





Tyria [\[Bearbeiten\]](#)













Gebiet	Minimum	Maximum	Auftauchende Gegner	Bemerkung
<u>Ascalon</u>				
Ascalon-Vorgebirge	50	59		Ein paar Hydren .
Die Bresche	111	134		Einige Verschlinger und Dornenkronen als Pop Ups, sonst nur Charr.
Tiefland von Diessa	340	381		Verschlinger
Drachenschlund	118	178		178 Gegner und auftauchende Titanen während des Quests " Der Ursprung der Titanen "
Ostgrenze	170	212		Sehr schwierig für eine Vierergruppe aufgrund der vielen Grawl-Ulodyten .
Flammentempel-Gang	99	115		Es ist hilfreich, sich an die Gruppe Ascalon-Schläger zu hängen - das vereinfacht und beschleunigt die Sache.
Alt-Ascalon	200	285		Viele Gegner tauchen aus dem Boden auf, Im Südosten findet man Verstärkung in Form von Ascalonkämpfern
Pockennarbenebene	148	233		Verschlinger
Regental	131	176		Mehrere Gruppen mit Grawl-Ulodyten .
<u>Nördliche Zittergipfel</u>				
Ambossstein	137	248		Sehr große und schwierige Zentauren -Gruppen und viele patrouillierende Minotauren . Frostfeuer-Dryder und Steingipfel -Zwerge bekämpfen sich gegenseitig.
Deldrimor-Becken	154	195		einige der Zentauren patrouillieren, mit 2 Beschützern
Greifenmaul	43	52		Ein paar Ettins
Eisenrossmine	169	186		
Tal des Reisenden	164	191		Wacholderrinden . 191 Gegner während des Quests " Der Weg ist versperrt ".

<u>Kryta</u>				
Schurkenhügel	68	110	✘	
Provinz Nordkryta	126	237	✘	126 Gegner und auftauchende Titanen während des Quests " Verteidigt die Provinz Nordkryta "
Wachturmküste	152	169	✔	Einige patrouillierende Gruppen zu Beginn (wenn man von Beetletun aus beginnt), die übersehen werden können.
Der Schwarze Vorhang	206	253	✔	Möglichst vermeiden, in leer aussehende Gebiete zu gehen, um überflüssiges Gegnerekommen zu verhindern.
Talmark-Wildnis	224	253	✔	Viele Azurschatten und Dornen-Aloen. Für die Gruppen mit Feuerkobolden empfiehlt sich die Mitnahme der Fertigkeit "Löschen" bzw. "Atem des großen Zwergs".
Nebo-Terrasse	141	157	✔	
Stachelrochenstrand	151	168	✔	mehrere Gruppen von Feuerkobolden
Tränen der Gefallenen	65	69	✘	
Verfluchtes Land	73	79	✔	
Kessex-Gipfel	151	202	✔	Viele Nachtmahrnebel und Dornen-Aloen, SEHR große Gruppe von Veratas (151 während Galraths Abscheulichkeit)
Königsruh	51	82	✔	Große Gruppe mit dem Pseudo-Boss " Faulschuppe " (vermutlich der schwierigste Gegner in Tyria)
Zwillingschlangenseen	173	194	✘	Einige Caromi-Tengu -Patrouillen mit längeren Stehzeiten bei ihren Zwischenstationen
<u>Maguuma-Dschungel</u>				
Ettinbuckel	179	216	✔	Zentrauen, Verschlinger, Dornenpinscher mit Nebelform , Mooskarabäus-toucher
Mamnoon-Lagune	57	59	✔	Mehrere Windreiter -Gruppen (jeweils etwa 6 Gegner) patrouillieren gegen den Uhrzeigersinn um die Lagune
Trockenkuppe	53	61	✔	

