier sind allerdings mit Fallen versehen; Sie werden kleine Flammenausbrüche an den Wänden sehen können. Ihnen auszuweichen ist allerdings nicht allzu schwierig; schleichen Sie sich einfach an die Wand gegenüber einem der Ausbrüche heran, rennen Sie daran vorbei, so dass Sie zwischen ihnen sind, warten Sie, bis die Flammen erlöschen, und rennen Sie dann hindurch. Der geheime Bereich befindet sich in einem Loch in der Wand in der Nähe der ersten Schatzkiste. Darin finden Sie einen Stab des Feuerfürsten .

Auf der anderen Seite befindet sich ein weiterer geheimer Bereich für Telekinese. Schnapp dir die

Statue neben dem Mana-Pool, zieh sie den Gang entlang und stelle sie auf den leeren Sockel. Dadurch wird ein Bereich auf dem Boden freigeschaltet, in dem sich eine Reihe von Tränken befinden. (Machen Sie sich hier nicht zu viele Gedanken über die Türen mit den Spinnenmedaillons; Sie können sie später freischalten.) Wenn Sie die Leiter hinuntergehen, die zum Ende des Bereichs führt, finden Sie eine Truhe mit dem Ausweidungs-Kriss .

## Den Berg hinauf

Der Weg, der vom inneren Teil des Tempels weiterführt, führt Sie zu einer Reihe von Gehwegen, die sich an der Außenseite des Berges hinaufschlängeln. Vor Ihnen stehen zwei Orks, aber wenn Sie sie angreifen, kommen vier weitere die Stufen hinter Ihnen hochgerannt. Das ist passend, da oben auf den Stufen mehrere Fässer von verrottendem Holz gestützt werden. Warten Sie, bis die letzteren Orks angreifen, und schneiden Sie dann die Stützen durch, um alle Fässer den Hügel hinunterzuschicken. Sie können auch die Öltrüge voll ausnutzen oder die Orks den Berghang hinunterstoßen, wenn Sie in Position kommen.

Etwas weiter oben am Hügel kommen Sie zu einer Höhle mit einem hölzernen Rammbock, der auf eine Tür zeigt. (Der Aufzug in der Nähe funktioniert nicht, aber Sie werden später darauf zurückkommen.) Benutzen Sie den Rammbock dreimal, um die Tür aufzubrechen und einen geheimen Bereich zu finden. Darin finden Sie einige Zaubertänke sowie ein Set Blitzdolche im Sarkophag.

Gehen Sie zurück zum Bergpfad, um weitere Orks zu treffen. Die Bogenschützen hier werden ziemlich lästig sein, also sollten Sie die schwertschwingenden Feinde vielleicht zurück in die Höhlen locken und sich dort um sie kümmern, bevor Sie hinüberstürmen und die Bogenschützen ausschalten.

Oben auf den Stufen, die nach oben führen, finden Sie einen weiteren Giftbogen . Wenn die Brücke, die weiterführt, durchtrennt wurde, finden Sie den Steinpfad um die Schlucht herum und verwenden Sie Ihren Seilbogen, um nach oben zu gelangen. Das Seelentrinkerschwert ist im Wasser am Fuß des nächsten Turms versteckt, also schnappen Sie es sich unbedingt, wenn Sie in den Nahkampf ziehen.

## Bergpfade

Jetzt kommen Sie endlich dorthin, wo Menelags Expedition war, bevor sie von den Orks abgeschlachtet wurde. Sie kommen auch in die Nähe der Stelle, wo die Eisfälle in einem der ersten Trailer des Spiels so tödlich eingesetzt wurde, falls Sie ihm zufällig gefolgt sind. Suchen Sie jedenfalls in der ersten kleinen Hütte nach dem Ring des Phönix (der Ihnen bei einem bevorstehenden Kampf nützlich sein wird), töten Sie die Orks und sehen Sie sich dann die verbarrikadierte Hütte in der Nähe an, um ein Ziel zu erreichen. Nehmen Sie die Laufstege um die erste Hütte herum, um eine Leiter zu finden, die nach oben führt. Im dritten Stock der Hütte finden Sie eine Zaubererrobe , aber der zweite Stock führt zum weiteren Weg.

Vermeiden Sie die Spinnen in der Höhle und treten Sie sich Ihren Weg zum Dach einer anderen Hütte frei. Sie können die Bretter auf dem Dach zertrümmern, um durchzufallen, aber seien Sie sehr, sehr vorsichtig, wenn Sie das Erdgeschoss erreichen; das ganze Gebäude wird einstürzen, wenn Sie sich zu nahe an die Fenster wagen. Sie können die meisten Tränke im Raum telekinetisch greifen, wenn Sie möchten, aber Sie müssen sehr, sehr langsam (in der Hocke) entweder zur Plattenrüstung oder zur Truhe kriechen, wenn Sie eines davon haben möchten. In der Truhe befinden sich Schriftrollen und die Plattenrüstung ist +3 zur Rüstungsklasse. Kriechen Sie einfach weiter, bis Sie sie aufheben, und gehen Sie dann schnell zurück, um einen tödlichen Sturz zu

vermeiden.

Nachdem Sie dem Pfad zur nächsten Hütte gefolgt sind, können Sie mit einem Seilbogen in die Dachsparren klettern und einen Manatrank finden. Die nächste Hütte ist die, die zuvor verbarrikadiert wurde. Heben Sie das Logbuch vom Boden auf, um mehr über die letzten Tage der Zauberer zu erfahren. Sie können auf den Tisch springen, der aus dem Fenster ragt, und sich hindurchschleichen, um ein weiteres überlegenes Naga-Seidenschwert zu finden, das draußen an der Wand klebt. Wenn Sie hier mit einem Robenbogen in die Dachsparren schießen, kommen ein weiterer Manatrank und ein Gegenmittel zum Vorschein.

Nehmen Sie den Höhlenpfad in der Nähe, der Sie zurück in den Berg führt. Die Maschinerie, die Sie entdecken, treibt den Aufzug an, an dem Sie vor so vielen Orks vorbeigekommen sind. Betätigen Sie also den Schalter, um ihn wieder in Gang zu setzen. In der Nähe gibt es auch eine weitere Schmiede. Wenn Sie den Flammengoldbarren verwenden möchten, den Sie damals in Menelags Schiff gefunden haben, können Sie das jetzt tun. Um es noch einmal zu wiederholen: Die Schritte, die zum Schmieden von etwas erforderlich sind, sind:

Legen Sie das Metall in den Schmelztiegel.

Verwenden Sie das Rad, um den Topf über dem Ofen zu drehen.

Pumpen Sie den Blasebalg, um den Topf zu erhitzen.

Verwenden Sie das Rad erneut, um geschmolzenes Metall über die Form zu bewegen.

Füllen Sie die Form mit Wasser, um das Schwert abzukühlen.

Nehmen Sie die Klinge aus dem Wasserbad und legen Sie sie ins Feuer.

Warten Sie, bis es heiß ist, und legen Sie dann die Klinge auf den Amboss.

Nimm den Hammer, ziehe ihn an und schlage auf die Klinge.

Führen Sie die Klinge zu den Lederriemen und formen Sie einen Griff.

Vernichte deine Feinde mit der Klinge und lausche dem Wehklagen ihrer Frauen.

Das Erdfeuerschwert, das Sie für die Verwendung des Flammengoldbarrens in der Schmiede erhalten, verursacht +6 Schaden bzw. +12 bei allen, die anfällig für Feuerschaden sind (was die meisten menschlichen Ziele einschließt). Nett.

Jetzt müssen Sie den ganzen Weg zurück zum Aufzug gehen, der Sie in den Hauptbereich des Tempels bringt. Sie können zu der zerstörten Hütte zurückkehren, in der Menelags Expedition abgeschlachtet wurde, und dort die Tür eintreten, um weiterzugehen. Gehen Sie dann zurück zum vorherigen Ladebildschirm. Gehen Sie zurück zum Aufzug, legen Sie den Schalter um und fahren Sie, fahren Sie, fahren Sie weiter bis zum Sockel, in dem der Shantiri-Kristall steckt. Dadurch wird der Tempel wieder mit Strom versorgt und Leanna kann theoretisch ihr Ding machen und den Schädel holen, den Sie brauchen.

