

Das Mega-Addon gelöst/Teil 1

Baldur's Gate 2

Thron des Bhaal

Mit Mut, Kampfkraft und unseren Tipps schaffen Sie den Aufstieg zum Gott.

Schon das Hauptprogramm Baldur's Gate 2 war von gewaltigem Umfang, und auch an Biowares Addon Thron des Bhaal werden Sie einige Zeit zu knabbern haben. Wir führen Sie im ersten Teil unserer Komplettlösung durch alle Städte und Dungeons und haben die wichtigsten Tabellen und Gegenstandslisten zusammengestellt.

Allgemeine Tipps

Wachende FESTUNG

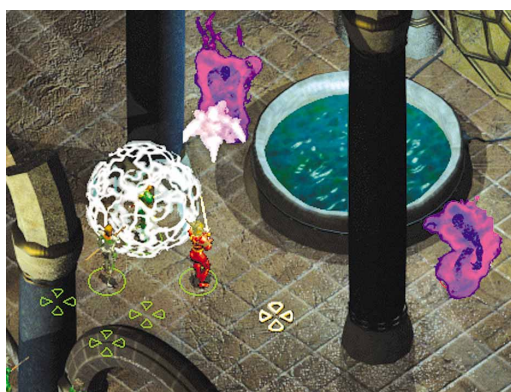
TIPP 1: Die Wachende Festung, ein riesiger Dungeon, ist völlig unabhängig von der Handlung des Addons oder des Hauptprogramms. Auch wenn der Turm in unserer Lösung erst am Schluss beschrieben wird – betreten Sie ihn nach dem Start des Addons so bald wie möglich, um die exzellenten magischen Gegenstände zu erbeuten.

Anti- UNTOTE

TIPP 2: Sie bekommen es in Thron des Bhaal ziemlich häufig mit Untoten und Vampiren zu tun. Ihr Priester sollten deshalb vorsichtshalber immer den Spruch »Schutz vor Lebenskraftentzug« (Level 4) und einige »Genesungen« (Level 4, Level 7) memoriert haben.

MAGIE- GOLEMS

TIPP 3: Im Addon treffen Sie (allerdings nur selten) auf Magiegolems. Die sind nur durch normale, nicht verzauberte Waffen zu verwunden. Packen Sie für Ihre Kämpfer sicherheitshalber ein simples Zweitschwert ein, damit die Haudegen für solche Fälle gerüstet sind.



Tipp 3: Magiegolems sind nur mit normalen Waffen zu besiegen.

TRÄNKE statt Zauber

TIPP 4: Mühen Sie sich im Kampf nicht mit Heilzaubern ab, die brauchen in der Regel zu lang. Viel effektiver und schneller sind Heiltränke, vor allem die neuen »Starken Heiltränke«. Sie finden im Spiel immer genug Nachschub; lassen Sie Ihre angeschlagenen Kämpfer also getrost einen Schluck aus der Pulle nehmen.

Magier AUS- HUNGERN

TIPP 5: Gegnerische Magier schützen sich gerne mit ganzen Bollwerken aus Abwehrsprüchen. Wenn Sie Ihre wertvollen Anti-Magiezauber nicht verschwenden wollen,

hilft simples Aussitzen: Verstecken Sie Ihre Gruppe hinter einer Ecke, und warten Sie, bis die Zauber verpufft sind. Dann wird Mr. Copperfield verdroschen.

LOCKVOGEL

TIPP 6: Sie sollten einen Ihrer Helden mit allen Gegenständen ausrüsten, die seine Magieresistenz heben (auf mindestens 50%) und die Rettungswürfe verbessern. Er spielt dann Zielscheibe für feindliche Magier und zieht alle Angriffszauber auf sich. So verpuffen Feuerbälle nutzlos, die sonst Ihre ganze Gruppe eingäschert hätten.

CESPENAR

TIPP 7: Der Kobold Cespenar kann in Ihrem Paralleluniversum Gegenstände aufrüsten, wenn Sie ihm die nötigen Einzelteile bringen. Verbesserbare Ausrüstung ist in unserer Lösung mit dem Wort »ausrüstbar« markiert, benötigte Zutaten sind als »Bauteil« gekennzeichnet. Alle erweiterbaren Objekte haben wir für Sie auf der nächsten Seite zusätzlich in einer Tabelle zusammengefasst.

Komplettlösung

Kapitel 8: Saradush

SAREVOK mitnehmen?

TIPP 8: Ihr Abenteuer beginnt mit einem Gespräch mit den Steinköpfen, bei dem Sie die Prophezeiung erfahren. Sofort danach wird Illasera mit einer Bande Kopffäger angreifen. Nach dem Kampf teleportiert Sie eine mysteriöse Macht in ein Paralleluniversum. Sprechen Sie mit Solar und – Überraschung – dem tot geglaubten Erzfeind Sarevok. Geben Sie ihm ein Stück Ihrer Seele, damit er Ihnen den Ausweg verrät. Sie können Sarevok außerdem in Ihre Party aufnehmen. Er ist mit Abstand der beste Kämpfer (mit Zweihändern) im Spiel, allerdings von chaotisch böser Gesinnung. Nahkampfschwache Gruppen sollten trotzdem unbedingt zuschlagen.

Erste PRÜFUNG

TIPP 9: Steigen Sie die linke Treppe nach oben. Nach dem Plausch mit Gavid müssen Sie drei Wellen von Gegnern trotzen. Schalten Sie zuerst die lästigen Drow-Priester aus, und halten Sie Heiltränke bereit. Nach bestandenen Gefecht erhält Ihr Hauptheld die Fähigkeit »Pocket Plane«, mit der Sie ab jetzt zwischen Außenwelt und Mini-Universum hin und her wechseln können.

CESPENAR

TIPP 10: Vor Ihrem Abmarsch durch die Nordtür der Haupthalle sprechen Sie mit dem Kobold Cespenar. Kehren Sie regelmäßig zu ihm zurück, um Ihre neu gefundene Beute aufrüsten zu lassen. Eine Liste der verbesserbaren Gegenstände und die nötigen Bausteine finden Sie in der Tabelle. Achtung: Einige Bauteile (Herz der Verdammten, Auge von Tyr, Gonds Sehne) können zwar in mehrere Gegenstände eingebaut werden, existieren aber nur einmal. Wählen Sie also mit Bedacht.

