

Alle sieben Kapitel gelöst

Baldur's Gate



Auf CD:
erfahrene
Charaktere

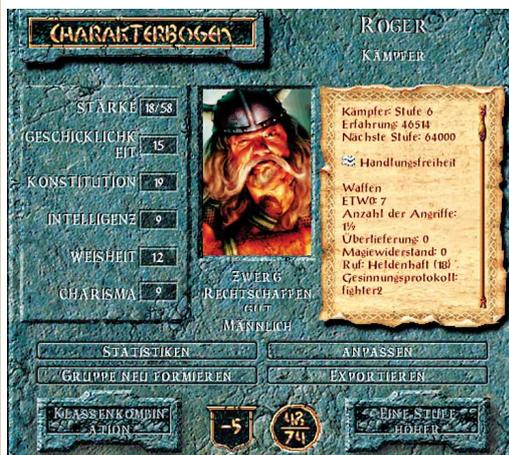
Mit unserer Komplettlösung decken Sie nicht nur eine Verschwörung auf, sondern klären auch das Geheimnis der eigenen Herkunft und besiegen zuletzt das Böse.

Selbst eingefleischte Abenteuer-Profis haben an Interplays Rollenspiel Baldur's Gate schwer zu knabbern. Wir sind auf unserem Weg fast ausschließlich der Hauptstory gefolgt, um den Text kompakt zu halten. Dadurch fielen uns die Kämpfe schwerer als bei ausführlicher Spielweise. Sollten Ihnen die Scharmützel zu hart werden, so wählen Sie einfach im Optionsmenü eine geringere Schwierigkeitsstufe. Um nicht auf massig Ausrüstung, Erfahrungspunkte und vor allem Spaß zu verzichten, sollten Sie allerdings möglichst viele Zusatzaufgaben erfüllen, und auch die meisten der Regionen (etwa die Gnoll-Festung) erforschen. Unseren Hauptcharakter haben wir Roger getauft. Anwerbe-Empfehlungen müssen Sie übrigens nicht sklavisch folgen. Sie können sich auch in vielen Gesprächen anders verhalten, als wir es getan haben.

Allgemeine Tips

CHARAKTER importieren

TIP 1: Auf unserer Bonus-CD finden Sie im Verzeichnis Diverses\Levels\Baldur vier fortgeschrittene Spielcharaktere, je einmal mit und ohne Ausrüstung. Wenn Sie die Dateien in Ihr Baldur's-Gate-Verzeichnis, Unterordner Characters, kopieren, können Sie bei der Charaktergenerierung einfach auf »Importieren« klicken, die entsprechende Datei wählen und das Spiel mit einem erfahrenen Kämpfer beginnen.



Tip 1: Auf der Heft-CD finden Sie diesen Level-6-Krieger.

Oft SPEICHERN

TIP 2: Sichern Sie den Spielstand so oft wie möglich. Speichern Sie vor dem Rasten ebenso wie vor wichtigen Gesprächen, ehe Sie ein Mitglied in Ihre Gruppe aufnehmen oder einen Zauberspruch erlernen. Speichern Sie unbedingt, bevor Sie einen Charakter auf die nächste Erfahrungsstufe heben, da die gewonnenen Hitpoints zufällig ausgewürfelt werden.

LANGFINGER sind nötig

TIP 3: Ein Dieb in der Party ist unabdingbar. Erstens, weil er Gegenstände »kostenlos« erwerben kann. Und zweitens, weil er auch Fallen entschärft, die sonst nur per Spruch oder Scroll überwindbar sind.

AUFKLÄRUNG tut not

TIP 4: Nutzen Sie einen Ihrer Männer zum Auskundschaften. So tapsen Sie seltener in Fallen und können von weitem Gefahren erkennen und umgehen. In Dungeons läßt sich so außerdem der sicherste Weg zum Ausgang finden.

TARNEN und Täuschen

TIP 5: Viele Feinde werden erst nach einem Gespräch als solche identifiziert, und greifen danach meist sofort an. Bewegt man allerdings einen getarnten Dieb in ihre Reichweite, kann man das Gespräch führen, ohne attackiert zu werden. Danach muß man nur wieder ungesehen vom Ort des Geschehens verschwinden und darf in Ruhe seinen Angriff planen.

In die FALLE locken

TIP 6: Mit großen Monsteransammlungen werden Sie leichter fertig, wenn Sie das Gebiet nur so weit aufklären, bis Sie den ersten Gegner erkennen. Feuere Sie dann einen Pfeil auf den Bösewicht, und rennen Sie zu Ihrer Party zurück. Nur der angegriffene Feind wird Ihnen folgen, so daß Sie in der Überzahl sind.

Die richtige FORMATION

TIP 7: Wählen Sie eine dem Gebiet angepaßte Formation. In engen Dungeons hat sich beispielsweise der Gänsemarsch am besten bewährt, während Sie im offenen Feld besser mit der T-Aufstellung oder der Reihensformation unterwegs sind.

NAHKÄMPFER an die Front

TIP 8: Stellen Sie Ihre Gruppe so auf, daß die stärksten Charaktere vorne stehen. Sie bekommen meistens die Hauptlast des Angriffs zu spüren. Die zweite Reihe sollten Magier bilden, die Fronteinheiten bei Bedarf heilen. Schließlich folgen Bogenschützen oder andere Krieger mit Fernwaffen.

Gegner FESSELN

TIP 9: Vier der nützlichsten Magier-Sprüche sind Netz, Verstricken, Schlaf und Stinkende Wolke. Die ersten drei halten den Feind fest, letzterer macht ihn für mehrere Runden kampfunfähig. Auch Beschwörungszauber halten Gegner für eine Weile auf.

Methode
HASENFUSS

TIP 10: Wenn Sie einen Gegner mit einem Giftpfeil beschießen und dann einen anderen Ort betreten, wird Ihnen der Kontrahent nicht folgen, aber trotzdem jede Runde den schleichenden Giftschaden einstecken.

Ein **ZWEITER**
Versuch

TIP 11: Sollten Sie aller Liebesmüh zum Trotz einmal mit einem Zwischengegner nicht fertig werden – kommen Sie später wieder. Der Bösewicht läuft nicht weg, und Sie haben Gelegenheit, Ihre Kampfkraft in der einen oder anderen Subquest zu verbessern.

