

Neue Abenteuer und ihre Spielregeln

Praktische deutsche Anleitungen zu den neuen Skrabi-Erweiterungen.

- [Eine Gruppe mit Dungeonführer vorbereiten](#)
- [Beim Meister der Gewölbe starten](#)
- [Wechselnde Waren und der Verzauberer](#)
- [Unterwegs mit Stadtbesuchern und Duellanten](#)
- [Gespräche mit Bots und ihre Grenzen](#)
- [Die Geißel südwestlich von Andorhal](#)
- [Testrealm: Echoes, Worgen und Goblins](#)
- [Testrealm: einen Schlüssel-Dungeon spielen](#)
- [Forum, Benachrichtigungen und Serverstatus](#)

Eine Gruppe mit Dungeonführer vorbereiten

Beginnt mit dem geprüften Flammenschlund. Eine Fünfergruppe braucht Tank, Heiler und drei Schadensaussteiler in einem geeigneten Stufenbereich. Der Dungeonführer benötigt eine passende Klasse und Tankausrüstung; ein Heiler braucht Mana und geeignete Heilzauber.

Die beiden veröffentlichten vollständigen Durchläufe wurden ohne manuelle Eingriffe von einer eigenen Botgruppe absolviert. Sie benötigen 27:03 beziehungsweise 32:48 Minuten. Der zweite Lauf enthält eine Gruppenniederlage und erfolgreiche Erholung. Andere Instanzen sind gesondert zu prüfen.

Die Steuerung des Tankführers ist in der Befehlsreferenz beschrieben. Nutze normale Gruppenrechte. Reise gemeinsam zum Eingang, repariere die Ausrüstung und lasse den Bots Zeit für Heilung und Vorbereitung.

[Dungeon-Chronik mit Karte und Zeitlinie](#)

Beim Meister der Gewölbe starten

1. Geht gemeinsam zum Meister der Gewölbe in einer Hauptstadt.
2. Wählt Herausforderung, Schwierigkeit und Anpassung an die Gruppenstufe.
3. Wählt ein Gegner-Thema und den freigegebenen Dungeon.
4. Prüft die Zusammenfassung und startet. Die Gruppe betritt eine separate Instanz.
5. Besiegt die Gegner und den Endgegner. Nach dem Abschluss gibt es passende Belohnungen und die Rückkehr.

Im Hauptrealm beginnt die Freigabe mit dem geprüften Flammenschlund. Beim NPC funktioniert auch `.dm start 1 9 389 party`: Anfänger, zufälliges Gegner-Thema, Flammenschlund, Gruppenstufe. Der niedrigste Teilnehmer muss die reguläre Mindeststufe erfüllen.

Eine bestehende normale Instanzbindung verhindert den Start in diesem Dungeon. Abbruch und Niederlage vergeben keine Abschlussbelohnung. Der Betreiber kann mit `.dm end` einen betroffenen Sonderlauf beenden. Die reguläre Bindung wird dabei nicht gelöscht.

Die Abschlussmechanik wurde mit echten Spielereignissen geprüft; die gezielten Prüfungskämpfe wurden mit Adminbefehlen beschleunigt. Das ist keine Zusage für jede mögliche Gruppenzusammensetzung.

Wechselnde Waren und der Verzauberer

Die Zusatzangebote wechseln bei ausgewählten regulären Händlern. Preis, benötigte Stufe und Bestände sind echt. Bestehende Skrabi-Vollsortimente bleiben erhalten. Begrenzte seltene Zusatzwaren sind vor Käufen durch Bots geschützt.

Der Skrabi-Verzauberer am Handelsplatz in Sturmwind verzaubert angelegte Gegenstände für 50 Gold. Reguläre Spieler benötigen Stufe 60 und geeignete Gegenstände ab Gegenstandsstufe 60. Berufsverzauberungen prüfen die Fertigkeit erneut beim Kauf; Ringe setzen Verzauberkunst 450 voraus.

Prüfe den Gegenstand im richtigen Ausrüstungsslot. Im Kampf, bei falschen Voraussetzungen oder einer bereits gleichen Verzauberung wird kein Kauf durchgeführt. Betreiber-Ausnahmen gelten ausschließlich für das freigegebene Betreiberkonto.

[Rezepte, Materialien und Ausrüstung planen](#)

Unterwegs mit Stadtbesuchern und Duellanten

City Life verwendet ein kleines wechselndes Kontingent. Ein Aufenthalt dauert im normalen Betrieb ungefähr zehn Minuten; eine anschließende Pause verhindert die dauerhafte Auswahl derselben Bots. Kampf, Gruppen und andere Aktivitäten werden berücksichtigt.

Botduelle bei Orgrimmar wurden mit zwei selbstständig kämpfenden Bots tatsächlich geprüft. Beide kehrten nach dem Ende der Aktivität an ihren vorherigen Ort zurück. Bots fordern echte Spieler nicht automatisch heraus. Burg Sturmwind und der gemeinsame Einstieg bleiben geschützt.