Erweiterbare Ausrüstung

| Original (Fundort) | Bauteile (Fundort) | Kosten | Ergebnis |
|---|---|--------|-----------------------------------|
| Angurvardal +4 (Wachende Festung Level 4) | Quecksilber (Sendais Enklave) | 10.000 | Angurvardal +5 |
| Axt d. Unnachgiebigkeit +3 (Wachende Festung Level 4) | Balors Klaue (Yaga Shugas Versteck) | 5.000 | Axt der Unnachgiebigkeit +5 |
| Bardenhandschuhe (Wachende Festung Level 3) | Smaragd, Sternsaphir, Diamant, Rogue Stone | 5.000 | Wundersame Handschuhe |
| Blaue Drachenschuppen (Abazigal) | – | 5.000 | Blaue Drachenrüstung |
| Bronzener Ionenstein (Saradush: Altes Gefängnis) | Stirnband von Nesseril (Wachende Festung Level 2) | 5.000 | Stirnband von Nesseril |
| Carsomyr +5 (aus BG 2) | Eye of Tyr (Sendais Enklave) | 5.000 | Carsomyr +6 |
| Diebesmantel (Wachende Festung Level 3) | Ring der Unsichtbarkeit, Gegengift | 10.000 | Diebesmantel |
| Dunkelfeuerbogen +4 (Amkethran) | Gonds Sehne (Sendais Enklave) | 5.000 | Dunkelfeuerbogen +5 |
| Eichenring (Amkethran) | Nymphenträne (Mirwald) | 5.000 | Herzholzring |
| Errinnyeschleuder +5 (Wachende Festung Level 5) | – | 5.000 | Errinnyeschleuder +6 |
| Feindbann +3 (Wachende Festung Level 1) | Fflars Scheide (Saradush: Palastkeller) | 5.000 | Feindbann +5 |
| Felshelm (Wachende Festung Level 2) | 2x Horn (Wachende Festung Level 2) | 5.000 | Felshelm |
| Feuerzahn +4 (vor Wachender Festung kaufen) | Gonds Sehne (Sendais Enklave) | 5.000 | Feuerzahn +5 |
| Flegel der Zeitalter +3 (aus BG 2) | Waffenkopf Gift (Wachende Festung Level 2) | 5.000 | Flegel der Zeitalter +4 |
| Flegel der Zeitalter +4 | Waffenkopf Elektrizität (Abazigal) | 5.000 | Flegel der Zeitalter +5 |
| Golem-Leitfaden (Wachende Festung Level 1) | Seite: Lehmgolem (Wachende Festung Level 4) | 5.000 | Lehmgolem-Leitfaden |
| | Seite: Steingolem (Yaga Shugas Versteck) | 10.000 | Steingolem-Leitfaden |
| | Seite: Eisengolem (Abazigal) | 15.000 | Koloss-Leitfaden |
| Gram, das Schwert der Seelenpein +4 (Abazigal) | Herz der Verdammten (Sendais Enklave) | 5.000 | Gram, d. Schwert d. Seelenpein +5 |
| Hindos Verdammnis +3 (Wachende Festung Level 5) | Hindo's Hand (Abazigal) | 5.000 | Hindos Verdammnis +4 |
| Immerv. Bolzenschachtel +1 (Wachende Festung Level 1) | – | 5.000 | Immervolle Bolzenschachtel +2 |
| Immervoller Beutel +1 (Yaga Shugas Versteck) | Königsträne | 10.000 | Immervoller Beutel +2 |
| Immervoller Köcher +1 (Wachende Festung Level 2) | Rogue Stone | 10.000 | Immervoller Köcher +2 |
| Ixils Dorn +2 (Wachende Festung Level 2) | Ixils Nagel +4 (Wachende Festung Level 5) | 5.000 | Ixils Dorn +6 |
| Keule der Detonation +3 (Wachende Festung Level 5) | Ring der Feuerresistenz (in Amkethran kaufen) | 5.000 | Keule der Detonation +5 |
| Klingensängers Kettenhemd (aus BG 2) | Schriftrolle: Schutz vor normalen Waffen (Saradush) | 40.000 | Aslyferunds Elfenkettenpanzer +5 |
| Kurzsword des Mask +4 (vor Wachender Festung kaufen) | Herz der Verdammten (Sendais Enklave) | 5.000 | Kurzsword des Mask +5 |
| Läuterer +4 (Wachende Festung Level 3) | Auge von Tyr (Sendais Enklave) | 5.000 | Läuterer +5 |
| Montolios Mantel (Amkethran) | Montolios Schnalle (Wachende Festung Level 4) | 5.000 | Montolios Mantel |
| Paladin-Armreifen (Wachende Festung Level 1) | – | 10.000 | Gesegnete Armreifen |
| Rammbockstab +4 (Wachende Festung Level 4) | Roranachs Horn | 5.000 | Rammbockstab +6 |
| Runenhammer +4 (Schlachfeld) | Rune von Clangeddin (Sendais Enklave) | 5.000 | Runenhammer +5 |
| Schutzumhang +2 (aus BG 2) | Schriftrolle: Unsichtbarkeit, Schriftrolle: Verbesserte Hast | 20.000 | Verbess. Schutzumhang +2 |
| Spektralfeuer +4 (Wachende Festung Level 3) | Schädel des Leichnams (Sendais Enklave) | 5.000 | Spektralfeuer +5 |
| Sternendolch +4 (Wachende Festung Level 4) | Fünf Sternensaphire | 5.000 | Sternendolch +5 |
| Sturmstern +3 (Wachende Festung Level 4) | Meteoritenetz (Saradush: Kisers Haus) | 5.000 | Sturmstern +5 |
| Taralash +4 (Wachende Festung Level 5) | Gonds Sehne (Sendais Enklave) | 5.000 | Taralash +5 |
| Weißer Drachenschuppen (Wachende Festung Level 3) | – | 5.000 | Weißer Drachenschuppenpanzer |
| Wüter +4 (Yaga Shugas Versteck) | Schlangenschaft (Wachende Festung Level 5) | 5.000 | Wüter +6 |

Achtung, HAGEL!

TIPP 11: Ihre Party findet sich unversehens in der belagerten Stadt Saradush wieder – und mitten im Kampf mit der Palastwache. Wenn der letzte Soldat gefallen ist, erfahren Sie von Melissan, dass der wahnsinnige Stadtherr Gromnir sich im Palast verschanzt hat. Nach dem Plausch sollten Sie schleunigst in eine der Seitenstraßen fliehen; in der Stadtmitte gehen nämlich immer wieder Feuerbälle nieder, von denen Sie lieber nicht getroffen werden wollen.



Saradush: (1) Baracken, (2) Arcana Archives, (3) Taverne, (4) Waukeen-Tempel, (5) Haus der Gräfin Santele, (6) Gefängniseingang, (7) Kisers Haus, (8) Hauptwache, (9) Aufgang zur Stadtmauer, (10) Errand der Magier.