## Einschalten

Wenn Sie die Spitze des Aufzugs erreichen, müssen Sie ein paar Spinnen bekämpfen. Beeilen Sie sich. Von hier aus können Sie nach links oder nach rechts gehen. Auf der rechten Seite finden Sie eine weitere Hütte. Wenn Sie einen Seilpfeil in die Dachsparren schießen, gelangen Sie in den zweiten Stock. Springen Sie dann zu der Kette, die vor dem Fenster hängt, um daran hochzuklettern. Bewegen Sie sich schnell, da sie sonst zu brechen beginnt. Wenn Sie zur zweiten Hütte oben springen, können Sie zu den Fenstern gelangen und in einen geheimen Bereich hinein. Darin finden Sie Zaubertränke und einen Seelenräuberstab, mit dem Magieanwender ihren Feinden Mana stehlen können. Um wieder nach unten zu kommen, springen Sie auf das untere Dach, schießen Sie dann einen weiteren Seilpfeil in die Holzstützen der oberen Hütte, um das Kettenseil wiederherzustellen, das auf den Boden des Canyons gefallen ist, und springen Sie von dort zurück

in die erste Hütte.

Der linke Weg führt Sie zum Spinnensockel, nachdem Sie ein paar Schalter umgelegt haben. Platzieren Sie den Shantiri-Kristall hier im Sockel, um den Tempel mit Energie zu versorgen, aber machen Sie sich auf einen Kampf gefasst.

Zwei Männer kommen herein

Nachdem Sie den Shantiri-Kristall eingelegt haben, werden Sie schnell von Orks angegriffen. Aratrok und seine Männer bieten Ihnen einen Deal an: Besiegen Sie Aratrok in einem fairen Kampf, und Sie können freikommen. „Fair“ bedeutet, dass Sie überhaupt keine Zaubersprüche verwenden oder jemanden außer Aratrok angreifen können. Wenn Sie das tun, werden Sie von allen im Raum angegriffen.

Wenn Sie ein Krieger sind, sollte das kein großes Problem sein. Aratrok hat mehr Gesundheit und verursacht mehr Schaden als normale Orks, hat aber keine nennenswerten Spezialangriffe. Machen Sie ihm schnell den Garaus. Zauberer werden es natürlich schwerer haben, da Sie keine Zauber wirken oder den Trank „Steinhaut“ verwenden können, mit dem Sie sich erheblich abhärten können. Trotzdem sollten Sie ihn im normalen Schwierigkeitsgrad ohne allzu große Probleme mit einem Stab ausschalten können. Versuchen Sie einfach, ihn mit Power-Attacken niederzuschlagen, und bereiten Sie dann schnell einen weiteren Power-Attack vor, während er am Boden liegt, um ... nun, Sie können ihn nicht erledigen, während er am Boden liegt, aber sie scheinen definitiv mehr Schaden anzurichten als normal. Sie können sogar eine volle Adrenalinladung erreichen, mit der Sie Aratrok sofort töten können.

Wenn Sie bereit sind, ein wenig herumzuspielen, können Sie versuchen, es hier mit allen Feinden aufzunehmen. Sie können einen der Peons bezaubern, damit die restlichen Orks ihre Angriffe auf ihre Brüder konzentrieren, und Dinge wie Freeze verwenden, um die anderen von Ihnen fernzuhalten. Sanctuary könnte auch hilfreich sein. Dies ist ein harter Kampf, aber Sie können ihn vielleicht überleben. Wenn Sie sterben, können Sie mit dem Ring des Phönix eine zusätzliche Chance erhalten.

Zurück zu Leanna

Nimm den Schlüssel von Aratroks Leiche und benutze ihn, um die Tür zu öffnen. Du kommst zu einem weiteren Aufzug, der dich in die Nähe des Ortes zurückbringt, an dem du Leanna zurückgelassen hast. Bevor du dich jedoch wieder auf den Weg zu ihr machst, gehe den gleichen Weg zurück zu dem Bereich, in dem du gegen die Goblins und die Zyklopen gekämpft hast. Wenn du dorthin zurückkehren kannst, findest du die drei mit Spinnen verschlossenen Türen in der Nähe der Gesundheits- und Mana-Pools und kannst sie mit dem Spinnenschlüssel öffnen. In diesen geheimen Bereichen findest du unter anderem eine Arkane Robe , Blitzdolche und einen Schattenstahlstab .

Wenn Sie bereit sind, weiterzugehen, kehren Sie zu Leanna zurück und sie wird das Tor öffnen, das weiterführt. Bevor sie das jedoch tun kann, müssen Sie sich mit zwei Ghulen auseinandersetzen. Wenn Sie einen von ihnen bezaubern können, wird Ihnen das hier sehr helfen, aber wenn nicht, versuchen Sie, sie in der Nähe des Altars auf den Boden zu treten, damit Sie sich einzeln um sie kümmern können. Wenn sich das Tor öffnet, rennen Sie darunter hindurch und lassen Sie Leanna hinter sich. Der Durchgang führt zum nächsten Kapitel.

Kapitel 6: Der Altar des Schädels

Sie müssen hier irgendwie den Schädel der Schatten finden. Der Altar des Schädels ist der Schlüssel dazu, aber er ist seltsamerweise zunächst unzugänglich. Sie müssen in die Grube unter Ihnen hinabsteigen, um darauf zuzugreifen. Tun Sie das und ignorieren Sie die Zombies vorerst. Wenn Sie durch den Gang links gehen, können Sie ein wenig herumstochern und einen leuchtenden Kristall an der Wand finden. Dies ist der Mondseidenkristall. Schnappen Sie ihn sich.

Tipp: Wenn Sie sich die Vase darüber ansehen, können Sie diese zerschlagen, um ein Gegenmittel zu finden. Einige der anderen Vasen, die so aussehen wie diese, enthalten ebenfalls Gegenstände. Zerschlagen Sie sie also unbedingt, wenn Sie sie entdecken.

Jetzt musst du zum Altar gelangen, der sich über dir befindet. Gehe dazu zum Tor hier zwischen den Zombies und schaue nach oben. Siehst du den Balken mit der darunter liegenden Kette? Schieße einen Seilpfeil in den Balken in der Nähe seines Endes und klettere hinauf. Von dort solltest du zum Altar springen können.

Gehen Sie zum Altar und legen Sie den Mondseidenkristall hinein. Dadurch wird ein Durchgang in die Krypta geöffnet und Sie erhalten Aufgaben, die Sie auffordern, drei weitere Kristalle zu finden, um den Weg freizuschalten, der zum Schädel der Schatten führt.

### Die Krypta

Die Krypta wird voller Zombies sein, seien Sie also gewarnt. In den meisten Spielen sind Zombies im Allgemeinen leichte Gegner, aber hier in Dark Messiah sind sie tatsächlich ziemlich zäh. Sie schlagen ziemlich hart zu, haben erstaunlich viel Gesundheit und können Giftwolken auf Sie spucken, was natürlich verdammt nervig ist. Im Allgemeinen ist es am besten, sie ganz zu meiden, wenn Sie damit durchkommen. Sie sind in Ihrer Spezialisierung jedoch weit genug fortgeschritten, um ein wenig über das Spielen zu lernen. Wenn Sie also einen Angriffsplan ausarbeiten möchten, können Sie das gerne tun.

Wenn Sie die Krypta betreten, können Sie von den Stufen auf die Ketten vor Ihnen springen, wenn Sie sie beim Herunterfallen erwischen. Wenn Sie das tun, sollten Sie oben auf den Dachsparren einen Zauberpilz erbeuten können. Von dort aus können Sie nach Herzenslust auf Entdeckungsreise gehen. In einem der Gräber hier, links vom Eingang, gibt es einen geheimen Bereich, der zu einem Heiltrank führt. Wenn Sie das rissige Grab mit Wachsamkeit nicht entdecken können, sollte es ziemlich hell erscheinen, wenn Sie Dunkelsicht aktivieren. Im Dachsparrenbereich über dem bodenlosen Teil gibt es außerdem einen weiteren Zauberpilz.

Wenn Sie bereit sind, weiterzugehen, schneiden Sie das Seil in diesem Bereich durch, um eine Wand einzureißen. Der Weg, der weiterführt, führt Sie zu einem riesigen Grab mit einem Sarkophag in der Mitte. Die Truhe neben dem Sarkophag lässt sich anscheinend nur öffnen, wenn Sie Schlösser knacken können, aber wenn Sie den Sarg selbst öffnen, finden Sie einige Poison-Kriss-Dolche. Wenn Sie in die Dachsparren klettern können (und Sie sollten in jeder Ecke des Raums Zugangspunkte finden), können Sie dort oben noch ein paar Zauberpilze finden.

