

**Komplett  
in Farbe**

# Baldur's Gate II

## Schatten von Amn

### PRIMA'S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH



PRIMA® und PRIMA Publishing® sind eingetragene Warenzeichen von PRIMA Communications, Inc.

[www.primagames.de](http://www.primagames.de)

© 2000 PRIMA GAMES Deutschland GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

#### Autoren:

Carsten Höh, Michael Seebauer (Deutsche Ausgabe)  
Zy Nicholson, Julian Gale (Originalausgabe)

#### Layout:

medi-JA Werbeagentur (Deutsche Ausgabe)  
Lorraine Lawrence, Kieran Holden and Jamie Tedder (Originalausgabe)

BALDUR'S GATE™ II: SCHATTEN VON AMN™: Entwickelt und ©2000 BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. Baldur's Gate, Schatten von Amn, Legenden der Schwertküste, Die vergessenen Reiche, das Die vergessenen Reiche-Logo, Advanced Dungeons & Dragons, das AD&D-Logo, Planescape Torment und Icewind Dale sind Marken von Wizards of the Coast, Inc., und werden von Interplay Entertainment Corp in Lizenz benutzt. Alle Rechte vorbehalten. BioWare und das BioWare-Logo sind Marken der BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. Black Isle Studios und das Black Isle Studios-Logo sind Marken der Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Fallout, das Fallout-Logo, Fallout 2, das Fallout 2-Logo sind Marken der Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. BALDUR'S GATE™ II: SCHATTEN VON AMN™ Exklusivlizenz durch Interplay Entertainment Corp. Alle anderen Marken und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Exklusivvertrieb durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist eine eingetragene Marke von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Der Kampagnen Schauplatz von Die vergessenen Reiche basiert auf der Original Kampagnen Welt von Ed Greenwood.

Alle in diesem Buch in Bezug genommenen oder erwähnten Rechte hinsichtlich der Bezeichnung von Produkten und handelnden Personen stehen deren jeweiligen Inhabern zu.

#### Wichtig:

Der Verlag hat sich mit größter Sorgfalt darum bemüht, nur zutreffende Informationen in dieses Buch aufzunehmen. PRIMA GAMES Deutschland GmbH kann jedoch keinerlei Gewähr dafür übernehmen, dass die Informationen in diesem Buch vollständig, wirksam und zutreffend sind; der Verlag übernimmt weder die Garantie, noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Schäden jeglicher Art, die durch den Gebrauch von in diesem Buch enthaltenen Informationen verursacht werden könnten.

Der Verlag ist nicht in der Lage, weitergehende Informationen über das Spiel, Strategien und Tipps oder Probleme mit Hard- oder Software zur Verfügung zu stellen. Fragen sollten an die Hotline-Nummern der Spieleproduzenten gemäß der Spielanleitung gerichtet werden. Manche Tricks funktionieren nur bei genauem Timing, und das gewünschte Resultat wird sich möglicherweise erst nach mehreren Versuchen einstellen.

#### 1. Auflage

Printed in Europe

ISBN 3-934783-39-2



# W

# ORWORT

Obwohl wir damals fast keine Ahnung von der Entwicklung eines Rollenspiels hatten, begannen wir 1996 mit der Arbeit am ersten Teil von *Baldur's Gate*. Wir versuchten uns daran zu erinnern, was uns an den großen Spielen der Vergangenheit so viel Spaß gemacht hatte - Spiele wie *Wizardry*, die *Ultima*-Reihe, *Ultima Underworld*, *System Shock*, die Reihe von *Gold Box*, *Bard's Tale*, *Betrayal at Krondor* und *Wasteland*, um nur ein paar unserer Favoriten zu nennen. Als wir *Baldur's Gate* 1998 veröffentlichten, wurde es ein kommerzieller Erfolg, der sogar bei den Kritikern seinen Beifall fand. *Baldur's Gate* war wirklich ein Spiel, in das wir unser Herz und unsere Seele gesteckt hatten.

Das Entwicklerteam von Designern, QA-Testern, Künstlern und Programmierern bei Bioware sowie die QA-Tester, die Marketing-, Audio-, Verkaufs- und PR-Crew unseres Publishers Black Isle/Interplay haben alles daran gegeben, *Baldur's Gate* so gut wie möglich zu gestalten.

Wir sind sehr stolz auf unser Resultat, und als der Produzent von *Baldur's Gate* bei Bioware bin ich äußerst erfreut und stolz, wenn ich daran denke, dass Millionen von Menschen den ersten Teil von BG gespielt und genossen haben.

*Baldur's Gate* war das erste Rollenspiel, das jemals bei Bioware entwickelt wurde, und wir haben seitdem eine Menge dazugelernt. Wir haben fleißig gearbeitet und unsere neuen Erfahrungen in das Spiel einfließen lassen, das Sie nun in Ihren Händen halten: *Baldur's Gate II: Schatten von Amn*.

Bei der Entwicklung von *BG II* haben wir speziell darauf geachtet, dass das Spiel nicht nur die Fans des Vorgängers anspricht, sondern auch neuen Fans zugänglich wird, die den ersten Teil noch nicht gespielt haben, und ich bin äußerst stolz darauf, was das Team von *BG II* diesmal zustande gebracht hat. Wir fanden, dass wir es Ihnen, unseren Fans, schuldig waren, nicht nur ein gutes Spiel zu produzieren, sondern auch mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln eine eindeutige Verbesserung zum ersten Teil des Spiel zu liefern. Die folgende Liste enthält einige der Höhepunkte:

- ☞ Wir haben die Story verbessert und um einiges intensiver gestaltet. Charaktere interagieren mit ihrer Welt und anderen Charakteren, um so den Aspekt des Rollenspiels sehr überzeugend und zufriedenstellend auf den Spieler zu übertragen.
- ☞ Die Kämpfe sind aufregender als jemals zuvor, da wir das Echtzeit-Strategie-Interface des ersten Teils verbessert und Dutzende von neuen Charakterklassen ins Spiel gebracht haben. Es stehen nun mehr als 100 neue Zaubersprüche zur Verfügung (in *BG II* gibt es mehr als 300 davon). Es kann ein maximaler Wert von 2,95 Millionen Erfahrungspunkten erreicht werden (was dem Maximum eines Charakters der Stufe 17-23 nach AD&D Regelwerk entspricht). Es gibt Hunderte von neuen und mächtigen Monstern und Bösewichten sowie neue Waffenfertigkeiten, so dass man beispielsweise mit zwei Waffen gleichzeitig zuschlagen kann.
- ☞ Fans des Runden basierten Kampfes können das Spiel im Runden basierten Modus spielen, in dem neue Auto-Pause-Einstellungen eingefügt wurden.
- ☞ Das Drehbuch und das Design von *BG II* repräsentiert all das, was wir seit der Entwicklung von *Baldur's Gate* und dem Erweiterungspaket *Die Legenden der Schwertküste* dazugelernt haben.
- ☞ Das Artwork in *Baldur's Gate II* ist einheitlich schön und steht für alles, was wir seit der Entwicklung von *Baldur's Gate* und *Die Legenden der Schwertküste* dazugelernt haben.
- ☞ Die grafische Benutzer-Schnittstelle wurde vielseitig verbessert, so dass nun eine Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten, eine 3D-Unterstützung der Zaubersprüche und Hintergrundeffekte sowie das Wegklicken der an den Seiten und am unteren Bildschirmrand angebrachten Menüleisten möglich sind. Es wurde ein neues Farbschema eingebaut und auch die Funktionen des Tagebuchs wurden verbessert, so dass jetzt beispielsweise auch eigene Notizen hinzugefügt werden können.
- ☞ Der Mehrspieler-Modus in *Baldur's Gate II* ist solide gestaltet worden, wobei z.B. der automatische Pausen-Modus für die anderen Mitsstreiter bei den Gesprächen in Geschäften entfernt wurde.
- ☞ Es können sowohl neue Charaktere erschaffen als auch die in *Baldur's Gate* oder *Die Legenden der Schwertküste* kreierte Charaktere importiert werden. Eine Einleitungsmission, die unabhängig vom eigentlichen Handlungsstrang gespielt werden kann, führt neue Spieler in die Geheimnisse von *Baldur's Gate II* ein.

Wir bei BioWare und auch Black Isle/Interplay, unser Publisher, schätzen Ihre Unterstützung, die Sie uns durch den Kauf von *Baldur's Gate II: Schatten von Amn* gegeben haben, und hoffen, dass dieses Spiel Ihnen viele, viele Stunden nahrhafter Unterhaltung bringen wird. Mit PRIMA'S OFFIZIELLEM LÖSUNGSBUCH halten Sie eine definitive Referenz in Händen, die Ihnen während der Wochen (und Monate), in denen Sie sich durch die Geschichte von *Baldur's Gate II* kämpfen, ein guter Ratgeber sein wird!

Vielen Dank für Ihre Unterstützung,

Dr. Ray Muzyka

Joint CEO, BioWare Corp.

Co-Executive Producer, *Baldur's Gate II: Schatten von Amn*

# SEKTION 1: EINLEITUNG

**W**illkommen bei **Baldur's Gate II - Schatten von Amn: PRIMAS** offiziellem Lösungsbuch. Im Inneren dieses praktischen Nachschlagewerks haben wir versucht, möglichst alle Aspekte zu berücksichtigen, die Sie zum Überstehen der riesigen und komplizierten Welt von **Baldur's Gate II** sowie zum Überleben und Voranschreiten im Abenteuer benötigen werden. Das Buch wird Sie auf jedem Schritt des Abenteuers begleiten und Ihnen ständig nützliche Tipps, Tricks und Lösungswege zu den verschiedensten Problemstellungen im Spiel liefern – ohne diese Hilfe könnten Sie schnell verloren gehen!

Wir haben versucht, dieses Lösungsbuch so übersichtlich wie möglich aufzubauen, so dass es sich direkt am Spielgeschehen anlehnt. Wenn Sie also nach Hilfestellungen für Kapitel 1 des Spiels suchen, finden Sie diese in Kapitel 1 des Lösungsteils, und wenn Sie in Kapitel 7 feststecken, dann schlagen Sie einfach in Kapitel 7 dieses Buches nach, wo Sie dann alle Informationen zum erfolgreichen Absolvieren Ihres Problems finden werden. Für den von Ihnen erschaffenen Helden gibt es seinem Beruf entsprechend noch einen ganz speziellen Auftrag. Wenn Sie mehr darüber wissen wollen, sollten Sie einen Blick in den Abschnitt über die "Charakter-spezifischen Aufträge" im hinteren Teil des Buches werfen. Diese speziellen Aufträge bringen Ihren Recken neben einer Menge Erfahrung unter Umständen auch noch eine eigene Burg oder eine Diebesgilde ein, die Sie dann ganz nach Ihrem Gutdünken leiten können.

