

Die neuen Abenteuer gelöst

# Baldur's Gate

## Legenden der Schwertküste

Weder Fallen noch Werwölfe konnten uns aufhalten: Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Herausforderungen von Durlags Turm bestehen.



**D**as knackig schwere Addon zu Interplays Rollenspiel Baldur's Gate verlangt auch einer erfahrenen Gruppe von Abenteurern einiges ab. Unsere Lösung beschreibt den Weg zum Sieg über Prinz Tanari inklusive aller Nebenaufträge.

### Allgemeine Tips

Sie brauchen einen **DIEB**...

**TIP 1:** Durlags Turm ist mit zahlreichen tödlichen Fallen gespickt, die eine Party schnell dezimieren können. Sie benötigen also dringend einen Dieb, der die Fähigkeiten »Fallen finden« und »Schlösser öffnen« zu 100 Prozent beherrscht.

...und einen **KLERIKER**

**TIP 2:** Wenn Sie Jaheira noch in Ihrer Gruppe haben, tauschen Sie die Dame besser gegen einen waschechten Kleriker wie Branwen aus. Gerade in den Dungeons erweisen sich deren Spezial-Sprüche meist als effektiver gegen die zahlreichen Untoten.

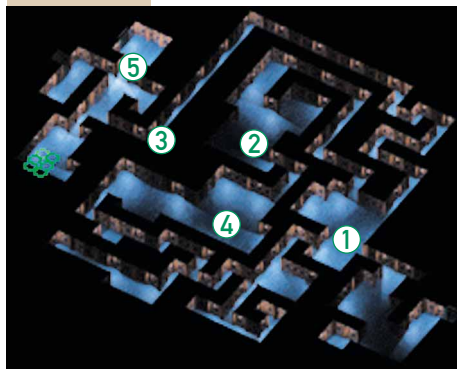
### Komplettlösung



In den **DUNGEON**

#### Shandalars Mantel

**TIP 3:** Reden Sie mit Shandalar, damit er Sie nach dem Gespräch auf die Eisinsel teleportiert. Erledigen Sie im (einfachen) Dungeon alle Gegner, die wichtigen sind: Andris, Beyn und Marcellus bei (1), Cuchol bei (2), Tellan bei (3), und Gaven sowie mehrere Ankhags bei (4).



Tip 3: Ein Dungeon zum Eingewöhnen.

**MANTEL** mitnehmen

suchen Umhang von Shandalar an sich und verlassen den Level durch den Ausgang im Westen. Der erste Auftrag ist damit bereits geschafft.

Mit **MENDAS** reden

#### Baldurans Insel



Tip 5: Ulgoth's Beard ist ein scheinbar friedliches Dorf.

**SEEKARTEN** in Baldur's Gate

Mit **KIERES** reden

Karten **GEWALTFREI** bekommen

Zurück zu **MENDAS**

**TIP 5:** Wieder zurück im Dorf, gehen Sie zu Haus (1). Hier treffen Sie auf Mendas aus Tiefwasser. Der hat laut Gerücht das Schiff von Balduran gefunden. Um auf die Insel zu gelangen, benötigen Ihre Helden Seekarten.

**TIP 6:** Reisen Sie nach Baldur's Gate in den Sektor direkt nördlich der Eingangskarte. Hier

werden Sie von einigen Schergen des Eisenthrons bedroht. Wenden Sie sich nach rechts, und betreten Sie das erste Haus auf der rechten Seite.

**TIP 7:** Dort spricht Ihre Truppe mit Kapitän Tollar Kieres (im ersten Stock). Sie können den Mann entweder so lange provozieren, bis es zum Kampf kommt und dann die Leiche fleddern, oder alternativ Tip 8 befolgen.

**TIP 8:** Geben Sie sich als Koch aus, und stimmen Sie zu, Bier zu besorgen. Bei einem Gespräch mit De'Tranion in der »Errötenden Nixe« können Sie die Schulden des Kapitäns begleichen. Nun gehen Sie zurück und bekommen die Seekarten.

**TIP 9:** Zurück in Ulgoth's Beard liefern Sie alle Karten brav bei Mendas ab. Bei einem weiteren Treffen an den Docks stimmen Sie der Abfahrt zu und gelangen schließlich auf Baldurans Insel.



Tip 10: Die Südküste von Baldurans Insel.

