

## Komplettlösung, Teil 2

# Baldur's Gate 2

So besiegen Sie die härtesten Gegner und machen Oberschuft Irenicus den Garaus.

**T**eil 1 unserer Lösung zu Baldur's Gate 2 von Interplay finden Sie in GameStar 12/2000. Neben Tipps zur Party-Auswahl und Gefechten lesen Sie dort alles über die ersten drei Kapitel. Der zweite Teil lotst Sie jetzt durch das Unterreich bis zum Endkampf. Außerdem geben wir Hilfen für den Kampf gegen die schwierigsten Monster.

## Betrachter besiegen

**Schneller  
NAHKAMPF**

**TIPP 1:** Betrachter (und alle Unterklassen, also Gauths und Ältere Betrachter) greifen ausschließlich mit Magie an, sprechen aber keine Verteidigungszauber. Deshalb sind sie im Nahkampf leicht zu treffen und schnell zu besiegen. Wenn Sie mit der ganzen Party angreifen, ist Geschwindigkeit der Schlüssel; zaubern Sie »Hast«, und lassen Sie alle Helden mit starken Waffen zuschlagen.

**Zauber  
SPIEGELN**

**TIPP 2:** Mit dem Umhang der Spiegelung aus Kapitel 4 sind Betrachter ein Kinderspiel. Schicken Sie einen einzelnen Helden mit dem Mantel zu den Gegnern, und warten Sie einige Sekunden. In der Regel versteinern sich die Betrachter in kürzester Zeit selbst. Ein letzter Schlag schafft das Problem vollständig aus der Welt.



**Tipp 2:** Spiegeln Sie Zauber auf die Betrachter zurück.

## Golems besiegen

**STUMPFE  
Waffen**

**TIPP 3:** Golems sind hart und resistent gegen Magie; dafür greifen sie ausschließlich im Nahkampf an. Sie können die Kreaturen nur mit stumpfen Waffen (Keulen, Knüppeln, Hämmern) verwunden. Rüsten Sie Helden vor dem Kampf entsprechend aus, auch wenn sie im Umgang mit diesen Waffen nicht geübt sind.

**FEUER  
zaubern**

**TIPP 4:** Ihre Zauberer sollten sich auf Heilung der eigenen Teammitglieder und Feuerzauber beschränken; gegen Flammen ist ein Golem noch am empfindlichsten. Am geschicktesten ist die Beschwörung von Feuerelementaren. Die taugen nicht nur ideal als Köder, sondern richten auch noch ziemlichen Schaden an.

**Riesen  
STECKEN FEST**

**TIPP 5:** Die riesigen Eisen- und Adamantitgolems sind wegen ihrer Größe schon fast lächerlich einfache Gegner. Sie müssen sie lediglich bis zu einer Tür oder einem Eng-

pass locken. Dort passen die Hünen nicht durch. Ihre Zauberer und Fernkämpfer beharken die Golems dann ungestört. Beachten Sie aber, dass Sie magische Waffen mit einem Bonus von mindestens +3 benötigen, um Schaden anzurichten; ideal ist Tasherons Bogen.

## Leichname besiegen

**Kein GRUP-  
PENANGRIFF**

**TIPP 6:** Die untoten Mega-Magier greifen, ähnlich wie Betrachter, nur mit Magie an. Allerdings schützen sie sich vehement mit Verteidigungszaubern und setzen Massenvernichtungssprüche ein. Deshalb sollten Sie Leichname mit wenigen, gut geschützten Helden angreifen und den Rest der Gruppe in sicherem Abstand abstellen.

**Gut  
GESCHÜTZT**

**TIPP 7:** Das Angriffsschema des Leichnam ist immer das gleiche: Er spricht Zeitstopp, dann Todes- und Angriffszauber. Kurz vor seinem Ableben erschafft er ein Spiegelbild oder einen Efreet. Konzentrieren Sie Ihre Schlagkraft immer auf den Leichnam selbst, er ist am gefährlichsten. Mit dem Umhang der Spiegelung sind auch Leichname einfache Gegner, weil die meisten Zauber abprallen. Ohne den Mantel helfen entsprechende Sprüche und Gegenstände zur Erhöhung der Magie-Resistenz.

## Größeren Wolfwer besiegen

**VEREINTE  
Kraft**

**TIPP 8:** Die unglaublich zähen Wolfmänner regenerieren nach jeder Kampfunde alle Lebenspunkte; Sie müssen sie also innerhalb einer Runde besiegen. Das schaffen Sie nur, wenn Sie sämtliche Helden inklusive Zauberer zuschlagen lassen. Stellen Sie Ihre gesamte Party unbedingt im Kreis um den Wolfwer auf.

**Wichtige  
ZAUBER**

**TIPP 9:** Ohne den Spruch »Hast« brauchen Sie gar nicht erst gegen einen Größeren Wolfwer antreten. Extrem nützlich sind außerdem »Riesenstärke« und »Segen«. Weil die Kreaturen kräftige Schläge austeilen, sollten Sie sie mit »Monster festhalten« lähmen. Kleriker können außerdem die »Leid«-Variante versuchen, die bei den Drachen beschrieben wird (s. Tipp 12).

## Drachen besiegen

**Harte  
BROCKEN**

**TIPP 10:** Drachen sind die härtesten Gegner in Baldur's Gate 2. Es gibt im ganzen Spiel nur fünf Stück; zwingend besiegen müssen Sie nur einen einzigen. Die Lindwürmer haben eine enorme Magie-Resistenz, können starke Zauber sprechen und ordentlich zuhauen. Allerdings ist ihre Lebensenergie nur durchschnittlich, sie gehen relativ schnell zu Boden. Wir zeigen Ihnen mehrere Varianten für den erfolgreichen Kampf.

**ANGRIFFS-  
ZAUBER**

**TIPP 11:** Die magische Variante: Mit einer geschickten Spruchkombination machen Sie den Drachen verwundbar. Sprechen Sie »Magie-Resistenz« (Klerikerzauber, 5. Grad) auf ihn. Egal, auf welcher Stufe Ihr Kleriker ist, das Ergebnis wird eine niedrigere Resistenz sein, als sie das Biest vorher hatte. Der Magierspruch »Resistenz senken«

**LEID**  
verursachen

(5. Grad) eliminiert den Schutz praktisch vollständig. Beide Zauber lassen sich sprechen, wenn der Drache noch neutral ist! Jetzt können Sie dem Reptil mit Eismagie wie dem »Kältekegel« (verursacht bei den Feuerkreaturen Extraschaden) und anderen Angriffzaubern Saures geben, während Ihre Kämpfer die Angriffe auf sich lenken.

**TIPP 12:** Diese Methode ist kurz und schmerzlos, klappt aber nur mit viel Geduld. Der Kleriker-Spruch »Leid« (6. Grad) senkt die Lebensenergie des Ziels auf einen Punkt. Das klappt nur selten, aber wenn, dann fällt auch ein Drache nach einem Schlag. Machen Sie sich aber auf viele Neustarts gefasst. Eine zuvor gesenkte Resistenz des Drachen (Tipp 11) hilft dabei ungemein.

**FERNKAMPF**

**TIPP 13:** Die narrensichere Variante: Tasten Sie sich mit einem Magier so weit an den Drachen heran, dass er noch knapp unter dem Kriegsnebel verborgen ist (Sie sehen ihn also nicht). Sprechen Sie dann »Todeswolke« (gibt's auch als Zauberstab) oder »Flammendes Inferno« an den Rand des Kriegsnebels; Sie sollten in der Nachrichtenleiste sehen, wie der Drache Schaden nimmt. Wiederholen Sie das so lange, bis das Ungeheuer das Zeitliche segnet. Sie können zwischendurch auch schlafen, um die Zauber wieder parat zu haben. Diese Variante ist zwar zeitaufwändig, aber absolut ungefährlich.

