Inhaltsverzeichnis

Einleitung 3

Handbuch 1 – Der Spielführer

Installation 6
Epilepsie-Warnung 7
Charaktererschaffung 8
Die Benutzeroberfläche 13
Multiplayer-Spiele 29

Handbuch 2 – Volos Leitfaden zu Baldur's Gate

Teil I: Die Vorgeschichte 37
Die Reiche im Überblick 38
Die Schwertküste 38
Kerzenburg 41
Baldur's Gate 43
Beregost 48
Der Freundliche Arm 49
Machtgruppen 52
Wichtige Charaktere 57
Monster 62
Zeit 68
Teil II: Die Regeln 70
AD&D-Regeln 70
Charakterhandlungen 72
Kämpfen 76
Erfahrung und Stufen gewinnen 83
Eigenschaften der Charaktere 84
Magie- und Zaubersystem 96
Zauber 98
Magier 99
Priester 115
Ausrüstung 126
Waffen 128
Magische Gegenstände und Schätze 131
Tabellen 135

Mitwirkende 148
Index 152

Einleitung

Willkommen bei Baldur's Gate!

Sie haben die Packung geöffnet und sind bereit, die erste CD in Ihren Computer zu legen, also ist jetzt der richtige Zeitpunkt, Sie in der elektronischen Spielwelt von Baldur's Gate und der AD&D 2nd Edition willkommen zu heißen.

Wahrscheinlich stellen Sie sich jetzt zwei Fragen - was ist die AD&D 2nd Edition, und wer schreibt diese Zeilen eigentlich?

Baldur's Gate ist ein riesiges und abwechslungsreiches Rollenspielabenteuer – und so ein Projekt kommt nicht aus dem Nichts. Baldur's Gate verwendet die AD&D 2nd Edition-Regeln, die ältesten und beliebtesten Rollenspielregeln für traditionelle Sitzungen mit Papier und Bleistift. Dieses Rollenspiel ist sozusagen der Urahne aller anderen.

Und wer bin ich? Nun, irgend jemand mußte damals im Jahr 1989 die neuen Regeln der 2nd Edition von Advanced Dungeons and Dragons verfassen, und ich bin einer der Glücklichen, die für diesen Job auserlesen wurden. Damals schrieben wir nur für altmodische Spiele, bei denen Leute einander mit Papier und Bleistift in der Hand gegenübersitzen. Die Anforderungen eines Computerspiels berücksichtigten wir dabei kaum. Wir hatten zwar alle schon einmal daran gedacht, aber wir hatten einfach keine Zeit – und außerdem hätten wir sowieso nicht gewußt, wie man so ein Spiel macht.

Die Zeiten haben sich geändert. Zehn Jahre später gehöre ich nun zu den Leuten, die Computerspiele machen – und Baldur's Gate finde ich einfach erstaunlich! Baldur's Gate erweckt das AD&D-Spiel auf Ihrem Computer zum Leben wie kein anderes Programm – und das ist eine gewaltige Leistung! Die Tiefe und Vielfalt des AD&D-Systems bedeuten, daß selbst die leistungsstarken modernen Computer kaum ausreichen, um die gesamte Flexibilität des AD&D-Spiels zu erfassen, und es spricht für Baldur's Gate, daß es einen dermaßen umfassenden Eindruck dieser Vielfalt vermittelt.

Dennoch: Spiele am Tisch haben keinen Computer als Dungeon Master. Computer können keine Urteile fällen (und das ist auch besser so!). Daher waren einige Änderungen einfach unvermeidlich. Selbst bei diesen Änderungen bleibt Baldur's Gate jedoch dem Geist des AD&D-Spiels treu. Wir möchten, daß Ihnen beide Spielvarianten, mit Papier und Bleistift oder elektronisch, gleichermaßen Spaß machen.

Sinn dieser Einleitung ist es, Ihnen für Ihr Interesse an unserem Spiel zu danken. Daß Sie spielen – und Spaß haben -, ist Sinn der Sache!

Und diesen Spaß wünsche ich Ihnen.

David „Zeb" Cook

Aufbau der Handbücher

Im ersten Handbuch, dem Spielführer, finden Sie Erklärungen zu den Funktionen, die Sie für Baldur's Gate beherrschen müssen, wie z.B. das Erstellen einer Spielfigur, das Steuern der Figuren in der Spielumgebung, das Deuten des Erlebten und das Spielen im Multiplayer-Modus.

Jaja, es findet sich schon einiges Wissenswertes in diesem Sumpf von Informationen, den Volo als Buch zu bezeichnen wagt. Natürlich werde ich bei Bedarf Erklärungen geben. -Elminster

„Bei Bedarf", aber nicht „auf Wunsch", Ihr alter Magier? Also gut, kritzelt, wo Ihr möchtet. – Volo

Das zweite Handbuch, Volos Leitfaden zu Baldur's Gate, ist eine Hilfe zum Handlungsverlauf des Spiels und bietet eine detaillierte Erklärung der Regeln, die das Leben in der Spielumgebung bestimmen. Viele dieser Details sind für das Verständnis des Spiels nicht wesentlich, können aber zur Steigerung des Spielspaßes beitragen.

Sofern nicht ausdrücklich anders angegebene, gilt alles in den Handbüchern gleichermaßen für Einzel- und Multiplayerspiele. Der Multiplayer-Modus von Baldur's Gate ermöglicht es Ihnen, gemeinsam mit bis zu fünf Freunden in ein Abenteuer zu ziehen, dessen Handlung im wesentlichen der des Einzelspieler-Modus entspricht. Dabei ist einer der Teilnehmer der Teamleiter, und der Computer fungiert als Dungeon Master.

Der Spielführer

Handbuch I

Installation und Spielbeginn

Zur Installation von Baldur's Gate legen Sie die mit Baldur's Gate Disc 1 beschriftete CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn die Autorun-Funktion nicht aktiviert ist, klicken Sie unter „Arbeitsplatz" auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Daraufhin erscheint auf Ihrem Bildschirm eine Auflistung der auf Disc 1 vorhandenen Dateien. Doppelklicken Sie auf den Dateinamen AUTORUN.EXE, um die Installation zu starten.

Nach der Installation erscheinen weitere Optionen im Startmenü:

Readme aufrufen Diese Datei enthält Informationen und letzte Änderungen, die nicht in das Handbuch aufgenommen werden konnten. Nehmen Sie sich die Zeit, sie zu lesen, wenn Sie auf irgendwelche Probleme mit diesen Produkt stoßen.

Registrieren/Verzeichnis Lassen Sie Baldur's Gate bitte bei Black Isle Studios registrieren. Diese Rückmeldung ist uns sehr wichtig. Außerdem werden Sie gleichzeitig in unsere Kundenliste aufgenommen und erhalten Informationen zu Sonderangeboten und neuen Spielen.

Beenden Hiermit verlassen Sie das Startfenster.

Demos aufrufen Die Baldur's Gate-CD enthält Demo-Versionen weiterer Black Isle Studios-Produkte. In der Readme-Datei finden Sie Erklärungen und Anweisungen zum Starten dieser Demos.

Konfigurieren Mit dieser Option ändern Sie die Schnelltasten, die Sie bei Baldur's Gate verwenden. Markieren Sie die zu ändernde Schnelltaste, und geben Sie die neue Tastenkombination ein.

Spielen Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie zum Starten des Spieles auf diese Schaltfläche. Zuerst werden Sie das Logo und einleitende Filme sehen. Wählen Sie dann „Ein Spieler" und „Neues Spiel", um zum Bildschirm zur Charaktererstellung zu gelangen. Hier nimmt das Abenteuer an der Schwertküste seinen Anfang!

Um das Spiel später zu starten, wählen Sie im Startmenü die Programmgruppe „Black Isle Studios" und anschließend „Baldur's Gate".

Deinstallieren Wenn Sie soweit sind, entfernen Sie mit Hilfe dieser Option alles außer Ihren gespeicherten Spielen.

Epilepsie-Warnung

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

Charaktererschaffung bei Baldur's Gate

Wenn Sie sich im Bereich zur Charaktererschaffung befinden, folgen Sie den unten aufgeführten Anweisungen. Sie können den Vorgang jederzeit mit „Abbrechen" beenden. Daraufhin werden Sie gefragt, ob Sie zum Hauptbildschirm zurückkehren möchten. Um innerhalb der Charaktererschaffung zurückzugehen, klicken Sie auf den Pfeil nach oben unten links auf dem Bildschirm.

GESCHLECHT

Als erstes legen Sie das Geschlecht Ihres Charakters fest. Sie können zwischen „Männlich" und „Weiblich" wählen und Ihre Wahl mit der Schaltfläche „Fertig" bestätigen (wie in allen anderen Fenstern auch).

* Die Frauen des Reiches können auf jedem gewünschten Gebiet herausragende Leistungen erbringen und sind ihren männlichen Mitstreitern in keiner Weise unterlegen.

* Die Männer des Reiches können sich in jedem beliebigen Beruf beweisen, sei es nun als Zauberer, Dieb oder Kämpfer.

AUSSEHEN: Porträtauswahl

Wählen Sie ein Porträt für Ihren Charakter.

Um ein benutzerdefiniertes Porträt zu importieren, lesen Sie bitte die Anweisungen in der Readme-Datei auf der Installations-CD.

SPEZIE

Wählen Sie eine Spezie für Ihren Charakter. Es stehen sechs verschiedene Spezien zur Auswahl. Ihr Charakter kann Mensch, Zwerg, Elf, Gnom, Halbling oder Halbelf sein.

Beschreibungen zu jeder Spezie finden Sie unter den entsprechenden Auswahlfeldern.

KLASSE

Die für Ihre ausgewählte Spezie verfügbaren Klassen und Klassenkombinationen sind markiert. Wählen Sie aus dieser Liste die von Ihnen gewünschte Klasse.

Beschreibungen zu jeder Klasse finden Sie unter den entsprechenden Auswahlfeldern.

Mehrklassige Charaktere sind nur bei nichtmenschlichen Wesen möglich und vereinen Eigenschaften und Einschränkungen beider Klassen in sich. Klassenkombinationen sind für menschliche Charaktere erst im weiteren Spielverlauf verfügbar.

Klassenkombinierte Charaktere beginnen ihr Abenteurerdasein in einer Klasse und wechseln später in eine andere Klasse. Entscheidet der Charakter sich für einen Wechsel der Klasse, dann sind die Fähigkeiten der früheren Klasse so lange nicht verfügbar, bis die Figur mit der neuen Klasse eine höhere Stufe als mit der früheren erreicht. In diesem Moment stehen dem Charakter auf der aktuellen Stufe die Attribute beider Klassen zur Verfügung. Die Figur kann jedoch in der früheren Klasse keine höhere Stufe mehr erreichen. Diese Klassenkombinationen sind nur für Menschen möglich.

ATTRIBUTPUNKTE

Auf dem Bildschirm erscheinen die Attribute, die der Computer willkürlich für Ihren Charakter ausgewählt hat (Sie berechnen sich, als ob man drei sechsseitige Würfel für jedes Attribut wirft, und werden an die jeweilige Spezie des Charakters angepaßt). Die für die Fähigkeiten des ausgewählten Charakters erforderliche Punktzahl wird automatisch zur Verfügung gestellt, d.h. wenn ein Charakter 17 Charismapunkte braucht, um ein Paladin zu sein, und der Computer würfelt eine 12, dann erhält der Charakter dennoch die erforderlichen 17 Punkte. Sie können auch Punkte von einem Attribut abziehen und einem anderen hinzufügen. Es ist jedoch nicht möglich, die Attributpunkte so weit zu reduzieren, daß die Mindestpunktzahl für die entsprechende Spezie bzw. Klasse unterschritten wird. Zu jedem Attribut erscheint eine kurze Beschreibung. Wiederholen Sie diese willkürliche Verteilung der Attributpunkte, bis Ihnen das Ergebnis gefällt

Sie können auch einen Satz Attribute speichern und anschließend neu würfeln, indem Sie auf die Schaltfläche „Speichern" klicken. Um einen gespeicherten Satz aufzurufen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Abrufen". Sie können nur jeweils einen Satz Attribute speichern, ihn jedoch mit neuen Attributen überschreiben.

GESINNUNGEN

Je nach Klasse und Spezie können Sie zwischen mehreren Gesinnungen wählen. Zu jeder Gesinnung erscheint eine detaillierte Beschreibung. Ihre Gesinnung ist ausschlaggebend für die Reaktionen Ihres Charakters auf seine Umgebung. Informieren Sie sich genau über jede einzelne Gesinnung, bevor Sie Ihre Wahl treffen. Wenn Sie im Verlaufe des Spiels zu sehr von Ihrer Gesinnung abweichen, kann das verheerende Folgen haben und Sie unter Umständen sogar einige Ihrer Attribute kosten!

WAFFEN UND SPEZIALISIERUNG

Alle Charaktere sind mit Waffenfertigkeiten ausgestattet. Die für den Charakter verfügbaren Waffen werden in einer Liste aufgeführt und kurz erklärt. Ein Charakter kann sich in einigen Fällen einer Waffe bedienen, für die er nicht die entsprechenden Fertigkeiten besitzt. Dies jedoch kostet für jeden Einsatz dieser Waffe einen Strafpunkt. Kämpfer, Paladine und Waldläufer können ihre Fähigkeiten noch erweitern, indem sie sich auf eine Waffe spezialisieren. Dazu erhöhen Sie die Punkte für die gewählte Waffe auf 2. Dieser Bonus verstärkt die Wirkung des Angriffs und verursacht größeren Schaden. Zu Beginn kann kein Charakter einer Waffe mehr als zwei Punkte zuweisen, und nur Kämpfer können einer Waffe mehr als 2 Punkte zuweisen.

DIEBATTRIBUTE

Wenn Ihr Charakter ein Dieb oder ein mehrklassiger Charakter mit Diebattributen ist, können Sie Punkte für seine Diebattribute vergeben. Der Dieb verfügt über 30 Punkte in der ersten Stufe sowie über 20 Punkte in jeder weiteren Stufe. Bei den Fähigkeiten handelt es sich um Stehlen, Schlösser öffnen, Fallen finden und List (Leise bewegen/Im Schatten verstecken). Zu jedem Attribut erscheint eine kurze Beschreibung.

ZAUBER

Ist Ihr Charakter ein Magier, erscheint auf dem Bildschirm eine Auswahl an Zaubern der ersten Stufe. Diese Zauber stehen Ihnen zu Beginn des Spiels zur Verfügung und werden kurz beschrieben.
Wenn Sie auf ein Zaubersymbol klicken, erscheint eine Beschreibung im Textfeld darunter. Klicken Sie einmal, um den Zauber zu wählen, und ein zweites Mal, um ihn abzuwählen.

GEGNERISCHE SPEZIEN

Waldläufer wählen eine gegnerische Spezie und erhalten Bonuspunkte, wenn sie Vertreter dieser Spezie schlagen. Sie haben die Auswahl zwischen Aaskriechern, Waldschraten, Ghuls, Kreischlingen, Gnolls, Hobgoblins, Kobolden, Ogern, Skeletten und Spinnen.

AUSSEHEN

Sie sehen ein Modell Ihres Charakters. Hier können Sie nun die Haar- und Hautfarbe sowie die Haupt- und die Nebenfarbe der Kleidung verändern. Die Farben der Kleidung können Sie darüber hinaus auch während des Spiels auf der Inventarseite abwandeln. Klicken Sie auf das Feld, das die aktuelle Farbe anzeigt, um das Auswahlfeld mit weiteren Farben für jede Kategorie aufzurufen. Sie können das Aussehen und die Töne des Charakters auch selbst ändern oder später modifizieren.

NAME

Zu guter Letzt braucht Ihr Charakter noch einen Namen. Klicken Sie auf „Name" und das Textfeld, und beginnen Sie einfach, Ihren Namen zu tippen. Zum Bestätigen drücken Sie die

Eingabetaste oder klicken Sie auf „Fertig".

CHARAKTERERSCHAFFUNG ABSCHLIEßEN

Nach dem Durchführen aller oben genannten Schritte klicken Sie unten rechts auf die Schaltfläche „Einverstanden". Um die letzte Eingabe zu löschen und neu zu bearbeiten, klicken Sie unten links auf den Pfeil nach oben.

Übersicht über die Benutzeroberfläche von Baldur's Gate

Baldur's Gate ist ein sehr unterhaltsames Spiel mit einer facettenreichen Benutzeroberfläche, die so bedienerfreundlich und leicht verständlich gestaltet ist, daß der ungetrübte Spielspaß beginnen kann, sobald Sie sich mit den grundlegenden Steuerungen vertraut gemacht haben.

Dieser Abschnitt beschreibt die einzelnen Teile der Benutzeroberfläche mit allen Fenstern und Schaltflächen und erklärt die Steuerungen und was sie bewirken. Die meisten Funktionen erklären sich beim Spielen von selbst, daher können Sie diesen Teil des Handbuchs entweder vor Spielbeginn oder nachdem Sie schon ein wenig in das Spiel hineingeschnuppert haben lesen.

Steuerung mit der Maus

Linksklicken der Maustaste: Handlung

- Hiermit markieren Sie einen Charakter oder ein Porträt (wenn ein Charakter oder eine Gruppe bereits markiert war, wird die Markierung aufgehoben und statt dessen der neue Charakter ausgewählt).
- Sie markieren mehrere Figuren, indem Sie bei gedrückter UMSCHALTTASTE mit der linken Maustaste auf verschiedene Charaktere im Fenster oder auf die Porträts klicken.
- Wenn Sie bei gedrückter STEUERUNGSTASTE mit der linken Maustaste auf einen unmarkierten Charakter klicken, wird dieser zur aktuellen Figurenauswahl hinzugefügt. Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Charakter, um ihn wieder zu entfernen.
- Doppelklicken Sie auf ein Porträt, um die Ansicht auf den entsprechenden Charakter zu zentrieren.
- Durch Klicken auf diese Schaltflächen wählen Sie Handlungen für den Charakter: Bewachen, Dialog, Angreifen (auf Waffe klicken) usw auf der unteren Symbolleiste. Klicken Sie erneut, um eine Auswahl abzubrechen.
- Mit der linken Maustaste können Sie auch einen Zauber aussprechen und Gegenstände aus dem Inventar einsetzen, die Sie vorher ausgewählt haben.
- Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Stelle im Gelände klicken, läuft der markierte Charakter bzw. die markierte Gruppe dorthin (Hinweis: Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um sich in einer Aufstellung zu bewegen – die Formationsbewegungen

können Sie mit der rechten Maustaste aufrufen.).

Mit Linksklicken und Ziehen auf ein Gelände markieren Sie mehrere Charaktere (ein ziehbares Auswahlfeld erscheint).

Die linke Maustaste verwenden Sie auch, um die jeweils markierten Charaktere Gegenstände aufheben zu lassen. Wenn mehr als ein Charakter markiert ist, geht immer das oberste Porträt (der Anführer) zu den Gegenständen, um sie aufzuheben.

Durch Linksklicken und Ziehen eines Porträts verschieben Sie das entsprechende Porträt in der Gruppenhierarchie - ziehen Sie es an die gewünschte Position, und lassen Sie die Maustaste los, um es gegen den dortigen Charakter auszutauschen.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Uhr klicken, wird das Spiel unterbrochen bzw. fortgesetzt.

Auf dem Symbol-Informationsbildschirm links (also dem Inventar) können Sie mit einem Linksklick auf ein Porträt Informationen über diesen Charakter aufrufen.

Rechtsklicken der Maustaste: Informationen aufrufen, Handlungen abbrechen und Aufstellungsbewegungen steuern.

Durch Klicken auf ein Porträt rufen Sie das Fenster „Inventar" des jeweiligen Charakters auf. Klicken Sie die rechte Maustaste erneut, um zurück zum Spiel zu gehen.

Wenn Sie auf einen Gegenstand oder einen Zauber in den Inventar- bzw. Zauberseiten klicken, werden die entsprechenden Eigenschaften angezeigt.

Mit einem Rechtsklick können Sie Handlungen wie z.B. Angriffe und Zauber abbrechen und dem Charakter einen neuen Bewegungspunkt vorgeben,

Wenn Sie auf ein Monster oder eine computergesteuerte Figur klicken oder auf einen markierten Charakter geklickt haben, hören Sie den entsprechenden Sound für diesen Charakter oder dieses Monster.

Klicken Sie auf ein Gelände, läuft der markierte Charakter im Aufstellungsmodus dorthin (Wenn mehr als ein Charakter markiert ist, können Sie die Aufstellung durch Ziehen bei gedrückter rechten Maustaste drehen und so die Blickrichtung der Charaktere bestimmen.).

Durch Klicken auf „Gruppenformationen" können Sie die Konfiguration dieser Felder ändern. Mit der rechten Maustaste rufen Sie die aktuellen Einstellungen für das jeweilige Feld auf, und mit der linken Maustaste legen Sie neue Optionen fest.

Mausbewegung: BewegungenAnsicht

Wenn Sie die Maus in den Ansichtmodi „Fenster" oder „Ganzer Bildschirm" bis zum Rand des Bildschirms bewegen, können Sie den Hauptspielbereich nach oben, unten, links oder rechts rollen. Sie können dazu auch die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock verwenden.

Hauptbenutzeroberfläche im Spiel

(Es werden 9 Gruppenschaltflächen angezeigt. Wenn nur ein einziger Charakter markiert ist, erscheinen 12 Charakterschaltflächen).

Der Hauptspielbereich

Durch Klicken mit der linken Maustaste markieren Sie Charaktere. Wenn Sie gleichzeitig linksklicken und die Umschalt- bzw. Steuerungstaste drücken, können Sie mehrere Charaktere markieren bzw. die aktuelle Markierung löschen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, durch Klicken und Ziehen im Hauptspielbereich ein Feld zu erzeugen, mit dem jeder darin liegende Charakter markiert wird (bei gleichzeitigem Drücken der Umschalt- bzw Steuerungstaste können Sie markierte Charaktere hinzufügen bzw. entfernen).

Durch Klicken mit der linken Maustaste lassen Sie die Charaktere Handlungen ausführen (Schaltflächen, siehe oben).

Wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, wird die Handlung abgebrochen. Ist eine Gruppe markiert, wird ihre Aufstellung mit der rechten Maustaste gedreht und bewegt.

Beachten Sie, daß der Cursor sich verändert, wenn er auf Gegenstände, Charaktere oder computergesteuerte Figuren zeigt. Dadurch wird die entsprechende Standardhandlung gezeigt. Der Standardhandlungsmodus kann durch Klicken mit der linken Maustaste auf die Schaltflächen unten auf dem Bildschirm geändert werden. Sobald die gewählte Handlung möglich ist, wechselt die Cursorfarbe von Grau zu Gold.

Die Handlungscursor:

Markieren: Sie können einen Charakter wählen.

Bewegen: Die Standardhandlung ist Bewegung.

Blockierte Umgebung: Es ist keine Bewegung möglich.

Reise: Sie verlassen die aktuelle Karte, wenn Sie an diese Stelle gehen.

Türen: Sie können die markierte Tür öffnen oder schließen.

Betreten: Sie können durch einen Eingang oder Gang gehen, wenn keine Tür markiert ist.

Treppe: Sie können eine Treppe hinauf- und hinuntergehen.

Gegenstand aufheben: Sie können Gegenstände aufheben.

Angriff: Die Standardhandlung für einen Charakter oder die Gruppe ist Angriff.

Verschlossen: Eine Truhe oder Tür ist verschlossen. Sie können versuchen, sie mit Gewalt oder mit Hilfe eines Diebes zu öffnen. Es hängt davon ab, welche Figur gerade markiert ist.

Fallen: Sie können versuchen, Fallen mit Hilfe eines Diebes zu entschärfen.

Taschendiebstahl: Sie können versuchen, den markierten Charakter oder das markierte Wesen zu bestehlen.

Zauber: Sie sprechen einen Zauber aus.

Hinweis zu den Cursorn: Wenn ein Cursor markiert ist, verändert er sich eventuell, wenn Sie eine andere Handlungsschaltfläche wählen, die Escape-Taste drücken oder mit der linken Maustaste auf einen Bereich ohne Optionen klicken (entweder auf den Rand der Benutzeroberfläche oder dort, wo sich keine Gegenstände befinden). Das Aussprechen eines Zaubers wird durch Klicken mit der rechten Maustaste abgebrochen. Zum Anwenden eines Zaubers klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Wesen oder einen Bereich (je nach Art des Zaubers).

Der Nebel des Kriegs: Charaktere können in einer geraden Linie bis zu einer bestimmten Entfernung sehen, d.h. sie können erst um die Ecke eines Gebäudes gucken, wenn sie sie tatsächlich erreicht haben, und können auch nicht durch Wände sehen.

Menüschaltflächen unten

Welche Schaltflächen unten auf dem Bildschirm angezeigt werden, hängt davon ab, ob ein Charakter oder eine Gruppe markiert ist. Es gibt zwölf Schaltflächen für die Charakter, die je nach Figur variieren.

2 Handlungsschaltflächen (Schnelltasten F1 - F2)

Diese zwei Schaltflächen befinden sich ganz links.

Bewachen/Beschützen: Hiermit sichern Sie entweder einen Bereich oder einen anderen Charakter. Wenn dieser Modus aktiviert ist, Sie mit der linken Maustaste auf den Boden des gewünschten Bereich klicken und den Cursor ziehen, erscheint ein Kreis, der anzeigt, daß dieser Bereich unter Schutz steht. Der Charakter bewegt sich in diesem Bereich frei, kann ihn jedoch nicht verlassen. Er reagiert auf Angriffe aber verläßt den geschützten Bereich erst, wenn er entweder an eine andere Stelle bewegt wird oder einen anderen Bereich schützen soll. Wenn ein Charakter beschützt werden soll, wird diesem gefolgt und jeder bekämpft, der einen Angriff versucht. Wenn der Modus „Bewachen/Beschützen" aktiviert ist und Sie mit der linken Maustaste auf einen Punkt am Boden klicken, bleibt der Charakter stehen; er reagiert jedoch auf Angriffe.

Dialog: Hier aktivieren Sie den Dialogcursor, mit dem Sie durch Klicken auf ein Wesen mit der linken Maustaste ein Gespräch beginnen können.

5 Charakterschaltflächen (F3-F7)

Belegung der mittleren Schaltflächen nach Klassen

Klasse	Feld 1 (F3)	Feld 2 (F4)	Feld 3 (F5)	Feld 4 (F6)	Feld 5 (F7)
Kämpfer	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Einsatzbereite Waffe 3	Einsatzbereite Waffe 4	
Paladin	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Einsatzbereite Waffe 3	Untote bannen	Zauber aussprechen
Waldläufer	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Einsatzbereite Waffe 3	List	Zauber aussprechen
Zauberer	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Zauber	Einsatzbereite Zauber	Einsatzbereite Zauber	Zauber aussprechen
Kleriker	Einsatzbereite Waffe 1	Untote bannen	Einsatzbereite Zauber	Einsatzbereite Zauber	Zauber aussprechen
Druide	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Einsatzbereite Zauber	Einsatzbereite Zauber	Zauber aussprechen
Barde	Einsatzbereite Waffe 1	Bardenlieder	Stehlen	Einsatzbereite Zauber	Zauber aussprechen
Dieb	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Fallen finden	Stehlen	List
Kämpfer/Dieb	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Fallen finden	Stehlen	List
Kämpfer/ Kleriker	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Untote bannen	Einsatzbereiter Zauber	Zauber aussprechen
Kämpfer/ Zauberer	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Einsatzbereiter Zauber	Einsatzbereiter Zauber	Zauber aussprechen
Zauberer/Dieb	Einsatzbereite Waffe 1	Fallen finden	Stehlen	List	Zauber aussprechen
Kleriker/ Zauberer	Einsatzbereite Waffe 1	Untote bannen	Einsatzbereiter Zauber	Einsatzbereiter Zauber	Zauber aussprechen

Klasse	Feld 1 (F3)	Feld 2 (F4)	Feld 3 (F5)	Feld 4 (F6)	Feld 5 (F7)
Kleriker/Dieb	Einsatzbereite Waffe 1	Fallen finden	Stehlen	List	Zauber aussprechen
Kämpfer/Druide	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Einsatzbereiter Zauber	Einsatzbereiter Zauber	Zauber aussprechen
Kleriker/ Waldläufer	Einsatzbereite Waffe 1	Untote bannen	List	Einsatzbereiter Zauber	Zauber aussprechen
Kämpfer/ Zauberer/ Kleriker	Einsatzbereite Waffe 1	Einsatzbereite Waffe 2	Untote bannen	Einsatzbereiter Zauber	Zauber aussprechen
Kämpfer/ Zauberer/ Dieb	Einsatzbereite Waffe 1	Fallen finden	Stehlen	List	Zauber aussprechen

Einsatzbereite Waffen: Diese Felder beziehen sich auf die gleichnamigen Felder auf der Inventarseite. Laden Sie eine Waffe in diese Felder, dann erscheint sie hier im entsprechenden Feld. (Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Waffe.)

Fallen finden: Dies ist ein Modus, den Diebe wählen können. Wenn ein anderer als der Bewegungsmodus aktiviert wird, endet dieser Modus.

Stehlen: Abhängig vom gewählten Ziel können Sie zwischen Taschendiebstahl, dem Entschärfen von Fallen und dem Öffnen von Schlössern wählen.

List: Dies ist eine Mischung aus *leisem Fortbewegen* und *sich im Schatten verstecken*. Diebe können diese Modus einsetzen und werden mit ein wenig Geschick nahezu unsichtbar. Ein darauf folgender hinterhältiger Angriff verursacht doppelten, dreifachen oder vierfachen Schaden, je nachdem, auf welcher Stufe sich der Dieb befindet. Ein Schritt ins Licht oder ein Angriff kann die Unsichtbarkeit aufheben.

Untote bannen: Dies ist ein Modus, den Kleriker wählen können (die Kleriker fahren so lange mit dem Bannen der Untoten fort, bis ein anderer als der Bewegungsmodus gewählt wird). Die Kleriker versuchen in diesem Modus, untote Wesen zu bannen. Wenn es ihnen gelingt, flüchten die Untoten für eine Weile oder werden sogar zerstört, wenn die Kleriker stark genug sind. Bösartige Kleriker können mit Hilfe dieser Fähigkeit sogar Kontrolle über einige untote Wesen gewinnen.

Zauber aussprechen: Das können nur Kleriker und Zauberer. Es erscheint eine Liste mit den gespeicherten Zaubern des jeweiligen Charakters, aus der ein Zauberspruch gewählt werden kann.

Einsatzbereite Zauber: Zum Konfigurieren klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Feld für einsatzbereite Zauber – damit wird eine Liste aller derzeit gespeicherten Zauber aufgerufen. Nach der Konfiguration kann der Zauber jederzeit eingesetzt werden, indem Sie die entsprechende Taste drücken oder mit der linken Maustaste auf das Feld klicken.

Bardenlieder: Sie können nur von Barden eingesetzt werden. Der Barde stimmt ein Lied an und spielt so lange weiter, bis ein anderer als der Bewegungsmodus gewählt wird. Während des Liedes ist die Moral der Gruppe besser und sie hat mehr Glück. (Glück verringert Angriffswürfe und Schäden durch den Gegner).

4. Gegenstandsschaltflächen (F8 - 11)

Gegenstand benutzen: : Mit einem Linksklick wählen Sie einen beliebigen Gegenstand, den Sie am Leib tragen.

Einsatzbereiter Gegenstand (x3): Sie können jeden beliebigen Gegenstand in das persönliche Inventar einsatzbereiter Gegenstände aufnehmen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eines der drei Felder klicken und einen der persönlichen Gegenstände zur Konfiguration dieses Felds auswählen (wie bei der Schaltfläche *Gegenstand benutzen*). Hier gelten die gleichen Regeln wie für den Gebrauch der einsatzbereiten Zauber. Wenn ein Gegenstand aufgebraucht ist, abgelegt oder eingetauscht wurde, muß er aus dem Feld für *Einsatzbereite Gegenstände* entfernt werden. Wenn der Einsatz eines Gegenstandes einen Zauber nach sich zieht, der gegen einen Charakter, ein Monster oder ein Gelände ausgesprochen werden muß, verändert sich der Cursor entsprechend. Sie müssen dann mit der linken Maustaste auf das gewünschte Ziel klicken, um den Gegenstand zu verwenden. Durch Klicken mit der rechten Maustaste wird dieser Vorgang abgebrochen. Sie können die Zauberwirkung der Waffen mit magischen Kräften in den Feldern für *Einsatzbereite Gegenstände*, jedoch nicht in den Feldern für *Einsatzbereite Waffen* konfigurieren. (Die letzteren Felder beziehen sich nur auf direkte Angriffswaffen).

Schaltfläche für besondere Fähigkeiten (F12)

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine Seite mit den für den jeweiligen Charakter verfügbaren Fähigkeiten aufgerufen. Diese Fähigkeiten können nur für bestimmte Klassen zugänglich sein oder von Ihrem Charakter während des Spiels erworben werden.

Hände auflegen: Dies ist eine Fähigkeit der Paladine. Sie richten magische Heilenergie auf ein Ziel ihrer Wahl und können auf diese Weise einmal pro Tag und Stufe 2 Trefferpunkte heilen. Diese Kraft ist als besondere Fähigkeit verfügbar.

Gestalt wechseln: Druiden ab Stufe 7 können über diese Fähigkeit verfügen.

Im Verlauf des Spiels kann Ihr Charakter zusätzliche besondere Fähigkeiten erwerben.

Es gibt 9 Gruppenschaltflächen:

Diese werden angezeigt, wenn Sie mehr als einen Charakter markiert haben:

Bewachen/Beschützen, Dialog, und **Angriff** entsprechen den Schaltflächen bei einem einzelnen markierten Charakter.

Stop: beendet alle aktuellen Gruppenaktivitäten.

Nützlich, wenn Sie in eine Falle stolpern! –Volo

Schaltflächen für Schnellformationen: Formationen sind entsprechend der Reihenfolge der Charakter in der Porträt-Leiste aufgebaut, d.h. der oberste Charakter ist auch die Nummer 1 in der Formation usw. Wenn weniger als sechs Charakter ausgewählt sind, werden sie sich bis zu der Anzahl der markierten Charaktere formieren und die Formationsfelder 1, 2, 3 usw. einnehmen, bis die entsprechende Anzahl der Charakter erreicht ist. Sie bewegen die Formation durch Klicken mit der rechten oder linken Maustaste bzw. durch Halten der rechten Maustaste (zur Drehung der Aufstellung). Dies ist jedoch nur möglich, wenn eine Gruppe markiert ist.

Schnellformationen funktionieren wie einsatzbereite Zauber, Waffen oder Gegenstände. Sie ermöglichen taktische Kämpfe in Echtzeit: Nehmen Sie Ihren Zauberkundigen in die Mitte Ihrer Gruppe oder rücken Sie mit Hilfe einer Formation mit Ihren Kämpfern schnell an die Front vor. Die Felder für die Schnellformation werden durch Klicken mit der rechten Maustaste konfiguriert. Dadurch rufen Sie die verfügbaren Formationen auf und weisen durch Klicken mit der linken Maustaste dem Feld die gewünschte Aufstellung zu. Ein anschließender Linksklick auf diese Schaltfläche ruft dann die aktuelle Gruppenaufstellung auf. Sie bewegen Formationen, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Spielgelände klicken. Wenn Sie die rechte Maustaste drücken und halten, können Sie die Aufstellung drehen.

Menüschaltflächen rechts

Alle markieren: Markiert alle Charaktere der Einheit bzw. hebt ihre Markierung auf

KI aktiviert/deaktiviert: Hier wird die Gesinnung eines oder mehrerer Charaktere ein- oder ausgeschaltet. Charaktere mit deaktivierter Gesinnung reagieren nur noch bei manueller Steuerung auf ihre Umgebung. Sie werden sich nur dann bewegen oder Handlungen vornehmen, wenn es ihnen durch den unveränderlichen Teil ihres Skripts vorgeschrieben wird, d.h. durch den Teil, den Spieler nicht ändern können, da er die Persönlichkeit des Charakters darstellt.

Ausruhen: Auf vielen Benutzeroberflächen im Spiel erscheint anstelle der Schaltflächen „Alle markieren" oder „KI aktiviert/deaktiviert" die Schaltfläche „Ausruhen". Wenn Sie „Ausruhen" wählen und bestätigen, wird Ihren Charakteren im Spiel Zeit gewährt, um Verletzung auszukurieren und ihre Zauberkraft wiederzuerlangen.

Porträts der Charaktere: Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein Porträt wählen Sie einen Charakter. Zum Aufrufen der Inventarseite für den markierten Charakter klicken Sie mit der rechten Maustaste. **Beachten Sie, wenn Sie ein Spiel**

Vergessen Sie nicht, vor dem Ausruhen die Zaubersprüche auszusuchen, die Sie auswendig lernen möchten. –Volo

unterbrochen haben, daß das Spiel fortgesetzt wird, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Porträt klicken! Das hat seinen Grund und ist so entwickelt worden, um die Auswirkungen aufzuzeigen, die es nach sich zieht, die Ausrüstung mitten im Kampf zu ändern. Ihre Charaktere werden mit hoher Wahrscheinlichkeit getroffen, wenn Sie Ihre Ausrüstung nicht außerhalb eines Kampfes ändern!

Hinweis zu den Charakterabbildungen: Die Farben der Porträts zeigen an, ob diese Spielfiguren angegriffen werden, vergiftet wurden (rotes Blinken) oder tot sind (dunkelgrau). Der einem Charakter zugefügte Schaden wird mit Hilfe einer roten Leiste am Porträt des jeweilig Betroffenen dargestellt (d.h. der normal gefärbte Teil der Abbildung ist die Anzahl der Trefferpunkte, die dem Charakter verbleiben). Wenn Sie den Cursor über ein Porträt führen, erscheinen die gesamte Trefferpunktzahl sowie der Name des Charakters als QuickInfo. Charakterabbildungen zeigen darüber hinaus Symbole zum Status eines Charakters (*Bezaubert*, *Gefangen* usw.) sowie zur Möglichkeit, eine Stufe höher zu gehen.

Menüschaltflächen links

Die folgenden Schaltflächen entlang der linken Seite der Benutzeroberfläche erlauben Ihnen direkten Zugriff auf die verschiedenen Spielbildschirme:

Zurück zum Spiel

Charakterbogenseiten

Landkarte

Zauberbuch

Tagebuch

Priesterzauberbuch

Inventar

Optionen

Jede dieser Schaltflächen bringt Sie direkt zur entsprechenden Benutzeroberfläche für den gewählten Charakter. Ist die gesamte Gruppe markiert, dann erscheint der Bildschirm für den Gruppenanführer.

QuickInfo-Assistent

Diese Informationsfenster erscheinen immer, wenn Sie den Mauszeiger für eine bestimmte Zeit, die Sie unter Optionen festlegen, auf einer Schaltflächen ruhen lassen. Die QuickInfos werden auch dann angezeigt, wenn Sie mit dem Cursor auf bestimmte Gegenstände im Spiel, wie z.B. Charaktere, Gebäude oder Schilder, zeigen. Um die QuickInfo direkt aufzurufen, drücken Sie die Tab-Taste.

Das Fenster „Dialog"

Dieses Fenster ist nur für den markierten Charakter verfügbar. Das Ändern des Charakters, der sich im Dialog befindet, ist erst möglich, wenn der Dialog beendet und mit einem anderen Charakter neu gestartet wurde. Sind mehrere Charaktere markiert, beginnt der oberste Charakter den Dialog. Beachten Sie: Die Reaktionseinstellungen richten sich immer

nach dem Charisma des Charakters, den Sie verwenden, um einen Dialog einzuleiten. Ein schneller Wechsel des Charakters erhöht nicht unbedingt Ihre Aussichten auf ein positives Echo. Die computergesteuerten Figuren bleiben einige Minuten bei ihrer gegenwärtigen Meinung über Sie. Der erste Eindruck ist also wichtig! Es besteht jedoch eine Ausnahme: In Läden vertritt der gegenwärtige Leiter die Gruppe. Der 'Anführer' ist immer das oberste der in diesem Bereich verfügbaren Porträts.

Es stehen drei Größen für das Fenster „Dialog" zur Auswahl: Ein zweizeiliges Fenster (klein), das der Standardeinstellung im normalen Spiel entspricht und Systemmeldungen und Spielbedingungen anzeigt; und Fenster, die Platz für 15 (mittel) bzw. 25 (groß) Zeilen bieten und der Darstellung der Dialoge dienen. Das zweizeilige bzw. 15-zeilige Fenster kann während des Spiels bis auf 25 Zeilen vergrößert werden, indem Sie mit der linken Maustaste auf die kleine Schaltfläche „oben" rechts im Dialogfenster klicken. Zum Verkleinern klicken Sie mit der linken Maustaste auf die kleine Schaltfläche darunter. Rechts im

Je charismatischer Ihr Anführer, desto besser! –Volo

Dialogfenster befindet sich eine Bildlaufleiste, mit der Sie den Dialogverlauf nach oben und unten scrollen können. Während des Dialoges ist das Porträt des sprechenden Charakters markiert und blinkt im Hauptspielbereich. Der computergesteuerte Gesprächspartner blinkt ebenfalls. Verwenden Sie auch die Tasten Bild Oben bzw. Bild Unten, um die Größe des Fensters zu ändern.

Das Fenster „Dialog" arbeitet mit einem Menüsystem, in dem Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Satz klicken. Der von Ihrem Charakter gesprochene Text erscheint daraufhin im Dialogfenster. Die verfügbaren Aussagen variieren je nach individueller Reaktion und Charisma des sprechenden Charakters. Wenn Sie die Menge des im Dialogfenster angezeigten Textes nicht auf einmal lesen können, oder wenn der Dialog unterbrochen wird, um Ihnen die Möglichkeit zum Lesen zu geben, klicken Sie mit der linken Maustaste irgendwo im Fenster, um sich mehr Text anzeigen zu lassen. Der bereits gelesene Text kann mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten auf der rechten Seite erneut angesehen werden.

Während des Dialoges ist das Porträt des sprechenden Charakters markiert und blinkt im Hauptspielbereich. Der computergesteuerte Gesprächspartner blinkt ebenfalls. Während des Dialoges ist das Porträt des sprechenden Charakters markiert und blinkt im Hauptspielbereich. Der computergesteuerte Gesprächspartner blinkt ebenfalls.

Läden, Gasthäuser, Tavernen und Tempel

Im gesamten Verlauf des Spiels begegnen Ihnen computergesteuerte Figuren, die Ihnen Waren oder Dienste anbieten. Für diese computergesteuerte Figuren werden einheitliche Benutzeroberflächen zum Kauf, Verkauf und Austausch von Waren verwendet. Im gesamten Verlauf des Spiels begegnen Ihnen computergesteuerte Figuren, die Ihnen Waren oder Dienste anbieten. Für diese computergesteuerte Figuren werden einheitliche Benutzeroberflächen zum Kauf, Verkauf und Austausch von Waren,

Informationen und Diensten verwendet. Wenn diese computergesteuerten Figuren angesprochen werden, verwandelt sich der untere Teil des Bildschirms in ein Feld mit Schaltflächen, die den angebotenen Funktionen entsprechen.

Zimmer mieten: Gasthäuser bieten gewöhnlich vier verschiedene Arten von Zimmern an, in denen der Spieler nachts seine Ruhe findet. Die verschiedenen Unterbringungsmöglichkeiten reichen von einer einfachen Bauernkammer bis hin zu luxuriösen Gemächern. Je teurer das Zimmer, um so angenehmer ist Ihr Aufenthalt und um so besser regenerieren Sie sich.

Kaufen und Verkaufen: Dieser Bildschirm teilt sich in die Fenster „Kaufen" und „Verkaufen". Die im Laden angebotenen Gegenstände werden im Fenster „Kaufen" links angezeigt, die im Inventar des jeweiligen Charakters vorhandenen Gegenstände erscheinen im Fenster „Verkaufen" rechts. Um ein Objekt zum Kauf zu markieren, klicken Sie mit der linken Maustaste im Fenster „Kaufen" darauf. Das Objekt ist dann markiert, wird aber erst erworben, wenn Sie mit der linken Maustaste unten im Fenster auf „Kaufen" klicken. Sie können auch mehrere Gegenstände markieren. Die Gesamtsumme für alle Gegenstände erscheint neben der Schaltfläche „Kaufen". Das Fenster „Verkaufen" funktioniert auf die gleiche Weise, obwohl der Ladenbesitzer möglicherweise nicht am Kauf Ihrer Inventargegenstände interessiert ist. In diesem Fall sind die Gegenstände ausgegraut.

Beachten Sie, daß Gegenstände, die vom derzeit gewählten Charakter nicht benutzt werden können, rot schattiert sind. Auch wenn diese Gegenstände nicht zur Verfügung stehen, können sie zum späteren Gebrauch oder für andere Gruppenmitglieder erworben werden.

Getränke und Gerüchte: In manchen Lokalen treffen Sie auf einen freundlichen Barkeeper oder Gastwirt. An der Bar wird von teuren Likören bis hin zu billigem Bockbier alles angeboten. Auf

Fünf Getränke müßten reichen – dann werde ich ganz philosophisch. –Volo

Kein Kommentar... –Elminster

jeden Fall besteht beim Bestellen eines Getränks immer die Möglichkeit, daß der Besitzer Ihnen ein paar Gerüchte erzählt, die er vor kurzem gehört hat. Trinken Sie aber nicht zu viel, sonst erleben Sie einen Vollrausch.

Stehlen : Diebe haben die Möglichkeit, Gegenstände aus einem Ladeninventar zu stehlen. Der Bildschirm „Stehlen" funktioniert auf die gleiche Weise wie beim Kaufen und Verkaufen, aber es wird kein Gold ausgetauscht. Wenn ein Gegenstand zum Diebstahl markiert ist, werden die Fähigkeiten des Diebes getestet. Bei einem Erfolg wird der Gegenstand zum Inventar des Diebes hinzugefügt. Stellt er sich jedoch nicht geschickt an, wird die Wache alarmiert (oder etwas noch Schlimmeres passiert!).

Geben: Wenn Sie diese Option wählen, können Sie in einem Tempel Geld spenden. Bei dieser Gelegenheit erfahren Sie unter Umständen durch den Priester von einem Gerücht. Außerdem erhöht sich möglicherweise das Ansehen Ihrer Gruppe, je

Je schlechter Ihr Leumund, desto mehr müssen Sie spenden. Priester haben ein enorm gutes Gedächtnis... –Volo

nachdem, wieviel Sie spenden. Eine Spende ist äußerst hilfreich, wenn der Ruf Ihrer Gruppe ein wenig gelitten hat. Allerdings stellt selbst ein Mindestwert von 100 Goldmünzen keine allzu bedeutende Gabe dar.

Heilung erfahren: Tempel bieten gewöhnlich eine Heilung zu einem bestimmten Preis an. Ein Menü erscheint, in dem die Dienste und ihre Preise angezeigt werden. Wählen Sie den gewünschten Dienst, und markieren Sie den Charakter, der diese Heilung erhalten soll.

Identifizieren: Läden und Tempel können im allgemeinen eine höhere Bandbreite an Gegenständen als Ihre Charaktere erkennen. Die Kosten für die Identifizierung betragen 100 Goldmünzen. Wenn Sie den Gegenstand in der Liste nicht wählen können, dann verfügt der Ladenbesitzer nicht über die Fähigkeit, ihn zu identifizieren.

Container

Bestimmte Gegenstände und Container können im Spiel eingesammelt oder geöffnet werden. Ist jedoch das Inventar des Charakters bereits aufgefüllt, kann der Gegenstand nicht dorthin bewegt werden, und der Rucksack erscheint ausgegraut. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um auf den Gegenstand oder Container zuzugreifen. Daraufhin erscheint das Containerfeld unten auf dem Bildschirm. Die linke Seite des Feldes zeigt die Gegenstände, die sich auf dem Boden oder im Container befinden, und auf der rechten Seite sehen Sie einen kleinen Teil des Inventars des derzeit markierten Charakters. Durch Klicken auf die Gegenstände auf der linken Seite des Feldes verschieben Sie die Gegenstände vom Boden oder aus dem Container in das Inventar des Charakters.