WERTE steigern ohne **Kämpfen**

TIP 12: Die Charaktere, die sich Ihnen unterwegs anschließen wollen, haben in etwa die gleiche Erfahrung wie Ihr Hauptcharakter. Wenn Ihnen also der eben angeworbene Magier zu schwach erscheint, laden Sie einen aktuellen Spielstand und erkämpfen Sie sich zunächst eine höhere Stufe, bevor Sie ihn ansprechen.

INVENTAR auslagern

TIP 13: Leider können Sie im Inventar nur wenige Gegenstände unterbringen. Deshalb sollten Sie sich nach einem guten Versteck für Tränke oder Waffen umsehen. Am besten eignen sich leere Schubladen oder Schränke, die Sie in vielen Häusern finden.

Charisma zum **VERHANDELN**

TIP 14: Kaufen Sie immer mit demjenigen Charakter ein, der über den höchsten Charisma-Wert verfügt. Auf diese Weise kommen Sie billiger an benötigte Gegenstände. Charakteren mit hoher Intelligenz stehen in Gesprächen teilweise mehr Optionen offen als geistig weniger gewandten Kameraden.

KI ausschalten

TIP 15: Von den Verhaltensskripts haben sich nur die defensiven Varianten bewährt. Am effektivsten laufen die Kämpfe aber mit manueller Steuerung ab. Nichts ist ärgerlicher, als wenn ein aggressiver Magier wertvolle Feuerbälle auf harmlose Gnome verbrät.

Komplettlösung

Prolog

Einträgliches **VORSPIEL**

TIP 16: Schon vor Beginn des ersten Kapitels können Sie einige lohnende Aufgaben erledigen. So wartet nördlich Ihrer Ausgangsposition eine Frau namens Phlydia, die ihr Buch verloren hat. Sie finden es weiter östlich im Strohhaufen, wenn Sie mit dem Bauern Dreppin reden, der davor steht.

Ein **GEGEN-GIFT** für **Nessa**

TIP 17: Nachdem Sie Phlydia das Buch zurückgebracht haben, sprechen Sie erneut mit Dreppin. Er benötigt ein Gegengift für seine Kuh Nessa. Das bekommen Sie vom Soldaten Hull im Südosten.

Hulls **SCHWERT**

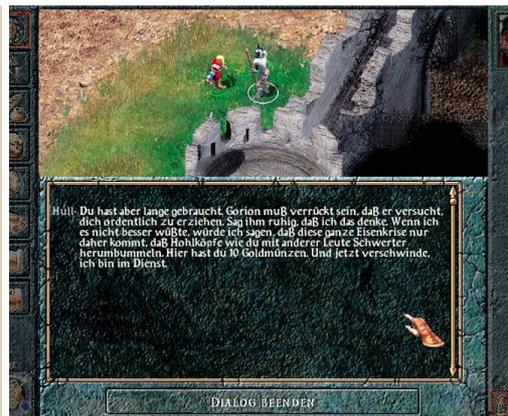
TIP 18: Hull wiederum hat sein Schwert in der Kaserne vergessen. Dort finden Sie nicht nur die gewünschte Klinge, sondern auch Sergeant Fuller, für den Sie Bolzen beim Händler Winthrop im Westen der Stadt kaufen sollen. Dafür erhalten Sie einen magischen Dolch.

SCHRIFTEN für den **Elfen**

TIP 19: In Winthrop's Inn wartet die letzte Aufgabe: Firebead Elvenhair schickt Sie zu Tethoril (vor dem Eingang der Bücherei), um eine Schriftrolle abzuholen.

Der erste **KAMPF**

TIP 20: Drei Gefechte gibt es in Kerzenburg zu bestehen. Zunächst soll unser Held Roger im Westen der Karte die Ratten im Haus von Reevor töten.



Tip 18: Sergeant Hull braucht sein Schwert.

ATTENTÄTER

TIP 21: Wesentlich zäher als die Nager ist der zweite Gegner, ein Assassine, den Sie im Priesterquartier treffen. Ein weiterer Attentäter lauert Ihnen im Gebäude neben den Baracken auf.

AUSRÜSTUNG kaufen

TIP 22: Sobald er alle Feinde überwältigt hat, sackt Roger noch die Goldmünzen ein, die überall in Kerzenburg in Fässern und Schubladen zu finden sind. Mit dem Geld kauft er seine erste Ausrüstung bei Winthrop. Schließlich beendet Roger den Prolog, indem er mit seinem Ziehvater Gorion spricht und mit ihm nach Baldur's Gate aufbricht.

Erstes Kapitel

IMOEN anwerben

TIP 23: Gorion ist tot, doch er hinterläßt den Hinweis auf die Gaststätte zum Freundlichen Arm. Nach wenigen Schritten läuft uns unsere alte Freundin Imoen über den Weg, die sich uns anschließt.

Leichen **FLEDDERN**

TIP 24: Gemeinsam geht es Richtung Nordwesten an den Schauplatz des Verbrechens. Beim Durchsuchen der Überreste Gorions und seiner Widersacher finden wir Geld und Waffen.

XAR und **MONTARON**

TIP 25: Wir folgen dem Küstenweg und treffen den Nekromanten Xar und seinen Gefährten Montaron, die nach Nashkell wollen. Wir können sie überreden, uns zum Freundlichen Arm zu begleiten.

TIP 26: Unterwegs nach Osten trifft unsere Party auf ein paar Gibberlings und tollwütige Wölfe, mit denen wir zu viert aber leichtes Spiel haben.

TIP 27: Auf der nächsten Karte erwartet uns ein Magier namens Elminster, der einiges über unsere Vergangenheit zu wissen scheint. Auf ihn werden wir im Spielverlauf noch öfter treffen. Nachdem wir die Karte erkundet und uns ein Gefecht mit einem Oger geliefert haben, geht es weiter zum Freundlichen Arm.

