

Das Mega-Addon gelöst (Teil 2)

Baldur's Gate 2 Thron des Bhaal

Räumen Sie gemeinsam mit uns die letzten drei Levels der Wachenden Festung leer.

Abenteurer an der Schwertküste hat der erste Teil unserer Komplettlösung in Gamestar 9/01 bis in Level 2 der riesigen Wachenden Festung geführt. In dieser Ausgabe helfen wir Ihnen über die letzten Hürden des Addons von Baldur's Gate 2, Thron des Bhaal. Entreißen Sie Biowares Rollenspiel die wertvollsten Waffen und Schätze.

Level 3

LEVEL 3 **TIPP 80:** Level drei ist ein Labyrinth aus Einzelräumen, die durch Teleporter verbunden sind. Sie müssen nicht nur den richtigen Weg zum Ausgang finden, sondern auch einige knackige Gefechte mit Dämonen überleben. Zunächst kümmern Sie sich aber um den verrückten Elfen Yakman, der vor Ihnen flieht. Folgen Sie ihm nach Süden.

Der richtige Weg durchs LABYRINTH

TIPP 81: Auf dem Weg durch das Labyrinth haben Sie zwei der drei Szepter-Steine zu finden; beide sind im Besitz von Dämonen. Unser Weg führt Sie vom Startraum aus zu allen wichtigen Orten. Gehen Sie nach Osten, und beobachten Sie den Kampf. Töten Sie die Überlebenden. Wenn Sie einen gesetzestreu guten Charakter im Team haben, können Sie zweimal auf die Steinsäule klicken, um das Schwert »Läuterer« (+4; aufrüstbar) zu erhalten.



Tipp 81: Von dem verrückten Elfen Yakman können Sie nützliche Hinweise über das Labyrinth bekommen.

TAHAZZAR: Bündnis oder Kampf

TIPP 82: Gehen Sie nach Osten. Dort wartet Tahazzar mit seinen Dämonen. Wenn Ihre Gesinnung böse ist, können Sie sich mit ihm verbünden. Bringen Sie ihm Ka'rashurs Herz (Tipp 85), um die mächtige Diebeskutte (aufrüstbar) zu erhalten. Gute Helden müssen auf jeden Fall kämpfen. Halten Sie Ihre Magier und Schützen auf Distanz neben dem Eingangsportal, sprechen Sie Schutzzauber gegen Angst, nutzen Sie ausgiebig Heiltränke, und laufen Sie vor allem nicht herum – der Saal ist gespickt mit Fallen! Tahazzar hinterlässt Ihnen sein Herz

Zauberhafte DAMEN

(nur nützlich, falls Sie sich mit Ka'rashur verbündet haben oder verbünden wollen) und den ersten Szepterstein.

TIPP 83: Verlassen Sie den Saal nach Norden, um wieder zur Steinsäule zu gelangen. Gehen Sie diesmal nach Süden. Eine Gruppe Succubi spricht Sie an; schlagen Sie das Angebot aus, und erledigen Sie die Dämonen-Ladies. Achtung – die Damen setzen Betörungszauber ein, um Ihre eigenen Gefährten gegen das Team zu wenden.



Tipp 83: Durch die Schar des Dämonen Talazzar, eine Gruppe Succubi, müssen Sie durch, wenn Sie zum Ausgang wollen.

KA'RASHUR

TIPP 84: Weiter geht's nach Süden. In diesem Saal warten der Dämon Ka'rashur und sein Gesinde. Kämpfen Sie auf die gleiche Weise wie gegen Tahazzar (Tipp 82). Ka'rashur verliert beim Ableben sein Herz (das böse Helden bei Tahazzar abliefern können) und den zweiten Szepterstein.

DÄMONEN besiegen

TIPP 85: Gehen Sie nach Süden. Im Stelen-Raum treffen Sie zwei Gazebo-Dämonen, die sich immer neue Kampfgefährten herbeirufen. Schalten Sie deshalb die beiden Brocken so schnell wie möglich aus. Danach können Ihre Truppe die beschworenen Salamander und Feuerelementare in Ruhe erledigen.

