

## Großer Quest-Führer

# Baldur's Gate

Ergänzend zur umfangreichen Komplettlösung in Ausgabe 3/99 stellen wir Ihnen diesmal unser ausführliches Quest-Kompendium vor. Zusätzlich gibt's Experten-Tips für Ihre tapfere Heldengruppe.

Das Verwöhn-Rollenspiel von Bioware enthält neben den Hauptaufgaben so viele Subquests, daß auch ambitionierte Spieler nur einen Teil finden werden. Wir haben die Aufgaben zur besseren Orientierung in die Kapitel unterteilt. Viele davon können aber in unterschiedlichen Kapiteln, abhängig vom jeweiligen Spielverlauf, gelöst werden. Außerdem hängen die Reaktionen, Antworten und sogar Händlerpreise oder Belohnungen vom Charisma des jeweils agierenden Charakters ab. Es werden also nicht unbedingt alle Nebenquests eröffnet oder gar gleich verlaufen. Wo im Text Zahlen in Klammern angegeben sind, stehen sie für Dialogoptionen in Gesprächen: (1, 3) weist Sie an, erst die oberste, dann die dritte Option von oben zu wählen. Die notwendigen Antworten bei Gesprächen sind nur dann angegeben, wenn unerwartet geantwortet werden muß oder ein Kampf vermieden und dennoch »verdient« werden kann. Mit »BG« bei den Ortsangaben ist grundsätzlich die Stadt Baldur's Gate gemeint. »EP« steht für Erfahrungspunkte und »GM« für Goldmünzen.

## Spezialisten-Tips

Algernons  
MANTEL  
stehlen

**TIP 1:** In der ersten Etage von Feldposts Schenke sitzt der dicke Algernon. Entwenden Sie ihm (notfalls mit Gewalt) seinen Mantel. Das Kleidungsstück enthält

einen »Bezaubern«-Spruch mit unendlich Ladungen. Von jetzt an wird Ihr Leben leichter, da Sie viel mehr Freunde auf der Welt haben werden.

**TIP 2:** Zauber werden durch Kombinieren oft noch besser. Unsere Lieblingscombo: »Stinkende Wolke« mit »Tote beleben«.

Die Wolke betäubt die meisten Gegner, während die durch den Toten-Spruch entstehenden Skelette dagegen immun sind und die nun wehrlosen Feinde angreifen.



Tip 1: Hier finden Sie den Mantelbesitzer Algernon.

Beste  
SPRUCH-  
COMBO

Der **BARDEN-  
Trick**

**TIP 3:** Rüsten Sie Ihren Barden mit einem Bogen aus. Wenn es zu einem Kampf kommt, lassen Sie den Sänger auf die Feinde schießen. Nach dem ersten Pfeil starten Sie ein Bardenlied. Praktischerweise schießt er weiter, während er es anstimmt. So erhalten Sie beides: Lied und Bogenfeuer.

Ultimative  
**KAMPF-  
Taktik**

**TIP 4:** Geben Sie einem Ihrer Magier einen ordentlichen Feuerballstab und einen Unsichtbarkeits-Trank. Nun ist er eine Ein-Mann-Armee: Schicken

Sie ihn mitten unter die Feinde. Dort schießt er, geschützt durch die Unsichtbarkeit, seine Feuerbälle ab. Das macht ihn nicht sichtbar – er kann einfach solange weitermachen, bis die Gegner besiegt oder die Ladungen aufgebraucht sind.



Tip 4: Unsere tapfere Heldin nimmt es per Zaubertrank und Feuerball ganz allein mit einer Übermacht auf.

Alle **BÜCHER  
finden**

**TIP 5:** Die magischen Bücher erhöhen permanent Ihre Werte. Da ist es doch gut, zu wissen, wo diese Schätze herumliegen. Die folgende Tabelle gibt Auskunft, an welchem Ort die Bücher auf Sie warten.