ELFEN helfen

TIPP 12: In der nördlichen Seitenstraße (5) begegnen Sie einem Haufen Elfen, die von Gardisten gehänselt werden. Sprechen Sie einen der Soldaten an, und erwähnen Sie Ihre Bhaals-Verwandschaft, um kampfflos für Ruhe zu sorgen. Die Elfen erklären Ihnen, dass sie Unterschlupf suchen. Den gewährt freundlicherweise die Priesterin Farielle im Tempel (4), wenn Sie die Dame darum bitten. Überbringen Sie danach den Elfen die frohe Botschaft.

Mini-KRIMI

TIPP 13: Bei Betreten der Hauptwache (8) platzen Sie mitten in eine Zeugenbefragung. Nach der nicht ganz koscheren Zeremonie bieten Sie Hauptmann Samand Ihre Hilfe an. Befragen Sie zunächst Mateo im Kerker, dann die Gräfin in ihrem Haus (5). Stellen Sie Kiser Jhaeri zur Rede (7), dann gestehen Sie dem Magier Errand auf der Stadtmauer (10) den Mordauftrag. Der ortet Ardic in Kisers Haus. Betreten Sie dort den Keller, besiegen Sie den Bösewicht und seine Gefährten, und befreien Sie Ardic im Nordraum. Im Wandschrank finden Sie außerdem Meteoritenetz (Bauteil). Ein letzter Abstecher zur Herzogin lohnt sich, um die Belohnung zu kassieren.

Buch GEKLAUT

TIPP 14: In der Bibliothek (2) beklagt Lazarus Librarus den Diebstahl seines Zauberbuchs. Einziger Hinweis: ein kleiner Fußabdruck. Ein Stückchen nördlich der Bibliothek sprechen Sie den Straßenbengel Squip auf den Raub an und zahlen ihm fünf Goldstücke. Er belastet den Dieb Hectan. Den stellen Sie in der Taverne (3), organisieren dann eine Teleport-Schriftrolle bei Lazarus und bringen sie Hectan. Gutherzige Helden sollten ihn aber vor den Folgen warnen. Das Zauberbuch liefern Sie schließlich bei Lazarus ab. Decken Sie sich dann bei ihm mit Level-9-Sprüchen ein. Außerdem sollten Sie die Stiefel der Geschwindigkeit kaufen und die guten Magierroben anprobieren.

Der tote VATER

TIPP 15: Am Aufgang zur Stadtmauer im Osten (9) treffen Sie einen kleinen Jungen, dessen Vater im Bombardement getötet wurde. Ihr Priester belebt den Gefallenen mit einem Wiederauferstehungs-Spruch.

In der TAVERNE

TIPP 16: In der Taverne (3) warten noch einige illustre Gestalten. Den ungehobelten Gardisten am ersten Tisch verpassen Sie eine Tracht Prügel. Vom Barkeeper kaufen Sie bei Bedarf den Krummsäbel Yamato +4, auf jeden Fall aber die Siebenmeilenstiefel. Vie kang können Sie bei der Flucht behilflich sein, wenn Ihr Hauptheld 18 oder mehr Intelligenzpunkte besitzt; zaubern Sie nach dem Gespräch einen Angst-Spruch auf ihn.

Zugang zum GEFÄNGNIS

TIPP 17: Peltje behauptet, dass im alten Gefängnis Vampire leben. Tatsächlich können Sie nachts in der Taverne eine untote Kurtisane treffen und ihr folgen; allerdings sind Sie im folgenden Kampf auf sich allein gestellt. Weitaus praktischer ist hingegen ein Gespräch mit Pyrgan Aleson, der Ihnen verrät, dass die Tempelpriesterin Farielle den Schlüssel zum Gefängnis besitzt.

In den UNTERGRUND

TIPP 18: Holen Sie sich im Tempel (4) den Schlüssel von Farielle. Kaufen Sie außerdem elfisches Weihwasser, falls Sie noch keins haben. Betreten Sie dann das Haus im Südosten (6). Die Alternativroute: in die Baracken (1) einbrechen, den Kanalisationsschlüssel klauen und einen der Gullis auf der Straße öffnen.

Kampf gegen UNTOTE

TIPP 19: Das alte Gefängnis ist voller Geheimtüren; lassen Sie Ihren Dieb also immer danach suchen. Außerdem geistert ein (harmloses) Gespenst durch die Gänge. In einer Truhe finden Sie einen Totenschädel, in einer Zelle ein verrostetes Amulett. Legen Sie beides in das Grab in der Nebenzelle, und sprengeln Sie Weihwasser darüber, um den Geist zu erlösen. Zur Belohnung gibt's einen Ionenstein (aufrüstbar). Im Süden besiegen Sie den Vampir Phlysian; hier geht's auch zum Palastgefängnis.

Unter dem PALAST

TIPP 20: Das Palastgefängnis ist überschaubar, aber voll gestopft mit Wachen. Bemühen Sie sich besser gar nicht erst, keinen Alarm auszulösen. Im Kampf schützen Sie Ihre schwächeren Begleiter vor den heimtückischen Angriffen der Attentäter und schalten die lästigen Magier möglichst schnell aus. Anti-Magiesprüche sind hier unverzichtbar, um die Schildzauber aufzulösen. Achtung: Im Zellentrakt liegen jede Menge Fallen aus.

GEFANGENE befreien

TIPP 21: Für jeden befreiten Gefangenen gibt's einen Ruhmespunkt. In einer Truhe finden Sie außerdem das Bauteil Fflars Schaft. Im Nordwesten können Sie noch einen Abstecher in die örtliche Kanalisation wagen, aber dort ist außer jeder Menge knackigen Kämpfen nichts zu holen. Bevor Sie den Palast durch die Tür im Osten betreten, sollten Sie Ihr Team heilen oder schlafen lassen.

GROMNIR

TIPP 22: Schon auf dem Treppenabsatz werden Sie von Palastwachen in Empfang genommen. Wieder sind die Magier die größte Gefahr. Nach dem Gefecht geht's noch mal die Treppe hoch zum Plausch mit Gromnir. Der verrückte Herrscher greift samt Leibwache an. Einige Schwerthiebe später erscheint Melissan und spricht das weitere Vorgehen ab. Verlassen Sie Saradush anschließend mit der »Pocket Plane«-Fähigkeit.

NORDWALD

TIPP 23: Wenn Sie das Taschenuniversum durch die Nordtür verlassen, werden Ihnen ab jetzt mehrere Zielorte vorgeschlagen. Lassen Sie sich zum Nordwald transportieren. Dort besiegen Sie lediglich einige Soldaten und Feuerriesen (Heiltränke bereithalten!) und sprechen kurz mit dem Händler, bevor Sie das Gebiet verlassen.