Zum **FREUNDLICHEN ARM**

TIP 28: Auf den Stufen der Gaststätte lauert ein Attentäter. Er ist mit einem kleinen Trick leicht zu überlisten: Sprechen Sie ihn an, worauf er seine Identität preisgibt und angreift. Laufen Sie dann schnell nach rechts, und betreten Sie den Tempel. Statt Sie zu verfolgen, kämpft der Magier darauf draußen gegen die Wachen. Wechseln Sie nun mit einem Charakter ständig zwischen Tempel und

Draußen. So gehen alle Zauber des Magiers ins Leere. Wenn Sie später wieder aus Ihrem Versteck kommen, ist der Assassine so geschwächt, daß er nach wenigen Schwerthieben zusammenbricht. So erhalten Sie nicht nur die volle Erfahrung für den Kampf, sondern können auch die Ausrüstung der toten Wächter einsacken. Diesen Trick können Sie später in ähnlichen Situationen noch öfter anwenden.

KHALID und JAHEIRA

TIP 29: In der Gaststätte treffen Sie den Khalid und seine Gefährtin Jaheira. Nach einer kurzen Unterhaltung schließen sie sich Ihnen an. Ihre Party ist nun komplett, machen Sie sich auf nach Nashkell.

Zweites Kapitel

In NASHKELL

TIP 30: In Nashkell sollten Sie nicht das Gasthaus am Ortseingang (1) besuchen, sondern nach Süden weiterziehen. Vor der Kirche (3) finden Sie den Bürgermeister Berrun Ghastkel. Er erzählt, daß die Eisenminen von Kobolden heimgesucht werden, und bittet Sie, die Brut des Bösen zu bekämpfen.

Tränke EIN- KAUFEN

TIP 31: Bevor Sie weiterziehen, sollten Sie Ihre Party zunächst mit Heiltränken ausrüsten. Wandern Sie dann nach Süden, und betreten Sie nach einem Gespräch mit dem Aufseher die Minen.

Die NASH- KELL-MINEN

TIP 32: In den Gängen der Minen werden Sie die ersten großen Schlachten schlagen. Mit den Kobolden hat Ihre Party vergleichsweise leichtes Spiel; schlimmer sind die Kobold-Kommandos, die mit Brandpfeilen attackieren. Hier hilft nur, möglichst schnell mit allen Kriegern in den Nahkampf überzugehen.

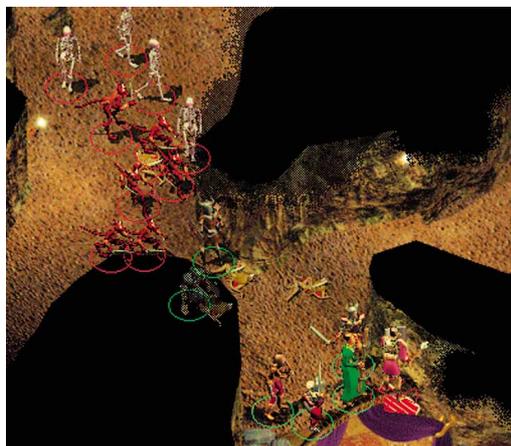
SPINNEN aus der Ferne

TIP 33: Je tiefer Sie in die Dungeons steigen, desto zähere Gegner erwarten Sie. Die Spinnen sollten Sie möglichst aus der Ferne erledigen, um nicht vergiftet zu werden. Gleiches gilt für die Ghouls.

Vorsicht FALLE

TIP 34: Im Südosten des dritten Levels ist ein Durchgang zum letzten Level. Achtung, das Tor ist mit drei Fallen gesichert, die nur Imoen aufspüren kann. Wenn sie die Fallen nicht entschärfen kann, müssen die Charaktere rechts außen vorbeischieben.

TIP 35: Auf der anderen Seite liegt ein See. Zur Rechten lauern zwei Kobold-Kommandos und Nah-



Tip 36: Schwertkämpfer halten die Skelette auf.



Nashkell: (1) Wirtshaus in Nashkell, (2) Laden in Nashkell, (3) Tempel von Helm, (4) Haus der Wächter, (5) Taverne zum Rülpsenden Drachen.

MULAHEY besiegen

kampf-Gnome. Die können Sie schwer erreichen, so daß Sie sie am besten aus der Deckung locken.

TIP 36: Von hier gelangt unsere Party ins Versteck von Mulahey, dem Anführer der Kobolde. Wenn wir ihn überfallen, ruft er Skelettkrieger zu Hilfe, die wir aber an einer Engstelle mit Roger und Khalid aufhalten. Währenddessen kümmert sich der Rest der Gruppe um Mulahey, der schon bald um Gnade winselt.

Xan ABLEHNEN

TIP 37: Sobald Mulahey und seine Armee besiegt sind, öffnen wir die Truhen in seinen Gemächern. Dort finden wir nicht nur einen Brief, der seine Schuld bestätigt, sondern auch ein Schwert, das dem Elfen Xan gehört. Xan erwartet uns im Nebenraum und ist über seine Befreiung so froh, daß er sich unserer Truppe anschließen will. Wir lehnen dankend ab und verlassen das Versteck in Richtung See.

Die MINE kollabiert

TIP 38: Der Ausgang aus den Minen befindet sich im Nordosten. Achtung: Er bricht zusammen, wenn Sie ihn benutzt haben. Lassen Sie also keine wichtigen Gegenstände zurück. Auf dem Marsch zum Tor treffen wir auf zwei Schleimmonster. Brandpfeile und stumpfe Waffen wirken hier Wunder. Draußen machen wir uns auf den Rückweg nach Nashkell.

Drittes Kapitel

Wachen HELFEN

TIP 39: Mit dem Lohn des Bürgermeisters in der Tasche geht es weiter nach Norden. Vor dem Gasthaus (1) liegt ein Magier im Hinterhalt. Glücklicherweise sind Wachen in der Nähe, die beim Kampf helfen.

Zwei ATTENTÄTER

TIP 40: Als wir Schutz in der Wirtschaft (1) suchen, treffen wir dort auf eine weitere Assassinin. Es folgt ein wildes Gefecht, bei dem wir immer wieder zwischen dem Gasthaus (1) und der Straße wechseln. So gehen die Zauber der Attentäter ins Leere, und wir erledigen beide im Nahkampf. Der Zauberer trägt einen Brief bei sich, der uns zu seinem Auftraggeber führt. Ein gewisser Tazok in Beregost soll hinter den beiden Auftragskillern stecken.