## Komplettlösung

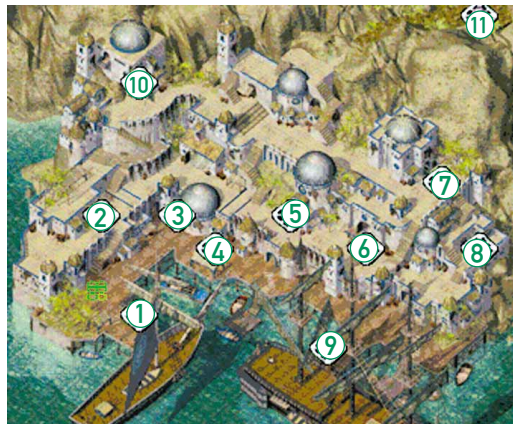
### Kapitel 4

**FLUCHTHILFE**

**TIPP 14:** Im Hafen von Brynnlaw entpuppt sich Kapitän Saemon als Verräter. Erledigen Sie die drei Vampire. Bevor Sie Simes Rat folgen, treffen Sie bei (8) Ginia. Um ihr zu helfen, sprechen Sie vor der Taverne mit Chremy (5). Töten Sie ihn, und nehmen Sie Galvenas Medaillon an sich. Suchen Sie dann an den Hafenanlagen Calahan (4) und zahlen Sie ihm 200 Goldstücke für eine sichere Abreise. Melden Sie Ginia die frohe Botschaft.

**Ins BORDELL**

**TIPP 15:** Sprechen Sie mit dem Kontaktmann Sanik in der Taverne. Er wird ermordet, der Wirt verweist Sie aber auf Claire. Um in Galvenas Etablissement (3) zu gelangen, legen Sie das Medaillon an und sprechen mit dem Mädchen vor dem Eingang. Erzählen Sie ihr von Ihrem Plan und versprechen Sie, Galvena zu töten. Im Keller neh-

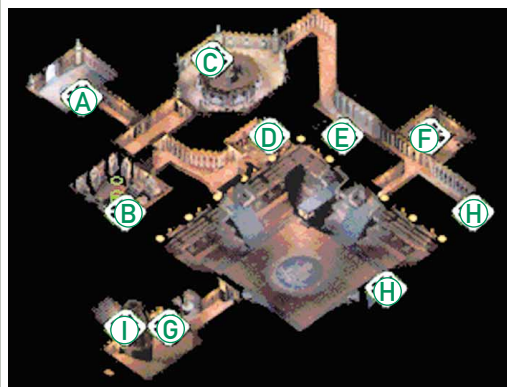


**Brynnlaw:** (1) Anlegestelle, (2) Cayias Haus, (3) Galvenas Festhalle, (4) Calahan, (5) Taverne »Der vulgäre Affe«, (6) Umberle-Tempel, (7) Perths Haus, (8) Ginia, (9) Deshariks Schiff, (10) Deshariks Haus, (11) Pass zur Zauberefeste.

**Zur**  
**ZAUBERFESTE**

men Sie das Schlafmittel an und gehen in die Küche. Nach einem Gespräch wird die Köchin Ellie das Bier verschenken. Die Wachen schlummern nun selig.

**TIPP 16:** Platzen Sie nun im Kerker in die Bestrafungsaktion, und erledigen Sie Galvena und ihren Kollegen. Kehren Sie mit Claire zur Anlegestelle (1) zurück, und lassen Sie sich dort von Golin den Weg in die Zauberefeste erklären. Die einfache Variante ist ein Gespräch mit Desharik (10); alternativ können Sie aber auch bei (7) den Magier Perth besiegen und sich dann bei (11) mit Sime treffen. Auf jeden Fall sollten Sie den Kopfgeldjäger Yoshimo (falls Sie ihn in der Party haben) vor Betreten der Feste alle Gegenstände abnehmen!



**Dungeon der Zauberefeste, Teil 1:** (A) Monsterportal, (B) Statuen, (C) Steinköpfe, (D) Kobolde, (E) Falle, (F) Golem, (G) Riesenkopf, (H) Zu Teil 2, (I) Zu Teil 3.

**IRENICUS**  
finden

**TIPP 17:** Im Inneren der Feste suchen Sie Imoen. Der auftauchende Koordinator entpuppt sich als Irenicus. Nach der Zwischensequenz finden Sie sich in einem Traumland wieder. Am Schlosstor müssen Sie ein Opfer bringen – Ihnen wird ein Punkt eines Grundwerts abgezogen. Wählen Sie also eine entbehrliche Fähigkeit, als Kämpfer zum Beispiel Weisheit. Innen treffen Sie Imoen. Nach dem Gespräch suchen Sie außen auf der linken Burgseite Bhaal und locken ihn nach innen. Gemeinsam mit Imoen müssen Sie den Dämon besiegen.

**STATUEN-**  
Rätsel

**TIPP 18:** Nach dem Erwachen werden Sie in ein Dungeon geworfen. Rüsten Sie zunächst Imoen mit den Gegenständen aus, die Sie Yoshimo abgenommen haben. Gehen Sie nach Nordwesten in den Statuenraum (B). Nehmen Sie alle Gegenstände aus der mittleren Kiste, und platzieren Sie diese in der Tür aus im Uhrzeigersinn: Schädel, Stundenglas, Spiegel, Geknebelter Mann, Schwertmedaillon, Sonnenmedaillon, Sonnenuhr, Wasserglas, Stiefel, Stirnreif, Sternenmedaillon. Nehmen Sie als Belohnung den Saphirstein aus der Truhe an sich.

**GESICHTER-**  
Rätsel

**TIPP 19:** Als Nächstes lösen Sie die Rätsel der Steingesichter (C). Die richtigen Antworten lauten: Loch, Geheimnis, Fisch, Schatten, Kerze, Sarg, Dunkelheit, Sterne, Atem, Eis, Feuer, Schwamm. Der Lohn der Mühe ist ein exzellenter Ring der Regeneration.

**GOLEM**  
besiegen

**TIPP 20:** Betreten Sie nun Raum (F), benutzen Sie aber nicht den Gang mit der tödlichen Wandfalle (E)! Der Lehmgolem ist ein harter Brocken; benutzen Sie nur stumpfe Waffen, beschleunigen Sie Ihre Party mit dem »Hast«-Spruch, und schicken Sie zur Not ein paar beschworene Kreaturen voraus. Der Aufwand lohnt sich:

**Das PORTAL**

Neben dem Opalstein hinterlässt der umgehauene Lehm-golem einen unbezahlbaren Beutel der Aufbewahrung.

**TIPP 21:** Schauen Sie jetzt noch bei den Kobolden (D) vorbei, und durchwühlen Sie den Raum nach dem Rubin-stein. Kämpfen Sie sich den Weg zum Monsterportal (A) frei. Dort werfen Sie nacheinander den Rubin, Saphir und Opal hinein. Sie bekommen es mit einem Größeren Wolf-  
wer und einem Grubendämon zu tun, zwei extrem kna-  
ckigen Gegnern. Als Belohnung winkt ein starker Platten-  
panzer. Keine Sorge, falls Ihnen die Kämpfe zu hart sein  
sollten – Sie können diese Aufgabe problemlos auslassen.