Bei den TIEFLINGEN nicht zaubern

TIPP 86: Die Halle im Westen wird von ein paar Tieflingen bewohnt. Die Jungs sind gute Kämpfer, nur leider feindlich gesonnen. Achten Sie vor allem auf den Attentäter, der sich unsichtbar macht. Zaubern sollten Sie hier besser nicht – im Saal herrscht wilde Magie.

Untote RITTER

TIPP 87: Gehen Sie nach Norden. Sie tauchen neben einem Baum auf, um den herum Dämonenritter campieren. Die untoten Kämpfer schlagen kräftig zu, halten Sie also Heiltränke und -zauber bereit. Am besten schützen Sie sich vorher auch per Magie vor Lebenskraftentzug.

WRAITHS vernichten

TIPP 88: Gehen Sie nach Norden. Ein letztes Mal lauert ein Dämonenschurke. Seine untote Gefolgschaft ist am besten mit Anti-Zombie-Zaubern zu treffen. Vorsicht,

SPIELCHEN
mit Aesgareth

auch hier hat jemand fröhlich Fallen verteilt. Wenn die Geister ins Jenseits geschickt wurden, entdecken Sie in einer der Leichen weiße Drachenschuppen (Bauteil).

TIPP 89: Gehen Sie nach Norden. Geschafft – dort ist der letzte Raum des Labyrinths. Sie treffen den (freundlichen) Dämonen Aesgareth, der mit Ihnen um den letzten Szepter-Stein spielen will. Speichern Sie vorher unbedingt ab! Sie können maximal drei Spiele gegen Aesgareth bestreiten und so das Schwert »Spektralfeuer« (aufrüstbar) und eine »Wunsch«-Spruchrolle gewinnen. Außerdem erhalten Sie jede Menge Erfahrung – Durchhalten lohnt sich also.

YAKMAN
heilen

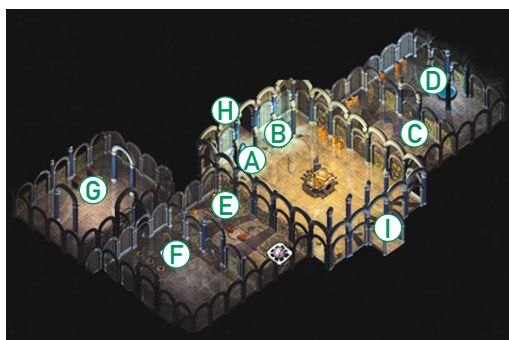
TIPP 90: Sprechen Sie Yakman entweder mit einem Elfen an (beispielsweise Jaheira), oder durch eine Person mit hohem Charisma – am besten Aerie. Er erzählt Ihnen von den Dämonen und drei Steinen, die Sie zum Öffnen des Ausgangs benötigen. Raten Sie ihm dann zu mehr Schlaf. Priester (etwa Aerie) können ihm den »Heilen«-Zauber (Level 6) vorschlagen und nach dem Gespräch auf ihn anwenden, um Erfahrungspunkte zu kassieren. Aus dem Schrotthaufen am Lagerfeuer kramen Sie dann Szepter und Tagebuch, vom Boden in der Zimmermitte heben Sie die Barden-Handschuhe (aufrüstbar) auf. Verlassen Sie den Raum nach Norden.

SZEPTE
im SchrottDas **MANY THINGS**-Spiel

TIPP 91: Sie und Aesgareth ziehen abwechselnd eine Karte; gewonnen hat, wer die höhere erhält und überlebt – denn jede Karte hat einen (meist negativen) Effekt. Mit »Plague« haben Sie immer verloren, »Strife« schlägt »Triumph«, »Strength« jede andere Karte. Den Kraftverlust kurieren Sie durch einen »Fluch entfernen«-Zauber (Kleriker Level 3). Das letzte Match können Sie getrost verlieren; überlassen Sie Aesgareth das Siegel, er wird es Ihnen zurückgeben. Außerdem erhalten Sie den dritten Szepterstein. Nun ist das Portal im Osten offen.