Beregost: (1) Wirtshaus zum Brennenden Zauberer, (2) Wirtshaus Rote Garbe, (3) Feldpost Wirtshaus, (4) Wirtshaus Windiger Schwindler, (5) Donnerhammers Schmiede, (6) Firebead Elvenhair, (8) spinnenverseuchtes Haus.

Nach BEREGOST

TIP 41: Auch in Beregost werden Sie erwartet: Im Gasthaus zum Windigen Schwindler (4) lauert ein Mörder namens Karlat. Nach kurzem Kampf sinkt auch er in die gepanzerten Knie.

Tranzig ÜBERFALLEN

TIP 42: Im zweiten Stock des Feldpost-Wirtshauses (3) treffen Sie auf einen Kompagnon von Tazok, den Magier Tranzig. Wenn der versucht, Sie einzuschüchtern, gehen Sie darauf ein und geben vor, Angst zu haben. Verlassen Sie das Gebäude aber nicht, sondern tarnen Sie Imoen, und attackieren Sie den Zauberer mit ihr aus den Schatten heraus. Der getroffene Tranzig verrät Ihnen nun den Aufenthaltsort von Tazok: Ein Banditenlager im Nordosten. Bevor Sie sich auf den Weg machen, sollten Sie dem Magier den Rest geben.

Den ANKEGHs ausweichen

TIP 43: Gehen Sie zum Gasthaus zum Freundlichen Arm und von dort Richtung Norden. In dem folgenden Areal treffen Sie auf einen Bauern, der seinen Sohn verloren hat. Grund dafür sind die riesigen Ankegh-Monster, mit denen Sie sich nur anlegen sollten, wenn Sie über reichlich Brandpfeile und Zaubersprüche verfügen. Wenn Sie die Ungeheuer allerdings besiegen, können Sie sich in der Schmiede von Beregost (5) aus den (sehr schweren) Panzern eine tolle Rüstung schneiden lassen, die nach elf Tagen fertig ist. Ansonsten geht es weiter zum Banditenlager.

Das LAGER stürmen

TIP 44: Das Banditencamp besteht aus mehreren Zelten, die von Goblins und Gnolls bewacht werden. Gehen Sie Zelt für Zelt vor, und rasten Sie zwischendurch. Falls Sie aus einer Zufallsbegegnung die Info haben, sich bei den Banditen einzuschleichen, können Sie durch richtige Gesprächsführung (und bei gutem Charisma-Wert) fast allen Kämpfen ausweichen.

TAZOKS Zelt

TIP 45: Vor Tazoks Zelt greift Sie ein Wächter an. Er ist der bisher stärkste Gegner und nur mit dem Netzzauber und Pfeilen zu besiegen. Im Zelt erwarten uns drei Krieger und ein Magier. Indem wir schnell zwischen Zelt und Camp wechseln, entgehen wir den Zaubersprüchen. Schalten Sie den Hexer aus, und kümmern Sie sich dann um die Bewacher.

Die TRUHE öffnen

TIP 46: Nach dem Kampf befreien Sie eine Geisel, die Ihnen den Hinweis auf ein weiteres Banditenversteck liefert. In der Truhe links liegt noch mehr belastendes Material. Entschärfen Sie zunächst die Blitz-Falle, bevor Sie die Kiste öffnen.

Viertes Kapitel

Die WÄLDER durchkämmen

TIP 47: Um zur Banditenmine zu gelangen, muß unsere Party drei Wälder in Richtung Nordosten durchkämmen. Die Wälder enthalten zahlreiche Subquests. So sollen wir einen vermißten Bruder wiederfinden, einem Adligen helfen und einen Druidenmagier verfolgen. Diese Aufgaben lassen sich meist mit wenig Aufwand direkt in den Mantelwäldern lösen.

Nicht VERGIFTEN lassen

TIP 48: Der zweite Mantelwald birgt zahlreiche Spinnen. Wir besiegen sie, indem wir Fernwaffen einsetzen. So kommen die Krabbeltiere nicht nah genug heran, um uns ihr Gift einzuhauchen.

Den TEST bestehen

TIP 49: Im dritten Abschnitt finden wir hinter einer Brücke einen Druiden, der uns fragt, ob wir zum Eisenthron gehören. Wir verneinen und erhalten zum Dank ein Unverwundbarkeits-Serum.

Die WYVERN-Höhle

TIP 50: Der vierte Mantelwald birgt nicht nur den Eingang zum Räuberversteck im Osten, sondern auch eine Wyvern-Höhle. Es lohnt sich, gegen die Drachen anzutreten. Zum einen lassen sich so recht einfach Erfahrungspunkte sammeln, zum anderen findet man dort einen machtvollen Zauberstab.

HINTERHALT am Fluß

TIP 51: Sobald die Wächter auf der Brücke besiegt sind, schicken wir Imoen als Kundschafterin aus, während die anderen hinter dem Fluß in Stellung gehen. Unsere Späherin trifft auf eine Bande von Kopfgeldjägern, die nach einem Wortwechsel angreifen. Wir locken die ersten beiden Banditen hinter die Brücke, wo Sie vom Rest der Party in Empfang genommen werden. Beim letzten Schurken handelt es sich um einen Magier, der uns mit einem Verwirrungszauber aus der Fassung bringen will. Ihn erledigt Roger per Kriegsbeil im Nahkampf. Die anderen sollten Abstand wahren, um nicht von dem verwirrten Roger angegriffen zu werden.



Tip 51: Locken Sie den Magier auf die Brücke.

In den MINEN

TIP 52: Der Eingang zu den Minen befindet sich ein Stück weiter östlich in dem Pfahlhaus. Sobald wir unten sind, schlägt sich unsere Party nach Nordosten durch. Dort treffen wir einen Zwerg, der uns verrät, wie wir die Minen zerstören können. Wir sollen einen Mann namens Rill um Hilfe bitten.

Monster UMGEHEN

TIP 53: Rill befindet sich im zweiten Level, Richtung Süden. Für 100 Goldstücke will er alle Sklaven in Sicherheit bringen. Unterwegs treffen wir auf zahlreiche Gegner, die wir aber meistens umgehen. Sie bringen nur wenig Erfahrung und tragen nichts Lohnendes bei sich. Den Tempel im dritten Stockwerk sollte man sich allerdings nicht entgehen lassen; in den Vasen finden sich kostbare Zaubetränke.