Ist das Inventar voll, wird der Gegenstand nicht hinzugefügt. Sie können diesen Vorgang auch umkehren und Gegenstände aus dem Inventar eines Charakters in einen Container oder auf den Boden ablegen. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf die Gegenstände auf der rechten Seite des Feldes.

Karten

Gebietskarte

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche rufen Sie die Gebietskarte auf, auf der sich der bzw. die markierten Charaktere befinden. Gebiete, die bereits besucht wurden, sind hell hervorgehoben, während noch unbekannte Bereiche dunkel dargestellt sind. Die Karte kann das Innere eines Gebäudes bzw. Kerkers oder ein Außengelände darstellen. Die aktuelle Position des oder der Charaktere wird auf der Karte in grünen Kreisen gezeigt

Weltkarte

Wenn Sie auf der Gebietskarte die Schaltfläche „Welt" anklicken, erscheint die Weltkarte. Das Gebiet, in dem sich der Charakter befindet, wird durch ein Banner markiert. Die bereits bekannten Gebiete werden auf der Karte angezeigt. Beachten Sie, daß Sie nur von einem Gebiet ins andere gehen können, wenn Sie bis zur Grenze des aktuellen Gebietes vorgestoßen sind und mit Hilfe des Symbols 'Reisen' die Weltkarte aufgerufen haben. Zum Wechseln in ein anderes Gebiet markieren Sie den Bereich, und klicken Sie

darauf. Von Zeit zu Zeit wird Ihre Weltkarte auch durch Dialoge oder Ereignisse während des Spiels aktualisiert.

Tagebuch

Abenteuer werden ebenso wie andere große Ereignisse im Spiel in das Tagebuch eingetragen.

Inventar

Sie können auf die Inventarseite zugreifen, indem Sie entweder mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche „Inventar" oder mit der rechten Maustaste auf ein Charakterporträt klicken.

Der größte Teil des Bildschirms wird von einer „Kleiderpuppe" des Charakters ausgefüllt.

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie das persönliche Inventar und die Ausrüstung des Charakters.

Durch Ziehen mit gedrückter Maustaste werden einzelne Gegenstände entweder auf die Puppe oder auf Porträts der anderen Charaktere gezogen, um sie damit auszustatten.

Objekt, die aufeinander gestapelt werden können, werden durch Doppelklick der linken Maustaste wieder entfernt. Objekte, die nicht aufeinander gestapelt werden, können durch Ziehen mit der Maus aufeinandergelegt werden.

Gegenstände, die in die Bodenfelder gezogen werden, fallen vor die Füße der Charaktere und können vom Hauptspielmenü aus aufgehoben werden.

Das gesamte Gold der Woche wird ebenfalls auf dieser Seite angezeigt.

Die Ausrüstung

Jeder Charakter kann ein bestimmtes Gewicht tragen. Das gegenwärtige Gewicht der Ausrüstung des Charakters wird neben dem persönlichen Inventar angezeigt. Das maximale Gewicht richtet sich nach der Stärke des Charakters. Wird dieses Gewicht überschritten, bewegt sich der Charakter langsamer oder gar nicht mehr, je nachdem, wie überladen er ist.

Das Inventar der Kleiderpuppe – Ausrüstungsgegenstände

Im Abschnitt „Ausrüstungsgegenstände" gibt es 17 einzelne Bereiche:
Helm, Rüstung, Armbänder/ Panzerhandschuh, Umhang, Amulett, Ring Links, Ring Rechts, Stiefel/Gürtel, bis zu 4 Waffen (Rechte Hand, von der die schnellen Angriffe ausgehen), Köcher (mit bis zu 3 Munitionssätzen) sowie das Schild-Feld (Linke Hand).

Felder für „Einsatzbereite Waffen"

Die Waffen, die in die Felder für Einsatzbereite Waffen gebracht werden, bestimmen die Art der schnellen Angriffe. (Diese Felder ähneln einem Schultergurt mit den verfügbaren Waffen - dies könnte für einen Zauberkundigen ein Dolch sein, für einen Kämpfer eine vernichtende Waffe gegen Untote, einen Bogen für Angriffe aus der Entfernung und eine Waffe mit scharfer Klinge für das Handgemenge).

Wenn auf der Inventarseite eine neue Waffe in die Waffenfelder gebracht wird, generiert die Waffe einen Standard-Schnellangriff in der Schaltfläche „Schnellangriff" am unteren Bildschirmrand im Hauptmenü.

Es kann immer nur eine Armbrust oder ein Bogen auf einmal hinzugefügt werden. Im Köcher können sich zwar Pfeile und Bolzen befinden, es erscheinen jedoch nur solche Geschosse auf dem Hauptbildschirm als Schnellangriffswaffen, die mit der gegenwärtig gebrauchten Waffenart verwendet werden.

Ein Schild kann nur dann zur Ausrüstung hinzugefügt werden, wenn keine zweihändigen Waffen in den Waffenfeldern enthalten sind. Wenn sich eine zweihändige Waffe in einem Waffenfeld befindet, kann kein Schild ausgewählt werden, und die folgende Meldung erscheint in der Inventarzeile: „Keine Auswahl möglich (zweihändige Waffe in Gebrauch"). Falls bereits ein Schild zur Ausrüstung gehört und ein Spieler versucht, eine zweihändige Waffe in eines der 4 Waffenfelder zu bringen, erscheint folgende Mitteilung: „Keine Auswahl möglich (Schild in Gebrauch)."

Felder für einsatzbereite Gegenstände

Diese Felder stehen allen Spielern zur Verfügung und enthalten verschiedene Gegenstände, die, ähnlich wie die einsatzbereiten Waffen (siehe oben), im Kampf schnell zum Einsatz kommen sollen, wie z.B. ein Zaubertrank.

Persönliches Inventar

Sie können höchstens 16 Gegenstände bzw. Sätze von Gegenständen tragen, ungeachtet der Last Ihrer Ausrüstung.

Die Seite „Eigenschaften der Gegenstände"

Durch Klicken der rechten Maustaste auf einen Gegenstand wechselt die Ansicht zur Seite „Eigenschaften" der Gegenstände. Diese Seite enthält das Symbol, die Beschreibung und das Bild des Gegenstands. Charaktere mit hohen „Überlieferungsfertigkeiten" können automatisch bestimmte magische Gegenstände identifizieren. Ist der Gegenstand noch nicht identifiziert, können Sie versuchen, ihn mit Hilfe einer Schaltfläche durch einen Zauber zu identifizieren. Auf dieser Seite können Sie einen Zaubertrank auswählen. Ist der identifizierte Gegenstand eine Schriftrolle, haben die Zauberer die Gelegenheit, mit „Zauber Schreiben" die Zauberformel der Schriftrolle in ihr Zauberbuch einzutragen. Einige magische Gegenstände weisen sogar besondere „Attribute" auf, die auf dieser Seite ausgewählt werden können, darunter auch die Möglichkeit, die Zauberkraft des Gegenstandes zu konfigurieren.

Aussehen des Charakters

Durch Anklicken der farbigen Felder rufen Sie die Farbpalette auf, aus der Sie die Kleider Ihrer Charaktere auswählen können.

Ruhe

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche gönnen Sie Ihren Charakteren eine Ruhepause. Manche Orte eignen sich besser zum Ausruhen als andere; überlegen Sie also gut, wo Sie Ihr Lager aufschlagen.

Der Charakterbogen und die entsprechenden Fenster

Der Charakterbogen

Die Seite „Charakterbogen" zeigt alle wichtigen Statistiken und Fertigkeiten des derzeit gewählten Charakters an.

Klassenkombination

Nachdem ein Spieler das Feld „Klassenkombination" wählt, erscheint das Fenster „Klassenkombination". Hier wird die neue Klasse für den entsprechenden Charakter eingegeben. Die einzigen Charaktere, die keine Klassenkombination eingehen können, sind Paladine und Barden. Andere Charaktere sind höchstens in der Wahl der Klasse, mit der Sie sie kombinieren möchten, eingeschränkt. Der Charakter muß 15 der wichtigsten Punkte seiner ersten und 17 Punkte der zweiten Klasse erworben haben.

Die Seite „Klassenkombination" ist ähnlich aufgebaut wie die Seite für die Charaktererschaffung.

Tatsächlich ist der Vorgang der Klassenkombination für einen Charakter nichts anderes als die Neuerschaffung eines Charakters.

Ein Charakter mit kombinierten Klassen beginnt mit den Fertigkeiten und Beschränkungen der ersten Stufe seiner neuen Klasse. Er übernimmt jedoch die Punkte aus der vorangegangenen Klasse.

Geht ein Charakter eine Klassenkombination ein, kann er nur nach Überwinden der vorangegangenen Stufe die Fertigkeiten seiner neuen Klasse anwenden. Dann kann er jedoch die Fertigkeiten beider Stufen einsetzen. In der ersten Klasse rückt der Spieler nicht auf. Jede Weiterentwicklung findet in der neuen Klasse statt.

Eine Stufe höher

Diese Schaltfläche bleibt solange ausgegraut, bis der Spieler genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, um eine Stufe weiter zu gehen.

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Eine Stufe höher" erscheint das entsprechende Fenster. Es werden nun alle Veränderungen des Charakterbogens hervorgehoben. War der Spieler ein Dieb oder ein Barde, muß er seine Diebeskunstpunkte verteilen. Hat er ein Fertigkeitsfeld erworben, muß er eine Waffenfertigkeit wählen.

Informationen

Auf dieser Seite können Sie die Leistungen der einzelnen Charaktere in Ihrer Gruppe miteinander vergleichen.

Außerdem werden die Anzahl der Abschüsse und die bevorzugte Waffe angezeigt, und über die Schaltfläche „Biographie" können Sie die Geschichte des Charakters aufrufen.

Gruppe neu formieren

Auf dieser Seite haben Sie die Möglichkeit, Charaktere aus Ihrer Gruppe zu entfernen.

Individuell

Auf dieser Seite können Sie Veränderungen des Aussehens, der Stimme, der Kleidungsfarben oder des Skripts (der Computercode, der bestimmt, wie der Charakter sich verhält oder auf bestimmte Situationen reagiert) eines Charakters eingeben. Weitere Informationen zu Einstellungen der Charakterporträts, -stimmen oder -skripts finden Sie in der Readme-Datei.

Export

Hier können Sie einen „Schnappschuß" Ihrer Charakterdatei im Computer anlegen, um diesen Charakter im Multiplayerspiel aufzurufen. Der aktuelle Status des Charakters wird gespeichert, d.h. die Punktzahl, die Erfahrungspunkte, die Stufe, die Klasse, das Inventar usw.

Bildschirme für Zauber von Magiern und Priestern:

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Zaubersymbol klicken, erscheint eine Beschreibung des entsprechenden Zaubers. Klicken Sie links, um die Zauberformel auswendig zu lernen. Der Zauber erscheint dann auf der linken Seite im Feld „Auswendig gelernt". Er kann allerdings erst dann angewendet werden, wenn der Charakter sich ausruht. Das Feld erscheint bis zu diesem Zeitpunkt ausgegraut und kann nicht benutzt werden. (Siehe dazu den Abschnitt über die Schaltfläche „Ruhe" auf Seite 18). Die auswendig gelernten Magier- und Priesterzauber werden auf der linken Seite angezeigt. Jedesmal, wenn ein Zauberwirker schläft, merkt er sich die Zauber in diesem Feld.

Sollte das Feld für auswendig gelernte Zauber voll sein, und Sie möchten sich einen anderen Zauber merken, können Sie einen Zauber entfernen, indem Sie mit der linken Taste darauf klicken. Durch Rechtsklicken auf ein Zaubersymbol wählen Sie einen neuen Zauber für dieses Feld.

Optionen

Speichern, Laden und Verlassen: Mit diesen Optionen können Sie Spiele auf Ihrer Festplatte speichern, das aktuelle Spiel löschen, ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder das Spiel verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren.

Grafik:

Mit *Helligkeit/Kontrast stellen* Sie die Helligkeit bzw. den Kontrast des Bildschirms ein.

Unter *Farbtiefe* haben Sie die Wahl zwischen den Einstellungen 16 Bit, 24 Bit, oder 32 Bit, je nach Leistungsfähigkeit Ihres Systems.

Transparente Schatten Diese Option erzeugt transparente Schatten unter Ihren Charaktern. Die Spielgeschwindigkeit wird möglicherweise verbessert, wenn Sie diese Option deaktivieren.

Alle anderen Grafikoptionen sollten nur dann benutzt werden, falls die Anzeige von Baldur's Gate auf Ihrem System zu Problemen führt. In der Readme-Datei können Sie die aktuellen Informationen

über Problemlösungen für die Grafik nachlesen.

Sound:

In diesem Menü können Sie die Lautstärken einzelner Sounds unabhängig voneinander einstellen.

Mit *Charakter- Sounds* schalten Sie bestimmte Soundeffekte ein oder aus. Sie können auch die Häufigkeit festlegen, mit der Ihre Charaktere verbal auf Ihre Befehle reagieren.

Gameplay:

Mit der Option „QuickInfo-Verzögerung" können Sie einstellen, wie schnell die Windows-Popup-QuickInfo erscheint. Die kürzeste Zeiteinstellung ist diejenige ganz links auf dem Schieberegler. Hinweis: Drücken Sie auf die „Tab"-Taste, um die QuickInfo immer sofort erscheinen zu lassen.

Maus-Scrollgeschwindigkeit bestimmt, wie schnell die Bildschirmansicht durch die Spielwelt scrollt, wenn sich die Maus am Bildschirmrand befindet.

Tastatur-Scrollgeschwindigkeit legt fest, wie schnell die Bildschirmansicht durch die Spielwelt scrollt, wenn die Pfeiltasten verwendet werden.

Schwierigkeitsgrad stellt versteckte Faktoren im Spiel ein und bestimmt so, wie schwierig das Spiel wird.

Hinweis: Es werden Strafpunkte von den Erfahrungspunkten abgezogen, wenn Sie einen Schwierigkeitsgrad kleiner als „Neutral" wählen. Für schwierigere Spiele erhalten Sie keinen Bonus

Immer Umrisse zeigen: Damit können Sie die Umrisse Ihrer Charaktere auch dann sehen, wenn sie hinter Gegenständen versteckt sind und normalerweise nicht sichtbar wären

Hinweise zum Spiel: Hier ein- oder ausschalten.

Gewalt: Schalten Sie blutige bzw. exzessive Verletzungs- und Todeskampfanimationen während des Spiels ein oder aus.

Gruppeninfravision: aktiviert die Infravision, wenn eines der Gruppenmitglieder mit Infravision ausgestattet ist.

Wetter: Sie können die Wettereffekte für eine bessere Spielleistung deaktivieren.

Mit *Feedback* stellen Sie ein, wie oft Sie im Spiel Markierungslinien oder Ortsangaben sehen möchten, bzw. ob die verschiedenen Hinweise, die während des Spiels erscheinen, angezeigt werden.

Autopause. Hier können Sie verschiedene Bedingungen festzulegen, unter denen das Spiel automatisch angehalten wird.

Verschiedene Informationen

Müdigkeit: Ein Charakter ist in der Lage, 24 Spielstunden (2 Zeitstunden) lang mit maximaler Leistung zu agieren. Danach fangen die Charaktere an, sich zu beschweren, und ihre Attribute werden zunehmend schwächer. Nach Ablauf von 24 Stunden erhält der

Spieler alle 4 Stunden eine Glücksstrafe von –1 (d.h. –1 Punkt für jeden seiner Würfe). Die Strafpunkte verschwinden jedoch, sobald die Charaktere sich ausgeruht haben.

Trunkenheit: Ein Charakter wird betrunken, wenn er zuviel alkoholische Getränke genießt. Jeder Charakter verträgt im Durchschnitt 5 alkoholische Getränke, bevor er volltrunken wird. Wieviel er jedoch wirklich verträgt, hängt von seiner Konstitution ab. Betrunkene Charaktere erhalten einen Moralbonus, aber auch eine Glücksstrafe. Je betrunkener Sie Ihren Charakter werden lassen, desto größer wird der Bonus bzw. die Strafe. Die Wirkung des Alkohols läßt im Laufe der Zeit nach.

Infravision: Einige Charaktere besitzen die Fähigkeit der Infravision, d.h. die Gabe, Gegenstände anhand der Wärmeabstrahlung auch bei Dunkelheit zu erkennen. Charaktere ohne angeborene Infravision können diese Eigenschaft durch Zauber oder magische Gegenstände erwerben.

Auswirkung des Tragens von Rüstungen auf Zauber und Fertigkeiten von Charakteren mit kombinierten oder Mehrfachklassen

- Einige Schaltflächen können abhängig von der Kleidung Ihrer Charaktere in der unteren Zeile ausgegraut erscheinen, so daß die entsprechenden Fertigkeiten nicht verfügbar sind.
- Selbst wenn ein Multiklassen- oder klassenkombinierter Magier eine Rüstung trägt, kann er noch Zauberformeln auswendig lernen; er kann nur keine Zauber aussprechen, solange er die Rüstung trägt

Multiplayer-Spiele mit Baldur's Gate

Multiplayer

Das Multiplayerspiel mit Baldur's Gate ist inhaltlich identisch mit dem Einzelspielermodus.

Der Unterschied zwischen dem Einzelspieler- und dem Multiplayermodus besteht lediglich in den Teilnahmeregeln:

In einem Einzelspiel erschaffen Sie sich selbst einen Charakter, und bis zu 5 computergesteuerte Charaktere nehmen am Spiel teil. Nachdem die computergesteuerten Charaktere dazustoßen, befinden sie sich weitgehend unter Ihrer Kontrolle.

In einem Multiplayerspiel dagegen schließen sich bis zu 6 Spieler zusammen, die gemeinsam sowohl die selbsterschaffenen als auch die dazukommenden computergesteuerten Charaktere kontrollieren.

Der Spielleiter bestimmt, wer am Spiel teilnehmen darf, welche Charaktere ins Spiel gebracht werden dürfen und welche Fertigkeiten bezüglich des Gameplay die einzelnen Spieler letztlich haben. (Näheres können Sie weiter unten im Abschnitt „Spielerlaubnis" nachlesen).

Der Spielleiter darf einen oder mehrere Charaktere im Spiel kontrollieren, aber auch den übrigen Spielern die Kontrolle über

Charaktere übertragen. Der Server ist ein Computer (normalerweise, aber nicht notwendigerweise immer der des Spielleiters), der die einzelnen Spielstadien der Client-Rechner jedes einzelnen Teilnehmers koordiniert. Ein Spieler steuert einen oder mehrere Charaktere im Spiel.

Ein Charakter ist eine Art Alter-Ego, wie auch im Einzelspielermodus, das von einem Spieler in einer Multiplayer-Sitzung kontrolliert wird.

Vor dem Spiel

Beim Start eines Multiplayer-Spiels (bzw. einer „Sitzung") erscheint das Fenster „Verbindungen", in dem Sie das Spielprotokoll wählen können.

Protokoll

Im Protokollfenster können Sie unter vier Protokollen auswählen.

IPX

Hier werden alle verfügbaren IPX-Sitzungen aufgeführt. Sobald Sie eine ausgewählt haben, beginnt das Spiel.

TCP/IP

Es erscheint ein Verbindungsfenster, in dem Sie die Host-Adresse eingeben können, mit der Sie verbunden werden möchten. Falls diese Adresse verfügbar ist, wird die Verbindung sofort eingerichtet. TCP/IP startet bei lokalen Netzwerken automatisch die Funktion zur automatischen Erkennung.

Modem

Wenn Sie einen Modemanschluß wählen, erscheint ein Popup-Menü zur Konfiguration des Com-Anschlusses und der Geschwindigkeit des Modems. Geben Sie diese Daten ein, und wählen Sie die gewünschte Nummer, um mit dem Spiel verbunden zu werden.

Seriell (Nullmodem)

Falls Sie die „Serielle Verbindung" wählen, erscheint ein Popup-Menü, in dem Sie den Com-Anschluß des verwendeten Nullmodem-Kabels und die Verbindungsgeschwindigkeit auswählen können.

Einem laufendem Spiel beitreten

Falls Sie sich, unabhängig vom gewählten Protokoll, lieber einem Spiel anschließen möchten als selbst eines einzurichten, erscheint ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, sich einen Spielernamen auszusuchen, damit Sie von den anderen Spielern und dem Spielleiter in der Sitzung identifiziert werden können. Danach gelangen Sie zum Fenster „Charakter-Zufallsgenerierung" (Siehe unten).

Ein Spiel einrichten

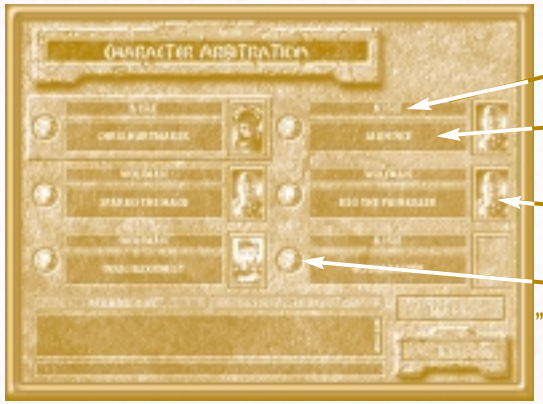
Haben Sie sich für das Einrichten eines neuen Spiels entschieden, an dem andere Spieler teilnehmen können, so erscheinen auf dem Popup-Menü Felder, in die die Namen der Sitzung und des Spielers eingegeben werden. Außerdem sehen Sie Schaltflächen, mit denen Sie ein neues Spiel erstellen oder ein bereits bestehendes laden können. Möchten Sie ein neues Spiel erstellen, so geben Sie bitte den Namen der Sitzung und den Spielernamen in die Felder ein.

Nachdem Sie Ihr Spiel kreiert bzw. eines der gespeicherten Spiele geladen haben, gelangen Sie zum Fenster „Charakter-Zufallsgenerierung". Wenn sich neue Teilnehmer Ihrem Spiel anschließen, wird der Spielleiter davon unterrichtet. Neue Spieler können sich jederzeit dem laufenden Spiel (bzw. den unten beschriebenen Schritten) anschließen. Wie im Fenster „Spielerlaubnis" (siehe unten) beschrieben, kann der Spielleiter entscheiden, ob er Teilnahmewünschen von neuen Spielern entsprechen möchte.

Charakter-Zufallsgenerierung

Im Fenster „Charakter-Zufallsgenerierung" erhalten die einzelnen Spieler die Kontrollvollmachten für ihre Charakterfelder. Hier werden auch die Charaktere erstellt, deren Rollen die Teilnehmer im Spiel ausfüllen werden. Der Spielleiter verwaltet in diesem Fenster außerdem die Spielerlaubnisse und andere Optionen.

Der Spieler, der den Server verwaltet, wird zunächst zum Spielleiter ernannt. Der Leiter oder die Leiterin hat die Aufgabe, die Charakterfelder an die einzelnen Spieler in der Sitzung zu verteilen, indem er oder sie links auf die entsprechenden Felder mit den Spielernamen klickt. Es erscheint dann ein Popup-Fenster, in dem alle Teilnehmer der aktuellen Sitzung aufgeführt sind. Die Kontrolle über ein Feld kann jedem beliebigen übertragen werden. Im



Fenster „Charakter-Zufallsgenerierung” werden Charaktere durch Klicken auf die Schaltfläche „Charakter erschaffen” in das vom jeweiligen Spieler kontrollierte Feld geladen.

Der Held in Multiplayer-Spielen

Im Einzelspielermodus und in Multiplayer-Spielen ist ein Charakter der Held in der Geschichte. Stirbt dieser Charakter, ist das Spiel beendet und muß wie im Einzelspielermodus neu geladen werden.

In Multiplayer-Spielen wird der Held durch einen Stein am ersten Charakterfeld gekennzeichnet.

Charaktere in Multiplayer-Sitzungen

In Multiplayer-Spielen werden die Charaktere entweder ganz neu erstellt oder mit der Schaltfläche „Import” ins Spiel importiert. Die Charaktere werden im Multiplayer- und im Einzelspielermodus über dasselbe Fenster erstellt (siehe Seite 8), wobei der Spielleiter der jeweiligen Sitzung die Einschränkungen im Untermenü „Spielerlaubnis” definiert. (Siehe unten).

Sie können einen erstellten Charakter verändern, indem Sie auf den Namen des Charakters klicken. Es erscheint dann ein Fenster, in dem Sie Änderungen eingeben und löschen können. (Aktive Charaktere müssen vor der Erstellung eines neuen Charakters im selben Feld gelöscht werden.)

Sind Sie mit Ihrem neu erschaffenen oder importierten Charakter zufrieden, können Sie ihn „verschließen”, so daß keine Änderungen mehr vorgenommen werden können. Dazu klicken Sie auf das kleine Schädelsymbol links neben dem Charakterfeld. Um den Charakter zu modifizieren, müssen Sie ihn vorher durch Klicken auf das Schädelsymbol „aufschließen”.

Spielerlaubnisse

Der Spielleiter und die anderen Teilnehmer einer Sitzung können im Fenster „Spielerlaubnis” die Spielerlaubnisse nachsehen, doch Änderungen an den Spielerlaubnissen dürfen nur vom Spielleiter durchgeführt werden. Der Spielleiter kann diese Privilegien an jeden Spieler seiner Wahl übertragen

Die Spielerlaubnisse definieren, was jeder einzelne Spieler im Spiel tun kann – es bestehen folgende Möglichkeiten:

Veränderung von Charakteren

Gruppengold ausgeben/ Gegenstände erwerben

Gebietswechsel einleiten

Erlaubnisse modifizieren/Spieler vom Spiel ausschließen (Spielleitererlaubnis)

Dialoge einleiten

Charakterbogen anderer Spieler einsehen

Spielpause einleiten

Importoptionen

Auf der Spielerlaubnisseite kann der Spielleiter die Optionen für den Import von Charakteren festlegen, indem er auf die Schaltfläche „Importoptionen” klickt. Es erscheint ein Fenster mit drei Einstellungen: „Nur Statistiken”, „Statistiken und Erfahrungspunkte”, d.h. Erfahrungspunkte und Stufen, oder „Statistiken, Erfahrungspunkte und Gegenstände”. Mit der Wahl der gewünschten Einstellung definiert der Spielleiter Einschränkungen des Imports einzelner Charaktere in Multiplayer-Spielen aus Einzel- oder Multiplayer-Sitzungen.

Teilnahmewünsche anhören

Auf der Seite „Spielerlaubnis” befindet sich auch die Schaltfläche „Teilnahmewünsche anhören”. Hier kann der Spielleiter Anfragen von Spielern anhören, die an einer Sitzung teilnehmen möchten bzw. die Anfragen ablehnen, falls bereits ausreichend Teilnehmer vorhanden sind. Wünscht der Spielleiter beispielsweise nur einen oder zwei Mitspieler, kann es etwas störend sein, wenn ständig neue Anfragen kommen.

Eine interessante Seite des Multiplayer-Spiels besteht darin, daß der Spieler, der die Sitzung erschaffen hat, ein Solospiel spielen kann. Dabei können alle Charaktere in seinem Trupp von Grund auf erstellt werden. [Hinweis: Obwohl wir diese Option besonders aufgrund der großen Nachfrage ins Spiel integriert haben, empfehlen wir, das Spiel mit Charakteren zu spielen, die aus computergesteuerten Charakteren generiert wurden – diese Figuren sind realistischer.]

Starten eines Multiplayer-Spiels

Sobald alle Spieler mit der linken Maustaste auf die Schädelsymbole links neben ihren Charakterfeldern geklickt haben, wird die Schaltfläche „Fertig” auf dem Computer des Spielleiters aktiviert. Wenn der Leiter diese Schaltfläche anklickt, beginnt das Spiel,

Optionen und Erlaubnisse während des Spiels ändern.

In Multiplayer-Spielen ist sowohl das Fenster „Charakter-Zufallsgenerierung” als auch das „Spielerlaubnis"-Fenster im linken Menü verfügbar. Im Spiel funktionieren diese beiden Fenster wie die oben beschriebenen Optionen.

Ein Multiplayerspiel spielen

Gespräch/Chat

Die Spieler können in einem Chat-Fenster miteinander kommunizieren. Um eine Mitteilung zu machen, brauchen Sie nur mit der linken Taste auf das Eingabefeld zu klicken, Ihren Kommentar einzugeben und die Eingabetaste zu drücken. Wenn Sie eine Botschaft nur an einen bestimmten Spieler senden möchten, geben Sie seinen Namen und einen Doppelpunkt (:) ein. Nur die betreffende Person kann diese Mitteilung empfangen!

Speichern und Laden

Der Spielleiter kann ein laufendes Spiel jederzeit speichern, genau wie beim Einzelspiel. Um ein Spiel zu laden, muß er das Spiel verlassen und es neu laden.

Allgemeine Hinweise zum Multiplayerspiel

Bitte beachten Sie folgende Hinweise bei einer Multiplayer-Sitzung:

1. **Asynchron:** Baldur's Gate ist ein asynchrones Spiel. Wenn Sie mit jemandem spielen, dessen System sich in Ihrer unmittelbaren Nähe befindet, können Sie sehen, daß auf den Bildschirm unterschiedliche Dinge geschehen. Entscheidend ist dabei, daß die Resultate Ihrer Aktionen dieselben sind, auch wenn sie auf dem Bildschirm anders aussehen!

2. **Erkundbares Gebiet:** In einem Multiplayerspiel von Baldur's Gate können Sie pro Spiel immer nur ein Gebiet erkunden. Dies bedeutet, daß die Charaktere sich nur in diesem einen Gebiet ausbreiten können.

Sie können zwar Gebäude betreten und in unterirdische Gebiete vordringen, aber erst dann in andere überirdische Bereiche gelangen, wenn alle Charaktere sich am Rand des Gebietes aufhalten und bereit sind, sich fortzubewegen.

3. **Ladezeit:** Im Multiplayerspiel ist die Ladezeit für alle Stufen grundsätzlich etwas länger.Dies liegt daran, daß jede Stufe und jedes Gebiet einzeln geladen werden muß. Dies ist im Einzelspielermodus nicht erforderlich. Somit ist auch die Ladezeit kürzer. Außerdem müssen Sie im Multiplayerspiel warten, bis auch der langsamste Computer den Ladevorgang abgeschlossen hat.

4. **Gruppengold (Party Gold):** Das gesamte Gold wird, wie auch im Einzelspielermodus, unter den Gruppenmitgliedern aufgeteilt.

5. **Der Spielleiter hat die Macht!:** Sie werden es sicherlich schon erkannt haben: Der Spielleiter kontrolliert alles,

6. was ein Spieler während des Spiels tun darf: Er kann Sie aus dem Spiel werfen oder Ihren Charakter einem anderen Spieler zuordnen. Suchen Sie sich also für Ihr Multiplayerspiel einen Leiter, der Ihrem Geschmack entspricht! Wollen Sie mit „gehackten" Charakteren spielen, sehen Sie sich nach Gleichgesinnten um oder fangen Sie selbst ein solches Spiel an. Bevorzugen Sie ein sauberes Spiel nach AD&D-Regeln ohne modifizierte und „gehackte" Charaktere, oder suchen Sie Spieler, die nicht als Team antreten möchten, sollten Sie sich Ihre Mitspieler nach diesen Kriterien aussuchen.

Volos Leitfaden zu Baldur's Gate

Handbuch II

Volos persönliche Einleitung

Dieser Leitfaden ist das unübertreffliche Ergebnis meiner ständigen Reisen durch die Reiche – Sie werden bestimmt keinen besseren Reiseführer als Ihren bescheidenen Diener Volothamp Geddarm finden. Ich habe die letzten sechs Monate mit der Erkundung der noblen alten Hafenstadt Baldur's Gate verbracht und unglaubliche Leiden auf mich genommen, um diese Informationen ans Tageslicht zu bringen. Schlechtes Essen, schmale Betten, zugige Zimmer – Volothamp Geddarm hat keine Gefahren gescheut und steht Ihnen nun zu Diensten!

Volothamp Geddarm

Volo? Ach ja (seufz) – schon oft musste ich ihm erklären, was „wahrheitsgemäss" bedeutet, doch er scheint es allmählich zu lernen. Vielleicht ist er dadurch interessanter zu lesen. Vielleicht.

Elminster

Teil I: DIE VORGESCHICHTE

Die Reiche im Überblick: Die Welt von Baldur's Gate

Willkommen in den Vergessenen Reichen und der Welt von Faerûn! (Fäh-RUHN). Faerûn ist ein Land der Magier und der Abenteuer auf einem Kontinent auf einer großen Welt, dem drittem von acht Planeten, die eine Sonne umkreisen, die in einer Kristallkugel voller flockigem Chaos eingeschlossen ist, nur eine der unzähligen alternativen Dimensionen. Für die Völker von Toril – die Elfen und Zwerge und Gnome und Halblinge und Menschen – ist Faerûn ein sehr wichtiger Ort: ihr Zuhause.

Abeir-toril (Ah-BIER Tor-RILL), meistens zu Toril abgekürzt, ist der Name des Planeten, auf dem Faerûn und die Vergessenen Reiche liegen, so wie die Erde der Planet ist, auf dem Eurasien liegt. Dieser altertümliche Name bedeutet „Wiege des Lebens" und wird in seiner vollständigen Form nur sehr selten verwendet. Abeir-Toril ist ein Planet von der Größe der Erde. In seiner nördlichen Hemisphäre liegt ein großer Kontinent, und weitere große Landmassen sind über seine ganze Oberfläche verteilt. Der nördliche Kontinent heißt Faerûn im Westen, Kara-Tur im Osten und Zakhara im Süden. Dieses Werk handelt vor allem vom westlichen Teil dieser enormen Landmasse, insbesondere dem Teil Faerûns zwischen der Schwertsee und der Inneren See, genauer: dem Gebiet um die Stadt namens Baldur's Gate.

Die Schwertküste

Jahrelang galt das Land zwischen Tiefwasser, der großen Stadt weit nördlich von Baldur's Gate, dem geschäftigen Amn im Süden, der Schwertsee im Westen und dem Scharfzahnwald im Osten als Einöde – eine riesige Wildnis, die man nur auf dem Weg zu anderen Orten durchquerte. Unzählige Legenden über das Schicksal unglückseliger Reisende gingen um, die in die Hände der Horden von Orks, Trollen, Hobgoblins (und schlimmeren!) in dieser Gegend fielen. Seit einiger Zeit lauert den Karawanen einen neue Gefahr auf – humanoide Räuberbanden, die vor allem den Bergbau in den Wolkengipfeln nördlich von Amn plagen. Angesichts dieser menschlichen und sonstigen Räuber ist die Reise voller Gefahren – daher der Name „Schwertküste". Schon immer träumen viele davon, in diesem fruchtbaren, grünen Tal im Moor ein Königreich zu gründen. Überall finden sich die Ruinen gescheiterter Träume – verlassene Dörfer, leere Türme und Verliese – und sogar die eine oder andere Stadt oder Festung wie Baldur's Gate, Beregost, Nashkel, Der Freundliche Arm und Kerzenburg. Dieser Führer zeigt dem Reisenden die Sehenswürdigkeiten und Unterkünfte in den Städten. Wer ohne Karawane durch die Schwertküste reist, sollte unbedingt einige

bewaffnete und zuverlässige Abenteurer zu seinem Schutz anwerben!

Zane* hatte größtenteils recht, doch inzwischen ist die Küste auch die Heimat einer der zwei größten und mächtigsten Städte der Region, Baldur's Gate (die andere, tief im Landesinneren, ist Iraebor). Von den Toren der Stadt bis nach Amn im Süden führt der Küstenweg durch grünes und fruchtbares Ackerland. Vom Nordufer des Chionthar bis zum Gasthaus zum Weg ist das Land weitgehend unbesiedelt und gefährlicher, doch es dient als Jagdrevier für jene, die wilde Tiere als Nahrung töten müssen, und für Pioniere, die alleine Landwirtschaft betreiben. Seid gewarnt, Reisende – jeder Rechtsbruch wird auf den Ländereien nobler Familien rund um Baldur's Gate umgehend von Veteranenpatrouillen geahndet! Im restlichen Küstengebiet sollten Reisende das Messer und gute Zauber zur Hand haben. Räuber, Doppelgänger und Kobolde lauern überall. Viele Räuber ziehen umher und leben von gestohlenem Vieh. Von ihren Lagern aus überfallen sie Reisende, Lagerhäuser und schutzlose Siedlungen, insbesondere nachts und bei schlechtem Wetter. Das ist um so verwerflicher, als es in diesem Gebiet jede Menge Wild gibt - Reisende können sich problemlos von der Jagd ernähren.

*Zane Hellar aus Amn, der berühmte Kartograph der Händlerliga, beschreibt die Küste zwischen Tiefwasser und Amn so: „Meile um Meile dehnt sich die gesetzlose Einöde aus. Hier hausen Piraten und Verbrecher und lauern jenen auf, die auf dem Weg nach Norden oder Süden in Sichtweite der Schwertsee bleiben, um sich nicht zu verirren."
– Volo

Karte der Schwertküste

Kerzenburg

Man sagt mir, Ihr stammt aus Kerzenburg, daher wißt Ihr wohl mehr darüber als ich, mein Freund. Verzeiht mir meine Irrtümer! -Volo!

Diese Hochburg der Gelehrsamkeit steht auf einem Vulkanfelsen an der Küste. Kerzenburg ist eine Festung mit vielen Türmen, Heimat des berühmten Propheten Alaundo, und viele seiner Vorhersagen werden hier gemeinsam mit den aus allen Teilen der Reiche zusammengetragenen schriftlichen Aufzeichnungen des Wissens und der Forschung verwahrt. Kerzenburg ist nicht gerade ein Ausflugsziel, doch es gibt hier einen Laden, einen Tempel und ein recht gutes Gasthaus. Um Einlaß in das Innere der Burg zu erhalten, müssen Reisende ein Buch zahlen. Wer ein Schriftstück in der Burgbibliothek lesen

Das gilt selbst für Euch, der Ihr die Burg lange Jahre Eure Heimat nanntet. Die Mönche machen keine Ausnahmen, und nur wahre Mitglieder brauchen keinen Eintritt zu entrichten. Anscheinend verdanktet Ihr Gorion Euren freien Zugang. Derart strenge Regeln liegen mir nicht. -Volo

möchte, sollte Kerzenburg einen Band im Wert von mindestens 10.000 Goldmünzen überreichen.

Die Mönche von Kerzenburg (die sich als konfessionsübergreifend ausgeben und sich die Geschworenen nennen) kaufen bestimmte Bücher, die ihnen vorgelegt werden, und beauftragen sogar Agenten unter strengster Geheimhaltung

mit dem Erwerb gewünschter Schriften. Wer in der Bibliothek lesen möchte, braucht einen bekannten Zauberkundigen als Fürsprecher, daher sind viele der in Kerzenburg entrichteten Bücher Sammlungen von Zaubersprüchen.

Der Wärter der Bücher regiert über diese Gemeinschaft. Sein Adjutant ist der Oberste Gelehrte (der gelehrteste Weise des Klosters). Bis zu acht Große Gelehrte setzen die Hierarchie fort, gefolgt vom Sänger, Anführer und Torwächter. Der Sänger leitet die endlosen Wiederholungen von Alaundos Prophezeiungen. Dabei unterstützen ihn die Assistenten, die Stimmen des Nordens, Südens und Ostens. Der Anführer ist für die Ausbildung der Zauberlehrlinge zuständig, der Torwächter für Besucher, Sicherheit und Versorgung der Gemeinschaft und für die Kleriker. Die mittlere, höchste Burg der Festung ist von einem in Terrassen angelegten Felsgarten voller Bäume umgeben. Man munkelt von riesigen Verliesen unter der Burg, die aus uralten Zeiten stammen und Grabstätte für die weisesten Schriftgelehrten sein sollen.

Nur in äußerst seltenen Fällen dürfen Besucher länger als 10 Tage in Kerzenburg verweilen oder das Kloster weniger als einen Monat nach ihrer letzten Abreise erneut betreten. Für Recht und Ordnung in der Festung sorgen die fünf Unteroffiziere des Torwächters, vier Wachen und der Hüter der Pforte, mit ihren Trupps bewaffneter Mönche.

Die Suchenden sind die rangniedrigsten Mönche. Sie verrichten vor allem Handlangerdienste und einfache Forschungsarbeiten. Über ihnen stehen die Schreiber, die Manuskripte kopieren oder aus den verschiedenen Quellen in der Bibliothek Bücher zum Verkauf zusammenstellen. Diese Bücher sind die wichtigste Einnahmequelle der Gemeinschaft. Über den Schreibern stehen der Sänger und die Gelehrten. Derzeitiger Wärter der Bücher ist Ulraunt, ein stolzer und unnahbarer Zauberkundiger. Der Oberste Gelehrte, Tethtoril, wird von Besuchern oft für den Wärter gehalten, denn er ist intelligent, würdevoll und einfühlsam.

Nur ein Gesetz ist in Kerzenburg unverrückbar: „Wer Wissen mit Feder, Feuer oder Schwert zerstört, ist dem Untergang geweiht." Bücher gelten hier mehr als Menschen.

Baldur's Gate

Diese Hafenstadt bietet den Küstenbewohnern Zuflucht und Versorgung. Selbst wählerische Kunden finden hier eine reiche Auswahl – es gibt sechs große Wirtshäuser, sechs bedeutende Tavernen, sieben Läden in der Größe von Warenhäusern, sechs führende Tempel und einen Zauberladen sowie Hunderte kleinerer Gebäude. Baldur's Gate ist eine tolerante, aber gut bewachte Handelsstadt, und im geregelten Tagesablauf stehen zivilisierter Handel und Geschäft an erster Stelle. Die Stadt ist Heimat der mehr als tausend Söldner der Flammenden Faust. Jeder zehnte Einwohner ist Mitglied der Faust oder Spion der Wache, also ausgebildeter Kämpfer in Rufweite unzähliger bewaffneter Kumpanen. Besucher können ungehindert umherziehen und einkaufen. Ein Netz magischer Laternen erleuchtet die Stadt abends und nachts, und dies mag ein weiterer Grund für die erstaunlich geringe Verbrechensrate sein (die Händler und Ladeninhaber sehr erfreulich finden!).

Der Name der Stadt ist vom legendären Seefahrer Balduran abgeleitet, der vor langer Zeit die Elfenheimat Immerdar umsegelte, um die reichen und sagenumwobenen Inseln von Anchoromé („An-kor-OH-meh") zu finden. Balduran kehrte nicht nur mit Berichten von sonderbaren und riesigen Landen jenseits der See zurück, sondern auch mit enormem Reichtum, der sich nun über seinen dünn besiedelten Heimathafen ergoß. Er ließ eine Mauer zum Schutz vor den damals noch recht häufigen Überfällen durch Ork- und Barbarenstämme errichten. Dann brach er erneut in die wunderbaren, neu entdeckten Lande auf und ward nicht mehr gesehen.

Wir wissen nicht, welches Schicksal Balduran ereilte, doch sein Geld wurde in eine großartige Stadtmauer investiert, in deren Schutz neue Gebäude so schnell aus dem Boden schossen, daß sich die Stadt schon bald über die Mauern hinaus erstreckte. Die Bauern, die die Mauer errichteten, zogen es vor, ihr eigenes Land einzubeziehen und den Hafen selbst ungeschützt zu lassen. So konnten sie Zölle auf alle Wagen erheben, die von den Docks in den Schutz der Mauern kamen. Baldurans Kollegen, Seefahrer, die den Hafen als ihre Heimat betrachteten, weigerten sich, Zoll zu entrichten. Sie bestanden darauf, daß das Südtor am Hafen Baldurs Tor oder „Baldur's Gate" und nicht das der Bauern sei. Der Streit endete mit einem Aufstand gegen die der Selbstbereicherung verfallenen Bauern, und die Seefahrer besetzten die Stadt und nannten sie Baldur's Gate.

Die vier ältesten Seefahrer übergaben ihre Schiffe jüngeren Kapitänen und ließen sich im Gegenzug zu den Regenten der neuen Stadt ernennen. Sie bezeichneten sich zunächst im Spaß als „Herzöge", doch dieser Titel erwies sich beim Umgang mit anderen Regenten als so nützlich, daß sie sich später gar zu „Großherzogen" beförderten. Der Rat der Vier wird nun von der Bevölkerung auf Lebenszeit (oder bis zum freiwilligen Rücktritt) gewählt. Die jetzigen Großherzöge sind

Entar Silberschild (ein begnadeter Fechter), Liia Jannath (ein mächtiger Zauberer), der nur als „Belt“ bekannte Abenteurer (ein starker Kämpfer) und Eltan (Kommandant der Söldnertruppe Flammende Faust).

Die Gebäude in Baldur's Gate sind überwiegend hoch und schmal, mit engen, hohen Fenstern, deren Holzläden den Winterwind und nistende Seevögel abhalten. Über diesen Häusern erhebt sich der riesige Turm des Herzogspalasts, Sitz der vier Regenten. Er trägt den Namen „Hohes Haus“, und Feste werden hier ebenso abgehalten wie Gerichtssitzungen. In erster Linie dient der Palast jedoch der Verwaltung der Stadt. Ganz in der Nähe des Palasts steht das Hohe Haus der Wunder, Tempel des Gond. Dies ist der bei weitem größte der drei Tempel. Gegenüber von seinem langen Ostflügel steht das Haus der Wunder, ebenfalls an der Windzauberstraße, in dem die Öffentlichkeit einige der genialen Erfindungen Gonds bewundern kann. Nicht weit vom Haus der Wunder, in der Nähe des Schwarzdrachentors, liegt die Weite. Dieser große, unbebaute Platz ist der Markt von Baldurs's Gate. Hier herrscht rund um die Uhr geschäftiges Treiben. Stände, Auslagen, Verkaufstische und unzählige Besucher tragen alle zum Gedränge bei. Mit Ausnahme der Weite ist Baldur's Gate farblos. Die ständige Feuchtigkeit läßt keine bunten Banner, offenen Läden oder ähnliches zu.

Wer die Gesellschaft des anderen Geschlechts beim Essen und Trinken sucht, sollte zum Unterkeller gehen. Der Eingang zu diesem nicht allgemein bekannten, feuchten und dunklen Labyrinth miteinander verbundener Keller befindet sich direkt an der Weite.

Dies sind nur einige Sehenswürdigkeiten in dieser noblen Stadt. Lest auch die ausgezeichnete Stadtkarte, die ich all denen widme, die in Baldur's Gate Abenteuer suchen. Ich habe mich bemüht, möglichst viele Wirtshäuser, Tavernen, Läden und Tempel für Euch zu verzeichnen, meine Freunde.