LEVEL 4

TIPP 92: Sie sprechen ganz automatisch mit dem Magier Carston, der in der Maschine gefangen ist. Nach einigen Sätzen wird er Ihnen Mind Flayers auf den Hals hetzen. Diese und alle folgenden Mind Flayer sind ein Kinderspiel, wenn Sie einen Einzelkämpfer mit der Psi-Klinge (Tipp 27) bewaffnen und alleine in die Schlacht schicken. Falls Sie das Gefecht vermeiden wollen, fragen Sie Carston nach seinen Schülern – das beantwortet er »nur« mit einem Kettenblitz.



Wachende Festung, Level 4: (A) Ausgang, (B) zu Level 5, (C) Nordtrakt, (D) Magiegolems, (E) Südtrakt, (F) Feuerschalen, (G) Tresore, (H) zu den Illithiden, (I) zu den Githyanki.

FLÜGEL
freiräumen

TIPP 93: Befreien Sie zunächst den Nord- (C) und Südtrakt (E) von Gegnern. Unten warten Schleime und Mimics, oben Spinnen und sehr viele Trolle. Im Nordraum (D) lauern zwei Magiegolems, die Sie mit normalen Waffen besiegen; im Schrank im Hauptraum gibt's welche. Im Becken ertasten Sie ein Öl-Fläschchen.

Zu den GITHYANKI**Freundlich mit SALADREX reden**

TIPP 94: Steigen Sie die Südtreppe (I) hinunter, um zu den Githyanki zu gelangen. Die Verteidiger sollten kein größeres Problem sein. Im ersten Raum (K) finden Sie in einer Truhe Feuerstein und Zunder. Bei (L) treffen Sie auf den Anführer; das Gespräch führt zu nichts, also legen Sie ihn um. Im Knochenmaul des Flügelschiffs liegt Montolios Schnalle (Bauteil). Aus dem Wasserbecken greifen Sie sich ein violettes Ölfäschchen.

TIPP 95: Die Osttreppe (N) führt zum Drachen Saladrex, der Ihnen einige Tipps gibt – sofern Sie immer schön unterwürfig bleiben. Wenn Sie den Kampf wagen, erhalten Sie den Rammbockstab +4 (aufrüstbar). Über die Südtreppe (M) steigen Sie in die Gruft eines Demi-Leichnams, der auf Entfernung Verbannungs-Zauber sprechen kann. Ihre Magier müssen unbedingt »Freiheit« oder zumindest Level-9-Schutzzauber beherrschen. Falls Sie den Knochenkopf zerschmettern, dürfen Sie zum Lohn den Sternendolch +4 (aufrüstbar) einsacken.



Level 4 Githyanki: (J) Zurück zum Hauptraum, (K) Zunder, (L) Anführer, (M) zum Leichnam, (N) zu Saradex.

Zu den ILLITHIDEN

TIPP 96: Kehren Sie zurück in den Hauptsaal, und nehmen Sie diesmal die Nordtreppe (H). Sie gelangen ins Illithiden-Lager. Ein Einzelkämpfer mit Psi-Klinge räumt hier sicher auf; gegen die Umbra-Kolosse eilen die Kollegen schnell zu Hilfe. Ohne das Superschwert wird's deutlich schwieriger; schützen Sie sich mit Zaubern gegen die Beherrschungs-Magie der Mind Flayers, und beenden Sie jeden Kampf so schnell wie möglich.



Level 4 Illithiden: (O) Zurück zum Hauptraum, (P) Schlüsselteil 1, (Q) Vampire, (R) Gefangener, (S) Schlüsselteil 2.

VAMPIRE
erlösen

TIPP 97: Im Nordwestsaal (P) entdecken Sie den Teil eines Schlüssels. Das Gegenstück hat einer der Mind Flayer im Südwesten (S) bei sich. In der Gefängniszelle (R) können Sie dem sterbenden Lehrling noch ein paar Informationen abringen. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Tür zum Westsaal (Q). Sobald Sie das rote Ölfäschchen aus dem Becken angeln, erwachen zwei Vampir-Illithiden zum untoten Leben. Hacken Sie die Blutsauger schnellstmöglich in Stücke, und verlassen Sie diesen Abschnitt.