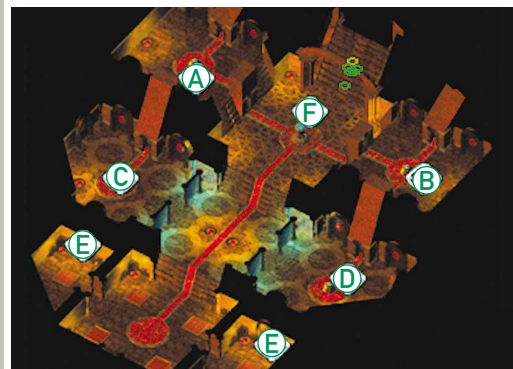
MIRWALD

TIPP 24: Reisen Sie zum Mirwald. Gorions Geist erscheint und beschimpft Sie wüst – lassen Sie sich nicht auf seine Anschuldigungen ein. Er entpuppt sich als Wraith und greift mit seiner Gefolgschaft an. Gegen die

fiesen Untoten helfen Zauber und die »Untote abwenden«-Fähigkeit von hochleveligen Priestern. Im Tempel wartet dann noch ein Gefecht gegen Skelettkleriker und Mumien. In einer Kiste im Osten entdecken Sie die Nymphenträne (Baustein), im ersten Stock die Untote Nyalee, die Sie auf die Suche nach zwei Herzen schickt.

Wandernde BERGE

TIPP 25: Nächster Halt: die Wandernden Berge. Kämpfen Sie sich bis zum Tempeleingang vor. Innen folgt eine happige Schlacht gegen eine Horde Feuerriesen. Paralyse-Zauber unterstützen Sie dabei, sich einige der unfreundlichen Giganten vom Leib zu halten. Der gesamte Tempel ist großzügig mit Fallen ausgestattet, lassen Sie also Ihren Dieb die Augen aufsperrn.



Yaga-Shuras Versteck 1: (A) Schutzstein (Hammer), (B) Schutzstein (Schädel), (C) Schutzstein (Flammen), (D) Schutzstein (Blut), (E) Gongs, (F) Maschine.

Gegen GOLEMS

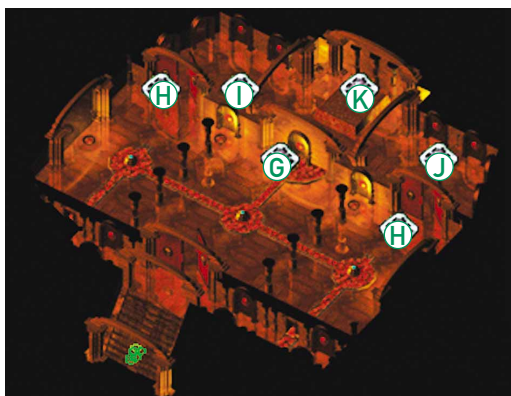
TIPP 26: Wenn Sie das Becken im nördwestlichen Saal (A) untersuchen, erscheinen Feuertrolle und Salamander. Die Trolle sterben erst, wenn Sie Ihnen einen Eis- oder Säurepfeil ins Herz jagen. Nehmen Sie dann den Schutzstein (Hammer) und den sehr guten Feuerriesen-Gürtel aus dem Becken. Ähnliches Vorgehen im Nordost-Saal (B), nur dass diesmal drei Golems auftauchen. Der Magie-Golem ist nur durch normale Waffen zu verletzen (siehe Tipp 3). Hier finden Sie einen zweiten Schutzstein (Schädel).

PSI-Klinge

TIPP 27: In den Südsälen (E) schlagen Sie die beiden Gongs, um die Kraftfelder zu den mittleren Räumen auszuschalten. Im Westen (C) bewacht eine Gruppe Feuer-elementare den Flammen-Schutzstein. Der letzte Stein (Blut) liegt im Besitz einiger Skelettgolems im Ostraum (D). Außerdem finden Sie hier die Psi-Klinge +5 – unbedingt aufheben! Die vier Schutzsteine setzen Sie in die Maschine im Norden ein (F), um die Treppe nach oben steigen zu können.

Erstes HERZ

TIPP 28: Im schwer verminten Obergeschoss (Fallen entdecken!) gibt es jede Menge Feuerriesen. Nach dem Sieg über den Obergiganten sammeln Sie nicht nur Balars Klaue (Bauteil) ein, sondern nehmen auch noch Yaga-Shuras brennendes Herz aus der Schale (G).



Yaga-Shuras Versteck 2: (G) Herz, (H) Flügeltüren, (I) Prinz des Feuers, (J) Sklavin, (K) Bett.

Riesen-STÄRKE

TIPP 29: Die beiden riesigen Flügeltüren (H) kann nur ein Held mit Stärke 22 oder mehr öffnen. Wenn Sie den Gürtel der Feuerriesenstärke (siehe Tipp 26) angelegt haben, sollte das kein Problem sein. Ansonsten hilft einer der Stärke-Tränke weiter, die auf dem Boden herumliegen.

FEUERPRINZ

TIPP 30: Im linken Flügel (I) besiegen Sie Imix, Prinz des Feuers und seine Elementare, und klaben das Amulett des Meisterharfners und eine der seltenen Hellebarden aus der Asche. Der Wüter +4 ist – vor allem nach der Ausrüstung durch Cespenar – eine sehr mächtige Waffe.

Zweites HERZ

TIPP 31: Rechts befreien Sie eine Sklavin (J). Im Bett (K) finden Sie schließlich Yaga-Shuras Herz. Aber Vorsicht, der Riese hat seine eigene Bettstatt vermint. Nun können Sie die Wandernden Berge wieder verlassen; spätestens jetzt lohnt sich auch ein Abstecher zu Cespenar.

NYALEE besiegen

TIPP 32: Kehren Sie zurück zum Mirwald, um Nyalee die beiden Herzen zu bringen. Die alte Schachtel hebt zwar tatsächlich Yaga-Shuras Unverwundbarkeit auf, bekommt dann aber Skrupel und greift an. Wenn Sie nicht gegen alle Feinde auf einmal kämpfen wollen, stellen Sie sich am besten vorher am Fuß der Treppe auf und locken die Gegner einzeln zu Ihrer versammelten Truppe.

ARMEELAGER

TIPP 33: Am Armeelager von Yaga-Shura angekommen, müssen Sie feststellen, dass Saradush gefallen ist. An der

YAGA-SHURA

Brücke erledigen Sie einige der Soldaten. Dann stürmen Sie ohne Stopp über die Brücke nach Süden, bis Yaga-Shura persönlich vor Ihnen steht. Nach dem ersten Treffer wird er überrascht verschwinden. Konzentrieren Sie sich in der Zwischenzeit auf die Gruppenverteidigung; solange Yaga-Shura noch lebt, erscheinen immer neue Gegner.