– Volo

Haus der Wunder – Museum und Laden

Die hohe Halle voller Steinsäulen ist ein würdiger Rahmen für die Ausstellung der größten Werke Gonds. Hier finden sich Gläubige ebenso wie Neugierige ein. In den Kellergewölben lagern Repliken der Wunder. Reisende kommen von überall her, um diese erstaunlichen Werke zu sehen. Viele verlassen diesen Ort nachdenklich und entschlossen, selbst derartiges zu schaffen und sich so die Wucherpreise zu sparen, die von den Priestern Gonds erhoben werden. Die Halle scheint mild im Licht verzauberter Kugeln, doch überall wachen scharfäugige Priester Gonds. Glänzende Mechanismen stehen für die besten und ruhmreichsten Erfindungen des Gond, Wunderbringer der Reiche, Gott der Illusion, des Handwerks und des Bauens. Das Hohe Haus, der Haupttempel, seht auf der anderen Seite der Windzauberstraße. In der Halle sind im Lauf der Jahre viele Wunder geschehen. Die Ausstellungsstücke sind derzeit

überwiegend kleinere Werke. Viele davon sind Schlösser oder Kassetten, die als etwas anderes getarnt wurden. beispielsweise als Pokale, Statuen oder Stühle. Die größeren Ausstellungsstücke sind unter anderem ein mechanischer Schreiber, ein Dampfdrache, eine Gongsche Pumpe, ein Dauerlicht, ein Fächerstuhl und ein Fernschweif. Solange niemand versucht, ein Werk zu beschädigen, zu bewegen oder zu manipulieren oder einen klaren Kaufwunsch äußert, sind die Priester völlig mit der Abwehr der allgegenwärtigen, tief beeindruckten Gnome beschäftigt, die jeden Tag unermüdlich zurückkehren, um die Wunder dort zu bestaunen. Daher werden die Reisenden von den Klerikern meistens ignoriert. Die Ausstellungsstücke in der großen Halle sind das Werk der Priester, Duplikate der Original-Prototypen, die keinesfalls zum Verkauf stehen.

Taverne „Elfgesang“

Diese Taverne ist geselliger Mittelpunkt, Treffpunkt und der Ort zum Abwerben von Abenteuern. Piraten und Gesetzesbrecher auf der Flucht fühlen sich hier sicher, denn die Wache hält sich fern, solange es im Überschwang der Gefühle nicht zu Kämpfen kommt. Wer einen Hehler für Raubgut sucht, ungewöhnliche Talente für ungehörige Aufgaben anwerben will oder Seemannsgarn über unglaubliche Abenteuer mag, sollte sich beizeiten hier einfinden und lange verweilen.

Die Taverne verdankt ihren Namen einem ungewöhnlichen Spuk – von Zeit zu Zeit ist dort eine gespenstische Frauenstimme zu hören. Sie ist nicht laut, aber in der ganzen Taverne klar wahrnehmbar und ebenso schön wie traurig. Niemand weiß, wer die Sängerin ist – obgleich es nur allzu deutlich ist, daß sie über den Verlust ihres Liebsten in der See klagt – oder warum sie spukt. Im Elfgesang ist keine andere Musik gestattet.

Im Erdgeschoß ist der Bierkeller. Hier gibt es Käsetoast (mit oder ohne Gewürz, ganz wie's beliebt), saure Gurken und faustgroße Brocken getrockneten Hering – und natürlich jede Menge meistens alkoholischer Getränke. Dunkle, unebene Wendeltreppen führen zu den Kammern, die kerzenweise (die Zeit, die ein kurzer Stumpen zum Abbrennen braucht) oder für die Nacht gemietet werden können. Wer Feinde hat, siehe sich vor – im trüben Licht auf der Treppe hat schon mancher Dolch und Giftpfeil sein Ziel gefunden.

Der Schankwirt kann recht gesprächig werden und nützlichen Klatsch und Tratsch teilen, wenn Geld den Weg zu ihm findet und ein paar Becher gehoben werden. Gäste im Elfgesang sind normalerweise bewaffnet, und als Regel gilt, daß jedes Wesen sich selbst schützen muß.

Zur Funkelnden Klinge

Der Name dieses Wirtshauses stammt von seinem

verzauberten Schild, Plündergut aus einem verlassenen Dorf im Amn nach einem Handelskrieg vor langer Zeit. Auf dem großen, schwarzen Schild ist ein Krummsäbel zu sehen, den eine zierliche, feingliedrige Frauenhand hält. Das Schild ist verzaubert, und Sterne blinken und schweben um die Klinge herum. Das Wirtshaus selbst ist weniger aufregend, aber immerhin eine gute, sichere und saubere Unterkunft.

Die Klinge ist ein langes, hohes Gebäude mit Ställen und Küchen im einen Seitenflügel und Balkons in den oberen Stockwerken im anderen. Die Einrichtung ist sauber und relativ neu. In einem kleinen Raum neben der Gaststube können Gäste Bürger treffen. Aufmerksame Treppenwachen verfolgen das Kommen und Gehen der Gäste und schrecken so Straßendiebe und selbst Doppelgänger ab, die immer gefährlicher werden.

Unbeherrschte oder unvorsichtige Gäste werden einmal gewarnt und beim zweiten Vorfall aus dem Haus gewiesen. In kalten Nächten ist der Gastwirt Aundegul Shawn immer für eine Unterhaltung zu haben – sofern genug Gold in seine Tasche rollt.

Zur Errötenden Nixe

Die Nixe gilt im ganzen Küstengebiet als Treffpunkt für illegale Geschäfte mit gefährlichen und kriminellen Typen. Hier ist es wild und laut. Ich kann dieses Wirtshaus nur jenen empfehlen, die gut bewaffnet sind, mit ihren Waffen umzugehen wissen und zahlreiche gleichgesinnte Freunde mitbringen.

Die Nixe ist ein niedriges, langes und baufälliges Labyrinth aus Anbauten, überdachten Gängen und Ställen an drei Seiten – damit man ungesehen kommen und gehen kann, sagen die Baldurianer. Die Nixe hat mindestens vier unterirdische Stockwerke - manche behaupten, es seien viele mehr – und angeblich Geheimgänge oder sogar einen unterirdischen Strom, der zum Hafen fließt.

Vielleicht meint Volo die Kanalisation? Den Fluss möchte ich nicht überqueren – Elminster

Die Kammern in der Nixe sind niedrig und klein, und die Möbel sind ziemlich heruntergekommen. Zumeist sind sie Plünder, der hier schon einiges mitgemacht hat. Besucher finden in der Nixe ständig eine erstaunliche Ansammlung gesprächiger alter Seemänner. Jeder einzelne ist Verbindungsmann für eine der unehrbaren Diebesbünde, Schmugglerbanden, Söldnertruppen, Hehler oder sonstiger Interessengruppen der Unterwelt. Verhandlungen mit diesen Verbindungsmännern bestehen in der Regel aus einem unfreundlichen Grinsen und vorübergehender Taubheit, bis ein paar Münzen den Besitzer wechseln – dann kehren wundersamerweise Stimme, Gehör und Manieren zurück. Wenn die Münzen sich als ausreichend erweisen, erfahrt Ihr, was Ihr wissen möchtet, und entweder wird ein Treffen verabredet, oder Ihr werdet an einen anderen Mittelsmann verwiesen. Ich

kann das natürlich nur vom Hörensagen berichten! In der Nixe kann man sicher verweilen, solange man Kämpfe vermeidet und nicht zu unhöflich oder dumm ist. Das Bier in der Nixe ist Seebock (vielen zu dickflüssig und zu bitter), Bockbier und ein leichtes, goldenes Pils aus Mintarn. Wein gibt es nicht, doch der Whisky ist so stark und rauchig, daß man damit Farbe und Teer von Holz waschen kann. Er läßt den Trinkern die Tränen in die Augen treten und richtet wahrscheinlich noch Schlimmeres in ihren Mägen an!

Zum Helm und Umhang

Dieses großartige Wirts-, Gast- und Festhaus wird von den Wohlhabenden bevorzugt – sowohl Bürgern der Stadt, die dort gerne essen, als auch Reisenden. Es gibt dort sogar ein ganzes Stockwerk mit langfristig vermieteten Räumen. Dort wohnen derzeit vor allem Mitglieder der Ritter des Einhorns, romantische Abenteurer, die von einem Stammgast abfallend als „elegante Idioten“ bezeichnet werden. Der Helm ist der Treffpunkt zum Sehen und Gesehen werden und erfreut sich enormer Beliebtheit in einflußreichen Kreisen. Viele wichtige Handelsabkommen und Bündnisse wurde in seinen stilvollen Nischen geschlossen. Im Helm vermeidet man sowohl Arroganz als auch Prunk. Statt dessen herrscht dort ein immer geschmackvoller informeller Stil mit traditioneller Möblierung und wohl durchdachtem Service. Sobald der Gast des Morgens aufsteht, werden ihm vorgewärmte Roben und Schuhe gebracht. Es gibt (sehr gewöhnliches) Met und Milch mit Zimt (auf Wunsch heiß oder eisgekühlt), aber keinerlei Bier.

„Wir sind doch keine Taverne, gnä' Herr," näselte der Oberkellner, als ich ihn fragte, warum nicht. – Volo

Zu den Drei Alten Fässern

Anstelle eines Schilds hängen vor der Fachwerkfassade dieses gemütlichen Wirtshauses drei alte Fässer an einer Stange. Wer sich davon nicht abschrecken oder gar anziehen läßt, findet hier eins der besten Gasthäuser in ganz Faerûn. Alles ist bequem, wenn auch etwas abgenutzt, und die Angestellten sind sehr freundlich. Wo zwischen den Gemälden noch Platz ist, hängen Regale voller alter Tagebücher, Reiseführer, Balladen- und Sagensammlungen oder wunderbar übertriebener Lebensgeschichten diverser Helden. Stammgäste dösen und lesen hier den ganze Tag ungestört. Die einzigen Unterbrechungen sind das eine oder andere Glas Wein, ein Becher Suppe oder ein Würfel- oder Kartenspiel. Sowohl der Wein als auch die Suppe sind ausgezeichnet; allerdings gibt es hier ansonsten auch nur eisgekühltes Wasser und dunkles, herzhaftes Malzbrot. Dicke Felle auf dem Boden, Holzvertäfelungen, Bücher und Gobelins schlucken fast alle Geräusche. Hier ist es still und friedlich. Reisende könne sich hier in Komfort und zu annehmbaren Preisen von der Hektik des Geschäfts oder

Abenteuers erholen. Gäste sollten ihre Waffen in ihren Zimmern lassen, und unziemliches Verhalten ist unerwünscht. Wer zuviel trinkt, wacht in der Regel auf dem Heuhafen draußen vor der Küchentür wieder auf. Der Schankwirt ist ein großer, stiller Mann mit langen schwarzen Locken und einem Schmiß über einer Wange. Sein Name ist Nantrin Bellowglyn, und er war Leibwächter eines Nobelmanns in Tethyrian, bevor er dem Bürgerkrieg entfloh.

Beregost

Erschöpfte Reisende auf dem Küstenweg zwischen Baldur's Gate und Amn rasten oft in Beregost. Beregost liegt ein wenig abseits der Straße, etwa eine Tagesreise südlich der Gabelung vom Weg des Löwen und dem Küstenweg. Diese Stadt ist viel kleiner als Baldur's Gate, weist jedoch immerhin drei Wirtshäuser, zwei Läden, einen Zauberladen, einen Tempel und eine gute Taverne auf. Von hier aus ist es nicht weit zur Nordgrenze von Amn. Kaufleute nutzen Beregost daher oft als Treffpunkt für die Zusammenstellung von Karawanen, bevor sie sich auf die gefährliche Reise nördlich nach Tiefwasser oder östlich zur See des Sternenregens machen. Die kleine Stadt wird daher in unregelmäßigen Abständen völlig überfüllt.

Beregost wurde ursprünglich als Bauerndorf im Schutz einer Zauberschule gegründet, doch nun liegt es im Schatten des Tempels des Morgengesangs, der Lathander geweiht ist.

Eine weitere Sehenswürdigkeit in der Nähe von Beregost sind die Ruinen der Schule von Ulcaster. Der Zaubergelehrte Ulcaster, ein begabter Beschwörer, gründete seine Schule vor mehr als 300 Jahren. Nur zu schnell wurde er unglaublich erfolgreich, und ehrgeizige junge Zauberer strömten von der ganzen Schwertküste zu ihm. Calimische Zauberkundige fürchteten den Einfluß der Schule und zerstörten sie schließlich in einem Zauberwettstreit. Ulcaster selbst verschwand bei diesem Wettstreit und ward nicht mehr gesehen. Die Schule brannte aus, und die Ruinen stehen noch immer auf einem Hügel östlich der Stadt. Dort spuken angeblich zauberkundige Gespenster. Die Hügel im Osten wurden daher den Schafen überlassen, und Beregost wuchs nur im Westen des Küstenwegs. Die einzige Taverne in Beregost ist der „Brennende Zauberer".

Kelddath Ormlyr ist Gouverneur von Beregost. Es gibt zwar einen fünfköpfigen Rat, doch das Wort des Gouverneurs ist Gesetz, und er ist ein unermüdlicher Fürsprecher für Verbesserungen in der Landwirtschaft, dem Handel und der Stadt. Als Strahlendster des Lathander (Hohepriester des Tempels) schickt er die Tempeltruppen auf Patrouillen durch die Stadt und sorgt so für Ordnung und Sicherheit. Dabei unterstützen ihn zwei mächtige Verbündete: der Zauberer Thalantyr, ein hoch angesehener Beschwörer, und der Schmied Taerom „Donnerhammer" Fuiruim.

Hohe Hecke

Westlich von der Stadt Beregost liegt das Anwesen Thalantyrs, Hohe Hecke. Thalantyr ist ein eleganter Mann, der gelegentlich mit einem langen, schwarzen Stab in der Hand durch die Felder wandert. Man sagt, daß er sich für exotische Orte und Dinge interessiert, und er ist häufig für lange Zeit abwesend. Nur wenige haben sein Haus gesehen, und sie beschreiben es als finsteren Steinklotz mit Türmen.

Donnerhammers Schmiede, Rüstungsdesign und Waffenschmiede

Taerom „Donnerhammer" Fuiruim ist ein muskulöser Riese. Sein Haar und Bart, einst rotbraun, sind nun überwiegend silberweiß, doch seine großen Hände bleiben stark und geschickt. Er ist ein hervorragender Waffenschmied, und sein Kriegsgerät zählt zum besten in Faerûn. Einige seiner Werke wurden von Thalantyr mit Zaubern versehen, und selbst die Zwergenschmiede bewundern sein Talent. Taerom beschäftigt mehr als ein Dutzend Lehrlinge, denn er hat immer viele Aufträge (überwiegend aus Amn). Seine Waffe ist ein enormer Eisenstab, und er kann Gnolle mit einem einzigen Stab erledigen, doch normalerweise ist er ein friedlicher Mann. Er sieht sich nicht als Anführer, ist jedoch der angesehenste Mann der Stadt.

Der Brennende Zauberer

Diese Taverne ist immer voll, denn sie ist bei den Bürgern der

Stadt ebenso beliebt wie bei Reisenden. Priesterschüler des Lathander werden dazu ausgebildet, hier lebhafte Gespräche und Unterhaltung zu bieten. Die kleinen Räume sind voller Krimskrams, den treue Stammgäste gespendet haben. Es ist wirklich erfreulich, genug Kissen zu haben, so daß man bequem im Bett sitzen kann!

Feldposts Wirtshaus

Dieses gemütliche alte Etablissement verdankt seinen Namen seinem längst verstorbenen Gründer. Der Service ist sorgfältig und freundlich, wenn auch etwas langsam, doch in den Kammern brennen Holzfeuer (außer bei heißem Wetter), und die warmen Bäder werden von freundlichen, aber schweigsamen alten Männern gefüllt. Das Essen ist ausgezeichnet. Die Käse-Gurken-Brötchen und Zwiebel-Pilz-Kuchen, die abends vor dem Kamin serviert werden, sollte sich niemand entgehen lassen. (Das Essen ist kostenlos, wenn Getränke bestellt werden.) Zu den Spezialitäten des Kellers zählt ein hervorragender Sherry.

Die Rote Garbe

Zur Roten Garbe kommt, wer in Eile ist. In diesem Wirtshaus setzt man alles daran, Gäste schnellstmöglich auf ihre Zimmer oder durch das Restaurant zu bekommen. Bei nassem oder kaltem Wetter findet man sich hier in Nullkommanichts im Hausmantel vorm Kamin wieder, während die nasse Kleidung auf geheizten Steinregalen in der Wärmekammer hinter der Küche trocknet. Dieses größte Wirtshaus in Beregost ist besonders bei Kaufleuten beliebt, die sich hier treffen oder einfach nur in Frieden sitzen können.

Zum Windigen Schwindler

Dieses Wirtshaus liegt am Stadtrand auf der Westseite der Straße. Sein Schild zeigt einen lachenden Jongleur in Narrenkappe und ist unverkennbar. Hier versammelt sich die Jugend Beregosts zum Tanzen und Trinken. Minnesänger und andere Unterhalter finden hier bessere Kundschaft als bei Feldposts, denn im Schwindler geht kein Abend ohne ein Fest vorbei, und über dem Feuer rösten Ochsen und Schweine. Zum Glück sind die Kammern in einem anderen Flügel untergebracht, so daß die Gäste ungestört schlafen können!

Der Freundliche Arm

Dieses von einer Mauer umgebene Dorf liegt einige Tagesreisen von Beregost entfernt und besteht aus einer Steinfestung (dem Wirtshaus) mit Ställen, Gärten, einem Pferdeteich und Wagenschuppen. Außerdem gibt es hier einige Häuser, eine große Halle mit einem imposanten Säulengang, einen kleinen Laden und Zauberladen sowie einen Tempel für Garl Glitzergold, den Hauptgott der Gnome. Der Freundliche Arm war einst die Festung eines bösen Priesters von Bhaal, der als Untoter von einer

Abenteurerbande unter Führung des diebischen Gnoms und Illusionisten Bentley Spiegelschatten vernichtet wurde. Bentley und seine Kameraden machten sich dann an die Renovierung der Festung und eröffneten sie als befestigte Raststätte auf einem Teil des Küstenwegs, der von Briganten und Räuberbanden der Orks, Kobolde, Grottenschraten und Trolle geplagt ist. Obwohl diese Gefahren seit der Gründung dieses Wirtshauses geringer geworden sind, bleibt der Arm eine sichere, saubere und beliebte Raststätte.

Der Tempel der Weisheit

Die Innenwände dieses niedrigen Gebäudes sind mit Juwelen und Gold geschmückt, daher ist es durch viele Illusionen geschützt. Dies ist der Tempel Garl Glitzergolds, der Hauptgottes der Gnome. Gläubige Menschen, die diesen Ort auch als Kirche der Kurzen bezeichnen, sind willkommen.

Der Freundliche Arm

In den Mauern des Freundlichen Arms herrscht Frieden, denn alle Gäste schätzen dies als einen der wenigen neutralen Zufluchtsorte in den Reichen. Es ist natürlich hilfreich, daß Bentley immer auf seiner Zauberer- und Abenteurerfreunde zählen kann, und einige der attraktiven Kellnerinnen sollen in Wirklichkeit verzauberte eiserne Golems sein! Ich kann aus eigener Erfahrung berichten, daß das Zimmermädchen mich wirklich mit eisernem Griff aus meiner Kammer beförderte, als sie saubermachen wollte. (Vielleicht verdankt der Freundliche Arm seinen Namen ihr, denn sie half mir anschließend wieder auf die Füße.) Die unermüdlichen und freundlichen Wirte des Arms sind Bentley und seine Frau Gellana (die auch dem Tempel vorsteht). Die beiden sind großzügig, einfühlsam – und geschäftstüchtig; sie könnten jedem Kaufmann aus Amn seinen letzten Schekel abnehmen, und das will was heißen! Ihr Wirtshaus hat große, luftige Räume, und das Essen ist einfach und gut. Alles ist sauber und freundlich, und man fühlt sich nie beengt – Menschenmassen gibt es hier nur bei besonderen Treffen. Der Arm ist für Geschäftstreffen und Verhandlungen gleichermaßen beliebt.

Nashkel

Südlich von Beregost und nördlich des Wolkengipfelgebirges liegt das Dorf Nashkel. Man sagt, daß es dort recht nett sein soll, doch ich war noch nie dort. Angeblich ist es etwas kleiner als Beregost, doch es gibt dort einen Tempel, ein Wirtshaus, zwei Läden (im einen werden einige magische Gegenstände angeboten) und eine ausgezeichnete Taverne. Ich werde diesen Ort wohl bei meiner nächsten Reise an die Schwertküste aufsuchen – und wer sagt, daß ich bislang nur aus Angst vor den Kobolden oder einer bösen Macht in den Bergen nicht dort war, ist ein infamer Lügner!

Gullykin

Dieses Halblingdörflein liegt östlich von Baldur's Gate. Ich habe Abstand von einer Reise dorthin genommen, weil ich eine Angst vor den Kobolden in Nash.. nein, weil ich Halblingarchitektur nicht besonders schätze. Immerhin haben die Halblinge mindestens einen Tempel , daher ist das Dorf vielleicht einen Blick wert – wenn man sowieso gerade daran vorbeireist.

Machtgruppen der Schwertküste

Außer den verschiedenen Städten und Dörfern gibt es eine Reihe anderer Mächte in den Reichen, die ihre eigenen Interessen verfolgen und dabei häufig über Grenzen hinweg agieren. Es gibt Geheimbünde, Kulte und Abenteurerbanden, die sich mit diversen Mitteln Gehör zu verschaffen wissen.

Harfner

Die Harfner sind ein mehr oder weniger geheimer Bund aus den Herzlanden. Im Laufe ihrer Geschichte gab es die Harfner in verschiedenen Formen und mit wechselndem politischen Einfluß. In erster Linie sind sie mit einer Reihe guter Kirchen verbündet und erhalten Unterstützung aus mächtigen neutralen Kreisen, unter anderem auch von Druiden. Ihr Ziel ist die Bekämpfung von Bedrohungen der Zivilisation wie beispielsweise räuberische Goblins, Drachengeschwader und der schleichende Einfluß anderer Gruppen wie die Zentarim, die Roten Magier, die Commer oder der Kult des Drachen. Sie glauben an die Kraft des Individuums, das Gleichgewicht zwischen Wildnis und Zivilisation und das Wohl der Menschheit und verwandter fühlender Wesen. Sie sehen sich als Bewahrer der Überlieferung, auf daß die Vergangenheit Lehren für die Zukunft preisgeben möge. Die Harfner ziehen eine Reihe von Charakterklassen an, insbesondere Elfen, Waldläufer und Barden. Die Harfner sind im Norden und in den Herzlanden aktiv, häufig als Untergrundorganisation. Sie mischen sich in alles ein und verfolgen ihre Ziele oft im Alleingang oder in kleinen Gruppen. Außer bei der Bekämpfung ihrer Erzfeinde legen sie keinen besonderen Wert auf Anerkennung (obwohl ihre eigenen Erzählungen und Lieder sie alle zu Helden machen!). Die Harfner sind eine völlig flexible Organisation und haben daher keinen Hauptsitz. Die Harfner sind in den Reichen eine Kraft des Guten, und Charaktere mit guter Gesinnung können oft mit unsichtbaren Helfern rechnen, wenn ihre Ziele mit denen der Harfner übereinstimmen. Der einzige Hinweis auf die Identität dieser Verbündeten ist das Symbol der Gruppe – Harfe und Mond.

Der Eisenthron

Unabhängige Kaufleute stehen im Ruf, fair und ehrlich zu sein. Sie halten sich zumeist aus der Politik heraus, sind jedoch bemüht, mit den Inhabern ihrer Lieblingsraststätten auf gutem Fuß zu stehen. Kaufleute hoffen auf Glück, werben zum Schutz

aber auch Söldner ein, damit genug Waren für einen ordentlichen Profit ihr Ziel erreichen. Die Herrschaft über die Lande, die sie durchqueren, überlassen sie gerne anderen, darunter auch ehemaligen Mitgliedern ihrer Gilde, von denen sie gerechte Behandlung erwarten können.

Die im Eisenthron organisierten Kaufleuten scheinen allerdings eine Ausnahme zu bilden. Diese geheimnisvolle Organisation besteht seit einigen Jahrzehnten, aber über ihren Zweck und ihre Hintermänner ist nur sehr wenig bekannt. Der Eisenthron bedient sich einer Reihe von Spionen, zumeist Spitzbuben und Räuber, die mit dem Eintritt in die Dienste der Händler erstmals legitime Arbeit angenommen haben. Die Belegschaft wechselt ständig, da die Spione des Eisenthrons häufig rückfällig werden. Der Thron streitet jede Mitschuld an den kriminellen Aktivitäten seiner Spione ab und sorgt in regelmäßigen Abständen für neues Blut, denn man legt großen Wert auf den Anschein von Ehrbarkeit, und sei die Täuschung noch so durchsichtig. In letzter Zeit ist sie weniger durchsichtig als glasklar, denn der Eisenthron wurde des versuchten Mordes der Konkurrenz, der Erpressung, des bewaffneten Überfalls und des Waffenschmuggels an humanoide Stämme sowie des illegalen Handels mit Rauchpulver, Gift und Hehlergut angeklagt. Wenn Karawanen und Spione des Eisenthrons auf Karawanen der Zentarim treffen, kommt es unweigerlich zum Konflikt. Der Eisenthron ist derzeit für ein Jahr von Handel in Cormyr ausgeschlossen, und man vermutet, daß die Mitglieder sich nun neue Gebiete erschließen.

Die Hintermänner des Eisenthrons sind unbekannt, denn sämtliche Versuche, ihre Identität oder Absichten mit magischen Mitteln zu ergründen, scheitern. Dies deutet auf ein gewissen Maß an magischen Fähigkeiten oder Schutzzaubern hin, und die Gerüchteküche brodelt. Manche sagen, daß die Mitglieder des Eisenthrons Geheimspione der Zentarim oder von Cormyr seien und Anschläge gegen eben diese Gruppen lediglich der Tarnung dienten. Andere mutmaßen, daß ein Gott wie Cyric oder gar eine noch finstere Macht (wenn das überhaupt möglich ist) dahintersteckt. Wieder andere vermuten untote Betrachter, erloschene Gottheiten, intelligenzbegabte Echsen oder blaßblaue Seeriesen als wahre Herren der Händlergilde und Geheimnis ihrer Macht. Die Wahrheit muß sich erst noch herausstellen.

Rote Magier

Die Roten Magier sind die Herrscher von Thay, und die mächtigen regierenden Zulkirs des Landes werden aus ihren Reihen gewählt. Rote Magier durchqueren die Reiche als Spione und Agenten ihres Königreichs. Ihre Handlungen erfolgen theoretisch im Auftrag ihrer Regierung, doch jeder Rote Magier verfolgt auch seine eigenen Interessen. Es ist das erklärte Ziel der Roten Magier, Thay zur führenden politischen und magischen Macht der Reiche zu machen. Die Roten Magier, denen man in den Reichen begegnet, verfolgen dieses Ziel, arbeiten zu ihren

eigenen Gunsten oder untergraben die Glaubwürdigkeit Dritter, darunter auch die anderer Roter Magier. Die Machenschaften der Roten Magier sind oft dermaßen verworren, daß eine Verschwörung nahtlos in die nächste übergeht. Rote Magier haben viele Eigenschaften, doch Diskretion zählt nicht dazu. Angeberisch, ja; draufgängerisch, ja – aber nie diskret. Ein Roter Magier braucht ein enormes Maß an Selbstbeherrschung, um auch nur ein Minimum an Bescheidenheit vorzutäuschen oder die geringste vermeintliche Kritik an der absoluten Überlegenheit Thays zu tolerieren. Dennoch gibt es immer wieder (scheinbar) neue Rote Magier, die Abenteurer herausfordern.

Schattendiebe

Die Schattendiebe sind eine weit verzweigte Gilde von Dieben, Spionen und Meuchelmördern, die besonders gefährliche und profitable Aufgaben übernehmen. Im Gegensatz zu den meisten Diebesgilden beschränken sich die Aktivitäten der Schattendiebe nicht auf eine einzelne Stadt, sondern umfassen die gesamte Schwertküste von Luskan bis Calimhafen. Die Fürsten von Tiefwasser und all deren Verbündete sind die Erzfeinde der Schattendiebe. Athkatla in Amn (südlich von Baldur's Gate) ist das Hauptquartier der Schattendiebe. Hier gibt es ein riesiges Trainingsgelände zur Ausbildung der Meuchelmörder. Einst war diese Gruppe die Diebesgilde von Tiefwasser, doch dann wiesen die Fürsten von Tiefwasser sie aus der Stadt. Die Schattendiebe finanzieren die Meuchelmördergilde in Athkatla, die schließlich gegen die Fürsten von Tiefwasser eingesetzt werden soll. Bis dahin scheint sich diese Geheimorganisation mit den Händlerfürsten von Amn arrangiert zu haben, denen Chaos bei ihrem Konkurrenten Tiefwasser nur zuträglich sein könnte (und die vielleicht lieber auf der Seite der Meuchelmörder stehen, anstatt zu ihren Zielen zu zählen). So lassen die Handelsfürsten die Schattendiebe gewähren. Die Schattendiebe sind an der ganzen Schwertküste zu finden. Ihr Wahrzeichen ist eine schwarze, auf einem Messer aufgespießte Seidenmaske (das Messer ist die Lieblingswaffe der Meuchelmörder, doch wenn sie ihr Opfer erwürgt oder vergiftet haben, lassen sie ebenfalls ein Messer am Tatort zurück). Namen, Beschreibungen oder auch nur die Anzahl der Schattendiebe sind nicht bekannt. Es ist jedoch davon auszugehen, daß es nur relativ wenige erfahrene Mitglieder gibt.

Zentarim

Das Schwarze Netzwerk der Zentarim ist eine nicht besonders geheime Vereinigung von Zauberkundigen, Priestern und Kriegern, die uneingeschränkte Herrschaft über Handel und somit Macht in den Herzlanden anstreben. Zu diesem Zweck bereiten sie den Untergang einer ständig wachsenden Liste von Gegnern vor, darunter die Tallande, die Harfner, andere Städte am Mondsee, der Kult des Drachen, Cormyr, Sembia und alle

anderen, die ihnen in die Quere kommen. Wer nicht infiltriert und manipuliert werden kann, muß zum Gehorsam gezwungen oder vernichtet werden.

Das Schwarze Netzwerk ist in den gesamten Herzlanden aktiv und hat derzeit drei Schwerpunktgebiete. Dunkelburg ist der Stützpunkt in den Weiten Bergen (eine Woche östlich von Baldur's Gate) und Endpunkt der westlichen Herzlande für Karawanen aus den nördlichen, südlichen und östlichen Reichen. Die Rabenzitadelle an der Grenze mit Thar ist ebenfalls ein bedeutender Militärstützpunkt. Drittes Hauptquartier und Stammsitz der Organisation ist die Zentilfeste, die im Lauf der Jahre viel Einfluß an die Kirche von Cyric verloren hat. Trotz ihres beträchtlichen Einflusses in diese von ihnen finanzierten Kirche sind die Zentarim nicht uneingeschränkte Herrscher über diesen neuen Glauben – im Gegensatz zu ihrer Position in der Kirche des Bane. Die meisten täglichen Schandtaten des Schwarzen Netzwerks haben ihren Ursprung daher in den anderen beiden Stützpunkten, die dank ihrer Lage frei von örtlicher Zivilbevölkerung sind, die Pläne durchkreuzen oder gar Aufstände anführen könnten.

Handel ist eine bedeutende Einnahmequelle der Zentarim, und sie sind frei von Skrupeln, die sie zwingen könnten, sich auf den Transport von Erzen und legitimen Waren zu beschränken – statt dessen blüht ihr Geschäft mit Gift, Schmuggelware, Waffen und Sklaven. Auch das Handwerk der Eroberung wird von den Zentarim mit bemerkenswertem Fleiß verfolgt. Sie bedienen sich dazu der Truppen aus der Zentilfeste und Handlangern wie Voonlar oder Llorkh, aber auch humanoider Stämme, die sich von den Versprechungen reichen Plünderns anlocken lassen. Ihr Ziel im Kampf ist es immer, Gegner zu bestrafen oder Rivalen zu schwächen. Das offene Gefecht ist ihre letzte Waffe, wenn es ihnen nicht gelingt, eine Gemeinschaft durch Unterwanderung zu unterwerfen.

Die Zauberer von Halruaa

Eine neue Kraft in Faerûn stammt aus dem Süden, aus dem sagenumwobenen Land Halruaa. Hier herrschen mächtige Zauberer, und Magie ist an der Tagesordnung. Schlösser schweben in der Luft, Wasser fließt bergauf, und selbst die ärmste Magd kennt ein paar Zauberformeln, die ihr die Arbeit erleichtern. Die wahre Natur Halruaas können nur jene beschreiben, die seine Grenzgebirge überquert haben.

In Faerûn sind diese Zauberer vor allem für ihre Flugschiffe bekannt, die unter großen Gassäcken hängen. Diese Flugschiffe, das Wahrzeichen der halruaanischen Zauberer, sind ein vertrauter Anblick vor den Küstenstädten der

Reiche. Sie nähern sich wie normale Schiffe von der Seeseite, bleiben jedoch immer „abgehoben". Die Händler-Zauberer an Bord der Schiffe scheinen ebenso abgehoben wie ihre Schiffe, denn sie sind nur an wenigen Waren interessiert, die den

Eigentümern häufig fast wertlos erscheinen, und zahlen horrende Summen dafür. Man munkelt, daß die Zauberer von Halruaa die perfekten Zutaten für ihre mächtigen Zauber suchen, doch Skeptiker vermuten, daß der Handel lediglich ein Vorwand für andere, finstere Machenschaften ist. Sicher ist zumindest, daß alle Seeleute an Bord dieser Schiffe magische Fähigkeiten haben.

Es wird immer deutlicher, daß die Zauberer über weitere Agenten verfügen, die in den großen Handelsstädten des Nordens und der Herzlande still ihren Geschäften nachgehen. Dabei handelt es sich um Ladeninhaber, Kaufmänner und Händler, die im Auftrag der Haruaaner Augen und Ohren offenhalten und sie umgehend über das Erscheinen mächtiger magischer Gegenstände informieren. Die Halruaaner bringen derartige Gegenstände häufig in ihren Besitz, doch niemand weiß, ob sie diese dann erforschen, zerstören oder nur vor Mißbrauch schützen. Der Fundort eines mächtigen magischen Objekts kann mit einiger Zuversicht einen Besuch der großen, schwebenden Schiffe der Zauberer von Halruaa erwarten.

Ich rate zu äusserster Vorsicht beim Umgang mit jeder dieser Gruppen. Ich fürchte, ihr Einfluss ist wesentlich grösser, als Volo hier vermuten lässt. -Elminster

Wichtige Charaktere der Schwertküste

In der obigen Zusammenfassung finden sich Beschreibungen weiterer Persönlichkeiten – insbesondere der Herzöge Baldur's Gate und anderer angesehener Bürger dieser schönen Stadt. Im folgenden möchte ich Euch, liebe Leser, mehr über einige weitere bedeutende Erscheinungen berichten. –Volo

Drizzt Do'Urden

(Dritst Do-URR-den)
Drizzt der Dunkelelf
(Chaotisch Gut, Drow, Waldläufer der 16. Stufe). Dieser rebellische Drow-Waldläufer ist vor der Unterdrückung des Regimes in seiner unterirdischen Heimat geflüchtet und zählt dank seiner mutigen Taten an der Oberfläche zu den bekanntesten Dunkelelfen der Reiche. Wenn man ihm begegnet, bedeutet das unweigerlich, daß er erneut gegen die Stämme der Goblins und bösen Menschen im Norden vorgeht. Sein Ruhm und sein Haß auf seine alte Heimat machen ihn zum Ziel anderer Drows, die hoffen, durch die Eliminierung des Rebellen die Gunst der bösen Göttin Lloth zu gewinnen. Drizzt trägt ein *Mithril-Kettenhemd* +4, ein Geschenk von König Bruenor. Er schwingt gleich zwei magische Krummschwerter auf einmal. Die Schwerter sind Frosttod, ein Frostbrand +3, und Funkel, ein Verteidiger +5, dessen Leuchten vor Gegnern in der Nähe warnt. Sei größter Schatz ist ein aus *Onyx geschnitzter Panther, der wundersame Kräfte* haben soll. Der Name des Panthers ist Guenhwyvar. Drizzt ruft die Kräfte des Panthers nur in echten Notlagen an, denn er kann ihn jeden Tag nur eine bestimmte Zeit lang nutzen.

Elminster

(El MINN-ster) Elminster der Gelehrte (Chaotisch Gut, Mann, Zauberer der 29. Stufe). Elminsters Alter ist unbekannt und das Jahr seiner Geburt nicht verzeichnet. Wer ihm zuhört, muß folgern, daß er seine magischen Künste von Arkhon dem Alten erlernte, der vor mehr als 500 Jahren im Gebiet des heutigen Tiefwassers starb, und daß er in den letzten Tagen dieses magischen Reiches in Myth Drannor gewesen sein muß. Diese Vermutungen lassen sich weder beweisen noch widerlegen, doch die Einwohner der Reiche, die ihn kennen, betrachten Elminster als ewigwährend. Der Gelehrte wohnt derzeit im kleinen Bauerndorf Schattental, wo er sein kleines, zweistöckiges Haus am Fischteich mit seinem Gehilfen und Schreiber Lhaeo teilt. Elminster reist viel, sowohl in den Reichen als auch in anderen Ebenen, wo ihn die ständige Suche nach Wissen die Gesellschaft der Besten und der nicht ganz so Guten suchen läßt. Elminster ist wahrscheinlich das gebildetste und am besten informierte Individuum der Reiche*. Seine besonderen Interessengebiete sind die Reiche und ihre Einwohner, die Ökosysteme bestimmter Wesen, magische Gegenstände und ihre Geschichte sowie die bekannten Ebenen der Existenz. Elminster arbeitet nur noch in sehr dringenden Fällen als Lehrer oder

Berater. Er scheint seine Unabhängigkeit und Einsamkeit sehr zu schätzen, hat seinen Turm jedoch bereits mehrmals Neuankömmlingen und Besuchern geöffnet. Zu den ehemaligen Schülern und Verbündeten Elminsters zählen einige der mächtigsten guten Individuen in den Reichen, darunter einige der Fürsten von Tiefwasser, der Simbul von Aglarond und die Harfner.

*Das mag nur seine eigene Überzeugung sein, die er oft in Diskusionen verlauten läßt. –Volo

Volothamp Geddarm

Volo (Chaotisch Gut, Mann, Zauberer der 5. Stufe). Volo ist für seinen sauber gestutzten Bart, seine modische Kopfbedeckung und seinen köstlichem Sarkasmus in den ganzen Reichen bekannt, wenn auch nicht überall beliebt, denn seine unbestechlich wahrheitsgetreue Berichterstattung hat etliche örtliche Händler, Ordnungskräfte und Zauberer bloßgestellt. Er hat eine Reihe von Büchern geschrieben, darunter seine beliebten Reiseführer zu verschiedenen Städten und **Volos Leitfaden zu allen magischen Dingen,** ein verbotenes Werk über Magie „für den kleinen Mann." Volo ist ein hoch angesehener Gelehrter, dessen Interessengebiete in erster Linie Zauberer sowie Geographie und Überlieferung der Reiche sind.

Hoch angesehen? – Elminster

Er ist somit eine schier unerschöpfliche Quelle des Wissens, das er bereitwillig mit allen Interessierten teilt – daher muß er immer wieder weiterziehen, bevor er ermordet wird! So lernt Volo ständig mehr Wissens- und Mitteilenswertes, insbesondere über Geographie. Helden können Volo an den überraschendsten Stellen der Reiche antreffen, wo er unweigerlich auf der Flucht vor diesem erzürnten Zauberer oder jedem ungehaltenen Schankwirt ist.

Der Preis des Ruhms – oder das Schicksal des Berüchtigten? – Elminster

Bentley Spiegelschatten, Wirtshaus zum Freundlichen Arm

Bentley (Chaotisch Gut, Gnom, Illusionist der 10. Stufe/Dieb der 1. Stufe). Dieser fleißige Gnom und Illusionist kehrte dem Abenteuererdasein den Rücken, um das Wirtshaus Der Freundliche Arm zu leiten, dessen Festung er mit seiner Abenteurerbande vor mehr als 20 Jahren eroberte und von Monstern befreite. Nun ist er ein kluger, hellwacher und attraktiver Schankwirt, der dazu neigt, beim Nachdenken zu summen und seine große Nase zu kratzen, wenn er besorgt ist. Bentley ist allen Problemen und jedem Mißgeschick immer einen Schritt voraus. Ein erfahrener wandernder Händler von der Küste nannte ihn einmal einen „Meister der Vorsorge." Gemeinsam mit seine

Frau Gellana hat er den Arm zu einem sicheren, freundlichen, sauberen und gut verteidigten Ort und einem „Muß" für Reisende gemacht. Beharrlichen Gerüchten zufolge soll Bentley Abenteuerbanden finanzieren und in mindestens ein halbes Dutzend dubioser Pläne und zweifelhafter Handel verwickelt sein. An Geld scheint es ihm wirklich nicht zu mangeln. Er hat mehrmals Söldner angeworben, um seine Verteidigung im tiefsten Winter aufzuwerten, oder Zauberer beauftragt, ihm gewünschte Gegenstände aus weit entfernten Städten zu teleportieren.

Gellana Spiegelschatten, Wirtshaus zum Freundlichen Arm

Gellana (Neutral Gut, weiblicher Gnom, Priesterin der 10. Stufe). Diese stille, aufmerksame Priesterin des Garl Glitzergold leitet den Tempel der Weisheit in den Mauern des Gasthauses zum Freundlichen Arm und hilft ihrem Mann Bentley, ein sauberes und sicheres Wirtshaus zu führen. Bentley ist ein Experte im Ergründen der Pläne aller Lebewesen und der Vorhersage all ihrer Bedürfnisse und Ambitionen, doch Gellana plant langfristiger und sieht die Zusammenhänge. Sie befahl und überwachte das Ausheben tieferer Brunnen für die Wasserversorgung des Wirtshauses und die Installation von Ersatzpumpen zur Abhilfe bei Ausfall der Pumpen oder Sabotage durch Orks. Sie legte die Gärten des Wirtshauses an und ergänzte die Beete durch Dachgärten und Fensterkästen, in denen Obst, Gemüse und Kräuter für die Küche wachsen. Gellana heißt auch Menschen bei ihren Gottesdiensten willkommen und hat schon so manchen bekehrt. Unter den Gnomen im westlichen Faerûn ist sie als „stille und wahre Kraft hinter dem Erfolg eines Gnoms" hoch angesehen. Gnommütter halten sie ihren Töchtern oft als gutes Vorbild vor.

Strahlendster des Lathander, Kelddath Ormlyr, Beregost

Kelddath (Neutral Gut, Mensch, Priester der 16. Stufe). Als Gouverneur von Beregost und Hohepriester im dortigen Tempel des Lathander ist Kelddath ein geduldiger und unermüdlicher Befürworter des Fortschritts. Er berät und finanziert unzählige neue Geschäfte vor Ort sowie Bauern, die ihre Höfe erweitern oder modernisieren möchten. Seine Tempeltruppen patrouillieren in der Stadt und bemühen sich, Abenteurer und andere von der Erforschung der Ruinen abzuhalten. Unziemlichkeiten und Gesetzesverstöße werden umgehend und streng geahndet. Kelddath möchte Beregost den Ruf der sichersten Stadt der Schwertküste verschaffen, um so Händler und Reisende anzuziehen.

Taerom „Donnerhammer" Fuiruim, Beregost

Taerom (Neutral Gut, Mensch, Kämpfer der 5. Stufe). Dieser Meister des Rüstungsdesigns hat seine eigenen Schmiede in

Beregost, und seine Schmiedearbeit wird selbst vom Zwergen bewundert. Trotz seines strahlend weißen Haupthaars ist er noch immer ein aktiver und robuster Riese. Er zieht es vor, in Frieden an seinem Amboß zu arbeiten, doch wenn es sein muß, kann er Gnolls mit einem einzigen Schlag seines 4 Meter langen Eisenstabs erschlagen. Taerom hat viele Gegenstände gefertigt, die von Magiern bezaubert wurden, doch am liebsten schmiedet er kleine, nützliche Gegenstände wie Haken, Schlösser, Angeln und Schatullen. Er trägt einen fabelhaften Backenbart und ist fast 2 Meter 50 groß. Seine Schultern sind fast 1 Meter 20 breit. Er läuft mit einem unverkennbaren, leicht rollenden Gang.

Oberster Gelehrter, Tethtoril, Kerzenburg

Tethtoril (Rechtschaffen Gut, Mensch, Priester der Mystra, 18. Stufe). Dieser große, beeindruckende Mann mit der sanften Stimme wird oft für den Wärter der Bücher von Kerzenburg gehalten. Er ist weitaus intelligenter, majestätischer und einfühlsamer als sein Vorgesetzter, Ulraunt – und Ulraunt weiß das genau. Dennoch ist Tethtoril völlig loyal und pflichtbewußt-. Er sieht viele Probleme voraus und ergreift die erforderlichen Maßnahmen, um Kerzenburg Ärger oder Ulraunt Peinlichkeiten zu ersparen. Die heiligste Mystra erscheint Tethtoril oft in seinen Träumen und weist ihn an, dies oder jenes zu tun – und so hat er Zauber in vergessenen Büchern entdeckt, Elminster, Khelben und die Harfner in Kerzenburg in gutem Ruf erhalten und verhindert, daß Ulraunt der Versuchung finsterer Mächte nachgibt (wie kürzlich erst durch Cyric).

Er weiss es zwar nicht, aber Tethoril ist einer der bestgeschützten Männer in den Reichen. Nicht weniger als 3 unabhängige Gottheiten (Mystra, Oghma und Deneir) greifen direkt ein, wenn er in Gefahr ist. Es ist daher ratsam, sehr höflich zu ihm zu sein. – Elminster

Thalantyr der Beschwörer, Beregost

Thalantyr (Neutral Gut, Mensch, Zauberer der 17. Stufe). Der berühmte Erzmagier Thalantyr ist ein unnahbarer Einzelgänger, der am liebsten mit seinem Stab der Macht in der Hand durch die Felder wandert. Er wohnt auf einem beachtlichen Anwesen namens Hohe Hecke westlich von Beregost. Einst war er ein Abenteuer, der voller Eifer in verfallenen Ruinen nach dem verlorenen Zauber von Nesseril suchte, doch nun gibt er seinen Ruhestand nur vorübergehend und gegen gute Bezahlung auf, um anderen Abenteuern mit Rat und Zaubern zu helfen. Er warnt sie auch, daß sie mehr finden könnten, als sie gesucht haben, wie es ihm selbst widerfahren ist – doch mehr verrät er nicht.

Nach längeren Gespräche mit ihm kann man erraten, daß er von einem furchtbaren Monster versklavt wurde und nur durch Glück entkommen konnte. Man sagt, daß er seine Freiheit Zauberbüchern und anderen magischen Reliquien Nesserils verdankt, die ihn so unabhängig machen, daß er nicht mehr durch die Ebenen zu reisen oder in Toril Abenteuer auf sich zu nehmen braucht.

Wärter der Bücher, Ulraunt, Kerzenburg

Ulraunt (Rechtschaffen Neutral, Mensch, Zauberer der 9. Stufe). Ulraunt steht der Festung Kerzenburg vor. Er ist ein stolzer Gelehrter, einer der gebildetsten – und hochmütigsten – Menschen in ganz Faerûn. Seiner scharfen Zunge, großen Nase und seinem finsteren Adlerblick verdankt er eine Reihe von Spitznamen unter den jungen Mönchen und im Küstengebiet. Ulraunt hat Zugang zu mehr Zaubern, als die meisten Magier ihr ganzes Leben lang sehen, und man sagt, daß er seine Zauberkünste regelmäßig in seiner privaten Turmkammer und in Höhlen tief unter Kerzenburg praktiziert. Ein Geheimgang soll diese Höhen und Tiefen verbinden. Man sagt, daß sein magischer Amtsstab ein Stab der Magi mit zusätzlichen, besonders starken Kräften sein soll. Ulraunt und alle Zauberer unter den Großen Gelehrten haben Zugang zu den Zauberschriftrollen in ganz Kerzenburg – und diese Schriftrollen sind hinter Wandvertäfelungen und in Büchern versteckt. Ulraunt strebt danach, immer mehr Informationen zu sammeln. Niemand weiß, was er außer der Etablierung Kerzenburgs als Stätte des Lernens und als politische Macht in Faerûn noch plant. Liebschaften mit mehreren jungen Damen aus Adelshäusern in Tiefwasser und Tethyr werden ihm schon seit seiner Jugend unterstellt, doch neuere Gerüchte deuten auf sein Interesse an einigen der kühlen und abweisenden Elfdamen hin, die aus Immerdar zur Schwertküste kommen.

