

## Komplettlösung, Teil 1

# Baldur's Gate 2

Biowares Bombast-Rollenspiel fordert selbst Veteranen. Unsere Tipps machen das Leben leichter, der erste Teil der Komplettlösung begleitet Sie durch Amn.



Auf Video-CD:  
Cheat-Tool



Im Kurztipp-  
Teil: Cheats

**E**ine Abenteurergruppe, die in Biowares Rollenspiel Baldur's Gate 2 auf Entdeckungsreise geht, sollte einige Grundregeln beherzigen. Wir geben Ihnen allgemeine Tipps für Charakterauswahl, Zusammenstellung der Gruppe und zu den Kampfaktiken. Danach folgt der erste Teil unserer großen Lösung.

## Allgemeine Tipps

### Optionen und Einstellungen

#### GAMEPLAY-Menü

**TIPP 1:** Vor Spielbeginn sollten Sie einige Änderungen an den Einstellungen vornehmen. Unsere Empfehlungen: Ziehen Sie im Menü »Gameplay« den Regler »Maus Scroll Speed« ein paar Schritte nach links, »Keyboard Scroll Speed« dafür fast ganz nach rechts. Dadurch können Sie mit der Maus sanft und gezielt scrollen, mit den Pfeiltasten dagegen fix auf der Karte umherhuschen. Die Punkte »Group Infravision« und »Rest until healed« sollten Sie einschalten, da beide das Spiel komfortabler machen. Es ist keine Schande, außerdem den Schwierigkeitsgrad herunter zu stellen, denn Baldur's Gate 2 ist auch so noch knüppelhart. Beachten Sie aber, dass Sie dadurch weniger Erfahrungspunkte für Kämpfe mit Feinden erhalten.

#### AUTOPAUSE-Einstellungen

**TIPP 2:** Vom Gameplay-Menü aus gelangen Sie zu den Autopause-Einstellungen. Mit diesen Optionen sollten Sie behutsam umgehen, um die Kämpfe nicht zu sehr zu zerhacken. In den GameStar-Tests bewährt hat sich die Aktivierung der Punkte »Waffe unbrauchbar« (sehr nützlich – wechseln Sie die Waffe, wenn sie bei einem Gegner nichts ausrichtet), »Gegner gesichtet«, »Ziel vernichtet« und »Falle entdeckt«.

### Charaktererschaffung

#### KÄMPFER wählen

**TIPP 3:** In ganz Baldur's Gate 2 finden Sie nur wenige kriegerische Mitstreiter, dafür umso mehr Magier, Diebe und Kleriker. Sie sollten deshalb als Hauptfigur einen kampfstarken Charakter wählen. Am geeignetsten sind Krieger und Barbaren, aber auch Paladine.

#### Passende RASSE

**TIPP 4:** Die Wahl der Rasse hängt stark ab von der Klasse, die Ihr Held haben soll. Als Kämpfer machen sich die Natur aus robusten Halb-Orks und Zwerge besonders gut; wollen Sie einen Magier oder Kleriker spielen, sind die eher feingeistigen Elfen und Gnome die erste Wahl.

#### Gute KONSTITUTION

**TIPP 5:** Egal, welchen Beruf Ihr Held erlernt hat; ein hoher Konstitutions-Wert ist für alle Klassen Pflicht, sogar für Magier und Kleriker. Dadurch bekommen Sie zu Spielbeginn ein dickes Gesundheits-Polster und erhalten bei jedem Levelaufstieg mehr Trefferpunkte.



**Tipp 5:** Hohe Konstitutions-Werte sind für jeden Heldentyp empfehlenswert, weil dadurch das Lebenspunkte-Konto steigt.

#### Wahl der WAFFEN

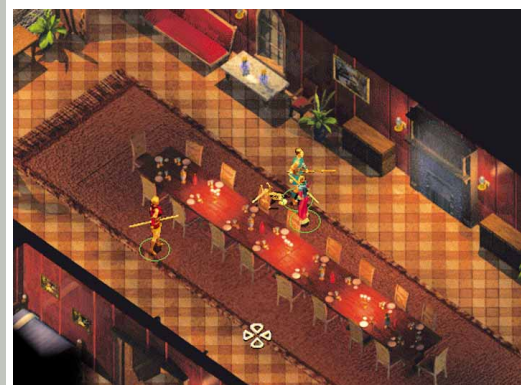
**TIPP 6:** Spezialisieren Sie Ihren Helden nicht auf mehr als zwei Waffentypen; das gilt vor allem für Krieger. Sehr lohnend ist das Training für Zweihänder, denn gleich im ersten Dungeon bekommen Sie ein sehr gutes Exemplar. Schwerer sind bei Weitem die verbreitetsten Waffen in Amn; hier sind Ihre Talentpunkte gut angelegt. Mit Abstand am seltensten finden Sie Katanas und Bastard-Schwerter, vor allem die magischen Varianten dieser Klingen sind sehr rar. Fernkampfwaffen können Sie getrost ignorieren, es sei denn, Ihr Held ist ein Waldläufer.

#### Kampf mit STIL

**TIPP 7:** Sie sollten mindestens einen Kampfstil erlernen. Passend zur Zweihänder-Spezialisierung investieren Sie in den Kampf mit dieser Waffe. Eine gute Alternative ist der Gebrauch von zwei Waffen gleichzeitig; dadurch werden Sie enorm angriffsstark, aber leichter verwundbar.

#### TUTORIAL spielen

**TIPP 8:** Nehmen Sie sich die zehn Minuten für das Tutorial. Sie erfahren nicht nur ein paar nette Bedienungskniffe, sondern starten mit einem Bonus von ein paar tausend Erfahrungspunkten ins Spiel.



**Tipp 8:** Nehmen Sie sich die Zeit für das Tutorial: Erfahrung winkt.

## Party-Management

**Krieger nach VORNE**

**TIPP 9:** Sie sollten Ihre Gruppe regelmäßig neu anordnen, sobald Sie neue Mitstreiter ins Team aufnehmen. Die werden nämlich automatisch an die hinterste Position gestellt – da sind Kämpfer schlecht aufgehoben. Verschieben Sie die Charakterbilder bei gedrückter linker Maustaste nach oben (= vorne) oder unten; Krieger gehören in die erste Reihe, Magier nach hinten. Wählen Sie außerdem eine Formation, die Ihre schwächeren Partymitglieder schützt (zum Beispiel den Kreis).

**Nützliche SCRIPTS**

**TIPP 10:** Sie können Ihren Mitstreitern auf dem Charakterbogen vorgefertigte Verhaltensweisen (Scripts) zuweisen – das spart viel Klickarbeit. Standardgemäß zeigt Ihr Team sonst nämlich keinerlei Eigeninitiative. Am geeignetsten sind die Scripts für Diebe (automatisch Fallen suchen), Fernkämpfer (immer Distanz halten) und Paladine (verwundete Freunde heilen).

**Ein SCHÜTZE muss her**

**TIPP 11:** Ihre Party braucht mindestens einen Fernkämpfer. Dafür eignet sich Minsk sehr gut – er hat schon Erfahrung am Bogen. Achten Sie darauf, dass er immer genügend Pfeile bei sich trägt. Noch stärker sind Armbrüste, aber außer dem Paladin Keldorn und dem Gnom Jan müssen alle Helden diese Fähigkeit erst mühsam erlernen. Außerdem findet man nur selten Bolzen – decken Sie sich in Läden mit einem Vorrat ein.

**MINI-Gruppe**

**TIPP 12:** Wenn Sie schneller Superhelden-Status erreichen wollen, sollten Sie Ihre Gruppe um einen Mann verkleinern. Die meisten Erfahrungspunkte werden gleichmäßig auf alle Charaktere verteilt; fünf Partymitglieder steigen deutlich schneller auf als sechs. Allerdings entgehen Ihnen dann viele Gespräche und einige Quests, und die Kämpfe werden spürbar härter.