Sollten Sie einmal auf Monster oder andere Kreaturen treffen, die Ihnen unbesiegbar vorkommen, sollten Sie sich unser "Bestiarium A-Z" zu Gemüte führen, da Sie dort detaillierte Angaben zu den meisten Wesen dieser Welt erhalten, was natürlich auch deren Stärken und Schwächen mit einschließt. In den Ausrüstungen & Charakterelisten finden Sie dann detaillierte Informationen über die einzelnen Waffen, Rüstungen und magischen Gegenstände, inklusive genauen Informationen über deren Eigenschaften und wo Sie die Dinge finden können.

**WEITERE TIPPS, TRICKS UND ANREGUNGEN FINDEN SIE DEMNÄCHST AUF UNSERER WEBSEITE:**

[www.primagames.de](http://www.primagames.de)

# SEKTION 2: TIPPS UND STRATEGIEN

## EINFÜHRUNG

**E**s würde eine Bibliothek von Strategieführern in Anspruch nehmen, um der enormen Bandbreite von anwendbaren Möglichkeiten, irgendein Problem in **Baldur's Gate II** zu lösen, gerecht zu werden, was sich insbesondere auf den Bereich der Kämpfe bezieht. Nichtsdestotrotz sollten Ihnen die hier genannten Tipps und Strategien ein Gefühl dafür vermitteln, was alles möglich ist, so dass Sie später in brenzligen Situationen selbst entscheiden können, wie Sie weiter vorgehen wollen. Auch im Bereich der Rätsel und Konversationen ist **Baldur's Gate II** enorm komplex, so dass Sie mit jeder Ihnen zur Verfügung stehenden Fähigkeit herumexperimentieren sollten, um so herauszufinden, ob Sie ein Problem nicht auch besser, oder auf eine nicht so offensichtliche Art und Weise lösen können.

Denken Sie daran - auch wenn Sie einen rechtschaffenen, guten Paladin spielen, der sich eher auf sein eigenes Schwert fallen lassen würde, als jemanden anzuschwindeln, gibt es immer eine Möglichkeit, sich geschickt durchzumogeln.

# ERSCHAFFUNG EINES CHARAKTERS

Beim Erstellen eines Charakters für den Einzelspieler-Modus in *Baldur's Gate II* sollten Sie bedenken, dass Sie einen Anführer erschaffen, der später die gesamte Gruppe trägt. Da Sie im Laufe des Abenteuers weitere Recken verschiedenster Klassen in Ihre Gruppe aufnehmen können, sollten Sie sich bei der Erschaffung Ihres Helden erst einmal keine Gedanken darum machen, dass er alles können muss. Sie werden im Spielverlauf alles ausprobieren können. Wenn Sie also einen Kämpfer kreieren, der weder Zauberei noch Diebeskunst beherrscht, können diese Dinge immer noch von seinen Mitstreitern erledigt werden, weshalb es später auch wichtig ist, darauf zu achten, dass Sie sich eine ausgewogene Truppe zusammenstellen. Vorerst ist es am wichtigsten, einen Helden zu erschaffen, der ganz genau auf Ihre persönlichen Vorlieben zugeschnitten ist und Ihrem Charakter entspricht!

## RASSE

Menschen steht zwar eine größere Auswahl an zu erlernenden Berufen (sprich Klassen) zur Verfügung, doch die Wahl einer anderen Rasse kann extreme Vorteile bringen. Bevor Sie sich für eine Rasse entscheiden, sollten Sie sich Gedanken darüber machen, welchen Beruf Ihr Held später erlernen soll. Wollen Sie beispielsweise einen Kämpfer erschaffen, muss dieser nicht unbedingt ein Mensch sein. Während Menschen selten Attribut-Werte über 18 besitzen, kann beispielsweise ein Halbork genauso hart zupacken wie ein Oger und einen Stärke-Wert von 19 erreichen, was einen guten Kämpfer ausmacht. Halblinge sind von Natur aus extrem geschickt und können in diesem Attribut ebenfalls einen Wert von 19 erreichen, wodurch sie als Dieb prädestiniert und in Kämpfen nicht so leicht zu erwischen sind. Natürlich hat jede Rassen auch Nachteile, so dass ein Halbork z.B. nicht sonderlich intelligent ist. Aber was soll's, jeder hat seine Schwächen, und das macht das Leben doch so interessant. Wer will schon einen Charakter, der zwar alles kann, aber nichts davon wirklich gut!

## GESINNUNG

Auch wenn Sie in *Baldur's Gate II* ein Kind von Bhaal, dem Gott des Mordes, sind, heißt das nicht, dass Sie automatisch böse wären. Im Gegenteil, Sie können sich frei entscheiden, ob Sie dem Weg Ihres Vaters folgen wollen, oder sich gegen seinen Einfluss zur Wehr setzen und den Pfad des Guten wählen. In Abhängigkeit von Ihrer Gesinnung wird die Geschichte einen anderen Verlauf nehmen und guten Charakteren werden andere Fähigkeiten gewährt als bösen.



**Abb. 1:** Halb-Orks geben extrem gute Kämpfer ab.

Die Geschichte wird verschiedene Optionen bieten, die von Ihrer Gesinnung abhängen, also versuchen Sie bezüglich Ihres Spielstils ehrlich zu sein. Wenn Sie ein eher ehrlicher und friedfertiger Spieler sind, der ans Gute glaubt, wählen Sie die Gesinnungen "Gut" oder "Rechtschaffen". Falls Sie aber lieber plündernd und mordend durch die Gegend ziehen, sollten Sie eine böse oder chaotische Gesinnung wählen. Wenn Sie im Spiel gegen Ihre Gesinnung handeln, hat das negative Folgen für Ihren Helden!

## ATTRIBUTE

### Stärke

Als primäre Eigenschaft eines Kämpfers, bestimmt die Stärke Ihre Chance, dem Gegner Schaden zuzufügen [Abb. 1]. Ein Muskel bepäckter Krieger kann sein Schwert sogar durch Rüstungen treiben, während die Klinge eines schwachen Recken dabei vermutlich abrutschen würde.

Ansonsten bestimmt der Stärke-Wert natürlich auch, wie viel Gewicht ein Charakter tragen kann. Im Anfangsstadium des Spiels ist es von Wert, mindestens einen "Ochsen" von Charakter dabei zu haben, der als "Packesel" dient, wenn es darum geht, Haufen von Schätzen und unidentifizierte magische Rüstungen in die Stadt zurück zu schleppen, um sie dort schätzen zu lassen. Seien Sie jedoch davor gewarnt, dass einige Sprüche und Monsterattacken in der Lage sind, Stärke vorübergehend zu entziehen, so dass das Opfer plötzlich überlastet werden könnte und sich dann nicht mehr bewegen kann.

In *Baldur's Gate II* werden Sie außerdem Rüstungen und Waffen entdecken, die einen gewissen Stärkewert von Ihrem Träger abverlangen - oftmals, weil die Gegenstände ursprünglich für Oger oder Riesen angefertigt wurden. Falls Sie Zweifel haben, überprüfen Sie einfach die Beschreibung des Gegenstandes, um zu sehen, ob er Stärkeanforderungen besitzt.

### Geschicklichkeit

Dies ist eine der wichtigsten Eigenschaften für jeden Charakter - und nicht nur für Diebe, da sie sowohl physische Behändigkeit und die Fähigkeit, Angriffen auszuweichen umfasst, und gleichzeitig die Treffsicherheit im Umgang mit Geschoss Waffen bestimmt [Abb. 2]. Hohe Geschicklichkeit reduziert den Wert Ihrer Rüstungsklasse (je geringer, desto besser!), wodurch Sie schwieriger zu treffen sind. Falls Sie einen Magier spielen, ist die Geschicklichkeit viel wichtiger als Stärke, da Sie eher physische Attacken einstecken als austeilen werden. Während Ihres Abenteuers können Sie "Handschuhe der Geschicklichkeit" finden, die Ihren Geschicklichkeits-Wert auf 18 steigern, so dass sogar der tollpatschigste Charakter eine Chance hat, seine naturgegebenen Schwächen auszugleichen.

### Konstitution

Die Konstitution bestimmt die Ausdauer und die Widerstandskraft Ihres Helden, was sich auch auf Gifte und Krankheiten bezieht. Charaktere mit niedriger Konstitution werden sich lange vor Ihren robusteren Kameraden müde fühlen.

Ein warnender Hinweis: Schummelnde Spieler des ersten Teils von *Baldur's Gate* konnten die Speicher-Option nutzen, um beim Stufenanstieg die maximale Erhöhung an Lebenspunkten zu erhalten.



Abb. 2: Geschicklichkeit ist nicht nur für Bogenschützen wichtig.

In den AD&D Regeln werden Charaktere oberhalb einer bestimmten Stufe (für gewöhnlich 10-12, abhängig von der Klasse) beim Stufenanstieg nur eine feste Anzahl von Trefferpunkten statt eines zufälligen Würfelergebnisses erhalten, so dass der Konstitutionsbonus hier keinen Einfluss mehr auf das Ergebnis nimmt. Seien Sie also nicht überrascht, wenn Ihr Zwergenkrieger nur zwei zusätzliche Lebenspunkte beim Aufstieg von Stufe 17 auf Stufe 18 erhält.

### Intelligenz

Dieser Wert ist für Magiebegabte außerordentlich wichtig. Ein Magier mit einem Intelligenzwert unter 19 wird insgesamt weniger Zaubersprüche erlernen können als ein Charakter, der diesen Grenzwert überschreitet. Ein Magier mit 18 INT kann maximal 18 Sprüche pro Stufe lernen (d.h. 18 Stufe 1 Sprüche, 18 Stufe 2 Sprüche usw.). Bei 17 INT liegt das Maximum bei 14. Bei einer Intelligenz von 15-16 ist 11 die obere Grenze [Abb. 3]. Lassen Sie sich nicht dazu verleiten, Sprüche von Schriftrollen nur wegen des Erfahrungswertes zu lernen: Wägen Sie ab, welchen Nutzen die Sprüche erfahrungsgemäß für Sie haben, und legen Sie ihn für später zur Seite, wenn Sie unsicher sind. Gnom Charaktere können einen Intelligenzwert von bis zu 19 besitzen und eignen sich daher hervorragend als Magier.

### Weisheit

Ein Kleriker mit einem hohen Wert in dieser Eigenschaft erhält die Möglichkeit, zusätzliche Priestersprüche zu erlernen, da Weisheit seinen Scharfsinn, sein Urteilsvermögen und die Fähigkeit, Gegenstände zu identifizieren, widerspiegelt.



Abb. 3: Je höher die Intelligenz des Magiers, desto mehr Zaubersprüche kann er lernen.