Schilfmoor	54	101		Für wenige auftauchende Gegner empfiehlt sich der Quest Blut und Rauch . Am Anfang gegen den Uhrzeigersinn ein paar Trolle und den Quest-Boss töten, dann die Karte gegen den Uhrzeigersinn beenden - somit umgeht man gut 30 bis 40 versteckte Gegner (vor allem Spinnen und Lebenskapseln).
Land der Weisen	212	292		
Silberholz	199	213		
Wildwurzel	204	239		
Die Wasserfälle	291	322		Sehr viele auftauchende Maguuma-Spinnen . Mehrere große Windreiter -Gruppen mit Bossen und kurzen Patrouillenwegen, die sich in einem kleinen Gebiet überschneiden.
<u>Kristallwüste</u>				
Das Trockene Meer	87	133		Eine Gruppe aus 3 Hydren patrouilliert über die gesamte Karte.
Wahrsagerhöhe	116	154		
Himmelsspitze	161	175		1 Schotter-Verschlinger in der Nähe des Portals zu Wahrsagerhöhe . Durch die zahlreichen Monster vom Typ Hydra ziemlich schwer.
Die Narbe	247	263		Es gibt hier 2 Losaru, die über die gesamte Karte patrouillieren. Rennskills wären praktisch, da die Laufgeschwindigkeit der Feinde im Hard Mode erhöht ist.
Pfad des Propheten	214	315		
Salzebenen	157	247		
Geierdünen	222	252		
<u>Südliche Zittergipfel</u>				
Witmans Torheit	86	112		Azurschatten tauchen im östlichen Teil auf. Wenn man beim Schlittenhafen beginnt, sollte man einen Abstecher Richtung Westen (Droknars Schmiede) machen und den einzelnen Grawl töten, da dieser sonst über die komplette Karte patrouilliert.

Tascas Ableben	77	105	✘	77 während Verteidigt Droknars Schmiede
Grenths Fußabdruck	238	243	✘	
Schlangentanz	320	419	✔	Viele versteckte Azurschatten . Es lohnt, sich an freundliche Zwerge-NSC-Gruppen dranzuhängen. Gegnergruppen stehen oft sehr dicht beieinander (z.B. Gesegnete Greife und Dolyaks) - einzelnes Anlocken erleichtert das Bezwingen erheblich.
Schreckensdrift	114	120	✔	Beinhaltet eine sehr schwere Gruppe aus vier  Dolyak-Reitern. Langsam und vorsichtig vorgehen, da viele Patrouillen erst durch das Erreichen eines bestimmten Punktes auf der Karte ausgelöst werden. Im östlichen Teil des Gebiets tauchen sehr viele versteckte Azurschatten auf sowie Maw das Herz der Berge
Frostwald	310	320	✔	Mehrere sehr schwere Gruppen mit Dolyak-Meistern .
Eisscholle	191	235	✔	 Frostbite erscheint manchmal vor dem Eingang zur Feste Donnerkopf, umgeben von etlichen Nachtmahren (Azurschatten). Beinhaltet eine sehr schwere Gruppe aus 6 Mursaat -Elementarmagiern und 2 Mursaat -Mönchen.
Eisdom	120	141	✘	
Lornarpass	274	298	✘	Beinhaltet mehrere Gruppen mit mindestens einem Dolyak-Meister (schwerste Gruppe: 2 Dolyak-Meister und 1 Dolyak-Reiter).
Mineralquellen	180	204	✔	180 während Verteidigt Droknars Schmiede (Gegner bekämpfen sich gegenseitig, man kann die Gegnergruppen (Avicara und Titanen) leicht zusammenlocken)
Speerspitzenpfel	210	232	✘	232 wenn man alle Schwarzbären tötet
Talusschnelle	382	413	✔	
<u>Feuerring-Inselkette</u>				
Fels der Verdammnis	212	238	✔	245 wenn „ Der letzte Schlag “ noch nicht abgeschlossen wurde.