Einige Monster der Schwertküste

Dies ist bei weitem keine vollständige Liste der Monster, denen Ihr begegnen werdet, meine Freunde; ich selbst habe viele mehr alleine in der Gegend um Baldur's Gate gesehen. Diese Auswahl vermittelt Euch lediglich einen Eindruck von dem, was Euch in vergleichsweise sicheren Gegenden erwartet.

Ihr werdet vermutlich erst diesen begegnen und mit etwas Glück keinen anderen!

Wagt Euch nicht zu weit von den Tavernen fort, meine Freunde! –Volo

Schwarzbär

Der Bär ist ein recht gewöhnliches, allesfressendes Säugetier und meidet Menschen, sofern er nicht provoziert wird. Ausnahmen zu dieser Regel führen leider zu sehr bedauerlichen Vorfällen.

Die meisten Bären sind groß und stark. Sie wohnen in den gemäßigten und kühleren Klimazonen. Ihr dichter Pelz schützt sie vor dem Wetter, ihre mächtigen Krallen schützen sie vor anderen Tieren – Bären sind die wahren Könige der Tiere.

Der Pelz des sogenannten Schwarzbärs kann auch hellbraun sein. Er ist kleiner und weiter verbreitet als der Braunbär.

Braunbär

Der bekannteste Vertreter dieser Gattung ist der berüchtigte Grizzly. Braunbären sind von Natur aus aggressiv und, im Gegensatz zu Schwarzbären, überwiegend Fleischfresser. Der Grizzly jagt selbst große Tiere wie Hirsche und Elche.

Es leben auch andere Arten von Bären an der Schwertküste, doch die meisten halten sich fern, solange sie nicht provoziert werden! –Volo

Aaskriecher

Der Aaskriecher sucht seine Nahrung unter der Erde und ernährt sich überwiegend von Aas. Wenn die Nahrung jedoch knapp wird oder er sich bedroht fühlt, kann der Aaskriecher auch Lebewesen angreifen und töten.

Der Aaskriecher sieht wie eine Kreuzung aus einem riesigen grünen Wurm und einem Tausendfüßler aus. Wie viele solche Mischungen ist er wahrscheinlich das Ergebnis genetischer Experimente eines bösen und irrsinnigen Zauberers.

Der Kopf des Monsters ist von einer lederartigen Haut überzogen, doch der Körper ist kaum geschützt. Sein modriger

Verwesungsgestank eilt ihm voraus und warnt vor seiner Nähe.

rank, fetid odour which often gives warning of its approach.

Ein betrunkener Abenteurer erzählte mir einmal, wie eins dieser Monster seine Kameraden irgendwie bewegungsunfähig machte und dann langsam verschlang – widerlich! –Volo

Dryade

Dryaden sind wunderschöne und intelligente Waldfeenwesen. Sie sind ebenso verlockend wie ungreifbar. Dryaden werden selten gesehen, es sei denn, sie werden überrascht oder wollen sich zeigen.

Die ungewöhnlichen, feinen und detaillierten Gesichtszüge der Dryaden ähneln denen junger Elfenmädchen. Dryaden haben hohe Wangenknochen und bernsteinfarbene, tiefblaue oder dunkelgrüne Augen.

Dryaden tragen oft lose, schlichte Gewänder in der Farbe des Eichenhains zur entsprechenden Jahreszeit. Sie haben ihre eigene Sprache, beherrschen jedoch auch die Sprachen der Elfen, Flinklinge und Feenwesen. Dryaden können auch mit Pflanzen sprechen.

Waldschrat

Waldschrate sind häßliche Zweibeiner, die sich ausgezeichnet mit den meisten Riesenspinnen verstehen. Diese dummen Wesen sind äußerst grausam und hinterlistig. Sie verstehen es, tödliche Fallen zu legen – ganz wie die Spinnen, deren Nähe sie so oft suchen.

Waldschrate sind etwa 2 Meter groß, trotz ihres gebeugten Gangs und ihrer buckeligen Schultern. Sie haben kurze, dünne Beine, lange Arme, die fast bis auf den Boden reichen, und dicke Bäuche. Ihre Hände haben einen Daumen und drei lange Finger, die in messerscharfen Krallen enden. Ihre Körper sind von drahtigen schwarzen Haarbüscheln übersät, und ihre Haut ist dunkel und dick. Die Form ihres Kopfs ist fast pferdeartig, doch ihre zumeist tiefroten Augen ähneln denen von Reptilien, und aus jedem Mundwinkel ragt ein großer Fangzahn hinab. Der Mund selbst ist sehr groß und voller scharfer Zähne.

Graus

Diese Wesen sind Ghuls zum Verwechseln ähnlich und erscheinen normalerweise mit ihnen gemeinsam.

Wenn Grause und Ghuls angreifen, weist ein Aasgestank auf die Anwesenheit der Grause hin.

Ghul

Ghuls sind untote Wesen, die einst Menschen waren und sich nun von Leichenfleisch ernähren. Obwohl der Wandel vom Menschen zum Ghul ihnen den Verstand geraubt hat, sind sie intelligent und daher äußerst erfolgreiche Jäger.

Die menschlichen Ursprünge der Ghuls sind gerade noch erkennbar, doch im Zuge ihrer Wandlung wurden sie furchtbar entstellt. Ihre Zunge wird lang und spitz, damit sie das Mark aus den Knochen lecken können; die Zähne werden ebenfalls länger, und die Nägel werden stark und scharf wie Krallen.

Riesenspinnen

Spinnen sind aggressive Raubtiere und leben sowohl über- als auch unterirdisch. Viele sind giftig und beißen ihre Opfer, bevor sie sie verschlingen, da bewußtlose Beute leichter zu ihren Höhlen zu schleifen ist.

Spinnen haben acht Beine und acht Augen. Sie fallen in eine von zwei Gruppen: Netzweber mit großem Bauch und dünnen Beinen und Jagdspinnen mit kleinem Rumpf, größerem Kopf und Fangzähnen und haarigem Körper und Beinen.

Die meisten Riesenspinnen sind einfach größere Versionen großer Netzweber. Falls der Rettungswurf ihres Opfers scheitert, ist ihr Gift sofort tödlich.

Ein Reisender aus Amn erzählte mir einmal von einer furchtbaren Spinne, groß wie ein Pferd, mit Schwertern statt Armen und einem gepanzerten Rumpf – wer weiß, was für andere schreckliche Arten es noch gibt! –Volo

Kreischling

Wenn es nachts kreischt, babbelt und heult, ist der Reisende in eine Horde Dutzender oder gar Hunderter dieser buckeligen, nackten Humanoiden geraten. Kreischlinge scheinen weder an Sicherheit noch an List oder gar Strategie zu denken. Sobald ihr Ansturm und der Tod ihres Opfers vollzogen ist, verschwinden die Kreischlinge wieder in die Nacht.

Der erste Anblick der Kreischlinge zeigt eine Masse aus Pelz und Fleisch im Mondschein. Dieses Chaos besteht aus unzähligen bleichen, buckeligen Humanoiden mit spitzen Hundeohren und schwarzen Mähnen um ihre schrecklichen Grinsfratzen. In ihren schwarzen Augen scheint der Irrsinn.

Gnoll

Gnolls sind große, bösartige, hyänenartige Humanoide, die in Horden durch die Gegend ziehen.

Der Körper eines Gnolls ähnelt in der Form dem des Menschen,

doch alles andere an ihm ist Hyäne. Gnolls stehen auf zwei Beinen, und ihre Hände sind so beweglich wie die eines Menschen. Ihre grüngraue Haut ist zur Schnauze hin dunkler, und ihre kurze Mähne ist rötlichgrau oder blaßgelb.

Hobgoblin

Hobgoblins sind aggressive Humanoide, die ständig alle anderen Humanoiden bekämpfen. Sie sind intelligent, gut organisiert und immer kampfbereit.

Ein durchschnittlicher Hobgoblin ist ein kräftiger, mindestens 2 Meter großer Humanoide. Seine haarige Haut ist rotbraun oder dunkelgrau, das Gesicht ist dunkelrot oder orangerot. Ausgewachsene Männchen haben blaue oder rote Nasen. Ihre Augen sind entweder gelb oder dunkelbraun, die Zähne gelb. Sie bevorzugen Kleidung in kräftigen Farben, insbesondere blutrot. Leder färben sie immer schwarz. Die Waffen der Hobgoblins sind immer blank und in gutem Zustand.

Kobold

Kobolde sind feige, sadistische kleine Humanoide, die Menschen und andere Humanoide als Konkurrenten um Nahrung und Lebensraum betrachten und bekämpfen. Besonders verhaßt sind ihnen Gnome, die sie unweigerlich angreifen.

Kobolde sind kleiner als 1 Meter, und ihre schuppige Haut reicht von dunklem Rostbraun bis zu schmuddeligem Schwarz. Sie stinken nach nassen Hunden und abgestandenem Teichwasser. Ihre Augen glühen wie hellrote Funken, und sie tragen zwei kleine Hörner, die braun oder weiß gefärbt sind. Aufgrund ihrer Vorliebe für Lumpen in rot und orange, ihres rattenartigen Schwanzes und ihrer Sprache (die wie das Kläffen kleiner Hunde klingt) werden diese Gebirgswesen oft nicht ernst genommen. Diese Unterschätzung kann jedoch ein tödlicher Fehler sein, denn sie gleichen ihren Mangel an Größe und Kraft durch ihre Ausdauer und Grausamkeit völlig aus.

Manche Reisende berichten auch von kleinen Humanoiden namens 'Tasloi' und 'Xvarts.' Diese sind alleine völlig harmlos, doch im Schwarm greifen sie bestimmt an. Reisende sollten daher nicht nur zur Gesellschaft, sondern auch zum gegenseitigen Schutz Begleitung suchen. –Volo

Oger

Ogers sind große, häßliche und gefräßige Humanoiden, die vom Hinterhalt, Raub und Diebstahl leben. Diese bösartigen Monster dienen häufig als Söldner in den Armeen der Orkstämme, böser Kleriker oder Gnolls.

Man findet sie oft in Gesellschaft der Riesen und Trolle. Ausgewachsene Oger sind 2, 50 – 3 Meter goß und wiegen 300

bis 350 Pfund. Ihre Hautfarbe reicht von Gelb bis Schwarzbraun oder (seltener) einem abstoßenden Violett. Ihre unzähligen Warzen sind häufig andersfarbig und immer dunkler als ihre Haut. Die Augen sind lila mit weißen Pupillen. Zähne und Krallen sind orange oder schwarz. Ogers haben langes, fettiges, blauschwarzes oder dunkelgrünes Haar. Ihr abstoßender Geruch erinnert an geronnene Milch. Sie kleiden sich in schlecht gegerbte Pelze und Tierhäute und pflegen nur ihre Waffen und Rüstung. Ogers beherrschen häufig die Sprachen der Orks, Trolle, Steinriesen und Gnolle sowie ihre eigene, kehlige Sprache. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Oger beträgt 90 Jahre.

Einige moderne Ogers können sogar Zauber anwenden! –Volo

Eine ziemlich übertrieben Beschreibung der (zugegebenermassen beeindruckenden) Oger-Magi, die leider nicht mehr so selten sind, wie der Reisende sich wünschen mag. –Elminster

Ogrillon

Der Ogrillon ist eine Art Halboger und entstammt einer (widernatürlichen) Vereinigung von Oger und Ork. Der Ogrillon gleicht seinem größeren Vetter in fast allen Aspekten, neigt jedoch noch schneller zur Gewalt und lernt normalerweise nur Ogrisch und ein paar Wörter Orkisch.

Der Ogrillon entspricht in Aussehen und Größe einem Ork. Jeder zehnte Orgrillon ähnelt hingegen in Gesichtszügen und Farbe den Ogers: lila Augen mit weißen Pupillen, schwarze Zähne, gelbe Haut und mattes, dunkelgrünes Haar. Die Haut eines Ogrillon ist immer mit kleinen Hornschuppen bedeckt und verleiht ihm so eine gute Rüstungsklasse. Er kann ohne Waffen kämpfen. Ein Ogrillon verachtet Rüstung und Materialismus, und sein einziger Besitz sind in der Regele ein paar Goldmünzen von großem sentimentalen Wert. Es ist nicht klar, warum Goldmünzen als annehmbares Eigentum gelten – vielleicht sollen sie Glück bringen. Wir werden den wahren Grund wohl nie erfahren.

Sirene

Sirenen sind wunderschöne, menschenartige weibliche Wesen, die im Wasser wohnen. Ihre Hautfarbe kann in hellstem Gelbgrün schimmern, und es gibt sie mit fast jeder Haarfarbe, wobei Silber und Dunkelgrün am häufigsten sind. Sirenen sind äußerst wohlgeformt und tragen nur minimale Kleidung.

Die meisten Sirenen mögen keine Gesellschaft und versuchen daher, Eindringlinge zu vertreiben. Böse Sirenen greifen zu stärkeren Mitteln. Manche Sirenen sind jedoch einsam und versuchen, Männer oder männliche Humanoiden anzulocken.

Sirenen sprechen sowohl ihre eigenen Sprache als auch die benachbarter intelligenter Spezien. Sie können im Wasser und an

der Luft atmen und verfügen über Infravision mit einer Reichweite von bis zu 40 Metern.

Skelett

Alle Skelette sind durch eine Zauber belebte untote Monster, die von mächtigen bösen Zauberern und Priestern als Wächter oder Krieger geschaffen wurden.

Skelette verdanken ihre Bewegungsfähigkeit weder Sehnen noch Muskeln. Ihre Knochen werden mit dem Zauber *Tote beleben* „magisch aneinandergefügt“. Skelette haben weder Augen noch Organe.

Hütet Euch vor allen untoten Wesen. Ausser den Ghuls, Grausen und Skeletten gibt es auch belebte Leichen, Kriegerskelette und sogar wiederbelebte Wölfe, die sogenannten Schreckenswölfe. Einige der mächtigsten Untoten, darunter diese Vampirwölfe, spüren keine Waffeneinwirkung und können nur mit dem richtigen Zauber getötet werden! - Elminster

Wildhund

Wildhunde sind kleiner als Wölfe und sehen in jedem Gebiet anders aus. Die meisten ähneln Wölfen, doch manche sehen aus wie eine Kreuzung aus Wolf und Schakal.

Wolf

Der Wolf ist ein äußerst aktiver und hinterlistiger Fleischfresser, der in fast jedem Klima überleben kann. Diesem realen Märchenwesen wird viel Mißtrauen entgegengebracht. Wölfe gelten als gemeine Killer, die Menschen und Tiere nur zum Spaß töten.

Die Fellfarbe der Wölfe im Norden reicht von Schneeweiß bis Schwarz. Im Süden sind die Wölfe rötlichbraun. Die Fellfarbe richtet sich nach dem Klima, doch die anderen Merkmale sind bei allen Wölfen gleich. Sie haben starke Kiefer, große Zähne, buschige Schwänze, große, aufrechte Ohren und runde Pupillen. Ihre gold- oder bernsteinfarbenen Augen vermitteln einen täuschenden Eindruck echten Mitgefühls.

Worg

Worgs stammen von Wölfen ab, die ein gewisses Maß an Intelligenz und einen natürlichen Hang zum Bösen hatten. Worgs verfügen über eine primitive Sprache und dienen oft als Reittiere für Goblins.

Zeit in den Reichen

Die Tageszeit wird mit der 24-Stunden-Uhr gemessen, denn ein Tag in der Welt Toril dauert 24 Stunden. Der Einfachheit halber verwenden wir die Abkürzungen AM (ante meridian – vormittags) und PM (post meridian – nachmittags).

Der folgende Kalender gilt in allen Gebieten der Reiche (insbesondere an der Schwertküste). Das Jahr umfaßt 360 Tage, also 12 Monate zu jeweils 30 Tagen. Jeder Monat umfaßt drei Zehntagewochen, doch wir bezeichnen die Tage anhand des Monates (also nicht anhand der Woche). Die Monate sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Auf den Namen der einzelnen Monate folgt der umgangssprachliche Name sowie die ungefähre Entsprechung im gregorianischen Kalender.

Name	Umgangssprachlicher Name	Gregorianischer Monat
Hammer	Tiefster Winter	Januar
Alturiak	Die Krallen des Winters oder Die Krallen der Kälte	Februar
Ches	Zeit der Sonnenuntergänge	März
Tarsak	Zeit der Stürme	April
Mirtul	Das Schmelzen	Mai
Kytorn	Zeit der Blumen	Juni
Flammleite	Sommerflut	Juli
Eleasias	Hohe Sonne	August
Eleint	Das Verblassen	September
Marpenot	Laubfall	Oktober
Uktar	Der Verfall	November
Nachtal	Das Zurückziehen	Dezember

Jahre werden in Zahlen beschrieben und anhand eines Systems namens Datumsrechnung (DR) ermittelt: Datumsrechnung beginnt in dem Jahr, in dem der Elbenhof den Menschen erstmals die Besiedelung von Waldlichtungen erlaubte.

Die Jahresliste

Die Vielzahl unterschiedlicher und häufig widersprüchlicher Kalender stellt Historiker und Gelehrte vor unglaubliche Probleme. Die meisten verwenden daher die Jahresliste, ein System, in dem jedem Jahr ein bestimmter Name gegeben wird. Die Sammlung dieser Name ist die Jahresliste, denn sie beruhen auf den Prophezeiungen des berühmten Gelehrten Augathra der Wahnsinnige mit einigen Ergänzungen durch den großen Seher Alaundo. Die Liste ist lang, und einige der bedeutenderen Jahre sind das Jahr des Wurms (1356 DR), das Jahr der Schatten (1358 DR, das Jahr der Zeit der Sorgen), das Jahr des Turms (1360 DR) und1373 DR (das aktuelle Jahr). Die Zeit der Sorgen, in der die Götter der Vergessenen Reiche menschliche Form annahmen und auf Erden wandelten, begann, als die Gottheiten Bane und Myrkul Lord Ao, dem mächtigsten Gott der Reiche, die Tafeln des Schicksals stahlen. In Vergeltung verbannte Ao alle Götter aus Ihren Domänen außerhalb der Ebenen (außer Helm, der die Äußeren Planeten bewacht). Die Götter mußten bis zum Ende der Zeit der Sorgen die Gestalt sterblicher Avatare annehmen und wurden erst erlöst, als die Tafeln wieder in den Besitz ihres rechtmäßigen Eigentümers gelangten. Während dieser Zeit wurden die Avatare Mykstras (Gott des Zaubers) und Myrkuls (Gott der Toten) getötet; Bane (Gott des Bösen und der Tyrannei) wurde im Kampf gegen Torm vernichtet, und der Mensch Cyric tötete Bhaal (Gott des Mordes und der Meuchelmörder) in einem sagenhaften Kampf um Banes Macht. Als alles vorbei war, stieg Cyric (Tot, Böses und Wahnsinn) zum neuen Gott auf.

Man munkelt, dass mindestens eine der (nun verstorbenen) Gottheiten das bevorstehende Ende voraussah und Massnahmen zu ihrem Schutz ergriff, die aber nur zum Teil erfolgreich waren. -Elminster

Spiel- und Rundendauer in Baldur's Gate

Ein **Spielzug** in Baldur's Gate dauert 6 Zeitsekunden. In einem AD&D-Spiel dauert ein Zug 60 Sekunden, d.h. die Zeit in Baldur's Gate ist verglichen mit den AD&D-Standard-Zeiten etwa zehnfach komprimiert!

Eine **Runde** umfaßt 10 Züge, das sind 60 Sekunden. Dieser Begriff wird in einigen Zauberbeschreibungen auf den Seiten 98-124 verwendet.

Ein **Spieltag** (umfaßt 24 Stunden - von einem Sonnenaufgang bis zum nächsten Sonnenaufgang) dauert etwas länger als 2 Zeitstunden, also ist in diesem Spiel die Zeitmessung ungefähr zehnfach komprimiert.

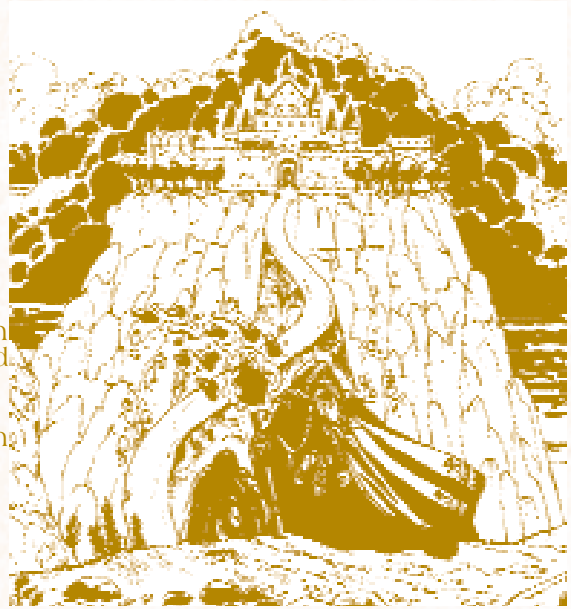
Eine **Ruhepause** für eine Gruppe dauert jedesmal acht Spielstunden, das entspricht etwa 45 Minuten Spielzeit.

TEIL II: DIE REGELN

AD&D® Regeln –Einleitung

Wenn Ihr mehr über darüber erfahren möchtet, wie Baldur's Gate gespielt wird, solltet Ihr die Spielanleitung lesen. Dort seht Ihr, wie die Regeln angewendet werden, während wir uns hier mit der Erforschung ihrer Grundlagen befassen – sofern Volo sich den Tatsachen widmet und nicht nur dem Bierglas. -Elminster

So, wagemutige Abenteurer! Die Welt, die Sie nun betreten, ist voller Rätsel! Wenn Ihre Reisen Sie bislang nicht hierher führten, werden Sie vieles entdecken, was Ihnen neu ist. Bevor Sie in dieses Land vordringen, schadet es nicht, wenn Sie erst einige der Schriftrollen studieren, die die Weisen über die Jahrhunderte zusammengetragen haben. Hier lege ich einige dieser Schriftrollen für Sie offen – Zu Ihrer Erbauung und damit wir keine Zeit auf ein langes Studium vergeuden. Manche von Ihnen werden sagen: „Dieses trockene Studium! Gebt mir zu trinken!" Mir ging es ehedem nicht anders, aber es ist nun an Ihnen, diese Schriften in sich aufzusaugen, während ich meinen Durst im Wirtshaus Zum Helm und Umhang bei einem guten Tropfen Saerloonian-Wein stille! Lesen Sie alles, und vergessen Sie nichts!



Zumindest weiß ich das Leben zu genießen, mein zauberhafter Freund! – Volo

Über das Spiel „Advanced Dungeons and Dragons®

Das **„Advanced Dungeons and Dragons"** -Spiel ist ein Rollenspiel, in dem die Teilnehmer sich in Welten voller Fantasie und Abenteuer begeben. Zu den zahlreichen AD&D-Welten gehören die Vergessenen Reiche – hier finden die Abenteuer von Baldur's Gate statt. Die Welt, die Sie in solch einem Spiel betreten, ist sehr komplex, aber die künstlichen Wesen, die wir Computer nennen, haben in ganz anderen Bereichen schon ganz andere Vorgänge enorm vereinfacht. Es wäre selbst in vielen schweren Büchern unmöglich, diese komplizierte Welt akkurat zu beschreiben. Der Einfachheit halber haben wir deshalb das Nötigste auf einigen wenigen Seiten zusammengefaßt. Dies ist keinesfalls so einfach, aber es folgen nun einige der wichtigsten Regeln dieses Spiels, wie sie von einigen der Schriftgelehrten des Computerlandes interpretiert worden sein könnten.

Sie müssen kein AD&D-Gelehrter sein, um Baldur's Gate zu spielen. (Der Computer sorgt schon dafür, daß Sie die Regeln einhalten.) Aber es schadet auch nichts, wenn Sie sie trotzdem kennen. Deshalb haben wir die AD&D-Regeln hier zusammengefaßt, und an manchen Stellen erklären wir die Änderungen, durch die sie auf Baldur's Gate zugeschnitten wurden.

Wie die AD&D-Regeln in Baldur's Gate angewendet werden, Echtzeitmodifikationen und „runden-basierte" Modifikationen der AD&D-Regeln

In Baldur's Gate gelten dieselben Punkteregeln für Zauber und Waffen wie im Advanced Dungeons and Dragons-Spiel. Darüber hinaus haben wir dasselbe Konzept für den Initiativzug für individuelle Monster und Charaktere anstatt für Gruppen zugrundegelegt. Dies bedeutet, daß, anders als in gruppenbasierten Runden, alle Spieler ständig in Echtzeit agieren und individuell spielen, und nicht erst die eine und dann die andere Gruppe alle Aktionen durchspielt.

Der persönliche Initiativzug dauert 6 Sekunden; das entspricht einer zehnfachen Zeitkomprimierung des Zuges nach AD&D-Regeln, wo er 60 Sekunden dauert. Das stimmt mit normalen Bewegungsraten und der Reduzierung in allgemeiner Spielzeit überein. (Wir haben die Bewegungen so ausgerichtet, daß ein Charakter, der 18 Meter pro Zug zurücklegt, was der durchschnittlichen Bewegungsrate eines Humanoiden im AD&D-Spiel entspricht, den Bildschirm in einem Zug durchqueren kann.)

Besonders wichtig ist, daß Sie jederzeit eine Pause einlegen bzw. die Pause jederzeit beenden können. Sie brauchen nur die Leertaste zu drücken oder mit der linken Maustaste auf die Uhr zu klicken. In einer Pause können Sie jedem beliebigen Charakter eine beliebige Aktion zuweisen, und anschließend das Spiel wieder aufnehmen. Die Pausenfunktion ist besonders für Rundenspiel-Freaks geeignet. Es gibt eine Ausnahme: Die Pausenfunktion reagiert nicht, wenn Sie ins Inventar schauen, um während der Spielaktion die Wirkung unterschiedlicher Rüstungen auszuprobieren! Sehen Sie also zu, daß Sie von Anfang an die Rüstung auswählen, die Sie brauchen.

Hinweis: Mit Hilfe einiger spezieller Optionen können Sie automatisch Pausen einlegen, wenn bestimmte Ereignisse auftreten, damit Sie sie nicht versäumen! Sie finden sie unter „Autopause" im Abschnitt „Gameplay" im Optionsmenü.

Charakterhandlungen

Die grundlegenden Aktionen in den Reichen sind einfach. Sie können durch die Landschaft wandern, mit den Einwohnern sprechen, und von Zeit zu Zeit ein paar Schwerter schwingen. Die Handlungen und ein paar Effekte, mit denen man sie verfeinern kann, werden unten beschrieben.

Bewegungen

Es gibt in Baldur's Gate eine durchgehende Bewegungsrate – sie entspricht etwa 18 Metern in der AD&D-Spielterminologie. Ihre Charaktere können sich schneller bewegen, wenn Sie sie mit einem *Hast*-Zauber belegen. Gruppieren Sie ausgewählte Charaktere, und bringen Sie sie auf verschiedene Art in Formation. (Dies wird im anderen Handbuch ausführlicher beschrieben. (Lesen Sie dazu den Abschnitt zur Benutzeroberfläche und die Seiten 11-18 der Spielanleitung.)

Dialog

Sie werden über kurz oder lang in Schwierigkeiten kommen, wenn Ihre einzige Taktik darin besteht, alles umzulegen, was Ihnen in den Weg kommt: Dadurch werden Sie nämlich nie Ihre Suchabenteuer bestehen. Sie werden niemanden mehr um Rat fragen können, wenn es darauf ankommt. Außerdem wird Ihr Ruf dermaßen schlecht sein, daß Sie von allen möglichen Wächtern angegriffen werden, sobald Sie in ihre Nähe kommen - Ihre Überlebenschancen sind dann gleich Null. Es lohnt sich also, mit Ihren Mitspielern zu kommunizieren! Dabei ist es eigentlich egal, ob Sie sich nur locker unterhalten, knallhart verhandeln, Gerüchte untereinander austauschen oder die anderen mit Bedrohungen einzuschüchtern versuchen. Es will Ihnen auch gar nicht jedes Monster und jeder furchterregende Charakter an die Haut – Hilfe kommt oft von Seiten, von denen man sie am wenigsten erwartet! Reden Sie mit den Leuten, reden Sie mit den Wesen, das macht sich bezahlt!

Kämpfen

Es gibt Situationen, da werden Sie nicht weglaufen können, obwohl es nichts gibt, was Sie lieber täten - heldenhaft ist das jedenfalls nicht! Reden hilft allerdings auch nicht in jeder Situation. Irgendwann müssen Ihre Charaktere einfach kämpfen! Es kommt immer darauf an, für jede Aktion den richtigen Zeitpunkt zu wählen, ob das der Kampf, die Verhandlung oder die Flucht ist.

Die Auswirkungen von Müdigkeit

Von Zeit zu Zeit müssen sich Ihre Charaktere ausruhen, erstens, um Zauber auswendig zu lernen und zweitens, um wieder zu Kräften zu kommen. Sobald sie anfangen, sich über Müdigkeit zu beschweren, empfiehlt es sich, das Nachtlager aufzuschlagen. Und immer brav dran denken: Vor dem Schlafen,

nach dem Essen - Zauberformeln nicht vergessen! Besuchen Sie alle Priester- und Magier-Zauberseiten, suchen Sie sich alle Zauber, die Sie sich merken wollen, und klicken Sie danach auf das entsprechende Symbol. Sie werden acht Stunden lang wie ein Baby schlafen, es sei denn, Sie werden von einem Störenfried aufgeweckt. Danach wachen Sie frisch und munter wieder auf.

Falls Ihre Gruppe verletzt wurde, wird sie in jeder Ruhepause einige Trefferpunkte ansammeln. Jeder Charakter kann 24 Spielstunden lang mit maximaler Leistungskraft agieren, d.h. 2 Zeitstunden lang. Danach beschweren sich Ihre Leute über Müdigkeit, und alle 4 Stunden nach dieser 24-stündigen Periode bekommt der Spieler eine –1-Glücksstrafe, d.h. –1 pro Wurf. Die Strafpunkte verschwinden aber, nachdem der Charakter sich ausgeruht hat.

Hinweis: Wenn Sie Ihren Charakter in einer Herberge unterbringen, hängt es von der Qualität des Zimmers ab, wie gut er sich erholt.

Die Ausrüstung

Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl freier Felder und eine dementsprechende Anzahl Kleiderpuppen des Charakters. In jedes Feld können Sie einen Gegenstand bringen. Das Gewicht, das jeder Charakter tragen kann, hängt von seiner Stärke ab. Eine Liste, in der die Belastbarkeit jedes Charakters aufgeführt ist, finden Sie am Schluß dieses Handbuchs (siehe Seite 134).

Auswirkungen der Trunkenheit

In allen besseren Wirtshäusern werden, reichlich und in großer Auswahl, alkoholische Getränke angeboten, und die wirken sich natürlich auf die Kampfstärke Ihres Charakters aus. Mäßiger Genuß dieser Getränke wird Ihren Mut steigern, aber wenn Ihr Charakter an Effektivität verliert, kostet das Strafpunkte. Wieviele Strafpunkte Sie bekommen, hängt immer direkt mit dem Grad ihrer Trunkenheit zusammen. Die Ausnüchterung geht jedoch für alle Charaktere in der gleichen Zeit vonstatten. Ist der Zustand Ihres Charakters 3, wird er nach einem Glas schon heiter, aber wieviel er jetzt auch kippt, nach einer gut durchschlafenen Nacht wird er wieder fit wie ein Turnschuh, und die Wirkung des Alkohols verfliegt.

Wie wahr. Ich habe Kerle mit heroischer Konstitution gesehen, die scheinbar endlose Mengen trinken konnten, ohne daran auch nur den geringsten Schaden zu nehmen. –Volo

Vielleicht ist „heroisch" in diesem Fall nicht ganz das richtige Wort. –Elminster

Auswirkungen von Gift

Mit Gift muß Ihr Charakter immer rechnen: Üble Zauberer mischen Ihnen tödliche Tinkturen, Monster werden Sie beißen und stechen und piksen, unfähige Schankwirte und sonstige

Mörder werden Ihnen vergifteten Wein und mieses Essen servieren. Zum Glück gibt es aber für viele dieser Gifte auch Gegenmittel. Mit Zauberformeln verlangsamen Sie die Wirkung des Gifts, damit Sie Zeit gewinnen und sich behandeln lassen können. Manchmal läßt sich die Wirkung eines Giftes auch vollständig neutralisieren. Bedenken Sie, daß Heilungszauber keine Wirkung auf Vergiftungen haben!

Auswirkungen des Rufs und der Gesinnung

Der Ruf

Der Ruf der Gruppe beeinflußt das Verhalten der Computergesteuerten Charaktere in bezug auf ihr Zusammenwirken mit der Gruppe. Ein Spieler fängt mit einem Ruf an, der der Gesinnung seines Hauptcharakters entspricht. Die Ruf-Skala hat 20 Stufen, und jede Stufe wirkt sich auf das Gruppenverhalten der Computergesteuerten Charaktere aus. Auf Seite 143 finden Sie eine Tabelle, auf der Sie nachlesen können, welche Aktionen dem aktuellen Ruf der Gruppe schaden bzw. nutzen. Seien Sie gewarnt! Gruppen, die nichts Gutes im Schilde führen, sind die ersten Ziele von Kopfgeldjägern und Wächtern!

Gesinnung

Die Gesinnung hat weniger Einfluß auf das eigentliche Spiel als der Ruf. Die Gesinnung eines Charakters bestimmt nämlich seinen Ruf am Anfang eines Spiels. Sie ist demnach sozusagen das Rückgrat Ihres Charakters. Der Ruf hingegen ist die praktische Anwendung dieser Einstellung. Sie werden wahrscheinlich die Konsequenzen zu spüren bekommen, wenn sich zwischen der Gesinnung und dem Ruf der Gruppe eine Kluft auftut.

Charaktere, die Ihrer Gruppe beitreten, werden möglicherweise mit dem Ruf Ihrer Gruppe nichts anfangen können, wenn sich ihre Gesinnung zu stark davon unterscheidet, und im Spielverlauf mit dem Ruf der Gruppe unzufrieden werden.

Gesinnung	Ruf am Anfang des Spiels
Rechtschaffen Gut	12
Neutral Gut	11
Chaotisch Gut	11
Rechtschaffen Neutral	10
Neutral	10
Chaotisch Neutral	10
Rechtschaffen Böse	9
Neutral Böse	9
Chaotisch Böse	8

Spieler, die mit einem Paladin- oder einem Waldläufer-Charakter anfangen, müssen ganz besonders auf ihren Ruf achten. Fällt beispielsweise im Laufe eines Spiels der Ruf einer Gruppe unter 6, verliert der Charakter seinen Status als Paladin. Für den Waldläufer bedeutet ein Absinken des Rufs auf 4, daß er Fertigkeiten einbüßt. In allen Fällen ist die Konsequenz aus einem Absinken des Rufs unterhalb einer bestimmten Marke, daß der Charakter ein Kämpfer wird. Dieser Charakter hat dann seine Chance verspielt, seinen Status als Paladin oder Waldläufer wiederzuerlangen.

Begegnungseinstellungen

Wenn eine Gruppe einem Computergesteuerten Charakter begegnet, erfolgt ein simulierter Reaktionswurf mit 2 zehnseitigen Würfeln. Je nach dem Charisma des Gruppenleiters und dem Ruf der Gruppe kommen Modifikatoren zur Anwendung. Es kann auch sein, daß der Computergesteuerte Charakter auch einen Modifikator der Begegnungseinstellung hat. Die Begegnungseinstellungen wirken sich darauf aus, wie Sie von Spielern, mit denen Sie sprechen, wahrgenommen werden. Sie haben Einfluß darauf, in welchem Maß Sie Informationen von anderen Teilnehmern bekommen können. Mit einer guten Begegnungseinstellung bekommen Sie beispielsweise bessere Preise beim Kauf von Gegenständen in den Geschäften. Siehe die Begegnungseinstellungstabelle auf Seite 144.

Hinweis für die Unachtsamen:

Einige Zauber verbessern das Charisma Ihrer Gruppe im Vergleich zu anderen Gruppen. Das Bezaubern beispielsweise hat diese Wirkung. Allerdings verändern diese Zauber die Wahrnehmung dessen, der unter diesem Einfluß steht, so daß sie möglicherweise mit Ihnen getroffene Abmachungen einfach vergessen! Läßt der Zauber nach, wird ein Charakter feindselig. Es empfiehlt sich daher, mit dem Bezaubern sparsam umzugehen. Wenn Sie also zu unvorsichtig sind, können Sie Ihr Suchabenteuer unter Umständen nicht bestehen.

Auswirkungen des Rufs auf Gruppenmitglieder

Jedes Gruppenmitglied hat 5 Stufen, die von der Gesinnung abhängen. Diese Stufen heißen „glücklich“, „neutral“, „unglücklich“, „sauer“ und „stinksauer“.

Jeder dieser Zustände bezieht sich auf die vier Dialog-Zeichen jedes Charakters. (Das heißt, wenn der Charakter glücklich und zufrieden ist, beklagt er sich nicht. Ist er nicht glücklich, wird man ihn klagen hören). Eine Tabelle auf Seite 145 zeigt, in welchem Maß der Ruf der Gruppe je nach Gesinnung Einfluß auf ihren Zustand hat.

Ein glückliches Leben ist ein gutes Leben! –Volo

Kämpfe in Baldur's Gate

Die Regeln von Baldur's Gate sind, wie bereits beschrieben, denen von AD&D sehr ähnlich. Der Unterschied besteht größtenteils in den Echtzeit-Adaptationen im persönlichen Initiativzug. Damit Sie sehr schnell in das eigentliche Geschehen in der Spielwelt eintauchen können, kümmert sich der Computer schon darum, daß die Regeln eingehalten werden.

Mehr als Hackfleisch mit Ketchup

Kämpfen ist zwar ein Bestandteil von AD&D, aber nicht der einzige! Kämpfen ist nur eine der Reaktionsmöglichkeiten - Zuschlagen oder tot umfallen macht ja keinen Spaß; jede Begegnung würde nach dem selben Muster verlaufen. Dieses Spiel hat aber weit mehr zu bieten als einfache Hackfleisch-Action. Deshalb gehen wir hier nicht nur auf die grundlegenden Kampfaktionen wie dem Zu- und Vorbeischlagen ein, sondern auch auf weit interessantere Aktionen wie zum Beispiel Untote bannen, Ausführen von besonderen Angriffs- und Verteidigungstechniken, Vergiften, Heldentaten vollbringen usw. Baldur's Gate ist, wie unten beschrieben, ein zugbasiertes Spiel. Alle Figuren, egal ob Charaktere, Computergesteuerter Charakter oder Monster, machen ihre Spielzüge eigenständig. Sie können jederzeit Pausen einlegen. Klicken Sie auf die Uhr, oder drücken Sie auf die Leertaste, und geben Sie Kommandos. Beenden Sie die Pause, und nehmen Sie das Spiel wieder auf.

Persönliche Initiativrunde, Geschwindigkeitsfaktoren und Zeitaufwand

Um in Baldur's Gate Kampfaktionen in Echtzeit zu ermöglichen, macht jeder Charakter und jedes Monster unabhängige Initiativrunden, die jeweils 6 Sekunden dauern. Innerhalb einer **persönlichen Initiativrunde sind** alle AD&D-Regeln in Kraft, einschließlich der Geschwindigkeitsfaktoren für Waffen und des Zeitaufwands für Zauber. Der Geschwindigkeitsfaktor bestimmt für Charaktere in höheren Stufen (die in einer Runde mehr als einmal mit einer gegebenen Waffe zuschlagen können) ganz genau, wann die Angriffe innerhalb einer 6-Sekunden-Runde stattfinden werden. Die Geschwindigkeitsfaktoren sind von 1 bis 10 durchnumeriert; die Einstellungen 1/10 einer Runde bis 10/10 einer Runde gelten dabei jeweils für einen Charakter, der einmal pro Runde mit einer Waffe zuschlagen kann.

Zeitaufwände für Priester- und Magierzauber sind identisch mit den Geschwindigkeitsfaktoren für Waffen: Zeitaufwände von 1 bis 10 legen fest, wie schnell ein Zauberer oder Priester einen Zauber wirken lassen kann: Je niedriger die Zahl, desto schneller wirkt der Zauber (genau wie bei den Geschwindigkeitsfaktoren).

Die Initiative richtet sich nach Fertigkeit, Situation und Glück. Der Faktor Initiative wird in Baldur's Gate als Zufallsvariation verwendet, die bestimmt, wie schnell ein Charakter angreifen oder Zauber wirken lassen kann. Sie ändert den Geschwindigkeitsfaktor eines Zaubers oder einer Waffe geringfügig.

Die Rüstungsklasse (RK) ist die Bewertung des gebotenen Schutzes. Eine Rüstung bietet Schutz, indem sie die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Angriffs des Gegners senkt, d.h., die Verletzungsgefahr ist geringer. Eine Rüstung absorbiert keinen Schaden, sondern verhindert ihn. Ein Kämpfer im Feldharnisch mag ein langsames Angriffsziel sein, aber er ist in dieser schützenden Hülle auch nicht so verletzlich, und es wird länger dauern, ihm ernsthaften Schaden zuzufügen.

Rüstungsklassen werden auf einer Skala von 10 (schlechteste Einstellung – keine Rüstung) bis unter 0 gemessen. Je niedriger die Zahl, desto besser ist die Rüstungsklasse (Rüstungsklassen unter –10 kommen nur bei sehr starken magischen Rüstungen vor).

Schilde und Helme können ebenfalls die Rüstungsklasse eines Charakters verbessern. Auch Fertigkeiten und Situationen beeinflussen die Rüstungsklasse. Hohe Geschicklichkeit beispielsweise wird Ihnen einen Bonuspunkt für die Rüstungsklasse einbringen. **ETW0** (Ein Trefferwurf=0) bezeichnet die Zahl, die ein Charakter, Monster oder Computergesteuerter Charakter benötigt, um einen Gegner mit der Rüstungsklasse 0 erfolgreich anzugreifen. ETW0 richtet sich nach der Klasse des Charakters und der Stufe. Mit der ETW0-Zahl läßt sich die Zahl berechnen, die nötig ist, um einen Charakter mit einer beliebigen Rüstungsklasse anzugreifen. Das wichtigste Element des Angriffssystems ist der Angriffswurf. Mit einem Würfelwurf wird so entschieden, ob ein Angriff gelingt oder verpufft. Die Zahl, die ein Angreifer benötigt, um den Angriffswurf erfolgreich durchzuführen, nennt man die Trefferzahl, die vom Computer errechnet wird, indem er die ETW0 eines Charakters nimmt und sie an die Rüstungsklasse des „Ziels" anpaßt. Angriffswürfe werden für Angriffe mit Schwertern, Bogen, Steinen, aber auch für Faustkämpfe und Handgemenge durchgeführt. Der „Treffer"-Wurf wird in Baldur's Gate „hinter den Kulissen" für Sie vorgenommen. Ist Ihr Charakter erfolgreich, trifft er, fällt der Wurf zum Nachteil Ihres Charakters aus, verfehlt er sein Ziel.

Der Trefferwurf

Nach einem Angriff wird die Rüstungsklasse des angegriffenen Gegners vom ETW0 des Angreifers abgezogen. Das Ergebnis entspricht der Zahl, die der Angreifer „werfen" muß, um den Schlag erfolgreich durchzuführen. Dieser „Würfelwurf" wird mit einem „w20" getan, d.h. einem 20-seitigen Würfel, und es wird eine Zahl zwischen 1 und 20 gewürfelt. Würfelt der Angreifer die erforderliche Zahl oder gar darüber, trifft er den Gegner, und es wird ihm Schaden zugefügt. Geht der Angriff in die Hose, bedeutet das, daß der Angreifer den Angriff verpatzt bzw die Rüstung des Gegners nicht durchdringen konnte. Ein Rechenexempel: Ein Kämpfer in der 3. Stufe hat einen ETW0 von 18. Er greift einen Hobgoblin mit einer Rüstungsklasse von 5 an

Die Rüstungsklasse des Hobgoblin wird nun vom ETW0 abgezogen, was eine Trefferzahl von 13 ergibt. Wirft der Kämpfer mit dem 20-seitigen Würfel eine 13 oder höher, schlägt er seinen Gegner erfolgreich und fügt ihm Schaden zu.

Während eines Handgemenges ist es nicht beabsichtigt, bei jedem Ausholen mit einer Waffe dem Gegner etwas zuleide zu tun. In Baldur's Gate gehört das Säbelrasseln in einem ansonsten ereignislosen 6-Sekunden-Spielzug einfach dazu und steigert die Kampflust!

Kritische Treffer und Fehlschläge

Wirft der Charakter als Trefferzahl eine „natürliche" 20 (d.h. der Angriffswurf ist eine 20, bevor Modifikatoren Anwendung finden), erfolgt in diesem Fall ein „Kritischer Treffer", und der resultierende Schaden wird verdoppelt. Eine „natürliche" 1 erzeugt einen kritischen Fehlschlag, und der Charakter muß eine Zeitstrafe hinnehmen, um sich zu erholen. Eine „natürliche" 20 ist, unabhängig von der Rüstungsklasse, immer ein Treffer, eine „natürliche" 1 immer ein Fehlschlag.

Verbesserung der Aussichten im Kampf

In einem Kampf haben vielerlei Faktoren Einfluß darauf, welche Zahl für einen erfolgreichen Schlag nötig ist, wobei Modifikatoren der Trefferzahl oder des Angriffswurfs diese Variablen widerspiegeln.

Stärke-Modifikatoren: Die Stärke eines Charakters wirkt sich auf den Wurf aus, was sowohl die Trefferwahrscheinlichkeit als auch den resultierenden Schaden verringert oder erhöht. Dieser Modifikator wird immer bei Nahkämpfen und Angriffen mit Geschoßwaffen, wie beispielsweise Wurfdolchen oder Äxten, einbezogen.

Magische Gegenstände: Auch die magischen Eigenschaften einer Waffe können den Verlauf eines Kampfes verändern. Ist eine Waffe mit einem Bonus zum Angriffswurf oder der Rüstungsklasse versehen, wird sie mit einem „+" gekennzeichnet. Ein Beispiel: Ein Schwert mit dem Wert „+1" erhöht die Trefferchancen für den Charakter um einen Punkt, und falls der Schlag erfolgreich ist, wird der Schaden ebenfalls um einen Punkt erhöht. Ein Kettenhemd +1 verbessert die Rüstungsklasse um einen Punkt mehr als normale bzw. „nichtmagische" Kettenhemden (d.h. Sie ziehen von der Rüstungsklasse des Charakters einen Punkt ab; dies ergibt also eine Rüstungsklasse (RK) von 4 anstelle von 5). Verfluchte Gegenstände sind mit negativen Modifikatoren versehen (Strafpunkte), was zur Folge hat, daß Sie mit Punktabzügen beim Angriffswurf bzw. Erhöhungen in der Rüstungsklasse rechnen können. Die Zahl der Modifikatoren, die einem einzelnen Wurf zugerechnet werden, ist unbegrenzt. Ebenso gibt es keine Beschränkung bei positiven oder negativen Zahlen (der Gesamtheit aller Modifikatoren), die einem Wurf hinzugerechnet werden.

Geschicklichkeitsmodifikatoren für Geschoßwaffen

Der Faktor Geschicklichkeit definiert, wie effektiv Angriffe mit Geschoßwaffen verlaufen. Ähnlich wie bei den

Stärkemodifikatoren erhöhen oder verringern Geschicklichkeitsmodifikatoren die Trefferchancen. Geschicklichkeit beeinflußt lediglich die Trefferwahrscheinlichkeit, nicht die Schadenswirkung durch Geschoßwaffen.