**Charisma**

Die meist unterschätzte Eigenschaft wird oft, unklugerweise, als erstes bei der Charaktererschaffung vernachlässigt. Mit einem hohen Charisma lassen sich die Leute nämlich besser beeinflussen und überzeugen, was Ihnen zusätzliche Optionen in Dialogen mit anderen Charakteren eröffnet (z.B. wenn Sie jemanden davon überzeugen wollen, dass er Ihnen seinen Schatz überlassen soll).

Beim Einkauf von Gegenständen werden Sie feststellen, dass die Geschäfte ihre Preise aufgrund Ihres Rufes und Charisma gestalten. Jeder Ladenbesitzer möchte gerne mit anerkannten Helden Geschäfte machen, und ein *charismatischer* Held wird einen dabei bestimmt bevorzugt behandelt. Da das Charisma für Paladine besonders wichtig ist, sollten Sie nach Gegenständen wie dem "Ring des menschlichen Einflusses" und dem "Nymphenumhang" Ausschau halten, die diesen Wert magisch erhöhen.

**EINE GRUPPE ZUSAMMENSTELLEN**

Wenn Sie das Abenteuer erfolgreich bestehen wollen, wird dies nicht ohne die Hilfe von tapferen Mitstreitern funktionieren. Im Spielverlauf werden Sie einige abenteuerlustige Recken (NSCs) finden und rekrutieren können, die dann unter Ihrer Führung mit Ihnen durch die Lande streifen.

Jeder dieser Mitstreiter führt natürlich auch ein Eigenleben und wird Sie mit seinen ganz persönlichen Problemen konfrontieren. Wenn Sie diese nicht schnell genug lösen können, wird er die Gruppe verlassen und sich alleine darum kümmern – seien Sie also gewarnt!

**DIE RICHTIGE MISCHUNG**

Achten sie darauf, dass Sie die Gruppe ausgewogen gestalten. Es wird Ihnen nämlich nichts nutzen, wenn Ihre Truppe aus sechs Kämpfern besteht, von denen kein einziger in der Lage ist, das Schloss einer Tür oder eines Schatzes zu knacken. Am besten versuchen Sie alle Fähigkeiten zu vereinigen, indem Sie mindestens einen Kämpfer, einen Dieb, einen Magier und einen Kleriker in der Gruppe platzieren. Über die restlichen beiden Plätze können Sie dann nach Ihrem Gutdünken selbst bestimmen. Wollen Sie lieber noch einen Krieger aufnehmen, oder das Feld mit einem Waldläufer erweitern, oder möchten Sie lieber noch einen heilkundigen Kleriker aufnehmen? Entscheiden Sie selbst [Abb. 4]:

*Baldur's Gate II* umfasst Charaktere auf mittlerer bis hoher Erfahrungsstufe und spiegelt die AD&D Wurzeln der höher entwickelten Ebenen des Systems perfekt wider. Spieler, die mit dem ersten Teil von *Baldur's Gate* vertraut sind, werden feststellen, dass die Kämpfe über simples Gemetzel hinaus gehen und dass der Einsatz von Magie und Strategie einen weitaus höheren Stellenwert besitzt als im Vorgänger. Achten Sie also darauf, dass Sie Ihren Magier hegen und pflegen. Ein mehrklassiger Magier kann nur als Ergänzung dienen, da er recht schnell an seine Grenzen stoßen wird.

**GESINNUNG UND RUF**

Bei der Zusammenstellung Ihrer Heldentruppe sollten Sie darauf achten, dass die einzelnen Recken die gleiche, oder zumindest eine ähnliche Gesinnung besitzen. Recken guter Gesinnung werden nichts mit Ihnen zu tun haben wollen, wenn Sie mordend und pöbelnd durch die Straßen ziehen, während böse Gestalten davon begeistert sind. Wenn Sie sich einen guten Ruf von 18 erarbeitet haben, fühlen sich die Recken guter Gesinnung und voller Stolz, während die Bösen anfangen rumzustänkern und kurz darauf angeekelt das Weite suchen. Vereinen Sie also besser Helden gleicher Gesinnung, wenn Sie nicht irgendwann in einer brenzligen Situation ganz alleine dastehen wollen!

Das Drehbuch ist allerdings so gestaltet, dass es ziemlich viel Spaß machen kann, für eine Weile eine schlecht abgestimmte Gruppe zu formen und dem daraufhin folgenden Gezanke zuzusehen...



**Abb. 4:** In der Kupferkrone warten einige NSC's auf Sie.



**Abb. 5:** Dieser Tisch eignet sich zum Lagern überflüssiger Gegenstände.

### Halten Sie Ihre Optionen offen

Wenn es einem Ihrer Recken zu bunt wird, wird er Sie warnen, bevor er Sie für immer verlässt und aus dem Spiel verschwindet!!! In diesem Fall sollten Sie ihn schnell aus eigenen Stücken aus der Gruppe entlassen, so dass Sie ihn später erneut wieder rekrutieren können.

Da einige der NSCs darauf bestehen, sofort aufgenommen zu werden und ansonsten das Spiel verlassen, sollten Sie deren Verlangen generell erst einmal zustimmen, sie zu rekrutieren, um Sie dann gegebenenfalls sofort wieder zu entlassen und einen neuen Treffpunkt mit Ihnen zu vereinbaren!

## SCHÄTZE

### SCHÄTZE IDENTIFIZIEREN

Unbekannte Gegenstände (wie magische Waffen und Rüstungen) werden im Spiel blau gekennzeichnet und müssen erst einmal identifiziert werden, bevor Sie deren Vorteile nutzen können. Bevor Sie die Dinge für Geld in einem Tempel, oder durch Magie identifizieren lassen, sollten Sie den Charakter mit dem höchsten Wissensstand einen Blick darauf werfen lassen. Das Wissen Ihrer Helden steigt mit den Erfahrungsstufen automatisch an, wobei Diebe und Magier wegen ihres häufigen Umgangs mit seltenen Gegenständen oftmals über einen größeren Wissensstand verfügen als die anderen Klassen.

Vorsichtshalber sollten Sie immer einen Spruch, oder eine Schriftrolle zum Identifizieren bereit halten, denn falls Sie inmitten eines Verlieses einen unbekanntem Gegenstand finden, kann es von Vorteil sein, wenn Sie diesen identifizieren und danach benutzen können, um sich das Überleben zu vereinfachen.

(Tipp: Speichern Sie das Spiel vorher ab, damit Sie danach selbst entscheiden können, ob Sie den Gegenstand sofort benutzen, oder das Spiel neu laden und ihn beiseite legen möchten, bis Sie in die Stadt zurückkehren.)

### GEGENSTÄNDE LAGERN

Während der Erfüllung von Aufträgen und der Erforschung von Verliesen, werden Sie Unmengen an Gegenständen und Schätzen sammeln. Juwelen und Schriftrollen kann man in speziell dafür gemachten "Edelsteinbeutel" und "Schriftrollenbehälter" sammeln, um sich so Platz im Rucksack zu schaffen. Bevor Sie ein neues Gebiet erforschen, sollten Sie alle überflüssigen Gegenstände in einem Laden veräußern, damit Sie hinterher genug Stauraum für neu gefundene Gegenstände besitzen. Im späteren Verlauf des Abenteuers werden Sie einen "Spezial-Beutel" finden, der alle Platzprobleme auf einen Schlag löst!

Wenn Sie glauben, dass Sie einen Gegenstand später noch einmal benötigen werden, müssen Sie ihn natürlich nicht verkaufen, sondern können ihn einfach irgendwo hinterlegen, um sich so den überhöhten Rückkaufpreis im Laden zu ersparen. Am besten suchen Sie sich eine zentrale Lagerstelle aus, die Sie leicht wiederfinden können. Der Tisch vor der Bar der Kupferkrone in den Slums ist z.B. ein geeigneter Ort dafür, da Sie diese Taverne sowieso ständig besuchen werden und sich auf dem Tisch unendlich viele Gegenstände stapeln lassen - ohne dass Sie dabei Gefahr laufen, bestohlen zu werden [Abb. 5]!

Während Sie unterwegs sind, besteht ein weiterer Trick darin, von den leeren Fächern Ihrer restlichen Recken Gebrauch zu machen. Einige Charaktere werden Ihre Köcherfächer nicht benutzen, so dass Sie unidentifizierte magische Geschosse dort erst einmal zwischenlagern können. Auch Nicht-magische Ringe und Halsketten lassen sich als Schmuck tragen, was immer noch besser ist, als diese wegen Platzmangels wegwerfen zu müssen.

### GEGENSTÄNDE VERTEILEN

Achten Sie darauf, wem Sie welche Ausrüstungsgegenstände übergeben. Wenn Sie z.B. einen mächtigen magischen Schild finden, können Sie diesen natürlich an den Recken mit der schlechtesten Rüstungsklasse übergeben. Unter Umständen ist es aber besser, den Kämpfer in vorderster Front damit auszustatten, um so einen "Super-Helden" zu schaffen, der in Gefechten nahezu unverwundbar ist, während ihn der Rest der Truppe aus sicherer Entfernung mit Schusswaffen unterstützt.

Bevor Sie einen NSC aus Ihrer Gruppe entlassen, den Sie wahrscheinlich so bald nicht wieder rekrutieren werden, sollten Sie ihm alle wichtigen Gegenstände abnehmen, um die restliche Crew und neue NSCs damit ausstatten zu können. Einige Gegenstände können nur von bestimmten Personen benutzt werden (z.B. Yoshimos, Katana), weshalb es keinen Sinn macht, sich mit diesen Dingen zu belasten.

## AUFGELADENE GEGENSTÄNDE

Die magische Energie der meisten Zauberstäbe, die Sie finden werden, wird größtenteils schon aufgebraucht worden sein. Es gibt jedoch einen Trick, um die Zauberstäbe wieder aufzuladen. Verkaufen Sie sie einfach an einen Laden, und kaufen Sie ihn dann wieder zurück. Das kostet zwar eine ganze Menge Gold, da sich der Preis nach der Ladung richtet, aber immerhin ist der Gegenstand danach wieder voll einsatzbereit (gleiches gilt für andere Gegenstände mit magischen Ladungen)!

# GRUPPEN- FORMATIONEN

## FORMATION

Mit einem Rechtsklick auf eines der Formations-Symbole (am unteren Bildschirmrand) können Sie in eine Liste aller zur Verfügung stehenden Formationen einsehen und dieses durch eine andere ersetzen. Jede dieser Formation hat ihre Vor- und Nachteile, wobei Sie insbesondere darauf achten sollten, wie Sie Ihre Recken innerhalb der verschiedenen Formationen positionieren (anhand der Reihenfolge der Charakterportraits am linken Bildschirmrand zu erkennen und zu ändern). Die Formation Ihrer Gruppe hat einen wesentliche Einfluss auf Ihren Erfolg in Kampfsituationen.