<u>Insel Shing Jea</u>				
Gebiet	Minimum	Maximum	Auftauchende Gegner	Bemerkung
Sunqua-Tal	125	148	✔	ca. 110 Gegner, wenn die Quest Eine sonderbare Bitte aktiv ist (Höhle neben dem Anwesen besonders aufmerksam durchsuchen wegen respawningen Mantiden). Insgesamt viele einzelne Gegner, folglich sorgsames Absuchen des Gebiets erforderlich.
Panjiang-Halbinsel	134	200	✔	Nagas springen aus dem seichten Wasser an der Küste
Provinz Kinya	118	143	✔	ca. 90 Gegner, wenn die Quest Eine sonderbare Bitte aktiv ist. Naga und Kappa springen aus dem Wasser an der Küste.
Saoshangweg	28	37	✔	
Zen Daijun	162	165	✘	0 Gegner, wenn der Quest Ein unwillkommener Gast schon gemacht wurde. Töte ein ungezähmtes Tier, und das Gebiet wurde bezwungen. Achtung! Dies gilt nur, wenn der Charakter aus Cantha stammt!
Minister Chos Anwesen	206	220	✔	Onis am Wasser und vor der Höhle
Jaya-Klippen	182	202	✔	Onis
Haiju-Lagune	158	183	✔	Onis
<u>Stadt Kaineng</u>				
Schattenpassage	7	22	✔	Wenn man von Seiten des Drachenhals beginnt, erreicht man für gewöhnlich die Mindestgegnerzahl.
Pongmei-Tal	140	170	✔	Viele auftauchende Am-Fah bei den Bossen beim Ausgang zum Sunjiang-Bezirk (170 Gegner wenn kein Quest aktiv ist und sämtliche Tiere sowie die Belegschaft beider Wiederbelegungsschreins getötet werden)
Xaquang-Himmelsweg	160	171	✘	Bei dem Mönch-Boss (Ziinfraun Lebenskraft) tauchen Mantiden um ihn herum auf, sobald man in seine Nähe kommt.

Bukdek-Seitenweg	60	144		Sehr schwer wegen grossen Gruppen. Wer die Quests " Jagd auf Zenmai " und " Der betrunkene Meister " offen hat, muss nur die zweite Quest machen, und das Gebiet ist leer. Die Quests " Eliminiert die Jadebruderschaft ", " Vernichtet die Am Fah " und " Der befallene Wächter " sollten nicht offen sein, da diese Gegner trotzdem spawnen.
Nahpuivierteil	108	112		
Raisu-Palast	253	263		Vorsicht bei Bossen die scheinbar allein sind: oftmals tauchen Gegner aus den nahen "Leuchtkugeln" auf, z.B. bei Unberührter Greis Ky .
Shenzun-Tunnel	230	245		Rennt auf keinen Fall in die Gruppe bei dem Ele-Boss (Der befallene Kam). Es kommen zusätzlich Gegner aus dem Boden.
Sunjiang-Bezirk	203	210		Große Gegnergruppen. Locken und gute Koordination nötig, insbesondere bei vielen Helden bzw. Gefolgsleuten in der Gruppe.
Tahnnakai-Tempel	121	128		Beim Quest Ein Treffen mit dem Kaiser sind nur 2 Tempelwächter zu besiegen, um das Gebiet zu leeren, allerdings können Jade-Bruderschaft-Mitglieder auftauchen, dann sind es mehr. Ansonsten wegen großer gemischter Gruppen mit Heil-Ritualisten, Elementarmagiern und starken Nahkämpfern eher schwer.
Wajjun-Basar	82	245		Mit dem Quest Sucht nach Bruder Tosai muss man nur die Jadebruderschaft töten, mit dem Quest Gefangen befindet sich eine Gruppe Am Fah mehr im Gebiet.
<u>Echowald</u>				
Farntal	232	342		Onis.
Drazachdickicht	207	245		256 Gegner, wenn man beide Quests vor dem Eingang der Brauer-Akademie annimmt.
Melandrus Hoffnung	168	222		222 wurden während des Quests Den Echowald sichern erreicht
Der Ewige Hain	222	260		Onis
Trauerflorfälle	200	223		Onis
Arborstein	267	324		297 wurden während des Quests Gesang und Gestein erreicht, manchmal spawnen die Gegner um die Stein-Bosse erst mit großer Verzögerung