Geschoßwaffen im Kampf – Feuerrate (FR)

Bogen, Armbrüste und viele andere Geschoßwaffen weisen unterschiedliche Feurrateen **(FR)** auf. Diese Zahl beziffert die Anzahl der Geschosse, die pro Spielzug verfeuert werden kann. Bogen z.B. können mit einer Geschwindigkeit von bis zu 2 Schüssen pro Zug abgeschossen werden. Andere Waffen, wie etwa schwere Armbrüste, benötigen zum Laden viel Zeit und können daher nur einmal pro Runde abgefeuert werden. Andererseits können z.B. Wurfpfeile öfter eingesetzt werden. Wie hoch die FR-Zahl auch sei, Mehrfachschüsse mit Waffen werden genauso bewertet wie alle übrigen mehrfachen Angriffe, um die Initiative zu bestimmen. Die FR sämtlicher Waffen wird in der Waffenliste auf Seite 141 angegeben.

Zauber aussprechen

Zauberer und Priester verwenden dieselben Regeln für das Aussprechen von Zaubern. Um den Zauber auszusprechen, muß der Charakter ihn erst auswendig gelernt haben. Er läßt sich sonst nicht anwenden! Wer den Zauber aussprechen möchte, muß sprechen können (darf also nicht unter dem Einfluß eines Schweigebanns stehen oder geknebelt sein) und muß beide Arme frei haben (darf also z.B. nicht gelähmt sein). Der Gegenstand, die Person oder das Ziel muß für den Anwender sichtbar sein. Es genügt nicht, einen Feuerball einfach 45 Meter in die Dunkelheit zu schleudern, man muß auch den Ort der Detonation und die dazwischen liegende Strecke erkennen können! Sobald der Zauber ausgesprochen wurde, darf sich der Charakter nicht mehr bewegen. Für den Fall, daß Sie sich entscheiden, den Zauber doch noch nicht auszusprechen, nachdem Sie sich zwar für einen Zauber, aber noch nicht für ein Ziel entschieden haben, können Sie den Zauber durch Rechtsklicken löschen und ihn so im Speicher des Computers „aufbewahren", um ihn später einzusetzen.

Zauber gestört

Versäumt ein Zauberkundiger die Ausführung eines Rettungswurfs oder wird er von einer Waffe getroffen, so beeinträchtigt dies seine Konzentration. Der Zauber löst sich mit Gefunkel in seine Bestandteile auf und wird so lange aus der Erinnerung des Anwenders gelöscht, bis der Charakter ihn neu lernt. Zauberwirker sollten sich also nicht unmittelbar in der Nähe des Kampfgeschehens aufhalten, zumindest nicht, wenn sie vorhaben, Zauber auszusprechen

Rettungswürfe

Rettungswürfe sind das Maß für die Widerstandskraft eines

Charakters gegen bestimmte Arten von Angriffen, wie etwa Gifte, Magie oder Angriffe, die gegen den gesamten Körper oder den Geist des Charakters gerichtet sind. Je höher die Stufe, in der sich der Charakter befindet, desto besser wird auch die Fähigkeit, gute Rettungswürfe auszuführen. Mit einem Rettungswurf kann die Schadenswirkung eines Zaubers oder eines Angriffs abgeschwächt werden. Einige Zauberarten, wie etwa die Schutzzauber, verbessern Rettungswürfe gegen verschiedene Angriffsarten erheblich.

Rettungswurf gegen Lähmung, Gift und Todeszauber: Dieser Wurf wird verwendet, wenn ein Charakter durch einen Lähmungsangriff (unabhängig von der Quelle), Gift (jeder Art) oder andere Zauber, die sonst tödlich wären (wie in der Liste der Zauber beschrieben), gestört wird.

Rettungswurf gegen alle Arten von Stäben: Wie der Name schon sagt, kommt dieser Wurf zum Einsatz, wenn ein Charakter unter den Einfluß von Stäben aller Art gerät, wenn nicht ein Wurf höherer Priorität vonnöten ist.

Rettungswurf gegen Versteinerung oder Verwandlung: Diese Option wird jedesmal verwendet, wenn ein Charakter von einem Monster, einem Zauber oder einem magischen Gegenstand (und nicht von einem Zauberstab) versteinert oder verwandelt wird.

Rettungswurf gegen Odemwaffen: Charaktere können diesen Wurf gegen Monster mit Odemwaffen einsetzen, insbesondere gegen den mächtigen Angriff von Drachen.

Rettungswurf gegen Odemwaffe: Ein Charakter bedient sich dieser Option, sobald er einem Monster mit Odemwaffe begegnet, insbesondere dem kraftvollen Feuer des Drachen.

Rettungswurf gegen Zauber: Diese Option wird verwendet, wenn keine anderen Rettungswürfe verfügbar sind und ein Charakter versucht, den Auswirkungen eines magischen Angriffs zu widerstehen, sei es durch das Aussprechen eines Zaubers oder durch einen magischen Gegenstand. Dieser Rettungstyp kann auch verwendet werden, um einem Angriff, der in keine andere Kategorie paßt, zu widerstehen.

Modifikation von Rettungswürfen

Rettungswürfe können durch magische Gegenstände, spezielle Regeln und spezielle Situationen geändert werden. Diese Modifikatoren können die Chancen eines erfolgreichen Rettungswurfes erhöhen, aber auch senken.

- Mit magischen Gegenstände, wie z.B. Zauberumhängen und Zauberringen, erhält der Charakter Bonuspunkte auf sein Rettungswurfkonto.
- Das magische Waffenarsenal ermöglicht nur dann einen Bonus-Rettungswurf, wenn die Rettung körperlich durchgeführt wird, sei es auf normale oder auf magische Weise.
- Spezielle Zauber und magische Gegenstände haben sowohl gute als auch schlechte Auswirkungen auf die Rettungswürfe eines Charakters. Einige Zauber zwingen das Opfer, sich durch eine Strafmaßnahme zu retten, was sogar den harmlosesten Zauber zu einer Gefahr werden läßt. (Informationen dazu finden Sie in den Zauberbeschreibungen weiter hinten im Handbuch.)

Moral

Jedes Wesen verfügt über eine Grundmoraleinstellung, die bestimmt, ob es während eines Kampfes kämpft oder davonläuft. Der einzige Charakter, der davon unberührt bleibt, ist der erste Charakter, den Sie erschaffen. Alle weiteren Charaktere verfügen über Moraldialoge und Skripte. Jedes Wesen wird im Skript mit unterschiedlichen Reaktionen auf moralische Zusammenbrüche ausgestattet, so daß sie ganz unterschiedlich an die Grenzen ihrer Moraleinstellungen gelangen oder je nach derzeitiger Moraleinstellung entsprechende Angriffsarten wählen (z.B. Handgemenge, wenn die Moral hoch ist, Kampf aus weiter Entfernung, wenn die Moral schlecht ist). Jedes Wesen verfügt über eine Erholungszeit, die angibt, wie lange es dauert bis es zu seiner Grundmoraleinstellung zurückgefunden hat. Falls die Moral eines Wesens zusammenbricht, so wird sie allmählich wieder hergestellt, bis sie ihre Grundeinstellung erreicht. (Falls die Moral eines Ihrer Wesen sinkt, schaltet der Auswahlkreis von Grün auf Gelb.) Die Moral wird positiv beeinflußt durch einen Anführer (der höchstrangige Charakter unter den Charakterabbildungen) mit hohem Charisma, durch das Umfeld, in dem sich das Wesen befindet (z.B. Kobolde und Drow ziehen die Unterwelt den weiten ungeschützten Gebieten in der Außenwelt vor), durch einige Zauber (z.B. Furcht bannen) und durch die Art des Gegners, der sich in Sichtweite befindet (leichte Gegner erhöhen die Moral). Die Moral wird negativ beeinflußt durch Faktoren wie Angriffe mit mächtiger Magie, das Mitansehen von Todesfällen und bewußtlos geschlagenen Kämpfern aus den eigenen Reihen, der Verlust von Trefferpunkten oder der Begegnung mit einem schwierigen Widersacher.

Auswirkungen und Erholung von Kampfhandlungen

Wenn ein Charakter angegriffen wird, ist er nicht vor Schäden, Verletzungen und dem Tod gefeit. Schäden können auch als Folge eines Falls, von Gift, Feuer, Säure und durch Ausprobieren aller Mittel entstehen, die in der realen Welt auch nur im entferntesten gefährlich sein könnten. In den meisten Fällen werden Schäden, die von einem Angriff herrühren, als **Trefferpunkte** (TP) gewertet. Jedesmal, wenn ein Charakter getroffen wurde, leidet er unter den Schäden, indem er mit Trefferpunkten bestraft wird. Diese Punkte werden von seiner aktuellen Gesamttrefferpunktzahl abgezogen. Wenn diese Zahl auf Null zusammenschrumpft, ist der Charakter tot. Falls einer Ihrer Charaktere massive Schäden erleidet, scheidet er oder sie für immer dahin, und es besteht keine Hoffnung auf Wiederbelebung.

Heilung und Trefferpunkte

Sobald ein Charakter verletzt ist, sollte der Spieler alles daran setzen, ihn zu heilen. Die Charakter können auf natürliche Weise oder unter Verwendung magischer Mittel geheilt werden. Die

natürliche Heilung erfolgt nur langsam, doch kann diese Methode bei allen Charakteren angewandt werden, ganz unabhängig von ihrer Klasse. Magische Heilung kann jedoch nur angewandt werden, wenn Zaubersprüche oder Zaubergerät vorhanden sind. Das Ausmaß an Schäden, von denen sich ein Charakter erholen kann, wird von der Gesamtzahl der Trefferpunkte eines Charakters bestimmt. (Hinweis: Es gibt Geisterbeschwörungsformeln, die - wenn auch nur für eine begrenzte Zeit - die Gesamtzahl der Trefferpunkte erhöhen können.)

Natürliche Heilung

Eine natürliche Heilung der Charaktere findet auf Kosten mehrerer Trefferpunkte pro Ruhephase (acht Stunden) statt. Ruhe bedeutet geringe Auslastung. Wenn sich ein Charakter in einem gemütlichen Zimmer in einem Gasthaus ausruht, erholt er oder sie sich um so schneller von den Trefferpunkten, je besser das Zimmer ist – doch auch das hat seinen Preis. Camping in der Wildnis ermöglicht das Einprägen von Zaubersprüchen, jedoch können dabei nicht viele Trefferpunkte zurückgewonnen werden. Ruhen ist nur möglich, wenn keine Gegner in Sichtweite Ihrer Gruppe sind – falls es doch Gegner geben sollte, müssen Sie sich von dem Ort entfernen oder Ihre Gegner zu Freunden machen (mit Ihrem Charme, Gesprächen etc.), bevor Sie sich ausruhen können. Einige Wesen greifen Sie während Ihrer Ruhephase an. In diesem Fall können Sie nicht heilen oder einen Zauber lernen.

Noch ein guter Grund, das Wirtshaus aufzusuchen! –Volo

Magische Heilung

Heilende Zauber, Tränke und Zaubergerät können den Heilungsprozeß erheblich beschleunigen.

Die Besonderheiten derartiger magischer Heilmethoden sind in den Zauberbeschreibungen weiter hinten im Handbuch beschrieben. Mit dieser Heilmethode werden Wunden sofort geheilt und Kräfte wieder freigegeben. Die Wirkung tritt unmittelbar ein. Die magische Heilmethode ist besonders während eines Gefechts oder in der Vorbereitungsphase auf ein gefährliches Zusammentreffen hilfreich. Beachten Sie jedoch, daß auch die Gegner auf magische Heilmethoden zugreifen können. So kann ein teuflischer Hohepriester ebenso Heilkräfte auf seine Gefolgschaft und Wächter wirken lassen. Heilung erfolgt nur entsprechend der maximalen Anzahl an Trefferpunkten für einen Charakter und nie mehr als das.

Erwecken der Toten

Heilende Zaubersprüche haben auf tote Charaktere keine Auswirkung. Tote können nur durch Zaubersprüche zum Wiedererwecken von Toten oder Wiederbeleben von Toten (oder einem Zaubergerät mit derselben Wirkung) wieder ins Leben zurückgerufen werden. Ein neu erweckter Charakter ist ziemlich schwach (1 Trefferpunkt) und bedarf weiterer Heilung, um im Kampf zu bestehen.

Lähmung

Ein Charakter oder ein Wesen, das unter Lähmungserscheinungen leidet, ist völlig bewegungslos während der Wirkungsdauer eines Zaubers. Das Opfer kann atmen, denken, sehen und hören. Es kann jedoch nicht sprechen und sich überhaupt nicht bewegen.

Gift

Ein Charakter oder Wesen, das von Giftwaffen oder giftigen Wesen angegriffen wird, muß einen Rettungswurf zur Abwehr von Gift durchführen. Durch diesen Wurf können je nach Giftart die Auswirkungen des Giftes ganz abgestellt oder gemildert werden. Giftstoffe führen gewöhnlich innerhalb von Stunden zum Tod, also muß schnell gehandelt werden.

Erfahrung und Stufen gewinnen

Jedesmal, wenn ein Charakter sich in ein Abenteuer stürzt, lernt er etwas. Er findet vielleicht etwas mehr über seine körperlichen Grenzen heraus, trifft auf ein unbekanntes Wesen, probiert einen nie zuvor verwendeten Zauberspruch aus oder entdeckt seltsame Dinge in der Natur. Ein Charakter steigert seine Leistung auch, indem er an Stärke gewinnt. Mit dem Aufstieg in eine höhere Stufe erzielt er neue Trefferpunkte, lernt weitere Zaubersprüche oder erhöht seine Chancen, einen Treffer bei einem Angriff zu erzielen. Um dies zu erreichen, müssen Erfahrungspunkte (Erf.) gesammelt werden. Ein Erfahrungspunkt ist eine konkrete Maßeinheit für die Leistungssteigerung eines Charakters.Dazu gehören zahlreiche abstrakte Faktoren wie erhöhtes Selbstbewußtsein, körperliche Betätigung, Verständnis und praxisorientierte Ausbildung. Wenn ein Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, um zur nächsten Erfahrungsstufe vorzudringen, verwandeln sich diese abstrakten Faktoren in einen meßbaren Wert, der für die Verbesserung der Attribute eines Charakters steht. Auf welchen Gebieten und wie schnell diese Verbesserung stattfindet, hängt von der Klasse des jeweiligen Charakters ab

Gruppen-Erfahrungsauszeichnungen – Abenteuererfahrung

Erfahrungspunkte können durch Handlungen des Charakters erzielt werden, die sich im allgemeinen auf sein abenteuerliches Bestreben beziehen. Daher erhalten alle Charaktere auf Abenteuerreisen Erfahrungspunkte, sobald sie einen Gegner oder ein Hindernis überwunden haben. Gesammelte Erfahrungspunkte bei der Tötung von Monstern und beim Abschließen einer Suche werden unter den Charakteren Ihrer Gruppe gleichmäßig aufgeteilt.

Erfahrungspunkte für mehrklassige und klassenkombinierte Charaktere bei Baldur's Gate

Mehrklassige Charaktere (nichtmenschlich) verfügen über mehrere Klassen, die während ihrer Entstehung definiert werden. Während ihrer gesamten Karriere bewältigen sie Stufen in zwei oder drei Klassen und können die Fähigkeiten ihrer Klasse jederzeit einsetzen. Erfahrungspunkte werden gleichmäßig innerhalb ihrer Klassen aufgeteilt, und sie bewältigen die Stufen

entsprechend der Erfahrungspunktetabelle für jede Klasse

Klassenkombinierte Charaktere können gegebenenfalls eine zweite Karriere ins Auge fassen. Von diesem Zeitpunkt an beginnen Sie, in der neuen Klasse Stufen zu bewältigen. Sie können jedoch keine Fähigkeiten der alten Klasse einsetzen, bevor sie nicht in ihrer neuen Klasse mindestens eine höhere Stufe als in ihrer alten Gruppe erreicht haben. Danach können sie die Fähigkeiten jeder Klasse beliebig einsetzen.

Wenn Sie einen Charakter auswählen, werden alle verfügbaren Fähigkeiten für mehrklassige sowie klassenkombinierte Charaktere im Hauptmenü am unteren Bildschirmrand angezeigt. Sowohl mehrklassige als auch klassenkombinierte Charaktere müssen sich jedoch an eine Bedingung halten. Wenn sie Waffen tragen oder benutzen, die von einer ihrer Klassen nicht benutzt werden dürfen, so sind ihre Attribute nicht einsetzbar (ausgegraut), bis sie die Waffen ablegen.

Eigenschaften der Charaktere

Jede Person in den Vergessenen Reichen hat bestimmte Wesenszüge, die sie von allen anderen unterscheiden. Die auffälligsten Unterschiede zeigen sich in den Bereichen Rasse, Klasse und Attribute.

Rasse

Die Rasse bestimmt die Charakterspezies: Mensch, Elf, Zwerg, Gnom, Halbelf, Halbling. Die Klasse der Charaktere wird durch die Rasse eingegrenzt.

Mensch: Menschen sind die vorherrschende Rasse in Faerûn. Die wichtigsten Nationen und Königreiche in den Vergessenen Reichen werden von Menschen regiert. Wenn man einmal von den Halblingen absieht, sind die Menschen die sozialste und toleranteste Rasse. Das einzige besondere Attribut, das die Menschen besitzen, besteht darin, daß sie sich in jeder Klasse verbessern und zu jeder Stufe gelangen können.

Zwerge: Zwerge sind kleine stämmige Kerle, die leicht an ihrer Größe und Gestalt zu erkennen sind. Sie haben rote Wangen, dunkle Augen und dunkle Haare. Zwerge sind mürrisch und wortkarg. Sie haben eine natürliche Widerstandskraft gegen Zauber und Gift. Sie besitzen die Fähigkeit der Infravision, mit der sie in der Dunkelheit sehen können. Ihre Konstitution verschafft ihnen einen Bonuspunkt, ihr Charisma und ihre Geschicklichkeit werden jedoch mit Strafpunkten belegt.

Elfen: Elfen sind in der Regel kleiner und zierlicher als normale Menschen. Sie haben fein geschnittene, zarte Züge. Ihre Stimme hat einen melodischen Klang. Elfen gelten als leichtfertig und unnahbar. Sie verfügen über eine natürliche Widerstandskraft gegen Verzauberung und Schlafzauber. Dank Infravision können sie in der Dunkelheit sehen, und sie können geschickt mit Bogen und Langschwert umgehen. Für ihre Geschicklichkeit erhalten sie einen Bonuspunkt, jedoch auf Kosten eines Strafpunkts für ihre Konstitution.

Gnome: Verwandt mit Zwergen sind sie jedoch kleiner als ihre

entfernten Vettern. Außerdem sind sie, wie sie stolz betonen, nicht ganz so rundlich gebaut wie die Zwerge. Die meisten haben eine dunklere Hautfarbe oder braune Haut, weiße Haare und ziemlich lange Nasen. Gnome haben eine natürliche Widerstandskraft gegenüber Zauberei. Mit Infravision können sie in der Dunkelheit sehen. Sie erhalten einen Bonuspunkt für ihre Intelligenz und einen Strafpunkt für ihre Weisheit.

Halblinge: Halblinge sind kleine und in der Regel plumpe Wesen, die kleinen Menschen sehr ähnlich sehen. Ihre Gesichter sind breit und rund mit frischen Gesichtszügen. Ihre Haare sind normalerweise gelockt, und die Oberseite ihrer Füße ist dicht behaart. Halblinge verfügen über eine starke Widerstandskraft gegen Giftstoffe und Zauberei. Sie sind von Natur aus sehr geschickt im Umgang mit Schleudern als Waffe, ihre Sicht in der Dunkelheit ist jedoch eingeschränkt. Sie erhalten einen Bonuspunkt für ihre Geschicklichkeit und einen Strafpunkt für ihre Stärke.

Halbelfen: In Halbelfen vermischt sich das Blut der Menschen und der Elfen. Sie sind ein gutaussehendes Volk, das mit den positiven Eigenschaften beider Völker ausgestattet ist. Ein Halbelf verfügt über die Wißbegierde, den Einfallsreichtum und die Ambitionen seiner menschlichen Vorfahren und die feinfühligen Sinne seiner Elf-Ahnen, wie die Liebe zur Natur und der Kunst. Halbelfen haben nur eine beschränkte Widerstandskraft gegenüber Verzauberung und Schlafzauber. Durch Infravision können sie in der Dunkelheit sehen.

Attributspunkte

Attributspunkte beinhalten die sechs natürlichen Eigenschaften zur Grundbeschreibung eines Charakters. Siehe Tabelle 1auf den Seiten 134-137 mit den Bonus- und Strafpunkten für Attribute.

Stärke: Mit der Stärke werden die Muskulatur, das Durchhaltevermögen und die Ausdauer des Charakters gemessen. Für einen Krieger sind dies die wichtigsten Eigenschaften.

Konstitution: Die Konstitution bewertet die Fitneß, Gesundheit und physische Widerstandskraft gegenüber Entbehrung, Verletzung und Krankheit.

Geschicklichkeit: Die Geschicklichkeit bewertet das Zusammenspiel zwischen Hand und Auge, die Beweglichkeit, Reflexe und das Gleichgewicht eines Charakters. Diese Eigenschaften sind unentbehrlich für einen Dieb.

Intelligenz: Die Intelligenz bewertet das Gedächtnis, das Denkvermögen und die Lernfähigkeit eines Charakters. Dies sind die wichtigsten Eigenschaften eines Magiers.

Weisheit: Die Weisheit bewertet die Aufklärung, das Urteilsvermögen und den gesunden Menschenverstand eines Charakters. Diese Eigenschaften sind äußerst wichtig für einen Priester.

Charisma: Charisma bewertet die Überzeugungskraft, persönliche Anziehungskraft und Führungsfähigkeit eines Charakters. Diese Attribute sind äußerst wichtig für Druiden, Barden und Paladine.

Klasse

Eine Charakterklasse ähnelt einem Beruf oder einer Karriere. Sie bezieht sich auf das, was der Charakter ausgeübt und gelernt hat, während er aufgewachsen ist. Die Charakterklassen sind in vier unterschiedliche Gruppen entsprechend der Beschäftigung unterteilt: Krieger, Magier, Priester und Spitzbuben. Innerhalb jeder Gruppe gibt es mehrere ähnliche Charakterklassen.

Mehrklassige Charaktere sind nur für nichtmenschliche Wesen verfügbar. Menschliche Charaktere können auf Wunsch später im Spiel eine Klassenkombination wählen.

Krieger

Kämpfer: Der Kämpfer ist der Champion, Schwertkämpfer, Soldat und Schläger. Sein Überleben hängt von seinem Wissen über Waffen und Taktiken ab. Kämpfer sind in einer Schlacht immer an vorderster Front zu sehen, wo sie mit Monstern und Schurken Kopf an Kopf kämpfen. Ein guter Kämpfer muß stark und gesund sein, wenn er überleben will.

Besondere Fähigkeiten: Spezialisierung auf schwierige Waffen

Beschränkungen: Keine

Waldläufer: Der Waldläufer ist ein Jagd- und Forstmann. Er kennt sich mit Waffen und Spurensuche aus und ist geschickt im Arbeiten mit Holz. Zu den Aufgaben des Waldläufers gehört oftmals der Schutz und die Führung von verirrten Reisenden und ehrlichem Fußvolk. Ein Waldläufer muß stark und weise im Umgang mit der Natur sein, um zu überleben.

Besondere Fähigkeiten: Spezialisierung auf Waffen, Rassengegner, List, Bezaubern

Beschränkungen: nur Mensch oder Halbelf, immer von guter Gesinnung

Paladine: Ein Paladin ist ein Vollblutkrieger. Ein Vorbild an allem Gute und Wahren. Wie der Kämpfer, ist auch der Paladin ein Mann des Gefechts. Er lebt jedoch für seine Ideale, die da wären: Rechtschaffenheit, Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Frömmigkeit und Ritterlichkeit. Er strebt danach, ein lebendes Beispiel für diese Tugenden zu sein, so daß andere von ihm lernen und von seinen Handlungen profitieren können.

Besondere Fähigkeiten: Spezialisierung auf Waffen, Hände auflegen, Tote bannen +2 für alle Rettungswürfe, Schutz vor Bösem, Böses entdecken

Beschränkungen: nur Mensch, muß von rechtschaffen guter Gesinnung sein

Priester

Kleriker: Der Kleriker ist ein Priester (jeder Art von Mythen), der sich den spirituellen Bedürfnissen einer Gemeinde hingibt. Er ist sowohl Beschützer als auch Heiler. Er nimmt jedoch keine rein defensive Haltung ein. Wenn teuflische Einflüsse ihn bedrohen, ist der Kleriker sehr wohl in der Lage, sich ihnen zu stellen und sie zu vernichten.

Besondere Fähigkeiten: Untote bannen, Zauber aussprechen

Beschränkungen: kann keine Schnitt- oder Stichwaffen verwenden

Druide: Der Druide dient der Natur und Neutralität; die Wildnis ist seine Gemeinde. Er benutzt seine besonderen Energien, um diese zu beschützen und das Gleichgewicht der Welt zu erhalten.

Besondere Fähigkeiten: Gestalt wandeln, Zauber aussprechen

Beschränkungen: nur Mensch oder Halbelfe, nur Lederwaffen und Tartsche, kann nur Keule, Wurfpfeile und Speere, Dolche, Schleudern und Stäbe führen.

Spitzbuben

Dieb: Um seine Ziele zu erreichen, im Guten oder im Bösen, setzt der Dieb seine Fähigkeiten als Langfinger ein. Seine Schlauheit, Flinkheit und List sind seine Gütesiegel. Der Dieb entscheidet selbst, ob er sein Talent an unschuldigen Passanten, reichen Kaufleuten oder Unterdrückern und Monstern beweist. Bei Baldur's Gate kommen nur vier Attribute der Diebe zur Geltung. Auf der ersten Stufe erhält der Dieb 30 Punkte, die er auf seine Attribute verteilen kann. Auf jeder weiteren Stufe erhält er 20 weitere Punkte. Siehe Tabelle 2 auf Seite 138, um die Modifikation der Attribute entsprechend der Rasse und Geschicklichkeit zu betrachten.

Besondere Fähigkeiten: List (und Heimtücke), Taschendiebstahl, Schlösser öffnen Fallen finden, Fallen entschärfen

Beschränkungen: kann nicht von rechtschaffen guter Gesinnung sein, Kann nur Leder- oder beschlagene Lederrüstung tragen und nur die Tartsche als Schild verwenden Kann nur Keule, Dolche, Wurfpfeile, Armbrust, Kurzbögen, Schleudern, Langschwerter, Kurzschwerter und Stockschleudern benutzen

Barde: Auch der Barde gehört zu den Spitzbuben, unterscheidet sich jedoch erheblich von einem Dieb. Seine Persönlichkeit ist von angenehmer und herzlicher Lebhaftigkeit. Ausgestattet mit diesen Attributen und seinem geistreichen Witz zieht er durch die Welt. Ein Barde ist ein talentierter Musiker und eine wandelnde Zeitung, die den neuesten Klatsch, Lügengeschichten und Überlieferungen verbreitet. Er nimmt von allem etwas mit. Er kennt sich in allem ein wenig aus, hat jedoch nichts richtig gelernt. Auch wenn das Bardentum häufig aus Schurken besteht, sind deren Geschichten und Lieder fast überall willkommen.

Besondere Fähigkeiten: Taschendiebstahl, Bardenlieder, Zauber aussprechen, hohe Überlieferungsfähigkeit

Beschränkungen: nur Mensch und Halbelf, muß zum Teil von neutraler Gesinnung sein, kann weder Schilde noch Rüstungen tragen, die schwerer als ein Kettenhemd sind.

Magier

Zauberkundiger: Der Magier strebt danach, der Meister magischer Energien zu sein, um sie zu formen und sie als Zauber auszusprechen. Dazu lernt er fremde Sprachen und obskure Fakten und widmet einen Großteil seiner Zeit der Erforschung von Magie. Ein Zauberkundiger muß sich auf seine Kenntnisse und sein Wissen verlassen können, um überleben zu können. Er ist selten

auf Abenteuersuche, ohne von einem Gefolge von Kämpfern und bewaffneten Männern begleitet zu werden. Da es unterschiedliche Zauberformen (oder auch Zauberschulen) der Magie gibt, gibt es auch unterschiedliche Magier. Der Zauberkundige befaßt sich mit allen Zauberformen der Magie und lernt eine breite Palette an Zaubersprüchen. Bei abenteuerlichen Vorhaben besteht ein großer Bedarf an seinem breitgefächerten Wissen.

Besondere Fähigkeiten: Zauber aussprechen
Beschränkungen: kann keine Panzer tragen, kann nur Dolche,Stäbe, Wurfpfeile und Schleudern führen

Besondere Zauberer: Magier, die eine bestimmte Zauberschule besucht haben und spezialisiert sind, erhalten einen zusätzliche Zauberspruch für jede Stufe (sobald sie die Zaubersprüche der entsprechenden Stufe beherrschen). Es ist ihnen verboten, Zaubersprüche einer entgegengesetzten Schule zu lernen, und sie können nicht in einem gemischten Charakter zusammengefaßt werden (Gnome können jedoch Kämpfer/Illusionisten werden). Menschliche Zauberer können Klassenkombinationen bilden, wenn sie dies möchten.

Siehe Tabelle 4 auf Seite 139 zu entgegengesetzten Schulen.

Bannwirker: Ein Zauberer, der auf Schutzzauber spezialisiert ist.

Beschwörer: Ein Zauberer, der sich auf die Erschaffung von Wesen und Gegenständen, die ihm zur Seite stehen, spezialisiert hat.

Seher: Ein Zauberer, der sich auf die Entdeckungs- und Vorhersehungsmagie spezialisiert hat.

Zauberer: Ein Zauberer, der auf die Manipulation von empfindsamen Lebewesen spezialisiert ist.

Illusionist: Ein Zauberer, der sich auf die Erschaffung von Illusionen spezialisiert hat, um für Verwirrung und Irreführung zu sorgen.

Thaumaturg: Ein Zauberer, der sich auf Anrufungs-/ Hervorrufungsmagie spezialisiert hat.

Nekromant: Ein Zauberer, der sich auf die Behandlung von Toten spezialisiert hat.

Wandler: Ein Zauberer, der sich auf die Magie spezialisiert hat, die physische Realität verändern kann.

Mehrklassige Charaktere (nichtmenschlich)

Kämpfer/Dieb: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Diebes und eines Kämpfers verwenden. Allerdings kann er sein diebisches Geschick nicht einsetzen, während er mehr als nur ein beschlagenes Lederwams trägt.

Kämpfer/Kleriker: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Kämpfers und Klerikers verwenden. Er darf jedoch nur Waffen einsetzen, die mit dem Klerikerethos übereinstimmen.

Kämpfer/Druide: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Kämpfers und Druiden verwenden. Er darf jedoch nur Waffen einsetzen, die mit dem Druidenethos übereinstimmen.

Kämpfer/Zauberkundiger: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Kämpfers und Zauberkundigen verwenden. Er kann keine Zauber aussprechen, während er Waffen trägt. Gnome können diese mehrklassige Variante wählen, jedoch gehören sie standardmäßig zu den Kämpfern und Illusionisten. Gnome sind die einzige Rasse, die eine spezialisierte Zauberklasse in eine mehrklassige Variante einbinden kann.

Kämpfer/Zauberkundiger/Kleriker: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Kämpfers, Zauberkundigen und Klerikers verwenden. Er kann keine Zauber aussprechen, während er einen Panzer trägt, und kann nur Waffen einsetzen, die dem Klerikerethos entsprechen.

Kämpfer/Zauberkundiger/Dieb: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Kämpfers, Zauberkundigen und Diebs verwenden. Er kann sein diebisches Geschick nicht einsetzen, wenn er beschlagene Lederkleidung trägt, und keine Zauber aussprechen, wenn er einen Panzer trägt.

Zauberkundiger/Kleriker: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Zauberkundigen und Klerikers verwenden. Er kann jedoch keine Zauber aussprechen, wenn er einen Panzer trägt.

Zauberkundiger/Dieb: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Magiers und Diebes verwenden. Er kann jedoch keine Zauber aussprechen, wenn er eine Rüstung trägt.

Kleriker/Waldläufer: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Klerikers und Waldläufers verwenden. Er kann jedoch nur Waffen einsetzen, die dem Klerikerethos entsprechen.

Dieb/Kleriker: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten eines Diebes und Klerikers verwenden. Er kann jedoch nur Waffen einsetzen, die dem Klerikerethos entsprechen.

Gesinnung

Die Gesinnung spiegelt die Grundeinstellung eines Charakters gegenüber der Gesellschaft und den Kräften des Universums wider. Es gibt neun verschiedene Gesinnungen, die nachfolgend beschrieben werden:

Rechtschaffen gut: Charaktere mit dieser Gesinnung glauben daran, daß eine geordnete, starke Gesellschaft mit moralisch einwandfrei handelnder Regierung ein besseres Leben für die Mehrheit der Menschen schaffen kann. Wenn die Gesetze befolgt werden und einer dem anderen hilft, wird diese Gesellschaft blühen und gedeihen. Daher streben rechtschaffen gute Charaktere danach, den größten Gewinn für die Menschen zu erzielen und dabei den geringstmöglichen Schaden zu verursachen. Rechtschaffen gute Charaktere halten sich an ihr einmal gegebenes Wort.

Neutral gut: Diese Charaktere glauben daran, daß ein Gleichgewicht der Kräfte wichtig ist, aber daß die Bedenken gegenüber Gesetzen und Chaotentum nicht zwangsläufig die Notwendigkeit des Guten verändern. Da das Universum groß ist und viele Wesen danach streben, dieses Ziel zu erreichen, wird

eine strikte Verfolgung des Guten das Gleichgewicht nicht unterwandern, sondern vielleicht sogar erhalten. Wenn die Pflege des Guten ein organisiertes System unterstützt, dann muß dies getan werden. Wenn Gutes nur durch den Umsturz der existierenden sozialen Ordnung entsteht, so sei es. Die soziale Struktur selbst hat keinen Wert für diese Charaktere.

Chaotisch gut: Chaotisch gute Charaktere sind starke Individualisten, die sich durch Freundlichkeit und Wohlwollen auszeichnen. Sie glauben an die Tugenden des Guten und Rechten, jedoch haben sie nur wenig mit Gesetzen und Richtlinien im Sinn. Sie halten nichts von Leuten, die „ihre Mitbürger drangsalieren und herumkommandieren". Ihre Handlungen werden von ihrem moralischen Verständnis geleitet, das allerdings nicht immer mit dem der übrigen Gesellschaft übereinstimmt.

Rechtschaffen neutral: Ordnung und Organisation sind von absolut größter Wichtigkeit für diese Charaktere. Sie glauben an eine starke, gut organisierte Regierung, egal ob es sich dabei um eine tyrannische Regierung oder eine wohlwollende Demokratie handelt. Gesetze müssen erlassen und befolgt werden. Die Vorteile von Organisation und Reglementierung überwiegen die moralischen Fragen, die durch ihre Handlungen aufgeworfen werden. Ein Eid ist verbindlich, egal welche Folgen dies haben könnte. Ein völlig unparteiischer Friedensrichter oder ein Soldat, der niemals seine Befehle in Frage stellt, sind beste Beispiele für ein rechtschaffen neutrales Verhalten.

(Absolut) Neutral: Absolut neutrale Charaktere glauben an das ultimative Gleichgewicht der Kräfte, und sie weigern sich, Handlungen als gut oder böse, zu betrachten. Absolut neutrale Charaktere geben ihr Bestes, im Bezug auf gute oder böse Kräfte, Gesetz oder Chaotentum keine Partei zu ergreifen. Es ist ihre Pflicht, dafür zu sorgen, daß diese Kräfte ausgeglichen bleiben. Absolut neutrale Charaktere werden oft zu ziemlich seltsamen Zusammenschlüssen gezwungen. In den meisten Fällen schlagen sie sich auf die Seite der Verlierer. Sie wechseln auch schon mal die Seiten, wenn der vorherige Verlierer plötzlich zum Gewinner wird. Ein absolut neutraler Druide schließt sich vielleicht mit einem ansässigen Baron zusammen, um einen Stamm teuflischer Gnolle niederzuschlagen. Just in dem Moment jedoch, in dem die Gnolle sich am Rande der Vernichtung befinden, steigt er aus und schlägt sich auf die andere Seite.

Chaotisch neutral: Chaotisch neutrale Charaktere glauben daran, daß es überhaupt gar keine Ordnung gibt, und darin sind auch ihre eigenen Aktivitäten eingeschlossen. Diesem Lebensmotto folgend richten sie sich einfach nach ihrer momentanen Gemütslage. Gut oder böse spielt bei der Entscheidung keine Rolle. Der Umgang mit chaotisch neutralen Charakteren ist äußerst schwierig. Diese Charaktere sind bekannt dafür, daß sie munter und aus unerfindlichem Grund alles, was sie besitzen, in nur einem Würfelspiel verspielen. Sie sind gänzlich unzuverlässig.

Rechtschaffen böse: Diese Charakteren glauben, daß Struktur und Organisation denjenigen Macht zuspricht, die sie verdient

haben. Sie bevorzugen eine klar definierte Hierarchie zwischen Meister und Diener. Wenn jemand aufgrund eines Gesetzes, das dem rechtschaffen bösen Charakter nützt, verletzt ist oder leidet, hat er Pech gehabt. Rechtschaffen böse Charaktere befolgen die Gesetze aus Angst vor Bestrafung oder aus Stolz über ihre Stärke. Da sie alle Verpflichtungen und Schwüre ehrenhaft einhalten, sind rechtschaffen böse Charakteren sehr vorsichtig, wenn es darum geht, jemandem ihr Wort zu geben. Wenn sie es einmal gegeben haben, so brechen sie es nur dann, wenn sie dies auf rechtlichem Weg, den Gesetzen der Gesellschaft entsprechend, tun können.

Neutral böse: Neutral böse Charaktere sind in erster Linie auf sich selbst und ihren eigenen Aufstieg bedacht. Sie sind einzig und allein an ihrem persönlichen Fortkommen interessiert. Wenn sie einen schnellen und einfachen Weg finden, einen Profit herauszuschlagen, sei es legal, fragwürdig oder ganz offensichtlich illegal, werden sie diese Chance nutzen. Auch wenn der neutral böse Charakter nicht die „Jeder kämpft für sich selbst"-Haltung der chaotisch bösen Charaktere einnimmt, hat er keinerlei Skrupel, seine Freunde und Kameraden für persönliche Zwecke zu hintergehen. Es ist typisch für ihn, daß er sich an Macht und Geld hält, was ihn äußert anfällig für Bestechungen macht.

Chaotisch böse: Chaotisch böse Charaktere werden von ihrem Wunsch nach einem persönlichen Vorteil und Vergnügen motiviert. Die Starken haben das Recht, zu nehmen, was sie wollen, und die Schwachen sind da, um ausgebeutet zu werden. Wenn chaotisch böse Charaktere sich zusammenschließen, sind sie nicht daran interessiert, zusammenzuarbeiten, sondern sich starken Gegnern zu widersetzen. Eine derartige Gruppe kann nur durch einen starken Anführer zusammengehalten werden, der seine Untergebenen mit Nachdruck zum Gehorsam zwingt. Da die Führung auf purer Macht basiert, wird ein Führer bei den ersten Anzeichen von Schwäche sofort von einem anderen abgelöst, der ihm durch Einsatz jeglicher Mittel seine Macht entreißen kann.

Waffenfertigkeit

Die Waffenfertigkeit spiegelt die Kenntnisse und die Ausbildung an einer speziellen Waffe wider. Wenn ein Charakter geschaffen wird, verfügt er oder sie zu Anfang über wenige Felder, die direkt vor Aufbruch in ihr erstes Abenteuer ausgefüllt werden müssen. Ein Charakter kann nur den Waffen Felder zuweisen, die seiner oder ihrer Charakterklasse entsprechen. Wenn ein Charakter eine höhere Erfahrungsstufe erreicht, erhält er zusätzliche Waffenfertigkeitspunkte. Die Rate, mit der er die Fertigkeiten erreicht, hängt von der Charakterklasse ab. Krieger, die sich auf ihre soldatischen Kenntnisse konzentrieren, lernen den Umgang mit zahlreichen Waffen und steigern ihre Waffenfertigkeit sehr schnell. Zauberer, die die meiste Zeit damit verbringen, ihre Zauberkünste zu perfektionieren, haben nur wenig Zeit, sich mit der Ausbildung an der Waffe zu beschäftigen. Sie erhalten daher nur langsam zusätzliche Waffenfertigkeit.

Ein Charakter mit spezieller Waffenfertigkeit kennt sich mit

dieser Waffe aus. Wenn Sie ihn daher mit einem Waffenfertigkeitspunkt versehen haben, kann er mit dieser Waffe angreifen, ohne dafür einen Strafpunkt zu erhalten. Wenn Sie einen Charakter mit einer Waffe ausstatten, die er oder sie nicht kennt, erhält er dagegen -1 Trefferpunkt und -1 Schadenspunkt.

Fertigkeiten

Unter Fertigkeiten versteht man die Kenntnisse, die ein Charakter im Umgang mit Waffen erlangt hat. Wenn ein Charakter nicht die erforderlichen Fertigkeiten besitzt, erhält er einen Strafpunkt. Krieger können sich auf bestimmte Waffentypen spezialisieren, wobei sie Bonuspunkte erhalten, wenn sie diese Waffentypen benutzen.

Bogen: Dieser Waffentyp ermöglicht den Einsatz von Langbögen, Komposit-Langbögen und Kurzbögen. Nur Kämpfer, Waldläufer und Paladine können die Komposit-Langbögen einsetzen. Diebe können diese Kategorie wählen, dürfen aber nur auf die Kurzbögen zugreifen.

Spitze Waffen: Diese Waffenklasse ermöglicht dem Charakter, Morgensterne und Flegel einzusetzen.

Kleines Schwert: Dieser Waffentyp ermöglicht den Einsatz von Dolchen und Kurzschwertern. Ein Magier oder Druide kann diesen Waffentyp wählen, jedoch nur Dolche verwenden.

Großes Schwert: Dieser Waffentyp ermöglicht dem Charakter den Einsatz von Bastardschwertern, zweihändigen Schwertern und Langschwertern. Der Dieb kann diesen Waffentyp wählen, kann jedoch nur die Langschwerter benutzen.

Beil: Dieser Waffentyp ermöglicht es dem Charakter, Streitäxte und Wurfbeile zu benutzen.

Stumpfe Waffen: Dieser Waffentyp ermöglicht es dem Charakter, Streitkolben, Keulen und Kriegshämmer und den Stab zu benutzen. Druiden und Diebe können diese Kategorie wählen, dürfen jedoch nur Keule und Stab benutzen. Magier können diese Kategorie wählen, dürfen jedoch nur den Stab benutzen.

Geschoßwaffen: Diese Waffen ermöglichen dem Charakter die Verwendung von Schleudern, Wurfpfeilen und Armbrust. Magier, Druiden und Diebe können sich dieser Kategorie bedienen, dürfen jedoch nur Schleudern und Wurfpfeile benutzen. Auch Kleriker können diese Kategorie nutzen, dürfen jedoch nur Schleudern auswählen.

Speer: Dieser Waffentyp ermöglicht es dem Charakter, Speere und Hellebarden zu benutzen. Druiden können diesen Waffentyp wählen, dürfen aber nur Speere benutzen.

Besondere Fähigkeiten

Fallen finden

Diebe können den Modus „Fallen finden“ wählen, um unaufhörlich nach Fallen zu suchen. Wenn ein Dieb eine andere Handlung wählt, ist es ihm unmöglich, Fallen zu finden, bis dieser Modus wieder aktiviert wird.

Geheimtüren finden

Bei jedem Charakter ist der Modus „Geheimtüren finden“ immer aktiviert. Die Chancen dabei sind wie folgt:

Magier: 5% Dieb: 15% Kämpfer: 10% Kleriker: 10%

Je nach Rasse erhalten sie einen Bonus:

Elf: 20% Zwerg: 10% Halbling: 5%

Wenn ein Dieb seinen Modus „Falle finden“ aktiviert, hat er eine 100%ige Chance, Geheimtüren zu finden.

Gestaltwandel eines Druiden

In höheren Stufen können Druiden ihre Gestalt in drei verschiedene Tiere verwandeln; jede Verwandlung kann einmal am Tag stattfinden. Sie können zwischen Braunbär, Schwarzbär oder Wolf wählen. Die Tiere erhalten vielleicht mehr Trefferpunkte, sind schneller oder richten mit ihren Klauen und ihrem scharfen Gebiß erhebliche Schäden an, was in Gefechtssituationen äußerst nützlich sein kann.

Gegnerische Spezies

Waldläufer neigen dazu, ihre Bemühungen auf ganz bestimmte Wesen zu konzentrieren. Sobald der Waldläufer seinen Gegner überwältigt, erzielt er +4 Bonuspunkte zu seinen Angriffspunkten. Jedoch muß der Waldläufer auch -4 Strafpunkte für die eingehandelten Reaktionen mit diesen Wesen einbüßen.

Trefferwürfel

Wenn die Charaktere im Verlauf des Spiels die Stufen hinaufklettern, steigt die Anzahl der Trefferpunkte entsprechend dem Trefferwürfel. Jede Klasse verfügt über einen unterschiedlichen Trefferwürfel, der die Fähigkeit zur Vermeidung von Schäden widerspiegelt. Die Anzeige der Kämpfer kann beispielsweise w10 lauten, was bedeutet, daß sie 1 - 10 Punkte dazugewinnen, wenn sie eine Stufe aufsteigen. Andererseits ist ein Magier ein schlechter Kämpfer, weshalb er nur mit 1 - 4 Punkten auf der nächsten Stufe begünstigt wird. Die Anzahl der Trefferwürfel je Klasse ist auf Seite 139 angegeben.

Gegenstand identifizieren

Jedesmal, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand klicken, wird die Überlieferungsfertigkeit eines Charakters mit dem Überlieferungswert des jeweiligen Gegenstandes verglichen. Wenn die Überlieferungsfertigkeit hoch genug ist, können Sie den Gegenstand identifizieren, um zu erfahren, welche Fähigkeiten er besitzt. Wenn keiner Ihrer Charaktere den Gegenstand identifizieren kann, können Sie ihn mit dem Modus „Gegenstand identifizieren“ besprechen oder den Gegenstand zu einem Laden oder Tempel bringen, um ihn dort identifizieren zu lassen (natürlich gegen Bezahlung!).

Infravision

Mit der Fähigkeit „Infravision“ können Sie auch in der Dunkelheit sehen. Das geschieht, indem Körperwärme sichtbar gemacht wird. Alle warmblütigen Wesen erscheinen rot in der Dunkelheit der Nacht. Untote Wesen oder Kaltblüter sind von diesem Zauber oder dieser Fähigkeit ausgeschlossen. Elfen,

Halbelfen, Gnome, und Zwerge nutzen diese Fähigkeit in der Nacht bzw. in der Dunkelheit. Magier können sie als Zauber verwenden.

Hände auflegen

Ein Paladin kann sich selbst oder andere heilen, indem er seine Hände auflegt. Ein Paladin kann auf diese Weise 2 Trefferpunkte pro Erfahrungsstufe heilen. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Tag verwendet werden.

Überlieferung

Jeder Charakter hat eine Überlieferungsrate, und jeder Gegenstand hat einen Überlieferungswert. Wenn die Überlieferungsrate eines Charakter dem Überlieferungswert eines Gegenstandes entspricht oder über diesem liegt, kann er den Gegenstand möglicherweise identifizieren Während die Charaktere an Stufen gewinnen, können sie entsprechend ihrer Erfahrung, Gegenstände identifizieren. Dies zeigt die nachfolgende Tabelle:

Barde: Überlieferungsrate 10 pro Stufe.
Dieb: Überlieferungsrate 3 pro Stufe.
Zauberkundiger: Überlieferungsrate 3 pro Stufe.
Alle anderen Klassen: Überlieferungsrate 1 pro Stufe.