Die Ecke des Raums mit den zertrümmerten Särgen ist der weiterführende Weg. Gehen Sie also dorthin und gelangen Sie zum nächsten Ladebildschirm.

### Das Auge der Jungfrau

Der erste Edelstein, den Sie finden müssen, liegt direkt vor Ihnen, wenn Sie dieses Level beginnen. Es ist das gelbe Objekt, das in der Wand gegenüber dem Startpunkt des Levels leuchtet. Wenn Sie es nicht mit Telekinese zu sich rufen können, können Sie einen Pfeil in den Dachsparren davor

werfen und hinaufklettern, um es zu schnappen. Es gibt auch einige Dachsparren über dem Hauptbereich hier; wenn Sie einen Pfeil in die Höhe werfen und sich umsehen, finden Sie eine Truhe mit einer arkanen Robe darin.

Suchen Sie mit dem Auge der Jungfrau in Ihrem Besitz die Stufen, die nach unten führen, und begeben Sie sich zum Boden dieses Bereichs. Wenn Sie endlich auf einen Ghul treffen, klettern Sie auf die Steinblöcke in der Nähe und beginnen Sie, mit Ihrem Seilbogen nach oben zu klettern. Wenn Sie die Spitze Ihres Bogens erreicht haben, sollten Sie in der Nähe eines weiteren Grabes sein, auf dem sich das Schwert der Drachenklaue befindet, ein unglaublich mächtiges Schwert. Nehmen Sie es und betätigen Sie dann den Schalter an der nahen Wand, um ein Tor zu öffnen. Klettern Sie am Seil wieder hinunter und gehen Sie hindurch, bevor es sich schließt.

Tip: Sie können das Schwert der Drachenklaue erst ab Kapitel 9 verwenden. Fühlen Sie sich also nicht unter Druck gesetzt, die erforderliche Stärke 3 zu erreichen. Wenn Sie Stärke 3 erreichen, können Sie jedoch das Seelentrinkerschwert verwenden, das Sie später finden und das für einen Großteil des Spiels eine wirklich nützliche Waffe sein wird.

Der nächste Raum ist, wie zu erwarten, voller Zombies. Das Ziel hier ist, das rotierende Rad auf der oberen Plattform zu finden und es zu drehen, bis Sie das Tor im Wasser unter Ihnen anheben. Dann rennen Sie ins Wasser und sprinten unter dem Tor hindurch, bevor es sich schließt. Der einzige andere interessante Gegenstand hier ist ein Ring der arkanen Brillanz auf einer Truhe im Wasser.

Nachdem Sie an den Zombies im Wasser vorbeimanövriert sind, öffnen Sie den Sarkophag, zu dem Sie stoßen, und springen Sie hinein, um weiterzukommen.

Seele der alten Frau

Die Wassergrube, in der Sie landen, ist voller Zombies, birgt aber keine offensichtlichen Geheimnisse. Finden Sie den Weg, der Sie zum Schlachthof führt, der Ihr Verhängnis sein wird! Oder so etwas. Nun, eigentlich nichts so Ernstes, obwohl Ihnen hier ein harter Kampf bevorsteht.

Wenn Sie den Raum mit dem großen Sarkophag betreten, gehen Sie die Stufen hinauf und beobachten Sie, wie das Grab aus der Wand gleitet. Wenn das Grab ganz aus der Wand herausragt, werden Sie gegen einen Lich und seine verschiedenen Zombieschergen kämpfen, also bereiten Sie sich entsprechend vor. Magier sollten die nahegelegenen Stufen nehmen und sich zum oberen Rand des Raums bewegen und ihre Fernangriffe vorbereiten.

Der Lich ist nicht unbedingt besonders mächtig, obwohl seine Blitze definitiv wehtun. Er kann natürlich herumgestoßen und niedergeschlagen werden, daher ist es eine erfolgversprechende Strategie, ihn am Boden zu halten und ihn dort anzugreifen. Die Zombies sind der nervige Teil dieses Kampfes, da sie dich verprügeln, wenn du ihnen zu nahe kommst, und dich außerdem vergiften. Wenn du den Lich von seinen Schergen weglocken kannst, hast du eine viel bessere Chance, ihn im Einzelkampf zu besiegen, als wenn du dich auch noch seinem Gefolge stellen musst.

Tip: Wenn Sie den Lich im Nahkampf leichter besiegen möchten, stellen Sie sich nah an den Sarg, wenn er aus der Wand kommt, und schlagen Sie ihn mit kräftigen Schlägen nieder, während er spricht. Er wird halb tot sein, wenn er zu Boden geht und anfängt, sich zu wehren.

Magier hingegen sollten auf dem oberen Felsvorsprung bleiben und Feuerbälle oder Blitze auf den Lich abfeuern. Irgendwann ist das Adrenalin so stark, dass ein einziger Blitzschlag ihn erledigen sollte.

Unabhängig davon müssen Sie den Lich töten, um weiterzukommen. Nehmen Sie den Edelstein „Seele der alten Frau“ aus der Schatulle und gehen Sie um ihn herum zur Kette dahinter, um nach oben zu klettern. Verpassen Sie nicht den Stab des Feuerlords, falls Sie ihn zuvor verpasst haben.

### Das Herz der Oberin

Nehmen Sie die Stufen von Ihrem Level-Beginn aus nach oben; der andere Weg ist im Moment eine Sackgasse. Wenn Sie den großen, offenen Bereich erreichen, werden Sie von einer Reihe von Ghulen angegriffen. Wenn Sie ihren Schlägen standhalten können, können Sie sie in den unteren Bereich der oberen Gehwege locken und sie in den Tod treten. Beachten Sie alternativ die drei Stachelfallen in der Nähe Ihres Zugangs zum Bereich; wenn Sie sich zwischen ihnen bewegen, können Sie die Ghule manchmal hineinlocken oder hineintreten und sie sofort töten.

Wenn Sie mit dem Herumstöbern fertig sind, tauchen Sie ins Wasser und finden Sie das Herz der Matrone in einem der Gräber dort. Halten Sie mit diesem in der Hand Ausschau nach einer baumelnden Kette in der Nähe, die zu einem Metalltor führt. Springen Sie von der Kette zum Tor und betätigen Sie den Schalter. Kehren Sie dann in die große Kammer zurück, in der Sie von den Ghulen angegriffen wurden. Ihr Ziel ist es nun, den schwebenden Steinweg entlang zu laufen, dann zu sprinten und über die Lücke zum Tor auf der anderen Seite zu springen. Der Weg wird beim Laufen unter Ihnen einstürzen. Wenn Sie also fallen, müssen Sie Ihren Seilbogen an den Balken rechts vom Tor verwenden, um wieder hochzukommen.

### Der Schädel der Schatten

Das Tor führt Sie zurück zu der Stelle, an der Sie die Krypta betreten haben, direkt unter den Altar des Schädels. Legen Sie die Kristalle hinein, um den Weg zum Schädel selbst zu öffnen ... aber bevor Sie ihn erhalten können, müssen Sie eine Prüfung bestehen.

Um den Schädel der Schatten zu gewinnen, müssen Sie etwa acht oder zehn Spinnen der großen Art auf einmal besiegen. Stellen Sie natürlich sicher, dass Gegenmittel an Ihre Hotbar gebunden sind, bevor dieser Kampf beginnt. Zauberer werden mit dieser Aufgabe am leichtesten zurechtkommen, da Sie einfach Feuerbälle oder Blitzschläge auf die Spinnen werfen können, bis Sie einen Adrenalinschub bekommen, und sie dann alle mit Blitzschlägen töten können. Nahkämpfer, insbesondere solche, die sich gut verstecken können, müssen sich darauf verlassen, in Nahkampfreichweite auszuweichen und wieder herauszukommen, ein paar Hiebe auszuführen und auch etwas Adrenalin aufzubauen, um hoffentlich ein oder zwei der Bestien gleichzeitig automatisch zu töten. Wenn Sie Giftresistenz gekauft haben, werden Sie diesen Kampf leichter meistern, aber er ist in beiden Fällen gewinnbar.