Morostovweg	265	305	✓	
<u>Jademeer</u>				
Archipel	156	221	✓	221 Gegner mit der Quest " Die Jade-Arena "
Boreas-Meeresgrund	189	238	✓	Onis. 238 wenn sämtliche Tiere sowie eine der Schreinbelegschaften eliminiert werden.
Gyala-Brutstätte	190	211	✓	Onis, Maximalanzahl mit getöteten Riffschleichern
Maishang-Hügel	163	272	✓	272 Gegner mit " Die Maishang-Hügel erforschen " und " Greift die Kurzick an! " erreicht
Qinkai	134	190	✓	190 Gegner mit der Quest " Kundschaftet die Küste aus " erreicht
Rheas Krater	223	271	✓	Onis und Geächtete
Stumme Brandung	237	283	✓	Die Zahl der Gegner kann stark variieren, da sie sich untereinander oft bekriegen, Onis als auftauchende Gegner!
Verschlafene Gewässer	123	153	✓	

Elona [\[Bearbeiten\]](#)

<u>Istan</u>				
Gebiet	Minimum	Maximum	Auftauchende Gegner	Bemerkung
Flachland von Jarin	187	217	✓	Kann mit einer 8er-Gruppe betreten werden, siehe dazu Hinweise im Artikel
Felsen von Dohjok	117	210	✗	
Zehlon-Bucht	216	262	✓	Kann mit einer 8er-Gruppe von Schwarzwasserloch oder Beknurhafen aus betreten werden, nachdem das Gebiet Felsen von Dohjok durchquert wurde.
Fahranur, die Erste Stadt	196	216	✗	Kann mit einer 8er-Gruppe von Schwarzwasserloch betreten werden
Issnur-Inseln	339	354	✗	

Mehtani-Archipel	210	273	✓	273 Gegner, wenn man alle im Boden versteckten Gegner auslöst
Lahtenda-Sumpf	379	624	✓	624 Gegner, wenn man die Quest Trunkene Schauben aktiviert hat
<u>Kourna</u>				
Arkjok-Bastei	311	362	✓	
Bahdok-Höhlen	264	304	✓	304 mit "Berühren verboten"
Barbarenküste	165	201	✓	
Dejarin-Anwesen	228	250	✗	232 mit Das Verschwinden der jungen Dame
Die Schwemmebene von Mahnkelon	214	274	✓	274 wurden beim Quest Unten am Fluss erreicht.
Gandara, die Mondfestung	64	123	✗	Unbedingt Ein Dorn in Vareshs Seite vorher im normalen Modus abschließen, sonst ist das Gebiet zu schwierig
Jahai-Klippen	273	311	✓	Sehr schwer wegen vieler Gruppen mit zwei und mehr Elementarmagiern und Boss Admiral Kantoh (Ein Ele kann die Gruppe mit dem Boss durch die Wand besiegen)
Marga-Küste	254	300	✓	
Sonnenwärtige Sümpfe	289	315	✓	
Turais Weg	163	207	✗	einfacher, wenn keine Quests von Mirza Steppenläufer aktiv sind. Die gequälten Länder in der Mitte des Gebietes müssen getötet werden, bis die Irdene Scheußlichkeit erscheint.
<u>Vaabi</u>				
Forum-Hochland	243	340	✗	340 Gegner wurden während dem Quest Verzweifelte Maßnahmen erreicht.
Seborhin-Garten	218	302	✓	302 Gegner inkl. den beiden Quests von Gartenbalkünstler Hinon. Bei den zahlreichen Elementar-Gruppen die Rubin-Dschinn immer zuerst töten, da sie die größte Gefahr darstellen.