**KRISTALL  
finden**

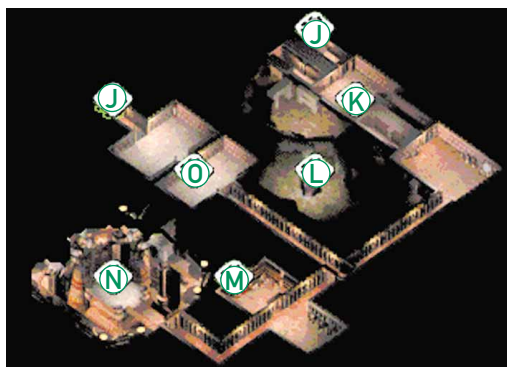
**TIPP 22:** Nehmen Sie den nördlichen der beiden Ausgänge (H) in den zweiten Abschnitt des Dungeons; der südliche führt in eine Falle. Wenn Sie sich stark fühlen, können Sie fünfmal im Buch der Beschwörung (K) blättern und gegen immer stärkere Gegner kämpfen. Wenn Sie den Betrach-  
ter besiegen, erhalten Sie ein paar nette Gegenstände. Schlagen Sie sich dann durch die Koboldhöhle, und klic-  
ken Sie auf den großen Kristall (L). Nach dem Kampf neh-  
men Sie den Kristallsplitter und einen Holzpflöck mit.

**Der untote  
WÄCHTER**

**TIPP 23:** In der Bibliothek (M) warten harte Kämpfe gegen Untote, aber auch gute Schriftrollen. Nutzen Sie die »Unto-  
tote abwenden«-Fähigkeit Ihres Paladins oder Klerikers. Dann treten Sie in der Gruft gegen Dace Soltan an (N). Schützen Sie sich vorsichtshalber gegen Lebenskraftent-  
zug und Böses, und beschwören Sie ein paar Mitstreiter. Dace zieht sich besiegt in seinen Sarg zurück; erledigen Sie ihn endgültig, indem Sie ihm einen Pflöck ins Herz  
rammen. Nehmen Sie seine Hand an sich, und kehren Sie in Abschnitt 1 zurück.

**GEMÄLDE  
finden**

**TIPP 24:** Legen Sie die Hand und die Kristallscherbe in den Mund des Riesenkopfes (G). Der Weg in den dritten Dun-  
geonteil ist danach offen. Schlagen Sie sich nach Osten bis in den Brunnenraum (Q) durch. Dort hinein schicken Sie nur einen einzelnen Helden mit hoher Magie-Resistenz. Nehmen Sie das Minotaurenhorn aus dem Brunnen und von den Statuen die vier Gemälde. Mit denen können Sie im Monsterzoo (R) die Wände öffnen. Die Kämpfe sind hart, aber es winken starke magische Gegenstände.



**Dungeon der Zaubrerfeste, Teil 2:** (J) zu Teil 1, (K) Buch der Beschwörung, (L) Koboldhöhle, (M) Bibliothek, (N) Grabkammer von Dace Soltan, (O) Umbra-Koloss-Falle.

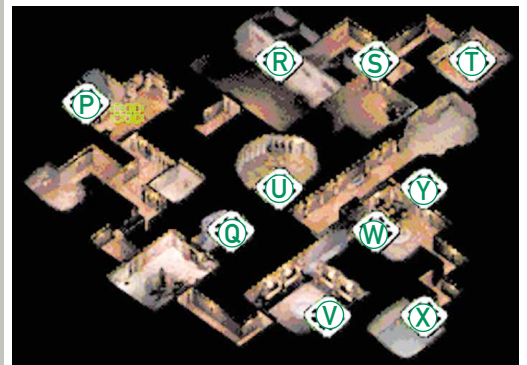
**Die SCHUH-  
MASCHINE**

**TIPP 25:** Wenn Ihre Party stark genug ist, können Sie den dritten Gang betreten und sich mit dem mächtigen Grö-  
ßeren Wolfwer (S) anlegen. Noch härter ist ein Kampf ge-  
gen die Golems (T). Immerhin erhalten Sie die Sehne von Gesens Bogen und Zugang zur Schuhmaschine (U). Die füttern Sie mit den Mithril-Münzen, die Sie überall in diesem Dungeon-Abschnitt finden können. Für 15

**Kampf gegen  
BODHI**

Münzen erhalten Sie die praktischen Schuhe der Ge-  
schwindigkeit; wenn Sie alle 20 der Geldstücke aufspü-  
ren, springt ein exzellentes Kettenhemd heraus.

**TIPP 26:** Heilen Sie im Statuenraum (V) Ihre Helden, in-  
dem Sie angeschlagene Streiter auf das Symbol in der  
Zimmermitte stellen und mit einem Kollegen die zweite  
Statue von links aktivieren. Schicken Sie Ihren Haupt-  
charakter allein (!) den Gang hinunter zu (W). Nach dem  
kurzen Geplänkel mit Bodhi warten Sie, bis Sie Ihre ur-  
sprüngliche Gestalt wiederhaben. Suchen Sie dann im  
Saal mit den Minotauren (X) das zweite Horn, und setzen  
Sie beide Hörner in die Minotauren-Statue (W) ein.  
Wenn Sie das Dungeon nun durch das Tor (Y) verlassen,  
können Sie nicht mehr zurückkehren – erledigen Sie al-  
so vorher alle noch offenen Aufgaben.



**Dungeon der Zaubrerfeste, Teil 3:** (P) zu Teil 1, (Q) Brunnenraum, (R) Monsterzoo, (S) Wolfwere, (T) Golems, (U) Schuhmaschine, (V) Statuen, (W) Minotaurenstatue, (X) Minotauren, (Y) Zur Prüfung.

**Die PRÜFUNG**

**TIPP 27:** Ihr Bogenschütze erledigt die Koblode auf den  
Säulen. Dem erscheinenden Magier erklären Sie Ihre Be-  
reitschaft für den Test. Erlegen Sie im nächsten Raum  
die Pilzkolonie, und antworten Sie auf das Rätsel des Ma-  
giers »Splitter«. Im Festsaal stellen Ihnen die Alten reih-  
um Fragen; geben Sie als Antworten Nichts, Fluss, Angst  
und Erinnerung. Sie werden in eine Höhle teleportiert, in  
der Sie einige Trolle verprügeln. Den Trollkopf legen Sie  
als Opfergabe in den Altar und erhalten dafür einen  
brauchbaren Knüppel. Sprechen Sie mit dem Magier, der  
Sie nach erfolgreich bestandener Prüfung zurück in die  
Zaubrerfeste bringt und angemessen belohnt.

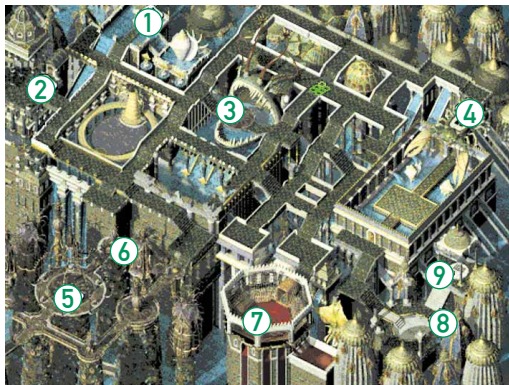
**GEFANGENE  
befreien**

**TIPP 28:** Im Gang treffen Sie auf einen alten Bekannten –  
Saemon Havarian. Verschonen Sie ihn, um einen nütz-  
lichen Hinweis zu erhalten. Gehen Sie über die Treppe  
hinter Irenicus' Labor nach oben, und bestechen Sie  
Lonk mit 2.000 Gold. Stellen Sie vorher sicher, dass Ihre  
Party vollständig geheilt ist! Sie treten nun gemeinsam  
mit den Gefangenen gegen Irenicus an.