Der Spieler erhält für seine Intelligenz und Weisheit Bonus- und Strafpunkte auf sein Überlieferungskonto. Der Modifikator wird nicht als Gesamtzahl für jede Stufe ausgedrückt, sondern jeder Fertigkeitsbonus wird separat angegeben. Es handelt sich um einen einmaligen Bonus bei der Charaktererschaffung. Siehe Tabelle zu Fertigkeitsbonus und Modifikator.

So würde z.B. ein Charakter mit 18 Weisheit (+10) und 15 Intelligenz (+5) +15 Bonuspunkte auf sein Überlieferungskonto erhalten.

Magiewiderstand

Durch die Magiewiderstandskraft ist das Wesen in der Lage, die Auswirkungen eines Zaubers und ähnlicher Kräfte zu ignorieren. Wenn es einem Wesen nicht gelingt, einem Zauber aufgrund der Magiewiderstandskraft zu entrinnen, kann er oder sie einen Rettungswurf gegen diesen Zauber unternehmen, um den Auswirkungen zu widerstehen.

Schutz vor Bösem

Paladine haben eine angeborene Fähigkeit, Schutz vor den Kräften des Bösen zu gewähren. Diese Fähigkeit wird mit der Schaltfläche „Besondere Fähigkeiten“ aktiviert. Die Auswirkungen dieser Option stimmen mit dem Zauberspruch der 1. Stufe „Schutz vor Bösem“ überein.

Spezialisierung

Kämpfer, Paladine und Waldläufer können ihre Waffenfertigkeiten trainieren und an ihnen feilen, um eine höhere Stufe als andere Klassen zu erklimmen. Dies wird erreicht, indem einer Waffe mehr Waffenfertigkeiten zugesprochen werden. Die Auswirkungen der Spezialisierung sehen so aus:

Fertigkeitsstufe	Einsatzpunkte	Trefferbonus	Schadenbonus	Angriffe pro Runde***
Fähig	1	0	0	1
Spezialisiert*	2	+1	+2	3/2**
Meister	3	+3	+3	3/2
Hoher Meister	4	+3	+4	3/2
Großmeister	5	+3	+5	2

*Beachten Sie, daß Paladine und Waldläufer ihrer Waffenfertigkeit nicht über den Fertigkeitsgrad „Spezialisiert“ hinaus perfektionieren können.

**Beachten Sie, daß Bögen und Armbrüste keine zusätzlichen Angriffsmöglichkeiten pro Runde erhalten. Sie erhalten jedoch Treffer- und Schadensbonuspunkte.
*** Beachten Sie daß sich dies nur auf Handgemengewaffen bezieht. Kämpfer, Waldläufer und Paladine erhalten einen 1/2-Attack in der 7. Stufe.

Zauber

Siehe „Magie- und Zaubersystem“ in Baldur's Gate auf Seite 95.

List (Im Schatten verbergen/Leise bewegen) und Heimtücke

Diebe können den Modus „Tarnung“ wählen und tatsächlich für eine gewisse Zeit unsichtbar werden. Wenn sie unsichtbar sind, zählt der Schaden, den sie während ihres nächsten Angriffs verursachen, zweifach, dreifach oder vierfach – je nach der Stufe des Diebs. Das Umherbewegen bringt jedoch das Risiko mit sich, entdeckt zu werden. Sobald der Dieb angreift, wird der Modus „Tarnung“ beendet und muß erst wieder neu ausgewählt werden, um zu wirken. Der Dieb muß sich außerhalb der direkten Sichtlinie des Gegners befinden, bevor er sich wieder verstecken kann.

Stehlen (Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Fallen entschärfen)

Diebe befassen sich mit Taschendiebstahl (wobei es vom Zufall abhängt, ob das unglückliche Opfer einen Gegenstand bei sich trägt), dem Öffnen von Schlössern und dem Entschärfen von Fallen. Dabei müssen sie auf die Schaltfläche „Stehlen“ klicken und den gewünschten Modus auswählen.

Untote bannen

Die Fähigkeit eines Priesters und Paladins, Untote zu bannen, ist eine wichtige und potentiell lebensrettende Fähigkeit in einem Gefecht. Druiden können keine Untoten bannen. Der Priester oder Paladin sorgt dafür, daß die Gottheit einen Teil ihrer Macht manifestiert, indem sie das böse untote Wesen verschreckt oder deren Existenz völlig auslöscht. Da jedoch die Macht durch ein sterbliches Medium geleitet wird, ist der Erfolg nicht immer garantiert. Diese Fähigkeit ist eine alles andere ausschließende Option für diesen Charakter. Während Untote gebannt werden, kann er oder sie keine anderen Handlungen durchführen. Gute Priester und Paladine können Untote auf eine Art und Weise bannen, daß diese an Moral verlieren und davonlaufen, oder

Im Verlauf Eurer Reisen mögt Ihr weitere Fähigkeiten erwerben, doch das werdet Ihr dann beizeiten selbst herausfinden! - Elminster

(seltener) sogar ausgelöscht werden. Böse Priester können manchmal die Kontrolle über Untote übernehmen, die dann die Handlungen der Priester ausführen.

Magie- und Zaubersystem

Zu den effektivsten Waffen, die einem Spielcharakter in einem AD&D-Spiel zur Verfügung stehen, gehören die magischen Zaubersprüche. Durch Zaubersprüche kann ein Charakter einen Blitz am Himmel erzeugen, schmerzende Verletzungen heilen, explosive Feuerbälle werfen oder lang vergessene Geheimnisse lüften. Auf der Stufe der Charaktere in Baldur's Gate sind Magie und Zauber bescheidener. (Nur Zauber von der 1. bis 4. Stufe können erlernt werden, es stehen jedoch einige Zauber der 5. Stufe über Schriftrollen und durch computergesteuerte Charaktere zur Verfügung). Nicht jeder Charakter ist in der Lage, Zauber auszusprechen. Zauberer (einschließlich Spezialisten) und Priester (oder deren Vettern, die Druiden) können die jeweiligen Zauber- und Priestersprüche verwenden. Einige Charakterklassen haben nur eine eingeschränkte Fähigkeit, Zauber auszusprechen. Ungeachtet ihrer Quelle gehören alle Zaubersprüche zum Metier der Zauberer und Priester.

Zauber von Zauberern

Zaubersprüche reichen von Sprüchen mit einfachem Nutzen bis zu großer, mächtiger Magie. Auch wenn Charaktere Zaubersprüche verwenden, ist ihnen das Kunsthandwerk der Zauberei nur ungenügend bekannt. In den meisten Fällen reicht es aus, zu wissen, „was geschieht, wenn man dies tut".

Das Aussprechen eines Zaubers ist ein kompliziertes Verfahren. Zunächst kann ein Zauberer nur die Sprüche anwenden, die in seinem Zauberbuch niedergeschrieben sind. Zauberlehrlinge beginnen mit nur einigen grundsätzlichen Zaubersprüchen. Im Laufe der Zeit erhalten sie Zauberschriftrollen, die ihre magischen Kenntnisse erweitern. (Um einen Zauberspruch einer Zauberschriftrolle in sein Zauberbuch einzufügen, muß der Zauberer ihn hineinschreiben. Das geschieht mit Hilfe der Gegenstandsinformationsseite, die durch Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Zauberschriftrolle aufgerufen wird). Ein Zauberer kann sich jedoch nur eine bestimmte Anzahl an Zaubersprüchen merken. Die Anzahl der Zaubersprüche, die er in sein Zauberbuch eintragen kann, hängt von seinem Intelligenzgrad ab.

Das Wichtigste ist schließlich die tägliche Einprägung von Zaubersprüchen. Der Zauberer muß jeden Tag die Zaubersprüche aus seinem Zauberbuch auswendig können. Dazu muß er ein bestimmtes geistiges Muster in seinem Gedächtnis anlegen. Er benutzt sein Zauberbuch, um sein Gedächtnis durch geistige Übungen zu trainieren, damit es auf die entscheidenden verworrenen Muster vorbereitet wird. Dieser Prozeß nennt sich Einprägung. Sobald ein Zauberer sich einen Zauberspruch gemerkt hat, bleibt der Spruch in seinem Gedächtnis (als potentielle Energie), bis er die beschriebenen Wörter, Bewegungen und Komponenten zur Freilassung der Energie verwendet hat. Durch Aussprechen eines Zaubers wird die Energie dieses Spruches verbraucht und aus dem Gedächtnis des Zauberers gelöscht, bis er ihn wieder erlernt und sich einprägt. Die Anzahl der Sprüche eines Zauberers hängt von seiner Stufe ab. Er kann sich den Spruch mehrmals einprägen, jedoch kostet ihn jede Einprägung desselben Spruchs einen Spruch seines täglichen Pensums. Die Einprägung geschieht nicht automatisch. Der Zauberer muß einen klaren Kopf bewahren, eine ruhige Nacht voll Schlaf hinter sich haben und Zeit damit verbringen, sein Zauberbuch zu studieren. Die Sprüche

bleiben eingeprägt, bis sie auf dem Zaubereinprägungsbildschirm aus dem Gedächtnis des Charakters aufgerufen oder ausgelöscht werden.

Zauber von Priestern

Der Zauber eines Priesters unterscheidet sich erheblich von dem eines Zauberers, auch wenn er manchmal ähnliche Kräfte hervorruft. Die Rolle des Priesters liegt vorwiegend in der Verteidigung und Führung von anderen. Daher besteht ein Großteil der Zauber darin, anderen zu helfen und Dienste für die Gemeinschaft zu leisten. Auch wenn einige dieser Zauber tatsächlich offensiv ausgerichtet sind, können viele Zauber auf schlaue Weise zum Schutz und zur Verteidigung eingesetzt werden. Sobald der Priester seine Stufen bewältigt, wird deutlich, welche Zauber er zur Verfügung hat. Dieses Wissen und die Macht über diese Zauber sind ein Geschenk seiner Gottheit. Priester prägen sich ihre Zauber auf ähnliche Weise wie die Zauberer ein. Sie benötigen jedoch kein Zauberbuch. Statt dessen können sie sich alle Zauber der Priester in dieser Stufe bis zur erlaubten Höchstzahl an Priesterzaubern einprägen. Priester müssen beten, um Zauber zu erlernen (dies geschieht, wenn die Gruppe ruht, genauso wie der Zauberer sich Zauber einprägt, wenn die Gruppe ruht).

Zauberschulen

Auch wenn alle Zauber von Zauberern und Priestern auf dieselbe Weise gelernt und sich eingeprägt werden, sind sie in neun verschieden Zauberschulen unterteilt. Eine Zauberschule setzt sich aus einer Gruppe artverwandter Zauber zusammen.

Bannzauber sind besondere Schutzzauber.

Veränderungszauber bewirken eine Änderung der Eigenschaften eines bereits vorhandenen Gegenstands, Wesens oder Zustands.

Herbeirufungs-/Beschwörungssprüche bringen dem Anwender etwas von einem anderen Ort. Herbeirufung bringt eine Sache oder einen Gegenstand von einem anderen Ort zum Vorschein. Beschwörung veranlaßt lebende Wesen und Mächte, dem Anwender zu erscheinen, oder setzt außerplanetarische Energien durch ihn frei.

Verzauberung/Bezauberung bewirken eine Veränderung der Qualität eines Gegenstandes oder der Haltung einer Person oder eines Wesens. Normalen Gegenständen können durch Verzauberung magische Eigenschaften zuteil werden, während Bezauberung das Verhalten von Lebewesen beeinflußt.

Erkenntnis ermöglicht es dem Zauberer, lang vergessene Geheimnisse zu lernen, die Zukunft vorherzusehen und Verstecktes oder Verborgenes aufzudecken.

Illusionszauber trügen die Sinne oder den Verstand anderer.

Anrufungs-/Hervorrufungszauber lenken magische Energie, um besondere Wirkungen und Materialien zu erzeugen. Anrufung verläßt sich in der Regel auf das Einschreiten einer höheren Instanz (an die der Zauber sich richtet), während sich der Anwender bei der Hervorrufung direkt mit der Formung von Energie befaßt.

Die Nekromantie ist eine der eingeschränktesten Zauberschulen. Sie beschäftigt sich mit toten Dingen oder der Wiederherstellung von Leben, Körperteilen oder der Vitalität lebender Wesen. x

Symbole für offensive Zauber sind rot, für defensive blau und für Informationszauber weiß.

Zauber bei Baldur's Gate – nach Stufe –

Die Zauber sind nach Gruppen (Priester oder Zauberer) und Stufen angeordnet. Innerhalb jeder Stufe sind die Zauber alphabetisch angeordnet. Zu Beginn einer jeden Zauberbeschreibung finden Sie folgende wichtige Spielinformationen:

Name: Jeder Zauber ist mit einem Namen versehen. Die entsprechende Zauberschule wird in Klammern hinter dem Namen angegeben. Wenn mehr als eine Schule angegeben wird, ist dieser Spruch in allen angegebenen Zauberschulen gebräuchlich.

Schule: In Klammern hinter dem Zaubernamen erscheint der Name der entsprechenden Zauberschule. Bei Zauberern wird hier die Spezialisierung der Zauber definiert und somit festgelegt, welchen Zauber der Zauberspezialist lernen kann. Bei Priestern wird der Hinweis auf die Zauberschule nur zu Referenzzwecken verwendet, um anzuzeigen, unter welche Schule der Zauber fällt. Die Zauber der angegebenen Schulen verfügen über ähnliche Farben und Auswirkungen, so daß Sie durch Farbe und Auswirkungserscheinung einschätzen können, welchen Zauber ein Gegner anwendet.

Reichweite: Hier wird die Entfernung zwischen dem Anwender und dem Ort angegeben, an dem der Zauber stattfinden oder beginnen soll. „0“ zeigt an, daß der Zauber nur auf den Anwender wirkt. „Berührung“ bedeutet, daß der Zauber auch auf andere wirkt, wenn der Anwender sie körperlich berühren kann (das geschieht durch einen erfolgreichen Trefferwurf).

Wirkungsdauer: Dies ist eine Auflistung darüber, wie lange die magischen Kräfte eines Zaubers wirken. Zauber, die unmittelbar wirken, verschwinden in dem Moment, in dem sie aufgerufen werden, auch wenn die Auswirkungen dieses Zaubers lange anhalten und mit normalen Mitteln nicht zu ändern sind. Die Wirkung langfristiger Zauber dauert so lange an, bis sie durch andere Mittel außer Kraft gesetzt wird, was im Normalfall durch Bannung der Magie geschieht. Einige Zauber haben eine variable Dauer.

Zeitaufwand: Hierbei handelt es sich um einen Teil des sechs Sekunden langen persönlichen Initiativzugs des Zauberanwenders, der dazu dient, die notwendigen Sprechgesänge und Bewegungen für einen Zauber auszuführen. Diese Zeitspanne entspricht genau dem Geschwindigkeitsfaktor einer Waffe. Der Zeitaufwand für einen Zauber variiert aufgrund eines Initiativwurfs, der jedesmal ausgeführt wird, wenn ein Zauber aufgerufen wird.

Wirkungsbereich: Hier wird aufgelistet, was von einem Zauber betroffen ist, sei es ein Bereich oder eine Gruppe von Wesen. Einige Zauber (z.B. Segen) betreffen Freunde oder Gegner eines Zauberanwenders. In jedem Fall bezieht sich der Wirkungsbereich auf die Aufnahmefähigkeit des Zauberanwenders zu dem Zeitpunkt, zu dem er den Zauber ausspricht.

Rettungswurf: Hier wird aufgelistet, ob der Zauber dem Zielobjekt einen Rettungswurf zugesteht und somit eine erfolgreiche Rettungsaktion. „Neg.“ bedeutet, daß die Wirkung des Zaubers aufgehoben wird. „1/2“ bedeutet, daß Charaktere die Hälfte des normalen Schadens erleiden. „--“ bedeutet, daß kein Rettungswurf erlaubt ist.

Beschreibung des Zaubers: Der Text gibt eine ausführliche Beschreibung darüber, wie der Zauber funktioniert.

Magierzauber – Stufe 1

Rüstung (Herbeirufung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: 9 Stunden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1 Runde

Mit Hilfe dieses Zaubers erstellt der Zauberer ein magisches Kraftfeld, das die gleiche Wirkung wie ein Schuppenpanzer (RK 6) hat. Die Wirkung steigt mit Geschicklichkeit und im Fall von Kämpfer/Zauberkundiger mit dem Schildbonus. Der Zauber *Rüstung* behindert Bewegungen nicht, fügt weder Gewicht noch Belastung hinzu und stellt für den Ausspruch des Zaubers keine Hindernisse. Er endet erst, wenn er erfolgreich gebannt wurde oder die Wirkungsdauer beendet ist.

Blindheit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 10 Minuten *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 2

Durch diesen Zauber erblindet das Opfer. Ein Rettungswurf ist erlaubt, und wenn er gelingt, hat er keine schädlichen Wirkungen. Sobald das Opfer erblindet, werden ihm 4 Strafpunkte für seine Angriffswürfe und 4 Strafpunkte für seine Rüstungsklasse abgezogen.

Brennende Hände (Veränderung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: 1/2*
Zeitaufwand: 1

Beim Ausspruch dieses Zaubers schießt ein sengender Flammenstrahl aus den Fingerspitzen des Zauberers. Dazu muß er seine Hände so halten, daß er einen fächerartigen Flammbogen herausschießen kann: die Daumen des Zauberers müssen sich dabei berühren, während seine Finger gespreizt sind. Die Brennenden Hände senden 1 Meter 50 lange Flammenstrahlen in einem horizontalen Bogen von ungefähr 120 Grad vor dem Zauberer. Alle Wesen, die sich im Bereich der Flammen befinden, erleiden einen Schaden von 1w3 Trefferpunkten plus 2 Punkte pro Erfahrungsstufe des Zauberers und bis zu höchstens 1w3 + 20 Punkte Feuerschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert.

Personen bezaubern (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 wesen*
Wirkungsdauer: 17 Runden *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 1

Dieser Zauber verzaubert jede einzelne Person, auf die er angewendet wird. Der Begriff „Person“ umfaßt alle Zweibeiner, Halbmenschen oder menschengroße oder kleinere Humanoiden wie z. B Erdwichte, Dryaden, Zwerge, Elfen, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbelfen, Halblinge, Halborks, Hobgoblins, Menschen, Kobolde, Echsenmänner, Nixen, Orks, Feenwesen, Feenwesen, Trolls und andere. Somit kann ein Kämpfer der 10. Stufe bezaubert werden, ein Oger jedoch nicht. Die Person enthält einen Rettungswurf gegen Zauber, um der Wirkung zu entkommen. Mißlingt dem Verzauberten der Rettungswurf gegen Zauber, sieht er den Anwender als einen Vertrauten und Verbündeten an, den er bewachen und beschützen muß. Der Anwender kann ihm Befehle geben, die der Bezauberte dann schnellstmöglich ausführt.

Wenn der Anwender der bezauberten Person durch offenkundige Handlung Schaden zufügt oder dies versucht oder ein verstreuter Zauber erfolgreich auf die bezauberte Person angewandt wird, wird der Zauber *Person bezaubern* gebrochen. Ist ein Wesen von zwei oder mehr Bezauberungseffekten gleichzeitig betroffen, wirkt nur der letzte Bezauberungseffekt. Kein bezaubertes Wesen darf das Gebiet verlassen oder nicht-feindliche Ziele angreifen.

Es ist davon abzuraten, jeden zu bezaubern, der Euch über den Weg läuft, denn einige Personen könnten Informationen vergessen, die sie Euch sonst weitergegeben hätten. Besonders unangenehm wäre es, wenn sie vergessen, Euch zu bezahlen oder das Interesse an einer Suche verlieren, die sie Euch aufgetragen haben! - Elminster

Kalte Hand (Nekromantie)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 1

Bei diesem Zauber wird die Hand des Anwenders von einem blauen Schimmer umgeben. Diese Energie greift die Lebensenergie jedes lebendigen Wesens an, und der Zauberer kann daraufhin einen erfolgreichen Nahangriff landen. Das betroffene Wesen muß einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen oder 1-8 Schadenspunkte einstecken und erhält einen –2 ETWO-Modifikator. Dieser Zauber ist besonders nützlich für Kämpfer/Zauberkundige, da bei der verbesserten Version die Fertigkeit mit Stumpfen Waffen bei Angriffsrollen und mehr Angriffen pro Runde genutzt wird.

Lernfähige Kugel (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 1

Durch diesen Zauber erscheint eine Kugel mit 20 cm Durchmesser in der Hand des Anwenders. Wird sie geworfen, steuert sie direkt auf ihr Ziel zu. Die Wirkung, die die Kugel auf ihr Oper hat, hängt von der Stufe des Zauberkundigen ab, der den Zauber ausspricht. Eine Kugel der 1. Stufe richtet einen Schaden von 1-4 an, und der Verzauberte erblindet für eine Runde. Eine Kugel der 2. Stufe richtet einen Schaden von 1-6 an und fügt dem Opfer Schmerz zu. Eine Kugel der 3. Stufe richtet einen Schaden von 1-10 an, und der Verzauberte erblindet für 10 Runden. Eine Kugel der 5. Stufe richtet einen Schaden von 1-12 an, woraufhin das Opfer für 3 Runden betäubt ist. Eine Kugel der 6. Stufe richtet eine Schaden von 2-16 an und schwächt den Verzauberten. Eine Kugel der 7. Stufe richtet einen Schaden von 2-16 an und lähmt das Opfer für 20 Runden. Durch einen Rettungswurf gegen diesen Zauber können sowohl der Schaden als auch die anderen Wirkungen aufgehoben werden.

Sprühende Farben (Veränderung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Keilförmig, 25 x 100 x 80 cm*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 1

Bei diesem Zauber schießt ein lebendiger, fächerartiger Sprühregen aus grellen Farben aus der Hand des Zauberers. Ein bis sechs Wesen (1w6), die sich innerhalb des Bereichs befinden, werden in der Reihenfolge zunehmender Entfernung vom Zauberer davon ergriffen. Alle Wesen in diesem Bereich müssen einen Rettungswurf durchführen, sonst verlieren sie das Bewußtsein.

Freundschaft (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: 1w4 Runden + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand: 1

Durch einen *Freundschafts*-Zauber gewinnt der Zauberer für eine Weile 2w4 Punkte Charisma. Wer dem Anwender begegnet, ist meistens von ihm beeindruckt und bemüht sich um seine Freundschaft. Wie es dieser Situation gebührt, helfen sie ihm. Diensteifrige Bürokraten werden plötzlich hilfsbereit, griesgrämige Torwächter rücken mit Informationen heraus; angreifende Orks lassen den Anwender eventuell mit seinem Leben davonkommen und nehmen ihn lediglich gefangen.

Schmieren (Herbeirufung)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: Gebiet von 150 x 150*
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe Rettungswurf: Speziell
Zeitaufwand: 1

Bei diesem Zauber wird die Oberfläche eines Materials mit einer rutschigen, fettigen, schmierigen Schicht überzogen. Alle Wesen, die dieses Gebiet betreten oder während des Zaubers darin

gefangen sind, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen. Sie können nur schlittern oder rutschen und sind nicht in der Lage, sich mit normaler Geschwindigkeit zu bewegen. Diejenigen, denen die Rettung gelingt, können bis zum Ende der Runde den nächstliegenden nichtschmierigen Bereich erreichen. Diejenigen, die in dem Gebiet bleiben, dürfen pro Runde einen Rettungswurf durchführen, bis ihnen die Flucht gelungen ist.

Identifizieren (Erkenntnis)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: 1 Gegenstand*
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: Speziell

Der magische Gegenstand, den der Zauberer nach Ausspruch des Zaubers berührt, kann identifiziert werden. Die Wahrscheinlichkeit, diesen Gegenstand erfolgreich zu identifizieren, beträgt 100%. Durch den Zauber werden der Name des Gegenstands und seine Funktion identifiziert, und Sie erfahren, ob er verflucht ist.

Infravision (Erkenntnis)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 10 Züge *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: Speziell

Der Verzauberte kann mit Infravision wie eine Elfe oder ein Zwerg sehen.

Entzug von Lebenskraft (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Durch diesen Zauber entzieht der Zauberer seinem Opfer die Lebenskraft und fügt diese seiner eigenen hinzu. Das Zielwesen erleidet einen Schaden von 1-4, während der Zauberer 1-4 Trefferpunkte gewinnt. Übertrifft der Zauberer seine Höchsttrefferpunktzahl mit diesem Zauber, verliert er diese nach 10 Runden.

Magisches Geschoß (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Das Magische Geschoß ist einer der beliebtesten Zauber der 1. Stufe. Es entstehen bis zu fünf Geschosse mit magischer Energie, die aus den Fingerspitzen des Zauberers schießen und das Opfer, das ein beliebiges Wesen sein kann, unfehlbar treffen. Mit jedem Geschoß wird ein Schaden von 1w4+1 Punkten angerichtet. Für jede Erfahrungsstufe erhält der Zauberer ein zusätzliches Geschoß – er hat zwei auf der 3. Stufe, drei auf der 5. Stufe, vier auf der 7. Stufe usw. bis zu höchstens fünf Geschossen auf der 9. Stufe.

Schutz vor Bösem (Bannzauber)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Bei diesem Zauber entsteht eine magische Barriere mit einem Abstand von 30 cm um den Verzauberten. Die Barriere bewegt sich mit ihrem Träger und hat zwei Hauptwirkungen: Erstens werden alle Angriffe von bösen oder vom Bösen verzauberte Wesen gegen das beschützte Wesen mit –2 für jede Angriffsrolle bestraft. Zweitens werden alle Rettungswürfe, die ein beschütztes Wesen in Verteidigung gegen derartige Angriffe unternimmt, mit einem Bonus von +2 belohnt.

Schild (Hervorrufung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: 5 Züge *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Dieser Zauber ruft eine unsichtbare Barriere vor dem Zauberer ins Leben. Hierdurch wird die Rüstungsklasse des Anwenders auf 4 gegen normale Waffen und auf 2 gegen Geschoßwaffen festgelegt.

Schockgriff (Veränderung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Berührt der Zauberer während dieses Zaubers ein Wesen, wird dem Wesen durch eine elektrische Ladung Schaden von 1-10 zugefügt. Dem Zauberer steht nur eine Ladung zur Verfügung. Sobald ein Gegner berührt wurde, erlischt die Zauberkraft. Dieser Zauber wirkt immer, solange der Zauberkundige nicht unterbrochen wird.

Schlaf (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 5 Runden/Stufe *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 1

Durch diesen Zauber werden ein oder mehrere Wesen (außer die Untoten und einige andere Wesen, die von dieser Zauberwirkung ausgeschlossen sind) von einem komaartigen Schlummer überkommen. Alle Wesen, die von dem Schlafzauber betroffen werden sollen, dürfen nicht mehr als 9 Meter voneinander entfernt sein. Wesen, die sich im Wirkungsbereich befinden, müssen einen Rettungswurf mit –3 Strafpunkten durchführen, sonst fallen sie in einen Schlaf. Monster mit 4+3 Trefferwürfeln (4 Trefferwürfel plus 3 Trefferpunkte) oder mehr bleiben von der Wirkung ausgeschlossen. Das Zentrum des Wirkungsbereichs wird von dem Zauberer festgelegt. Angriffe auf Gegner, die in den magischen Schlaf gefallen sind, werden mit ordentlichen Bonuspunkten belohnt.

Magierzauber – Stufe 2

Agannazars Hexerei (Hervorrufung)

Reichweite: 20 Meter *Wirkungsbereich: Strahl, 60 cm breit und 18 Meter lang.*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Agannazars Hexerei bewirkt, daß ein Feuerstrahl aus den Fingerspitzen des Anwenders erscheint und auf ein von ihm gewähltes Opfer schießt. Die Flamme fügt dem Opfer einen Schaden von 3-18 Punkten zu. Auch alle anderen, die sich in der Schußlinie des Feuerstrahls befinden, erhalten die gleiche Strafe. Gegen diesen Zauber gibt es keinen Rettungswurf. Allerdings kann der Schaden durch Schutzzauber vermindert oder sogar verhindert werden.

Verschwimmen (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Durch diesen Zauber erscheint der Umriß des Zauberers verschwommen, verzerrt und flackernd. Alle Geschoß- und Handgemengeangriffe auf den Anwender werden bei der Verzerrung mit –3 Strafpunkten geahndet. Der Zauberer erhält auch +1 Punkte für jeden Rettungswurf.

Unsichtbares entdecken (Erkenntnis)

Reichweite: 10 Meter/Stufe *Wirkungsbereich: Spezielll*
Wirkungsdauer: 4 Züge *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Anwender alle unsichtbaren sowie alle astralen, flüchtigen oder phasenverschobenen Gegenstände oder Personen ganz klar sehen. Darüber hinaus erhält der Zauberer die Fähigkeit, versteckte oder verborgene Wesen zu entdecken (z. B. Diebe im Schatten, Halblinge im Unterholz u. ä.). Die Methode, die zum Verbergen oder zur Unsichtbarkeit verwendet wird, wird nicht aufgedeckt, außer bei den Astralreisenden (bei denen die Silberschnur sichtbar ist). Illusionen werden nicht enthüllt, und der Anwender kann auch nicht durch Gegenstände hindurchsehen. Hinweis: Betritt ein unsichtbares Wesen den Wirkungsbereich, nachdem ein Zauber ausgesprochen wurde, so bleibt es weiterhin unsichtbar.

Berührung eines Ghuls (Nekromantie)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: 5 Runden *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 3

Spricht der Anwender diesen Zauber aus, wird seine Hand von einem grünen Glühen umgeben. Gelingt dem Zauberer ein Nahangriff gegen ein Wesen, wird dieses durch die negative Energie gelähmt. Das berührte Wesen muß einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen, sonst bleibt es 5 Runden lang gelähmt.

Dieser Zauber ist besonders nützlich für Kämpfer/Zauberkundige, da die verbesserte Version die Funktion der Stumpfen Waffen für Angriffsrollen und die Anzahl der Angriffe pro Runde verwendet.

Alp (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 10 Kubikmeter*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 2

Alle Gegner, die sich in diesem Wirkungsbereich befinden, während der Zauber ausgesprochen wird, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen oder in Panik fliehen. Einige Wesen sind gegen die Angst immun, darunter alle Untoten.

Unsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Das berührte Wesen wird unsichtbar und kann vom normalen Sehvermögen oder sogar von Infravision nicht entdeckt werden. Jedoch verliert das unsichtbare Wesen nicht seine Stimme, und es kann auch durch andere Faktoren entdeckt werden. Selbst Verbündete können das unsichtbare Wesen und seine Ausrüstung nur dann sehen, wenn sie auch sonst Unsichtbares sehen können oder zu diesem Zweck Magie anwenden. Von einem unsichtbaren Wesen abgesetzte Gegenstände werden sichtbar, aufgenommene Gegenstände verschwinden, sobald sie in die Kleidung oder Beutel gesteckt werden, die das Wesen trägt. Der Wirkung des Zaubers läßt erst nach 24 Stunden nach, es sei denn, er wird zuvor magisch gebrochen oder gebannt oder der Zauberer oder Verzauberte bricht die Wirkung ab. Der Unsichtbare kann Türen öffnen, sprechen, essen, Treppen steigen usw., doch sobald er angreift, wird er sichtbar, obwohl er dank seiner Unsichtbarkeit als erster angreifen kann.

Klopfen (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Verriegelte Tür oder Truhe*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Durch Klopfen werden verriegelte, zugehaltene oder zugezauberte Türen geöffnet. Geheimtüren sowie verriegelte Kisten oder Truhen können geöffnet werden. Es ist nicht möglich, vergitterte Tore und ähnliche Hindernisse zu öffnen.

Gesinnung erkennen (Erkenntnis)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 1 Runde

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zauberkundige ganz genau die Aura eines Wesens lesen. Der Anwender darf sich hierzu nicht

bewegen und muß sich eine volle Runde auf die betreffende Person konzentrieren. Gelingt dem Wesen ein Rettungswurf gegen Zauber, erfährt der Anwender durch den Zauber nichts über das betreffende Wesen. Gewisse magische Geräte können die Kraft dieses Zaubers aufheben. Böse Wesen leuchten vorübergehend rot, neutrale Wesen blau und freundliche Wesen grün.

Glück (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 3 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Der Verzauberte hat drei Runden lang bei allem, was er unternimmt, Glück. Für all seine Taten erhält er einen Bonuspunkt +1, auch für Rettungswürfe, Trefferwahrscheinlichkeit, diebisches Geschick usw.

Melfs Säurepfeil (Herbeirufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand: 2

Mit Hilfe dieses Zaubers stellt der Zauberer einen magischen Pfeil her, der unfehlbar auf sein Ziel zuschnellt. Der Pfeil hat keinen Bonus für Angriff oder Schaden, aber er richtet 2w4 Punkte Säureschaden an. (Es gibt keinen Spritzschaden.) Für alle drei Stufen, die der Anwender erreicht, reicht die Säure für eine weitere Runde, und sofern sie nicht neutralisiert wird, richtet sie pro Runde weitere 2w4 Punkte Schaden an. Die Säure reicht also zwei Runden bei der 3. – 5. Stufe, drei Runden bei der 6. – 8. Stufe usw.

Spiegelbild (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Umkreis von 1 Meter 80*
Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Bei diesem Zauber erscheinen zwei bis acht genaue Ebenbilder des Zauberers um ihn herum. Diese Bilder führen auch genau die gleichen Handlungen wie der Zauberer aus. Beim Ausspruch des Zaubers entsteht ein verschwommenes, leicht verzerrtes Bild, so daß die Gegner Illusionen und tatsächlichen Zauberer nicht unterscheiden können. Wird ein Spiegelbild durch Magie oder anderweitig bei einem Nah- oder Geschoßangriff getroffen, verschwindet es. Alle anderen Spiegelbilder bleiben so lange intakt, bis sie selbst getroffen werden. Die Spiegelbilder werden von einer Runde zur nächsten übertragen, so daß ein Gegner zunächst alle Spiegelbilder treffen muß, bevor er den Zauberer selbst angreifen kann.

Schutz vor Versteinerung (Bannzauber)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Durch diesen Zauber wird der Verzauberte gegen jegliche Versteinerungsangriffe immun, wie z. B. Basilisk und Blick der Medusa, Fluch der Versteinerung usw.

Furcht bannen (Bannzauber)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 1 Stunde *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand: 1

Dieser Magierzauber flößt dem Verzauberten Mut ein, wodurch seine Moral auf den Höchststand steigt. Sobald die Wirkung abgelaufen ist, sinkt die Moral wieder auf den normalen Stand. Wenn der Verzauberte von magischer Angst betroffen ist, wird dieser Zauber unwirksam.

Stinkende Wolke (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 6 Kubikmeter*
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand:2

Dieser Zauber läßt bis zu 30 Meter vom Zauberer entfernt eine wogende Wolke mit abscheulichen Dämpfen entstehen. Wesen, die von dieser Wolke erfaßt werden, müssen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Gift mit 2 Strafpunkten ausführen, sonst erleiden sie Schwindelanfälle und können in der folgenden Runde wegen Übelkeit nicht angreifen. Diejenigen, denen die Rettungswürfe gelingen, können die Wolke ohne Nachwirkungen verlassen. Diejenigen, die in der Wolke bleiben, müssen allerdings weiterhin jede Runde einen Rettungsversuch ausführen. Durch andere Zauber kann die giftige Wirkung verlangsamt oder neutralisiert werden.

Stärke (Veränderung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Person*
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1 Zug

Die Anwendung dieses Zaubers erhöht die Stärke der Figur auf 18/50. Die Figur erhält alle angemessenen Stärke-Bonuspunkte. Ist die Stärke einer Figur schon höher als 18/50, wird die Stärke durch diesen Zauber verringert.

Vokalisieren (Veränderung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Anwender*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Der Verzauberte kann bestimmte Zauberformeln aussprechen, ohne dabei einen Ton von sich zu geben, solange dieses innerhalb der Wirkungsdauer dieses Zaubers stattfindet. Nur die Wortanforderungen des Zaubers werden entfernt. Dieser Zauber wirkt sich nicht auf andere Geräusche oder Sprache aus – es entfernt lediglich die Wort-Komponente aus einem Zauber.

Dieser Zauber ist sehr nützlich, wenn beim Zaubern Ruhe herrschen soll oder die Person durch Magie zum Schweigen gebracht wurde.

Netz (Hervorrufung)

Reichweite: 5 Meter/Stufe *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe *Rettungswurf: 1/2*
Zeitaufwand: 2

Ein Netzzauber erstellt eine vielschichtige Masse aus kräftigen, klebrigen Fäden, die länger und robuster als beim Spinnennetz sind. Jedes Wesen, das in diesem Netz gefangen wird oder es auch nur berührt, bleibt an seinen klebrigen Fasern hängen. Jeder, der sich bei Anwendung des Zaubers in seinem Wirkungsbereich befindet, muß einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen und erhält 2 Strafpunkte. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, gibt es zwei Möglichkeiten: Falls das Wesen genügend Platz hatte, um zu entkommen, ist es befreit. Wenn es nicht genügend Platz zur Flucht hatte, sind die Netze nur halb so stark. In diesem Fall können Personen allmählich aus dem Netz entkommen. Wer im Netz steckt, kann keine körperlichen Angriffe ausführen.

Magierzauber – Stufe 3

Hellsehen (Erkenntnis)

Reichweite: Speziell *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 1 Runde *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Der Hellsehen-Spruch gibt dem Zauberer die Kraft, sich geografische Merkmale und Gebäude der Region in seinen Gedanken vorzustellen, die er momentan erkundet. Dieser Spruch wirkt in einem großen Umkreis, kann aber keine Wesen oder deren Bewegungen kenntlich machen. Dieser Spruch wirkt nicht im Inneren eines Gebäudes oder unterirdisch.

Schreckenszauber (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 20 Meter *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 20 Runden *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 3

Dieser Spruch funktioniert ähnlich wie der Zauberspruch *Personen bezaubern*. Das Wesen, auf das dieser Spruch wirkt, gelangt in einen irrsinnigen Zustand, in dem es keinen Schaden an seinem Meister (Zauberer) zuläßt. Aus diesem Grund bekämpft das Wesen alle Gegner des Zauberers, sogar seine bisherigen Verbündeten. Der Zauber ist in gleicher Weise beschränkt wie der Zauber *Personen bezaubern*. Dieser Zauber wirkt auf jeden, ob Zweibeiner, Halbmensch oder Humanoide in menschlicher Größe sowie kleinere Wesen wie Erdwichte, Dryaden, Zwerge, Elfen, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbfelfen, Halborks, Hobgoblins, Menschen, Kobolde, Echsenmenschen, Nixen, Orks, Flinklinge, Feenwesen, Trolle und andere. Dementsprechend kann ein Kämpfer der 10. Stufe verzaubert werden, ein Oger jedoch nicht.

Magie bannen (Bannzauber)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 10 Kubikmeter*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Der Zauber Magie bannen entzieht allen Wesen sämtliche magischen Wirkungen innerhalb eines Bereichs. Dazu gehören Wirkungen von Zaubern, Zaubertränken und von bestimmten magischen Gegenständen. Ausgeschlossen davon sind jedoch die magischen Gegenstände selbst.

Dieser Zauber kann verheerenden Schaden sowohl auf Seiten der Verbündeteten als auch auf Seite des Gegners anrichten. Also Vorsicht! - Elminster

Feuerball (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Umkreis von 6 Metern*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: 1/2*
Zeitaufwand: 3

Ein Feuerball-Zauber ist ein explosionsartiger Flammenschwall, der sich mit lautem Tosen entlädt und entsprechend der Stufe des anwendenden Magiers Schaden anrichtet. Dieser Zauber richtet 1w6 Schadenpunkte für jede Erfahrungsstufe des Zauberers an (bis zu maximal 10w6 möglich). Der Zauberer gibt die Reichweite an (Abstand und Höhe), in der der Feuerball explodieren soll. Es sprüht ein Strahl vom vorgegebenen Punkt aus, und wenn er nicht vor Erreichen der vorgegebenen Reichweite auf einen Gegenstand oder ein festes Hindernis einschlägt, verwandelt er sich in einen Feuerball (bei früherem Einschlag kommt es zu einer Explosion). Bei einem mißlungenen Rettungswurf erleidet das Wesen den gesamten Schaden. Gelingt ihm der Rettungswurf, kann es sich ducken, flach hinlegen oder auf die Seite rollen und erleidet nur halb so viel Schaden.

Flammenpfeil (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 1 Runde *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Dieser Zauber ermöglicht es dem Anwender, heiße Bolzen auf den Gegner innerhalb der Reichweite zu schleudern. Jeder Bolzen bewirkt einen Schaden durch Stichwunden von 1w6 Punkten plus 4w6 Punkte durch Brandwunden. Das Wesen kann den Brandschaden um die Hälfte verringern, wenn es einen Rettungswurf gegen Zauber ausführt. Der Anwender erhält für fünf Erfahrungsstufen jeweils einen Bolzen (zwei Bolzen für die 10. Stufe, drei für die 15. Stufe, etc.). Die Bolzen sollten in einem Abstand von 20 Metern und in Anwesenheit eines Magiers verwendet werden.

Geisterrüstung (Herbeirufung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Mit Hilfe dieses Zaubers erstellt der Magier eine Kraftfeld, das wie ein Plattenpanzer wirkt (RK 2). Es erhöht die Wirkung der Geschicklichkeit und verstärkt im Falle von Kämpfer/Zauberkundiger die Wirkung des Schildes. Der Zauber *Geisterrüstung* verhindert keine Bewegungen, stellt keine Gewichtszunahme oder Belastung dar und verhindert keine Zauber. Er wirkt solange, bis er aufgehoben wird oder die Wirkungsdauer abgelaufen ist.

Hast (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 20 Kubikmeter, 1 Wesen/Stufe*
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Wenn dieser Zauber ausgesprochen wird, handelt jedes verzauberte Wesen mit der doppelten Geschwindigkeit in seiner Bewegung und seinen Angriffen. Ein Wesen, auf das ein Hast-Zauber wirkt, erhält -2 Initiativpunkte. Ein Wesen, das sich also mit einer Geschwindigkeit von 6 bewegt und pro Runde einmal angreift, bewegt sich tatsächlich mit einer Geschwindigkeit von 12 und greift zweimal pro Runde an. Der Hast-Spruch gilt für den gesamten Wirkungsbereich. Beachten Sie, daß dieser Zauber die Wirkungen eines Verlangsamen-Zaubers aufhebt. Dieser Zauber kann nicht auf sich selbst oder andere ähnliche Magie angewendet werden.

Personen festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 3

Dieser Zauber kann 1-4 Menschen, Halbmenschen oder Humanoide über fünf oder mehr Runden völlig bewegungslos machen oder festhalten. Der Zauber Person festhalten wirkt auf alle Zweibeiner, Halbmenschen oder Humanoide von menschlicher Größe sowie kleinere Wesen wie Erdwichte, Dryaden, Zwerge, Elfen, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbelfen, Halblinge, Halb-Orks, Hobgoblins, Menschen, Kobolde, Echsenmenschen, Nixen, Orks, Flinklinge, Feenwesen, Trolls und andere. Ein Kämpfer der 10. Stufe könnte also festgehalten werden, ein Oger jedoch nicht. Der Zauber wirkt sich auf den nahegelegensten Gegner aus und hält ihn fest. Er hat keine Wirkung auf Gegner, die ihre Rettungswürfe ausführen. Untote können nicht festgehalten werden. Festgehaltene Wesen können sich nicht bewegen oder sprechen, sie nehmen jedoch die Ereignisse in ihrer Umgebung wahr. Auch wenn ein Wesen festgehalten wird, kann sich dessen Zustand durch den Schaden aufgrund von Wunden, Krankheit oder Vergiftung verschlechtern.

Blitzstrahl (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: 1/2*
Zeitaufwand: 3

Bei diesem Zauberspruch feuert der Magier einen kraftvollen elektrischen Energiestrahl ab, der dem Wesen in seinem Wirkungsbereich einen Schaden von 1w6 Punkten pro Stufe des Anwenders zufügt (maximal 10w6 Schadenspunkte). Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber verringert den Schaden um die Hälfte (Runden werden reduziert). Wenn der Blitzstrahl auf eine Wand trifft, prallt er solange zurück, bis er seine volle Länge erreicht hat, wobei er den selben Gegner oder sogar einen Verbündeten unzählige Male trifft.

Monster herbeirufen I (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 3 Runden + *Rettungswurf: --*
1 Runde/Stufe
Zeitaufwand: 4

Innerhalb einer Runde nach Anwendung dieses Zaubers ruft der Monster mit Magier 8 Trefferwürfeln herbei. Diese erscheinen innerhalb der Reichweite des Zaubers und greifen die Gegner des Anwenders solange an, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abgelaufen ist oder die Monster getötet werden. Diese Wesen achten nicht auf Moral und verschwinden, sobald sie getötet werden. Wenn keine zu bekämpfenden Gegner mehr vorhanden sind, kann der Magier den herbeigerufenen Monstern andere Aufgaben auftragen.

Unauffindbarkeit (Bannzauber)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen oder Gegenstand*
Wirkungsdauer: 20 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Durch diesen Zauber kann der Magier berührte Wesen oder Gegenstände durch Erkenntnis wie *Hellhörigkeit*, *Hellsehen*, *Gegenstände erfassen*, *Übernatürliches* unauffindbar machen und Zauber erkennen. Außerdem verhindert er die Erfassung durch magische Gegenstände wie *Kristallkugeln* und *übernatürliche Medaillen*. Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf den Zauber *Gesinnung erkennen*.

Schutz vor normalen Geschossen (Bannzauber)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Durch diesen Zauber überträgt der Magier die totale Unverwundbarkeit auf alle nicht vom Zauber betroffenen Geschosse wie Pfeile, Äxte, Bolzen, Wurfspieße, kleine Steine und Speere. Beachten Sie jedoch, daß dieser Zauber nicht vor magischen Angriffen wie Feuerbällen, Blitzstrahlen, magischen Geschossen oder mit magischen Kräften verstärkten Geschossen schützt.

Schädelfalle (Nekromantie)

Reichweite: 20 Meter *Wirkungsbereich: 10 Meter Umkreis*
Wirkungsdauer: nicht festgelegt *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Bei diesem Zauber wirft der Anwender einen Schädel auf den Zielbereich. Der Schädel schwebt solange über diesen Bereich, bis ein Wesen bis auf 12 Meter an ihn herankommt. Dann wird der Schädel ausgelöst und explodiert, wobei er allen im Umkreis von 10 Metern befindlichen Wesen Schaden zufügt. Der Schaden entspricht 1-6 Trefferpunkten pro Stufe des Anwenders. Dieser Zauber sollte außerhalb der eigenen Reichweite angewendet werden.

Verlangsamen (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 12 Kubikmeter*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 3

Ein Verlangsamen-Zauber kann die Geschwindigkeit eines Wesens beim Bewegen und Angreifen auf die Hälfte der normalen Geschwindigkeit senken. Er hebt Hast-Zauber auf, hat jedoch keine anderen Wirkungen auf Wesen, die durch magische Kräfte an Geschwindigkeit gewinnen oder verlieren. Wesen, die an Geschwindigkeit verloren haben, erhalten 4 Strafpunkte auf ihre Rüstungsklasse und 4 Angriffsstrafpunkte. Ein Rettungswurf gegen Zauber kann 4 Punkte retten.