Ihre Feinde stürzen sich nämlich für gewöhnlich auf den Helden, den sie zuerst erblicken [Abb. 6]. An erster Stelle sollte also für gewöhnlich ein gut gepanzerter Krieger stehen, während der Magier hinter (bzw. zwischen) den anderen Recken Schutz sucht.

## Zweierreihen

Das Marschieren in Zweierreihen, gerade oder schräg, ist eine nützliche Standardformation, da Ihre Charaktere eng gruppiert bleiben und sich dennoch in den schmalen Korridoren der Verliese fortbewegen können. Zwei gut gepanzerte Kämpfer an den beiden vordersten Positionen garantieren einen Schutzwall und können die ersten Angreifer abwehren, während der Rest sich auf den Kampf vorbereitet.

## Spitze Formationen

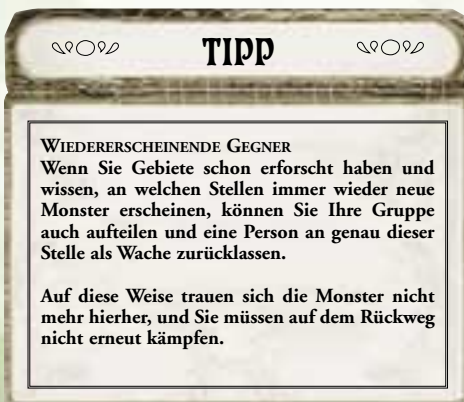
Dreiecks- und V-Formationen eignen sich am besten in weitläufigen Gebieten, da die breitere Verteilung der Charaktere Ihr Sichtfeld vergrößert und Sie somit größere Flächen auf einmal erkunden können. Die schwächeren Charaktere sollten dabei die mittleren Positionen einnehmen, während an den Eckpunkten Kämpfer platziert werden, die gegebenenfalls die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich lenken.

## Folge-Mir Formation

Die schlangelinienförmige Formation mit den Pfeilen lässt jeden Charakter genau auf den Fußstapfen der Person laufen, die die Gruppe anführt. Dies ist dann von Nutzen, wenn Sie von Fallen übersäte Gebiete erforschen oder sich in verwinkelten Verliesen befinden. Für Kampfhandlungen ist sie absolut untauglich und Sie sollten an Anfang und Ende einen Kämpfer platzieren.



Abb. 6: Schicken Sie einen unsichtbaren Späher um die Ecke, um zu sehen, was sich dahinter verbirgt.



# UNSICHTBARE SPÄHER TAKTIKEN

Wenn Sie einen Späher (am besten einen Dieb) im Schatten verstecken und ihn lautlos durch die Gegend schleichen lassen, können Sie viele Gefahren ausloten bzw. Feinde überlisten, bevor Sie sich blindlings in die Katastrophe stürzen. Obwohl Magie in *Baldur's Gate II* eine größere Rolle spielt als im ersten Teil von *Baldur's Gate*, werden Sie immer noch feststellen, dass ein geschickter Dieb sich besser zum Lösen von Problemen eignet als zwei durchschnittliche Kämpfer zusammen [Abb. 7].

Die Erkundung eines neuen Gebiets steckt immer voller Gefahren, so dass Aufklärung eine entscheidende Rolle spielt, wenn Sie Ihre Charaktere am Leben halten wollen. Wenn Sie die Aufenthaltsorte der Feinde ausspähen, bevor Sie es zu einer Konfrontation kommen lassen, wird Ihnen dies die Möglichkeit bieten, die Gegner geschickt auszutricksen und einen Schlachtplan zu entwickeln. Während sich ein Dieb am besten zum Ausspähen von Verliesen und geschlossenen Räumen eignet, kann diese Rolle in freier Wildbahn aber auch von einem kräftigen und besser geschützten Waldläufer übernommen werden.

## POSITIONIEREN

Der Vorteil, einen oder mehrere Charaktere mit Tarnfähigkeiten in der Gruppe zu haben, liegt darin, dass Sie Ihre Helden vor dem folgenden Angriff genau positionieren können, um die Feinde so möglichst schnell und effektiv aus dem Verkehr ziehen zu können. Auf diese Weise lassen sich sogar extrem mächtige Gegner geschickt besiegen.



Abb. 7: Verstecken Sie den Dieb im Schatten, um die Gegner auszuspionieren.

## Zusätzlicher Schaden

Wenn Sie einen Dieb anstatt einem Waldläufer als Späher einsetzen, hat das den Vorteil, dass Sie diesen unentdeckt hinter einem Feind positionieren können, um diesen dann hinterrücks niederzustoßen. Bei einem erfolgreichen Angriff aus dem Hinterhalt wird der Gegner zwei- bis dreifachen Schaden nehmen, was oftmals schon ausreicht, um ihn zu töten. Der Nachteil dabei ist, dass, wenn die Sache in die Hose geht, der Dieb aufgrund seiner schwächeren Statur danach ziemlich dumm und alleine dasteht, während ein kräftiger Waldläufer sich seiner Haut besser zu wehren weiß. Wenn Sie einen Dieb losschicken, sollten Sie also immer darauf achten, dass dieser einen Unsichtbarkeitstrank griffbereit hält, damit er sich bei einem Fehlversuch schnell und unbeschadet davonstellen kann!

## Durchbrechen von Schützenstellungen

Da feindliche Charaktere, die mit Schusswaffen ausgestattet sind, in Nahkampfsituationen benachteiligt sind, werden diese oftmals den Bogen aus der Hand legen und zum Schwert greifen, sobald sie Ihren Späher hinter sich entdecken. Dies lässt sich also wunderbar dazu nutzen, die Feinde davon abzuhalten, auf Ihre Magier zu schießen. Allerdings sollten Sie in solchen Situationen besser einen Waldläufer an die Front schicken, da dieser sich besser verteidigen kann als ein Dieb.

## Unterbrechen von Zaubersprüchen

Wenn Sie einen mächtigen Magier erspäht haben, können Sie heimlich Ihren Dieb hinter ihm positionieren und dann den Rest der Truppe zum Angriff stürmen lassen. Während der Magier versucht, seinen ersten Zauber zu sprechen, greift der Dieb an und bringt den Magier dazu, dass ihm der Spruch im Halse stecken bleibt, so dass danach die anderen Recken unbeschadet zum Nahkampf übergehen können.

## Diebstahl

In bewohnten Gegenden werden Sie vermutlich das Verlangen verspüren, sich die wertvollen Gegenstände fremder Leute anzueignen. Manchmal wird dieser "Fremde" aber leider auch anwesend sein und sofort aggressiv werden und nach den Wachen rufen, sobald Sie versuchen, ihn zu bestehlen.

Da die Ermordung der Wachen und unschuldiger Bürger eine Verschlechterung des Rufes nach sich zieht, sollten gute Helden also besser Vorsicht walten lassen.

Am besten versuchen Sie den Kerl, den Sie bestehen wollen, einfach mit einem Ihrer Recken in ein Gespräch zu verwickeln, so dass dieser dann in die andere Richtung schaut, während sich Ihr Dieb blitzschnell und ungesehen über die Schätze hermacht [Abb. 8].

Seien Sie gewarnt! Einige Kisten und Schränke lassen sich nicht leise öffnen, und noch so viel Nachsicht ermöglicht es Ihnen nicht, den Gegenstand kampfflos in Ihren Besitz zu bringen.



**Abb. 8:** Achten Sie darauf, dass niemand guckt, während Sie Schätze und Regale plündern.

## GENERELLE KAMPFSTRATEGIEN

Die Feinde in *Baldur's Gate II* sind nicht gerade auf den Kopf gefallen und werden auf intelligente Art und Weise auf Ihre Angriffe reagieren. Allerdings werden sie dadurch aber auch berechenbar, was sich von Ihnen zum Vorteil nutzen lässt. Schicken Sie also einen Späher voraus, um die Lage auszuloten und dann die Vorbereitungen für den Kampf zu treffen. Haben Sie ein paar feindliche Kämpfer entdeckt? Dann werden diese blindlings auf Sie zustürmen, sobald Sie sich blicken lassen! Waren es Bogenschützen? Dann werden diese sich in Reichweite ihrer Waffen postieren und schießen! War es ein Magier? Dann wird er sich erst einmal mit Schutzzaubern wappnen, sobald er Sie bemerkt, und danach mit Angriffszaubern loslegen.

Nutzen Sie dieses Wissen, um Ihre Gegner auszutricksen. Manchmal ist es beispielsweise von Vorteil, erst einmal ein paar Monster herbei zu beschwören, um somit selber unversehrt zu bleiben, während Sie die feindlichen Kämpfer in Ihre Nähe locken, um diese dann außer Reichweite der gegnerischen Magier aus dem Verkehr zu ziehen. Mit Hilfe solch listiger Tricks lassen sich auch die Kämpfe überstehen, die zuvor noch als unüberwindbare Hürde wirkten und Ihren Helden binnen Sekunden das Leben gekostet hätten [Abb. 9].

### DER KÖDER

Wenn Sie neuen oder gefährlichen Gegnern gegenüber stehen, besteht die goldene Regel darin, nur so viele Gegner zu sich zu locken, wie Sie bewältigen können. Am besten versuchen Sie immer nur einen einzelnen Gegner auf sich aufmerksam zu machen und diesen dann mit allen Helden gleichzeitig auszuschalten. Nachdem Sie die Position der Gegner ausgekundschaftet haben, positionieren Sie Ihre Gruppe in sichere Entfernung und erwählen dann einen Charakter, der als "Köder" dienen soll. Tasten Sie sich mit ihm ganz langsam und vorsichtig vor, bis er von genau einem Gegner entdeckt wird (eine Schusswaffe - sogar eine uneffektive - kann dabei Wunder bewirken). Laufen Sie danach zur Hauptgruppe zurück und locken Sie den Gegner hinter sich her. Sobald er außerhalb der Sichtweite seiner Verbündeten ist, können Sie sich mit all Ihren Angriffen voll und ganz auf die einzelne Kreatur konzentrieren. Wiederholen Sie diesen Trick, bis Sie die Zahl der Gegner auf ein besiegbares Maß dezimiert haben, und erledigen Sie dann den Rest.



**Abb. 9:** Kämpfer in den ersten Reihen, Bogenschützen und Magiekundige dahinter.



**Abb. 10:** Locken Sie den Seetroll mit einem Kämpfer in die Falle.



**Abb. 11:** Eine gute Mischung aus Nah- und Fernkampf ist wichtig.

### Auswahl des Köders

Da besonders Monster dazu neigen, weiterhin die zuerst erblickte Beute zu attackieren, sollten Sie die Rolle des Köders am besten einer Person mit guter Rüstungsklasse überlassen, anstatt das Leben Ihres Diebes aufs Spiel zu setzen [Abb. 10].