**Kampf gegen  
IRENICUS**

**TIPP 29:** Irenicus beherrscht mächtige Todes- und Mas-  
senvernichtungszauber. Stürzen Sie sich deshalb nicht  
mit der ganzen Party auf ihn! Schicken Sie Ihre Kämpfer  
zum Angriff vor, und helfen Sie mit den Schützen und  
Magiern aus sicherer Entfernung nach. Irenicus wird Kop-  
ien Ihrer Helden erstellen. Ignorieren Sie diese; ent-  
scheidend ist, Irenicus so schnell wie möglich in die  
Flucht zu schlagen. Danach können Sie sich um die Du-  
plikate kümmern. Bevor Sie den letzten Klon erlegen,  
sollten Sie Ihre Helden mit Heilsprüchen aufpäppeln.  
Denn falls Sie Yoshimo in Ihrer Party hatten, wird der  
nun mit einer Horde Attentäter angreifen. Wenn Sie





**Sahuagin-Stadt:** (1) Tempel, (2) Thronsaal, (3) Rebellen, (4) Zugang zu den Rebellen, (5) Teufelchen-Rätsel, (6) Betrachter, (7) Untote, (8) Sahuagin-Prinz, (9) Zur Unterwelt.

auch diese Schlacht geschlagen haben, nehmen Sie Yoshimos Herz mit, um ihn in einem Tempel zu erlösen.

**Saemons ANGEBOT**

**TIPP 30:** Im oberen Stockwerk wird Saemon anbieten, Sie per Schiff aufs Festland zu bringen. Sie können wahlweise auch das Portal im Keller benutzen, aber dann entgehen Ihnen einige exzellente Gegenstände – nehmen Sie also an. Bevor Sie in die Stadt zurückkehren, durchstöbern Sie noch Irenicus' Räume nach Brauchbarem.

**Neues SCHIFF**

**TIPP 31:** Treffen Sie sich in der Taverne mit Saemon; zähneknirschend müssen Sie seinen Auftrag annehmen. Warten Sie die Nacht ab, und besuchen Sie dann Cayias Haus (2). Erledigen Sie die Wachen, und nehmen Sie das Horn vom Tisch. Saemon treffen Sie am Hafen bei (9). Vor dem Ablegen müssen Sie sich noch mit Deshariks Männern herumschlagen; dafür gibt Ihnen Saemon dann den ersten der beiden Teile der mächtigen Silberklinge. Unterwegs werden Sie von Githyanki überfallen. Sie müssen lediglich einige Sekunden lang überleben, dann wird das Schiff sinken.



**Zu Tipp 33:** Achtung, die Rätsel-Plattform ist mit Fallen gespickt.

**Krieg den REBELLEN**

**TIPP 32:** Sie erwachen in der Höhlenstadt der Echsenwesen Sahuagin. Um sich vor König Ixilthetocal zu beweisen, müssen Sie einen Ettin in der Arena besiegen. Dann erklären Sie sich bereit, dem Monarchen im Kampf gegen die Rebellen zu helfen. Besuchen Sie die Priesterin Senityili beim Tempel (1), die Ihnen den Alternativplan erklärt. Bevor Sie Sekolahs Zahn suchen, bekämpfen Sie die Rebellengruppe bei (3). Eine Priesterin hinterlässt den Spiegelumhang, eines der besten Artefakte des ganzen Spiels. Ihr bester Krieger sollte den Mantel anlegen und wird dadurch immun gegen fast alle Zauber.

**Das TEUFEL-Rätsel**

**TIPP 33:** Schlagen Sie sich auf dem Steg bis (5) durch (Achtung, Fallen!). Dort lassen Sie sich auf das Spiel der Teufelchen ein. Die Gegenstände werden so angeordnet:

Person	Gibt	Will
Elminster	Krummsäbel	Pfeife
Drizzt	Helm	Krummsäbel
Piergeiron	Stab	Helm
Alustriel	Pfeife	Amulett
Khelben	Amulett	Stab

In der sechsten Kiste finden Sie anschließend als Belohnung einige magische Ausrüstungsgegenstände.

**KÖNIG besiegen**

**TIPP 34:** Sie müssen den Betrachter (6) nicht bekämpfen, sondern können ihn zum Öffnen der Kiste überreden. Nehmen Sie Sekolahs Zahn an sich, mit dem sich nun die Tür zum Rebellenlager (4) öffnen lässt. Dank Senityilis Kugel werden Sie zum Prinzen gebracht. Verbünden Sie sich mit ihm, und liefern Sie das falsche Herz beim König (2) ab. Im folgenden Kampf sollten Sie zuerst den starken König niederstrecken, dann seine Leibwache. Der Prinz belohnt Sie mit einem magischen Seil und dem Schlüssel zur Schatzkammer, die Sie nun plündern dürfen. Mit Hilfe des Seils klettern Sie dann bei (9) in die Unterwelt.

**Kapitel 5**

**HÄNDLER-Plausch**

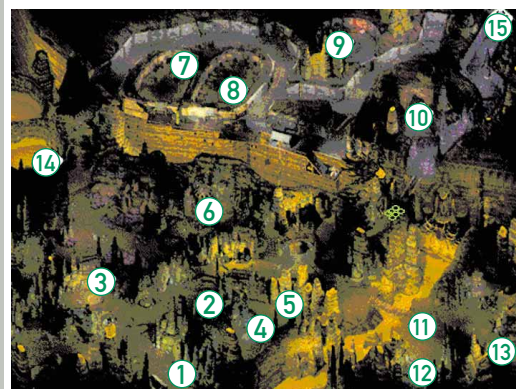
**TIPP 35:** Von den Druegar-Händlern (1) erfahren Sie, dass Sie im Unterreich gelandet sind. Kaufen Sie ihnen außerdem eine »Freiheit«-Schriftrolle ab. Die sprechen Sie bei (2), um den Magier Vithal aus seinem erdigen Grab zu erlösen. Wenn Sie seinen Auftrag annehmen, müssen Sie zunächst ins Zwergendorf Svirfneblin.

**DROW-Ausrüstung**

**TIPP 36:** Schauen Sie beim Gefängnis (6) vorbei, das von Drows bewacht wird; locken Sie die am besten einzeln weg. Öffnen Sie das fünfte Fach von links, um Bedlen zu befreien. Hinter den anderen Fächern stecken harte Gegner. Die Drows hinterlassen extrem gute Rüstungen, die aber im Sonnenlicht zerfallen. Weil Sie noch eine ganze Weile im Unterreich bleiben, sollten Sie Ihre Helden unbedingt mit den Drow-Panzern ausstatten. Werfen Sie Ihre normalen Rüstungen aber nicht weg!

**Ins ZWERGEN-DORF**

**TIPP 37:** Im Dorf Svirfneblin sprechen Sie mit Bedlans Vater in der Taverne (7), um eine Belohnung zu kassieren. Dem Wirt kaufen Sie Vithals Buch ab. Vorsteher Goldander (8) bittet Sie, einen Dämon zu vernichten.



**Unterreich:** (1) Händler, (2) Vithal, (3) Luftportal, (4) Erdportal, (5) Feuerportal, (6) Gefängnis, (7) Taverne, (8) Goldander, (9) Dämon, (10) Dunkle Höhle, (11) Kuo-Toa, (12) Südliche Tunnel, (13) Östliche Tunnel, (14) Westliche Tunnel, (15) Nach Ust Natha.

**DÄMONEN-JAGD**

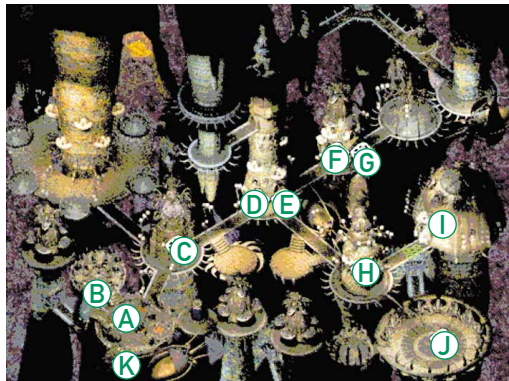
**TIPP 38:** Der Dämon erscheint, wenn Sie bei (9) auf die Grube klicken. Dieser Kampf ist extrem hart. Streuen Sie Ihre Party, halten Sie Fernkämpfer in sicherer Entfernung, und stärken Sie Ihre Nahkämpfer schon vorher mit Schutz- und Kraftzaubern. Nach dem Sieg über die Kreatur benutzen Sie Goldanders Schriftrolle. Der Dorfvorsteher gibt Ihnen zum Dank den Lichtstein.