TIPP 34: Nach kurzer Zeit wird Yaga-Shura mit Verstärkung wieder auftauchen. Ignorieren Sie seine Verbündeten, und greifen Sie ihn an. Sobald der Riese fällt, ist auch die Schlacht gewonnen. Der Engel Solar teleportiert Sie zurück ins Paralleluniversum, um Ihnen einen neuen Teil Ihrer Vergangenheit zu offenbaren.

Zweite PRÜFUNG

TIPP 35: Zurück auf dem Schlachtfeld erklärt Ihnen Melissan das weitere Vorgehen. Nach dem Plausch plündern Sie Yaga-Shuras Ausrüstung: den Runenhammer +4, Shuruppaks Panzerrüstung und das Ordensschild +4. Bevor Sie nach Amkethran aufbrechen, schauen Sie mit »Pocket Plane« noch mal in der Höhle vorbei und stellen sich im Südwestsaal einer weiteren Herausforderung: Ihr eigenes Ebenbild will besiegt werden. Nach dem Kampf machen Sie sich auf den Weg nach Amkethran.

Kapitel 9: Amkethran

Die OASE

TIPP 36: Nach einem Zwischenstopp bei der Oase (Gefecht gegen Soldaten um das Schwert Der Beantworter +4) erreichen Sie die Wüstenstadt Amkethran – und werden vom örtlichen Herrscher Balthazar sehr trocken empfangen. Schauen Sie sich einmal im Ort um.



Amkethran: (1) Kloster, (2) Totenhöhle, (3) Schmugglerhöhle, (4) Marlowes Haus, (5) Lazarus Librarus, (6) Taverne, (7) Captain Erelon, (8) Seamon Havarian, (9) Waukeen-Tempel.

Alter FEIND

TIPP 37: Südlich der Taverne (8) treffen Sie einen alten Bekannten wieder: Seamon Havarian. Der verwickelt Sie prompt in einen Kampf gegen zwei Söldner. Auf der Suche nach Seamon schauen Sie in der Schmugglerhöhle (3) vorbei, finden dort aber nur einige wütende Mönche, die Ihren Klingen zum Opfer fallen. Immerhin können Sie sich bei Callas mit Ausrüstung eindecken.

Kampf VERHINDERN

TIPP 38: Zwischen Taverne und Schmugglerhöhle bedrohen einige Söldner die Tochter des Bürgermeisters. Sprechen Sie mit einem der Soldaten, und bieten Sie ihm 3.000 Gold, um die Sache friedlich zu regeln. Als Dank erhalten Sie Montolios Mantel (aufrüstbar).

Die SCHÜTZEN

TIPP 39: Bei (7) finden Sie Captain Erelon. Der Hitzkopf ist im Gespräch schnell in Rage gebracht und greift an. Wenn Sie ihn und seine Mannen erledigt haben, geht der Dunkelfeuerbogen +4 (aufrüstbar) in Ihren Besitz über.

PRIESTER-Kampf

TIPP 40: Vor dem Waukeen-Tempel (9) streiten sich ein Priester und ein Mönch. Sobald der Kampf beginnt, grei-

VONGOETHE

fen Sie den Mönch an (Schwert-Symbol). Als Dank lässt der Gottesdiener den Eichenring springen (aufrüstbar).

TIPP 41: In der Taverne (6) bittet Sie Marlowe, ihn in seinem Haus im Nordosten (4) zu besuchen. Dort erzählt er Ihnen vom Leichnam Vongoethe in der Totenhöhle. Schauen Sie dort vorbei (2), um zu erfahren, dass Marlowe Vongoethe seine Seele schuldet. Sprechen Sie Marlowe darauf an, und er wird Sie zum Leichnam begleiten. Sobald Sie die Seele der Tochter Malla erhalten haben, sollten Sie Vongoethe angreifen, um Marlowe zu retten. Der Kampf gegen den Leichnam und sein Gefolge ist nicht ohne; setzen Sie Waffen und Zauber gegen Untote ein. Geben Sie Mallas Seele danach an Marlowe zurück.

Zu SENDAI

TIPP 42: Brechen Sie aus Amkethran auf zum Unterschlupf der Drow-Kriegerin Sendai. Im Haus der Holzfällers (1) befindet sich die Rune von Clangeddin (Bauteil). Die Lichtung im Südwesten (2), zu der Sie der Holzfäller geschickt hat, entpuppt sich als Hinterhalt. Ziehen Sie sich sofort zurück, und locken Sie die Drow-Krieger einzeln zu sich. Bei diesem wie allen folgenden Kämpfen gilt: Schalten Sie die Armbrustschützen möglichst zügig aus, denn die richten sonst verheerenden Schaden unter Ihren schwächeren Gefährten an.



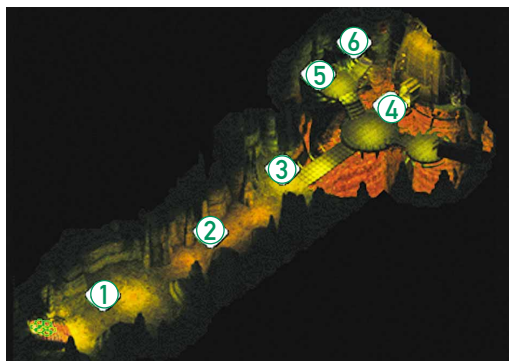
Sendais Wald: (1) Holzfäller, (2) Hinterhalt, (3) Höhleneing., (4) Gräber.

TÄUSCHUNG

TIPP 43: Sehen Sie sich die Gräber im Nordosten (4) an, und sprechen Sie den Holzfäller darauf an. Wenn Sie hartnäckig bleiben, lässt er seine Tarnung fallen – ein Drow-Krieger! Schlagen Sie ihn und seine herbeieilenden Gefolgsleute, um den Eingang zu Sendais Höhle (3) aufzudecken. Vorsicht, das Tor ist durch eine Falle geschützt.

Feindliche HORDEN

TIPP 44: In der Höhle müssen Sie sich durch Horden von Mykonoiden, Umbra-Kolosse und Spinnen arbeiten. Die Sporen-Kolonien (1) schalten Sie am besten einzeln mit einem flinken, gut geschützten Kämpfer aus und ziehen



Sendais Enklave: (1) Sporenkolonien, (2) Umbra-Kolosse, (3) Brücke, (4) Baracken, (5) Nordtunnels, (6) Südtunnels.

Zwei TUNNEL

sich dann sofort zurück, um die neu entstandenen Pilzwesen zu erlegen. Vorsicht im Gang (2) und auf der Brücke (3): Dort kommt Ihnen ein ganzer Schwall Umbra-Kolosse und Spinnen entgegen. Stellen Sie den Helden mit der höchsten Magieresistenz an die Spitze der Gruppe, damit er die Magieangriffe der Kolosse auf sich zieht.