Für wagemutige Diebe gibt es aber noch eine wagemutige Strategie, die sich aber nur einsetzen lässt, wenn das Terrain es erlaubt, ein Monster hinter eine Ecke zu locken. In diesem Falle läuft der Dieb vor der Kreatur davon und versteckt sich im Schatten, sobald er um die Ecke gelaufen ist. Da das Monster ihn nun nicht mehr sieht, stürmt es auf den nächsten Helden zu, während der Dieb einen Angriff aus dem Hinterhalt landen kann.

Gegen Schusswaffenexperten und Magier, die weitreichende Sprüche anwenden, sollten Sie hingegen besser keinen Köder einsetzen.

### FERNKAMPF

Als Faustregel sollten Sie darauf achten, dass Ihre Charaktere Ihre Nahkampfwaffe im ersten Waffenfach liegen haben, während sie die Schusswaffe im zweiten Fach bereithalten. Auf diese Weise können Sie im Falle der Not schnell zwischen den beiden Angriffsformen hin und her schalten [Abb.11]. Wer nur eine Schusswaffe in Händen hält und dann von einem kräftigen Monster in einen Nahkampf verwickelt wird, wird ziemlich schnell dumm aus der Wäsche schauen!

Achten Sie auch darauf, dass die hinten positionierten Recken alle mit Schusswaffen ausgerüstet sind. Wenn Sie in engen Gängen herumlaufen, ist oftmals nicht genug Platz, um alle Helden in den Nahkampf zu schicken.

Aber wenn die hinteren Reihen mit (wenn auch noch so ineffektiven) Fernwaffen gerüstet sind und schießen können, ist das immer noch besser als tatenlos in der Gegend herumzustehen. Charaktere, die mit Schilden ausgerüstet sind, können immer noch eine einhändige Schusswaffe führen. Wurfäxte und Wurfdolche erfordern nur eine Hand zum Werfen, müssen aber in einem Waffenfach für die Haupthand platziert werden. Die Schleuder gilt ebenfalls als einhändige Waffe, da angenommen wird, dass der Charakter aus einem Beutel am Gürtel nachladen kann, ohne dabei seine zweite Hand zu benötigen.

Viele Kreaturen sind gegen magische Waffen unterhalb +3 immun, wodurch Geschoss Waffen einen geringeren Stellenwert besitzen, als das noch im ersten Teil von *Baldur's Gate* der Fall war.

Wenn Sie sich irgendwann einmal nach Handelstreif begeben, können Sie dort "Tasherons kurzen Bogen" erwerben, der mit magischen Geschossen +3 schießt, ohne dabei jemals nachladen zu müssen.

### DIE BOGENSCHÜTZENFALLE

Eine Standard Bogenschützenfalle besteht aus einer T-Formation, in der die vorderste Reihe aus gut gepanzerten Kämpfern besteht, während die hinteren drei Recken mit Schusswaffen zum Angriff blasen, um feindlichen Zauberern gegebenenfalls das Wort im Halse stecken bleiben zu lassen, während die Kämpfer nach vorne stürmen.

Wenn Sie dabei auf eine Gruppe von Gegner treffen, die in der Lage sind, Ihre Recken zu lähmen (z.B. einige Untote), sollten Sie erst einmal die gesamte Crew mit Schusswaffen arbeiten lassen und warten, bis die Biester geschwächt zu Ihnen gelangen, bevor die erste Reihe zu den Schwertern greift und zum Nahkampf übergeht.



**Abb. 12:** Beschwören Sie ein paar Kreaturen herbei, um sich den Rücken frei zu halten.



**Abb. 13:** Herbeigeschworene Elementare geben mächtige Helfer ab.

Sollten Sie einen Kleriker oder Paladin bei sich haben, kann dieser die Untoten auch mit seiner ihm eigenen Fähigkeit verjagen, so dass Sie danach wieder zu den Schusswaffen greifen können, um die umherirrenden untoten Kreaturen wie beim Tontaubenschießen gemütlich abzuballern. Auf engem Raum erreichen Sie durch Sprechen von "Schrecken" oder "Mantel der Furcht" denselben Effekt auf menschliche Gegner.

## HERBEIBESCHWORENE VERBÜNDETE

*Baldur's Gate II* bietet eine Fülle von Möglichkeiten, Ihre Streitkräfte durch das Beschwören von Monstern, Tieren, Untoten und Elementarwesen vorübergehend zu unterstützen. Beschwörungssprüche können Sie sich mittels der zahlreich erhältlichen Schriftrollen aneignen und lernen bzw. die Sprüche einfach von den Schriftrollen ablesen. Davon abgesehen, gibt es aber auch noch ein paar magische Gegenstände (Hörner, Ringe usw.), die einmal täglich den gleichen Zweck erfüllen.

Die primäre Rolle beschworener Kreaturen besteht darin, die Zahl Ihrer Verbündeten zu erhöhen [Abb. 12]. Wenn Sie sich also in einem Kampf befinden und vorhaben, dem feindlichen Magier zuerst einmal das Licht auszublasen, können Sie dessen verbündete Kämpfer getrost mit ein paar herbeigerufenen Kreaturen beschäftigen, bis Sie den Magier besiegt haben und sich persönlich gegen seine Kämpfer stellen.

Ein herbeibeschworener Höhlenbär ist zum Beispiel in der Lage, gleich mehrere Gegner auf einmal zu beschäftigen und fängt mit etwas Glück sogar einige der magischen Attacken des feindlichen Magiers ab, wenn Sie ihn in seiner Nähe platzieren.

Natürlich können diese Kreaturen nicht nur ablenken und Schläge einstecken, sondern diese auch austeilen, so dass es im Kampf gegen mächtige Kreaturen nie genug Leute geben kann, die mit Ihnen zusammen auf die Feinde einprügeln.

Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Feinde auch einfach nur einkesseln, indem Sie in engen Gängen ein paar Monster platzieren, die verhindern, dass der Feind sich bewegen kann, während Sie ihm aus sicherer Entfernung mit Schusswaffen und Zaubersprüchen ans Leder gehen [Abb. 13].

Falls Sie irgendwann in der Lage sind, mächtige Kreaturen, wie Dschinns oder Elementarwesen, herbei zu beschwören, brauchen Sie sich um viele Gegner gar nicht mehr selbst zu kümmern, da diese Biester so mächtig sind, dass sie die größte Drecksarbeit problemlos für Sie bewältigen werden. Wenn Sie beispielsweise einem Knochen-Golem begegnen, können Sie diesem ein Feuerelementar in den Weg stellen, was den ausgetrockneten Knochen des Biestes richtig einheizen wird. Und wenn Sie einem Magier, der gerade einen "Schutz vor magische Waffen" ausgesprochen hat, eine Horde von Gnollen, mit stinknormalen Hellebarden vor die Füße setzen, wird dieser recht schnell ganz dumm aus der Wäsche gucken.

Bedenken Sie jedoch, dass Sie nur eine begrenzte Anzahl von Kreaturen auf einmal herbeibeschwören können, und dass diese sich nach einiger Zeit wieder in Luft auflösen!

# SEKTION 3: LÖSUNGSWEG

## EINFÜHRUNG



Der Lösungsabschnitt dieses Buches konzentriert sich im Wesentlichen auf den Haupthandlungsstrang des Abenteuers. Es kann sehr leicht passieren, dass Ihnen während des Versuches, das Ziel einer Hauptaufgabe zu erreichen, Unmengen von Nebenaufgaben aufgetragen werden, was zu Beginn etwas verwirrende Auswirkungen haben kann. Wir haben in diesem Abschnitt alle wichtigen Aufgaben für Sie gelöst, was sich speziell auf solche bezieht, die Ihren Helden neue Kräfte bringen und den Ruf Ihrer Truppe verbessern. Dennoch werden Sie sehr schnell herausfinden, dass Amn ein äußerst lebendiges Land ist, in dem immer wieder neue Überraschungen darauf warten, von einem neugierigen Spieler entdeckt zu werden.

Einige Handlungsstränge des Abenteuers sind extrem davon abhängig, welchen Beruf Sie Ihrem Hauptcharakter in die Wiege gelegt haben und ob dieser Charakter sich auf dem Pfad des Guten oder des Bösen bewegt. Als Anführer Ihrer Abenteurertruppe, von der übrigens jedes einzelne Mitglied seine ganz speziellen Ziele und Moralvorstellungen verfolgt, werden Sie immer wieder vor Fragen und Aufgaben gestellt, in denen Sie Ihre Fähigkeiten als Leiter der Gruppe unter Beweis stellen müssen.

Bei **Baldur's Gate II: Schatten von Amn** handelt es sich um ein waschechtes Rollenspiel. Sie können sich absolut frei entscheiden, ob Sie einem noblen Ehrenkodex auf dem Pfad des Guten folgen oder ob Sie lieber dem Weg Ihres Vaters, Bhaal, folgen, raubend, mordend und brandschatzend durch die Landschaft ziehen und versuchen, so viel Reichtum wie möglich zu scheffeln. Sie sollten dabei aber nicht vergessen, dass sich alle Taten - egal ob gut oder böse - auf die gesamte Heldentruppe auswirken und einen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen haben!

## KAPITEL 1

# Irenicus' Verlies

**ZIELE**

- ☉ Finden Sie den Portalschlüssel.
- ☉ Beschützen Sie Imoen.
- ☉ Sammeln Sie unterwegs möglichst alle Zauberstabschlüssel ein.
- ☉ Fliehen Sie aus Irenicus' Verlies.

# IRENICUS' VERLIES EBENE 1



# ERSTE EBENE

**FEINDE:** Mephits, Niedere Lehmgolems, Oryugh, Grauzwerge, Oger Magier, Kobolde.

## GEFÄNGNISZELLEN

Als Erstes sollten Sie versuchen, Ihre alten Mitstreiter aus den Käfigen im Norden des Raumes zu befreien. Falls Sie den beiden misstrauen, sollten Sie sich mit Jaheira und Minsk unterhalten, was Ihr Gedächtnis wieder auffrischen und somit alle Zweifel an der Loyalität dieser tapferen Recken verfliegen lassen sollte [Abb. 1-1]. Jaheiras Käfig ist abgeschlossen, kann aber mit Hilfe eines Schlüssels geöffnet werden, den Sie im westlich gelegenen Raum finden. Um Minsk aus seinem Käfig zu befreien, sollten Sie sich ausgiebig mit ihm unterhalten und ihm dann entweder drohen oder ihm zu verstehen geben, dass Sie ihn einfach hier zurücklassen werden, woraufhin Minsk tierisch wütend wird und mit einem saftigen... rums... durch die Tür prescht. Glücklicherweise erkennt Minsk, dass dies wieder einer Ihrer cleveren Schachzüge war - ob nun beabsichtigt oder nicht - Minsk ist frei [siehe Tipp]!