**DUNKLE Höhle**

**TIPP 39:** Kehren Sie zu Vithal zurück, und geben Sie ihm das Buch. Sie müssen ihm nun zu den drei Elementarportalen folgen und je ein Wesen besiegen. Nach getaner Arbeit wird er Sie belohnen; fordern Sie ruhig ein zweites Mal nach, um noch einige Schriftrollen zu kassieren. Betreten Sie dann die dunkle Höhle (10). Der Silberdrache Adalon schickt Sie auf die Suche nach seinen Eiern und verwandelt Sie zur Tarnung in Drows.

**UST NATHA**

**TIPP 40:** Sie können nun die Drowstadt Ust Natha (15) betreten. Wenn Sie wollen, können Sie sich zunächst am Marktplatz mit Ausrüstung eindecken und in der Taverne mehrere Arena-Kämpfe bestreiten. Ihr Ziel ist aber die Gilde der Kämpfer (G), wo Sie mit Solaufein reden. Treffen Sie ihn am Marktplatz (A) und dann im Unterreich bei (11). Die Gedankenschinder erledigt am besten Ihr resistentester und durch den Spiegelumhang geschützter Kämpfer; den Rest der Gruppe halten Sie auf Abstand.



**Ust Natha:** (A) Marktplatz, (B) Aboleth-Tank, (C) Taverne, (D) Kämpferinnen-Gilde, (E) Quiles Haus, (F) Haus Jae'llat, (G) Kämpfer-Gilde, (H) Deirex' Turm, (I) Tempel von Lolth, (J) Arena, (K) Ausgang zum Unterreich.

**Der ABOLETH**

**TIPP 41:** In Ust Natha sprechen Sie nach der Rückkehr mit Solaufein am Marktplatz und begleiten ihn in die Taverne. Dort lernen Sie Phaere kennen. Schlafen Sie, und gehen Sie dann zum Marktplatz. Dort wird Sie ein Zwerg ansprechen; klicken Sie auf den Aboleth-Tank (B). Sie müssen den Auftrag wohl oder übel annehmen. In Quiles Haus (E) wird mit heftiger Magie gekämpft; Schutzzauber können also nicht schaden. Quiles Hirn bringen Sie zum Aboleth.

**BETRACHTER erlegen**

**TIPP 42:** Sprechen Sie am Marktplatz mit Phaere. Gemeinsam erlegen Sie in der Arena (J) den Betrachter – dank Spiegelumhang sollte das kein Problem sein. Ruhen Sie danach wieder aus, und reden Sie mit Phaere in der Taverne. Die Dame schickt Sie auf Zwergenjagd. Treffen Sie Solaufein vor der Brücke zum Zwergendorf, und schicken Sie ihn weg. Schonen Sie das Leben der Zwergenpatrouille, und lassen Sie sich vom Anführer seinen Helm geben. Den bringen Sie Phaere.

**SOLAUFELN töten?**

**TIPP 43:** Phaere bestellt Sie in die Kämpferinnen-Gilde (D). Dort befiehlt Sie Ihnen, Solaufein zu töten. Gehen Sie zur Kämpfer-Gilde (G), verschonen Sie Solaufein

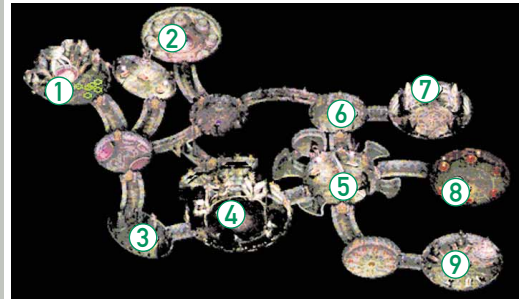
aber. Er wird dankbar verschwinden. Seinen Umhang geben Sie Phaere als Beweisstück. Im Tempel schickt Sie die Drow-Mutter auf eine letzte Mission, die Sie auf drei Arten lösen können. Am schnellsten geht der Südtunnel, wir beschreiben aber alle drei Wege.

**SÜDTUNNEL**

**TIPP 44:** Die Südtunnel (12) sind vollgestopft mit Betrachtern aller Größenordnungen. Wenn Sie den Spiegelumhang haben, ist dieser Abschnitt ein Kinderspiel; Ihr geschützter Held kann im Alleingang durch die Gänge spazieren. Das gesuchte Auge des Älteren Betrachters finden Sie gleich in der ersten Kammer. Im nördlichsten Saal gibt's einen beachtlichen Schatz.

**OSTTUNNEL**

**TIPP 45:** Nach dem Betreten der Osttunnel (13) werden Sie von Gedankenschindern überwältigt. Nach kurzer Zeit wird Sie ein Wärter in die Arena führen, wo Sie drei Umbra-Kolosse töten müssen. Danach ist die obere Tür Ihrer Zelle geöffnet. Sprechen Sie mit den Githyanki, die Ihnen nach Ihrer Rückkehr einen Plan unterbreiten. Akzeptieren Sie, erledigen Sie in der Arena die Wächter, und knacken Sie die Osttür zu den Zellen.



**Östliche Tunnel:** (1) Das Hirn, (2) Sporenraum, (3) Käfige, (4) Arena, (5) Zellen, (6) Tor, (7) Ausgang, (8) Serum-Saal, (9) Sklaven.

**SCHINDER zähmen**

**TIPP 46:** Besorgen Sie sich bei (8) das Serum aus den Becken, und wecken Sie damit die Sklaven (9) auf. Aus der Maschine in diesem Raum entnehmen Sie vier Halsbänder. Damit zähmen Sie einen Gedankenschinder (in Raum (8) taucht immer wieder einer auf). Der kann nun das Tor im Norden (6) öffnen. Die Githyanki verschwinden, Sie haben aber noch ein Problem: Der Ausgang (7) ist immer noch verschlossen.

**HIRN besiegen**

**TIPP 47:** Auf dem Weg zum Sporenraum (2) benutzen Sie Ihre verbleibenden drei Halsbänder, um weitere Gedankenschinder auf Ihre Seite zu holen. Einer davon öffnet im Westsaal die Tür zum Hirn. Decken Sie sich aber vorher im Sporenraum mit Serum ein. So geschützt betreten Sie die Hirnkammer (1). Schicken Sie Ihre Gedankenschinder vor, damit sie die Gegner beschäftigen; Ihre Helden schlagen inzwischen das Hirn tot. Erledigen Sie dann die feindlichen Gedankenschinder, erst am Schluss kommen die Golems dran. Mit dem Blut des Hirns verlassen Sie anschließend die Tunnel.

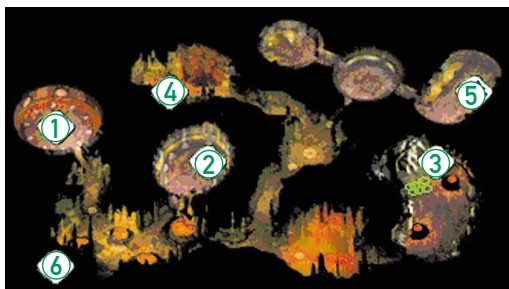
**WESTTUNNEL**

**TIPP 48:** Nehmen Sie in der Brutkammer (2) einige verseuchte Quappen aus den Becken. Im Thronsaal (5) treffen Sie den Prinz, der normal kaum zu besiegen ist. Werfen Sie deshalb die Quappen in die Becken an den Wänden des Saals, um den Herrscher zu schwächen. Mit seinem Blut können Sie die Tunnel im Prinzip wieder verlassen; wenn Sie sich stark fühlen, sollten Sie aber noch im Statuenraum vorbeischaun (3).