**ZAUBERBUCH ausmisten**

**TIPP 13:** Überprüfen Sie das Zauberbuch jedes magisch begabten Helden, den Sie neu in die Gruppe aufnehmen. Entfernen Sie unnütze Sprüche aus dem Gedächtnis. Ihre Magier sollten möglichst viele »Identifizieren-Formeln« pro Tag parat haben, um neu gefundene magische Ausrüstung sofort verwenden zu können.

**Vorsicht vor LEVEL DRAIN**

**TIPP 14:** Achtung: Wenn Ihre Zauberer oder Kleriker von untoten Gegner mit dem Fluch »Level Drain« belegt werden, verlieren Sie nicht nur einige Erfahrungsstufen, sondern vergessen auch Zauber. Nach Heilung mit dem Spruch »Wiederherstellung« oder im Tempel sollten Sie die Gedächtnislücken im Zauberbuch wieder schließen.

## Kampftipps

Generell gilt: Der direkte Zweikampf mit mehreren Gegnern ist immer die verlustreichste Lösung, solange Sie den Feinden nicht haushoch überlegen sind. Zum Glück gibt es mehrere elegante Möglichkeiten, so wenig Schaden wie möglich zu kassieren.

**ANDERE kämpfen lassen**

**TIPP 15:** Halten Sie die Gegner von Ihrer Gruppe fern, indem Sie andere Ziele vorschicken. Idealerweise lassen Sie mit dem Magier-Spruch »Charm« ein oder zwei Feinde für sich kämpfen und verschieben so gleich noch das Kräfteverhältnis zu Ihren Gunsten. Wenn die Opponenten immun gegen den Spruch sind, erschaffen Sie Kreaturen oder Elementarwesen als Lockvögel. Achten Sie darauf, dass die Feinde auf Ihre Unterstützungstruppen einhacken und nicht auf Gruppenmitglieder. Am besten positionieren Sie Ihre magischen Helfer zwischen Ihrem Team und den Feinden und greifen verstärkt mit Fernwaffen an.



**Zu Tipp 15:** Zwei herbeigezauberte Bären halten die Gegner auf und verschaffen der Party Luft für gezielte Attacken.

**Gegner LOCKEN**

**TIPP 16:** Vermeiden Sie Kämpfe gegen Gegnergruppen. Oft können Sie einzelne Monster zu sich locken. Tasten Sie sich mit einem einzelnen Helden vorsichtig an eine Horde heran, und laufen Sie weg, sobald Ihnen ein Feind folgt. Den erledigen Sie dann bequem mit Ihrem Team.

**Der TÜREN-Trick**

**TIPP 17:** Die meisten Feinde können keine Türen öffnen. Locken Sie eine Gegnergruppe zu einem Durchgang. Sobald die ersten Fieslinge hindurch sind, schließen Sie das Tor vor der Nase der Meute. So kämpfen Sie statt gegen den ganzen Trupp nur gegen einzelne Monster.

**GÄNGE meiden**

**TIPP 18:** Kämpfen Sie nie in schmalen Gängen! Ihre Helden haben viel zu wenig Raum zum Manövrieren und kommen im schlimmsten Fall gar nicht an die Gegner ran. Locken Sie die Feinde lieber in den nächsten größeren Saal, in dem Sie ausweichen können.

**Diebe nutzen BACKSTAB**

**TIPP 19:** Eine exzellente Variante, um einzelne, ahnungslose Feinde auszuschalten, ist die Backstab-Fähigkeit der Diebe. Ihr Langfinger versteckt sich zunächst im Schatten; dann schicken Sie ihn zum Gegner und geben den Angriffsbefehl. Mit ein wenig Glück verursacht er enormen Schaden. Sollte der Widersacher noch leben, fliehen Sie zur Party und geben ihm gemeinsam den Rest.

**MAGIE muss sein**

**TIPP 20:** Ohne Magie geht in den meisten Kämpfen nichts. Legen Sie starke Feinde und Fernkämpfer bevorzugt mit Fesselsprüchen lahm. Schalten Sie Zauberer immer per Schweigen-Spruch aus. Neutralisieren Sie Schutzformeln so schnell wie möglich mit »Dispel Magic« oder »Breach«. Stärken Sie die Angriffsstärke Ihrer Kämpfer mit »Kraft« und »Segen«.

**Auf ENTFERNUNG zaubern**

**TIPP 21:** Viele Zauber, etwa der Feuerball oder Giftwolken, schaden auch Ihren eigenen Leuten und sind deshalb im Nahkampf unbrauchbar. Umso besser machen sie sich auf Entfernung: Wenn Sie eine Monstergruppe ausgemacht haben, die Sie noch nicht entdeckt hat, schicken Sie mit Ihrem Magier aus sicherer Distanz einen Feuerball dorthin. Das geht auch, wenn die Feinde unter dem Kriegsnebel verborgen sind.

**SCHWIERIGKEITSGRAD variieren**

**TIPP 22:** Wenn's gegen starke Feinde partout nicht klappt, können Sie jederzeit im Spiel den Schwierigkeitsgrad herunter- und nach dem Sieg wieder hochstellen – so schaffen Sie kritische Hauptkämpfe.

**AUTOSAVE im Kampf**

**TIPP 23:** Normalerweise können Sie im Kampf nicht speichern; mit einem kleinen Trick geht's trotzdem. Voraussetzung: Eine Treppe, Tür oder ein anderer Levelübergang müssen in der Nähe sein. Wenn Sie den nehmen, folgen Ihnen die Feinde zwar. Dank der Autosave-Funktion wird der Spielstand aber zwischendurch gespeichert.

# Komplettlösung

## Kapitel 1



**Irenicus Dungeon, Level 1:** (1) Zellen, (2) Teleport-Tore, (3) Rielev, (4) Labor, (5) Golem, (6) Dryaden, (7) Schlafraum, (8) Ilyichs Zwerg, (9) Durchgang zum Dschinn, (10) Magier

### Freunde BEFREIEN

**TIPP 24:** Nachdem Imoen Sie befreit hat, sprechen Sie mit Minsc in der Zelle nördlich der Ihren. Sagen Sie ihm, dass Sie ihn in seinem Käfig verrotten lassen; daraufhin sprengt er die Gitter. Im Nebenraum finden Sie Waffen und Ausrüstung. Imoen entschärft die Falle am Gemälde und öffnet das Geheimfach. Mit dem Schlüssel befreien Sie Jaheira aus ihrer Zelle.

## Wo sind die Helden?

An diesen Orten in Amn finden Sie die potenziellen Party-Mitglieder.

Name	Typ	Aufenthaltsort	Nützlichkeit
Aerie	Elfen-Magierin/ Klerikerin	Im Zirkuszelt auf Waukeen's Promenade, nach dem Sieg über den Illusionisten Kalah	Gut
Anomen	Menschen-Krieger/ Kleriker	Im Copper Coronet im Slum-Viertel	Mäßig
Cernd	Menschen-Gestaltwandler	Im Rathaus von Trademeet	Gut
Edwin	Menschen-Beschwörer	Im Mae'Vars Gildenhaus	Sehr gut
Haer'Dalis	Tiefpling-Blade	Beim Magier Mekrath in der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt	Gut
Imoen	Menschen-Diebin/ Magierin	Zu Spielbeginn	Gut
Jaheira	Halb-Elf-Kriegerin/ Druidin	In einer Zelle in Irenicus Labor	Sehr gut
Jan	Gnom-Dieb/ Illusionist	Am Park im Regierungsviertel	Mäßig
Keldorn	Menschen-Inquisitor	In der Kanalisation unter dem Tempel-Distrikt	Gut
Korgan	Zwergen-Krieger	In der Kneipe Copper Coronet im Slum-Viertel	Gut
Mazzy	Halbling-Kämpfer	In einer Zelle unter den Tempelruinen	Gut
Minsc	Menschen-Waldläufer	In einer Zelle in Irenicus Labor	Sehr gut
Nalia	Menschen-Diebin/ Magierin	Im Copper Coronet, dann vor der De'Arnise-Festung	Mäßig
Valygar	Menschen-Stalker	In seiner Hütte im Norden der Umar Hills	Gut
Viconia	Dunkelelf-Klerikerin	Auf dem Marktplatz des Regierungsviertels	Mäßig
Yoshimo	Menschen-Kopfgeldjäger	Im zweiten Level von Irenicus Labor	Gut

### Golem als TÜRÖFFNER

**TIPP 25:** Legen Sie im Elektro-Raum im Süden sofort den Schalter an der rechten Wand um (zweimal klicken). Sprechen Sie bei (3) mit Rielev, und erlösen Sie ihn. Nehmen Sie den Aktivator-Stein vom Tisch mit. Mit den Batterien können Sie die Kreaturen im Labor (4) befragen. Geben Sie den Stein dem Golem bei (5); er öffnet die Türen für Sie.