Richtige Kombination bei den FEUER-SCHALEN

TIPP 98: Ausgerüstet mit den drei Ölfäschchen und dem Zunder begeben Sie sich zu den Feuerschalen (F). Das Farbmuster der Flammen entnehmen Sie den beiden Fliesenreihen in den Flügelräumen (C, E). Untere Reihe: Rot, Rot, Lila. Obere Reihe: Blau, Lila, Rot. Hinter der nun geöffneten Tür warten die teleportierenden Dämonen Rock und Garock. Nach deren Ableben widmen Sie sich den Tresoren. In einem finden Sie den Kristallhammer, im zweiten die Lehmgolem-Seite (Bauteil).

Die MASCHINE

TIPP 99: Kehren Sie zurück zu Carston. Schlagen Sie mit dem Kristallhammer sechsmal ans Fenster der Maschine. Den verängstigten Magier können Sie verschonen, damit er Ihnen sein Tagebuch aushändigt. Benutzen Sie die Maschine, um mit der korrekten Kombination (dreieckiger Knopf, roter Knopf, mittlerer Hebel) den Ausgang im Norden zu öffnen. Vorher sollten Ihrer Gruppe aber noch die diversen Boni zugute kommen. Die richtigen Kombinationen verrät Ihnen die folgende Tabelle. Jeder Bonus wirkt allerdings nur einmal und nur auf die Person, die die Maschine bedient.

Die Maschine von Lum, dem Verrückten

Schritt 1	Schritt 2	Schritt 3	Effekt
Dreieckiger Knopf	Rotes Rad	Mittlerer Hebel	Ausgang öffnen
Dreieckiger Knopf	Grünes Rad	Mittlerer Hebel	Sturmstern +3 (aufrüstbar)
Blaues Rad	Grünes Rad	Langer Hebel	Magieresistenz
Runder Knopf	Blaues Rad	Langer Hebel	+1 Intelligenz
Viereckiger Knopf	Blaues Rad	Kurzer Hebel	+1 Geschicklichkeit
Rotes Rad	Grünes Rad	Kurzer Hebel	+1 Charisma
Runder Knopf	Viereckiger Knopf	Dreieckiger Knopf	+1 Weisheit
Runder Knopf	Rotes Rad	Langer Hebel	+1 Konstitution
Viereckiger Knopf	Kurzer Hebel	Mittlerer Hebel	+1 Stärke

LEVEL 5

Drei PRÜFUNGEN

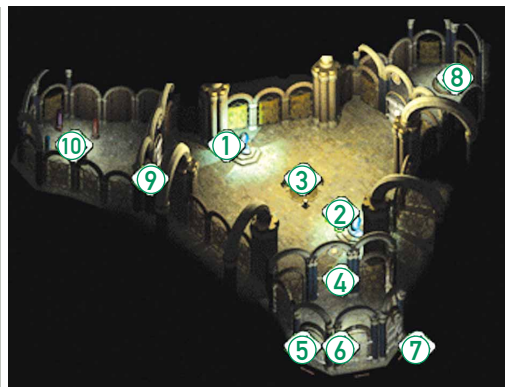
TIPP 100: Durch das geöffnete Portal erreichen Sie den fünften Level der Wachenden Festung. Öffnen Sie kurzerhand die Südtür (4) und sprechen Sie mit dem Geist. Drei Prüfungen stehen Ihnen bevor. Hinter dem linken Tor (5) wartet ein Kampf gegen Orks. Es erscheinen immer wieder neue Gegner; Sie müssen lediglich lang genug durchhalten. Halten Sie Ihre Party zusammen, und heilen Sie Verletzte, bis der Geist die Aufgabe als bestanden erklärt. Im Becken finden Sie Ixil's Nagel (aufrüstbar).