Den SCHLÜSSEL holen

TIP 54: Um die Minen zu fluten, benötigen wir einen Schlüssel, den der Magier Davaeron bei sich trägt. Er ist im vierten Stockwerk im Südosten zu finden. Vor dem Zauberer befinden sich zwei Fallen, die unbedingt entschärft werden müssen. Davaeron selbst ist kein großes Problem, wenn wir ihn mit einem Netzzauber fesseln und mit Pfeilen beharken.

Die Minen FLUTEN

TIP 55: Nachdem wir die Bibliothek leergeräumt haben, geht es mit dem Aufzug ins oberste Stockwerk. Dort laufen wir nach Nordosten, wo wir vorher den Zwerg angesprochen haben. Ein Mausklick auf die Schleuse beendet das vierte Kapitel.

Fünftes Kapitel

Auf nach BALDUR'S GATE

TIP 56: Jetzt sollten Sie nach Baldur's Gate marschieren. Hinter der Brücke treffen Sie auf den Wachmann Scar, der Sie bittet, einigen Vorfällen in der Gemeinschaft der Sieben Sonnen nachzugehen. Nehmen Sie die Aufgabe an, und betreten Sie die Stadt.

Die DIEBES-GILDE

TIP 57: Im ersten Stadtteil finden Sie den Eingang zur Diebesgilde (19). Das Paßwort ist »Fafhrd«. Die Aufgaben, die Sie hier erhalten, sind zwar nicht für die Lösung notwendig, füllen aber Ihr Goldsäckel.

Den BASILISKEN töten

TIP 58: Auf dem Weg zur Gemeinschaft der Sieben Sonnen (27) kommen Sie durch die Docks. Im obersten Lagerhaus (34) warnt Sie ein Arbeiter vor einem Basilisken. Lähmen Sie das Tier mit dem Netzzauber, und geben Sie ihm den Rest. 7.000 Erfahrungspunkte sind der Lohn für diesen simplen Job.

Doppelgänger ENT-LARVEN

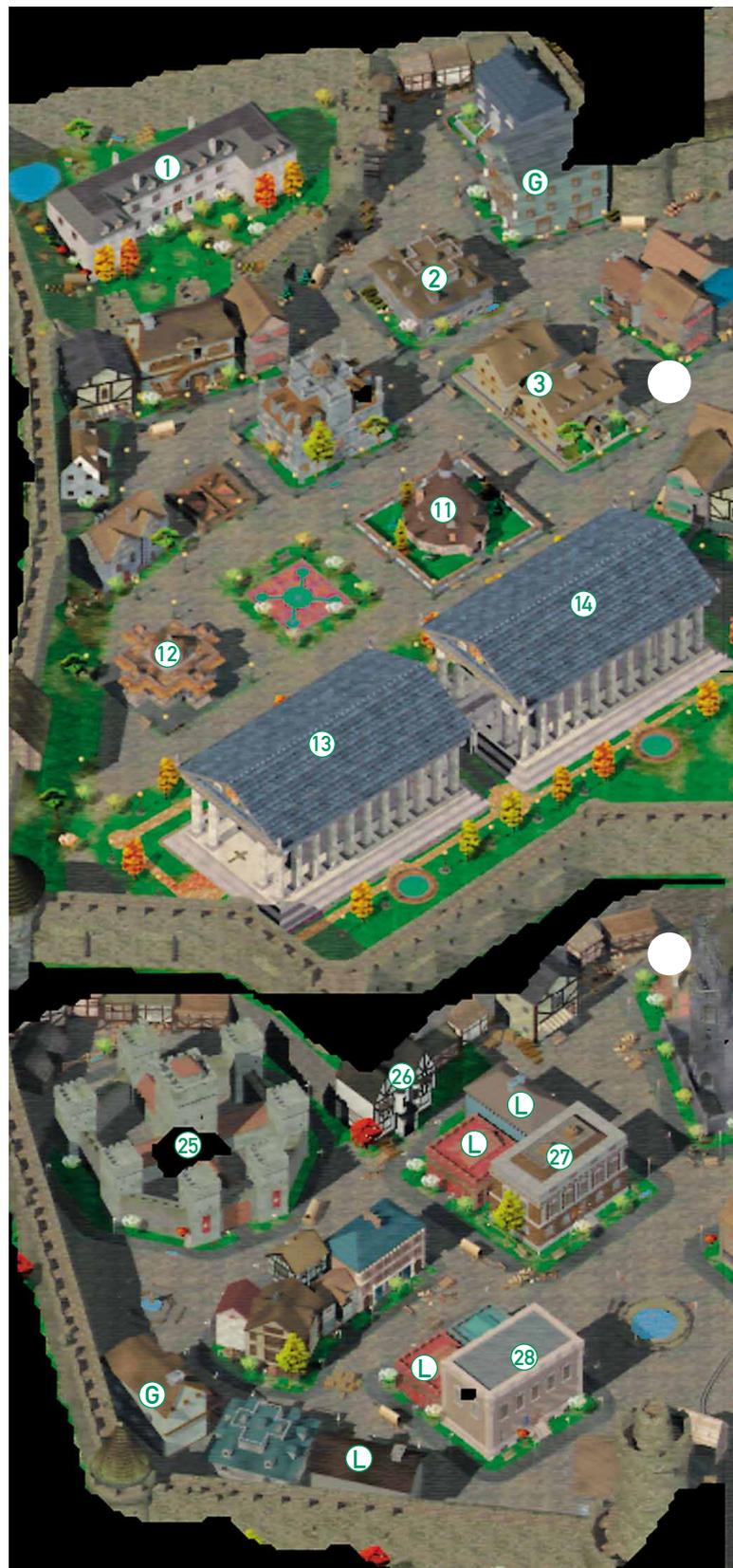
TIP 59: Im Haus der Sieben Sonnen (27) treffen Sie auf Händler, die sich seltsam verhalten. Bei näherer Befragung verwandeln Sie sich in Doppelgänger. Greifen Sie nicht an, sondern gehen Sie zum Gebäude der Flammenden Faust (25), und berichten Sie Scar. Er bittet Sie, die Doppelgänger zu bekämpfen. Wenn Sie die Monster besiegt und den Gefangenen im Keller befreit haben, ist die Aufgabe erfüllt.