### Schwert vom DSCHINN

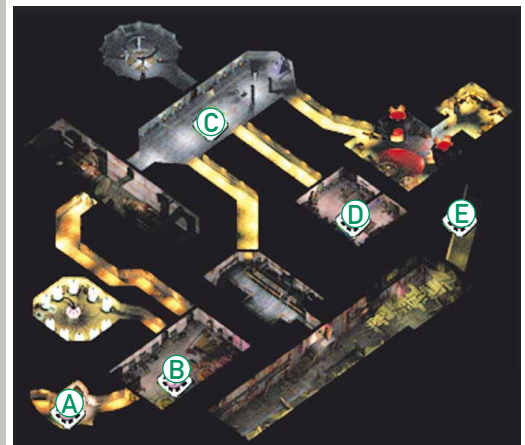
**TIPP 26:** Sprechen Sie mit den Dryaden bei (6). Sie wollen die Samen zurück, die der Zwerg Ilyich gestohlen hat. Den finden Sie bei (8). Hinter der Tür (9) entdecken Sie den Dschinn Malaag; er will seine Flasche zurück. Die erhalten Sie von den Dryaden. Als Belohnung gibt's den extrem guten Zweihänder Sword of Chaos +2. Bei (10) können Sie den Magier bekämpfen, indem Sie auf die gegenüberliegende Bodenplatte treten.

### FALLEN en masse

**TIPP 27:** Hinter den Dryaden durchstöbern Sie das verlassene Schlafzimmer. Achtung: Imoen muss hier jede Menge Fallen entschärfen. Den Alarm können Sie nicht verhindern; er ruft zwei Golems herbei, die Sie bekämpfen müssen. Nehmen Sie den Schlüssel zu den Teleport-Toren mit, und gehen Sie durch eines in den zweiten Level.

### In die FREIHEIT

**TIPP 28:** Nehmen Sie Yoshimo in die Gruppe auf. Im nächsten Raum sollten Sie so schnell wie möglich die Kreatur-Generatoren an der Ostwand zerschlagen. Laufen Sie zu Saal (C). Achtung: Auf der Brücke ist eine Falle. Die schießenden Säulen deaktivieren Sie mit den von Ihnen gefundenen Schlüsseln. Der mittlere rechte Gang führt zum Gefangenen Frennedan; nach seiner Befreiung verwandelt er sich in einen Ghul und greift an. Der südliche Gang führt in die Freiheit.



**Irenicus Dungeon, Level 2:** (A) Teleport-Tor, (B) Kreaturen-Generatoren, (C) Fallen, (D) Frennedan, (E) Ausgang

## Kapitel 2

In diesem Kapitel müssen Sie die 20.000 Goldstücke für Imoens Befreiung zusammenkratzen. Obwohl Sie Athkatla jederzeit verlassen können, empfehlen wir, zunächst die Missionen in der Stadt zu erfüllen – auf dem Land lauern nämlich deutlich härtere Gegner.

### Waukeen's PROMENADE

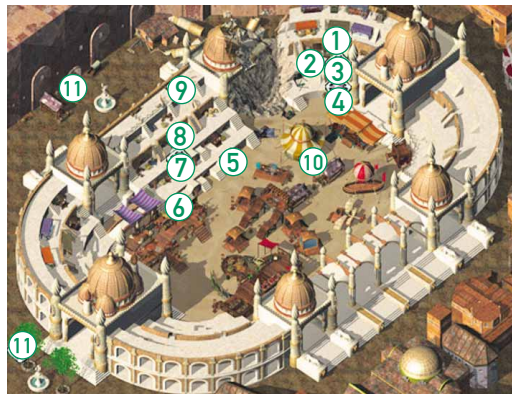
**TIPP 29:** Nach Imoens Entführung sollten Sie die Läden auf der Waukeen's Promenade durchstöbern. Kaufen Sie so bald wie möglich eine Spruchrollen-Schatulle (gibt's im Magieladen (1)) und einen Edelsteinbeutel – die sparen ungemein viel Platz. Sprechen Sie dann mit der Wache vor dem Zirkuszelt über den Vorfall (10).

### Im ZIRKUS

**TIPP 30:** Im Zelt beantworten Sie die Frage des Dschinns mit der Lösung 3. Sprechen Sie im nächsten Raum mit



der verzauberten Aerie. Befolgen Sie ihren Rat: Alle Gegner sind Illusionen, die Ihnen nichts antun können, solange Sie sie nicht angreifen. Im ersten Stock treffen Sie Kalah. Erledigen Sie ihn. Nun können Sie die Magier-Klerikerin Aerie in Ihre Gruppe aufnehmen.



**Waukeens Promenade:** (1) Magieladen, (2) Mithrest Inn, (3) Den of the Seven Vales, (4) Ilmater-Tempel, (5) Adventurer's Mart, (6) Waffenschmied, (7) Enges Laden, (8) Rüstungsschmied, (9) Fennecias Wohnung, (10) Zirkuszelt, (11) Ausgänge

#### Die SLUMS

**TIPP 31:** Verlassen Sie Waukeens Promenade. Gaelan Bayle bietet Ihnen einen Handel an. Folgen Sie ihm, und nehmen Sie sein Angebot an. Sie befinden sich nun in den Slums von Athkatla. Sehen Sie sich zunächst in der Kneipe Copper Coronet um.

#### Im COPPER CORONET

**TIPP 32:** Im Copper Coronet erhalten Sie Aufträge von Nalia de'Arnise und Jierdan Firkraag. Sie können Anomen und Korgan in die Party aufnehmen. Lassen Sie sich zunächst von Korgan begleiten. Spendieren Sie dem Betrunkenen am Tisch ein paar Goldstücke, um über die Vergnügungen zu erfahren. Sprechen Sie den Tavernenbesitzer darauf an. Sie dürfen nun in die Hinterräume.

#### SKLAVEN befreien

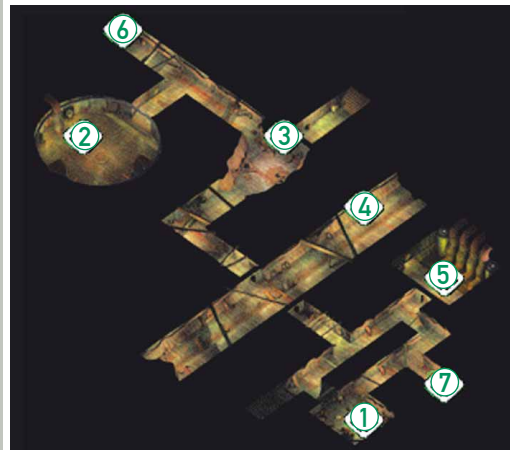
**TIPP 33:** In der Arena im Südosten werden Sie Zeuge eines grausamen Gladiatorenkampfes. Nehmen Sie den Gang nach Norden, und bekämpfen Sie die Wachen bei den Zellen. Sprechen Sie mit dem Gefangenen Hendak. Durch die Osttür geht's in die Arena und weiter zu den Tierkäfigen. Besiegen Sie den Tiermeister (Achtung, er lässt die Raubtiere frei – locken Sie ihn in die Arena) und nehmen Sie ihm den Zellschlüssel ab, um Hendak zu befreien. Erledigen Sie die restlichen Wachen im Gebäude.