**TIP 10:** Holen Sie sich zunächst alle Miniaufträge ab. Freunden Sie sich mit dem Mädchen an, und wandern Sie zum Haus bei (1). Reden Sie mit

**Mit KAISHAS GAN reden** Kaishas Gan. Nachdem Sie ihr Hilfe zugesichert haben, geht es weiter zu Maralee (2). Ihr Baby ist entführt worden. Bei (3) gibt's einen kleinen Auftrag von Farthing, und bei (5) wartet der Fischer Evalt auf Hel-denhilfe. Auch Darlyle (6) hat etwas für Sie zu tun.

**Nach NORDEN** **TIP 11:** Bevor Sie nun die Karte in Richtung Norden verlassen, sprechen Sie noch mit Lahl (7), dem Fi-scher bei (4) und dem Torwächter am Eingang.

**PALIN folgen** **TIP 12:** Im Norden werden Sie bei (1) von Palin ange-sprochen. Bereitwillig helfen Sie ihm und werden



Tip 12: An der Nordküste wartet Baldurans Schiff.

**SIRENEN besiegen** nen Kämpfer vor. Den werden die Damen nach dem Gespräch bezaubern, was aber nichts macht, da die Party nicht in Reichweite ist. Warten Sie ab, bis die Sirenen alle Sprüche verbraucht haben, und greifen Sie dann gemütlich mit der restlichen Gruppe an. Nach dem Kampf finden Sie den leblosen Körper von Evalts Bruder, den Sie Evalt bringen.

**HINTERHALT** **TIP 14:** Bei (3) lockt Kryla Sie in einen Hinterhalt von einigen Werwölfen. Der Kampf ist zum Glück schnell vorbei und auch nicht sonderlich schwierig.

**Der UMHANG ist bei Dradeel** **TIP 15:** Das Haus bei (4) ist die ideale Raststätte. Der Be-sitzer, ein Magier namens Dradeel, erteilt Ihnen einen Auftrag. Später wird er Ihnen bei der Flucht behilflich sein. In der Kiste rechts vom Eingang ist neben einer Waffe der Umhang, den Darlyle sucht. Die Belladonna kann man ebenfalls mitnehmen und aufbewahren.

**In das WRACK** **TIP 16:** Lassen Sie die Party rasten, und begeben Sie sich dann an Bord des Wracks. Kämpfen Sie sich bis ins oberste Stockwerk durch, wobei Ihr stärkster Kämpfer das Amulett von Dradeel tragen sollte. Vor dem letzten Stockwerk speichern Sie, heilen alle Recken und wenden den Hastspruch an. Schicken Sie nur die stärksten Krieger hinauf. Oben sprechen Sie Karoug auf das Kind von Maralee an.

**Das KIND retten** **TIP 17:** Nach dem schwierigen Kampf finden Sie das Baby von Maralee gesund und wohlbehalten. In Karougs Kabine entdecken Sie Dradeels Zauberbuch und das Schwert von Balduran. Vorsicht, Falle!

**AUFTRÄGE erfüllen** **TIP 18:** Erledigen Sie nun alle zuvor angenommenen Subquests (Kind, Buch), und sprechen Sie dann wie-der mit Kaishas Gan. Das Geheimnis des Dorfes wird jetzt gelüftet. Bekämpfen Sie alle verbliebenen Werwölfe, und rennen Sie zu (9). Nach einem kur-zen Gespräch mit Dradeel verlassen Sie den Level durch die Geheimtür im Haus des Clanoberhaupts.

in einen Hinterhalt gelockt. Bezwin-gen Sie die Geg-ner, und durchsu-chen Sie die Über-reste von Palin. Dort finden Sie Farthings Puppe.

**TIP 13:** Bei (2) tref-fen Ihre Helden auf eine Gruppe von Sirenen. Schicken Sie einen einzel-

**Nach OSTEN fliehen**

**Das SCHIFF erobern**

**Vernichten Sie MENDAS**

**AUFTRÄGE einsammeln**

**HÄNDLER nutzen**

**Vorsicht, FEUERBALL**

**GHOULE erledigen**

**Kampf den BASILISKEN**

**Mit RIGILLO reden**

**Die LOCKE des Succubus**

**Im KELLER**

**TIP 19:** In der unterirdischen Höhle der Werwölfe las-sen Sie Ihren Dieb nach Fallen suchen. Halten Sie di-rekt dahinter drei Krieger bereit. Bei Zwischenfällen ziehen Sie den Dieb hinter die Krieger zurück. Kleri-ker und Magier halten genügend Abstand. Achten Sie darauf, daß Ihrer Party keine Gegner in den Rücken fallen. Der Ausgang im Osten ist leicht zu finden.