### Kapitel Sieben: Feuer im Blut

Nach der Zwischensequenz, in der die unerwartete Wendung der Handlung enthüllt wird, die Sie wahrscheinlich schon erwartet haben, seit Sie im Handbuch gelesen haben, dass Sareth ein Waisenkind war, finden Sie sich in einer orkischen Grube wieder, die die Bestien zur Entsorgung von Leichen genutzt haben. Zum Glück sind Sie nicht tot, obwohl Ihre Essenz mit der von Zana verschmolzen ist, da sie den Schädel der Schatten verwendet hat, um Sie wiederzubeleben. Sie haben jetzt die Fähigkeit, sich im Kampf in Zana zu verwandeln und mit ihren Klauen und ihrem Schwanz auf Feinde loszugehen, die sich Ihnen entgegenstellen.

Hier gibt es zwei Wege, einen durch das Wasser und einen den Hang hinauf, dorthin, wo der Ork den Kobold in die Grube geworfen hat. Der Hang ist schneller, aber Sie müssen zwei Feinde mehr

abwehren als sonst. Verwandeln Sie sich in Zana und nutzen Sie ihre Angriffe, um die Orks zu erledigen, aber denken Sie daran, dass Sie in dieser Form Ihr Leben verbluten lassen. Sie erleiden wie üblich Schaden, aber Sie erhalten auch etwa 20 Leben zurück, wenn Sie einen Feind töten, was ein Pluspunkt ist.

Wenn Sie den Ork-Bogenschützen gefunden haben, gehen Sie durch den Korridor mit dem hängenden Vorhang. Er führt Sie dorthin, wo die Orks Ihre Ausrüstung versteckt haben. Folgen Sie also der Spur und öffnen Sie die Truhe, um alles auf einen Schlag zurückzubekommen. Verwenden Sie von dort aus Ihren Seilbogen, um über die Tür zu gelangen, die weiterführt.

Im nächsten Raum befindet sich eine Truhe, die man nicht öffnen kann. Um sie zu öffnen, braucht man wahrscheinlich Einbruchskunst. Wir haben jedenfalls nirgendwo einen Schlüssel gesehen. Es gibt auch eine weitere Schmiede, falls Sie den Flammengoldbarren verwenden möchten, der sich mit Ihrer Beute in der Truhe befand.

### Zyklopische Wut

Ein weiterer Zyklop befindet sich im Bereich vor Ihnen. Dieser Kampf sollte jedoch etwas einfacher sein als der im Spinnentempel, da Sie bessere Waffen und Zaubersprüche haben und es mehr Versteckmöglichkeiten gibt, falls Sie welche brauchen. Es gibt auch zwei verschiedene Fallen, mit denen Sie dem Biest Mist auf den Kopf schütten können. Wenn Sie es getötet haben, drehen Sie das Rad neben dem Tor, das hinausführt, um weiterzugehen.

Benutze deinen Seilbogen, um den nahegelegenen Abgrund zu erklimmen, und bahne dir dann deinen Weg durch die dortigen Tunnel, um schließlich das Ende des Levels zu erreichen.

### Wut der Kobolde

Hier erreichen Sie endlich das Level aus der Demo des Spiels, obwohl es sich erheblich von dem unterscheidet, das Sie dort gespielt haben. Zunächst begeben Sie sich in eine große Koboldhöhle mit ... Kobolden. Erledigen Sie sie und suchen Sie dann nach Schätzen: In einer Drachenkiste befindet sich ein Erdfeuerschild, auf dem Boden eines der Wasserbecken ein Blitzschild und in einer Schatzkiste in der Hütte in der Ecke des großen Raums Schattenstahldolche.

Wenn du bereit bist, weiterzugehen, klettere auf das Gerüst über der Hütte und drehe dort das Rad, um eine Kette herunterzulassen. Fang an zu klettern! Das erste große Loch, das du siehst, ist der Weg weiter, aber wenn du weiter nach oben kletterst, kannst du einige Tränke finden.

### Der Wurm

In der Schatzkiste am Boden der Wassergrube, in die Sie am Anfang des nächsten Levels fallen, befinden sich einige Tränke. Diese werden Ihnen jedoch nur ein schwacher Trost sein, wenn Sie auf den Riesenwurm treffen, der in der Mitte dieses Levels lebt. Er wird Sie angreifen, wenn Sie versuchen, die provisorische Brücke zu überqueren, die Sie finden, was wiederum dazu führt, dass die Decke einstürzt und die Brücke in zwei Hälften zerteilt. Zum Glück für Sie wird er auf die andere Seite der Lücke fallen, sodass Sie auf den einstürzenden Teilen reiten und schließlich auf festen Boden springen können.

Tipp: Hier ein paar Grundregeln: Der Wurm wird Sie angreifen und Ihnen großen Schaden zufügen (etwa 35 Punkte gegen unseren Magier), wenn Sie zu lange im Freien bleiben. Er wird Sie außerdem regelmäßig mit Gift bespucken, was Ihr Unbehagen nur noch verschlimmern wird. Wenn Sie sich jemals ausruhen müssen, tun Sie dies unbedingt außer Sichtweite, und wenn Sie jemals

offenes Gelände überqueren müssen, tun Sie dies unbedingt im Sprint.

Suchen Sie vom festen Boden aus die Treppe, die nach oben führt, und treten Sie die Tür oben auf der Treppe ein. Wenn Sie noch einen Zauberpilz möchten, sprinten Sie hier rechts um den Gehweg herum und pflücken Sie ihn. Folgen Sie dann dem Weg zurück nach links, so gut Sie können. Sie können in die kleine Höhle schlüpfen, um ein paar Tränke zu finden und Ihre Sprintanzeige wieder aufzufüllen. Wenn Sie bereit sind, sprinten Sie den Hügel hinunter, über das Gerüst und beginnen Sie, den Weg entlangzugehen, der mit all den kleinen Truhen übersät ist. Springen Sie darüber oder treten Sie sie beiseite, so gut Sie können. Wenn Sie die Ecke erreichen, drehen Sie sich um und verstecken Sie sich in der kleinen Nische dort.

Jetzt sind Sie anscheinend in einer Sackgasse, aber wenn Sie aufschauen, sehen Sie in der Nähe einen Sparren und ein kleines Loch. Schießen Sie mit Ihrem Seilbogen einen Pfeil auf den Sparren und warten Sie, bis der Wurm seinen Kopf in Sie steckt, bevor Sie zum Seil hochspringen und in das Loch springen. Sie werden schnell das Ende des Levels finden.

### Weitermachen

Nachdem Sie die Facehugger besiegt haben, die Sie im ersten offenen Raum angreifen, werfen Sie einige Seilpfeile bis zu den Dachsparren oben. Das Loch auf der linken Seite führt Sie zu einem geheimen Bereich einer Spinnenhöhle, in dem Sie einige Schriftrollen und einen Zauberpilz finden können. Der weitere Weg befindet sich jedoch am Boden des Raums.

Das große Wasserloch, in dem Sie sich befinden, birgt ein nettes Geheimnis für verstohlene Charaktere. Die Rüstung des Meisterdiebs befindet sich in einem der Löcher im Abgrund. Wenn Sie eines entdecken, neben dem ein Sparren herausragt, können Sie einen Seilpfeil hineinschießen und nach oben klettern, um die Rüstung zu holen, oder Sie können sie einfach telekinetisch beschwören, während das Wasser steigt.

Um hier an die Spitze des Bereichs zu gelangen, stellen Sie sich auf das Floß und betätigen Sie den Schalter, um die Schlucht mit Wasser zu fluten. Woher das ganze Wasser kommt, ist uns ein Rätsel. Hier drinnen müssen gut ein paar Tausend Kubikmeter Platz sein, und das ist eine Menge Wasser, das herumliegt und darauf wartet, dass ein Schalter betätigt wird. Wie dem auch sei, es steht Ihnen zur Verfügung. Bleiben Sie jedoch auf dem Floß, während es nach oben steigt, denn wenn Sie herunterfallen, werden Sie mit Sicherheit sterben.

Springen Sie oben im Wasserpark herum, um das Koboldgerüst zu erreichen, und verwenden Sie Ihren Seilbogen, um nach oben zu klettern. Sie können die von Kobolden befallenen Minen in der Nähe betreten, aber biegen Sie dabei links ab und gehen Sie in das kleine Loch in der Wand. Wenn Sie in den Tunnel darüber springen, gelangen Sie in einen geheimen Bereich mit einigen Schriftrollen und Tränken.

### Orkhöhle

Wenn Sie den Levelübergang erreichen, sind Sie wieder in der zweiten Hälfte des Demolevels. Fahren Sie mit den Karren, um einen Bogen des Winteratems zu finden, bevor Sie den Hauptabschnitt des Levels erreichen, der nach der zweiten Karrenfahrt kommt.