**Die Slums:** (1) Copper Coronet, (2) Haus von Gaelan Bayle, (3) Sklavenhändler, (4) Jansen-Clan, (5) Ilmater-Tempel, (6) Borinalls Haus, (7) Baron Ployers Versteck, (8) Planar Sphere, (9) Ausgänge

#### In die KANALISATION

**TIPP 34:** Sprechen Sie im Schankraum mit Hendak. Er beauftragt Sie, den Sklavenhändlererring zu sprengen. Dorthin gelangt man auf Umwegen: In dem Gang zwischen Lokal und Zellen befindet sich eine Geheimtür. Dahinter führt eine Treppe in die Kanalisation.



**Slums-Kanalisation:** (1) Quallo, (2) Abfluss-Gitter mit Hand, (3) Skelette mit Ring, (4) Kobolde mit Stab, (5) Abflussraum, (6) zum Copper Coronet, (7) zu den Sklavenhändlern

#### Vier GEGENSTÄNDE

**TIPP 35:** Im Südosten treffen Sie auf Quallo (1). Er spricht von vier Gegenständen. Die Hand finden Sie im Abflussgitter bei (2), den Ring nehmen Sie den Skeletten bei (3) ab, für den Stab müssen Sie den Koboldschamanen (4) töten. Das Blut erhalten Sie, wenn Sie Quалlos Haustier erschlagen. Mit den vier Gegenständen betreten Sie den Abflussraum (5) und klicken in der richtigen Reihenfolge auf die Rohre. Zur Belohnung gibt's den sprechenden Zweihänder Lilarcor, mit dem Sie sich im Inventar unterhalten können. Probieren Sie's mal aus!

#### SKLAVEN-HÄNDLER besiegen

**TIPP 36:** Über den Ausgang (7) gelangen Sie zu den Sklavenhändlern. Die Kämpfe in deren Hauptquartier sind ziemlich hart. Steigen Sie am besten sofort wieder die Treppe hinunter, so folgen Ihnen nur einige der Feinde, die sofort in Reichweite sind. Schalten Sie bevorzugt Bogenschützen und Magier aus. Wenn Sie den Anführer besiegt haben, befreien Sie mit seinem Schlüssel die Kinder aus den Zellen. Kehren Sie dann ins Copper Coronet zu Hendak zurück, um die Belohnung zu kassieren.

#### Auf zum FRIEDHOF

**TIPP 37:** Als nächstes steht Korgans Auftrag an: Das Buch von Kaza aus einer Gruft zu bergen. Auf dem Friedhof können Sie Erfahrungspunkte sammeln, indem Sie dem Geist des Jungen Wellyn seinen Teddy bringen (zu finden im Norden des Copper Coronet) und den Paladin Kamir (2) mit der Waisen Risa (4) zusammenführen. Befreien Sie außerdem Tirdir aus seinem Grab (2), anschließend sprechen Sie den Totengräber bei (3) auf den Vorfall an. Betreten Sie durch einen der Eingänge (1) die Gruft.

#### In der GRUFT

**TIPP 38:** Die Spinnen sind giftig; halten Sie genügend Heilzauber bereit. In dem überdimensionalen Kokon in der Mitte besiegen Sie die Spinnenmutter. Durch das Tor im Süden geht's tiefer hinein in das Grab.

#### UNTOTE bekämpfen

**TIPP 39:** Sobald Sie die Mitte des Mosaiksaals betreten, erscheinen massenhaft Untote. Am besten verschanzen Sie sich in einer der Grabkammern; dann drängeln sich die Mumien und Skelette in der Tür und können einzeln erledigt werden. Vergessen Sie nicht, dass Paladine und Kleriker Untote per Spezialfähigkeit abwenden



**Friedhof:** (1) Gruft-Eingänge, (2) Kamir, Tirdir im Grab, (3) Totengräber, (4) Mönch mit Risa, (5) Ausgänge

können. Nützlich ist außerdem der Kleriker-Spruch »Negative Plane Protection« (Level 4), der vor dem ärgerlichen Level Drain der Untoten schützt.

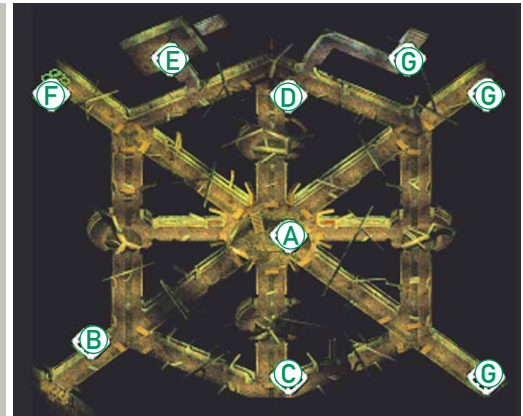
**TIPP 40:** Ein Geheimgang in der südlichsten Kammer führt zum Grabraum. Der ist geplündert; Korgan schlägt vor, im Tempeldistrikt nachzusehen.

**TIPP 41:** Dort holen Sie erst mal jede Menge Aufträge: Für den Helm-Tempel (1) sollen Sie einen Künstler umwerben und (nachdem Sie den Tumult bei (5) beobachtet haben) einen Kult auskundschaften; der Paladin-Orden (4) möchte ein paar abtrünnige Kollegen ausspioniert haben. Besuchen Sie das Pilimco-Anwesen (6). Den Tod des Händlers rächen Sie in den Slums; auf dem Dach des Copper Coronet besiegen Sie Shagbags Bande und verkaufen das Buch von Kaza für viel Gold im nächsten besten Laden. Werfen Sie Korgan aus der Gruppe; Sie bekommen in Kürze einen besseren Kämpfer. Zurück im Tempeldistrikt betreten Sie die Kanalisation (8).



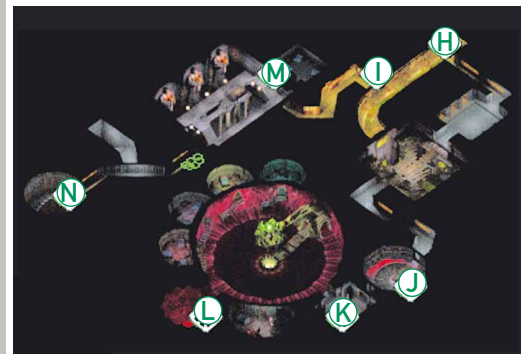
**Tempeldistrikt:** (1) Tempel von Helm, (2) Tempel von Lathander, (3) Tempel von Talos, (4) Orden des Radiant Heart, (5) Straßen-Prediger, (6) Pilimcos Anwesen, (7) bewachtes Lagerhaus, (8) Zugänge zur Kanalisation, (9) Ausgänge

**TIPP 42:** In der Mitte der Kanalisation besiegen Sie einen Magier (A), im Südwesten einen Otyugh (B); der Dieb Roger (C) lässt dafür eine kleine Belohnung springen. Die Kämpfer im Norden (D) sind sehr stark; Sie müssen sie nicht bezwingen, dann entgehen Ihnen aber einige gute Ausrüstungsgegenstände. Im Westen treffen Sie den Paladin Keldorn; nehmen Sie ihn in Ihr Team auf. Bei (F) geht's zum zweiten Level; vorher öffnen Sie aber noch bei (E) eine Geheimtür. Die Treppe führt zum Magier Mekrath; dort haben Sie vorläufig nichts verloren.



**Tempel-Kanalisation 1:** (A) Magier mit Kobolden, (B) Otyugh, (C) Roger der Dieb, (D) Kriegerbande, (E) Geheimgang zum Magier Mekrath, (F) zu Level 2, (G) Ausgänge

**Der KULT** **TIPP 43:** Im zweiten Level nehmen Sie den rechten Gang. In der Gaskammer (J) drehen Sie sofort an der Kurbel in der Mitte und fliehen durch eine der Türen. Sprechen Sie mit dem Kult-Anführer Gaal (K), und nehmen Sie seinen Auftrag an. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Tür (I). Dort erfahren Sie von dem Aussteiger Sassar die wahren Motive des Kults. Schlagen Sie sich auf seine Seite, und steigen Sie die Treppe (N) nach unten.