TIPP 45: Durch die Nordtür (4) gelangen Sie in die Drow-Baracke; die Bewohner müssen Sie wohl oder übel ausschalten. Dem Anführer nehmen Sie dann den Schlüssel zu den Tunnels ab. Sie können einen von zwei Wegen zu Sendai wählen. Im Nordtunnel (5) lauern Sklaven; es erscheinen immer wieder neue Krieger, bis Sie den Anführer getötet haben. Der Südtunnel (6) ist deutlich leichter, hier kabbeln Sie sich mit einer Spinnenfamilie.

ODAMARON

TIPP 46: An der Brückenkreuzung gehen Sie nach Nordwesten – in die Arme einer Drow-Gruppe. Achtung: Wenn Sie die Feinde besiegt haben, tauchen auf der Brücke in Ihrem Rücken Ersatztruppen auf. Sobald die Luft rein ist, betreten Sie das Grab des Leichnams Odamaron. Die bewährte Taktik: Einen magieresistenten Helden nach vorne stellen, um die Zauber auf sich zu ziehen. Laufen Sie so lange vor Odamaron davon, bis seine Schutzzauber erloschen sind. Dann stürzen Sie sich mit geballter Macht auf den Untoten. Nach Odamarons Ableben finden Sie das Auge von Tyr, das Herz der Verdammten, den Schädel des Leichnams (alles Bauteile) und einen Drow-Schutzstein, der die Tür im Norden öffnet.

DIAYTHE erledigen

TIPP 47: Durch die Osttür erreichen Sie Ogrenoch, den Prinz der Erde. Schicken Sie einen starken Helden alleine vor, um Ogrenochs Erdbebenattacke abzufangen. Dann darf die ganze Party zuschlagen. Weiter geht's nach Westen, wo Diaythe mit einigen Untoten wartet. Bleiben Sie am besten im Vorraum, und locken Sie die Gegner einzeln zu sich. Gehen Sie nach dem Sieg durch die Nordtür.

Captain EGEISSAG

TIPP 48: Captain Egeissag stellt sich Ihnen in den Weg. Gehen Sie auf den Vorschlag des Spectators ein; Egeissag ist im Zweikampf ohne Probleme zu besiegen. Bei seiner Leiche finden Sie hinterher die Bogensehne von Gond (Bauteil).

ILLITHIDEN

TIPP 49: Einen Raum weiter lauern einige Illithiden. Wenn Sie noch immer die Psi-Klinge +5 (Tipp 27) besitzen, sollten die Gegner kein Problem für einen mutigen Einzelkämpfer sein. In einem Fach liegt das Quecksilber (Bauteil). Hinter der letzten Tür steht Sendai. Heilen Sie die Gruppe, und speichern Sie – der Kampf wird hart!

Achtmal SENDAI

TIPP 50: Sendai hat sieben Kopien von sich selbst erschaffen, die Sie eine nach der anderen besiegen müssen. Fieserweise erscheinen nach jedem gefallenen Doppelgänger zwei Drow-Soldaten am Eingang des Saals. Am besten teilen Sie Ihre Party auf: Eine Gruppe nimmt die Neuankömmlinge am Tor in Empfang, die andere beharkt die Sendai-Kopien. Wenn die echte Drow-Anführerin wieder auftaucht, strecken Sie sie nieder.

Dritte PRÜFUNG

TIPP 51: Der Engel Solar entführt Sie wieder in ihr Parallel-Universum. Die dritte Herausforderung ist ein Kampf gegen den Slayer im Südwesten. Nach bestandem Kampf lassen Sie Cespenar neue Gegenstände basteln und machen sich dann auf den Weg zu Abazigal.

DRACONIS schlagen

TIPP 52: Vor dem Höhleneingang empfängt Sie Draconis. Nachdem Sie seine menschliche Form im Kampf besiegt haben, verwandelt er sich in einen Drachen. Zaubern Sie »Wahrer Blick«, um seine Unsichtbarkeit aufzulösen; »Khelbes parierende Peitsche« senkt seine Verteidigungsfähigkeit. Schützen Sie Ihre Gruppe am besten

TAUCHGANG

auch gegen Furcht. Halten Sie auf jeden Fall die Magier in sicherem Abstand, und greifen Sie mit den Nahkämpfern von verschiedenen Seiten an. Nachdem Draconis gefallen ist, dient sein Kopf als Eintrittskarte in die Höhle.

TIPP 53: Innen kloppen Sie die Wer-Wyvern nieder und nehmen ihr die leere Flasche ab. Stecken Sie auch die »Stein zu Fleisch«-Schriftrolle ein. Tauchen Sie dann in den linken Pool. Im Zimmer hinter den Eissalamandern finden Sie ein Becken, in dem Sie die Flasche füllen. Schwimmen Sie dann zurück in den Hauptraum.

**SEIL
vom Mönch**

TIPP 54: Das rechte Becken führt Sie in die Behausung einer Kuo-Toa-Horde, die Sie zu Ihren Ahnen befördern müssen. Im nordöstlichen Raum öffnen Sie die Zelle des gefangenen Mönchs, der Ihnen im Gespräch ein Seil und – nach seinem Ableben – Hindos Hand (Bauteil) hinterlässt. Tauchen Sie zurück in dem Hauptraum.

**Verrückter
MAGIER**

TIPP 55: Dank Seil und Trank gelangen Sie nun durch den oberen Pool in eine Grotte voller Augen; die lästigen Gegner sind zu erschlagen. Im Norden treffen Sie den verrückten Magier Iycanth. Fragen Sie ihn nach der Scroll of Reversal. Er will nur gegen das Auge eines Gauth tauschen.

**Junge
HELPER**

TIPP 56: Wenn Sie das Sehorgan nicht selbst holen wollen, beleben Sie die versteinerte Heldengruppe mit der »Stein zu Fleisch«-Schriftrolle wieder. Bieten Sie den Jungs 100 Gold für ihre Dienste. Das prompt gelieferte Auge tauschen Sie bei Iycanth gegen die Scroll of Reversal ein. Iycanth's Labor erreichen Sie durch das Becken neben der Geheimtür. Vom rechten Tisch nehmen Sie außerdem die Koloss-Seite (Bauteil) mit.

**DRACHE
befreien**

TIPP 57: Durch den unteren Pool im Hauptraum gelangen Sie in die Höhle der Drachen-Dame Fl'Yissetat. Sprechen Sie mit ihr, lesen Sie dann die Scroll of Reversal. Jetzt ist der Weg frei zum Ober-Drachen Abazigal.