Als Nächstes sollten Sie Ihrer kleinen Heldentruppe ein paar Waffen und Rüstungen beschaffen. Betreten Sie also den Raum, der sich westlich von Ihrem Käfig befindet, und durchsuchen Sie dort sowohl den Tisch als auch die Schatzkiste nach passenden Gegenständen für Ihre Crew. Entschärfen Sie die Falle des Wandbildes und knacken Sie das Schloss, um so an ein paar Heiltränke und einen "Dolch +1" heran zu kommen. Um jeden Ihrer Helden mit der für ihn geeignetsten Waffe auszurüsten, sollten Sie einen Blick in die Charakterbögen der einzelnen Personen werfen, da dort deren Waffenfertigkeiten genau verzeichnet sind. Falls Sie Jaheira nicht schon befreit haben, finden Sie den Schlüssel zu ihrem Käfig auf dem Tisch [Abb. 1-2]!

Abb. 1-1: Gefängniszellen.



## TIPP



Besitzt Ihr Hauptcharakter einen extrem hohen Stärke-Wert, ist es auch möglich, die Türen der Käfige mit bloßen Händen aus den Angeln zu reißen. Klicken Sie dazu auf das Faust-Symbol, so dass sich der Mauszeiger in ein Schwert verwandelt, und visieren Sie damit die Tür des Käfigs an, um diese somit anzugreifen. Falls sich die Tür jetzt nicht öffnet, ist Ihr Held offenbar noch nicht stark genug.

Der Gefängnis-Golem verhält sich friedlich. Beim Versuch, sich mit ihm zu unterhalten, werden Sie feststellen, dass Ihnen das absolut keine Hinweise bringt. Der Weg hinter dem Golem führt Sie zu einer verschlossenen Tür, die Sie momentan allerdings noch nicht öffnen können. Gehen Sie also zurück in den Raum mit den Käfigen und folgen Sie von dort aus dem südlich gelegenen Gang.

Abb. 1-2: Waffen und Rüstungen.



## TELEPORTER-PORTALE

In der ersten Ebene des Verlies befinden sich insgesamt zwei Teleporter-Portale, die Sie jeweils in die zweite Ebene des Gewölbes befördern. Da Sie aber einen Schlüssel zur Aktivierung der Portale benötigen, sollten Sie diese Reisemöglichkeit vorerst außer Acht lassen und dem südwestlichen Gang zum nächsten Raum folgen.

## DIE BLITZ-MASCHINE

Bei der Maschine in der Mitte des Raumes handelt es sich um eine Falle, welche die Gefangenen an der Flucht hindern soll. Sobald die Maschine Eindringlinge im Raum entdeckt, beginnt sie mit Blitzen um sich zu werfen, aus denen kurz darauf bössartige Blitzmephits entstehen - sozusagen eine kleine Armee geflügelter Teufel [Abb. 1-3]!

Um die Maschine abzuschalten, müssen Sie den Hebel an der nordöstlichen Wand umlegen (2000 EP), was sich am besten bewerkstelligen lässt, indem Sie den Rest der Gruppe im Gang stehen lassen, während Iomen ihre Fähigkeit nutzt, sich im Schatten zu verstecken und in den Raum zu schleichen, um dort ganz schnell den Hebel umzulegen, bevor sie entdeckt wird. Danach lassen Sie den Rest der Truppe in den Raum stürmen und erlegen zusammen die übrigen Mephits!



## DIE KRISTALLHÖHLE

Wenn Sie versuchen am Kristall der Höhle vorbeizulaufen, in der Sie unter anderem visionäre Wasserbecken (einfach anklicken) entdecken können, erscheint vor Ihren Augen ein Flaschengeist namens Aataqah und stellt Ihnen eine extrem gemeine Frage. Wenn Sie sich bereit erklären, die Frage zu beantworten und zum Beispiel dem Pfad des Guten zu folgen, sollten Sie den Weg der Selbststopferung gehen und ihm erklären, dass Sie den Knopf drücken würden, um sich somit selbst zu töten. Falls diese Antwort mit der Gesinnung Ihres Hauptcharakters übereinstimmt, erhalten Sie dafür 3.500 EP. Bei dem hier geschilderten Beispiel erscheint nun ein Oger Magi und greift Sie an. Falls Sie die Frage mit "Ich drücke den Knopf nicht..." (Pfad des Bösen) beantworten, erscheinen statt dessen ein paar Kreischlinge. Nach dem Sieg über den bzw. die Angreifer, wird Ihnen Aataqah den Hinweis geben, dass Sie sich mit einem Wesen namens Rielev unterhalten sollten. Falls Sie die Antwort strikt verweigern, entfällt sowohl der Kampf, als auch der Hinweis!



⋈⋈⋈ **TIPP** ⋈⋈⋈

Die Schatzkiste in diesem Raum ist mit einer Falle gesichert. Nutzen Sie also die Fähigkeit "Fallen finden" Ihrer Diebin, Iomen, um die Falle zu erkennen, und entschärfen Sie diese dann (sowohl für das Entdecken als auch für das Entschärfen einer Falle werden Erfahrungspunkte vergeben). Denken Sie daran, das Spiel durch Druck auf die "Q-Taste" schnell noch einmal zu speichern, bevor Sie sich an den Schatzkisten betätigen, da diese Diebesaktivitäten immer ein unberechenbares Risiko in sich bergen!

## DIE GLASBEHÄLTER

Wenn Sie die Energiezellen aus Rielevs Glasbehälter bei sich tragen (siehe Rielevs Glasbehälter), können Sie damit die Lebewesen in den Glasbehältern animieren, um so an Informationen über Irenicus und einen möglichen Fluchtweg aus seinem Verlies heran zu kommen.

## RIELEVS GLASBEHÄLTER

Rielev wird hier von der Maschinerie seines Meisters am Leben gehalten und bittet Sie nach einem kurzen Gespräch um den Gefallen, seine "Energiezellen" aus dem Behälter auszubauen, damit er endlich sterben kann (4.000 EP) [Abb. 1-4]. Tun Sie ihm den Gefallen und vergessen Sie beim Verlassen des Raumes nicht, den "Aktivierungsstein" vom Tisch nehmen. Sie benötigen den Stein, um den Sewage Golem zu aktivieren [siehe Tipp]!

## DER KANALISATIONS-GOLEM

Sprechen Sie mit dem Golem, der sich im Raum direkt gegenüber des Labors mit den Glasbehältern befindet, und gaukeln Sie dem blinden Wesen vor, dass Sie sein Meister sind. Wenn Sie den Aktivierungsstein aus Rielevs Zimmer bei sich tragen, erhalten Sie am Ende des Gesprächs die Möglichkeit, den Kanalisationsgolem zur Arbeit zu überreden (3.000 EP), woraufhin dieser von dannen zieht und die zuvor magisch verschlossenen Türen zum Zentrum der Ebene für Sie öffnet!



Abb. 1-5: Die Otyugh-Kammer.

## DIE KAMMER DES OTYUGH - WÄCHTERS

Wenn Sie den Kanalisationsgolem schnell genug verfolgen, führt Sie dieser durch die Kristalhöhle und von dort aus durch einen schmalen Gang direkt in die Kammer des Wächters [Abb. 1-5]. Vergessen Sie nach dem Kampf nicht, den "Helm der Infravision" aus einer der Schatzkisten zu nehmen.

**WÄCHTER:** Otyugh.

Da der Otyugh in der Lage ist, Ihre Helden zu verlangsamen und Krankheiten zu übertragen, sollten Sie mit allen Mitteln versuchen, das Biest aus dem Verkehr zu ziehen, bevor Sie dann nach erfolgreichem Kampf dazu übergehen, Ihre Helden zu heilen.



### TIPP



Schriftrollen mit Zaubersprüchen können von Ihrem Magier in sein Zauberbuch übertragen werden (vorausgesetzt, der Spruch entspricht seiner Magie-Ausrichtung). Falls Sie dies erfolgreich bewerkstelligen, steht dem Magier der Spruch danach permanent zur Verfügung. Ansonsten können Sie den Spruch natürlich auch von der Schriftrolle ablesen und sprechen, woraufhin sich diese aber in Luft auflöst! Doch Vorsicht! Sie sollten Ihr Spiel speichern, bevor Sie versuchen, einen Spruch ins Zauberbuch zu übertragen, da dies nicht immer gelingt und die Schriftrolle bei einem Fehlversuch zerstört wird!

Verstecken Sie Imoen im Schatten, um diese ungesehen hinter dem Monster zu positionieren, bevor die anderen Recken in den Raum stürmen, um die Aufmerksamkeit des Monsters auf sich zu lenken, damit Iomen so einen hinterhältigen Angriff gegen den Otyugh durchführen kann, welcher der Kreatur doppelten bis dreifachen Schaden zufügt!

**SCHÄTZE:** "Zauberstabschlüssel des Frostes".

**ERFAHRUNG:** 650 EP.

## DAS WOHNZIMMER

Das Zimmer, das östlich der Kammer des Wächters zu finden ist, sieht zwar äußerst einladend aus, aber Sie sollten sich extrem in Acht nehmen und Iomen auf Fallensuche schicken, bevor Sie die Schränke nach Schätzen, wie der "Luftelementar-Statue" (Schlüssel zur Elementarebene der Luft), dem "Zauberstabschlüssel der Blitze", einem "Amulett der Metazauberbeeinflussung" und dem "Helm des Baldurian" durchsuchen und dann durch den östlichen Ausgang in den Garten gehen [siehe Tipp].

## DIE DRYADEN UND DIE EICHELN

Von den Dryaden im Garten erfahren Sie, dass diese hier von Irenicus als Konkubinen gefangen gehalten werden. Um sie zu befreien, müssen Sie die magischen Eicheln von dem finsternen Zwerg Illych zurückerobern (siehe Lagerraum) und diese dann später zur Elfenkönigin in den Windsperrhügeln bringen. Nachdem Sie Illych besiegt und die Eicheln gefunden haben, sollten Sie noch einmal zu den Dryaden zurückkehren, um sich den Erfahrungsbonus abzuholen! Elyme trägt außerdem noch eine Flasche bei sich, die Sie benötigen werden, wenn Sie dem Flaschengeist Malaaq einen Gefallen tun wollen (siehe "Die Elementarebene der Luft") [siehe Abb. 1-6].



Abb. 1-6: Die Dryaden-Konkubinen.

Abb. 1-7: Das Zimmer der Herrin.



## DAS ZIMMER DER HERRIN

Sobald Sie vom Garten aus durch die Türschwelle des Zimmers gehen, wird auf der Stelle der Alarm ausgelöst [Abb. 1-7], was zur Folge hat, dass die beiden zuvor unbeweglichen Golems aus der Zelle im rostigen Flur aktiviert werden und zum Angriff blasen. Es bleibt Ihnen noch knapp eine Minute, um sich auf den Kampf vorzubereiten, bevor die beiden am Schlafzimmer ankommen!