**TIP 20:** Auf der nördlichen Hälfte der Insel erreichen die Helden endlich das rettende Schiff. Rüsten Sie den Hauptcharakter mit dem Amulett und Baldu-rans Schwert aus. Per Stärketrank und Hast ist der Loup Garou schnell besiegt. Heben Sie die Seekarten auf, und bewegen Sie die Party auf das Schiff. Per Mast geht es zurück nach Ulgoth's Beard.

**TIP 21:** Reden Sie mit Baresch. Die wahre Identität von Mendas wird offenbart. Gehen Sie zu Mendas' Haus, und erledigen Sie die beiden Fieslinge.

**TIP 22:** Reden Sie zunächst mit Hurgan Stoneblade in der Taverne (1). Er war ein Mitglied des Clans und sucht nun den Dolch Soultaker. Reden Sie mit der be-sorgten Mutter von Dalton (2), die ebenfalls eine Auf-gabe für Sie hat. Schließlich plaudern Sie noch mit Ike (vor der Taverne) und buchen die Tour zum Turm.

**TIP 23:** Dem Händler in der Taverne kaufen Sie alle Heilränke ab. Der Weg nach Süden wird von zwei Schrecken bewacht. Vor dem Tor zum Turm reden Sie mit Ike und treten endlich ein.

## Durlags Turm

**TIP 24:** Kurz nach Beginn der Tour sollten Sie die Gruppe in einen angrenzenden Raum zurückziehen, denn ein Dämonenprinz erscheint, dessen Feuerball-Attacke der Party gefährlich werden kann. Durch-suchen Sie vorsichtig das Stockwerk.

**TIP 25:** Den ersten Stock betreten Sie über die Treppe in der südwestlichen Kammer. Im zentralen Raum in der Mitte warten einige Ghoule auf Sie.

**TIP 26:** Die Tür im Südosten bringt die Party aufs Dach. Hier sollten die Kämpfer je einen »Trank der Spiegelaugen« trinken und mit Hilfe des Hastzau-bers die Basilisken auf der obersten Ebene des Dachs austräuchern. Vorsicht: Bei schlechtem Wetter schla-gen Blitze zuweilen in Metallrüstungen ein.

**TIP 27:** Den zweiten Stock sollten Sie über die Treppe in der nördlichen Vorratskammer betreten. Ihr Dieb entschärft die Falle in der Kapelle (Nordosten) und gibt das Buch an einen Kleriker oder Druiden weiter, der es lesen sollte (Weisheit +1). Sprechen Sie mit Ri-gillo und dem Geist in der Bibliothek. Rigillo können Sie jetzt erledigen oder sich für später aufheben.

**TIP 28:** Den dritten Stock erreichen Sie über die Haupttreppe. Im Westen spricht einer Ihrer weib-lichen Charaktere den gefangenen Succubus an. Sie können Kirinhale töten oder ihre Locke zu Rigillo bringen. Letzteres wirkt sich negativ auf Ihren Ruf aus.

**TIP 29:** Im Keller des Turms treffen Sie auf Bayard, der eine Geheimtür im Norden öffnet. Durch die erreichen Sie den ersten Level von Durlags Verlies.

## Durlags Turm (Verlies)

**STOLZ**-Rätsel

**TIP 30:** Kämpfen Sie sich zu (1) durch und lesen Sie alle vier Bücher. Im angrenzenden Raum erscheint Durlags Stolz, mit dem Sie reden sollten.

**FURCHT**-Rätsel

**TIP 31:** Im Faß bei (3) finden Ihre Recken den Hammergriff, den Sie später noch benötigen. Gehen Sie



**Verliesebene 1:** Vier Rätsel müssen gelöst werden.

**HABGIER**-Rätsel

**TIP 32:** Die Party plündert die Schatzkammer bei (7). Hier findet sie einen glitzernden Edelstein und einen merkwürdigen Schlüssel. Den Edelstein liefern die Helden beim zuständigen Zwergenwächter ab.