**Tempel-Kanalisation 2:** (H) zu Level 1, (I) verschlossene Tür, (J) Gaskammer, (K) Gaal, (L) zum Dungeon, (M) Abtrünnige, (N) zu Level 3

### BRÜCKEN-Rätsel

**TIPP 44:** Wenn Sie die Statue an der Nordwand berühren, erscheint ein Haufen Spinnen. Dafür finden Sie in einem Geheimfach nützliche Gegenstände. Schlagen Sie sich bis zur Brücke durch. Die richtigen Antworten sind »Leben«, »Zeit« und »Der nächste Schritt«. Hinter der Brücke lauert ein lästiger Gauth. Zaubern Sie ihm eine Spinne vor die Nase; der ist er nicht gewachsen.

### Verschollener TEMPEL

**TIPP 45:** Sie entdecken einen vergessenen Tempel samt seelenloser Wächter; betreten Sie das Gebäude. Der Dämon ist unverwundbar; sprechen Sie einen Heilzauber auf ihn. Reden Sie dann mit der Erscheinung und dem Anführer der Wächter. Mit dem Stabteil geht's zurück zu Sassar. In der Höhle des Löwen sprechen Sie bei (L) mit Tad und steigen dann hinunter ins Beholder-Dungeon.

**TIPP 46:** Hacken Sie sich durch die Mumien und Ghule. In der Nebenhöhle warten nur noch mehr Untote – die können Sie getrost auslassen. Über die Holzbrücke gelangen Sie in die Beholder-Höhle. Bleiben Sie am Außenrand (in der Mitte warten lästige Magier), und laufen Sie im Uhrzeigersinn zur Ostgrotte. Dort schnappen Sie sich das zweite Stabteil und bauen es im Inventar zusammen.

### Untote SCHMAROTZER

### Die Spur des BUCHS

### Im TEMPEL-DISTRIKT

### Wieder im UNTERGRUND



**BEHOLDER**  
besiegen

**TIPP 47:** Legen Sie den Stab griffbereit in eines Ihrer drei Gegenstandsfächer. Ziehen Sie die Party zusammen. Am Ausgang der Grotte wartet schon der Beholder. Sie benutzen sofort den Stab auf ihn und greifen dann an; nach zwei Schlägen ist das Biest endgültig tot. Stirbt Ihr Held immer, schicken Sie einen anderen Charakter (am besten Keldorn) mit dem Stab vor. Verlassen Sie das Dungeon durch den Südausgang; wenn Sie mutig sind, lassen Sie vorher Yoshimo getarnt die übrigen zwei Grotten plündern.

**GROSSREIN-**  
**MACHEN**

**TIPP 48:** Gut gemacht, ein paar Reste sind aber noch wegzukehren: Bringen Sie den Stab zurück zu den Wächtern im dritten Level, die dadurch erlöst werden. Dann schauen Sie bei der Kulthöhle vorbei und erledigen Gaal und seine Schergen. Jetzt können Sie im Tempel von Helm die wohlverdiente Belohnung einsacken.

**Zum**  
**BRÜCKEN-**  
**DISTRIKT**

**TIPP 49:** Nächste Station: Der Brückendistrikt. Beim Betreten des Sektors informiert Sie der Offizier der Wache über eine Mordserie. Sprechen Sie auf dem Marktplatz (6) mit der Prostituierten Rose, dann mit dem Händler Bel Dalemak. Zeigen Sie Rose die Gegenstände. Sie erinnert sich an den Gerber Rejek. Besuchen Sie sein Haus (5). Rejek versucht zu fliehen; folgen Sie ihm vorsichtig, sein Haus wimmelt vor Fallen. Im Keller besiegen Sie den Magier und seine Schergen; Rejek kann entkommen. Trotzdem erhalten Sie vom Offizier eine Belohnung für den gelösten Fall.



**Brückendistrikt:** (1) Nebs Haus, (2) Tempel von Helm, (3) Delosars Kneipe, (4) Saerk Farrahd, (5) Gerber, (6) Marktplatz, (7) Five Flags Inn, (8) Balthis, (9) Gefallene Paladine, (10) Ausgänge

**Die**  
**ERPRESSER**

**TIPP 50:** In der Nähe von Delosars Kneipe (3) findet sich ein Mann in auffälliger roter Kutte. Sprechen Sie ihn auf Tirdir an. Er flieht in ein Haus; dort müssen Sie mit der Erpresserbande kämpfen. Befreien Sie die Gefangenen.

**Gefallene**  
**PALADINE**

**TIPP 51:** In Norden beobachten Sie bei (9) einen Kampf der gefallenen Paladine. Sprechen Sie den Anführer an, und akzeptieren Sie den Auftrag. Die geforderte Schale bekommen Sie im Orden des Radiant Heart, wenn Sie Ryan Trawl darum bitten. Zurück bei den Gefallenen werden Sie trotzdem als Spione enttarnt und müssen kämpfen. Nach geschlagener Schlacht erhalten Sie im Tempeldistrikt als Belohnung ein Paar Handschuhe der Gesundheit.

**Die**  
**THEATER-**  
**GRUPPE**

**TIPP 52:** Im Keller des Five Flags Inn (7) verfolgen Sie die katastrophale Aufführung der Theatergruppe. Sprechen Sie danach mit Raelis; sie bittet Sie, Haer'Dalis zu befreien. Steigen Sie im Tempeldistrikt in die Kanalisation, und besuchen Sie den Magier Mekrath. Der ist uneinsichtig und wird beseitigt. Haer'Dalis ist frei, benötigt aber noch ein Juwel. Das finden Sie auf dem Altar im Os-

**Zum**  
**REGIERUNGS-**  
**VIERTEL**

ten (Vorsicht, Fallen!). Bringen Sie den Kristall zurück zur Theatergruppe, und helfen Sie beim anschließenden Kampf. Betreten Sie das Portal aber noch nicht – Ihre Gruppe ist erst später stark genug.

**TIPP 53:** Im Regierungsviertel besuchen wir zunächst das Rathaus (5). Sollte Sie in der Zwischenzeit ein Bote des Kutenmagiers Tolgerias besucht haben, finden Sie ihn hier. Er schickt Sie auf die Jagd nach Valygar. Erwerben Sie im Rathaus außerdem die Lizenz zum Zaubern in der Stadt. Neben dem Gefängnis (4) wird eine Hexenverbrennung vorbereitet. Befreien Sie Viconia, und schlagen Sie die Fanatiker. Sie können Viconia in die Gruppe aufnehmen; bedenken Sie aber, dass sie eine böse Gesinnung hat.



**Regierungsviertel:** (1) Vulova, (2) Roenall, (3) Waukeen-Tempel, (4) Gefängnis, (5) Rathaus, (6) Firecam-Anwesen, (7) Jysstev-Anwesen, (8) Deril-Anwesen, (9) Delryn-Anwesen, (10) Ausgänge

**Ärger im**  
**Hause**  
**KELDORN**

**TIPP 54:** Wenn Sie den Paladin Keldorn dabei haben, wird er Sie im Regierungsviertel in sein Anwesen (6) einladen. Dort hängt der Haussegen schief: Ein Nebenbuhler wirbt um Keldorns Frau. Besuchen Sie den Konkurrenten im Mithrest Inn auf der Waukeens Promenade. Bleiben Sie sachlich – der Mann meint es nur gut. Zurück im Firecam-Anwesen versöhnt sich Keldorn mit seiner Angetrauten. Zwingen Sie ihn besser nicht zur Mitreise. Wenn Sie ihn behalten wollen, sollten Sie diese Mission gar nicht erst anfangen.

**Anomens**  
**FAMILIEN-**  
**PROBLEME**

**TIPP 55:** Wenn Anomen in Ihrem Team ist, informiert ihn im Laufe des Spiels ein Bote über den Mord an seiner Schwester. Besuchen Sie dann Anomens Vater im Delryn-Anwesen (10). Stellen Sie sich in den Gesprächen mit Lord Cor und der Obersten im Rathaus immer auf Anomens Seite, und plädieren Sie gegen einen Racheakt.