Bleiben Sie hier auf der oberen Ebene, nachdem Sie den Ork getötet haben, der den Kobold in den Abgrund geworfen hat. Wenn Sie dem Pfad bis zum Ende folgen, finden Sie eine Holzhütte, die scheinbar leer ist. Wenn Sie jedoch einen Seilpfeil in den Balken darüber schießen, können Sie auf das Dach springen und eine Schattenstahlrüstung finden.

Gehen Sie von dort hinunter in den Raum voller Orks und Holz. Töten Sie alles, was sich bewegt, und schieben Sie dann den Ziegelstein, der aus der Wand über einer der Plattformen voller Fässer herausragt, um einen geheimen Bereich in der Nähe zu öffnen. Darin befinden sich einige Frostdolche sowie einige Tränke, aber schnappen Sie sie sich schnell, da die Decke einzustürzen beginnt, sobald Sie die Truhe öffnen.

Wenn Sie die Stufen hinaufgehen, die von diesem Bereich wegführen, wird ein großes Fass die Stufen hinunterrollen. Sie können entweder vorwärts darauf zusprinten, um ein Versteck in der Wand zu finden, oder rückwärts sprinten und auf den kleinen Tritt über der Lücke springen, um zu warten, bis es in das Loch rutscht.

### Die Küste

Sie müssen Ihren Seilbogen ein paar Mal verwenden, um hier aus der Höhle zu entkommen. Einmal müssen Sie nach oben gehen, um den Weg zu finden, der weiterführt, und das zweite Mal verwenden Sie den Bogen, um einen sicheren Abstieg zu ermöglichen. Beide Male befestigen Sie das Seil an Ästen, statt an den üblichen Dachsparren oder Holzbalken.

Wenn Sie die Küste erreichen, sprechen Sie Ihre Anhänger an, um eine Bootsfahrt zurück nach Stonehelm zu vereinbaren. Es ist Zeit, den Untergang von Arantir zu planen.

### Kapitel Acht: Im Haus der Asche

Wenn Sie dieses Level beginnen, befinden Sie sich in der Kanalisation unter Stonehelm, in der Nähe der Stelle, an der Sie Arantir zum ersten Mal begegnet sind. Töten Sie hier seine Schergen und rennen Sie dann durch das Portal zum Versteck des Totenbeschwörers dahinter. Da Sie jetzt hauptsächlich gegen Totenbeschwörer und Schwarze Wächter kämpfen werden, vergessen Sie nicht, Feuerwaffen anzulegen, da diese am schwächsten sind.

Gehen Sie durch die Höhle zu dem riesigen Raum vor Ihnen. Hier gibt es Türen, die zu Schlafkammern führen, aber die meisten davon sind im Moment verschlossen. Töten Sie natürlich jeden, den Sie sehen, und Sie werden schließlich zu den Zellen gelangen. (Dies ist das endgültige Ziel, egal welchen Weg Sie vom Portal aus nehmen, obwohl der linke Weg Ihnen bei Ihrer Ankunft eine höhere Position bietet.) Wenn Sie ein Zauberer sind, versuchen Sie hier, den Totenbeschwörer zu bezaubern, um ihn Ihrem Willen zu unterwerfen. Wenn Totenbeschwörer bezaubert werden, rufen sie Zombies herbei, die ebenfalls bezaubert werden, wodurch Sie zwei Helfer zum Preis von einem bekommen. Beachten Sie, dass die Wachen hier eigentlich Vampirritter sind, zäher als die Schwarzen Wächter und viel, viel schneller. (Sie sind anscheinend auch immun gegen die vampirische Wirkung der Seelentrinkerklänge.) Wenn Sie sie die Stufen hinauflocken können, können Sie sie in die Zellen hinuntertreten und sie auf diese Weise erledigen. Es scheint keinen taktischen Vorteil zu geben, hier die Zellentüren zu öffnen, da die Ghule die Wachen oder Totenbeschwörer nicht angreifen.

Wenn Sie bereit sind, weiterzugehen, finden Sie hier die Drachenkiste. Der Korridor in der Nähe ist als zu den Ostquartieren führend gekennzeichnet. Gehen Sie dort hinunter. Es gibt einige Quartiere mit Totenbeschwörern. Im zweiten Raum befindet sich eine Kiste mit einem Endlosen Köcher, sodass Sie nicht mehr nach Pfeilen suchen müssen.

### Die Bibliothek

In der Bibliothek tummeln sich zahlreiche Feinde, darunter auch Vampirritter und Totenbeschwörer.

Zu Ihrem Glück beginnen Sie jedoch oben und arbeiten sich nach unten vor, sodass Sie Ihre Feinde leicht töten können, indem Sie sie treten oder Zauber wie „Feuerball“ oder „Feuerfalle“ wirken.

Wenn Sie das untere Ende der Bibliothek erreichen, gelangen Sie zum Trainingsbereich, wo weitere Vampirritter trainieren. Ein Totenbeschwörer wacht über den Bereich und kann gefallene Ritter wieder zum Leben erwecken. Er sollte also Ihr erstes Ziel sein, egal ob Sie ihn mit einem Schwert oder einem Zauberspruch belegen. In dem kleinen Raum im hinteren Teil des Trainingsbereichs finden Sie eine schwarze Kugel, die Sie benötigen, um die Türen hier aufzuschließen. Verwenden Sie sie an der Tür im unteren Teil der Bibliothek, um in die Nordquartiere und das Labor zu gelangen.

Das Labor ist schwer zu infiltrieren, da es von mindestens vier Totenbeschwörern mit Zombie-Haustieren überrannt wird. Wenn Sie den meisten von ihnen aus dem Weg gehen möchten, können Sie versuchen, eine der Falltüren in dem Bereich zu öffnen und dort hinunterzugehen, aber Sie werden den Ausgang nicht erreichen können, wenn Sie nicht den Falltürschlüssel von einer davon nehmen (mit dem Sie auch Ihr drittes oder viertes Paar Frostdolche aufheben können). Wenn Sie frontal vorgehen, ziehen Sie einen der Totenbeschwörer mit Charm auf Ihre Seite oder versuchen Sie, sie in einen der kleineren versetzten Räume zu locken und Fässer auf sie zu werfen, wenn sie hereinkommen.

Wenn Sie das Labor verlassen, kommen Sie zu einem weiteren Nekromantenquartier. Hier gibt es hinter der Wandrolle einige Tränke und eine Truhe, die dauerhaft verschlossen zu sein scheint. Gehen Sie von dort weiter zur Grube.

#### Die Grube

Die Grube mit dem ominösen Namen offenbart die Anwesenheit einer alten Flamme: Leanna. Sie ist nicht tot, wie Sie wahrscheinlich schon die ganze Zeit vermutet haben, sondern eine Gefangene der Nekromanten, die sie sofort in die Spinnengrube werfen, sobald Sie sie sehen. Es gibt keine Möglichkeit, sie zu retten – noch nicht.

Kämpfe dich durch den Gebetsraum nach unten. Eine große Anzahl von Totenbeschwörern, vielleicht fünf insgesamt, werden hier stationiert sein; jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, diese Feuerfalle und Zauberrollen hervorzuholen. Du kannst Feuerfallen in dem langen Gang mit den Pfeilschlitzen aufstellen; das ist die einzige Möglichkeit für deine Feinde, sich dir zu nähern. Töte alles, was sich bewegt, finde dann das Tor, das weiterführt, und öffne es, bevor du darunter hindurchstürmst.

Wenn Sie mit dem Aufzug in die unterste Etage fahren, liegt Arantirs Zimmer direkt gegenüber. Xana fragt sich, wo Arantirs Tagebuch sein könnte. Vielleicht ist es das riesige Buch namens Arantirs Tagebuch auf dem Podium vor Ihnen? Könnte sein ... lesen Sie es durch, um mehr über Arantirs Pläne für die Stadt Stonehelm zu erfahren. Seltsamerweise kämpft er dafür, die Dämonen gefangen zu halten, aber sein Plan sieht vor, die ganze Stadt auszulöschen, um das Gefängnis dauerhaft zu stärken. Natürlich wären Arantirs Quartiere ohne einen geheimen Bereich nicht komplett. Klicken Sie auf den Kerzenhalter an der Wand, um eine Truhe mit einer Reihe von Schriftrollen darin freizulegen.

Nachdem Arantirs Geheimnisse enthüllt sind, müssen Sie nur noch zum Portal zurückkehren, zu Stonehelm zurückkehren und ihn aufhalten.