Vampirgriff (Nekromantie)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Wenn der Anwender einen Gegner im Handgemenge erfolgreich trifft, verliert der Gegner 1-6 Trefferpunkte für jeweils zwei Stufen bis maximal 6 Stufen, also insgesamt 36 Punkte für einen Anwender in der 12. Stufe. Die Trefferpunkte werden auf die Gesamtpunktzahl des Anwenders angerechnet, wobei alle Trefferpunkte über die normale Höchstpunktzahl hinaus als vorübergehende zusätzliche Trefferpunkte gelten. Die vorübergehenden Trefferpunkte gelten für 5 Runden.

Magierzauber – Stufe 4

Verwirrung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Bis zu 20 Kubikmeter*
Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand: 4

Dieser Zauber stiftet Verwirrung bei einem oder mehreren Wesen im Umfeld, raubt ihm die Entschlußkraft und verhindert effektives Handeln. Alle Wesen im Wirkungsbereich dürfen unter Abzug von zwei Strafpunkten Rettungswürfe gegen den Zauber einsetzen. Wem ein Rettungswurf gelingt, der wird von dem

Zauber nicht getroffen. Der Zauber hält zwei Runden plus eine Runde für jede Stufe des Anwenders an. Wesen, deren Rettungswürfe mißlingen, drehen entweder durch, bleiben verwirrt stehen oder irren herum, solange die Wirkungsdauer des Zaubers anhält. Herumirrende Wesen entfernen sich so weit vom Anwender wie möglich, wobei sie ihre typischste Fortbewegungsart anwenden (Personen laufen, Fische schwimmen, Fledermäuse fliegen etc.). Wird ein verwirrtes Wesen angegriffen, sieht es den Angreifer als Feind an und verhält sich seiner Natur gemäß.

Dimensionstor (Veränderung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Dieser Zauber versetzt den Anwender an einen beliebigen Ort in Sichtweite des Anwenders. Bei Anwendung des Zaubers öffnet sich ein Dimensionsportal vor dem Anwender, und dieser tritt sofort hindurch.

Erweiterte Unsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 4

Dieser Zauber ähnelt dem Unsichtbarkeitszauber, doch der Verzauberte kann mit Hilfe von Geschossen, im Handgemenge oder durch Zauberanwendung angreifen und ungesehen bleiben. Beachten Sie jedoch, daß er dabei manchmal ein Schimmern hinterläßt, so daß ein aufmerksamer Gegner den unsichtbaren Verzauberten ebenfalls angreifen kann. Diese Spuren sind nur sichtbar, wenn man genau danach sucht (nachdem der unsichtbare Charakter auf sich aufmerksam gemacht hat). Bei Angriffen auf den unsichtbaren Charakter werden 4 Strafpunkte von Angriffswürfen abgezogen, und zu den Rettungswürfen des unsichtbaren Charakters werden 4 Bonuspunkte addiert.

Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit (Bannzauber)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Kugel mit 1,5 m Radius*
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 4

Dieser Zauber umgibt den Anwender mit einer unbeweglichen, leicht glänzenden Zauberkugel, die für Zauber der 1., 2. und 3. Stufe undurchdringlich ist (d.h. der Wirkungsbereich solcher Zauber schließt die *Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit* nicht mit ein). Dies gilt auch für angeborene Fähigkeiten und Wirkungen von Gegenständen. Allerdings kann jeder beliebige Zauber aus dieser magischen Kugel heraus angewendet werden und vom Anwender der Kugel nach außen dringen, ohne sie zu beschädigen. Die Kugel hat keine Wirkung auf Zauber der vierten oder höherer Stufen. Durch einen erfolgreichen *Magie bannen*-Zauber kann man die Kugel verschwinden lassen.

Monster herbeirufen II (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 3 Runde + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 4

Dieser Zauber ähnelt dem Zauber der 3. Stufe, Monster herbeirufen, doch hier werden Monster mit 12 Trefferwürfeln herbeigerufen. Diese erscheinen irgendwo innerhalb der Reichweite des Zaubers und greifen die Gegner des Anwenders an, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abgelaufen ist oder die Monster getötet werden. Wenn keine zu bekämpfenden Gegner mehr vorhanden sind, kann der Magier den herbeigerufenen Monstern andere Aufgaben auftragen.

Magierzauber – Stufe 5

Tote beleben (Nekromantie)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 5 Runden

Bei diesem Zauber wird die niedrigste Form des untoten Monsters (Skelette oder Zombies) erschaffen, normalerweise von den Knochen oder Leichen toter Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden. Durch den Zauber werden diese Überreste wieder belebt und gehorchen den einfachen verbalen Befehlen des Anwenders, unabhängig davon, wie sie in ihrem früheren Leben zu kommunizieren pflegten. Die Skelette oder Zombies können dem Anwender folgen, in einem Gebiet bleiben und jedes Wesen (oder eine bestimmte Art von Wesen) angreifen, das dort eindringt usw. Die Untoten bleiben lebendig, bis sie im Kampf ausgeschaltet oder totgestellt werden. Die Magie kann nicht gebannt werden. Der Magier kann für jede erreichte Erfahrungsstufe ein Skelett wiederbeleben.

Todeswolke (Hervorrufung)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: 12 m breite,*
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe *6 m hohe, 6 m tiefe Wolke*
Zeitaufwand: 5 *Rettungswurf: Speziell*

Dieser Zauber läßt eine wabernde Wolke ekliger gelblich grüner Dämpfe entstehen, die so giftig ist, daß sie jedes Wesen mit weniger als 4 + 1 Trefferwürfeln umbringt und Wesen mit 4 + 1 bis 6 Trefferwürfeln Rettungswürfe gegen Gift mit 4 Strafpunkten ausführen müssen oder ebenfalls umkommen. Die Luft anzuhalten hilft bei diesem tödlichen Zauber gar nichts. Alle über der 6. Stufe (oder 6 Trefferwürfel) müssen die Wolke sofort verlassen oder pro Runde 1w10 Schadenspunkte durch Gift in Kauf nehmen, solange sie sich im Wirkungsbereich befinden.

Monster herbeirufen III (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*

Zeitaufwand: 5

Dieser Zauber ähnelt dem Zauber der 3. Stufe, *Monster herbeirufen* I, doch werden in diesem Fall Monster mit 16 Trefferwürfeln herbeigerufen. Diese erscheinen innerhalb der Zauberreichweite und greifen die Gegner des Anwenders an, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder die Monster niedergestreckt werden. Diese Wesen achten nicht auf Moral und verschwinden, sobald sie getötet werden. Wenn keine zu bekämpfenden Gegner mehr vorhanden sind, kann der Magier den herbeigerufenen Monstern andere Aufgaben auftragen.

Phantomtor (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Mit Hilfe dieses Zaubers läßt der Zauberer die Illusion eines Tors entstehen. Die Illusion erlaubt dem Zauberer außerdem, durch das Tor zu schreiten und zu verschwinden. In Wirklichkeit ist er jedoch zur Seite gesprungen und kann fliehen, wobei er für die Wirkungsdauer des Zaubers vollkommen unsichtbar bleibt. Durch einen *Wahrer Blick*-Zauber, einen *Edelstein des Sehens* oder ähnliche Zaubermittel kann der Zauberer entdeckt werden.

Priesterzauber – Stufe 1

Segen (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 15 Kubikmeter*
Wirkungsdauer: 6 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1 Runde

Mit Hilfe des Segen-Zaubers erhöht der Anwender die Moral der freundlichen Wesen und jeder Rettungswurf gegen Angst ergibt 1 Punkt. Außerdem wird Ihr Angriffswürfel um einen Punkt erhöht. Der Magier bestimmt auf welche Reichweite (bis zu 60 Meter) er den Zauber ausdehnt. Der Zauber wirkt von dem von ihm ausgewählten Punkt auf 15 Kubikmeter sofort auf alle Wesen (die betroffenen Wesen, die diesen Bereich verlassen, bleiben verzaubert, wobei die Wesen, die nach Anwendung des Zaubers, den Bereich betreten, nicht vom Zauber betroffen werden).

Wort der Macht: Tod (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 1 Runde *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Mit diesem Zauber kann der Priester einem anderen Wesen für eine Runde das „Sterben“ (schlafen) befehlen. Am Ende dieser Runde erwacht das Wesen unbeschadet aus seinem Schlaf.

Leichte Wunden heilen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 5

Bei diesem Zauber werden dem Wesen Hände aufgelegt, was den Priester 1-8 Punkte zur Heilung der Wunden oder anderen Verletzungen des Wesens kostet. Auf körperlose Wesen hat dieser Zauber keine Wirkung, noch kann er Wunden von leblosen Wesen heilen oder Wesen von anderen Existenzebenen heilen. Die Heilung hält nur langfristig an, wenn das Wesen keine weiteren Schäden erleidet.

Böses entdecken (Erkenntnis)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Sichtweite*
Wirkungsdauer: 1 Runde *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1 Runde

Dieser Zauber entdeckt böse Ausstrahlungen von anderen Wesen. Jedes böse Wesen innerhalb der Reichweite des Zaubers leuchtet kurz rot auf.

Verstricken (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 12 Kubikmeter*
Wirkungsdauer: 1 Runde *Rettungswurf: Neg*
Zeitaufwand: 4

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Anwender dafür sorgen, daß die Wesen in seinem Wirkungsbereich von Pflanzen umschlungen werden. Gras, Unkraut, Büsche und sogar Bäume wickeln, drehen und winden sich um die Wesen und halten es für die Wirkungsdauer des Zaubers fest. Ein Wesen, das einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber ausführt, kann nicht verstrickt werden. Alle Wesen erhalten für einen Rettungswurf 3 Bonuspunkte. Ein verstricktes Wesen kann weiterhin angreifen.

Zauberstein (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sicht des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 4

Mit diesem Zauber kann der Priester vorübergehend einen kleinen Stein verzaubern. Der magische Stein wird dann auf den Gegner geschleudert oder geworfen. Der Stein fügt demjenigen, der getroffen wird, einen Schaden von 1-4 zu. Der Stein gilt als Waffe mit 1 Bonuspunkt zum Treffen von Wesen (beispielsweise für solche, die nur mit magischen Waffen getroffen werden können), auch wenn der Anwender über keinen Angriffs- oder Schadensbonus verfügt.

Schutz vor Bösem (Bannzauber)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Bei Anwendung dieses Zaubers wird ein magischer Schild in einem Abstand von 30 cm um den Verzauberten herum erstellt. Dieser Schild bewegt sich mit dem Verzauberten. Angriffe durch böse oder bösartige Wesen gegen das geschützte Wesen kosten 2 Strafpunkte für jeden Angriffswurf, und jeder Rettungswurf aufgrund solcher Angriffe wird mit 2 Punkten für das geschützte Wesen belohnt.

Furcht bannen (Bannzauber)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: 1 Wesen/4 Stufen*
Wirkungsdauer: 1 Stunde *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand: 1

Dieser Priesterzauber flößt dem Empfänger des Zaubers Mut ein und hebt die Moral auf die höchste Stufe. Die Moral des Verzauberten stellt sich dann allmählich wieder auf den normalen Zustand ein. Wenn der Verzauberte von magischer Angst befangen ist, wird ihm diese mit Hilfe dieses Zaubers genommen.

Heiligtum (Bannzauber)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Der Anwender*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 4

Wenn der Priester einen Heiligtum-Zauber ausspricht, wird seine Existenz von allen Gegnern ignoriert, so als ob er unsichtbar wäre. Im Schutze dieses Zaubers kann der Betroffene keine direkte offensive Handlung ausführen, ohne daß der Zauber gebrochen wird. Er kann jedoch Zauber verwenden, die keinen Angriff auf den Gegner beinhalten, oder auf andere Weise handeln, so daß das Verbot gegen offensive Handlungen eingehalten wird. So kann ein Priesterschützling beispielsweise Wunden heilen oder Segen aussprechen. Er kann keine Zauber für andere Wesen aussprechen, ohne daß dabei der Zauber gebrochen wird.

Zauberkeule (Veränderung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Dieser Zauber ermöglicht es dem Anwender, einen magischen Knüppel zu erstellen, der bei einem Angriffswurf 1 Bonuspunkt einbringt und dem Gegner einen Schaden von 2w4 Schadenspunkten zufügt. Dieser Zauber ist besonders nützlich für Kämpfer/Kleriker, da er über die Fähigkeiten des Kleinen Schwertes verfügt und sowohl Angriffswürfe als auch die Anzahl von Angriffen pro Runde verbessert.

Priesterzauber – Stufe 2

Stärkung (Nekromantie, Herbeirufung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 1 Runde + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*

Zeitaufwand: 5

Der dieses Zaubers kann die Vorteile des Segen-Zauber nutzen Empfänger (1 Punkt für Angriffs- und Rettungswürfe) und erhält einen Spezialbonus von 1w8 zusätzlichen Trefferpunkten für die Wirkungsdauer des Zaubers. Mit Hilfe des Stärkungszauber verfügt der Verzauberte sogar über mehr Trefferpunkte als seine normale Gesamtpunktzahl. Die Bonustrefferpunkte gehen verloren, sobald der Verzauberte Schaden erleidet, und sind nicht durch heilende Magie zurückzugewinnen.

Rindenhaut (Veränderung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 5

Wenn ein Wesen von einem Priester mit dem Rindenhautzauber verzaubert wird, wird seine Haut so rauh wie Rinde, und seine Rüstungsklasse steigt auf RK 6, plus 1 RK für je vier Stufen des Priesters, Rüstungsklasse 5 ab Stufe 4, Rüstungsklasse 4 ab Stufe 8 und so weiter. Außerdem gibt es 1 Bonuspunkt für Rettungswürfe gegen alle Angriffswürfe außer Magie. Mit diesem Zauber kann der Zauberer selbst oder jedes andere Wesen verzaubert werden, das er berührt.

Gesang (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich:10 Meter Umkreis*
Wirkungsdauer: 5 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1 Runde

Mit Hilfe des Gesangzaubers kann der Priester sich selbst und seinen Anhängern besonders Gutes tun und seinen Gegnern Schaden zufügen. Wenn der Gesangzauber ausgeführt wurde, erhalten alle Anhänger des Priesters, die im Wirkungsbereich Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe durchgeführt haben, 1 Bonuspunkt, während die Gegner des Priester 1 Strafpunkt erhalten. Mehrere Gesangzauber verbessern die Statistik nicht.

Personen oder Säugetiere bezaubern (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Person oder Säugetier*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 5

Die Auswirkungen dieses Zaubers entsprechen dem Zauber *Person bezaubern* der 1. Stufe.

Göttliche Macht (Anrufung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Anwender*
Wirkungsdauer: 10 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 2

Der Priester ruft seinen Gott an und bittet ihn um mehr Kraft für einen kurzen Zeitraum. Dadurch erhöht sich seine Stärke, Konstitution und Geschicklichkeit um einen Punkt für jeweils 3

Stufen. Die Fähigkeiten eines Zaubers der 3. Stufe erhöhen sich um einen Punkt, die eines Zauberers der 12. Stufe um 4 Punkte.

Fallen finden (Erkenntnis)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 3 Meter geradeaus*
Wirkungsdauer: 3 Runden *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 5

Wenn ein Priester den Zauber *Fallen finden* anwendet, offenbaren sich ihm alle Fallen – Fallen magischen Ursprungs ebenso wie die mechanischer Natur – ganz so, als sei er oder sie ein Dieb. Eine Falle ist jeder Gegenstand oder magischer Schützling, der den folgenden drei Kriterien entspricht: Er kann ein plötzliches oder unerwartetes Ergebnis herbeiführen, der Zauberer sieht das Ergebnis als unerwünscht oder schädlich an, und der Zauberer beabsichtigte das schädliche oder unerwünschte Ergebnis. Zu den Fallen gehören daher auch Sirenen, Glyphen und ähnliche Zauber oder Gegenstände.

Flammenklinge (Hervorrufung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: 1 Meter länge Klinge*
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/2 Stufen *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 4

Bei diesem Zauber erzeugt der Zauberer einen glühendheißen Strahl, der aus seiner Hand herausschießt. Diese Strahlenklinge ist wie ein Krummschwert gebogen. Wenn der Anwender die Flammenklinge erfolgreich im Handgemenge einsetzt, erleidet das Wesen 1w4 + 4 Schadenspunkte, wobei es 2 Schadenbonuspunkte gibt (d.h. 7-10 Punkte), wenn das Wesen untot oder besonders empfänglich für Feuer ist. Wenn das Wesen vor Feuer geschützt ist, reduziert sich der zugefügte Schaden um 2 (d.h. 1w4 + 2 Punkte). Feuerwesen und solche, die Feuer als natürliches Angriffsmittel benutzen, erleiden keinen Schaden. Es handelt sich hierbei jedoch nicht um eine Zauberwaffe im herkömmlichen Sinn, so daß Wesen (anders als Untote), die nur von einer magischen Waffe getroffen wurden, keinen Schaden erleiden. Dieser Zauber funktioniert nicht unter Wasser. Er ist besonders nützlich für Kämpfer/Kleriker oder Kämpfer/Druiden, da hierbei die Fähigkeiten des Kleinen Schwertes für Angriffswürfe und Anzahl der Angriffe pro Runde verwendet werden.

Gute Beeren (Veränderung, Hervorrufung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: Permanent *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1 Runde

Der Zauber Gute Beeren erstellt 5 magische Beeren, die der Anwender bei sich trägt. Diese Beeren heilen körperlichen Schaden mit einem Punkt pro verspeiste Beere.

Personen festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 5

Dieser Zauber entspricht dem *Personen festhalten* des Zauberers der 3. Stufe.

Gesinnung erkennen (Erkenntnis)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 1 Runde

Mit diesem Zauber kann der Priester die Aura eines Wesens lesen. Der Anwender muß eine ganze Runde lang stillstehen und sich auf das Wesen konzentrieren. Falls dem Wesen dabei eine Rettungswurf gegen Zauber gelingt, erfährt der Anwender durch diesen Zauber nichts über das Wesen. Auch bestimmte magische Gegenstände lassen den Zauber *Gesinnung erkennen* scheitern. Gelingt der Zauber, so schimmern böse Wesen vorübergehend rot, neutrale blau und freundlich gesinnte grün.

Feuer und Kälte widerstehen (Veränderung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 5

Mit diesem Zauber steigert ein Priester die Widerstandskraft eines Wesens gegen Hitze und Kälte. Vergleichsweise milde Situationen (nackt im Schnee stehen oder einen Brief aus einem gewöhnlichen Feuer ziehen) werden so ohne jegliche Beeinträchtigung des Wohlbefindens überstanden. Auch die Widerstandskraft gegen extreme Hitze und Kälte (sowohl natürlichen als auch magischen Ursprungs) wird gesteigert, beispielsweise gegen glühende Kohlen, große Mengen brennendes Öl, *Flammenklingen*, *Feuerstürme*, *Feuerkugeln*, *Meteoriten*, *den Odem roter Drachen*, *Frostbrand-Schwerter*, *Eisstürme*, *Zauberstäbe* des Frosts oder den Atem weißer Drachen. In diesen Fällen beeinträchtigt die Temperatur das Wesen allerdings in gewissem Maß. Schäden durch Feuer und Kälte sind jedoch um 50% geringer als ohne diesen Schutzzauber

Stille, 4,5 m Radius (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 4,5 m Radius/Kugel*
Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 5

Dieser Zauber sorgt für absolute Stille in seinem Wirkungsbereich. Alle Geräusche verstummen, und sowohl Unterhaltungen als auch das Aussprechen von Zaubern wird unmöglich. Jedes Wesen im Wirkungsbereich muß einen Rettungswurf gegen Zauber von –5 ausführen; falls dies scheitert, verstummen auch sie für die Wirkungsdauer des Zaubers. Der Zauber wirkt sich nicht auf das Gebiet aus, in dem er

ausgesprochen wurde, sondern auf alle Wesen, die sich zu diesem Zeitpunkt bereits innerhalb seines Wirkungsbereiches befanden.

Gift verlangsamen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Wendet man diesen Zauber auf ein vergiftetes Wesen an, so verlangsamt sich die Wirkung des Giftes so stark, daß nur die stärksten Gifte nicht neutralisiert werden.

Geisterhammer (Anrufung)

Reichweite: 10 Meter/Stufe *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 5

Durch das Anrufen seiner Gottheit ruft der Anwender des *Geisterhammers* einen magischen Hammer ins Leben. Der Priester kann diese Zauberwaffe während der Wirkungsdauer des Zaubers verwenden. Dabei erhält er für jeweils sechs Erfahrungsstufen (oder Teilstufen) einen Bonus von +1, bis zu maximal +3 für den Angriffswurf und +3 für den Schadenswurf für einen Anwender der 13. Stufe. Der Grundschaden bei einem Treffer entspricht dem eines herkömmlichen Hammers, 4+1.

Priesterzauber – Stufe 3

Tote erwecken (Nekromantie)

Reichweite: 10 Meter *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1 Runde

Diese Zauber entspricht dem gleichnamigen für Priester der 5. Stufe

Blitze herbeirufen (Veränderung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: 12 Meter Umkreis*
Wirkungsdauer: 1 zug/Stufe *Rettungswurf: 1/2*
Zeitaufwand: 1 zug

Dieser Zauber muß im Freien ausgesprochen werden, sonst funktioniert er nicht. Der Anwender kann Blitzschläge heraufbeschwören, und zwar jeweils einen pro Zug. Die Wirkungsdauer beträgt einen Zug pro Stufe des Anwenders. Jeder Blitzschlag verursacht 2-8 Punkte Schaden sowie zusätzliche 1e8 Punkte für jede Erfahrungsstufe des Anwenders. Ein Anwender der 4. Stufe ruft also einen Blitz von 6w8 hervor (2w8 + 4e8). Der Blitz schlägt direkt auf den Gegnern des Priesters ein. Der Anwender kann die Ziele dieses Zaubers nicht selbst bestimmen, doch seine Verbündeten bleiben verschont.

Schutz vor Zauber (Bannzauber)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 10 Quadratmeter*

Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 6

Dieser Zauber entspricht dem gleichnamigen eines Zauberers der 3. Stufe.

Glyphe der Abwehr (Bannzauber, Hervorrufung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: Bleibend bis erlöst *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand: Speziell

Ein *Glyph der Abwehr* ist eine mächtige magische Inschrift, mit der feindlich gesinnte oder nicht zugelassene Wesen am Vorbeigehen, Eintreten oder Öffnen gehindert werden. Er kann zum Schutz einer kleinen Brücke, eines Eingangs oder als Falle auf einer Kiste oder Truhe verwendet werden. Jedes Wesen, daß in den Schutzbereich eindringt, ist der darin gebannten Magie ausgeliefert. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber erlaubt dem Wesen, den Wirkungen des Glyphen zu entkommen. Beim Aussprechen des Zaubers schlingt der Priester eine Netz glimmender Linien um das Schutzzeichen. Ein aktivierte Glyph fügt dem Opfer pro Stufe des Anwenders 1-4 Punkte elektrischen Schaden zu.

Tiere festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 5

Dieser Zauber hält Tiere völlig bewegungslos an Ort und Stelle. Nur normale und riesige Tiere sind für diesen Zauber empfänglich. Monster wie Lindwurme, Ankhegs und Aaskriecher gelten allerdings nicht als Tiere. Der Anwender zentriert die Wirkung auf das gewünschte Wesen, doch auch alle anderen Gegner im Umkreis von 1 Meter 50 werden betroffen. Wer jedoch einen erfolgreichen Rettungswurf ausführt, bleibt von diesem Zauber völlig unbeeinträchtigt. Festgehaltene Wesen können sich weder bewegen noch sprechen, doch sie nehmen Ereignisse in ihrer Umgebung wahr und können Fertigkeiten verwenden, die weder Bewegung noch Sprache verwenden. Die Auswirkungen dieses Zaubers schützen allerdings nicht vor einer Verschlechterung des Zustands durch Verletzungen, Krankheit oder Gift.

Unsichtbarkeit aufheben (Erkenntnis)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 10 Meter Umkreis*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 8

Die Unsichtbarkeit aller Wesen im Wirkungsbereich wird aufgehoben. Dazu zählen auch Wesen im Heiligtum, in *Erweiterter Unsichtbarkeit*, *Phantomtor*, *Unsichtbarkeit* usw.

Irreführung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 1 Zug *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 5

Jedes zauberkundige Wesen im Wirkungsbereich dieses Zaubers erlebt eine deutliche Einschränkung seiner Zauberfertigkeit. Jeder Versuch eines Zaubers scheitert mit 80% Wahrscheinlichkeit. Der Zauber kann durch einen Rettungswurf gegen Zauber umgangen werden, der jedoch –2 kostet.

Schutz vor Feuer (Bannzauber)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 6

Die Wirkung dieses Zaubers richtet sich nach seinem Empfänger – entweder dem Anwender oder einem anderen Wesen. In jedem Fall dauert der Zauber nicht länger als einen Zug pro Stufe des Anwenders. Der Zauber bietet vollständigen Schutz vor normalem Feuer (Fackeln, Feuer, Ölfeuer und dergleichen) und bedeutenden Widerstand gegen magische Feuer wie Drachenodem, brennende Hände, Feuerkugeln, Feuersaat, Flammenschläge, Meteoriten, dem Atem von Höllenhunden und Feuerhydra usw., denn er absorbiert 80% des Schadens durch derartige Quellen.

Fluch brechen (Bannzauber)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand: 6

Durch Anwendung dieses Zaubers kann der Zauberer normalerweise einen Fluch auf einem Objekt, einer Person oder in Form einer unerwünschten Sendung bzw. eines bösen Geistes aufheben. Beachten Sie dabei, daß der Zauber den Fluch auf Schilden, Waffen, Rüstungen etc. nicht brechen kann, aber im allgemeinen die Person, die einen solchen Gegenstand trägt, von ihm befreit. Manche besonderen Flüche können nicht mit Hilfe dieses Zaubers gebrochen werden oder nur von einem Anwender einer bestimmten Stufe oder höher.

Lähmung aufheben (Bannzauber)

Reichweite: 10 Meter/Stufe *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 6

Mit diesem Zauber kann der Priester ein Wesen von der Wirkung von Lähmungszaubern oder verwandter Magie befreien (beispielsweise die Berührung eines Ghul oder ein *Festhalten*).

Starres Denken (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Person oder Säugetier*
Wirkungsdauer: 24 Züge *Rettungswurf: Neg.*
Zeitaufwand: 5

Das Ziel dieses Zaubers kann sich der Wirkung nur durch einen

Rettungswurf gegen Zauber entziehen. Wer von diesem Zauber betroffen ist, wandert ziellos durch die Gegend und greift das nächstbeste Ziel an oder steht verwirrt still.

Vereinte Stärke (Veränderung)

Reichweite: 0 *Wirkungsbereich: Die Gruppe*
Wirkungsdauer: 1 Zug *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 3

Wird dieser Zauber ausgesprochen, so erhält die gesamte Gruppe die Stärke 18/76. Falls ein Mitglied der Gruppe von Natur aus oder dank eines magischen Gegenstands stärker als 18/76 ist, sinkt seine Stärke auf 18/76. Der Zauber wirkt eine Zug lang, und dann kehrt die Stärke aller Gruppenmitglieder zu ihrem normalen Maß zurück.

Priesterzauber – Stufe 4

Tiere beschwören I (Herbeirufung, Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: Speziell *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 24 Züge

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Anwender bis zu acht Tiere mit 4 oder weniger Trefferwürfeln herbei, deren Art während der Beschwörung vom Anwender gewählt wird. Welche Tiere erscheinen, hängt von der Umgebung des Anwenders zum Zeitpunkt des Zaubers ab.

Schwere Wunden heilen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Bleibend *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 5

Dieser Zauber ist eine stärkere Version des Zaubers *Leichte Wunden heilen*. Wenn der Priester einem Wesen seine Hand auflegt, heilt er 17 Schadenspunkte durch körperliche Verletzung des Wesens. Diese Heilung kann nicht auf körper- oder leblose Wesen sowie Wesen von anderen Existenzebenen angewendet werden.

Handlungsfreiheit (Bannzauber, Verzauberung)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: 1 Zug/Stufe *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 7

Wesen, auf die dieser Zauber angewendet wird, können sich während der Wirkungsdauer wie gewohnt bewegen und angreifen, selbst wenn ihre Bewegungsfreiheit derzeit durch einen anderen Zauber eingeschränkt wird (wie beispielsweise durch Netz- oder Verlangsamungszauber) oder sie sich unter Wasser. Selbst Lähmung und Festhalten werden außer Kraft gesetzt. Unter Wasser bewegt sich das Wesen mit seiner normalen (Oberflächen-) Geschwindigkeit und ruft den vollen Schaden hervor, selbst mit Schlagwaffen wie Flegeln, Hammern und Streitkolben, sofern die Waffe in der Hand geschwungen und nicht geworfen wird. Dieser Zauber allein ermöglicht allerdings kein Atmen unter Wasser; dazu ist weitere Magie erforderlich.

Gift neutralisieren (Nekromantie)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 1

Wendet man diesen Zauber auf ein vergiftetes Wesen an, wird jedes Gift sofort neutralisiert, und 1 - 8 verlorene Trefferpunkte werden wiederhergestellt.

Priesterzauber – Stufe 5

Tiere beschwören II (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: Speziell*
Wirkungsdauer: 24 Züge *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 8

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Anwender bis zu sechs Tiere herbei, die 8 oder weniger Trefferwürfel haben. Nur Tiere, die zum Zeitpunkt des Zaubers in Reichweite des Anwenders sind, kommen herbei. Diese Tiere helfen dem Anwender mit allem, was in ihrer Macht steht, und bleiben, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Nur normale oder Riesentiere können herbeigerufen werden; phantastische Tiere oder Monster reagieren nicht auf diesen Zauber (d.h. keine Chimären, Drachen, Gorgonen, Mantikoren etc.).

Kritische Wunden heilen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: --*
Zeitaufwand: 8

Dieser Zauber ist eine ausgesprochen mächtige Version des Zaubers *Leichte Wunden heilen*. Der Priester legt einem Wesen seine Hände auf und heilt 27 Schadenspunkte durch Wunden oder andere Verletzungen. Der Zauber wirkt nicht auf körperlose oder leblose Wesen sowie Wesen von anderen Existenzebenen.

Flammenschlag (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Wesen*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: 1/2*
Zeitaufwand: 8

Wenn der Priester einen Flammenschlagszauber herabbeschwört, rast eine vertikale Flammensäule genau auf die Stelle hinab, die der Anwender bestimmt hat. Das Zielwesen muß einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen. Gelingt dieser nicht, erhält das Wesen 8w8 Schadenspunkte; andernfalls wird der Schaden halbiert

Tote beleben (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders *Wirkungsbereich: 1 Person*
Wirkungsdauer: Augenblicklich *Rettungswurf: Speziell*
Zeitaufwand: 1 Runde

Wenn der Priester diesen Zauber ausspricht, kann er einem Zwerg, Gnom, Halbelf, Halbling, Elf oder Menschen das Leben zurückgeben Beachten Sie, daß der Körper der Person ganz sein muß, sonst fehlen die fehlenden Körperteile auch, nachdem die Person wiederbelebt wird. Die Person hat nur 1 Trefferpunkt, wenn sie erweckt wird, und muß die übrigen durch natürliche Heilung oder Heilzauber erneut sammeln.

Ausrüstung

Erklärungen zur Inventarseite und der Auswahl von Ausrüstung finden Sie im Abschnitt zur Benutzeroberfläche des Inventars in der Spielanleitung. (Die Tabellen 8a-b auf Seite142 enthalten Listen der Boni für Rüstungsklassen).

Rüstung

Feldharnisch: Die beste (und schwerste) Rüstung im Hinblick auf Aussehen und Schutz, die ein Krieger kaufen kann. Die perfekt ineinander greifenden Platten sind speziell angewinkelt, um Pfeile und Schläge abzuhalten. Der gesamte Anzug ist mit zahlreichen Gravierungen und Prägungen verziert.

Plattenpanzer: Eine Kettenrüstung, die an bestimmten Stellen wie Brust, Bauch und Unterleib mit Metallplatten ausgestattet ist. Sie wird mit Schnallen und Riemen zusammengehalten, und ihr Gewicht ist gleichmäßig über den gesamten Körper verteilt.

Schienenpanzer: Eine Variante der Ringpanzer, bei der die Metallriemen vertikal auf der Ketten-, Leder- oder Kleidungsunterlage angebracht sind, anstatt horizontal wie bei Ringpanzern. Da sich der menschliche Körper nicht so drehen kann, wie er sich von hinten nach vorne biegt, schränken Schienenpanzer die Bewegungsfreiheit im Gefecht stärker ein.

Kettenhemd: Ein Kettenhemd besteht aus ineinander greifenden Metallringen. Es wird immer über einer Schicht gepolsterten Materials oder Weichleder getragen, um ein Wundscheuern zu vermeiden und die Wucht von Schlägen abzufangen.

Beschlagenes Lederwams: Die Rüstung ist aus Leder gefertigt (ungehärtet im Gegensatz zur normalen Lederrüstung) und durch eng aneinander liegende Metallnieten verstärkt.

Lederrüstung: Diese Ausrüstung ist aus Leder gefertigt und wurde in kochendheißem Öl gehärtet und schließlich zu Brustpanzern und Schulterpanzern geformt. Der übrige Teil des Anzugs besteht aus einem schmiegsameren und weicheren Material.

Schilde

Langschild: Dieser Schild ist auch als Drachenschild oder Turmschild bekannt. Er ist aus massivem Metall oder Holz gefertigt und reicht vom Kinn bis zum Zeh des Benutzers. Er muß fest am Unterarm befestigt werden, und die Schildhand muß ihn jederzeit fest im Griff halten.

Normaler Schild: Dieser Schild wird genauso getragen wie ein kleiner Schild. Ein normaler Schild ist gewöhnlich aus Metall hergestellt und hat einen Durchmesser von etwa 1 m. Er kann jegliche Form annehmen, sei es rund, viereckig oder die ausgebreiteter Drachenflügel. Ein typischer mittelalterlicher Schild hat die Form eines Dreiecks mit einer Spitze nach unten.

Kleiner Schild: Ein kleiner Schild ist in der Regel rund und wird am Unterarm getragen, wobei er von der Schildhand festgehalten wird. Im Vergleich zum normalen Schild ist er leicht und ermöglicht es daher dem Träger, weitere Gegenstände in dieser Hand zu tragen, auch wenn er keine weitere Waffe damit führen kann.

Tartsche: Tartschen sind ein wenig kleiner als ein kleiner Schild.

Verschiedene Kleidungsstücke

Amulette: Amulette sind Schmuckstücke (manchmal magische), die an einer Kette um den Hals getragen werden. Die Kette, die zum Amulett gehört, steigert den ästhetischen Wert, jedoch nicht die magischen Eigenschaften (wenn es überhaupt welche hat). Es kann immer nur ein Amulett getragen werden.

Stiefel: Stiefel werden in der Regel von einem Schuhmacher handgearbeitet. Gewöhnliche Stiefel werden mit einer Form gefertigt, während wirklich gute Stiefel individuell dem Fuß angepaßt werden.

Armbänder: Diese dicken Metall- oder Lederbänder werden am Unterarm getragen.

Umhang: Umhänge werden in unterschiedlichen Formen und in fast allen Stoffarten hergestellt. Die gängigsten Formen sind ein runder Teil Stoff mit einem Loch in der Mitte für den Kopf oder ein Stück Stoff, das um den Halsausschnitt drapiert und durch eine Kette, Brosche, Kordel oder Nadeln zusammengehalten wird.

Panzerhandschuhe: Panzerhandschuhe sind Handschuhe, die zur Rüstung gehören. Sie werden aus Leder, Metallplatten oder Kettenhemdmaterial hergestellt. Zu einer Rüstung gehören immer die passenden Handschuhe. Magische Panzerhandschuhe sind eher feiner geschnitten, leichter und angenehmer zu tragen als normale Panzerhandschuhe.

Riemen: Riemen sind Gürteln sehr ähnlich. Im Gegensatz zu normalen Gürteln werden Riemen jedoch nicht für Latzhosen und normale Hosen verwendet, sondern für Patronentaschen, Scheiden und ähnliches.

Helme: Helme sind aus Leder oder Metall gefertigt und bedecken einen Großteil des Kopfes, außer Gesicht und Hals.

Halsketten: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Metall, das gewöhnlich aus Silber, Gold, Platin oder anderen wertvollen Metallen hergestellt wird und mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette wird immer am Hals getragen und kann unterschiedliche Längen haben.

Ringe: Ringe werden an den Fingern getragen und beinhalten häufig einen Zauber. Es kann ein Ring an jeder Hand getragen werden.

Waffen

Die Tabellen 6&7 auf Seite 141 informieren über Kosten. Art, Einschränkunegn, Schaden, Geschwindigkeit und Größe der Waffen.

Bögen:

Kurzbögen: Hierbei handelt es sich um die älteste Form eines Bogens. Kurzbögen sind etwa 150 cm lang. Im Laufe der Jahre wurde immer wieder versucht, die Reichweite der Bögen zu erhöhen. Bögen wurden entweder vergrößert, oder die Flexibilität wurde ohne Längenveränderung gesteigert. Aus der ersten Methode entwickelte sich schließlich der Langbogen.

Langbogen: Der Langbogen ähnelt dem Kurzbogen, abgesehen davon, daß der Bogen so groß ist wie der Bogenschütze, nämlich 180 cm oder größer. Er hat daher eine bessere Reichweite als der Kurzbogen.

Komposit-Bögen: Komposit-Bögen sind Langbögen, die aus mehr als einem Material hergestellt sind. Dadurch sind sie flexibler und haben eine größere Reichweite. Sie wurden nach dem normalen Langbogen entwickelt.

Pfeile: Die Bauart des fliegenden Pfeils dient, wie schon der Name verrät, der Überwindung von großen Entfernungen. Sie sind leicht und werden häufig zur Jagd verwendet. Die meisten Pfeile werden aus Eschen- oder Birkenholz gefertigt und sind 70 bis 100 cm lang.

Spitze Waffen:

Flegel: Der Flegel besteht aus einem kräftigen Griff aus Holz, an dem eine eiserne Stange, ein Holzstab mit Nägeln, oder ein Morgenstern befestigt ist. Der Griff und die Waffe sind durch ein Gelenk oder eine Kette verbunden.

Morgenstern: Der Morgenstern ist ein hölzerner Stiel mit einem Metallkopf, der von einem stachelartigen Mantel umhüllt ist. Morgensterne messen etwa 120 cm in ihrer gesamten Länge. Einige Versionen besitzen eine runde, ovale oder zylindrische Kopfform und sind mit Nägeln beschlagen. Unabhängig von der Bauart dient eine lange Spitze am Kopf der meisten Morgensterne zum Stoßen.

Kleine Schwerter:

Dolch: Der typische Dolch hat eine spitze, zweischneidige Klinge, im Gegensatz zum Messer, das nur mit einer Seite schneiden kann und ein wenig kürzer ist.

Kurzschwert: Das Kurzschwert ist der erste Schwerttyp, der erschaffen wurde. Ein Kurzschwert verfügt über eine zweischneidige Klinge von etwa 70 cm Länge. Die Schwertspitze hat gewöhnlich eine Pfeilform und eignet sich ideal zum Stoßen.

Wurfdolch: Ähnelt dem Dolch, eignet sich jedoch besonders zum Werfen.

Große Schwerter:

Langschwert: Zu diesen Schwertern gehören zweischneidige Schwerter, Kriegsschwerter oder Militärschwerter. In vielen Fällen verfügen die Langschwerter nur über eine Klinge, die an einer Seite schneidet. Es gibt keine einheitliche Version eines Langschwertes. Sie sind zwischen 80 und 120 cm lang. Bei letzterem erreicht die Klinge eine Länge von etwa 100 cm. Die meisten dieser Schwerter besitzen eine zweischneidige Klinge und eine scharfe Spitze. Trotz der Spitze ist das Schwert eher als Hieb- denn als Stichwaffe gedacht.

Zweihändiges Schwert: Das zweihändige Schwert gehört zu den Langschwertern. Die Klinge wurde auf bis zu zwei Meter verlängert und der Griff vergrößert. Es werden zwei Hände benötigt, um das Schwert richtig zu benutzen.

Bastardschwert: Das Bastardschwert ist zur Hälfte ein zweihändiges Schwert und zur Hälfte ein Langschwert. Es hat eine zweischneidige Klinge und einen langen Griff. Die Gesamtlänge eines Bastardschwertes reicht von 120 bis 150 cm.

Äxte:

Wurfbeile: Das Handbeil oder Wurfbeil wird auch Kriegsbeil genannt. Die Klinge des Beils hat eine scharfe Stahlspitze und wird mit einem spitzen Gegengewicht ausgeglichen. Der kurze Griff hat an einem Ende eine Spitze, am anderen Ende kann sich ein Spieß befinden.

Streitaxt: Die gängigste Version einer Streitaxt ist eine kräftige Stange von 120 cm Länge, an deren Seite eine einseitige, trompetenförmige Klinge befestigt ist. Streitäxte werden auch Breitbeile genannt.

Stumpfe Waffen:

Keule: Die meisten Keulen sind kräftige, hölzerne Knüppel mit einem schmalen Griff und einem breiten Ende. Diese einfache Waffe wird benutzt, seitdem die Menschheit mit Werkzeugen umgeht. Jeder kann ein gutes, kräftiges Stück Holz finden und damit herumschwingen, daher das häufige Vorkommen der Keule.

Streitkolben: Der Streitkolben stammt direkt von der Keule ab und besteht aus einem hölzernen Schaft mit einem Stein oder einem eisernen Kopf. Die Konstruktion

des Kopfes variiert. Einige sind geflanscht, andere hingegen besitzen eine pyramidenförmige Verdickung.

Stockschleuder: Die Stockschleuder ist ein Holzstock von 180 bis 270 cm Länge. Gute Stockschleudern sind aus kräftigen Eichenholz und an beiden Enden mit Metall beschlagen. Die Stockschleuder wird mit beiden Händen geführt.

Kriegshammer: Der Kriegshammer besteht aus einem Schaft aus Holz oder Metall und einem Metallkopf. Der Kopf hat in der Regel die Form eines Blocks, Zylinders oder eines Keils mit einer flachen oder leicht abgerundeten Seite. Durch das Gewicht des Kopfes eignet sich der Hammer ideal zum Schwingen und zum Zerbrechen sämtlicher Rüstungsarten.

Geschoßwaffen:

Armbrust: Eine Armbrust ist ein Bogen, der an einem Holz- oder Metallstock kreuzweise angebracht ist. Die Armbrust schießt einen Pfeil mit vierkantiger Spitze (auch Bolzen genannt).

Bolzen: Ein Bolzen (ein Pfeil mit vierkantiger Spitze) ist die Munition einer Armbrust, ungeachtet der Waffengröße.

Schleuder: Eine Schleuder besteht grundsätzlich aus einem Leder- oder Stoffriemen mit einer Tasche für ein Geschoß. Die Waffe wird an beiden Enden des Riemens gehalten und um den Kopf des Trägers gewirbelt. Bei Höchstgeschwindigkeit wird das Geschoß durch Loslassen eines Riemenendes abgeschossen.

Kugel: Eine Kugel ist eine kleine Kugel aus gehärtetem Lehm oder Blei, die speziell als Munition für die Schleuder vorgesehen ist.

Wurfpfeil: Der Wurfpfeil ist eine kleine Geschoßwaffe, die geworfen und nicht von einem Bogen oder einer anderen Abschußwaffe abgeschossen wird.

Stangenwaffen:

Speere: Speere sind die ältesten Waffen der Menschheit, deren Geschichte bis in das primitivste Zeitalter zurückgeht. Die ersten Speere waren Holzstöcke mit scharfen Enden. Als die Menschheit schließlich den Umgang mit Metall gelernt hatte, wurden die Speerenden aus Eisen und Stahl gefertigt.

Hellebarde: Die Hellebarde besteht aus einer dem Hackbeil ähnelnden Axtscheide, die auf einem Stab mit einer durchschnittlichen Länge von 180 cm befestigt ist. Die Axtscheide wird hinten mit einem Gegengewicht ausgeglichen und

ist oben mit einer scharfen Spitze versehen. In einer Hellebarde vereinen sich die Merkmale eines Speers und einer Axt.

Magische Gegenstände und Schätze

Ein Schatz kann viele Formen annehmen. Der Vorteil von Geld liegt auf der Hand. Es bringt dem Charakter Wohlstand, und mit Wohlstand gehen Macht und Einfluß einher. Es gibt jedoch auch andere, sehr willkommene Schätze, die ein Charakter ungern verkaufen oder abgeben wird. Dies sind die magischen Gegenstände, die Ihr Charakter findet und benutzt. Auch wenn Priester und Zauberer auf hoher Stufe (jenseits der Möglichkeiten von Baldur's Gate) magische Gegenstände herstellen können, kommt es häufiger vor, daß die Charaktere diese Gegenstände während ihrer Abenteuer aufspüren.

Magische Gegenstände sind wertvolle Hilfsgeräte. Mit ihnen können Charaktere einen Bonuspunkt in einem Gefecht erzielen, mit nur einem Wort einen Zauber herbeiführen, dem größten Feuer entgehen und Kunststücke vollbringen, die ohne sie nicht möglich wären. Nicht alle magischen Gegenstände haben jedoch einen hilfreichen Charakter. Auf einigen Gegenständen ruht ein Fluch, der auf eine falsche Konstruktion oder aber das absichtliche Werk eines verrückten oder bösartigen Zauberers zurückzuführen ist.

Magische Waffen: Es gibt eine magische Version zu fast allen normalen Waffen. Die mit Abstand häufigsten magischen Waffen sind Schwerter und Dolche. Mit einer magischen Waffe kann +1 Bonuspunkt oder mehr erzielt werden, wobei sich die Chance für einen Treffer und der zugefügte Schaden erhöhen. Magische Schwerter sind vielleicht schneller bei einem Angriff oder schärfer als normaler Stahl. Aus welchem Grund auch immer, magische Waffen erzielen Ergebnisse, die weit über denen auch der besten Klingen ohne magische Kraft liegen. Einige wenige Waffen haben sogar noch größere Wirkungskraft.

Wenn Sie eine magische Waffe finden, werden Sie ihre Eigenschaften zunächst nicht kennen. Diese Eigenschaften müssen durch Erforschung und Zauber herausgefunden werden. Identifikationszauber und Überlieferungsfertigkeiten helfen Ihnen dabei, Informationen über die Eigenschaften der Waffe zu erhalten.

Magische Rüstungen: Verzauberte Rüstungen gehören zu den magischen Waffen. Eine solche Rüstung erhält einen +1 Bonuspunkt oder mehr auf das Konto der Rüstungsklasse, da sie stärker und feiner geschnitten ist als eine Rüstung ohne magische Kraft. In seltenen Fällen besitzt die Rüstung außergewöhnliche Kräfte. Auch wenn diese Rüstungen in der Regel fein geschnitten und mit kunstvollen Gravuren verziert sind, können die Charaktere die Kräfte der Rüstungen nur auf dieselbe Art und Weise entdecken, wie sie die Kräfte magischer Waffen aufdecken.

Tränke und Öle: Zaubertränke und -öle sind leicht zu finden, aber schwer zu identifizieren. Sie werden in kleinen Flaschen, Krügen, Töpfen oder Gefäßen aufbewahrt und strahlen eindeutig magische Energien aus. Die Grundfunktion eines Tranks mag offensichtlich sein, ob er jedoch nützlich ist, kann nur durch seine Einnahme herausgefunden werden. Die Ergebnisse können ganz unterschiedlich aussehen. Derjenige, der ihn trinkt, stellt möglicherweise fest, daß er großer Hitze oder Kälte widerstehen, schmerzende Wunden heilen oder sich furchtlos großen Gefahren aussetzen kann. Vielleicht verliebt er sich auch in das erste Wesen, dem er begegnet, oder fällt bei Einnahme eines Tranks tot um.