**KÜNSTLER-**  
**Stress**

**TIPP 56:** Im Auftrag des Helm-Tempels besuchen Sie den Künstler Sir Sarles im Jysstev-Anwesen (7). Er schickt Sie zur Erz-Händlerin in Waukeens Promenade. Die verweist Sie gegen Bares auf einen Zwerg im Copper Coronet, dessen Lieferung gestohlen wurde. Den Übeltäter finden Sie im Brückendistrikt bei (1). Er entpuppt sich als der Kindermörder Neb, dessen Kopf Sie nach erfolgreichem Kampf im Rathaus gegen eine stattliche Belohnung eintauschen. Das Illithium bringen Sie zu Sir Sarles und melden dem Helm-Tempel anschließend »Auftrag erledigt«.

**Zu den**  
**DOCKS**

**TIPP 57:** Der erste Abstecher in den Docks gilt den Schatendieben (1). Sprechen Sie mit dem Anführer Renal Bloodscalp. Er beauftragt Sie mit der Suche nach Beweisen gegen den Konkurrenten Mae'Var. In Mae'Vars Gildehaus (6) geben Sie dem Wirt die Papiere, dann dürfen Sie ins Gebäude. Im Keller sprechen Sie mit Mae'Var.

# MAE'VAR'S

## Aufträge

## Eigene Gilde

## Jaheira Verflucht

## Besuch bei den Harfnern

**TIPP 58:** Im Tempeldistrikt betreten Sie den Tempel von Talos. Ihr Dieb versteckt sich im Schatten und schleicht ins Zimmer der Oberin; stehlen Sie die Halskette aus der Truhe, und bringen Sie sie zu Mae'Var. Nun folgen zwei Aufträge für Edwin: Töten Sie Rayic Gethrac in seinem Haus bei den Docks (8), und kaufen Sie in der Taverne (5) Marcus die Papiere für 200 Gold ab. Für Mae'Vars letzte Mission sprechen Sie in der Taverne mit Elbard; lassen Sie ihn am Leben, und nehmen Sie den Dolch an sich.

**TIPP 59:** Mae'Var ist nicht sonderlich großzügig, dafür verrät Edwin den Fundort der gesuchten Beweise. Holen Sie die Papiere aus der Truhe im zweiten Stock, und bringen Sie sie zu Renal Bloodscalp (1). Zum Abschluss dürfen Sie Mae'Vars Bande auslöschen. Falls Ihr Hauptcharakter ein Dieb ist, gehört die Gilde ab jetzt Ihnen.

**TIPP 60:** Wenn Sie die Taverne Sea's Bounty zum ersten mal betreten, wird Jaheira von ihrem alten Rivalen Baron Ployer verflucht. Besuchen Sie Ployers Unterschlupf in den Slums bei (7), und löschen Sie den Widerling aus; dadurch wird der Fluch gebrochen.

**TIPP 61:** Irgendwann im Spiel werden Sie beim Wechseln der Sektoren von Räubern überfallen; nach dem Kampf finden Sie einen vergifteten Mann. Ihn müssen Sie zum Hauptquartier der Harfner (9) bringen. Beim Weggehen werden Sie von Xzar angesprochen. Nehmen Sie seinen Auftrag an. Die Harfner fordern einen Aufnahmetest. Besuchen Sie Prebeks Haus (2), und töten Sie alle Feinde. Nun dürfen Sie die Harfner-Gilde betreten. Jaheira findet in einem Raum im Nordosten eine Halskette und legt sie an. Mit dem Talisman betritt sie allein (!) das Obergeschoss. Im Käfig im Nordsaal nehmen Sie den Vogel mit. Liefern Sie ihn bei Xzar ab. Überraschung!



**Die Docks:** (1) Schattendiebe, (2) Prebeks Haus, (3) Valygars Haus, (4) Oghma-Tempel, (5) Sea's Bounty Taverne, (6) Mae'Vars Gilde, (7) Cromwells Haus, (8) Rayic Gethras Haus, (9) Harfner-Hauptquartier, (10) Docks, (11) Ausgänge

## Wo ist Valygar?

## Die Qual der Wahl

**TIPP 62:** Schauen Sie noch kurz in Valygars Haus (3) vorbei. Der beunruhigte Diener Hervo lässt Sie das Obergeschoss durchsuchen; dort weist eine Schriftrolle darauf hin, dass Valygar in die Umar Hills geflogen ist.

**TIPP 63:** Sobald Sie 20.000 Goldstücke beisammen haben, besucht Sie ein Bote der mysteriösen Mistress, kurz danach ein zweiter Bote von Gaelan Bayle. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie sich auf die böse (Mistress) oder, naja, gute Seite (Schattendiebe) schlagen. Dadurch wird der Ablauf des dritten Kapitels beeinflusst. Unsere Lösung bezieht sich auf die Schattendiebe. Gehen Sie zu Gaelan Bayle in den Slums (2), und zahlen Sie 15.000 Goldstücke.

## Kapitel 3

Im Prinzip müssen Sie im dritten Kapitel lediglich drei Aufgaben für die Schattendiebe erfüllen. Weil im nächsten Abschnitt heftige Kämpfe anstehen, sollten Sie aber vorher Ihre Kampfkraft in der Außenwelt steigern.

## Zur Festung

**TIPP 64:** Reisen Sie zur Festung der Familie de'Arnise. Im Lager im Westen treffen Sie Nalia; sie zeigt Ihnen den Geheimgang ins Innere. Zwei Hinweise: In der Burg gibt es jede Menge Geheimgänge, lassen Sie Ihren Dieb also danach suchen. Vergessen Sie außerdem nicht, dass Sie am Boden liegende Trolle mit Feuer oder Gift (Pfeile, Zaubersprüche) vernichten müssen.

## TOR öffnen

**TIPP 65:** Horchen Sie im Keller den Diener Daleson aus. Schlagen Sie sich dann nach vorne zum Burghof durch. Töten Sie die vier Hunde, und nehmen Sie das Fleisch mit; im Kessel in der Küche kochen Sie daraus Eintopf. Über die Nordtreppe gelangen Sie auf die Burgmauer und öffnen mit der Kurbel über dem Haupttor die Zugbrücke. Gemeinsam mit den Wachen beseitigen Sie alle Trolle im Erdgeschoss.

## Das Ende der Trolle

**TIPP 66:** Im ersten Stock besiegen Sie den Trollmagier. Mit seinem Schlüssel befreien Sie die Lady des Hauses. In ihrem Zimmer führt ein Geheimgang zur Kellertreppe. Im Raum vor den Umber Hulks legen Sie den Hundeeintopf auf den Tisch; das lenkt die Gegner ab. Dann töten Sie im Altarraum den Troll-Anführer TorGal.

## Streitkolben reparieren

**TIPP 67:** Auf der Schmiede im Norden des Erdgeschosses können Sie die drei Stücke des Streitkolbens zusammenfügen. Die Einzelteile finden Sie in einem Geheimraum (Erdgeschoss, Norden), einer Statue im Golemsaal (erster Stock, Norden) und nach dem Kampf mit einem Krieger (erster Stock, Mitte).

## Schlossherr

**TIPP 68:** Wenn Ihr Hauptheld ein Krieger ist, können Sie bei Nalia die befreite Festung als Treuhänder übernehmen. Dann erhalten Sie regelmäßige Tributzahlungen und spezielle Aufträge. Reisen Sie anschließend weiter in die Umar Hills.

## UMAR HILLS

**TIPP 69:** Das Dorf Imnesvale hat Probleme: Bürger werden ermordet. Waren es Wölfe, Oger oder die Hexe Umar? Besuchen Sie Bürgermeister Lloyd nach seiner Rede in seinem Haus (2). Laufen Sie dann zu Madulf und seinen Ogern (4). Das Friedensangebot unterbreiten Sie Lloyd – die Oger scheiden als Mörder schon mal aus.