**ABAZIGAL
erlegen**

TIPP 58: Abazigal erwartet Sie zum Duell. Wie bei Draconis müssen Sie zuerst die menschliche Form bezwingen, bevor der Drachenkörper zum Vorschein kommt. Gehen Sie nach dem gleichen Prinzip wie beim ersten Kampf vor. Weil sich der Drache vollständig heilen kann, sind Anti-Magiesprüche, konzentrierte Nahkampfattacken und beschworene Helfer sehr wichtig. Wenn Abazigal gefallen ist, finden Sie sich im Paralleluniversum wieder.

**Vierte
PRÜFUNG**

TIPP 59: Nach einem Plausch mit Solar erwartet Sie eine weitere Prüfung. Diesmal hetzt Ihnen der Gott Cyric seine Untergebenen auf den Hals. Nach dem Kampf kehren Sie zurück in Abazigals Versteck und nehmen dem Toten die blauen Drachenschuppen, Gram, das Schwert der Seelenpein +5 und den Waffenkopf (Elektrizität) ab.

BALTHAZAR

TIPP 60: Reisen Sie wieder nach Amkethran, und treffen Sie in der Diebeshöhle Seamon Havarian. Gehen Sie auf seinen Maskerade-Vorschlag ein. Natürlich hintergeht Sie der Schurke, also müssen Sie vor dem Hauptsaal noch einige Mönche erledigen. Innen hilft alles Reden nichts – Balthazar greift an. Der Bhaalsohn ist nicht allzu schwer zu besiegen; heilen Sie Ihre Kämpfer rechtzeitig mit Tränken, heben Sie die Unsichtbarkeit mit »Wahre Sicht« auf.

**Fünfte
PRÜFUNG**

TIPP 61: Und wieder geht's zurück ins Taschenuniversum, diesmal auf ein sehr aufschlussreiches Gespräch mit Melissan. Die fünfte und letzte Herausforderung im Nordosten führt Sie in den Kampf gegen den Dämonen Ravager. Der Kerl steckt mächtig viel ein und ist immun gegen beinahe alle Arten von Magie. Sparen Sie sich also Angriffszauber, beschwö-

**Kein
ZURÜCK**

ren Sie stattdessen starke Helfer. Gemeinsam knüpfeln Sie den Dämonen nieder.

TIPP 62: Wenn Sie das Taschenuniversum durch das Nordtor verlassen, können Sie nie wieder zurückkehren. Lassen Sie Cespenar also jetzt die letzten Verbesserungen vornehmen, ruhen Sie sich aus, und zaubern Sie vorsichtshalber einige Schutzsprüche (vor allem gegen Furcht). Betreten Sie dann den Thronsaal von Bhaal.

Kapitel 10: Thron von Bhaal

**LINKER
Pool**

TIPP 63: Balgen Sie sich mit Melissan, bis Sie sich zum Essenz-Sammeln zurückzieht. Befreien Sie dann das linke Mana-Becken von den Luft-Elementaren, und klicken Sie es an, um Melissan von dieser Quelle abzuschneiden. Das erfreut sie wenig, und sie greift mit diversen Helfern an. Konzentrieren Sie sich auf Melissan; wenn sie wieder flieht, sterben auch ihre Mitstreiter.

**RECHTER
Pool**

TIPP 64: Jetzt ist der rechte Mana-Pool an der Reihe. Hier wartet Cryonax, der Prinz des Eises. Sie müssen ihn und seine Elementare vernichten. Danach klicken Sie wieder auf das Becken, und Melissan erscheint erneut. Diesmal lässt sie Sie mit einigen Slayer-Schatten allein.

**NORD-
Pool**

TIPP 65: Bevor Sie den letzten Pool im Norden angehen, bringen Sie Ihre Party auf Vordermann. Oben warten einige extrem starke Dämonen. Locken Sie die Gegner einzeln weg, um sie mit geballter Kraft attackieren zu können. Wenn Sie das letzte Becken abschneiden, erscheint Melissan zum finalen Kampf.

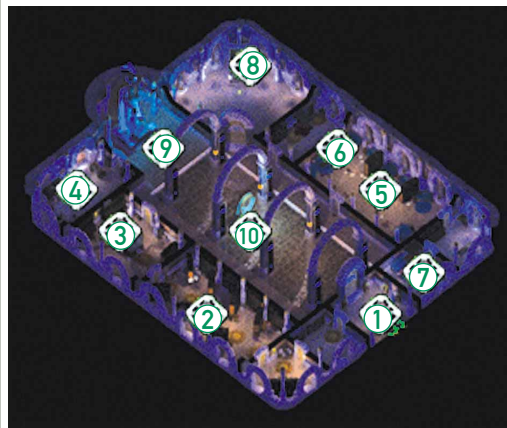
**Letzte
SCHLACHT**

TIPP 66: Das Gefecht mit der Ober-Schurkin sollte kein größeres Problem mehr sein. Wenn Melissan genug Treffer eingesteckt hat, erscheint Solar und stellt Sie vor die letzte Wahl. Je nach Ihrer Entscheidung und Ihren Antworten in den fünf Prüfungs-Gesprächen sehen Sie dann eines von drei möglichen Enden. Herzlichen Glückwunsch! Die Schwertküste hat einen neuen Gott.

Wachende Festung

**Der
AUFTRAG**

TIPP 67: Reisen Sie zur Wachenden Festung. Der Paladin Odren erzählt Ihnen vom »Gefangenen«, der fünf Ebenen tief unter der Erde schlummert. Sie sollen hinunterkriechen, um den Bannspruch gegen den Dämon zu erneuern. Vorher decken Sie sich bei der Schwester mit Ausrüstung (Kurzschwert des Mask +4, Feuerzahn +4, beide aufrüstbar) ein, Bruder Pol gibt Ihnen das Ritual und den Siegelstein. Steigen Sie dann die Treppe hinunter.



Wachende Festung Level 1: (1) Ausgang, (2) Bibliothek, (3) Statuenraum, (4) Feuerstelle, (5) Bibliothek, (6) Nordkammer, (7) Südkammer, (8) Priestergruft, (9) Altar, (10) zu Level 2.

HINWEISE **TIPP 68:** Im ersten Level ist, ein Ritual durchzuführen. Die ersten Hinweise entdecken Sie in der Bibliothek im Westen (2), in der sich zwei Schriften befinden. Einen Raum weiter nördlich (3) nehmen Sie die Glocke aus dem Schrank und den Köcher + 1 (aufrüstbar) an sich.

ZUNDER **TIPP 69:** Im Osttrakt der Bibliothek (5) findet sich Teil drei der Ritualbeschreibung und ein blauer Schutzstein. Gehen Sie nach Südosten (7), und durchwühlen Sie den Schrank nach einem Schlüssel, die Truhe nach dem grünen Schutzstein. Schließlich treten Sie noch durch die Nordtür (6) und verlassen den Raum nicht ohne Zunder, Munitionsgürtel und Hausschuhe.