**Gegner:** Niedere Lehmgolems.

Da die beiden Golems recht mächtige Gegner darstellen, sollten Sie versuchen, den Weg zum Zimmer der Frau mit Fallen zu pflastern (eine von Imoens besonderen Fähigkeiten), bevor Sie den Alarm auslösen.

Danach warten Sie, bis die beiden Golems auf Sie zugestürzt kommen und versuchen diese dann zu erledigen. Stärken Sie Ihre Helden mit Zaubern wie "Heilige Macht entleihen" und versuchen Sie, Imoen aus dem Hinterhalt angreifen zu lassen, um sich den Kampf zu erleichtern [Abb. 1-8]!

**ERFAHRUNGSPUNKTE:** 2.000 EP pro Golem.



Abb. 1-8: Die Niederen Lehmgolems.

Da das Schlafzimmer mit Fallen übersät ist, sollten Sie Ihren Dieb an die Arbeit schicken, bevor Sie die Schränke und Schatzkisten nach nützlichen Gegenständen durchsuchen. Sie werden dabei den "Portalschlüssel" (zum Aktivieren der Teleporter), die "Armschützer RK8" und den "Knauf des Ausgleichers" (Teil eines mächtigen Schwertes!) finden.

Mit dem Portalschlüssel steht es Ihnen nun frei, ob Sie die erste Ebene durch einen der beiden Teleporter verlassen wollen, um sich am Anfang der zweiten Ebene Verstärkung zu holen (dort wartet Yoshimo auf Sie), oder ob Sie sich lieber direkt zur Bibliothek begeben wollen. Es ist äußerst ratsam, Yoshimo in die Gruppe aufzunehmen, bevor Sie sich dem Kampf mit Illych und seinen Mannen stellen!

## DIE BIBLIOTHEK

Nachdem Sie die Mephits aus der Bibliothek vertrieben haben, können Sie die Bücher in den Regalen inspizieren, in denen Sie interessante Geschichten der Welthistorie lesen können. Ansonsten finden Sie hier ein paar nützliche Zauberränke und Schriftrollen, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

## ILLYCH & DER LAGERRAUM

Da der Grauzwerg Illych offenbar ganz genau weiß, wer Sie sind, werden Sie um einen Kampf nicht herumkommen. Am besten verstecken Sie Imoen (bzw. Yoshimo) im Schatten und lassen diese dann erst einmal das Gebiet des Lagerraumes auskundschaften.

So können Sie feststellen, dass hier, einmal abgesehen von Illych, auch noch ein Magier, zwei Wachen mit Schleuder und zwei Armbrustschützen auf Sie warten, bevor Sie mit dem Rest der Truppe zum Angriff blasen. Sammeln Sie nach dem Kampf die "Rüstung der Toten +2" und die "Eicheln" von Illychs Leiche auf (siehe auch "Die Dryaden und die Eicheln").

**SCHÄTZE:** Magische Eicheln, Rüstung der Toten +2.

## DIE SELTSAME MASCHINE

Wie Sie feststellen, wird mit Hilfe dieser Maschine ein Cambion-Dämon in einer magischen Kugel gefangen gehalten. Wenn Sie wollen, können Sie die Maschine mit Hilfe des Hebels deaktivieren und somit den dämonischen Schwertkämpfer frei lassen, der daraufhin sofort zum Angriff übergeht!

Wenn Sie es schaffen, das mächtige Monstrum zu besiegen, bringt Ihnen das neben Erfahrung auch noch ein "Bastardschwert +1" ein.

**DIE ELEMENTAREBENE DER LUFT**

Mit Hilfe der Luftelementar-Statue aus dem Wohnzimmer, können Sie die Tür im Norden der Ebene (nahe dem Lagerraum) öffnen, die Sie zur Elementarebene der Luft führt.

Folgen Sie dem hölzernen Weg zur ersten Abzweigung und biegen Sie dort links ab. In einer Kiste finden Sie eine Schriftrolle, auf welcher der Zauberspruch "Erdelementar beschwören" verzeichnet ist.

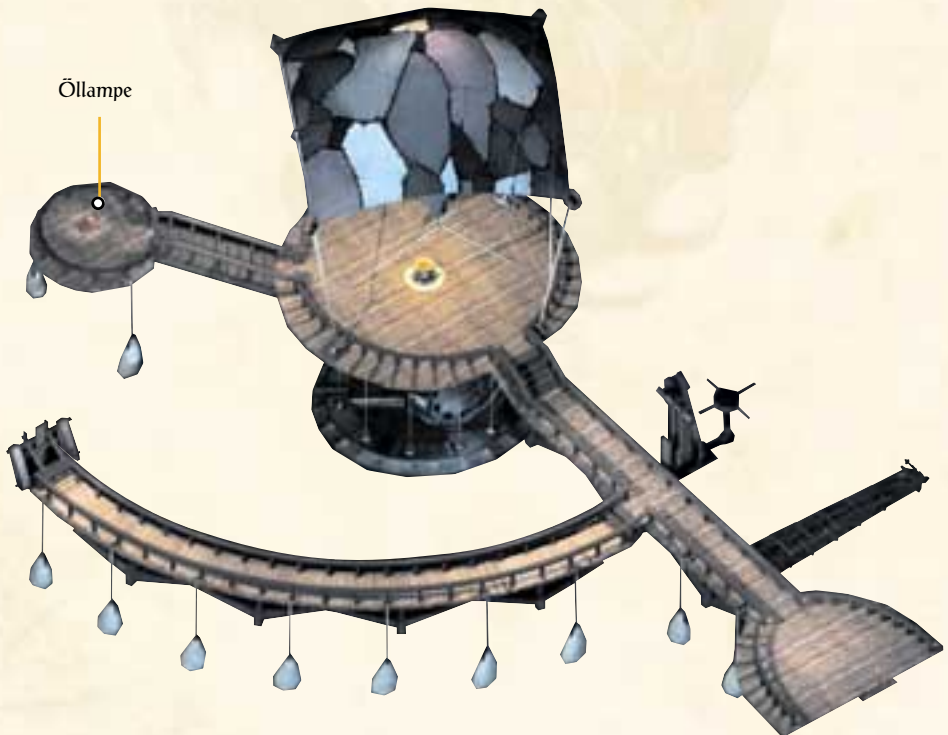
Im Nordwesten der Ebene finden Sie eine Öllampe. Reiben Sie an der Lampe, um den Flaschengeist, Malaq, herbeizurufen, der momentan aber nicht in der Stimmung ist, Ihnen irgendwelche Wünsche zu erfüllen.

Malaq erklärt Ihnen, dass er einen Gegenstand besitzt, der eigentlich Ihnen gehört, und dass er Ihnen diesen im Tausch gegen seine Flasche zurückgeben wird.

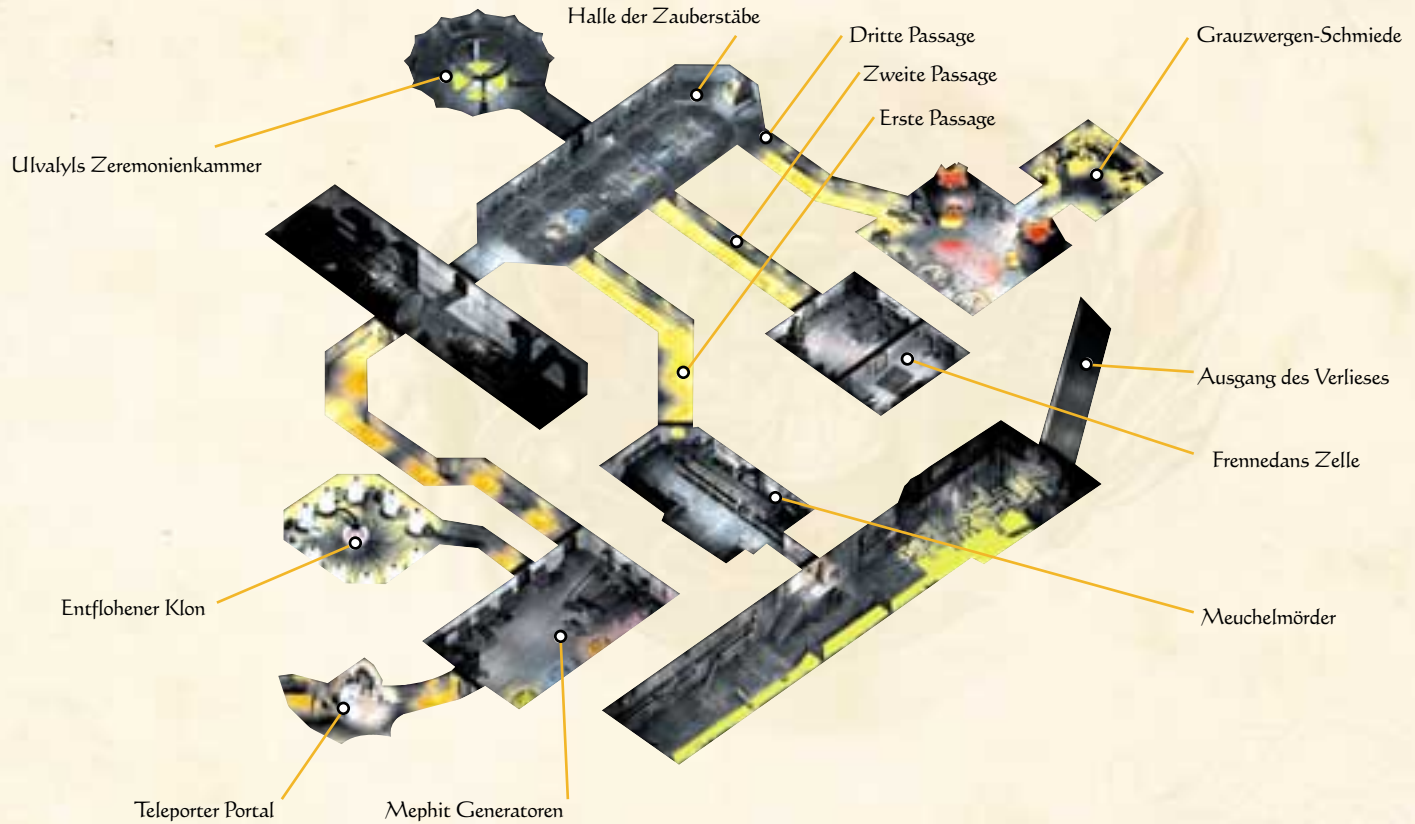
Wenn Sie sich nun auf den Rückweg zum Garten machen und dort mit Elyme reden, wird diese Ihnen "Flakon des Genies" bereitwillig aushändigen.