Güter von Chokhin	225	248	✘	
Makuun die Leuchtende	157	210	✘	
Verborgene Stadt von Ahdashim	199	233	✔	255 Gegner mit dem Quest Geschenk der Dschinn
Der Spiegel von Lyss	142	300	✘	188-190 Gegner mit dem Quest Rückeroberung des Tempels , 245 wurden beim Quest Die Suche nach Überlebenden erreicht, 300 als beide Quests aktiv waren
Vehjin-Minen	140	214	✘	Mit dem Helden Meister der Gerichte kleinere Gegnerzahl
Vehendi-Tal	249	258	✘	
Wildnis von Bahdza	163	176	✔	
Yahtendi-Schluchten	192	228	✘	228 Gegner während dem Meister-Quest In der Klemme ...
<u>Das Ödland</u>				
Die Schwefel-Einöde	252	400	✔	Man muss mit der Fertigkeit Junundus Schlag eine an einer Engstelle gelegene Säule im Nordwesten zum Einsturz bringen, um sie als Brücke zu benutzen, sonst kommt man nicht an alle Gegner ran (die Stelle ist auf der Übersichtskarte schon als Brücke eingezeichnet).
Das Alkalibecken	281	320	✔	Die Gruppe um Shelkeh der Hungrige lässt sich nach Norden in Junundu -Reichweite pullen.
Kristallspitze	192	201	✔	
Das Zerrissene Herz	238	243	✔	
Die Zerklüfteten Schluchten	288	333	✔	333 mit aktivem Quest Vernichtet die undankbaren Sklaven
Jokos Domäne	414	438	✔	438 mit aktivem Quest Die Rückkehr des untoten Königs . Vielleicht schwerstes Gebiet in Nightfall, da viele große Gruppen - oft mit Wiederbelebungsfertigkeiten (Erweckter Akolyth , Erweckter Kavalier), Eisboden daher hilfreich. Schwerster Boss ist hier wohl Arneh der Kraftvolle .

[Giftige Auswüchse](#)

176

244








244 Gegner wurden mit aktivem Quest [Die Geweihte Stelle](#) erreicht. Alleine mit Helden und Gefolgsleuten nur schwer zu schaffen, da teilweise große Gruppen und [Zauberbrecher](#).

[Reich der Qual](#) [Bearbeiten]

- Zählt nicht zum Bezwinger-Titel

[Eye of the North](#) [Bearbeiten]

Ferne Zittergipfel				
Gebiet	Minimum	Maximum	Auftauchende Gegner	Bemerkung
Bjora-Sümpfe	218	280		Beim Quest Rudelführer tauchen noch 4 Gruppen von Zerstörern nacheinander auf.
Drakkar-See	369	510		Der Mesmerboss Nulfastu Erdgebundener muss nicht besiegt werden um das Gebiet zu bezwingen. Das Gebiet ist zeitaufwändig, da sehr weitläufig.
Eisklippen-Abgründe	149	166		
Jaga-Moräne	233	286		Mehr mit den Quests Kraks Kavallerie und Blut wäscht Blut .
Norrhart-Gebiete	175	295		Mehr mit der Quest Charr-Invasoren .
Varajar-Moor	424	523		Weniger mit der Quest Der Weg zu Enthüllungen (Der Boss Nifling der Gefesselte wird mitsamt seiner eher anspruchsvollen Untotengruppe durch sechs einzelne Bossgegner ersetzt. Somit also günstig für das Erhalten von Norn-Rufpunkten)
Befleckte Küste				
Alcazia-Dickicht	225	233		
Arborbucht	458	571		Mehr mit der Quest Schöne neue Welt .
Funkenschwärmersumpf	245	344		344 Gegner mit dem Quest " Eine Chance für den Frieden ".
Grüne Kaskaden	270	300		

Magussteine	377	402		
Zerrissene Erde	275	300		Sofern ihr die Mission Geführter Operand Lebender Entfesselter Magie schon erledigt habt, könnt ihr bei den Golem-Öfen bei Gadd einen Golem 1.0 (Derwisch) zur Unterstützung für dieses Gebiet bekommen.
<u>Charr-Heimat</u>				
Dalada-Hochlande	280	306		2 Schotter-Verschlinger, welche eine Gruppe mit Molotov Felsschweif bilden, können auf der großen Fläche auftauchen.
Grothmar-Kriegshügel	201	242		201 Gegner direkt im Anschluss an Gegen die Charr .
Sacnoth-Tal	405	452		Im HM gibt es in dem Gebiet südwestlich (bei den Würmern) einen Wehr-Verschlinger zu erbeuten, der beim Bezwingen hilfreich ist.