**TODESRITTER**

**TIPP 49:** Achtung, auf dem Weg nach (3) ist eine fiese Feuerfalle versteckt. Wenn Ihr Magier eine Kreatur be-





**Westliche Tunnel:** (1) Betrachter, (2) Brutkammer, (3) Statue, (4) Ausgang zur Oberwelt, (5) Thronsaal, (6) Zum Unterreich.

schwört und Sie diese auf die Plattform vor der Statue stellen, erscheinen fünf Todesritter. Die Jungs sind extrem stark und auf einmal kaum zu bezwingen. Postieren Sie Ihre Party deshalb im Gang außerhalb des Raums, und locken Sie die Ritter einzeln zu sich. Halten Sie ein paar Genesungs-Sprüche gegen Levelabzug bereit. Der Einsatz lohnt sich: Sie erhalten einen exzellenten Gürtel der Frostriesenstärke und einen Zweihänder +4 (leider nur von bösen Charakteren benutzbar).

**Blut ABLIEFERN**

**TIPP 50:** Das Auge oder das Blut bringen Sie zu Mutter Ardulace in den Tempel von Ust Natha. Phaere wird Sie nun zu sich bestellen; besuchen Sie die Kämpferinnen-Gilde. Gehen Sie auf Phaeres Plan ein. Mit den falschen Eiern machen Sie sich auf den Weg zum Tempel.

**VISAJS Auftrag**

**TIPP 51:** Unterwegs werden Sie von Visaj aufgehalten, der Ihnen ein magisches Seil verkaufen will. Handeln Sie ihn auf 500 Gold herunter. Mit dem Seil betreten Sie Deirax' Turm und werden prompt zu Jarlaxle teleportiert. In dessen Auftrag platzen Sie erneut in den Turm und machen Deirax den Garaus; schicken Sie Ihren Kämpfer mit dem Spiegelumhang nach vorne, damit er Deirax' Zauber abfängt. Nehmen Sie der Leiche Zahn und Stein ab. In einem Schrank finden Sie die Edelsteine, die Sie Jarlaxle aushändigen. Danach können Sie den Turm und das Haus Jae'llat plündern; Letzteres lohnt sich aber kaum, da dort nur harte Gegner und wenig Beute warten.

**EIER vertauschen**

**TIPP 52:** Vor dem Tempel treffen Sie Solaufein, der Ihnen ein zweites Set falscher Dracheneier aushändigt. Im Tempel lassen Sie Ihre Gruppe am Eingang zurück und stellen nur Ihre zwei besten Kämpfer direkt vor die Tür zur Eierkammer. Sie müssen Phaeres gefälschte Eier und den Schlüssel bei sich haben. Öffnen Sie die Tür, nehmen Sie die echten Eier aus dem Fach, und legen Sie Phaeres Kopien hinein. Sie müssen nicht gegen die Golems kämpfen; fliehen Sie aus dem Raum, und schließen Sie die Tür hinter sich. Es sollten lediglich die zwei Türwachen auf Sie aufmerksam geworden sein, die aber kein großes Problem darstellen.

**Der DÄMON**

**TIPP 53:** Phaere geben Sie Solaufeins gefälschte Eier. Lehnen Sie sich zurück, und verfolgen Sie die Zeremonie und das Ableben der beiden lästigen Drow-Damen. Dem Dämon erklären Sie, dass er nicht mehr gebraucht wird. Ihre Tarnung wird nun innerhalb einer halben Minute auffliegen; laufen Sie also ohne Zwischenstopp zum Stadttor und nach außen in die Sicherheit.

**Zurück zur OBERFLÄCHE**

**TIPP 54:** In der dunklen Höhle händigen Sie Adalon die Eier aus; der Drache belohnt Sie daraufhin mit einer magischen Armbrust und bringt Sie zum Ausgang. Kämpfen Sie sich durch die Drows in den angrenzenden Räumen bis ans Tageslicht. Dort werden Sie schon von den Elfen erwartet.

## Kapitel 6

**Die ELFEN**

**TIPP 55:** Die Elfen bringen Sie zu ihrem Anführer Ethan. Antworten Sie auf seine Fragen wahrheitsgemäß. Er schickt Sie auf die Suche nach der Rynn Lathorne (und damit auf die Jagd nach Bodhi). Lassen Sie sich das Weihwasser aushändigen; die Pflöcke können Sie getrost wegwerfen.

**Der PASS**

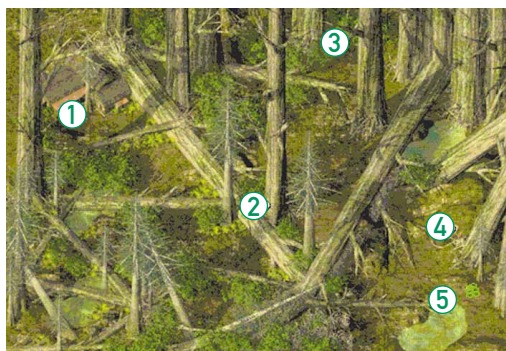
**TIPP 56:** Auf Ihrer Weltkarte sind nun neue Gebiete eingezeichnet; alle drei sind nur optional und für die Handlung nicht weiter wichtig. Am uninteressantesten ist der Pass, in dem lediglich einige Kämpfe auf Sie warten. Vergessen Sie nicht, vorher die zerfallenen Drow-Rüstungen gegen Ihre ursprüngliche Panzerung auszutauschen.

**Der NORDWALD**

**TIPP 57:** Auch hier sind keine Aufträge zu erfüllen, sondern lediglich Kämpfe zu bestreiten. Die Kriegergruppe in der Waldmitte ist sehr stark; brennen Sie ihnen von weitem Feuerbälle und Todeswolken auf den Pelz. Die Beute fällt allerdings nur mäßig aus.

**Der TETHIRWALD**

**TIPP 58:** Im düsteren Tethirwald klettern Sie bei (2) auf den linken Baumstamm, um zur Hütte (1) im Nordwesten zu laufen. Dort rekrutiert Sie Coran für eine Rettungsaktion. Treffen Sie ihn am Wolfwerlager (3), und besiegen Sie die Biester. Bei (4) gibt's eine Höhle zu plündern. Wenn Sie den Githyanki im Unterreich die Silberklinge nicht zurückgegeben haben, werden Sie bei (5) von ihnen überfallen. Nach bestandenen Kampf erhalten Sie das Silberheft; Cromwell am Hafen von Athkatla fügt das Schwert für Sie zusammen.



**Tethirwald:** (1) Corans Hütte, (2) Ast auf den Stamm, (3) Wolfwerlager, (4) Höhle, (5) Githyanki.

**VERBÜNDETE rekrutieren**

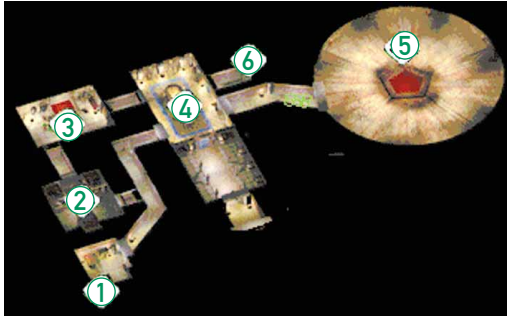
**TIPP 59:** Sie können für den Kampf gegen Bodhi drei Verbündete gewinnen. Auf dem Weg nach Athkalt wird Ihnen Drizzt mit seiner Kriegerschar begegnen; wenn Sie ihm Honig um den Bart schmieren, wird er Sie unterstützen. Sprechen Sie außerdem mit Aran Lindvail im Hauptquartier der Schattendiebe (Hafenviertel) und dem Prälat der Paladine vom Strahlenden Herzen (Tempelviertel), um sie von Ihrer Sache zu überzeugen.