**LIEBE**-Rätsel

**TIP 33:** Mit dem merkwürdigen Schlüssel läßt sich der Nachtschrank im Zimmer von Balhur Thunderaxe bei (4) öffnen. Stecken Sie den Plattenpanzer und den Schalter ein. Im Ankleidezimmer nehmen Sie aus der Kommode die Trauben mit. Wenn Sie den Schalter bei (5) benutzen, setzt sich die Maschine in Gang. Die Trauben kommen in die Presse (6), das ergibt einen Trank – den Sie nicht trinken.

**ZWergen-WÄCHTER** bekämpfen

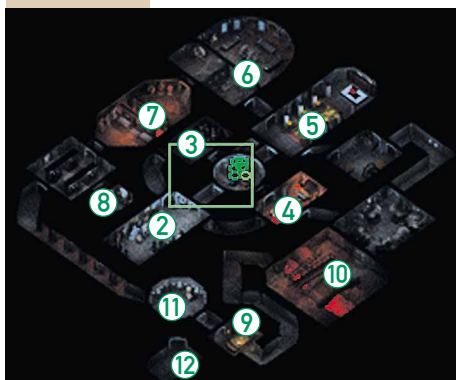
**TIP 34:** Bereiten Sie sich auf einen harten Kampf vor. Sobald Sie den Wein abliefern, greifen alle Wächter an. Nach dem Sieg nehmen Sie den Wächterstein mit und verlassen den Level durch den Brunnen.

**BÜCHER** lesen

**TIP 35:** Im zweiten Level stehen Sie vor verschlossenen Türen. Nachdem Sie alle vier Bücher gelesen haben, öffnet sich die Tür im Süden und Sie gelangen in Raum (2). Schnappen Sie sich den Wächterstein aus dem Versteck im Süden, und benutzen Sie die linke Statue, um nach (3) zu kommen.

**PUPPEN** öffnen Türen

**TIP 36:** Die Puppen öffnen alle unterschiedliche Türen, die Doppelgänger von Durlag, Kiel, Fuernebol und Islanne können vernichtet werden. Attackieren Sie die bronzene Rüstung, um die Tür nach Süden zu öffnen, dann die rote, um nach (4) zu gelangen. Nehmen Sie die Wächtersteine von Islanne, Fuernebol und Kiel mit – sie werden noch



**Verliesebene 2:** Vernichten Sie alle Doppelgänger.

**Gegen die DOPPELGÄNGER**

gebraucht. Wenn Sie auf die grüne Rüstung einschlagen, öffnet sich das Tor zum Thronsaal.

**TIP 37:** Beschwören Sie zwei Gruppen von Monstern, die für Sie die Tür bewachen. Dann heben Sie den Helm vor dem Thron auf und attackieren sofort mit der gesamten Party den Doppelgänger von Durgal. Nachdem der erledigt ist, haben Sie mit den anderen Kreaturen vergleichsweise leichtes Spiel.

**FALLEN** suchen

**TIP 38:** Schicken Sie Ihren Dieb nach (6), um dort die Fallen zu entschärfen. Mit der gesamten Party gelangen Sie nun zu einer Brücke. Nehmen Sie bei (7) den Wächterstein aus dem Topf, und stellen Sie die Party auf das Teleportationssymbol.

**WÄCHTERSTEIN** von der Statue

**TIP 39:** Im angrenzenden Raum entschärfen Sie ebenfalls alle Fallen und durchsuchen die Statue (8). Wieder finden Sie einen Stein. Marschieren Sie nach (9), und plündern Sie die Kiste. Das löst einen Angriff der Zwerge aus. Bei (10) lauert noch eine kleine Gruppe Doppelgänger. Nehmen Sie erst den Ausgang bei (11) und dann den bei (12).

**WEG** wählen

**TIP 40:** Gleich zu Beginn des dritten Levels müssen Sie sich entscheiden, welchen Weg durch die Feuer-



**Verliesebene 3:** Entscheiden Sie sich für einen Weg.

**In der ARENA**

kann entweder alleine loslaufen und die drei Wyvern besiegen, oder die Heldenstatuen erwecken, was die Aufgabe etwas einfacher macht.

**Die AXT** in der Statue

**TIP 42:** Der Weg durch (3) wird von unsichtbaren Gegnern und Ghoulen bewacht. Benutzen Sie den »Unsichtbarkeit aufheben«-Zauber. In der Steinstatue findet sich eine mächtige Axt, Mageslayer.