#### Die Höhle der Spinne

Nachdem Sie mit dem Aufzug nach unten gefahren sind, kommen Sie in einen Raum voller Spinnen. Wenn Sie sie töten und die Rampe hinuntergehen, werden Sie ihre Großmutter entdecken, eine Riesenspinne.

Magier werden in diesem Kampf leichtes Spiel haben. Die drei Fackeln hier markieren die weiteste Distanz, die die Riesenspinne zurücklegen kann. Wenn Sie hinter ihnen sitzen, können Sie Feuerbälle auf sie schießen, ohne einen Angriff befürchten zu müssen. Sie wird Sie zwar mit Gift bespucken, aber das wird Sie nicht töten, sondern Ihnen nur vier oder fünf Lebenspunkte kosten. Solange Sie alle anderen kleineren Spinnen, die Ihnen in die Quere kommen, ausschalten, sollten Sie mehr oder weniger unverwundbar sein.

Nahkampfcharaktere werden es schwerer haben, aber wie der Zyklop verfügt dieses Biest über eine ziemlich offensichtliche Reihe von Angriffen. Normalerweise greift es entweder mit beiden Unterarmen oder nur mit dem linken Unterarm an. Weiche diesen Angriffen so gut du kannst aus und schlage es von unten. Wenn du an seinen großen Hinterteil kommst und ihn dort triffst, kannst du den meisten Gegenschlägen seiner Unterarme ausweichen.

Unabhängig davon müssen Sie die Spinne töten, um weiterzukommen, also tun Sie Ihr Bestes, um sie auszuschalten. Sie finden Leanna in Spinnweben eingehüllt im hinteren Teil der Höhle auf einem der Felsvorsprünge. Befreien Sie sie und rennen Sie zurück zu Arantirs Zimmer. Ein bisher ungeöffneter Weg steht Ihnen nun zur Verfügung.

Zurück zum Portal

Nachdem Sie die Feinde im Tal unter dem Portal bekämpft haben, öffnen Sie die Tür am Ende des gegenüberliegenden Korridors, um einen Aufzug nach oben zu finden. Leanna kann dabei ziemlich dämlich werden; manchmal rennt sie in den Aufzug hinein und dann gleich wieder hinaus. Versuchen Sie, sie in den Aufzug hineinlaufen zu lassen, bevor Sie selbst einsteigen, und blockieren Sie dann den Durchgang mit Ihrem Körper, bevor Sie den Schalter umlegen und selbst einsteigen.

Wenn Sie oben am Aufzug sind, sprechen Sie mit Leanna, laufen Sie dann zum Portal und öffnen Sie es damit wieder. Gehen Sie hindurch und kehren Sie dann in die Kanalisation zurück, um einen Durchgang zurück nach Stonehelm zu finden.

Kapitel Neun: Stadt der Flammen

Wir müssen sagen, der Ladebildschirm vor diesem Kapitel ist ziemlich ominös. Es sieht so aus, als würde Arantirs Wunsch doch noch in Erfüllung gehen ...

Wie dem auch sei, Sie müssen aus der Kanalisation herauskommen, wenn Sie Ihre Stadt retten wollen. Sie werden Duncan wiedersehen, wenn Sie die Spitze der Leiter erreichen, die nach oben führt. Schützen Sie ihn so gut Sie können, aber Sie brauchen ihn nicht am Leben, um weiterzukommen. Wenn Sie diesen ersten Kampf einfach ganz vermeiden wollen, können Sie das gerne tun. Schießen Sie einen Seilbogen in einen der Balken über dem Torbogen mit Fenster, und Sie können zu einem der Fenster hochklettern, dann aus dem Fenster auf der anderen Seite klettern und in der Nähe der Brücke herunterspringen.

Jetzt werden Ihnen noch viele weitere Ghule begegnen, seien Sie also bereit, sie entweder anzugreifen oder von der Brücke oder in die Stacheln hier zu stoßen. Unter der Brücke gibt es einen geheimen Bereich, wo die Leiche eines Soldaten neben einem vollen Heiltrank liegt. Sie können den Trank einfach telekinetisch herbeizaubern, wenn Sie möchten, oder Sie können einen Seilpfeil vom Balken darüber nach unten ausfahren.

Wenn Sie den Weg zu den brennenden Gebäuden hinaufgehen, werden Sie Percy, Duncans Cousin, begegnen. Er erzählt Ihnen von einem Weg, der Sie zur Nekropole führt, warnt Sie jedoch, dass Ihnen ein untoter Zyklop im Weg stehen wird. Er wird Ihnen nicht folgen, es sei denn, Sie schaffen es, das Biest zu töten oder einen alternativen Weg darum herum zu finden.

Es stinkt nach Tod

Wenn Sie den Zyklopen aus dem Weg gehen möchten, gehen Sie den Weg entlang, bis Sie zu einem geöffneten Kanalgitter kommen. Gehen Sie nach unten, treten Sie das Tor ein, das Ihnen im Weg steht, und springen Sie über die Lücke auf die andere Seite. Nachdem Sie dort die Leiter hochgeklettert sind, öffnen Sie die Tür in einem der nahegelegenen Gebäude und klettern Sie die Leiter bis zu den Dachsparren hoch. Sie können hier aus den Fenstern klettern und zum nächsten Gebäude gehen und sich nach einem Schlüssel umsehen. Der Schlüssel öffnet die Tür in der Nähe, die Percy in das Gebäude lässt. (Er öffnet auch die oberen verschlossenen Türen im selben Gebäude, die zu uninteressanten Geheimbereichen führen.) Nachdem Sie Percy durch das Gebäude gefolgt sind, öffnet er das Tor, das zur nächsten Ebene führt.

Wenn Sie möchten, können Sie gegen den Zyklopen kämpfen und ihn töten, damit Percy hier den Platz überqueren kann. Es gibt nichts, was man auf seinen Kopf fallen lassen könnte, also müssen Sie seinem Schlag einfach ausweichen und mehrmals in sein Auge schlagen, bevor Sie ihn endgültig erledigen, oder eine große Anzahl Blitze auf sein Auge schießen. Sie erhalten die gleiche Anzahl an Fertigkeitspunkten für das Töten oder Ausweichen des Zyklopen, Sie können ihn also ruhig in Ruhe lassen, wenn Sie möchten.

Das Heiligtum von Ylath

Nachdem Sie von Percy getrennt wurden, rennen Sie zum Brunnen in der Nähe und bekämpfen Sie den Totenbeschwörer und die Ghule. Wenn Sie den Zivilisten während des gesamten Kampfes am Leben halten können, öffnet er eine Tür in der Nähe, wenn Sie alles getötet haben. Darin befinden sich nur ein paar Tränke; nichts wirklich Interessantes. Um weiterzukommen, gehen Sie die Gasse mit den Kisten hinunter und klettern Sie dort die Kette hoch.

Wenn Sie im Wasser des Heiligtums baden und Xana aus Ihrer Seele befreien möchten, dann gehen Sie hier den Hang hinauf. Wenn Sie sie jetzt loswerden, hat dies keinen Einfluss darauf, ob Sie das gute oder das böse Ende des Spiels erreichen können. Wenn Sie sich entscheiden, sich zu reinigen, verlieren Sie die Fähigkeit, in eine dämonische Form zu wechseln (die Sie wahrscheinlich selten verwendet haben), aber Sie erhalten einige äußerst mächtige Waffen, die Ihnen im letzten Kapitel des Spiels gute Dienste leisten werden, sowie drei Fertigkeitspunkte. Die einzigen Charaktere, die dafür nicht direkt belohnt werden (abgesehen von den Fertigkeitspunkten), sind reine Krieger, aber sie besitzen das Schwert der Drachenklaue schon seit einiger Zeit. Außerhalb des Heiligtums finden Sie einen weiteren Heiltrank und eine Schattenstahlrüstung, falls Sie diese zuvor übersehen haben. Wenn Sie hineingehen und sich im Brunnen reinigen, erhalten Sie den Stab des Drachenfluchs, den Bogen des Drachenhorns und die Dolche des Drachenfangs. Jeder dieser Gegenstände richtet, genau wie das Schwert der Drachenklaue, an allem eine Menge Schaden an und fügt untoten Feinden doppelten Schaden zu. Da Sie im letzten Kapitel des Spiels gegen eine große Anzahl von Untoten antreten werden, schnappen Sie sich eine dieser Waffen und setzen Sie sie mit Bedacht ein. Sie können sie an den Zombies ausprobieren, die auf dem Friedhof draußen auferstehen.