Buch	Ort
Buch der Weisheit	Kapitel 6, südliche Katakomben
Buch der Stärke	Kapitel 6, westliche Katakomben
Buch der Geschicklichkeit	Diebesgilde, in einem Faß nördlich von Black Lily
Buch des Charisma	Gnoll-Festung, in einer der beiden Höhlen
Buch der Klugheit	an der Spitze des Zaubererturms in BG
Buch der Konstitution	in einer Höhle südlich von Candlekeep

So besiegen  
Sie **SIRENEN**

**TIP 6:** Ärger mit lästigen Sirenen? Schicken Sie einfach einen einzelnen Kämpfer vor. Die Sirenen werden ihn bezaubern, aber da die Party nicht in Reichweite ist, bleibt er einfach stehen. Wenn der Zauber endet, werden sie ihn nochmals anwenden. Warten Sie so lange, bis die Damen keine Sprüche mehr haben, und greifen Sie dann mit dem Rest der Gruppe an, ohne auf magische Gegenwehr zu stoßen.

# Die wichtigsten Subquests

## Kapitel 1

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Freundlicher Arm, 1. Etage	Unshy	will gestohlenen Gürtel vom Oger nördlich von Beregost (oberes Drittel östlich bei Tannen) zurück	800 EP, 95 GM, Engelshautring, schmaler Riemen, breiter Riemen (verflucht), 270 EP
Freundlicher Arm, 2. Etage, Foyer	Landrin	ihr Haus in Beregost von der Spinnenplage befreien für Stiefel und eine Flasche Wein aus dem Haus zahlt sie	100 EP 120 GM, 50 GM
Freundlicher Arm, 2. Etage, linke Seite	Nobler Herr	»Goldene« Hose reinigen	100 EP
Freundlicher Arm, Haus links	Joia	Flammentanzring zurückholen (nördlich des Inns)	400 EP, +2 Ruf
Beregost, auf der Straße	Garrick	Bodyguard spielen	300 GM

## Kapitel 2

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Östlich der Gnollfestung	Drienne	Katzen-Kadaver aus dem nahen Wasserfall besorgen	Schiffrolle »Schutz gegen Untote«
Dritter Abschnitt der Westküste	Brage	stellt eine Rätselaufgabe, wenn Sie ihn zum Tempel bringen	bei Lösung gibt's Tränke, bei Versagen Kampf 1.000 EP, 1.000 GM
Westlich der Nashkell-Minen	Albert	Hund Rufie finden (ist ganz in der Nähe)	1.000 EP
2. Wildnis westlich der Minen	Dryade	uralte Eiche vor der Abholzung retten	+1 Ruf, Heilungstränke, 500 EP
Minen von Nashkell, südwestlich beim Berg	Prism	Prism vor Greywolf beschützen	1.000 EP, 2 Smaragde, Greywolf bringt 1.400 EP
Minen von Nashkell, 2. Level	Dink	Kylee (großer Raum im Westen) seinen Dolch bringen	Infos über Minen
Minen von Nashkell, östlich der Kartenmitte	Galtok	Galtok vor Kobolden schützen	–
Nashkell	Oublek	Oublek verwechselt die Party und will ihr Geld geben; wenn Sie ihn belügen, gibt's für spätere Aufträge weniger	200 GM
Nashkell, kleine Brücke im Süden	Edwin	Dynaheir aus der Gnoll-Festung befreien	–
Nashkell, westlich der Brücke	Noober	Gespräch bis zum Ende führen	400 EP
Nashkell, südöstlichstes Haus	Frau	Mann in den Minen aufspüren, grünen Ring zurückbringen	800 EP
Nashkell	Kämpferin	Ring vom Hobgoblin beim Freundlichen Arm zurückholen	500 GM
Nashkell, Laden	Händler	kauft Winterwolf-Felle	je 500 GM