Schriftrolle: Schriftrollen gelten unter Zauberwirkern als angenehme Luxusartikel. Durch Lesen der Zaubersprüche, die auf den Seiten niedergeschrieben sind, kann der Priester oder Zauberer direkt einen Zauber herbeiführen. Er muß sich den Zauberspruch nicht erst einprägen. Einige Schriftrollen können von allen Charakteren benutzt werden und besonderen, wenn auch zeitlich begrenzten, Schutz gegen verschiedene Gefahren wie böse Wesen, Werwölfe, mächtige Wesen von anderen Daseinsebenen u.ä. bieten. Andere Schriftrollen bergen schreckliche oder humorvolle Flüche, die sofort bei Gebrauch ihre Wirkung zeigen. Der einzige Weg herauszufinden, über welchen Inhalt eine Schriftrolle verfügt, geschieht durch die Identifizierung (Identify) ihres Inhalts. Für Schriftrollen, die einen Zauberspruch enthalten, ist die Option „Zauber lesen“ hilfreich, die von Magiern auf Wunsch aufgerufen werden kann. Zauberer können die Zauberschriftrollen auch verwenden, um Zaubersprüche in ihr Zauberbuch einzutragen. Diese Option erscheint auf der Gegenstandsinformationsseite.

Ringe: Magische Ringe werden von vielen verschiedenen Klassen verwendet und bergen zahlreiche Kräfte. Wie bei allen magischen Gegenständen können einige Ringe Ihrem Charakter auch Schaden zufügen. Ringe, auf denen ein Fluch ruht, können nur mit Hilfe von Zaubern wieder abgenommen werden.

Zauberstäbe, Knüttel und Stangen: Diese Gegenstände gehören zu den stärksten magischen Gegenständen. Zauberstäbe werden gewöhnlich von den Zauberern benutzt, wobei ein kraftvoller Zauber mit einem Wink der Hand ausgeführt werden kann. Knüttel können von Zauberern und Priestern verwendet werden. Sie können eine wahrhaft vernichtende Wirkung haben und damit die Kraft eines Stabs in den Schatten stellen. Stangen sind die seltensten Gegenstände und gehören zur Ausrüstung eines Hexenkönigs oder mächtigen Fürsten. Mit der Stange können Dominanz und Macht herbeigeführt werden. Auf einigen dieser Gegenstände ruht ein Fluch oder ihre Bedienung ist äußerst gefährlich. Zauberstäbe, Knüttel und Stangen sind in ihrer Kraft eingeschränkt. Jede Benutzung entzieht ihnen ein wenig Energie und Leistungskraft.

Verschiedene magische Gegenstände: Unter den verschiedenen magischen Gegenständen befindet sich die wahre Vielfalt der magischen Schätze. Jeder Gegenstand verfügt über einzigartige Kräfte. Es gibt Riemen, die großartige Stärke beweisen, Mützen, die Ihren Charakter schlauer machen, seltene dicke Bücher, die Fertigkeitspunktestände verleihen, und vieles mehr.

Es folgt eine Liste der magischen Gegenstände, die ich im Lauf meines Reisen und Unterhaltungen entdeckt habe. Zweifelsohne gibt es noch andere an der Schwertküste, doch bei der Suche nach all diesen Objekten ist grosse Vorsicht angebracht. Wer magische Objekte verwendet, ist ungleich mächtiger. -Elminster

Magische Gegenstände in Baldur's Gate

Streitaxt +2: 'Streitaxt von Mauletar'

Während des Bürgerkriegs von Tethyr war die *Streitaxt von Mauletar* im Besitz des Hauses von Ossyind. Diese noble Familie wurde beim Versuch der Landesflucht verraten, und Mauletar, Erster Wächter und Freund der Familie, nahm die Streitaxt auf und gab sein Leben, um seinen Gefährten die Gelegenheit zum Entkommen zu geben. Die Götter erhörten seinen Schlachtruf, der nun in allen Landen als Symbol wahrer Freundschaft und Loyalität widerhallte. Die magische Axt verteidigt diese Tugenden und richtet sich gegen alle, denen es an Ehre und Mut mangelt.

Siebenmeilenstiefel: 'Die Pranken des Geparden'

Diese verzauberten Stiefel gehörten einst einem Meuchelmörder, der sein Opfer zu Tode jagte. Er war so schnell, daß selbst zu Pferde keine Möglichkeit zur Verteidigung oder Flucht blieb. Im Laufe der Zeit eilte ihm sein Ruf voraus, und obwohl sein Name unbekannt blieb, fürchtete jeder, die letzten Worte seine Opfer zu hören: „Verstecken magst Du Dich, doch entkommen kannst Du nicht!“

Abwehrarmbänder RK 6: 'Abwehrarmbänder für den Tod'

Diese Armbänder waren jahrzehntelang im Besitz eines unschlagbaren Gladiators und häufig in der Arena zu sehen. Mit dem Tod dieses Meisters verschwanden die Armbänder, doch man sagt, daß sie noch immer bei Kämpfen in den ganzen Landen zum Einsatz kommen.

Wolfsmantel: 'Der Fehler von Relair'

Die Erschaffung dieses magischen Mantels ist Ironie des Schicksals. Relair war ein Zauberkundiger, der seine Fähigkeiten weit überschätzte. Bei der Erschaffung dieses Gewandes fiel er selbst verursachter Lykanthropie zum Opfer. Der Träger des Mantels kann seine Form jederzeit wechseln. Relair kann das leider nicht mehr.

Geschicklichkeitshandschuhe: ‘Die Kämpferhände’

Diese Handschuhe wurden wahrscheinlich in Kara-Tur entwickelt, um den Meistern der Kampfsportarten zu helfen. Legenden zufolge soll es im Osten solche Meister geben, die solche Objekte auf ihren Reisen verwendeten, doch Einzelheiten sind nicht bekannt.

Riemen der Stumpfheit: ‘Zerstörer der Hügel’

Als seine Freunde und Familie einer Reihe von Überfällen durch Hügelriesen zum Opfer fielen, wurde es der Lebenszweck von Garrar dem Mächtigen, seine Heimat von dieser Plage zu befreien. Niemand weiß, wo er dieses Objekt erhielt, doch er konnte damit im Alleingang Dutzende dieser Wesen vernichten, während er gegen die Schläge ihre Keulen geschützt blieb. Die restlichen Riesen flüchteten in benachbarte Länder, in denen es keinen solchen Gegner gab und die daher furchtbar unter der neuen Plage litten.

Abwehrhelm: 'Geschenk des Friedens'

Dieser Helm wird für seinen edlen Ursprung ebenso geschätzt wie für den Nutzen, den er seinem Träger bringt. Ursprünglich war er einfach ein Geschenk. Es gab keine Krise und keine drohende Gefahr, sondern er war einfach eine Gabe unter Freunden. Ein gutes Buch oder eine Flasche Wein hätten denselben Zweck erfüllt, aber Abenteurer geben einander gerne praktische Geschenke. Der Helm hat schon viele große Gefechte durchstanden, doch die schlichte Tugend seines Ursprungs macht ihn so bemerkenswert.

Schnellschußarmbrust: 'Die Armeesense'

Ein kurzlebiger Außenposten der Menschen im Eiseswald brachte nicht nur diese Waffe zutage, sondern auch viele andere, die in den Ruinen einer alten Siedlung tief im Inneren dieses kalten Landes verborgen waren. Niemand kennt den Namen dieser ausgestorbenen Wohltäter, doch die Kolonisten nutzten diese Waffen, um sich ein großes Gebiet zu erschaffen. Leider waren sie jedoch zum Scheitern verurteilt. Sie unterlagen einer großen Schar Hobgoblins und gingen ebenfalls in das Vergessen der Geschichte ein.

Feldharnisch +1: ‘Fallorains Panzer’

Hauptmann Fallorain, Kommandant der 12. Kavalleriebrigade von Calimshan, trug diesen verzauberten Harnisch zum letzten Mal während der Schlacht am Spinnensumpf. Dort verlor er sein Leben und seine Armee beim vergeblichen Kampf gegen eine unbekannte böse Macht.

Schutzring +1: 'Prinzenring'

Dieser Ring und mehrere andere wurden ursprünglich zum Schutz der Söhne von König Castter De’wess geschaffen. Der Name ihres Schöpfers ist nicht bekannt. Aufzeichnungen besagen, daß die Ringe mindestens 13 Generationen lang in der Familie blieben, obwohl sie anscheinend alle bereits in der ersten Generation verlorengingen. Die Erklärung mag in der Feindschaft zwischen dem König und der Familie des Ringerschaffers liegen.

Dies sind nur einige der magischen Gegenstände, von denen ich gehört habe. Den Rest müßt Ihr selbst finden – und identifizieren!
–Volo

Tabellen

Tabelle 1: Attributspunkte der Charaktere

	Stärke				Geschicklichkeit			Konstitution
Fähigkeitswert	Treff.mod.	Schad.mod.	Trag.kap.	Einschlag %	Entf.mod.	RK-Mod.	HP-Mod.	Res. Surv.
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2	40
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1	45
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
6	-1	0	30	6	0	+1	-1	55
7	-1	0	30	6	0	0	0	60
8	0	0	50	8	0	0	0	60
9	0	0	50	8	0	0	0	70
10	0	0	70	10	0	0	0	75
11	0	0	70	10	0	0	0	80
12	0	0	90	12	0	0	0	85
13	0	0	90	12	0	0	0	90
14	0	0	120	14	0	0	0	92
15	0	0	120	14	0	-1	+1	94
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	96
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	98
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35	-	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)	100

Stärke

Treff.mod.: Wird beim Angriffswurf im Kampf addiert oder abgezogen. Bei einer positiven Zahl ist der Gegner leichter zu treffen.

Schad.mod.: Wird bei durch einen erfolgreichen Nahangriff entstandenem Schaden hinzugefügt oder abgezogen.

Trag.kap.: Tragekapazität des Charakters — wieviel Gewicht er ohne Beeinträchtigung tragen kann.

Einschlag %: Drückt die Wahrscheinlichkeit aus, mit der ein Charakter eine verschlossene Tür oder Truhe einschlagen kann.

Geschicklichkeit

Entf.mod.: Wird beim Trefferwurf addiert oder abgezogen, wenn eine Waffe für weite Entfernungen benutzt wird. Bei einer positiven Zahl ist der Gegner leichter zu treffen.

RK-Mod.: Wird zur RK eines Charakters addiert bzw. von ihr abgezogen. Da eine niedrigere RK besser ist, ist auch eine niedrigere oder negativere Zahl besser.

Konstitution

TP-Mod.: Diese Zahl wird beim Trefferpunktwurf eines Charakters addiert oder abgezogen, wenn er eine Stufe hinaufklettert oder das Spiel beginnt. Zahlen in Klammern gelten nur für Krieger.

Wiederb.: Prozentuale wahrscheinlichkeit, mit der ein Charakter durch Magie wiederbelebt werden kann.

	Intelligenz				Weisheit				Charisma
Fähigk. wert	Zauber-stufe	% Zauber erlernen	Max. Zahl Zauber/Stufe	Überl.-Bonus	Abwehr-mod.	Bonus-zauber	% Zauber-fehlschl.	Überl.-Bonus	Reaktions-mod
3	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-2	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-1	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-1	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-1	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	0	-	25	-10	0
9	4th	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5th	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5th	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6th	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6th	55	9	0	0	1st	0	0	+1
14	7th	60	9	0	0	1st	0	0	+2
15	7th	65	11	+3	+1	2nd	0	+3	+3
16	8th	70	11	+5	+2	2nd	0	+5	+4
17	8th	75	14	+7	+3	3rd	0	+7	+4
18	9th	85	18	+10	+4	4th	0	+10	+5
19	9th	95	All	+12	+4	1st,4th	0	+12	+8
20	9th	96	All	+15	+4	2nd,4th	0	+15	+9
21	9th	97	All	+20	+4	3rd,5th	0	+20	+10
22	9th	98	All	+25	+4	4th,5th	0	+25	+11
23	9th	99	All	+30	+4	5th,5th	0	+30	+12
24	9th	100	All	+35	+4	6th,6th	0	+35	+13
25	9th	100	All	+40	+4	6th,7th	0	+40	+14

Intelligenz

Zauberstufe: Die höchste Stufe von Zaubern, die ein Zauberer mit dieser Intelligenz sich merken und nutzen kann.

% Zauber erlernen: Die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Zauberer einen Zauber erlernen und in sein Zauberbuch aufnehmen kann. Diese Zahl stellt auch die Wahrscheinlichkeit dar, mit der der Zauberer einen Zauber erfolgreich von einer Schriftrolle anwenden kann. Für jede Zauberstufe höher, als der Zauberer verstehen kann, erhält der Zauberer eine Strafe von –10%. Beispiel: Ein Zauberer, der Zauber der 3. Stufe aussprechen kann und versucht, eine magische Schriftrolle der 5. Stufe zu verwenden, erhält eine Strafe von –20%.

Max. Zahl Zauber/Stufe: Dies ist die Höchstzahl an Zaubern, die ein Zauberer pro Zauberstufe in seinem Zauberbuch haben kann. Das heißt, ein Zauberer der 3. Stufe mit einer Intelligenz von 16 könnte maximal 11 Zauber der 1. Stufe und 11 Zauber der 2. Stufe erlernen.

Überlieferungsbonus: Dieser Bonus wird der Überlieferungsfähigkeit eines Charakters hinzugefügt. Er summiert sich mit dem Überlieferungsbonus für Weisheit.

Weisheit:

Abwehrmodifikator: Bezieht sich auf Rettungswürfe gegen den Geist angreifende Zauber.

Bonuszauber: Dies ist die Anzahl zusätzlicher Zauber, die ein Priester für außergewöhnliche Weisheit erhält. Die Bonuszauber summieren sich, je weiter sie in der Tabelle nach unten gehen. Das heißt, ein Priester mit einer 17 für Weisheit erhält zwei Zauber der 1. Stufe, zwei der 2. Stufe und einen der 3. Stufe als Bonus zu seinen normalen Zauberfähigkeiten. Diese Zauber sind erst dann verfügbar, wenn der Priester auf normalem Wege auf Zauber der jeweiligen Stufe zugreifen kann.

% Zauberfehlschlag: Die Wahrscheinlichkeit, daß der Zauberversuch eines Priesters oder Druiden fehlschlägt, bevor er erfolgreich ausgesprochen werden kann.

Überlieferungsbonus: Dieser Bonus wird der Überlieferungsfähigkeit eines Charakters hinzugefügt. Er summiert sich mit dem Überlieferungsbonus für Intelligenz.

Charisma

Reaktionsmod: Die Strafe bzw. der Bonus für den Charakter, wenn er es mit computergesteuerten Figuren oder intelligenten Wesen zu tun hat.

Bei Begegnungsreaktionen generiert der Computer eine Zahl zwischen 8 und 12 und wendet dann den Modifikator darauf an. Den Ergebnissen ist zu entnehmen, wie die Reaktion auf eine Begegnung mit ihrer Gruppe ist:

1-7: Feindliche Reaktion
8-14: Neutrale Reaktion
15-20: Freundliche Reaktion

Tabelle 2: Fähigkeitsmodifikatoren für Stehlen

Rasse	Geschicklichkeit	Taschendiebstahl (15)	Schlösser öffnen (10)	Fallen finden (5)	List (10) (Leise bewegen/Im Schatten verstecken)
Zwerg		-	+10	+15	-
Elf		+5	-5	-	+10
Gnom		-	+5	+10	+5
Halbelf		+10	-	-	+5
Halbling		+5	+5	+5	+15
	9	-15	-10	-10	-20
	10	-10	-5	-10	-15
	11	-5	-	-5	-10
	12	-	-	-	-5
	13-15	-	-	-	-
	16	-	+5	-	-
	17	+5	+10	-	+5
	18	+10	+15	+5	+10
	19	+15	+20	+10	+15
	20	+20	+25	+15	+18
	21	+25	+30	+20	+20
	22	+30	+35	+25	+23
	23	+35	+40	+30	+25
	24	+40	+45	+35	+30
	25	+45	+50	+40	+35

* Die Zahlen in Klammern stellen die Grundfähigkeit eines Diebes der 1. Stufe vor der Anwendung von Rassen-/Geschicklichkeitsmodifikatoren dar.

Tabelle 3a–d: Erfahrungstabellen

3a. Krieger

Stufe	Kämpfer	Paladin/Waldläufer	Trefferwürfel (w)
1	0	0	1
2	2.000	2.250	2
3	4.000	4.500	3
4	8.000	9.000	4
5	16.000	18.000	5
6	32.000	36.000	6
7	64.000	75.000	7
8	125.000	150.000	8

3b. Spitzbube

Stufe	Dieb/Barde	Trefferwürfel (w)
1	0	1
2	1.250	2
3	2.500	3
4	5.000	4
5	10.000	5
6	20.000	6
7	40.000	7
8	70.000	8

3c. Priester

Stufe	Kleriker	Druide	Trefferwürfel (w)
1	0	0	1
2	1.500	2.000	2
3	3.000	4.000	3
4	6.000	7.500	4
5	13.000	12.500	5
6	27.500	20.000	6
7	55.000	35.000	7
8	110.000	60.000	8

3d. Zauberer

Stufe	Zauberer	Trefferwürfel (w)
1	0	1
2	2.500	2
3	5.000	3
4	10.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	60.000	7
8	90.000	8

Tabelle 4: Farben der Zauberschulen

Spezialist	Schulzauberwirkung	Farbe	Entgegengesetzte Schule*
Bannwirker	Bannzauber	Grün	Veränderung
Wandler	Veränderung	Blau	Bannzauber, Nekromantie
Beschwörer	Herbeirufung/Beschwörung	Lila	Erkenntnis
Seher	Erkenntnis	Weiß/Perl	Herbeirufung/Beschwörung
Zauberer	Verzauberung/Bezauberung	Gold	Anrufung
Illusionist	Illusion	Magenta	Nekromantie
Thaumaturg	Anrufung	Rot	Verzauberung/Bezauberung, Herbeirufung/Beschwörung
Nekromant	Nekromantie	Eis/Blau	Illusion

* Die entgegengesetzten Schulen sind die Zauberschulen, die sich der Spezialist nicht merken bzw. deren Zauber er nicht aussprechen kann.

Tabellen 5a–c: Zauberstaffelung

5a. Zauberer Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-

Hinweis: Zaubererspezialisten erhalten einen zusätzlichen Zauber pro Stufe, aber es ist ihnen verboten, Zauber der ihnen entgegengesetzten Schulen zu erlernen (siehe Zauberbeschreibungen und Tabelle 4 bzgl. entgegengesetzter Schulen).

5b. Priester / Druide Stufe	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-

Hinweis: Priester mit höherem Weisheitswert erhalten zusätzliche Zauber.
*verwendbar von Priestern mit einem Weisheitswert von 17 oder höher
** verwendbar von Priestern mit einem Weisheitswert von 18 oder höher

5c. Barde Stufe	1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-

Tabelle 6: Handgemengewaffen

Waffe	1 o. 2händig	Typ[1]	Geschw.faktor[3]	Schaden	Nutzbar von[2]
Pfeil	–	d	–	1-6	–
Bolzen	–	d	–	1-10	–
Streitaxt Axe	1	s	7	1-8	K,W,P,B
Dolch/Wurfdolch	1	d	2	1-4	K,W,P,D,B,M,DR
Keule	1	b	4	1-6	K,W,P,D,B,KL,DR
Flegel	1	b	7	1-6+1	K,W,P,B,C
Streitkolben	1	b	7	1-6+1	K,W,P,B,C
Wurfbeil	1	s	4	1-6	K,W,P,B
Morgenstern	1	b	7	2-8	K,W,P,B,C
Wurfpfeil	1	p	2	1-3	K,W,P,M,D,B,DR
Hellebarde	2	d/s	9	1-10	K,W,P,B
Stabschleuder	2	b	4	1-6	K,W,P,D,B,KL,DR,M
Schleuderstein	1	b	-	1-4+1	–
Bastardschwert	1	s	8	2-8	K,W,P,B
Langschwert	1	s	5	1-8	K,W,P,D,B
Kurzschwert	1	d	3	1-6	K,W,P,D,B
Kriegshammer	1	b	4	1-4+1	K,W,P,B,C
Speer	2	d	6	1-6	K,W,P,B,DR
Zweihändiges Schwert	2	s	10	1-10	K,W,P,B

[1] s = Stoßen d = Durchbohren b = Bearbeiten (mit Schlägen)
[2] Kämpfer, Waldläufer, Paladin, Kleriker, Druide, Dieb, Barde, Magier
[3] Siehe Tabelle 7 zu Reichweite der Waffen

Tabelle 7: Aus der Entfernung einsetzbare Waffen

Waffe	1 o. 2händig	FR[1]	Geschw.faktor	Trefferbonus	Schadensbonus	Nutzbar von[2]
Komposit-Langbogen	2	2	7	+1	+2	K,W,P
Langbogen	2	2	8	+1	–	K,W,P,B
Kurzbogen	2	2	6	–	–	K,W,P,D,B
Dolch/Wurfdolch	1	2	2	–	–	K,W,P,M,B,D
Wurfbeil	1	1	4	–	–	K,W,P
Schleuder	1	1	6	–	–	K,W,P,D,B,KL,DR,M
Wurfpfeile	1	3	2	–	–	K,W,P,D,B,M,DR
Schwere Armbrust	2	1	10	–	+2	K,W,P,B
Leichte Armbrust	2	1	7	–	–	K,W,P,B

[1] FR steht für Feuerrate. Diese Zahl gibt an, wie oft pro Kampfrunde die Waffe benutzt werden kann.
[22] Kämpfer, Waldläufer, Paladin, Kleriker, Druide, Dieb, Barde, Magier

Tabellen 8a–b: Rüstung

8a. Rüstungsarten

Rüstung	Rüstungsklasse	Nutzbar von
Tartsche	(–1 Mod.)*	K,W,P,D,B,KL,DR
Kleiner Schild	(–1 Mod.)*	K,W,P,C
Normaler Schild	(–1 Mod.)*	K,W,P,C
Großer Schild	(–1 Mod.)*	K,W,P,C
Leder	8	K,W,P,D,B,KL,DR
Beschl. Leder	7	K,W,P,D,B,KL,DR
Kettenhemd	5	K,W,P,B,C
Schienenpanzer	4	K,W,P,C
Harnisch	3	K,W,P,C
Feldharnisch	1	K,W,P,C

**Einige Schilde sind schwerer als andere und bieten zunehmend besseren Schutz. Hier die Wirkungsgrade von Schilden im Spiel:

Tartsche: –1 auf die Rüstungsklasse, kein Schutz vor Geschoß- oder Durchbohrungswaffen

Kleiner Schild: –1 auf die Rüstungsklasse, kein Schutz vor Geschoßwaffen

Normaler Schild: –1 auf die Rüstungsklasse

Großer Schild: –1 auf die Rüstungsklasse und –2 gegen Geschoßwaffen

8b. Rüstung gegenüber Waffenarten

Rüstung	Stoßen	Durchbohren	Bearbeiten (Schlagen)
Lederwams	0	+2	0
Beschl. Lederwams	-2	-1	0
Kettenhemd	-2	0	+2
Schienenpanzer	0	-1	-2
Harnisch	-3	0	0
Feldharnisch	-4	-3	0

Tabellen 9a–b: Ruf/Reaktionen

9a. Ausgangsruf

Gesinnung	Ausgangsruf
Rechtschaffen Gut	12
Neutral Gut	11
Chaotisch Gut	11
Rechtschaffen Neutral	10
Neutral	10
Chaotisch Neutral	10
Rechtschaffen Böse	9
Neutral Böse	9
Chaotisch Böse	8

9b. Auswirkung von Handlungen auf Ruf

Rufstufe	Unschuldige umbringen	Unschuldige verletzen	Stehlen	Soldaten der Flammenden Faust umbringen	Der Kirche Geld spenden*
20 (Held)	-10	-2	-1	-10	–
19	-10	-2	-1	-10	–
18	-9	-2	-1	-9	–
17	-8	-1	-1	-9	+1 (500)
16	-7	-1	-1	-9	+1 (400)
15	-6	-1	-1	-8	+1 (300)
14	-5	-1	-1	-8	+1 (300)
13	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
12	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
11	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
10 (start)	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
9	-3	-1	-1	-5	+1 (100)
8	-2	-1	0	-5	+1 (100)
7	-2	-1	0	-4	+1 (100)
6	-2	-1	0	-3	+1 (200)
5	-2	-1	0	-2	+1 (200)
4	-1	0	0	-2	+1 (200)
3	-1	0	0	-1	+1 (300)
2	-1	0	0	-1	+1 (400)
1 (Bösewicht)	0	0	0	0	+1 (500)

*Die Zahlen in Klammern geben an, wie viele Geldmünzen man spenden muß, um seinen Ruf zu verbessern.

9c. Reaktionsmodifikationen wg. Ruf

Ruf	Wirkung
20	Gruppe erhält Reaktionsmod. +4
18-19	Gruppe erhält Reaktionsmod. +3
16-17	Gruppe erhält Reaktionsmod. +2
14-15	Gruppe erhält Reaktionsmod. +1
8-13	Keine Modifikation
7	Gruppe erhält Reaktionsmod. –1
6	Gruppe erhält Reaktionsmod. –2
5	Gruppe erhält Reaktionsmod. –3. Wenn die Gruppe ein neues Gebiet erreicht, besteht ein 10%-Risiko, daß eine Gruppe der Flammenden Faust auftaucht und sich auf sie zu bewegt.
4	Gruppe erhält Reaktionsmod. –4. Wenn die Gruppe ein neues Gebiet erreicht, besteht ein 20%-Risiko, daß eine Gruppe der Flammenden Faust auftaucht und sich auf sie zu bewegt.
3	Gruppe erhält Reaktionsmod. –5. Wenn die Gruppe ein neues Gebiet erreicht, besteht ein 30%-Risiko, daß eine Gruppe der Flammenden Faust auftaucht und sich auf sie zu bewegt.
2	Gruppe erhält Reaktionsmod. –6. Wenn die Gruppe ein neues Gebiet erreicht, besteht ein 10%-Risiko, daß eine Gruppe der Flammenden Faust auftaucht und sich auf sie zu bewegt.
1	Gruppe erhält Reaktionsmod. –7. Wenn die Gruppe ein neues Gebiet erreicht, taucht eine Gruppe von Kriegern auf und bewegt sich auf sie zu.
0	Der Spieler kann nichts mehr kaufen Wenn die Gruppe ein neues Gebiet erreicht, taucht eine Gruppe von Kriegern auf und bewegt sich auf sie zu. Computergesteuerte Figuren sind dem Spieler immer feindlich gesinnt.

9d. Reaktionen computergesteuerter Figuren auf Ruf

	GESINNUNG		
Ruf	Gut	Neutral	Böse
1	Stinksauer	Sauer	Glücklich
2	Stinksauer	Sauer	Glücklich
3	Sauer	Sauer	Glücklich
4	Sauer	Unglücklich	Glücklich
5	Sauer	Unglücklich	Glücklich
6	Unglücklich	Neutral	Glücklich
7	Unglücklich	Neutral	Neutral
8	Unglücklich	Glücklich	Neutral
9	Neutral	Glücklich	Neutral
10	Neutral	Glücklich	Neutral
11	Neutral	Glücklich	Neutral
12	Neutral	Glücklich	Neutral
13	Glücklich	Neutral	Unglücklich
14	Glücklich	Neutral	Unglücklich
15	Glücklich	Neutral	Unglücklich
16	Glücklich	Neutral	Sauer
17	Glücklich	Neutral	Sauer
18	Glücklich	Neutral	Sauer
19	Glücklich	Unglücklich	Stinksauer
20	Glücklich	Unglücklich	Stinksauer

9e. Effekt des Rufs auf Preise von Gegenständen

Ruf	Prozentpreis vom Grundpreis
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	10%
14	Neutral
13	Neutral
12	Neutral
11	Neutral
10	Neutral
9	+10%
8	+20%
7	+20%
6	+30%
5	+40%
4	+50%
3	+100%
2	Der Laden verkauft nichts

Mitwirkende

Black Isle Studios
Ein Unternehmen von Interplay

Direktor
Feargus Urquhart

Produktionsleitung
Chris Parker

Produktion
Doug Avery

Testleitung/ Koordination der Qualitätssicherung
Erick Lujan

Testleitung/ Koordination der Datentests
Cory Nelson

Testüberwachung / Koordination der Multiplayer-Tests
Steve Bokkes

Audio Director
Charles Deenen

Marketing
Greg Peterson
Greg Bauman

Public Relations
Krys Card

Bioware Corp

Produktion
Ray Muzyka

Produktionsassistenz
Ben Smedstad

Designleitung
James Ohlen -Redaktion und Design

Spieldesign
James Ohlen
Scott Greig
Ray Muzyka

Zusätzliches Design
Lukas Kristjanson
Rob Bartel
Matt Horvath
Ross Gardner

Redaktion
Lukas Kristjanson

Zusätzliche Texte
James Ohlen
Rob Bartel
Matt „The Tube“ Horvath

Bearbeitung
Ray Muzyka

Schnittstellenfunktions-design
Scott Greig
Ray Muzyka

Programmierung
Scott Greig - Programmierungsleitung

Soundprogrammierung und KI-Scripts
John „The Evil Genius“ Winski

Programmierung/Design, Spiel Support Tools/Editors
Don „Da Crimper“ Yakielashek

Grafikprogrammierung
Gilles Beauparlant

Spielprogrammierung
Dan Morris

KI-Programmierung
Mark „Sailor Moon is my b*tch“ Darrah

GUI-Programmierungsleitung
David „I'll be done with BG and working on MDK2 next week, honest“ Falkner

Multiplayer-Programmierung
Mark Brockington

LUA (Befehlszeilen)-Programmierung und -Implementierung
Cameron Tofer

Zusätzliche KI-Scripts
Mark Darrah
James Ohlen
Don Yakielashek
Justin Smith

Installationspaket
Don Yakielashek

Zusätzliche Programmierung
Stan Melax - Director of Technology
Gautam Karnik
Debbie Greig

Künstlerische Leitung
John Gallagher - Head of Concept Art

Terrain-Grafiken
Dean Andersen

Zusätzliche Terrain-Grafiken
Arnel Labarda
Kelly Goodine

Leitung Strukturgestaltung
Marcia Tofer (nee Olson)

Zusätzliche Strukturgestaltung
Russell Rice
Andy Metcalf

Leitung Spezialeffekte
Russell „Whitey“ Rice

Spezialeffekte
Elben Schaefer

Modellierungsleitung
Cass Scott

Modellierung
Elben Schaefers
Jeremy Melchior
David Wilson
Scott Dakus
Trent Oster

Szenengestaltung
Marcia Olson
Russell Rice
Dean Anderson
Elben Schaefers
Cass Scott

Grafikbearbeitung
Kalvin Lyle

Grafikdesign
Daniel Walker

Portrait-Grafiken
Mike Sass

Zusätzliche Grafiken
Scott „Get the hell out of the art department Scott!“ Greig
Marc Holmes

Animationsleitung
Dave Hibbeln

Technische Leitung
Tobyn Manthorpe

Animationen
Steve Gilmour
Tony de Waal
Henrik Vasquez
Rick Li
Larry Stevens
David Hibbeln

Zusätzliche Animationen
Chris Alexander
Brett Hardin

Leitung Dateneingabe und Qualitätssicherung
Kevin Craig
Andrew Nobbs

Zusätzliche Dateneingabe und Qualitätssicherung
Ross Gardner
Richard Flierl
(und alle anderen bei BioWare, die Bugs eingeben!)

Herr der Programmfehler
Ben Smedstad

Handbuchredaktion und -zusammenstellung
Ray Muzyka
Lukas Kristjanson
James Ohlen
(Wir danken auch Greg Peterson, Chris Parker, und den Leuten bei Wizards of the Coast.)

Systemverwaltung
David Hamel
Brett Hardin

Produktionsleitung
Ray Muzyka
Greg Zeschuk
(long live the Battleground: Infinity!)

Interplay Productions

Vizepräsident – Entwicklung:
Trish June Wright

Direktor Qualitätssicherung:
Chad „Boogie“ Allison

Leitung Qualitätssicherung:
Steve „Captain“ Victory

QS Projektleitung:
Erick „Vampire“ Lujan
Cory „Faerl“ Nelson
Greg „Moose“ Baumeister
Marvic „Fury’ Ambata

QS-Testleitung:
Stephen „Ice“ Bokkes
Dave „Junga“ Simon
Chad „Briareos“ Nicholas
Dennis „Fragface“ Presnell
Robert „Keyzer Soze“ Lark

QS-Tests:
Matt „Gollem“ Golembiewski
Donnie Cornwell
David „Golfer 2“ Fleischmann
Mark „Fezzik“ Pfeiffer
Jason „AC Hunter“ Wang
Scot „Sgt“ Humphreys
Lesley „Zorker“ Mathieson
Damien Evans
Mark „Brentnor“ Holtzclaw
Edward Kang
Steve Hearst
Rafael „Harlequin“ Lopez
Jay Nielsen
David Parkyn
Tom „The Major“ Quast
William „Dub“ Saunders
David Maldonado
Nicholas Hidalgo
Dany Martinez
Edward „Maynard“ Hyland
Primo „Proxi“ Pulanco
Daniel Levin
Warren „Dutch“ Schultz
Ismael Quijano
Erik „Silent Bob“ Guenther
John Kirkland
Kevin „Mr. Kokomos“ Osburn
Matt Tiffany
Michael McCaa
Jonathan Jones
Henry Lee
Scott Warner

QS IS-Leitung:
Frank „Raven“ Pimentel

QS IS-Technik:
Bill „So-lo“ Delk
Tom „The Major“ Quast
Christian „Damon“ Peak

Kompatibilität:
Derek Gibbs
John Parker
Louie Iturzaeta
Ed Robles
Joshua Walters
John Parker
Louie Iturzaeta
Ed Robles

Soundleitung
Charles Deenen
Craig Duman

Designassistenz
Stephen Bokkes
Cory Nelson
Lesley Mathieson
Mark Pfeiffer
Matt Golembiewski

Sounddesign / Bearbeitung
Ann Scibelli (EFX)
Tim Walston (EFX)
Harry Cohen (EFX)
Eight Ball Sound
Gregory Allen
Charles Deenen
Larry Peacock
Adam Levenson
Digital Sound + Picture

Soundeffekte - Stimmen
Frank Welker
Gloria Soto
Sly & Stu

Soundeffekt-Aufnahmen
Cecilia Perma at West Productions

Soundeffekte
Mike Salvetta

Soundeffekt-Bearbeitung
Kevin Frayser
Eight Ball Sound

Musik
Michael Hoenig

Zusätzliche Musik und Aufnahmeleitung
Rick Jackson
Brian Luzietti/Ron Valdez

Casting / Aufnahmeleitung
Chris Borders

Dialogregie
Ginny McSwain

Sprecher
Neal Ross
Amber Hood
Bernadette Sullivan
Bert Kramer
Bill Farmer
Brian George
David Prince
Dee Bradly Baker
Dian Pershing
Ed Gilbert
Eril Boen
Frank Welker
Gregg Berger
Grey Delisle
Hamilton Camp
Hidi Shannon
Jane Signer
Jason Marsdn
Jeff Bennett
Jennifer Darling
Jennifer Hale
Jim Cummings
Jim Meskimen
John Mariano
Melissa Disney
Michael Bell
Michael Gough
Rob Paulsens
Kevin Michael Richerdson
April Winchell

Redaktion - Sprachaufnahmen
Julian Cook (Marc Graue Studio)

Dialogbearbeitung
Frank Szick
Kevin Frayser

Audio-Mastering
Craig Duman
Tom Baker (Oasis)

Abmischung Neuaufnahmen
Charles Deenen

Audioverwaltung
Gloria Soto

Gemischt in

DOLBY SURROUND

bei Interplay.

Vielen Dank an Shannon Wood von der Renaissance Fair für die Messeführung.

Videodienste von
Dave Cravens
Stephen Miller
Bill Stoudt
Dan Williams

http://www.interplay.com

Grand Webmaster
Robert „The Innkeeper“ Berzins

Web-Koordination
Ingrid „Frenzie“ Moon

Designleitung
Garett „Jonny Finite“ Barnes

Webmaster-Assistenz
Chad „Agnostik“ Schroeder

Lokalisierung

Lokalisierungskoordination
Neil McKenna
(Interplay Europe)

Lokalisierungsassistenz
Tom Decker
(Interplay US)

Lokalisierungstechnik
Justine Anacreonte
(Interplay Europe)

Natalija Benjovski
(Interplay Europe)
André Horn
(Interplay Europe)

Rafael Lopez
(Interplay US)

(Foreign) Audio Recorded by SPG Studios, Burbank, CA

Kreativdienste

Traffic Manager
Julie Anne Garcia

Leitung Grafikdesign
Tracie D. Martin

U.K. CREDITS

Marketing:
J.P. Sanchez
Haley Emberey

P.R.
Alison Grant
Lidia Stojanovic

Projektkoordination:
Sarah Seaby

Kreativdienste:
James Morgan

Europäische Software Entwicklungsleitung:
Tony Bickley

Produktion:
Diarmid Clarke

Prroduktionsassistenz:
David Kinsella

QS-Leitung GB:
Phil McDonnell

Testleitung:
Lara Sweeney

Test-Team:
Phil Matthews
Jamie Toghill
Jock Campbell
Nathan Evans
Shaun Devine
Nana Penemo

Verpackungsdesign:
Quinton Luck @
A Creative Experience

Besonderer Dank

(von Chris Parker)

Marcus Hopkins - 3D Labs
Joe Kreiner - Cyrix
Chris Cox and Kevin Spross - STB
Brian Brunning - 3Dfx
John Carsey - S3
Brett Schnepf and Matt Ployhar - Microsoft
Jason Della Rocca - Matrox
Jay Stocki - nVidia
Steve Cox and Greg Rusu - AMD
Toby Herman (Leviticus) und BG Chronicles
Unsere anderen Fan-Sites – ohne Euch wären wir verloren – danke, Leute!
Mr. Ed Zeschuk (und Coca Cola!)
Summer Students: Graham „What flavor Squishy?“ Jahns, Gautam Karnik
Brian Moore und Industrial Research Assistance Program (IR AP)
National Research Council of Canada für finanzielle Unterstützung der Spielentwicklung (für Bioware).
...und die folgenden (nicht zum BG Team gehörenden) Leuten bei Interplay: Reg Arnedo, Chris Avellone, Jeremy Barnes, „Jfinite“, Julian Ridley, Genevieve Ostergard, Jennifer Hendrix, Chuck Camps, Margo Engel, Polly Tracy, John Wunder, Mike Pacholik, Paul Edelstein, John Price, Kyle Shubel und Aaron Brown.

Index

A

Aaskriecher 62
Alle markieren 13, 18
Amn 38
Amulett 127
Angreifen 14
Angriffswurf 76
Armbänder 127
Attributspunkte 9, 85, 135-138
Ausrüstung 126-131
Aussehen 8, 10, 23, 25
Auswahl 13
Äxte 92, 129

B

Baldur's Gate 43
Bannwirker 88, 140
Barde 87
Bardenlied 17
Beenden 27
Begegnungseffekte 75
Behälter 22
Bentley Spiegelschatten 58
Beregost 48
Beschwörer 88
Besondere Fähigkeiten 17, 92-95
Bewegung 13, 72
Bogen 92, 128
Braunbär 62
Brennender Zauberer 49

C

Chaotisch Böse 74, 91
Chaotisch Gut 74, 90
Chaotisch Neutral 74, 90
Charakterbogen 13, 25
Charakterschaltflächen 15
Charisma 75, 85, 136-137
Cursor 13-14

D

Dialog 15, 72
Dialogfenster 20
Dieb 10, 87
Drei Alte Fässer 47
Drizzt 57
Druide 86
Dryade 63

E

Eine Stufe höher 26, 140
Einsatzbereite Waffe 16, 23, 24
Einsatzbereiter Gegenstand 16
Eisenthron 52
Elfe 8, 84
Elminster 57
EP 83
Erfahrung 83, 140
Erfahrungspunkte (EP) 83, 140
Erholung 81
Errötende Nixe 46
ETWO 77
Export 27

F

Faerûn 38
Fähigkeiten des Gegenstands 25
Fallen entschärfen 95
Fallen finden 16, 92
Feldposts Wirtshaus 50
Fertigkeiten 9, 91-92
Feuerrate 79
Flammende Faust 44
Freundlicher Arm, Wirtshaus 50, 51
Funkelnde Klinge 45

G

Gameplay 11, 28
Gebietskarte 22-23
Gegenstand benutzen 17
Gegenstandsschaltflächen 17
Geheimtüren 92
Gellana Spiegelschatten 59
Gerüchte 21
Geschicklichkeit 78, 85, 135-136
Geschlecht 8
Geschoßwaffen 78, 79, 92,130, 142
Geschwindigkeitsmodifikator 76
Gesinnung (KI) 13, 18
Gesinnung 9, 74, 89-91
Gestaltenwandel 17, 93
Getränke 21
Ghul 64
Gift 73, 82
Gnoll 65
Gnom 8, 65, 84
Goldmünze (GM) 23, 33, 35
Grafik 27
Graus 63
Großes Schwert 92, 129
Gruppengold 23, 33, 35
Gruppenschaltflächen 18
Gullykin 51

H

Halbelf 8, 84
Halbling 8, 85
Halskette 127
Hände auflegen 17, 93
Handgemengewaffen 142
Handlungscursor 13-14
Harfner 52
Haus der Wunder 44
Heilkräfte 21, 81
Helm und Umhang 47
Helm 127
Hilfe-Assistent 20
Hinterhalt 16, 95
Hobgoblin 65

I–J

Identifizieren 22, 93, 102
Illusionist 88
Importieren 32
Individuelle Gestaltung 26
Information 26
Infravision 29, 93, 102
Initiative 76
Intelligenz 85, 137-138
Inventar 13, 23, 25
Jahresliste 68

K

Kalender 68
Kammern 21
Kampf 76 - 82
Kämpfen 72
Kämpfer 86
Karten 13, 22
Kaufen 21
Kelddath Ormlyr 59
Kerzenburg 41
Klasse 9, 23, 85
Klassenkombination 9, 26, 83
Kleiderpuppe 23, 24
Kleines Schwert 92, 128
Kleriker 86
Kobold 65
Konstitution 85, 135-136
Kreischling 64
Krieger 86
Kritische Treffer und Fehlschläge 78
Kundendienst 7

L–M

Läden 20
Lähmung 82
List 16, 95
Magier von Halruaa 55
Magische Gegenstände 78, 132-134
Mantel 127
Max. Gewicht 24, 73
Mehrklassen 9, 83, 88-89
Mensch 8, 84
Moral 80
Müdigkeit 28, 72
Multiplayer 29-35
Multiplayer: Anschließen 30
Multiplayer: Anschlußanfrage 32
Multiplayer: Asynchron 34
Multiplayer: Charaktervermittlung 31
Multiplayer: Chat 34
Multiplayer: Erkundbarer Bereich 34
Multiplayer: Erlaubnis 32
Multiplayer: Erschaffen 31
Multiplayer: Exportieren 27
Multiplayer: Gruppengold 33, 35
Multiplayer: Importieren 33
Multiplayer: Ladezeit 34
Multiplayer: Optionen 31-33
Multiplayer: Protokoll 30
Multiplayer: Speichern 34
Munition 23

N–O

N-O
Name 10
Nashkel 51
Nekromant 88
Neu gruppieren 26
Neutral Böse 74, 91
Neutral Gut 74, 89
Oger 65
Ogrillon 66
Optionen 13, 27-28

P–Q

Paladin 86
Panzerhandschuh 127
Persönliche Initiativrunde 71, 76
Porträt 8, 13, 19
Priester 86
Priesterzauberschriftrolle 13, 27

R

Rasse 8, 84
Rassengegner 10, 93
Rechtschaffen böse 74, 90
Rechtschaffen gut 74, 89
Rechtschaffen neutral 74, 90
Reden 15, 72
Reichweite 98
Reisend 14
Rettungswürfe 79-80, 98
Riemen 127
Riesenspinnen 63
Ring 127, 132
Rote Garbe 50
Roter Magier 53
Ruf 74, 75, 144-147

Ruhe 18, 23, 25
Runde 71
Runde 70
Rüstung/Panzer 29, 126, 143
Rüstungsklasse (RK) 23, 77

S

Schattendiebe 54
Schild 126-127
Schlösser öffnen 95
Schlösser 14
Schnellformation 18
Schriftrollen 132
Schutz vor Bösem 94, 117
Schutz 15
Schwarzbär 62
Schwertküste 38
Seher 88
Sirene 66
Skelett 67
Skelettkrieger 67
Skript 26
Sound 28
Speere 92, 131
Spenden 21
Spezialität 94
Spiel laden 27
Spiel speichern 27
Spielpause 28, 71
Spitzbube 87
Spitze Waffen 92, 128
Stab 132
Stange 131
Stärke 78, 85, 135-136
Statistiken 26
Stehlen 16, 95, 139
Stehlen 21
Stiefel 127
Stopp 18
Stufen 140
Stumpfe Waffen 92, 130
Sucherfahrung 83

T

Taerom „Donnerhammer“ Fuiruim 49, 59
Tagebuch 13, 23
Taschendiebstahl 14
Tasloi 65
Taverne Elfgesang 45
Tavernen 20
Tempel 20
Tethtoril 46, 60
Thalantyr 49, 60
Thaumaturg 88
Toril 38
Tote erwecken 82
Trank 132
Trefferpunkte (TP) 23, 81-82
Trefferwürfel (TW) 93
Trefferzahl 77
Trunkenheit 29, 73

U-W

Überlieferung 94
Uhr 13, 71
Ulraunt 42, 61
Untote bannen 16, 95
Verkaufen 21
Völlig neutral 74, 91
Volo 58
Wächter 15
Waffen 91, 128-131
Waldläufer 86
Waldschrat 63
Wandler 88
Weisheit 85, 137-138
Welt 22
Weltkarte 22
Wildhund 67
Windiger Schwindler 50
Wirkungsbereich 98
Wirkungsdauer des Zaubers 98
Wirtshäuser 20
Wolf 67
Wolkengipfel 38
Worg 67

X-Z

Xvart 65
Zauber aussprechen 16, 79
Zauber 10, 14, 27, 99-126, 141
Zauberbuch 13, 27
Zauberer 87, 96
Zauberer 88
Zaubererspezialist 87
Zauberkundiger 87
Zauberschulen 97, 140
Zauberstab 132
Zauberstörung 79
Zauberwiderstand 94
Zeit 68 , 69
Zeitaufwand 76, 98
Zentarim 54
Zwerg 8, 84

Produkt-Service

Vielen Dank, daß Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr, unter der Rufnummer 01905/ 897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielewelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse http://www.vid.de oder http://www.setupcs.de unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

Austausch defekter CDs/GDs

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH

Produktservice

Borselstr. 16 C

22765 Hamburg

HINWEIS

Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

KOPIEREN VERBOTEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Interplay Productions vorbehalten. Dieses Produkt ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Sie dürfen die Software nicht kopieren. Es ist Ihnen untersagt, die Software (oder jegliche Kopie) zu verleihen, zu verkaufen, zu vermieten, zu leasen, zu vergeben, unterzulizenzieren oder anderweitig zu übertragen. Das Modifizieren, Adaptieren, Übersetzen, Erstellen derivativer Werke, Dekompilieren, Auseinandernehmen oder anderweitige Manipulation bzw. Entnahme von Ausgangscode der Software in Teilen oder als Ganzes sowie jeglicher Inhalte oder die Anstiftung Dritter zu solchen Handlungen sind Ihnen ebenfalls untersagt.

INTERPLAYS WEBSITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Website immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, willkommen!

Brian Fargo

Geschäftsführer

Wie Sie uns finden

Starten Sie Ihre Internet-Software, und geben Sie folgende Adresse in den Browser Ihrer Wahl ein:

www.interplay.com