Anreise nach Percy

Gehen Sie den Abhang hinunter und stellen Sie sich den Ghulen, die die Stadtwächter dort

angreifen. Wenn Sie diese Wachen am Leben halten können, werden sie ein Stück mit Ihnen reisen, aber das ist wirklich nicht notwendig. Wenn sich die Tür zum nächsten Teil der Stadt öffnet, gehen Sie hindurch, um einen weiteren offenen Bereich mit weiteren Ghulen zu erreichen. Eine Steinbrücke überquert hier einen Abgrund zu dem Haus, durch das Sie jetzt gehen müssen, aber es gibt einen weiteren geheimen Bereich, den Sie finden können, indem Sie von der Brücke auf den Boden rechts davon springen, unter dem überhängenden Gebäude. Nichts Großes dort, nur ein weiterer Zauberpilz und einige normale Pilze. Das Gebäude führt Sie danach zu einem weiteren Ladebildschirm.

### Untote Dorfbewohner

Der Dachboden dieses ersten Gebäudes ist einer der am wenigsten geheimen Bereiche, die Sie im Spiel finden werden. In einer Truhe liegen ein paar Schriftrollen, juhoo! Unten gibt es außerdem einen weiteren Blitzschild und ein Meisterdieb-Outfit, falls Sie die beiden anderen Exemplare vorher nicht gesehen haben.

Töte die Zombie-Dorfbewohner außerhalb des Gebäudes und gehe weiter, bis du auf Percy triffst. Er wird dir sagen, dass du das Durchflussventil im Hinterhof öffnen sollst, auf das er dich zeigt. Es ist natürlich von Untoten überrannt, darunter ein mächtiger Nekrolord. Töte alles, was sich bewegt, und drehe das Rad, bis es einrastet. Lauf dann zurück zum Kanal und spring hinein. Wenn du das Gitter erreichst, wird Percy es öffnen und dir Zugang zu den Tunneln gewähren, die zum Äußeren der Nekropole führen.

### Außenansicht der Nekropole

Wenn Sie das Äußere der Nekropole erreichen, werden Sie ein großes Hindernis auf Ihrem Weg vorfinden: einen Paokai. Glücklicherweise können Sie ihn leicht besiegen, indem Sie in den großen offenen Torbogen in der Nähe laufen, die Treppe hinaufsteigen, die Balliste finden und sie verwenden, um das verdamnte Ding wegzublasen. Sie können sich jedoch nicht heilen, während Sie sich in der Balliste befinden, und sind außerdem eine leichte Beute, also vergessen Sie nicht, aus der Balliste herauszulaufen und sich zu verstecken, um sich bei Bedarf zu heilen.

Wenn Sie mit dem Paokai fertig sind, erkunden Sie den Rest des Bergfrieds, bis Sie eine Seilwinde finden. Wenn Sie nach draußen schauen, werden Sie feststellen, dass die Seilwinde eine der Türen unter Ihnen öffnet. Drücken Sie die Seilwinde, bis sich das Rad nicht mehr bewegt, zerstören Sie dann die Bretter im Boden in der Nähe, lassen Sie sich so schnell wie möglich fallen und sprinten Sie dann über die Außenfläche, bis Sie den Eingang zur Nekropole erreichen. Wenn Sie sich hier nicht so schnell wie möglich bewegen, schließt sich die Tür, bevor Sie sie erreichen können.

Drinne triffst du wieder auf Leanna (wie zum Teufel ist sie hier reingekommen?) und gehst dann die Stufen hinunter, um das letzte Kapitel des Spiels zu erreichen. Wenn du Xana zufällig in deiner Seele behalten hast, anstatt im heiligen Blabla zu baden, musst du gegen Leanna kämpfen und sie töten, bevor du weitermachen kannst, du böser Junge. Dafür erhältst du die drei Fertigkeitspunkte, die du zuvor verpasst hast.

### Epilog

Es ist Zeit, Arantir ein für alle Mal aufzuspüren. Er lebt irgendwo in den Eingeweiden der Nekropole, in der Nähe des Gefängnisses deines Vaters. Wenn du es wünschst, kannst du deinen Vater entweder wieder in seinem Gefängnis einsperren, ohne die ganze Stadt zu opfern, oder dein Schicksal als Sohn des größten Dämons aller Zeiten annehmen.

Wenn Sie die Stufen zur Nekropole hinuntergehen, wird ein Geist namens Ishtvan Sie kontaktieren und Sie bitten, ihn von seiner ewigen Qual zu erlösen. Wenn Sie dies tun, verspricht er, bei seinem Vater ein gutes Wort für Sie einzulegen. Das ist recht einfach und bringt Ihnen zwei Fertigkeitspunkte ein, also ... können Sie es auch tun.

### Befreiung Ishtvans

Denken Sie daran, dass in einigen abgelegenen Teilen dieses oberen Teils der Nekropole ein paar versteckte Tränke und dergleichen zu finden sind. Nichts besonders Großes, nur die üblichen, durchschnittlichen Gesundheits- und Manatränke, die außer Sichtweite versteckt sind. Stöbern Sie ruhig darin, wenn Sie sie wirklich brauchen.

Um Ishtvan zu befreien, müssen Sie zwei Bolzen finden und lösen, die seine Ketten mit den Gräbern um ihn herum verbinden. Den ersten finden Sie, nachdem Sie einen Bogenschützen der Schwarzen Garde besiegt haben. Gehen Sie die Stufen in seiner Nähe hinunter und auf dem Treppenabsatz darunter sollten Sie einige Ketten entdecken, die zu einem Anker führen. Ziehen Sie den Bolzen im Anker heraus, entweder mit der Hand oder mit Telekinese, und gehen Sie dann weiter.

Nachdem Sie noch ein paar weitere Totenbeschwörer getötet haben, kommen Sie zu einem Aussichtspunkt mit Blick auf eine glühende Grube und Ishtvans Körper, der jetzt an einer einzelnen Kette hängt. (Sie können die Kette mit einem Feuerballzauber wegsprengen, aber Ishtvan wird nicht fallen.) Gehen Sie in die Wendeltreppe in der Nähe und klettern Sie die Kette nach oben. Ein Totenbeschwörer und ein Nekrolord bewachen hier die oberen Bereiche des Tempels. Erledigen Sie sie, suchen Sie dann nach der zweiten Kette, an der Ishtvan festgebunden ist, und befreien Sie ihn vollständig.

Wenn das erledigt ist, gehen Sie zur großen Statue des Mannes, der ein Schwert hält, in der Nähe der Totenbeschwörer und suchen Sie den schwer zu erkennenden Schalter in der Nähe, um den Weg nach unten freizugeben. Möglicherweise müssen Sie einen Seilpfeil werfen, um den Abstieg zu erleichtern, oder Sie können einfach nach unten fallen und sich anschließend heilen. Wenn Sie die leuchtende Grube erreichen, wird Ishtvan Ihnen sagen, dass Sie jetzt mit seinen Pops völlig zufrieden sind, und Ihnen Ihre Fertigkeitspunkte geben.

### Runter runter runter

Hinter der Grube finden Sie ein Grab mit vier Manatränken darin. Gehen Sie von dort den Hang hinauf, um einen Haufen Zombies zu finden. Sie werden jedoch das geringste Ihrer Probleme sein, da ein weiterer untoter Zyklop und ein Paar Vampirritter in der Nähe sind. Glücklicherweise gibt es hier einen großen Stein an einem Seil, der den Zyklopen normalerweise sofort niederschlägt, sodass Sie ihn mit einem Kraftschlag Ihrer Drachenwaffe töten können. Sie sollten die Vampirritter jedoch vielleicht in den Abgrund treten, bevor Sie den Zyklopen verfolgen.

Wenn alles tot ist, klettern Sie mit einem Seilpfeil zum Grab auf der Säule in der Nähe. Darin befinden sich zwei volle Heiltränke. Springen Sie von dort auf den Sims, der den ganzen Raum umgibt, und gehen Sie daran entlang, bis Sie die Seite des Raums auf der anderen Seite des Abgrunds unter Ihnen erreichen. Lassen Sie sich fallen, wenn es sicher ist, töten Sie die Totenbeschwörer und stoßen Sie dann den Holzbalken in der Nähe um. Klettern Sie die Kette hoch und springen Sie durch das Loch, um weiterzukommen.