## Kapitel 3

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Beregost	Silke	Silke besiegen (statt der Dreiergruppe)	400 GM, Stabschleuder, 2 Tränke
Feldposts Wirtshaus, Beregost	Marl	mit Marl sprechen (1,1,3,3)	900 EP
Gegenüber Feldposts Wirtshaus	Firebeard	Buch besorgen (vom Wirt gegenüber)	Buch (Geschichte der toten Drei)
Windiger Schwindler, Beregost	Offizier Vai	Banditenskalps abliefern	pro Skalp 50 GM
Windiger Schwindler, Beregost	Gurke	Umhang von den Tasloi zurückholen	300 EP
Windiger Schwindler, Beregost	Bjornin	Halboger aus den Bergen südöstlich der Stadt vertreiben	400 EP, Schild
Beregost (Haus im Westen)	Kagain	Verbleib der Karawane nach BG erforschen	30 GM pro Nase und Beuteanteil
Wirtshaus Rote Garbe, Beregost	Perdue	Schwert von den Gnollen westlich Beregost holen	250 EP, 50 GM
Höhle in der Wildnis östlich des Jahrmarkts	Wiedergänger	bringen Sie ihm das Schwert, das Sie kurz zuvor erhalten haben	900 EP, Freiheits-, Unsichtbarkeitstrank, 121 GM
Ulcaster	Hafiz	Gespräch führen (1,1,3)	Schiffrolle gegen den Zorn der Sechs
Ulcaster	Lena	Samuel zum Tempel beim Freundlichen Arm bringen	Heldentrunk und Heiltrank, 500 EP, +1 Ruf
Nördlich vom Freundlichen Arm	Gerde	Ankhegpopulation senken, aber nicht mehr als vier töten	500 EP
Nördlich vom Freundlichen Arm	Brun	Nathans Leiche finden (im Akheg-Loch nahe des Hofes)	1.000 EP

## Kapitel 4

Ortlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Firebridge, Kerker	Geisterritter	Ritter suchen Rüstung, die ein herumstreunendes Skelett trägt	1.500 EP
Gullykin	Gandolar	Firebridge von den Kobolden befreien (verkleideter Halbling)	250 GM
Südlich von Gullykin	Molkar	Molkar und Party vernichten	je nach Gegnern
Wald nördlich von Gullykin	Mutamin	Mutamin greift mit seinen Basilisken an	7.000 für höheren Basilisken; 1.400 für niederen
Wald nördlich von Gullykin	Korax	wenn er überredet wird, kommt er mit	Ghul-Helfer
Zweiter Wald nördlich von Gullykin	Faringthon	Formel von den Ettercaps zurückholen	300 EP
Tempel	Keldeath Ormyl	Wyvernköpfe besorgen	2.000 GM
Nördlich der Gnollfestung	Jared	sucht Schutz vor Bären an der Brücke	150 EP, Stiefel des Nordens (+50% gegen Kälte)
Leuchtturm an der Westküste	Ardrouine	Sohn aus dem Turm retten, alle Worgs töten	500 EP, +2 Ruf, 60 Gold
Westküste, nördlicher Abschnitt	–	Höhle der Sirenen »aufräumen«	Wolfsmantel, viele Tränke
3. Abschnitt der Westküste	Charlston Nib	Mister Nib helfen Idol stehlen, Doomsayer töten	1.000 EP, +2 Ruf 4.000 EP
3. Abschnitt der Westküste	Laryssa	mit Brage reden (Antwort: Der Tod) Brage zum Tempel von Helm bringen	1.000 EP, +2 Ruf, Zweihänder 1.000 EP
Wald zwischen Nashkell und Firebridge	Hulrik	Hulriks Kuh beschützen	350 EP; +2 Ruf
Wald zwischen Nashkell und Firebridge	Sadhera	Oger im Süden erschlagen	300 EP
1. Mantelwald, Brücke	Coran	Teilnahme an der Lindwurmjagd (Höhle im 4. Mantelwald nordöstlich der Mitte)	1 Plattenpanzer, 1 Wasseropal, Stab der Furcht, 1 Granat, 62 GM, 3.700 EP pro Drache
Aldeth Sashenstars Haus	Aldeth	zwei Möglichkeiten: 1.: Party hilft Aldeth und tötet Seniyad 2.: Party hilft Seniyad und tötet Aldeth	4.000 EP; je 120 EP; 1 Heldenrank 2.000 EP; 1.240 GM, Wams, Diamant, 2 Schwerter, Information über den Eisenthron
2. Mantelwald (Ostrand, Mitte)	Tiber	Chelak finden (Spinnenhöhle nordwestlich der Kartenmitte)	2.000 EP, Schwert, Stab des Frosts, verfl. Ring
3. Mantelwald, Brücke	Laskal	Gespräch: »Nein« antworten gibt eine wichtige Info	Unverwundbarkeitstrank
3. Mantelwald, Haus im Baum	Aramande	freundliches Gespräch	Geschoßkugeln, einige GM, Lebenskraft-Trank
3. Mantelwald, irgendwo	Izefia	im Gespräch erhalten Sie einen kleinen Auftrag	–
3. Mantelwald, Lindwurmhöhle	Peter aus dem Norden	kurzes Gespräch (1,1,2), dann Kampf	450 EP je Lindwurm, 6 Eispile, 10 Pfeile +1, Schienenpanzer
Farmland	Telmen, Jebadoh, Sonner	die drei bieten eine magische Waffe, wenn man ihnen gegen Umberlee hilft	
Hütte beim Tor von BG	Tenya	sie will Umberlees Schale zurück von Telmen, Sonner und Jebadoh. Kampflös im Gespräch möglich: (1,2,1)	2.500 EP