**Vampire PFÄHLEN**

**TIPP 60:** Betreten Sie auf dem Friedhof die Katakomben durch die Gruft im Nordwesten; alle anderen Eingänge sind verschüttet. Sie treffen auf die Paladine (1). Bevor Sie in den Kampf ziehen, nehmen Sie aus der Truhe in diesem Raum drei Holzpflocke mit. Damit zerstören Sie in der Grabkammer (2) zwei Vampire in den Särgen.

**WEIHWASSER hilft**

**TIPP 61:** Bei (3) treffen Sie Drizzt. Lassen Sie ihn unter den Vampiren aufräumen, und schütten Sie das Weihwasser aus Tipp 55 ins Blutbecken; das schwächt die Untoten beträchtlich. Die dritten Verbündeten, die Schattendiebe, warten im Hauptsaal (4). Gemeinsam steigen Sie die Treppe (6) hinunter zu Bodhis Versteck.



**Bodhis Versteck:** (1) Paladine, (2) Grabkammer, (3) Drizzt, (4) Schattendiebe, (5) Vampirnebel, (6) Zu Level 2.

#### BODHIS Ende

**TIPP 62:** Tasten Sie sich im Gang langsam voran, und lassen Sie den Schattendieb Arkanis zwei Fallen entschärfen. Im nächsten Saal treffen Sie auf Bodhi. Schütten Sie als Erstes wieder Weihwasser in die Blutbecken, um die Vampirlady ordentlich zu schwächen. Ihre Verbündeten sollten mit den Untoten keine Probleme haben, Sie können aber auch mit- helfen. Bodhi fällt und zieht sich in die Kammer im Nord- westen zurück; dort rammen Sie ihr einen Pflock ins Herz. Damit ist die Vampira endgültig tot, und Imoen hat ihre Seele wieder. Nehmen Sie der Leiche die Rynn Lathorne ab.

#### GEFÄHRTIN beleben

**TIPP 63:** Eine durch Bodhi verhexte und im Kampf ge- tötete Gefährtin sollten Sie nun wieder beleben. Nehmen Sie Bodhis Herz und das der Heldin mit. Lesen Sie die Bücher in der Truhe der linken Kammer, und besuchen Sie den Oghma-Tempel im Hafenviertel. Nächste Station ist der Buchhändler im Gasthaus der Umar Hills. Schließlich suchen Sie die Statue im Schattenverlies (Tempelruinen), legen die beiden Herzen hinein und voll- ziehen das Ritual – voilà, die Gruppe ist wieder vollzählig.

#### AUSRÜSTEN

**TIPP 64:** Dies ist Ihr letzter Aufenthalt in Athkatla; Sie soll- ten jetzt alle noch offenen Aufträge erfüllen und Ihre Aus- rüstung aufbessern. Besuchen Sie Cromwell im Hafen- viertel, um sich Spezialgegenstände zusammenbauen zu lassen. Schauen Sie auch im Abenteurers Allerlei auf der Waukeen-Promenade vorbei; der Laden hat neue Gegen- stände auf Lager. Besuchen Sie einen Tempel von Ilmater (Slums, Promenade), um Yoshimos Herz zu erlösen. Anschließend gehen Sie zum Elfen Ethan am Ausgang des Unterreichs und händigen ihm die Rynn Lathorne aus.

#### Kapitel 7

#### DEMIN suchen

**TIPP 65:** Schlagen Sie sich zu Demins Haus (6) durch; au- ßen wartet der Lich Raamilat, innen lauern drei Raksha- sa. Demin lässt Sie drei Artefakte suchen: Rillifane-Talis- man, Mondklinge und Kelch des Lebens.

#### Die ARTEFAKTE

**TIPP 66:** Den Rillifane-Talisman finden Sie im Haus des Talismans (5). Öffnen Sie das Fach mit der Kombination, die Sie auf einem Stein im Haus des Priesters (4) finden: Corellan, Rillifane, Wasser, Baum des Lebens, Suldanes- sallar. Die Mondklinge erbeuten Sie nach einem Kampf im Haus des Mondes (7). Den Kelch des Lebens besitzt der schwarze Drache Nizidramanii'yt, der auf der Lich- tung (9) wartet. Wenn er zu stark für Sie ist, beharken Sie ihn so lange aus der Distanz mit Todeswolken und Flam- mendem Inferno, bis er stirbt (zwischendurch schlafen).



**Suldanesallar:** (1) Zum Tethirwald, (2) Haus des Horns, (3) Tem- pel, (4) Haus des Priesters, (5) Haus des Talismans, (6) Demins Haus, (7) Haus des Mondes, (8) Haus des Harfenspielers, (9) Zur Lichtung, (10) Palast.

#### Im TEMPEL

**TIPP 67:** Betreten Sie den Tempel von Rillifane (3). Sie kön- nen entweder selbst gegen Kuneer kämpfen oder schnell die drei Artefakte in den Altar legen; daraufhin erscheint Rillifanes Avatar und zerstört die Gegner. Die Erscheinung öffnet das Tor zum Palast. Vor Betreten nehmen Sie noch aus dem Haus des Horns (2) das Steinhorn und aus dem Haus des Harfenspielers (8) die Steinhofe mit.

#### NÜSSE sammeln

**TIPP 68:** Im Palast klicken Sie so lange auf den Baum, bis Sie alle Nüsse aufgesammelt haben. Im nächsten Raum benutzen Sie Horn und Harfe an den Statuen am Brun- nen; daraufhin versiegt der Wasserfall. Dann steigen Sie die Stufen hinunter zum Baum des Lebens.

#### PARASITEN töten

**TIPP 69:** Die Erscheinung von Ellesime gibt klare Anwei- sungen: Die Parasiten müssen sterben. Die vorher auf- gesammelten Nüsse machen automatisch den Weg frei. Suchen Sie alle drei Schmarotzer auf (2). Sie müssen je zwei Elementarwesen besiegen, bevor Sie das Biest er- schlagen können. Nun wird's Zeit zum Showdown (3).

#### IRENICUS töten

**TIPP 70:** Wenn Sie vorher schon erfolgreich gegen Leich- name gekämpft haben, wird Irenicus kein großes Pro- blem sein. Halten Sie die Gruppe verstreut und die ver-

### Spezialaufträge der Charakterklassen

Charakter	Spezialauftrag	Voraussetzung	Zahl der Missionen	Belohnung
<b>Krieger / Mönch</b>	Eigene Burg verwalten	Die Festung De'Arnise von den Trolen befreien; Nalias Vorschlag annehmen	Acht	500 Gold pro Woche
<b>Paladin</b>	Mitglied des Ordens des Strahlenden Herzens werden	Garren Windspeers Tochter aus den Klauen des Drachen Firkraag befreien (Windspeerhügel)	Vier	Zweihänder +4 »Heiliger Rächer«
<b>Dieb</b>	Eigene Diebesgilde verwalten	Mae'Var im Auftrag der Schattendiebe überführen und töten (Hafenviertel)	Drei	Wöchentliche Einnahmen
<b>Waldläufer</b>	Umar Hills bewachen	Den Schattenfürst im Verlies unter den Tempelruinen besiegen	Drei	Magische Gegenstände
<b>Druide</b>	Eigenen Druidenhain verwalten	Die Druidin Faldorn im Zweikampf besiegen (Druidenhain), Stufe 14 erreichen	Drei	Magische Waffen
<b>Barde</b>	Eigenes Theater managen	Die Schauspieler im Gasthaus »Fünf Krüge« aus dem planaren Gefängnis befreien (Brückenviertel)	Sieben	Aslears Harfe, wöchentliche Einnahmen
<b>Kleriker</b>	Glauben Ihres Tempels vertreten	Einem Tempel beitreten (Tempelviertel)	Fünf	Magische Gegenstände
<b>Magier</b>	Lehrlinge ausbilden	Zusammen mit Valygar (Umar Hills) die planare Sphäre säubern (Slums)	Drei	Magische Gegenstände

wundbaren Magier auf Entfernung. Durchbrechen Sie Irenicus' Schutzzauber, und heilen Sie Ihre Kämpfer bei Bedarf. Schließlich stirbt Ihr Gegner – und Sie mit ihm.