## Die Spur der Hexe

**TIPP 70:** Nächste Tatverdächtige: die Hexe. Schauen Sie beim Magier Jermien (3) vorbei. Er braucht Mimic-Blut für seinen Golem. Nehmen Sie dann die Hexenhöhle (6) unter die Lupe. Von Umar keine Spur, aber Sie finden



**Umar Hills:** (1) Umar Inn, (2) Bürgermeister Lloyds Haus, (3) Jermiens Haus, (4) Madulfs Oger, (5) Merellas Hütte, (6) Umar-Höhle, (7) Valygars Bodyguards, (8) Valygars Hütte



**Wo ist MERELLA?**

einen Mimic, dessen Blut Sie Jermien bringen. Helfen Sie ihm, den verrückten Golem zu erledigen.

**TIPP 71:** Bleiben noch die Wölfe. Schlagen Sie sich zur Hütte der Waldläuferin Merella (5) durch. Die ist verschwunden, aber Sie finden ein aufschlussreiches Tagebuch. Die Spur führt in die Tempelruinen im Norden. Bevor Sie dorthin reisen, klären Sie noch die Sache mit Valygar.

**VALYGAR aufsuchen**

**TIPP 72:** Auf dem Weg zu Valygars Hütte (8) werden Sie von seinen Leibwächtern bei (7) überfallen. Nach dem Kampf stellen Sie Valygar in dem Haus zur Rede. Sie können ihn umbringen und die Belohnung von Tolgerias kassieren; nehmen Sie ihn aber lieber in die Party auf.

**Düstere RUINEN**

**TIPP 73:** Die Reise führt zu den Tempelruinen. Ganz im Nordwesten beobachten Sie den Todeskampf eines Kriegers. Betreten Sie ein kurzes Stück östlich davon die Höhle, und verbünden Sie sich mit der Werwölfin. Folgen Sie ihr ganz nach Osten zur Ruine. Dort entstehen ständig neue Schatten; verschieben Sie deshalb schnell den Spiegel, und bringen Sie Ihre Gruppe neben dem Kristall in Sicherheit. Steigen Sie dann hinunter ins Dungeon.

**MAZZY befreien**

**TIPP 74:** Hinter der ersten Tür besiegen Sie die Skelette. Aus dem Grab nehmen Sie Amaunas Knochen mit (2). Im Kerker (3) zerstören Sie den Schattenwärter und sperren mit dem Schlüssel Mazzys Zelle auf. Im Nordraum sprechen Sie dreimal mit der Statue (4). Die richtigen Antworten lauten: Beten, Buch hoch halten, Nachdenken; Singen, Hand hoch halten, Freuen; Rezitieren, Kind hoch halten, Trauern. Sie erhalten den ersten Teil des Talismans.



**Tempelruine:** (1) Ausgang, (2) Amaunas Knochen, (3) Mazzys Zelle, (4) Statue, (5) Sonnenstein, (6) Amaunas Grab, (7) Buchstabenrätsel, (8) Amaunator-Statue, (9) zu Level 2

**AMAUNAS letzte Ruhe**

**TIPP 75:** Bei (5) nehmen Sie den Sonnenstein vom Podest und laufen schnell in den Nebenraum – es erscheinen sonst immer neue Schatten. Mit dem Stein öffnen Sie die erste Schattenwand im Gang. Hinter der Holzbrücke liegt ein Lavabecken; gehen Sie vorsichtig am Rand vorbei, oder zaubern Sie »Schutz vor Feuer«. Dem Geist bei (6) übergeben Sie Amaunas Knochen im Austausch gegen ein weiteres Talismanstück und einen Schutzstein.

**Das WORT**

**TIPP 76:** Den Buchstabenboden (7) überqueren, indem Sie von ganz rechts aus das Wort »Amaunator« ablaufen. Dahinter finden Sie das letzte Talismanstück und einen weiteren Sonnenstein. Öffnen Sie damit die letzte Schattenwand, und steigen Sie die Treppe (9) hinab.

**Tod dem SCHATTEN-LORD**

**TIPP 77:** Dank des Schutzsteins tut Ihnen der Schattendrache nichts. Nehmen Sie direkt den Ausgang im Nordwesten. Außen besiegen Sie den Schattenlord – zaubern Sie »Schweigen«, und beschwören Sie Hilfskräfte – und zer-

**Auf nach TRADEMEET**

stören den Altar. Kehren Sie zurück zu den Umar Hills, um den armen Bewohnern die frohe Botschaft zu verkünden.

**TIPP 78:** Die Handelsstadt Trademeet macht einen traurigen Eindruck. Sprechen Sie mit den Dao Dschinns (1); die Flaschengeister suchen eine Gestaltwandlerin namens Ihtafeer. Treffen Sie anschließend Bürgermeister Logan Coprith im Rathaus (4). Willigen Sie ein, die Tierangriffe zu untersuchen. Im Keller finden Sie Cernd. Schicken Sie ihn voraus zum Druidenhain. Bevor Sie hinterherreisen, sprechen Sie am Nordtor mit der Diebin Itona, die den Aufenthaltsort der Gestaltwandlerin Ihtafeer kennt.



**Trademeet:** (1) Dao Dschinns, (2) Marktplatz, (3) Südwesttor, (4) Rathaus, (5) Vyatris Gasthaus, (6) Waukeen-Tempel, (7) Ali-bakkar-Anwesen, (8) Tiris Haus, (9) Schmiede, (10) Mazzys Haus, (11) Luraxxol-Anwesen, (12) Trademeet-Gruft, (13) Refek

**DRUIDEN-HAIN**

**TIPP 79:** Reisen Sie zum Druidenhain. Dort tummeln sich jede Menge Kämpfer und Trolle. Schlagen Sie sich durch bis zu Ihtafeers Versteck. Innen werden die beiden Gestaltwandler auf der Holzbühne mit »Schweigen« bearbeitet. Dann halten Sie sie elegant auf, indem Sie einige Kreaturen auf der Treppe erschaffen. In der Zwischenzeit können Sie Ihtafeer erledigen.

**Zur HÖHLE**

**TIPP 80:** Im Ogerturm und dem Trollbau gibt's lediglich einige Ausrüstungsgegenstände zu holen. Auf dem Weg zur Druidenhöhle im Nordwesten treffen Sie auf eine Pilzkolonie. Laufen Sie entweder mit Sicherheitsabstand vorbei, oder schießen Sie die Mutterpilze so schnell wie möglich mit Fernkampfwaffen zu Klump. Unterwegs treffen Sie auch auf Cernd, den Sie in die Gruppe aufnehmen.

**MACHT-KAMPF**

**TIPP 81:** Im Druidenhain treffen Sie auf die dunkle Faldorn. Cernd fordert sie zum Zweikampf heraus. Stellen Sie vorher sicher, dass er über Beschwörungsformeln verfügt, und schlafen Sie zur Not, um die Formeln wieder parat zu haben! In der Arena lassen Sie Cernd sofort den Stab aufnehmen. Während Faldorn Schutzzauber murmelt, haben Sie Zeit für genau einen ungestörten Beschwörungsspruch. Zaubern Sie Tiere herbei. Am besten sind Bären; bei Wölfen oder nur einem Tier laden Sie neu. Faldorn wird Ihre Hilfskräfte ignorieren und Cernd angreifen. Laufen Sie ihr so lange davon, bis sie dank Ihrer Bären ins Gras beißt.

**Neuer WOHNSTZ?**

**TIPP 82:** Gratulation, der Druidenhain ist befreit. Wenn Sie Cernd nicht mögen, können Sie ihn jetzt wieder aus der Gruppe entlassen. Falls Sie einen Druiden spielen, dürfen Sie außerdem ab Level 14 den Hain in Besitz nehmen.

**Wieder in TRADEMEET**

**TIPP 83:** Holen Sie in Trademeet bei den Dschinns und dem Bürgermeister Ihre Belohnung ab. Nun ist auch der Markt wieder mit Waren bestückt; wenn Sie einen Bogenschützen



**WINDSPEAR  
Hills**

in der Gruppe haben, sollten Sie sich unbedingt den munitionslosen Tansherons Bogen +3 zulegen.