Die LEICHE finden

TIP 60: Der nächste Auftrag von Scar lautet, nach den Bürgern zu suchen, die in den Abwasserkanälen von Baldur's Gate verschwunden sind. Kehren Sie zurück in den ersten Stadtteil, und steigen Sie durch einen Kanaldeckel in die Gewölbe hinab. Im Süden liegen Leichen, von denen Sie eine mitnehmen müs-

Baldur's Gate

Gasthäuser: (G) Gasthaus, (3) Helm und Umhang, (7) Zu Den Drei Alten Fässern, (8) Zur Errötenden Nixe, (10) Zum Feiernden Stör, (16) Drakon, (22) Elfgesang,

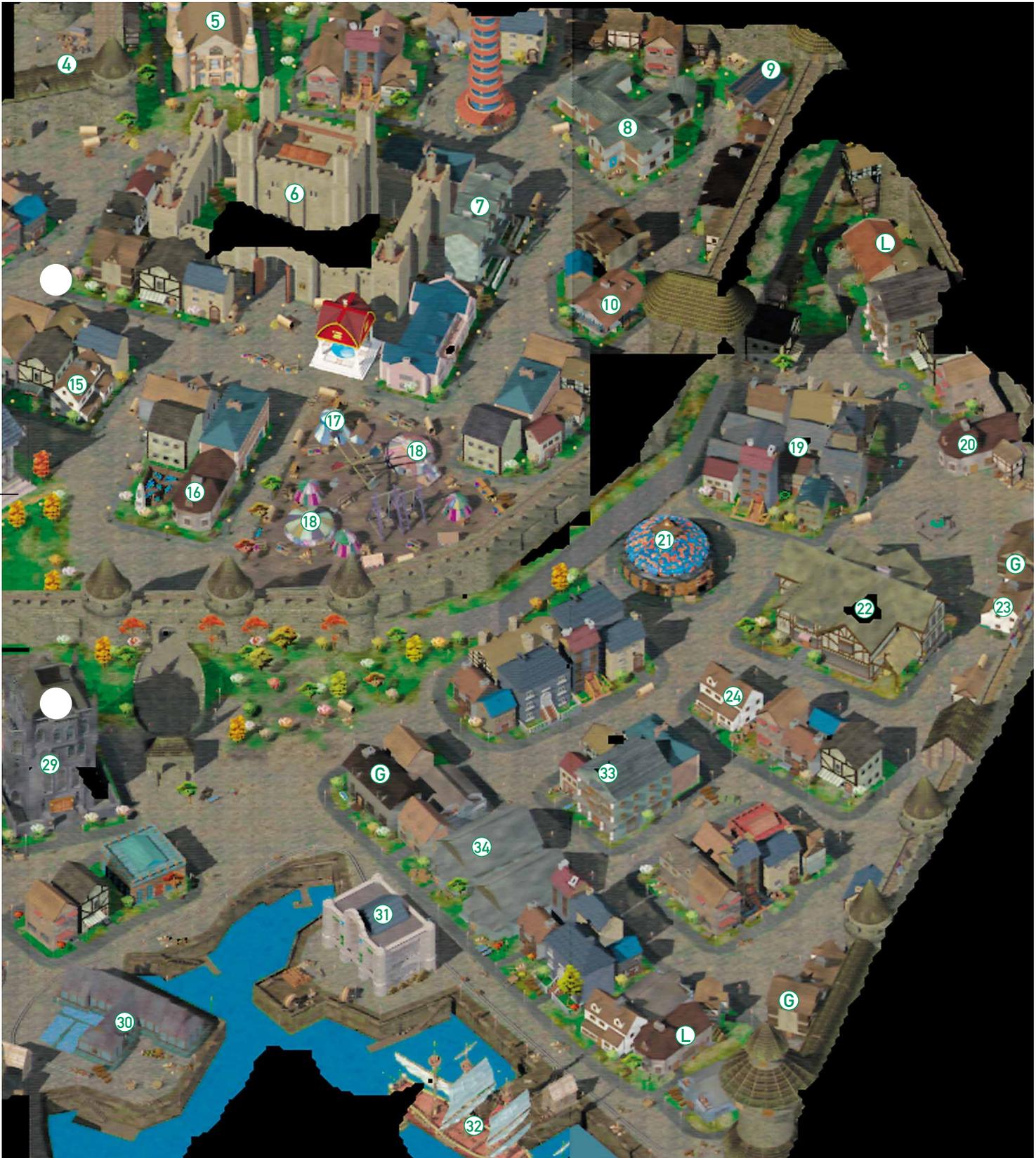


(23) Unterkunft bei Silence, (26) Zum Alten Knacker, (32) Leuchtende Laterne, (33) Funkelnde Klinge. **Läden:** (L) normaler Laden, (20) Billigläden des Glücklichen Aello, (21) Magisches Kleinzeug, (24) Maltz Waffengeschäft.

Tempel: (5) Tempel von Helm, (9) Schrein von Illmater, (12) Haus der Dame.

Sonstige Orte: (1) Anwesen von Entar Silberschild, (2) Haus der Hexe Voltine,

(4) Schwarzdrachentor, (6) Herzogspalast, (11) Haus von Ragefast, (13) Haus der Wunder, (14) Hohes Haus der Wunder, (15) Geflügelfachgeschäft, (17) Der Wahrsager, (18) Spielzette, (19) Diebesgilde, (25) Flammende Faust, (27) Gemeinschaft der Sieben Sonnen, (28) Händlerliga, (29) Eisenthron, (30) Haus der Wasserkönigin, (31) Hafenmeisterei, (34) Hafengebäude





Tip 60: Eine Leiche als Beweis für das Verbrechen.

**Der EISEN-
THRON**

sen. Bringen Sie diese zu Scar in die Flammende Faust, und auch der dritte Job ist erledigt.