## Kapitel 5

Ortlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
BG, Zentrum	Hannah	Ragefast im Nordosten der Stadt ausfindig machen und töten	2.000 EP, Nymphenlocke
Halbazzers Magieladen	Halbazzer	Nymphenlocke aus Ragefasts Haus abliefern	Nymphenumhang
BG, Nordwesten	Ramazith	Nymphe von Ragefast fangen	magische Waffe
BG, Eingang	Scar	Doppelgänger in den Seven Suns aufspüren und erledigen	4.000 GM, 5.000 EP
HQ der Flammenden Faust	Scar	die östliche Kloake von Monstern befreien	3.000 GM, 3.000 EP
Diebesgilde	Alatos	Shandalars drei Töchtern die drei Luftschiffzubehöerteile entwinden (Oberons Anwesen, neben dem Palast) angreifende Magier beseitigen	4.000 EP 4.000 EP
Elfenlied-Kneipe	Brevlik	Teleskop aus der Halle der Wunder stehlen	500 EP, Magischer Gegenstand
BG, auf der Straße	Varci R.	Leiche des Sohnes aus dem Tempel der Wassergöttin holen (zweiter Bereich im Westen)	2.000 GM, 5.000 EP, Magischer Schild

### Kapitel 5

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Vor der Händlergilde	Aldeth	Informationen über Aldeths Mitinhaber einholen (Briefe im Büro des ersten Stocks) und sie dann töten	100 GM, 5.000 EP, Bastardschwert
Erster Abschnitt von BG, Süden	Arkion	Arkion sammelt Kadaver aus der Kanalisation	250 GM, 1.800 EP
Zweiter Bereich, Westen von BG	Nemphre	von Arkion (siehe voriger Auftrag) Amulett besorgen	1.000 EP, Zauberspruch
Funkelnde Klinge, 2. westlicher Bereich von BG	Gaxir	den Titanit aus der Spinnenhöhle besorgen	1.000 EP
Östlichstes Haus, 3. westlicher Bereich von BG	Ghorak	im 2. Stock des Wirtshauses »Zu den 3 alten Fässern« (rechts neben dem Herzogspalast) befindet sich hinter einem Bild ein Schädel, der zu Agnasia (im Haus der Dame) muß	1.000 EP, +1 Ruf
Zwei Häuser westlich von Ghoraks Haus	Noralee	Handschuhe besorgen, die sie im Hafen zwischen Kisten (neben dem Tempel der Wasserkönigin) verloren hat	1.000 GM, 2 Infravisions-Tränke, +1 Ruf
Ein Haus nördlich von Ghoraks Haus	Nivek	ein Basilisk ist ausgebrochen und soll getötet werden	7.000 EP, Titanit