ZWEITES Tor

TIPP 101: Die mittlere Tür (6) führt Sie zu einem grünen Drachen. Sie müssen das Biest umlegen. Starke Kämpfer haben's nicht schwer; halten Sie Ihre Magier auf Distanz, und sprechen Sie Unterstützungsauber (Schutz vor Furcht, Stärke, Hast). Sobald der Lindwurm fällt, plündern Sie aus seinem Schatz den Kriegerschädel und das Schwert »Hindos Verdammnis« (+3; aufrüstbar).

DRITTES Tor

TIPP 102: Hinter der rechten und letzten Tür (7) wartet ein Kobold, der Ihnen zwei Rätsel aufgibt. Das erste rechnen Sie blitzschnell durch und antworten »Sieben«, beim zweiten Spiel tricksen Sie gnadenlos und nehmen erst zwei,



Wachende Festung, Level 5: (1) Ausgang, (2) zu Level 4, (3) Siegel, (4) Südtür, (5) Prüfung 1, (6) Prüfung 2, (7) Prüfung 3, (8) Altar, (9) Nordwesttür, (10) Kugelmaschine.

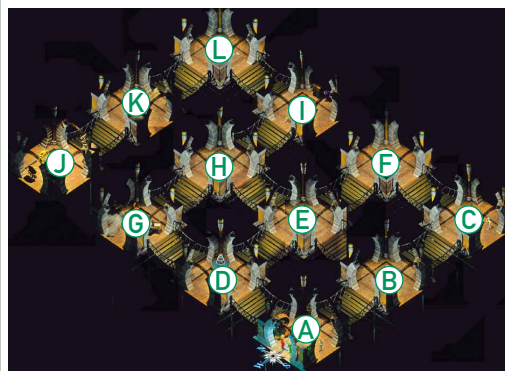
dann drei und zuletzt einen Stein. Zurück beim Geist gibt es als Lohn der Mühe den ersten Schlüssel zum Siegel.

ALTAR und Spuk

TIPP 103: Im Norden steht ein Altar (8), auf den Sie den Kriegerschädel aus Level 4 legen. Prompt entwischt Ihre Seele in den Körper eines Geisterkriegers, den Sie durch ein Mini-Labyrinth steuern sollen. Die Anordnung der Räume sehen Sie auf unserer Karte.

Durchs LABYRINTH

TIPP 104: Die wichtigsten Tipps: Tragen Sie alle Kämpfe aus. Suchen Sie zunächst die Hilfsgegenstände: Den Helm in Raum (G), die Armschützer aus dem Schreibtisch bei (I). Vorsicht – hier werden Sie möglicherweise vergiftet. Besuchen Sie diesen Raum deshalb am besten zuerst. In Raum (F) und (K) können Sie sich heilen, wenn Sie in den Kämpfen zu viel Schaden genommen haben. Den Gibberling bei (L) besiegen Sie mit der Schriftrolle von (E). Heben Sie sich den Zauberstab von (C) für den Endkampf gegen die Mumie (J) auf. Nach bestandem Gefecht erhalten Sie den zweiten Schlüssel.



Geisteskrieger: (A) Start, (B) Goblin, (C) Skelett, Zauberstab, (D) Giftbrunnen, (E) Spruchrolle, (F) Kampfhund, Schlüssel, (G) Geist, Helm, (H) Nichts, (I) Schreibtisch, Armschienen, (J) Mumie, (K) Truhe, Heiltrank, (L) Gibberling.

Farbige KUGELN

TIPP 105: Betreten Sie nun den letzten Raum durch die Tür im Nordwesten (9). Hier steht eine seltsame Maschine (10) mit vier farbigen Säulen. Sie müssen in jede der Säulen eine Kugel der passenden Farbe legen, um den Schlüssel zu erhalten. Die Kugeln spuckt die Maschine aus – allerdings nur im Verbund mit immer stärkeren Feinden. Die ersten drei Bälle jeder Farbe haben magische Fähigkeiten wie Tränke oder Spruchrollen. Welche Effekte Sie erzielen und gegen welche Gegner Sie antreten müssen, sagt Ihnen unsere Tabelle.