**Baum des Lebens:** (1) Treppe zum Palast, (2) Parasit, (3) Irenicus.

**In der HÖLLE**

**TIPP 71:** Vor dem großen Endkampf müssen Sie noch fünf Prüfungen bestehen. Sie finden fünf Tränen; jede sollten Sie sofort in die Augen (1) einsetzen, um einen Bonus zu erhalten. Jede Prüfung lässt sich auf zwei Arten lösen. Je nachdem ob Sie den guten oder den bösen Weg gehen, erhalten Sie anschließend eine unterschiedliche Belohnung.

**Test des STOLZES**

**TIPP 72:** Quetschen Sie den Dämon so lange über die Natur Ihres Gegners aus, bis er Ihnen verrät, dass Sie gar nicht kämpfen müssen. Der Drache im nächsten Raum wird Ihnen dann die Träne aushändigen. Alternativ können Sie ihn auch bekämpfen. Die Träne steigert Ihre Resistenzen um 20% oder gibt Ihnen 200.000 Erfahrungspunkte.

**Test der ANGST**

**TIPP 73:** Der Dämon bietet Ihnen einen Mantel zum Schutz vor Furcht an. Lehnen Sie den Umhang ab, und kämpfen Sie sich durch die Betrachter (guter Weg), oder akzeptieren Sie das Geschenk, um gefahrlos durch die linke Höhle zu laufen (böser Weg). Die Träne macht Sie immun gegen alle Waffen, die schlechter sind als +2.

**Test der SELBSTSUCHT**

**TIPP 74:** Der Dämon wird einen Ihrer Gefährten verschwinden lassen. Wenn Sie durch die westlichen Räume

gehen, verlieren Sie zwei Trefferpunkte, einen Punkt Geschicklichkeit und Erfahrung. Ihr Mitstreiter erscheint aber unverletzt wieder. Auf dem östlichen Weg wird Ihr Gefährte sterben. Die Träne steigert Ihre Magieresistenz um 10%.

**Test der GIER**

**TIPP 75:** Der Dämon überreicht Ihnen ein beeindruckend starkes Schwert. Um die Träne zu erhalten, müssen Sie es dem Dschinn im nächsten Raum aushändigen (guter Weg) oder ihn besiegen und die Waffe behalten (böser Weg). Die Träne reduziert Ihre Rettungswürfe um 2 oder erhöht Ihre Lebenspunkte um 15.

**Test des HASSES**

**TIPP 76:** In der Höhle treffen Sie auf Sarevok, den Hauptfeind aus dem ersten Baldur's Gate. Lassen Sie sich von ihm nicht provozieren (guter Weg), oder verwandeln Sie sich wutentbrannt in den Schlächter (böser Weg); auf jeden Fall müssen Sie ihn besiegen. Sarevok hält viel aus, beherrscht aber keine Magie. Mit etwas Ausdauer ist er leicht zu überwinden. Die Träne erhöht Weisheit und Charisma um einen oder Stärke um 2 Punkte.

**Der ENDKAMPF**

**TIPP 77:** Sobald Sie die letzte Träne eingesetzt haben, erscheint Irenicus und beschwört vier Dämonen. Konzentrieren Sie sich auf die Dämonen, Irenicus kann solange warten. Ein Furcht-Schutzspruch hilft gegen die Angst erregenden Kreaturen. Danach knüppeln Sie den Schuft nach gewohntem Schema nieder. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben die Schatten über Amn vertrieben.

**CS**



**Höle:** (1) Augen, (2) Test des Stolzes, (3) Test der Angst, (4) Test der Selbstsucht, (5) Test der Gier, (6) Test des Hasses.

**Gegenstände aus Einzelteilen**

Wenn Sie die passenden Einzelteile zum Schmied Cromwell im Hafenviertel von Athkatla bringen, stellt er daraus mächtige Gegenstände her.

Gegenstand	Werte	Teil	Fundort
<b>Der Ausgleicher</b>	Langschwert +3, Immunität gegen Verwirrung, Schaden abhängig von der Gesinnung des Gegners	Knauf	Schlafzimmer in Irenicus Verlies (Kapitel 1)
		Griff	Unterreich, Östlicher Tunnel, Zellen (Kapitel 5)
		Klinge	Unterreich, Südlicher Tunnel, Alterer Betrachter (Kapitel 5)
<b>Gesens Bogen</b>	Kurzbogen +2, Elektroschaden, braucht keine Munition	Schaft	Gerberladen, Brückenviertel (Kapitel 2)
<b>Silberschwert</b>	Zweihänder +3, 15% Chance auf sofortigen Tod	Sehne	Dungeon der Zauberverste, Teil 3, Golemraum (Kapitel 4)
		Klinge	Von Saemon nach Verlassen von Brynnlaw (Kapitel 4)
		Heft	Githyanki-Krieger im Tethirwald (Kapitel 6)
<b>Die Welle</b>	Hellebarde +4, 15% Chance auf Wasserschaden, vernichtet Feuerwesen	Schaft	Planares Gefängnis, Aufseher (Kapitel 2)
		Klinge	Stadt der Sahuagin, Rebellen-Prinz (Kapitel 4)
<b>Crom Faeyr</b>	Kriegshammer +3, Stärke 25, vernichtet Golems und Trolle	Hammer der Donnerschläge	Tempelkanalisation, Geheimgang mit Schlüssel aus Windspeerhügeln öffnen (Kapitel 3)
		Schritztrolle	Schattenverlies, Schattendrache (Kapitel 6)
		Handschuh der Ogerstärke	Planare Sphäre, Halbling (Kapitel 2)
		Gürtel des Frostriesenstärke	Unterreich, Westliche Tunnel, Todesritter (Kapitel 5)
		Rote Drachenschuppe	Windspeerhügel, Firkraag (Kapitel 6)
<b>Roter Drachenpanzer</b>	RK -1, 50% Feuerresistenz	Schattendrachenschuppe	Tempelruine, Schattendrache (Kapitel 6)
<b>Schattendrachenpanzer</b>	RK -1, 50% Säureresistenz	Kopf eines Ankheg	Windspeerhügel / Der Pass (Kapitel 3, 6)
<b>Ankheg Plattenpanzer</b>	RK 1, leicht		

Die Menschenhaut näht der Händler Fael in den Umar Hills zusammen. Sie müssen beim ersten Treffen das Buch »Geschichte der Zenthari« bei sich tragen und sich als »Darcin Cole« vorstellen. Die Menschenhaut kann nur von bösen Helden getragen werden.

<b>Menschenhaut</b>	RK 3, +4 auf Rettungswürfe, 20% Magieresistenz	Haut	Gerberladen, Brückenviertel (Kapitel 2)
		Silberdrachenblut	Unterreich, Adalon (Kapitel 5)