**TIPP 84:** Machen Sie einen Abstecher zu den Windspear Hills. Nach dem Kampf besuchen Sie Garren Windspear in seiner Hütte. Seine Tochter Iltha wird entführt; Sie versprechen, sie zu befreien. Vorher schauen Sie beim Feenhain im Südosten vorbei und übergeben der Königin die Dryadensamen. Gehen Sie dann zur Ruine.

**In der  
RUINE**

**TIPP 85:** Im ersten Level erledigen Sie jede Menge Hobgoblins. Sparen Sie sich den Besuch in der Geisterhöhle im Süden. Kurz vor dem Zugang zum zweiten Untergeschoss lauert Ruhk Transmutter mit seinen Kamikaze-Goblins. Schicken Sie einen Fernkämpfer alleine vor, und schießen Sie die Viecher aus sicherer Entfernung ab.

**SCHÜTZEN  
ausschalten**

**TIPP 86:** Pausieren Sie das Spiel sofort nach dem Betreten des zweiten Levels. An den beiden Seitenwänden sind Geheimtüren. Während Ihre Leute die eine Hälfte der Bogenschützen beackern, legen Sie die andere Hälfte mit einer Giftwolke lahm. Bei (4) wartet eine Horde Untoter; locken Sie sie einzeln an, und benutzen Sie die »Untote abwenden«-Fähigkeit von Paladinen und Klerikern. Nach Ausschaltung der Schatten bei (5) finden Sie am Boden den Gruftschlüssel. Unbedingt mitnehmen!

**Sechs  
DSCHINNS**

**TIPP 87:** Samia (6) beauftragt Sie, die Gruft (9) im Nordlabyrinth zu finden. Achtung: viele Türen sind vermint, lassen Sie Ihren Dieb nach Fallen suchen. Besiegen Sie alle sechs Dschinn-Wächter (»Schutz vor Feuer« wirkt Wunder), und legen Sie die zusammengesetzte Maske an. Nun können Sie den Hauptwächter (8) sehen und zerstören. Der Gruft entnehmen Sie Drachenschwert- und Schild. Samia fällt Ihnen in den Rücken und wird erledigt.

**Iltha  
BEFREIEN**

**TIPP 88:** Schlagen Sie sich zum Gefängnis (13) durch. Tazok und Captain DigDig müssen sterben. Steigen Sie die Treppe (14) hinunter, und sprechen Sie mit Firkraag. Lassen Sie ihn vorerst in Ruhe; der Drache ist noch zu schwer zu knacken. Sie können später im Spiel wiederkommen. Zurück im Gefängnis schalten Sie den Magier aus, nehmen den Schlüssel an sich und befreien Iltha. Besuchen Sie zum Abschluss Garren Windspear in seiner Hütte.



**Windspear Dungeon:** (1) Zu Level 1, (2) Orks, (3) Trollkoch, (4) Untote, (5) Schatten, (6) Samia, (7) Dschinn-Wächter, (8) Hauptwächter, (9) Grabkammer, (10) Brunnen, (11) Wolfmänner, (12) Golems, (13) Gefängnis, (14) zu Level 3

**Zurück in  
ATHKATLA**

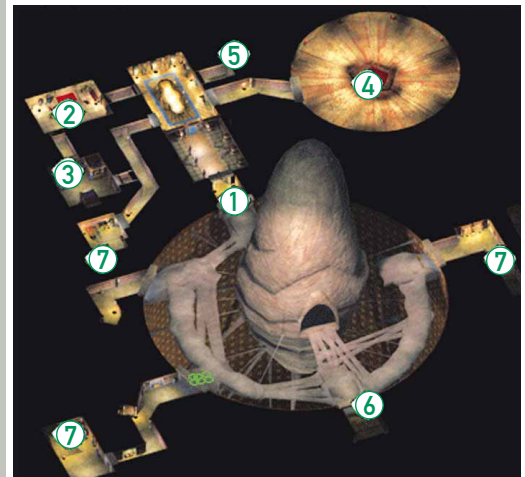
**TIPP 89:** Nun ist es Zeit, die Aufträge der Schattendiebe durchzuführen. Besuchen Sie die Gilde in den Docks von Athkatla. Der Schlüssel von Gaelan öffnet eine Geheimtür im Hauptquartier der Schattendiebe; sie ist an der Nordwand des Nebenraums. Im nächsten Zimmer führt eine weitere Geheimtür zum Anführer Aran Linvail. Er bittet Sie, die Docks

**Abtrünnige  
AUSHORCHEN****Zur  
GRUFT**

zu bewachen. Warten Sie die Nacht ab, und treffen Sie bei (10) Mook. Nach dem Kampf mit dem Vampir warten oberhalb der Treppe noch weitere Untote.

**TIPP 90:** Bei Aran bekommen Sie nach Ihrer Rückkehr den nächsten Auftrag: Im Brückendistrikt sollen zwei Abtrünnige ausgehört werden. Die befinden sich im zweiten Stock des Five Flagons Inns (7), im letzten Zimmer links. Geben Sie sich als Ausbilder aus, bis der echte Werber erscheint; dann erledigen Sie alle drei Männer.

**TIPP 91:** Oberdieb Aran hat noch einen letzten Auftrag: Sturm auf den Unterschlupf der Vampire. Sie benötigen nur einen der Pflöcke, die Ihnen Aran mitgibt, den Rest werfen Sie fort. Betreten Sie am Friedhof die bekannte Gruft. Der Magier wartet an der Tür im Norden (1).



**Vampir-Gruft:** (1) Zugangstür, (2) Blutwanne, (3) Sarkophag, (4) Dornensaal, (5) zu Level 2, (6) zur Grabkammer, (7) Ausgänge

**VAMPIRE  
töten**

**TIPP 92:** Immer wenn Sie einen Vampir besiegt haben, flieht er als Gaswolke zu seinem Sarkophag (3). Sie zerstören ihn erst dann endgültig, wenn Sie ihm dort einen Pflock ins Herz rammen. Dummerweise ist der Raum von einem Lehmgolem bewacht. Wenn Ihnen dieser Brocken zu hart ist, kann sich Ihr Dieb auch getarnt einschleichen und die Untoten unbemerkt pfählen.

**BOHDI  
anlocken**

**TIPP 93:** Der Obervampir flieht ins Untergeschoss. Bevor Sie ihm folgen, sollten Sie aus der Blutwanne (2) eine starke Keule gegen Untote fischen. Unten besiegen Sie die Lakaien; der Anführer entwischt in den Dornensaal (4). Kämpfen Sie dort auf keinen Fall! Locken Sie den Untoten vorsichtig heraus. Nach dem Sieg müssen Sie noch seinen Sarkophag aufsuchen (3) und ihn ins Jenseits schicken. Dann taucht die Mistress Bohdi auf.

**KAMPF  
gegen Bohdi**

**TIPP 94:** Die untote Dame ist eine harte Gegnerin. Am besten schicken Sie wie gewohnt einige beschworene Kreaturen vor, die Bohdis Schläge abfangen. Schützen Sie sich außerdem mit »Negative Plane Protection«. Wenn sie die Flucht ergriffen hat, melden Sie Aran in der Diebesgilde den erfolgreich absolvierten Einsatz.

**TIPP 95:** Wenn Sie in das vierte Kapitel aufbrechen, werden Sie eine ganze Weile nicht nach Athkatla zurückkehren. Stocken Sie deshalb vorher Ihre Ausrüstung auf. Füllen Sie Ihren Vorrat an Pfeilen auf, gehen Sie noch mal einkaufen. Wenn Sie noch Aufträge zu erledigen haben oder Belohnungen kassieren dürfen, ist nun der richtige Zeitpunkt dafür. Sobald Sie dem Oberdieb das Okay zum Aufbruch geben, setzen Sie Segel in Richtung Asylum. **CS**