**SKELETTE** bekämpfen

**TIP 43:** Die Gegend um (4) beherbergt zahlreiche Skelette. Benutzen Sie den Dieb, um die Fallen zu entschärfen, schützen Sie den Magier, da er vermutlich das Hauptziel der Gegner sein wird, und lassen Sie den Kleriker die Untoten vertreiben.

**Zur Ebene des FEUERS**

**TIP 44:** Sprechen Sie mit den Statuen bei (5). Durch die Doppeltüren bei (6) gelangen Sie dann auf die erste Elementarebene des Feuers.

**SCHÜTZEN** ausschalten

**TIP 45:** Vernichten Sie zuerst den Phönix-Wächter, der den gefährlichen Bogen hat. Dessen Feuerbälle verdoppeln die anderen Wächter.

**Kein FEUER** verwenden

**TIP 46:** Greifen Sie mit den drei stärksten Charakteren die verbleibenden Wächter an, und achten Sie darauf, nicht in der Nähe zu stehen, wenn einer der Feinde stirbt. Beschwören Sie keine Monster.

**LUFT** und **EIS**

**TIP 47:** Die Türen bei (7) öffnen sich in die Elementarebene der Luft. Ein »Unsichtbarkeit aufheben«-Zau-



Feuer gegen  
SCHLEIM

FLANKEN  
sichern

Schach der  
KÖNIGIN

Mit DURLAG  
sprechen



Verliesebene 4: Achten Sie besonders auf Geheimtüren.

Die FRAGEN  
des Golems  
Im KOM-  
PASSRAUM

Wieder bei  
DURLAG

SCHMIEDE  
erobern

RUNEN  
entschärfen

Wieder beim  
KOMPASS

ber zeigt Ihnen die Feinde. Benutzen Sie auf jeden Fall den Hastzauber. Ein einfacherer Kampf erwartet Sie bei (8): Erlegen Sie die Winterwölfe und den Bären. Danach ist eine Pause angesagt.

**TIP 48:** Der gräßliche Schleim hinter der Tür bei (9) kann nur durch Feuer vernichtet werden. Bleiben Sie auf Entfernung, und benutzen Sie Flammenpfeile sowie Feuerbälle gegen das Biest.

**TIP 49:** Das Schachbrett, eine weitere Falle des verrückten Zwerges, bedarf einiger Planung. Zaubern Sie Schutzsprüche, und beschwören Sie einige Monster, um Ihre rechte Flanke zu schützen. Wagen Sie sich erst dann weiter nach vorne, denn nun greifen alle Gegner des Schachbretts an.

**TIP 50:** Am günstigsten sind hier Detonationspfeile und die Feuerbälle Ihres Magiers, um den ersten Ansturm zu stoppen. Schalten Sie so schnell wie möglich die Königin aus. In der Beute befindet sich ein hervorragender Bihänder +3. Verlassen Sie den Level durch die Tür hinter dem Schachbrett.

**TIP 51:** Reden Sie bei (1) mit dem Geist von Durlag. Überqueren Sie dann die Brücke, knacken Sie das Schloß, und vernichten Sie nun alle Angreifer (hauptsächlich Spinnen) in der angrenzenden Halle.

**TIP 52:** Die richtigen Antworten auf die Fragen des Steingolems bei (2) sind: Kiel (ältester Sohn), Trollkiller (Durlags Spitzname), Thunderaxe (Bolhurs Beiname), Fuernebol (jüngster Sohn) und schließlich Islanne (Mutter des Clans).

**TIP 53:** Sie werden nun zum ersten Mal in den Kompaßraum teleportiert. Die Antwort für den Steingolem im Nordosten lautet: Westen, Süden, Osten & Norden.

**TIP 54:** Die Party wird zurück zum Eingang teleportiert. Sprechen Sie erneut mit Durlag, und wenden Sie sich dann nach Norden. Folgen Sie dem Weg, bis im Nordosten eine Geheimtür erscheint. Die können Sie öffnen, aber noch nicht hindurchgehen.

**TIP 55:** Reden Sie mit dem Geist von Islanne bei (4). Sie wird Sie gegen Ende des Abenteuers aus dem Turm teleportieren. Durch die Tür im Westen gelangen Sie in Durlags Schmiede. Vernichten Sie dort die lästigen Schrecken, und nehmen Sie den Wächterstein aus der Schmelze (5) mit.