TIP 61: Nun erteilt Ihnen Scar die Aufgabe, den Eisenthron (29) auszuspionieren, der hinter der Eisenknappheit an der Schwertküste stecken soll. Schlagen Sie sich im Palast des Throns bis zum obersten Stockwerk durch. Dort greifen einige Übeltäter an. Statt sich zu wehren, sollten Sie Scar Bescheid geben, der Sie zu Herzog Eltan führt. Mit dem Buch des Herzogs in der Tasche geht es nach Kerzenburg.

Sechstes Kapitel

**In der
BÜCHEREI**

TIP 62: Nachdem wir dem Wächter das Buch ausgehändigt haben, gehen wir zur Bibliothek. Irgendwie scheinen sich alle Einwohner, mit denen wir sprechen, verändert zu haben. Vorsichtshalber besuchen wir den Tempel und kaufen Heiltränke.

**Die Anführer
VERSCHONEN**

TIP 63: Im ersten Stockwerk finden wir Koveras, der uns Gorions Schutzring aushändigt. Eine Treppe höher verbergen sich die Anführer des Eisenthrons. Wir beschließen, sie zu verschonen.

**VERHAFTEN
lassen**

TIP 64: Als wir die Bücherei verlassen, werden wir von einem Wächter verhaftet, der uns des Mordes an Rieltar beschuldigt. Wir werden festgenommen, und finden uns in einer Zelle wieder.

**In die KATA-
KOMBEN**

TIP 65: Ein Freund von Gorion verhilft uns zur Flucht. Er teleportiert uns in die Katakomben von Kerzenburg. Nachdem wir dort alle Zaubersprüche eingesackt haben, gehen wir nach draußen.

**Die BÜCHER
finden**

TIP 66: Im folgenden Dungeon gibt es zwei wertvolle Bücher. Das eine erhöht die Stärke, das andere die Intelligenz. Allerdings sind die Schriften durch Fallen geschützt, die Imoen aber entschärfen kann.

**Skelette
SCHNELL
besiegen**

TIP 67: Nehmen Sie den Ausgang im Nordosten. Draußen warten zwei Zwerge, die sich Ihnen anschließen und im folgenden Kampf gegen eine Skelettarmee helfen. Die Knochenkrieger sind zwar keine zähen Gegner, erwachen aber rasch wieder zum Leben, weshalb Sie sich schnellstmöglich Richtung Ausgang im Norden bewegen sollen.

**Der falsche
GORION**

TIP 68: Dort warten Gorion und Elminster. Lassen Sie sich nicht täuschen – die beiden sind Doppel-

**Mörder
ANLOCKEN**

gänger, die es auf Sie abgesehen haben. Schicken Sie schon vor dem Gespräch einen Netzzauber in Richtung der zwei Fieslinge. Wenn sie dann ihre wahre Identität preisgeben, sind sie bereits gefesselt.

**Den AUS-
GANG finden**

TIP 69: Schlagen Sie sich bis zum Tor im Nordwesten durch. Sie gelangen in eine Höhle, in der eine weitere Kopfgeldjägerbande lauert. Da es hier nur wenig Platz zum Ausweichen gibt, müssen Sie den ersten Gegner, einen machtvollen Magier, unbedingt weglocken. Wenn Sie noch Sprengpfeile übrig haben, ist der Rest der Truppe Kanonenfutter.

TIP 70: Im Südwesten liegt der Ausgang. Im Osten finden Sie allerdings noch zwei Basilisken, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Draußen geht es dann zurück nach Baldur's Gate.

Siebttes Kapitel

**Den Wachen
AUSWEI-
CHEN**

TIP 71: In Baldur's Gate müssen Sie sich vor den Wachen der Flammenden Faust hüten, die Sie festnehmen wollen. Sollten Sie doch einmal in Gewahrsam geraten, sprechen Sie ein paar mal im Kerker mit dem Zwerg und wählen als Antwort auf seine Frage die Zahl 33. Er wird Sie herausbringen. Danach werden Sie allerdings von sämtlichen Wachen angegriffen, auf die Sie unterwegs stoßen. Kämpfe gegen sie bringen nur einen schlechteren Ruf ein, vermeiden Sie deshalb jeden Kontakt.

**ZIRKUS
meiden**

TIP 72: Ein zweiter Ratschlag vorweg: Gehen Sie im siebten Kapitel nicht zu den Zirkuszelten (17). Dort wartet nämlich ein Scherge des Eisenthrons, der ihnen mitteilt, daß Sie soeben vergiftet wurden, und Sie müssen eine Subquest erledigen. Wenn Sie das Gebiet meiden, werden Sie auch nicht vergiftet.

**Den
Eisenthron
VERNICHTEN**

TIP 73: Im Gebäude treffen Sie auf zahlreiche Personen, die den Eisenthron (29) verlassen. Sie erfahren, daß Sarevok die drei Herzöge von Baldur's Gate getötet hat und sich selbst zum Großherzog ausrufen lassen will. Im obersten Stockwerk erwartet Sie ein infernalisches Gefecht: Zunächst treffen Sie auf die Räuberbande, die Sie schon aus dem fünften Kapitel kennen. Gehen Sie nur mit Imoen nach oben, und wählen Sie die Sprengpfeile aus. Wenn Sie auf den Magier in der Mitte zielen, erwischen Sie seine Kumpane ebenfalls. Nach fünf oder sechs Treffern ist die erste Gruppe erledigt.

**Sarevoks
GEFÄHRTIN**

TIP 74: Holen Sie nun den Rest Ihrer Truppe nach. Im Gang stellt sich Ihnen Sarevoks Gefährtin in den Weg. Diese mächtige Magierin beschwört einige Monster, um die Sie sich zuerst kümmern sollten. Wenn die Hexe verwundet ist, fleht sie um ihr Leben. Erlauben Sie ihr aber nicht die Flucht, denn Sie trägt das Tagebuch Sarevoks bei sich, das Sie später benötigen. Eine der Schriftrollen berichtet von Kellern unter dem Gebäude des Eisenthrons, in die sich Sarevok zurückgezogen hat.

**In den
KELLERN**

TIP 75: Der Eingang zu den Gewölben befindet sich im untersten Stockwerk des Eisenthrons (29). Von

dort führt eine weitere Treppe in die bereits bekannten Abwasserkanäle. Nehmen Sie in den Gewölben die erste Abzweigung rechts, die in ein zweielichtiges Etablissement führt.

