

Das
VERGESSENEN REICH

Baldur's Gate™ II



Schatten von AMN™



Adapted from
Dungeons & Dragons

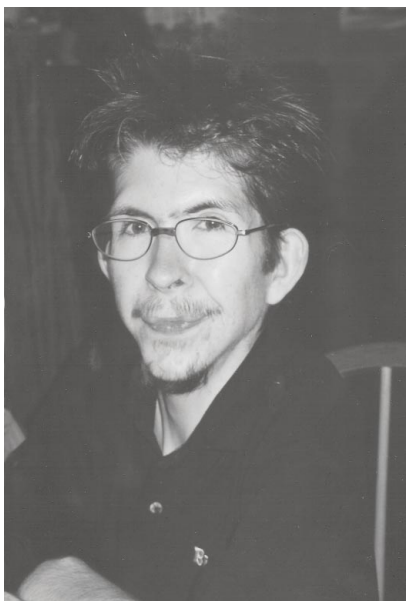


DEM ANDENKEN AN DANIEL WALKER GEWIDMET

Dan Walker war der zweite Angestellte, den BioWare hatte. Dan begann seine Arbeit Ende 1995. Er starb am 6. Juni 1999 eines natürlichen Todes. Die Ursache war ein körperliches Gebrechen, an dem er seit seiner Geburt litt.

Wir widmen Dan daher "Baldur's Gate II: Schatten von Amn"! Es ist schwer, in Worte zu fassen, was wir alle für ihn empfunden haben. Da mir diese Pflicht zugefallen ist, will ich einfach mein Bestes versuchen.

Dan war ein emotional unglaublich starker Mensch, der gegen sein schweres körperliches Handikap, mit dem er seit seiner Geburt leben musste, mit Geduld und Ausdauer ankämpfte. Ich kann mich nicht daran erinnern, dass er



sich je über irgendetwas beschwert hat, obwohl er wohl mehr Grund dazu gehabt hätte als jeder andere, den ich kenne. Oftmals wurde ich durch seine unglaubliche Geduld und seine Art, die Dinge zu sehen, die mich an die Lehren des Zen erinnerte, beschämt. Für mich und viele hier bei BioWare war und ist er ein leuchtendes Beispiel.

Dan war ein Künstler und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Was er am meisten schätzte, war, wenn andere Leute an seiner Kunst teilhaben konnten und Freude daran hatten. Und was er geschaffen hat, war außerordentlich gut.

Er lebte sein Leben wie ein Kunstwerk. Rückwirkend gesehen ist es klar, dass er entscheidend dazu beigetragen hat, dass BioWare gewachsen und so erfolgreich wie heute ist. Wir vermissen ihn fürchterlich.

Dr. Ray Muzyka

Joint CEO, Bioware Corp.

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..

INHALT

Einleitung	4	Eigenschaften der Charaktere	45
Buch 1: Die Spielanleitung.....	5	Magie und Zauberei	58
Die Installation	5	Beschreibungen der Zauberei	60
Die Konfiguration des Spieles	6	Das Gepäck.....	121
Einen Charakter erschaffen	6	Rüstungen	121
Die Steuerung: So spielt Ihr		Schilder	121
Baldur's Gate II: Schatten von Amn.....	9	Sonstige Kleidung und Ausrüstung	122
Die Maus - und wie Ihr sie im Spiel einsetzt	9	Waffen.....	122
Die Hauptsteuerung.....	10	Magische Gegenstände und Schätze	124
Mehrspielerpartien in Baldur's Gate II	23	Tabelle.....	127
So spielt Ihr eine Mehrspielerpartie	26	Das Team	144
Buch 2: Volos Reiseführer durch		Index.....	147
"Schatten von Amn"	27		
Erster Abschnitt: Ein wenig			
Hintergrundwissen	27		
Die Welt von Baldur's Gate II:			
Schatten von Amn.....	27		
Einflussreiche Gruppierungen an der			
Schwertküste	29		
Wichtige Personen in "Schatten von Amn"	30		
Einige der Monster, die Ihr an			
der Schwertküste treffen könnt.....	35		
Die Zeitrechnung in den			
Vergessenen Reichen.....	36		
Zweiter Abschnitt: Die Regeln	37		
AD&D: Eine kurze Einführung.....	37		
Die Handlungen der Charaktere	37		
Auswirkungen von Ruf und Gesinnung	39		
Kämpfe in Baldur's Gate II	40		
Erfahrungspunkte und Aufstieg.....	44		

EINLEITUNG

Wir begannen mit der Arbeit an Baldur's Gate I im Januar 1996. Damals wussten wir noch nicht besonders viel darüber, wie man ein Rollenspiel entwickelt. Wir mussten uns hauptsächlich auf unsere Erinnerungen an die großen Rollenspiele der Vergangenheit verlassen (und warum sie uns so viel Spaß gemacht hatten). Das waren Spiele wie Wizardry, die Ultima-Reihe, Ultima Underworld, System Shock, die legendäre Gold-Box-Reihe (Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds u. a.), Bard's Tale, Betrayal at Krondor und Wasteland, um nur einige unserer Lieblingsspiele zu nennen.