Die Kugelmaschine

Farbknopf	Gegner	Kugелеffekt
Rot 1	Hobgoblins	Feuerball
Rot 2	Kua-Toa	+1 auf Rettungswürfe (temporär)
Rot 3	Trolle	Heiltrank (64 Lebenspunkte)
Rot 4	Größere Wolfwere	–
Blau 1	Magier	Kaltekegel
Blau 2	Magier	Genesung
Blau 3	Magier	Schutz vor normalen Geschossen
Blau 4	Magier	–
Grün 1	Mutierte Spinnen	Erdwesen beschwören
Grün 2	Umbra-Kolosse	Melfs Säurepfeil
Grün 3	Größere Erdelementare	+5% Magieresistenz (temporär)
Grün 4	Hive Mothers	–
Lila 1	Skelettkrieger	Unsichtbarkeit
Lila 2	Teufelsschatten	alle Party-Mitglieder kurieren
Lila 3	Vampire	Wolkenriesenstärke
Lila 4	Leichname	–

SIEGEL öffnen

TIPP 106: Mit den drei Schlüsseln kehren Sie zum Siegel (3) zurück. Sie müssen zweimal auf jedes der Schlösser klicken, um es zu öffnen – und je eine Gruppe Feinde zu beschwören. Diese Kämpfe sind sehr hart. Das rechte Schloss ruft Spektral-Krieger herbei; hier ist routinierter Nahkampf angesagt. Das mittlere Schloss beschwört zaubernde Leichname. Verstecken Sie Ihre Gruppe am besten im westlichen Seitenraum, und locken Sie die Totenschädel einzeln zu sich. Gegnerschar Nummer drei ist die schwerste; schützen Sie sich vorher ausgiebig vor Magie, und halten Sie Ihre Zauberer dann aus dem Kampf

Schutz vor MAGIE

Tür zum GEFANGENEN

Odren AUSTRICKSEN

RITUAL sprechen

DEMO- GORGON umnieten

heraus. Nach dem Sieg über alle drei Gruppen können Sie jede Menge guter Gegenstände einsammeln.

TIPP 107: Wenn Sie am Rad drehen, öffnet sich das Tor zum Gefangenen. Sprechen Sie trotzdem das Ritual aus, das Odren Ihnen mitgegeben hat. Der Weg in die Freiheit führt danach nur über eine Kooperation mit dem Dämon; gehen Sie auf seinen Vorschlag ein.

TIPP 108: Kehren Sie jetzt zurück zu Odren. Sie können ihm zwar die Wahrheit gestehen, viel mehr Erfahrungspunkte bringt es aber, ihm das Märchen vom toten Gefangenen zu erzählen. Dem Geist erklären Sie, dass Sie Odren retten wollen. Er gibt Ihnen ein neues Ritual mit.

TIPP 109: Sie haben nun zwei Möglichkeiten. Entweder sprechen Sie das Ritual an Ort und Stelle – Glückwunsch, die knackig schwere Festung ist gemeistert. Superstarke Teams können aber auch in den Turm zurückkehren, um den Gefangenen zurück in die Hölle zu prügeln.

TIPP 110: Der Dämonenprinz Demogorgon ist extrem schwer zu besiegen. Kümmern Sie sich nicht um seine Helfer, er wird für jeden gefallenen Dämonen sofort einen neuen herbeirufen. Beschäftigen Sie die Nebengefeinde stattdessen mit beschworenen Devas und Planetaren. Um Demogorgon überhaupt verletzen zu können, müssen Sie seine Abwehr mit mehreren »Khelbens parierende Peitsche«-Sprüchen (Magier Level 7) schwächen. Auch das Schwert »Der Beantworter« (Tipp 36) ist dafür gut geeignet. Wenn Sie den Prinz der Unterwelt zermüht haben, erhalten Sie als Belohnung einen dicken Batzen Erfahrungspunkte – aber keine Gegenstände. **CS**