Bringen Sie die Flasche zu Malaq, der Ihnen zum Dank dafür Ihre Waffe zurückgibt ("Vascona, Langschwert +2", ein "Zweihänder +2", für böse Charaktere "Sarevoks Schwert" oder eine andere charakterklassenspezifische Waffe), bevor er endgültig verschwindet (15.000 EP)!

## DIE ELEMENTAREBENE DER LUFT



# IRENICUS' VERLIES EBENE 2



## ZWEITE EBENE

**FEINDE:** Mephits, Grauzwerge, Meuchelmörder, Doppeltgänger, Kobolde.

Sobald Sie sich durch einen der beiden Teleporter der ersten Ebene hierher teleportiert haben, werden Sie von einem Kopfgeldjäger namens Yoshimo begrüßt, den Sie umgehend als NSC in Ihre Heldengruppe aufnehmen sollten. Yoshimo wird Ihrer Truppe mit seinen Diebeskünsten und ganzer Manneskraft bereitwillig zur Seite stehen.

### DIE MEPHIT-GENERATOREN

Yoshimo erklärt Ihnen, dass im nächsten Raum vier Maschinen herumstehen, die fortwährend neue Rauch-, Magma- und Strahlen-Mephits produzieren. Jedes Mal, wenn Sie einen der Mephits vernichtet haben, wird von den Generatoren ein neues Monster dieser Gattung produziert, weshalb Sie am besten versuchen sollten, die vier Generatoren zu zerstören, bevor Sie sich den kleinen Teufeln widmen!

Da die Generatoren eine Resistenz gegen magische Attacken besitzen, sollten Sie diese im Nahkampf attackieren. Davon abgesehen, ist es ratsam, zuerst einmal Imoen und Yoshimo im Schatten zu verstecken und diese dann vor den Generatoren zu positionieren, bevor der Rest der Truppe den Raum betritt und zum Angriff bläst, um so alle Generatoren gleichzeitig angreifen zu können.

Nachdem Sie die Generatoren zerstört und die letzten Mephits vernichtet haben, durchsuchen Sie den Raum nach Schätzen, unter denen sich drei Zauberstabschlüssel befinden: Beschwörung, Todeswolke und Feuer.

Bei der Leiche im hinteren Teil des Raumes handelt es sich um Khalid, Jaheiras bestem Freund. Da es keine Möglichkeit zur Wiederbelebung Ihres alten Mitsreiters gibt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Jaheira zu beruhigen und ihr zu versprechen, dass Irenicus für diesen Mord büßen wird!

### DER ENTFLOHENE KLON

Wenn Sie das Labor hinter dem ersten Gang betreten, geraten Sie mitten in die Kampfhandlungen zwischen einer geklonten Frau und einem Meuchelmörder.

Egal, ob Sie sich in den Kampf einmischen oder nicht, der Überlebende wird Sie kurz darauf angreifen. Vernichten Sie ihn und nehmen Sie den "Zauberstabschlüssel der Geschosse" von der Leiche des Klons an sich!

### DIE HALLE DER ZAUBERSTÄBE

Sobald Sie die Halle betreten, sollten Sie Ihre Diebe auf die Suche nach Fallen schicken; jedes der Podeste auf der linken Seite des Raumes beinhaltet einen Zauberstab, dessen Mächte auf Sie geschleudert werden, sobald Sie die davor befindliche Falle auslösen [Abb. 1-9].

Um die Fallen zu entschärfen, müssen Sie die Zauberstabschlüssel in die Podeste stecken, um so den daran befindlichen Zauberstab zu entfernen und in Ihr Inventar zu verfrachten.

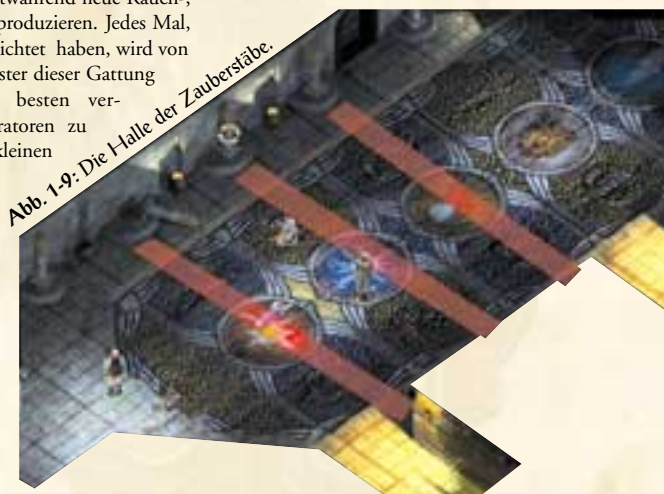


Abb. 1-9: Die Halle der Zauberstäbe.

Man braucht einfach nur der Reihe nach an den Säulen zu drehen. Die Schlüssel werden automatisch eingesetzt und man erhält den Zauberstab. Falls Ihnen einer der benötigten Zauberstabschlüssel fehlen sollte, können Sie trotzdem zur anderen Seite des Raumes kommen, indem Sie jeden Charakter einzeln und vorsichtig an den Rändern auf der rechten Seite des Raumes entlang manövrieren. Am anderen Ende der Halle finden Sie eine große Statue, der Sie einen "Ring des Schutzes +1" entnehmen können.

## ULVARYLS ZEREMONIENKAMMER

Die Tür im Nordwesten der Halle führt Sie in eine Zeremonienkammer, in der Ulvaryl gerade gegen drei Meuchelmörder kämpft. Um zusätzliche Erfahrung einzustreichen, können Sie sich in den Kampf einmischen und Ulvaryl zuerst einmal helfen, bevor sich diese gegen Sie wendet. Danach versuchen Sie Ulvaryl niederzustrecken, bis diese endlich zu Boden geht, sich in ihre gasförmige Form verwandelt und so das Weite sucht.

## DIE DRITTE PASSAGE

Auf der rechten Seite der Halle befinden sich insgesamt drei Passagen. Die im hinteren Teil des Raumes gelegene Passage führt Sie zu ein paar Öfen, die offenbar von den Grauzwerg genutzt werden, um damit magische Gegenstände zu schmieden. Stürmen Sie also die finsternen Zwerge, die sich im Lagerraum hinter den Öfen aufhalten, und durchsuchen Sie deren Leichen nach nützlichen Gegenständen, unter denen sich unter anderem der "Riemen der Stumpfheit" und ein "Streitkolben +1" befinden.

## DIE ZWEITE PASSAGE

Wenn Sie der mittleren Passage folgen, treffen Sie auf Frennedan, der hier in einem gläsernen Gefängnis gefangen gehalten wird [Abb. 1-10]. Holen Sie sich den Schlüssel zu Frennedans Zelle aus der durch eine Falle gesicherten Schatzkiste neben der Tür.



Abb. 1-10:  
Zweite Passage.

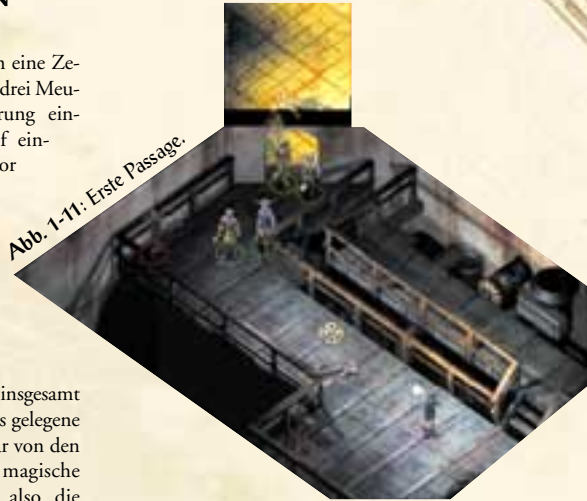


Abb. 1-11: Erste Passage.

Wenn Sie sich nun dazu entschließen, Frennedan aus seiner Zelle zu befreien, wird dieser Ihrer Heldentruppe fröhlich und vergnügt auf Schritt und Tritt folgen, bis er Ihnen nach kurzer Zeit (bzw. spätestens beim nächsten Kampf) sein wahres Gesicht zeigt... und Sie attackiert... Frennedan ist in Wirklichkeit ein bössartiger Dopplegänger!

## DIE ERSTE PASSAGE

Die erste Passage [Abb. 1-11] führt Sie im Prinzip direkt zum Ausgang von Irenicus' Verlies. Allerdings werden Sie dort von einem Magier der Meuchelmörder und seinen beiden Bogenschützen erwartet, die Ihnen aus dem Hinterhalt auflauern, sobald der Kampf ausbricht. Nachdem Sie die Gegner besiegt haben, können Sie der nächsten Treppe nach unten folgen und dann durch den Kanal gehen, bis Sie den Ausgang des Verlieses erreicht haben.

## DIE FLUCHT AUS DEM VERLIES

Versammeln Sie Ihre Heldentruppe vor dem nordöstlichen Ausgang des Verlieses, der sich am Ende des Kanalschachts (hinter der ersten Passage) befindet und marschieren Sie durch diesen nach draußen. Als Belohnung für diese Flucht erwarten Sie 34.500 EP.

**PRIMA'S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH**

**in ungekürzter Form  
im Handel erhältlich!**

Weitere Informationen zu  
**PRIMA'S OFFIZIELLEN  
LÖSUNGSBÜCHERN**

erhalten sie unter

**[www.primagames.de](http://www.primagames.de)**



# Ihre Aufgabe liegt noch vor Ihnen, Ihre Kraft liegt bereits in Ihnen...



● **Lösungswege für alle  
Hauptaufgaben**

● **Alle neben-  
und charakterspezifischen  
Aufgaben gelöst**

● **Übersichtliche Auflistung  
der Missionsziele**

● **Karten aller Regionen aus  
der Vogelperspektive**

● **Alle wichtigen Örtlichkeiten  
als Karte dargestellt, um Ihnen  
die Orientierung zu erleichtern**

● **Mehr als 300 handlungsspezifische  
Unterkarten und Räumlichkeiten**

● **Lösungswege für gute  
und böse Charaktere**

● **Listen zu allen Gegenständen,  
besonderen Gegenständen  
und Örtlichkeiten**

● **Komplette Monster-Tabellen**

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™: Developed and ©2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. BioWare and the BioWare logo are the trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Fallout, the Fallout logo, Fallout 2, the Fallout 2 logo, Planescape Torment, the Planescape Torment logo, Icewind Dale and the Icewind Dale logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. Game exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

ISBN 3-934783-50-3  
EVK: DM 24,95  
öS 182,-  
sFr 23,-



PRIMA Publishing® und das  
PRIMA Logo sind eingetragene  
Warenzeichen der  
PRIMA Communications, Inc.

[www.primagames.de](http://www.primagames.de)

Plattform: PC