**TIP 56:** Begeben Sie sich nach (6). In die Maschine stecken Sie den Wächterstein und schalten so die Fallen bei (7) aus. Hier befinden sich drei große Betten, von denen Sie das östliche wieder hinaus teleportiert. Plündern Sie jedoch zuvor sämtliche Schatztruhen.

**TIP 57:** Die richtige Antwort für den zweiten Besuch im Kompaßraum fängt so an: »Es begann mit dir...«.

GRAEL  
besiegen

Zweite  
GEHEIMTÜR

SCHATZ  
plündern

KOMPASS

Wieder bei  
DURLAG

SPIEGEL  
zerschlagen

Oben  
ABWARTEN

DOLCH  
mitnehmen

KULTISTEN  
greifen an

Mit ZWERG  
reden

AUS-  
RÜSTUNG  
aufstocken

Das RITUAL  
stören

Das Ende des  
DÄMONS

**TIP 58:** Nach dem Teleport reden Sie wieder mit Durlag und gehen bei (8) durch die Geheimtür. Verwenden Sie einen Hastzauber, um durch die Säurepfützen nach (9) zu gelangen. Hinter der Geheimtür wartet Grael auf Sie. Nach kurzem Kampf nehmen Sie den Wächterstein an sich und knöpfen sich danach noch die Feinde bei (10) vor.

**TIP 59:** Im Norden von (10) finden Sie eine weitere Geheimtür, durch die Ihre Helden in ein Schlafgemach kommen. Sammeln Sie dort alles Brauchbare ein. Weiter geht's bei Wegpunkt (11).

**TIP 60:** Die Tür läßt sich mit Hilfe des Wächtersteins öffnen. Plündern Sie den Hort, und teleportieren Sie sich durch den Thron wieder in den Kompaßraum.

**TIP 61:** Die richtige Antwort beginnt diesmal so: »Die Schande begann mit den Invasoren...«.

**TIP 62:** Nach dem Teleport sprechen Sie ein letztes Mal mit Durlag und folgen ihm nach Norden. Reden Sie mit Clei De'Lain. Rüsten Sie Ihre Helden zum Kampf; der Dieb sollte sich per Trank unsichtbar machen. Die Treppe bei (12) führt nach draußen.

**TIP 63:** Bringen Sie den Dieb so nah wie möglich an den Spiegel heran, und warten Sie. Die anderen verteilen sich auf der Balustrade. Beschwören Sie dem Dämonen einige Monster direkt vor die Füße, und locken Sie ihn vom Spiegel weg. Nun zerschlägt der Dieb den Spiegel. Alle Helden ziehen sich auf die obere Balustrade zurück und warten, bis das Spiegelbild den Dämonen erledigt hat.

**TIP 64:** Nun knöpfen Sie sich noch die restlichen Unholde vor, schnappen sich den gesuchten Dolch und lassen Dalton nach Hause laufen.

## Rückkehr nach Ulgoth

**TIP 65:** Kehren Sie nun nach Ulgoth's Beard zurück. Direkt am Eingang des Dorfes werden Sie von Kultisten angegriffen. Gegen den Diebstahl des Dolches können Sie sich nicht wehren, erledigen Sie aber trotzdem alle Gegner in der Umgebung.

**TIP 66:** Sprechen Sie mit Stoneblade in der Taverne. Erledigen Sie danach die Wachen bei Haus (2) – siehe Karte bei Tip 5 – und dringen Sie in das Gebäude ein. Betreten Sie noch nicht den Keller.

**TIP 67:** Gehen Sie zur Taverne zurück, und bereiten Sie sich in Ruhe auf den Endkampf vor. Alle Charaktere sollten bestens ausgerüstet sein. Nun geht's in den Keller des Kultistenhauses.

**TIP 68:** Die beiden stärksten Charaktere sollten gleich den ersten Kultisten vernichten. Beschwören Sie einige Monster, um den Tanari zu beschäftigen. Die anderen verteilen sich und erledigen so schnell wie möglich alle weiteren Dämonenanbeter.

**TIP 69:** Sollte einer der Charaktere verzaubert worden sein, ziehen Sie ihn zum Magier zurück, der ihn per Magiebann wieder klarmacht. Wenn alle Kultisten vernichtet sind, attackieren Sie mit geballter Kraft den Tanari. Glückwunsch, dank Ihrer Leistung ist die Schwertküste endlich wieder sicher!

GUN