### Tiefer und tiefer

Am Anfang dieses Bereichs gibt es eine kleine Falle. Wenn Sie hier auf das Tor zugehen, wird es sich schließen und Flammen werden aus den Wänden schießen. Klettern Sie einfach die Felsen an der Seite hoch, wo die Leiche versteckt ist, und warten Sie dort, bis Sie hören, wie sich das Tor wieder öffnet, und rennen Sie dann hindurch.

Sie werden bald auf einen großen Raum stoßen, in dem sich ein paar Soldaten herumtreiben. Lassen Sie sich jedoch nicht täuschen; sie sind nur die Spitze des Eisbergs. Insgesamt halten sich vielleicht zehn Soldaten in dem Bereich auf, wobei die Hälfte vorne erscheint und die andere Hälfte hereinkommt, wenn der Großteil der ersten Welle tot ist. Es wird ein lustiger Kampf, wenn Sie sich herablassen und sie mit Steinen telekinetisch zu Tode bringen, aber wenn Sie sie von oben angreifen möchten, können Sie von einer Stelle, an der Sie außer Reichweite sind, Feuerbälle oder Zauber auf sie werfen oder sie einfach mit Pfeilen zu Tode schießen. Alternativ können Sie hinunterspringen, an ihnen vorbeilaufen und einen Schalter umlegen, wenn Sie um eine der Ecken hinter ihnen biegen, um sie hinter sich einzuschließen.

#### Die vier Lichs

Wenn Sie es geschafft haben, Ishtvan in die Grube zu bringen, wird sein Vater mit Ihnen sprechen, wenn Sie den nächsten Raum betreten, in dem sich die Türen befinden, die zur letzten Schlacht des Spiels führen. Wenn Sie die Ishtvan-Quest abschließen, wird Ishtvans Vater gezwungen, in dieser Schlacht auf Ihrer Seite zu kämpfen, sodass Sie und er gegen drei Lichlords antreten. Selbst wenn Sie Ishtvans Quest nicht abgeschlossen haben, sollte dies kein allzu schwerer Kampf sein, jedenfalls nicht, wenn Sie Waffen tragen, die Untoten zusätzlichen Schaden zufügen. Wählen Sie ein Ziel, schlagen Sie ein paar Mal mit voller Kraft auf ihn ein, bis er tot umfällt, und gehen Sie zum nächsten Ziel über. Telekinetische Charaktere können die Steine, die auf dem Boden verstreut sind, verwenden, um die Lichs mit einem Schuss zu töten.

Wenn alle Feinde hier tot sind, gehen Sie zur nächsten Treppe, die nach unten führt. Hier gibt es jede Menge Vampirritter und Totenbeschwörer, die Sie auf Trab halten. Auf einem der Treppenabsätze finden Sie das Grab von Lamontian dem Heiler hinter einer schaltergesteuerten Tür. Wenn Sie auf die Plattform darin treten, werden Sie vollständig geheilt. Wenn Sie hingegen böse sind, wird Ihr Gesundheitszustand auf einen herabgesetzt. (In einer der Schatullen hoch oben an der Wand über seiner Tür befindet sich ein leuchtender Gegenstand. Sie können ihn erhalten, indem Sie einen Seilpfeil in die Holzbalken oben in Lamontians Grab schießen.) Danach müssen Sie sich nur noch bis zum Boden der Grube durchkämpfen, bevor Sie zum letzten Level des Spiels gelangen.

#### Arantir ... und Freunde

Also mal ehrlich, wie zum Teufel hat Leanna dich hier unten besiegt? Ich wünschte, sie hätte dir die Abkürzung gezeigt, die sie dir ausgedacht hat, bevor du dich durch die Legion der Untoten kämpfen musstest, die dir den Weg hier unten versperrten.

Wie auch immer ... Arantir. Er steht an einem Altar vor dem Dämonengefängnis und hat vor, mit dem Schädel der Schatten Stonehelm zu zerstören und deinen Vater für immer einzusperren. Egal, ob du einen friedlicheren Weg finden willst, um dasselbe Ziel zu erreichen, oder deinen Vater befreien willst, damit er über die Erde herrschen kann, du musst es mit Arantir aufnehmen.

Beginnen Sie damit, seine Totenbeschwörer und Vampirritter-Wächter zu sich zu locken und zu töten, und machen Sie sich dann auf die Suche nach Arantir. Leanna wird wahrscheinlich einfach im Treppenhaus bleiben, weit weg vom Geschehen, und Sie und Arantir Ihr Ding machen lassen.

Der Kampf gegen Arantir ist im Grunde genommen nur ein weiterer Kampf gegen einen Nekrolord.

Er scheint eigentlich nicht viele Zauber zu wirken, aber wir haben während des Kampfes auch viel Druck auf ihn ausgeübt. Gelegentlich wird er halb unsichtbar, wie es auch andere Nekrolords tun können. Wir haben nicht gesehen, dass er Zombies oder ähnliches beschwört hat; die meiste Zeit unserer Kämpfe hat er einfach mit seinen Fäusten auf uns losgegangen, denen wir leicht ausweichen konnten. Natürlich ist das nicht der eigentliche Kampf.

Der besondere Freund

Wenn Sie Arantir genug Schaden zugefügt haben, wird er sich zurückziehen und zum Altar zurückkehren. Jetzt bringt er Ihnen eine besondere Belohnung: einen untoten Paokai.

Leider muss man sagen, dass dieser Kampf ohne Bogenschießen oder Magie fast nicht zu gewinnen ist. Wenn Sie genug Punkte im Bogenschießen haben, reicht der Drachenhornbogen vollkommen aus, um das Biest zu erledigen. Wenn nicht, müssen Sie den besten Bogen wählen, den Sie tatsächlich verwenden können. Andernfalls sind Feuerbälle die Waffe der Wahl. Der letzte Ausweg ist eine Nahkampfwaffe; es ist möglich, auf den Schwanz des Drachen einzuschlagen, wenn er sich auf Sie stürzt, obwohl dies, gelinde gesagt, eine schwierige Aufgabe sein wird. Sie können einen besseren Angriffsvektor darauf erhalten, indem Sie sich auf den umgestürzten Holzbalken in der Mitte des Raums stellen. Anders als in früheren Paokai-Kämpfen gibt es keine Möglichkeit, das Biest in der Umgebung zu töten, obwohl die Gerüste bis zur Decke reichen.

Das Abschießen des Drachens ist nicht besonders kompliziert. Wenn Sie einen Bogen verwenden, versuchen Sie, Ihre Pfeile im Seitenflug zu treffen, um dem Blitzatem auszuweichen. Wenn er versucht, Sie zu treffen, rennen Sie aus dem Weg, bevor er es tun kann. Feuerbälle haben den Vorteil, dass sie gezielt getroffen werden können. Halten Sie also die Taste gedrückt, bis Sie den Feuerball in den Kopf des Drachens lenken können. Sie benötigen etwa vier Schüsse, bevor er verschwindet.

Wenn der Paokai besiegt ist, richten Sie Ihre Aufmerksamkeit schnell auf Arantir, der vorübergehend verwundbar sein wird, nachdem Sie sein Biest erledigt haben. Wenn Sie einen Bogen verwenden, schießen Sie ein paar Kugeln auf seinen Kopf (es sei denn, Ihr Schwert ist stärker, in diesem Fall können Sie wechseln und ihn damit treffen). Andernfalls können Sie zu einem mächtigen magischen Angriff wechseln und diesen auf ihn anwenden. Er wird schnell wieder unverwundbar und der Zyklus beginnt von vorne, sodass Sie den Paokai einige Male besiegen müssen, bevor Sie Arantir endgültig erledigen. Vielleicht möchten Sie diese Heiltränke oder Zauberpilze hier endlich an Ihre Hotbar binden.

Die endgültige Wahl

Wenn Arantir seine Niederlage eingesteht, können Sie das Ende wählen, das Sie sehen möchten. Wenn Sie das gute Ende wollen, nehmen Sie die Fertigkeit auf und legen Sie sie sofort wieder auf den Altar. Wenn Sie das schlechte Ende wollen, nehmen Sie sie auf, laufen Sie damit die Treppe hinter dem Dämonenportal hinauf und geben Sie sie Ihrem Vater. Es gibt auch alternative Enden, je nachdem, ob Sie Xana in Ihrer Seele belassen. So oder so können Sie sich darauf freuen, das Spiel noch einmal in einem anderen Stil als zuvor durchzuspielen.