Die neuen Aktivitäten erzeugen keine zusätzlichen Stufen und setzen keine vorhandenen Charaktere zurück.

Gespräche mit Bots und ihre Grenzen

Ein naher Bot kann außerhalb eines Kampfes kurz auf Deutsch antworten. Dafür läuft auf dem Server ein kostenloses lokales Sprachmodell. Ein einzelner Arbeiter, kurze Antworten und Begrenzungen je Zeitraum halten die Last klein.

Die Antworten können sprachlich oder inhaltlich ungenau sein. Für Botbefehle und wichtige Spielinformationen gelten die Anleitungen. Flüster- und Gildenunterhaltungen sowie endlose Gespräche zwischen Bots werden nicht als automatische Dialogquelle benutzt.

Das Dialogsystem speichert keinen dauerhaften Gesprächsverlauf. Die Spielwelt bleibt bei einem Ausfall des Sprachmodells erreichbar; das wurde durch einen tatsächlichen Dienstaussfall geprüft.

Die Geißel südwestlich von Andorhal

Während der Veranstaltung Schatten der Geißel gibt der Argentumschreiber in Sturmwind zwei Aufgaben: Schatten der Geißel ab Stufe 20 und Der Blutgraf für erfahrene Gruppen ab Stufe 55.

Die Feinde befinden sich in den westlichen Pestländern südwestlich von Andorhal. Für den Blutgrafen sind Tank, Heilung und Schaden sinnvoll. Der Endgegner besitzt eigene Kampffähigkeiten.

Burg Sturmwind und Anfängergebiete sind geschützt. Die ursprünglichen Weltveranstaltungen bleiben erhalten. Eine abgeschlossene Quest gibt ihre Belohnung einmal; wiederholtes Abgeben erzeugt keine weitere Belohnung.

[Kalender und Veranstaltungen](#)

Testrealm: Echoes, Worgen und Goblins

Verwende ausschließlich den getrennten deutschen Testclient. Der Hauptclient und normale Charaktere behalten ihren bisherigen Stand. Echoes sammelt Essenz und Ausrüstungsfortschritt durch Spielereignisse und verwendet ein natives Attributsystem.

Goblin: Horde, interne Volksnummer 9. Worgen: Allianz, interne Volksnummer 12. Beide beginnen auf Stufe 1. Männliche und weibliche Figuren, mehrere Klassen, native Anfangsausrüstung, Klassenzauber und Fraktionssprache wurden geprüft.

Die sichtbaren Modelle, Animationen und Oberflächen sind noch im Spielclient zu beurteilen. Ein bestandener Servertest ist keine grafische Freigabe. Testfortschritt wird nicht automatisch in den Hauptrealm übernommen.

Testrealm: einen Schlüssel-Dungeon spielen

Diese zusätzliche WotLK-Variante ist kein vollständiges Retail-System. Die erste freigegebene Testinstanz ist die heroische Burg Utgarde.

1. Stellt eine vollständige Fünfergruppe zusammen und wählt die heroische Schwierigkeit.
2. Der Besitzer bringt einen passenden Schlüssel zum Sockel in der Instanz.
3. Prüft Stufe, Mitglieder und Instanz. Startet den Countdown.
4. Besiegt die Endgegner und erfüllt die Gegneranforderung innerhalb des Zeitlimits.

Der Schlüssel wird erst bei einem gültigen Start verbraucht. Wertung und Belohnungen gelten für die ursprüngliche Gruppe; nur der Schlüsselbesitzer erhält einen neuen verbesserten Schlüssel. Mit `.mythic abbrechen` kann der Starter beenden. Abbruch und unterbrochene Läufe bezahlen keine Abschlussbelohnung.

Start, Countdown, gemischte Gruppe, Abschluss, einmalige Schlüsselvergabe und Prozessneustart sind mit tatsächlichen Spielereignissen geprüft. Die gezielten Abschlusskämpfe wurden mit Adminbefehlen beschleunigt; natürliche längere Gruppenkämpfe und die sichtbare Oberfläche bleiben eigene Prüfpunkte.

Forum, Benachrichtigungen und Serverstatus

Das [Forum](#) verwendet die bestehende Web-Anmeldung. Für Gruppen, Fragen und Vorschläge stehen eigene Bereiche bereit. Melde problematische Beiträge, statt private Kontoinformationen zu veröffentlichen.

Die [Statusseite](#) unterscheidet Webseite, Login und Welt und zeigt echte Messverläufe. Geplante Wartung wird gesondert angezeigt.

[Browser-Benachrichtigungen](#) werden nur mit deiner Einwilligung aktiviert. Schalte sie dort oder im Browser wieder aus. Eine sichtbare Zustellprüfung auf deinem Gerät benötigt deine Browser-Freigabe.

Discord ist vorbereitet, bleibt aber ohne Betreiber-Botzugang und Kanal-Freigaben ausgeschaltet.