BG, Zentrum (Vergiftungsquest muß aktiviert sein)	Lothander	von Lothander muß ein Zauber genommen werden: zuerst zum Wahrsager, dann zum Wasserkönigin-Tempel – damit die Königin hilft, bedarf es des Buches der Weisheit, das sich im Haus der Dame befindet Lothander findet man in der Funkelnden Klinge wieder – das zweite Gegengift hat Marek in der Errötenden Nixe (im Nordosten von BG), zweiter Stock	1.500 EP, Gegengift  10.000 EP
Festung der Flammenden Faust	Fergus	Engelshautring besorgen	800 EP, +1 Ruf
BG, Haus im äußersten Nordwesten	Pheirkas	er möchte einen Mantel aus der Schenke (die mit dem Greifenkopf) in Beregost geklaut bekommen; der dicke Besitzer residiert im zweiten Stock	200 GM, 300 EP
BG, Haus im Nordwesten	Quinn	Nesters Dolch zurückholen (nördlich der Hexe Tenya)	950 EP, +1 Ruf, Shandon Gem
Dritter Stock der Schenke Zu den drei alten Fässern	Edelfrau	Cyrdemac erledigen (2. Stock der Elfsang-Kneipe) – statt dessen kann auch die Edelfrau erpreßt werden	variabel, mindestens 500 GM
BG, mittlerer Westen, südöstlichstes Haus	Fenten	Fenten braucht Ankegh-Panzer	250 GM pro Panzer
Haus rechts oben im Zentrum von BG	Nadine	Euric Talisman bringen (im östlichsten Haus im Südosten von BG)	1.100 EP von Euric, 400 EP von Nadine, Geschoßhalskette, +1 Ruf

### Kapitel 6

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
Kerzenburg, diverse Räume	div. Personen	alle sind Doppelgänger, erledigen Sie die Kreaturen	variabel

### Kapitel 7

Örtlichkeit	Person	Aufgabe	Was bringt's
BG, Tor	Tomlin	bietet für 100 GM Hilfe an – annehmen!	Ruhe vor Wachen
Ende des Labyrinths, Sarevoks Versteck	Winski	Gespräch führen	–
Unterirdische Stadt	Rahvin	Gespräch und Kampf	je nach Gegnern
Vor Magieladen mit blau-rosa Dach	Delthyr	Auftrag: Eltan helfen	–
Vor Magieladen	Tamoko	schickt die Party zum Flammende-Faust-HQ	–
Flammende Faust, vor der Tür	Tamoko	Gespräch	–
Flammende Faust, 1. Etage	Rashad	Rashad ist ein Doppelgänger: Ausschalten – vergessen Sie nicht, die angrenzenden Räume zu plündern	4.000 EP, 33 GM, 1 Brief, Eltan
Hafenmeisterei	Hafenmeister	Eltan abliefern	2.500 EP
Händlerliga, Halle	Oger Magus	plündern Sie nach dem schweren Kampf auch die Nebenräume	je Feind 650 EP Beute: 66 GM, 5 Schwerter, 1 Zios, 2 Goldketten, 2 Himmelstropfen, 1 Tchazar, 1 Mondriegel, 1 Granat, 1 Amulett, Schutzformel