FEUER machen **TIPP 70:** Kämpfen Sie das Zimmer im Nordwesten frei (4), um den Kamin anzünden zu können. Der Geist des Archivisten erzählt Ihnen zum Dank vom Hohepriester. Bevor Sie den aufsuchen, nehmen Sie die Kerze aus der Truhe. Dann geht's durch die Tür im Nordosten in die priesterliche Gruft (8). Öffnen Sie den Sarkophag, und geben Sie dem erscheinenden Geist die Hausschuhe. Durch einen zweiten Blick in den Sarg merken Sie sich den Ritualtext.

Das RITUAL **TIPP 71:** Stellen Sie Ihre Party in einen der Seitenräume. Legen Sie dann mit Ihrem Haupthelden Glocke und Kerze zum Buch auf den Altar (9). Einige der Statuen erwachen zu Leben. Fliehen Sie in den Seitenraum, um die Feinde zu sich zu locken und auszuschalten.

Korrekte ABFOLGE **TIPP 72:** Jetzt wieder zum Altar. Die korrekte Abfolge verraten die drei Schriftrollen: zweimal Glocke läuten, Kerze anzünden, Buch aufschlagen, Glocke läuten. Zum Dank greifen die restlichen Statuen an. In den Überresten finden Sie das Feindbann-Schwert (aufrüstbar). Betreten Sie dann durch das Portal (10) den zweiten Level.

LEVEL 2 **TIPP 73:** Handeln Sie mit dem chromatischen Dämon einen Deal aus: Sie finden vier Szepter und befreien ihn, er öffnet das Portal zu Level drei. Ihre Suche beginnt am besten im Nordwesten (3). Besiegen Sie die Feuerriesen, und sprechen Sie mit dem Kobold. Er erzählt Ihnen von den vier Labors, wenn Sie ihn freundlich behandeln.

Vier BIBLIOTHEKEN **TIPP 74:** Bevor Sie dem Rat des Kobolds folgen und das Luftlabor betreten, durchstöbern Sie erst die vier Bibliotheken. Achtung: Alle Säle sind mit Fallen gespickt. In jeder Bibliothek finden Sie einen Hinweiszettel, wie jeweils eines der vier Laboratorien von dem Monstergesocks zu befreien ist. Im Eisraum (6) entdecken Sie außerdem ein Horn und die äußerst seltenen Pfeile der Entzauberung, im Schleimsaal (5) schlummert ein Schlüssel.



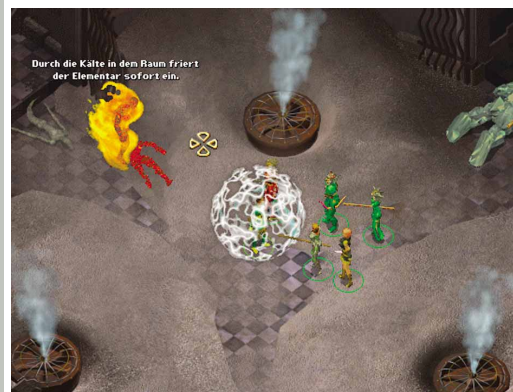
Festung Level 2: (1) Ausgang, (2) zu Level 3, (3) Feuer-Bibliothek, (4) Luft-Bibliothek, (5) Schleim-Bibliothek, (6) Eis-Bibliothek, (7) Luftlabor, (8) Schleimlabor, (9) Eislabor, (10) Feuerlabor.

LUFTLABOR **TIPP 75:** Betreten Sie jetzt – allein! – das Luftlabor (7) durch die Südtür. Ihr Team wartet am besten in der Feuer-Bibliothek (3). Drehen Sie an der Kurbel in der Raummitte, um den Ventilator einzuschalten. Die prompt erscheinenden Luftelementare locken Sie zu Ihrer Party, um sie gemeinsam zu besiegen. Eines der Viecher lässt das Luft-Szepter zurück. Damit betreten Sie noch einmal das Luftlabor, um den Ventilator mit der Kurbel eine Stufe höher zu schalten. Schützen Sie sich aber vorher per Zauberspruch gegen Elektrizität.

SCHLEIMLABOR **TIPP 76:** Als Nächstes geht's zum Schleimlabor (8). Öffnen Sie die Osttüre des Luftlabors und beide Türen des Schleimzimmers, um die giftigen Dämpfe wegzublasen. Danach können Sie die Bewohner des Raums ausschalten. Die Riesenschlange hinterlässt Ihnen das Szepter des Schleims. Im Becken finden Sie außerdem einen neuen Kopf für Ihre Flail, falls Sie sie noch aus dem Hauptprogramm besitzen.

EISLABOR **TIPP 77:** Auf zum Eislabor (9). Öffnen Sie die Nordtür, und betreten Sie kurz den Raum, damit sich die giftigen Dämpfe aus dem Schleimlabor ausbreiten können. Das setzt den Gegnern gut zu. Dem mächtigen Eisgolem müssen Sie noch den Todesstoß verpassen – aber nur mit Feuerwaffen und -zaubern und am besten aus sicherer Entfernung. Aus den Splittern kramen Sie das Eisszepter. Jetzt können Sie ein letztes Mal (gut geschützt) das Luftlabor betreten und den Ventilator wieder ausschalten.

FEUERLABOR **TIPP 78:** Ziehen Sie Ihre Party im Eislabor zusammen. Dann läuft Ihr bester Sprinter zum Feuerlabor (10) und öffnet die Osttür. Sie müssen zuerst vier Feuerelementare in den Eisraum locken. Dort erstarren die Flammenwesen und sind mit einem Schlag vernichtet. Nach dem vierten Elementar ist der Feuerriese verwundbar; stemmen Sie das letzte Szepter aus seinen toten Fingern.



Tipp 78: Locken Sie die Feuerelementare ins Eislabor.

DÄMONEN bekämpfen **TIPP 79:** Zurück beim Dämonenkäfig befreien Sie Ihren Handelspartner. Doch – Betrug! Der Paktbrecher greift Sie an. Weil der Bursche im normalen Kampf ganz ordentlich einsteckt, sollten Sie die Schwachpunkte seiner jeweiligen Form ausnutzen: Als roter Dämon verträgt er keine Eiszauber, als Eisgolem reagiert er allergisch auf Flammen, dem Erdwesen setzen Blitzschläge zu, und in Luftform gibt ihm Gift den Rest. Die Beute (Stirnreif von Nerseril, Ixils Dorn +2, beide aufrüstbar) kann sich sehen lassen. Außerdem ist der Weg in den nächsten Level (2) frei. Den Rest der Wachenden Festung beschreiben wir in Teil zwei unserer Komplettlösung in der nächsten GameStar-Ausgabe. **CS**