SLYTHE
anlocken

TIP 76: Dort lauern Slythe und Kristin, zwei Freunde Sarevoks. Die beiden sind ultraharte Gegner, mit denen man es besser nur einzeln aufnimmt. Verbergen Sie Ihre Charaktere links und rechts in den Zimmern, und wagen Sie mit dem stärksten Kämpfer den Schritt nach vorne. Sobald der folgende Dialog beendet ist, ziehen Sie den Helden zurück, so daß Slythe mitten in Ihre Gruppe läuft. Wenn Sie ihn mit einem Netzzauber fesseln, haben Sie so gut wie gewonnen.



Tip 76: Fesseln Sie Slythe mit dem Netz.

KRISTIN
gemeinsam
schlagen

TIP 77: Mit seiner Kristin gehen Sie am besten genauso vor. Sie hat sich unsichtbar gemacht und sich in der Mitte des großen Saals verborgen. Weichen Sie ihren Blitzen aus, und schlagen Sie erst zu, wenn sie ihre Energie verbraucht hat. Greifen Sie aber auf keinen Fall mit Flächenzaubern oder Sprengpfeilen an, da Sie sonst die anderen Besucher gefährden.

Belt
BESCHÜTZEN

TIP 78: Mit der Einladung, die wir Slythes Beutel entnommen haben, brechen wir zum Palast (6) auf. Drinnen ist die Feier zu Sarevoks Krönung schon in vollem Gange. Zunächst bringen wir unsere Charaktere in eine gute Position und sprechen drei Beschwörungsauber in Richtung der Tanzfläche. Sobald Roger den Raum betritt, geht das Spektakel los. Nach einem langen Dialog erscheinen fünf Doppelgänger und greifen die wehrlosen Gäste an. Im folgenden Scharmützel müssen wir mit allen Kräften den Edelmann Belt und seine Freundin beschützen, andernfalls ist das Spiel verloren.

SAREVOK
flieht

TIP 79: Wenn alle Monster tot sind, beschuldigt uns Sarevok des Mordes. Mit seinem Tagebuch können wir Belt aber das Gegenteil beweisen. Daraufhin fliehen Sarevok und sein Meistermagier in die Diebesgilde (19). Einige Sekunden später werden auch wir dorthin teleportiert. Sarevok ist schon wieder weg.

Das **LABY-**
RINTH

TIP 80: Nachdem wir uns dort mit Nachschub eingedeckt haben, steigen wir ins Labyrinth. In den verwinkelten Gängen können wir nicht rasten, deshalb ver-

lassen wir den Ort nach jedem schweren Kampf und übernachten in der Herberge zum Elfgesang (22).

Unschlagbare
SKELETT-
KRIEGER

TIP 81: Ungefähr auf der Hälfte der Strecke durchs Labyrinth findet Imoen zwei Fallen. Dahinter lauern zwei unheimlich starke Skelettkrieger, die nur einzeln zu besiegen sind. Verschwenden Sie keine Zauber oder Sprengpfeile auf die Knochenmänner, da sie über einen hohen Magiewiderstand verfügen. Hier hilft nur Draufhauen und Heilen.

Ausgang im
OSTEN

TIP 82: Schicken Sie Imoen vor, um den Kurs zum Ausgang im Südwesten auszukundschaften. Sie kümmert sich auch um die Fallen, die noch im Weg liegen. Endlich erreichen Sie die Unterirdische Stadt.

Die LETZTE
HÜRDE
nehmen

TIP 83: Gehen Sie nach Westen, und halten Sie sich nicht mit den Ghuls auf. Sie treffen auf eine letzte Bande, die eigentlich hinter Sarevok her ist, Sie aber ebenfalls angreift. Einige beschworene Monster erledigen die Arbeit am einfachsten für Sie.

Sarevoks
ENDE

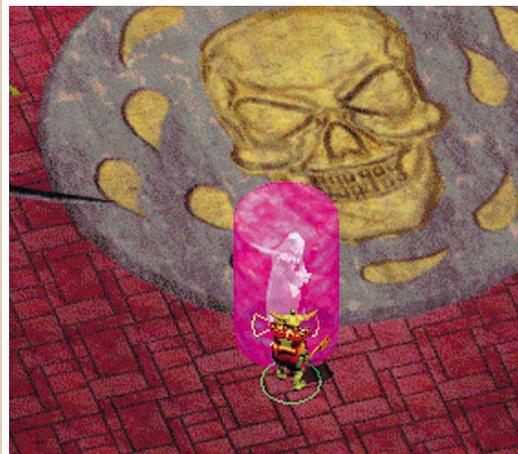
TIP 84: Ganz im Westen liegt Sarevoks Anwesen. Drinnen sollten Sie zunächst die Fallen links und rechts entschärfen, bevor Sie sich weiter vorwagen. Treten Sie nicht auf den Totenkopf in der Mitte, denn diese Fallen können Sie nicht überwinden. Bringen Sie dann einen getarnten Dieb möglichst nahe an Sarevoks Thron heran, bis der Widersacher sie anspricht, und ziehen Sie sich schnell zurück.

Leibgardisten
EINZELN
schlagen

TIP 85: Nun sollten Sie die drei Leibgardisten Sarevoks einzeln anlocken. Bewegen Sie dazu einen Magier vorsichtig in Reichweite des Throns. Dann muß der Hexer mit einem Flächenzauber oder Zauberstab (beispielsweise dem Stab der Furcht) auf die unterste Stufe des Throns feuern. So treffen Sie die Schergen Sarevoks, ohne in dessen Blickfeld zu geraten. Einer nach dem anderen geht in die Falle.

Der LETZTE
Kampf

TIP 86: Jetzt kommt der letzte Kampf: Trinken Sie alle Elixiere, sprechen Sie Schutzzauber, und beschwören Sie so viele Monster wie möglich, bevor Sie Sarevok angreifen. Weil der Erzbösewicht bevorzugt Ihren Hauptcharakter attackiert, können Ihre anderen Partymitglieder relativ ungestört auf Sarevok eindreschen. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben das Böse besiegt. Oder doch nicht? **RS**



Tip 84: Bekämpfen Sie Sarevoks Schergen einzeln.