Baldur's Gate I wurde im Dezember 1998 veröffentlicht. Es wurde ein großer wirtschaftlicher Erfolg und in der Fachpresse hoch gelobt. Für die Entwicklung von Baldur's Gate hatten wir wirklich alles gegeben. Wir, das waren die Entwickler, die Spieltester, das Tonstudio und die Verkaufs- und Marketingabteilung unseres Publishers Black Isle Studios. Alle hatten getan, was sie nur konnten, um dieses Spiel so gut wie möglich zu machen. Wir waren auf das Ergebnis sehr stolz, und ich, als der Produzent von Baldur's Gate bei BioWare, bin begeistert und fühle mich persönlich geehrt, weil mehr als eine Million Fans Baldur's Gate I gespielt haben und eine Menge Spaß dabei hatten.

Aber dennoch war Baldur's Gate das erste Rollenspiel, das BioWare entwickelt hatten, und wir haben eine Menge dabei gelernt. Diese Lektionen haben wir mit großer Sorgfalt bei der Entwicklung dieses Spieles, Baldur's Gate II, umgesetzt. Während des Entwicklungsprozesses haben wir stets darauf geachtet, dass Baldur's Gate II nicht nur in jedem Aspekt besser wird als Baldur's Gate I, sondern dass es sowohl Veteranen der Serie als auch Neueinsteiger anspricht. Ich bin diesmal sogar noch stolzer darauf, was das Team geleistet hat. Wir sind der Ansicht, dass wir es Euch, unseren Fans, einfach schuldig waren, aus Baldur's Gate II nicht nur ein gutes Spiel zu machen, sondern ein Spiel, das eine entscheidende Weiterentwicklung darstellt.

Wir haben sorgfältig darauf geachtet, alles, was gut funktionierte, nicht zu verschlimmbessern. Einige der Dinge, die verbessert wurden, sind die folgenden:

- * Wir haben den Fluss der Geschichte in Baldur's Gate II verbessert, so dass die Spieler besser darin eintauchen können. Die Charaktere interagieren stärker miteinander und mit der Welt. Das Resultat ist ein glaubwürdigeres und zufriedenstellenderes Rollenspiel.
- * Der Kampf ist aufregender als je zuvor. Die Echtzeit-Steuerung wurde deutlich verbessert, und Dutzende neuer Charakterklassen und über 100 neue Zauber (in BG II gibt es insgesamt mehr als 300 Zauber) sorgen für mehr strategische Möglichkeiten. Die Charaktere können jetzt bis zu 2.950.000 Erfahrungspunkte erhalten und dadurch je nach Charakterklasse auf Stufe 17 bis 23 aufsteigen. Des weiteren gibt es neue Waffenfertigkeiten (so können beispielsweise zwei Waffen gleichzeitig geführt werden) und Hunderte von neuen, mächtigen Monstern und Bösewichten.
- * Spielern, die lieber rundenbasiert spielen, stehen neue automatische Pausen-Möglichkeiten zur Verfügung.
- * Automatisch ablaufende Ereignisse und das Design von "Schatten von Amn" basiert auf den Erfahrungen, die wir mit Baldur's Gate I und der Erweiterung "Legenden der Schwertküste" gemacht haben und ist so ausgefeilt wie noch nie zuvor.
- * Die Grafik in Baldur's Gate II glänzt durch einen unglaublichen Detailreichtum und basiert auf unseren Erfahrungen bei der Entwicklung von Baldur's Gate I und "Legenden der Schwertküste".
- * Die grafische Benutzeroberfläche wurde in mehrfacher Hinsicht verbessert. So wurde die Auflösung auf 800 x 600 Bildpunkte erhöht, das Spiel verfügt über 3D-Karten-Unterstützung für die Darstellung von Zaubern und animierten Abschnitten der Hintergrundgrafik, die Steuerungsleisten können ausgeblendet werden und sind in neuen, angenehmeren Farben gestaltet. Das Tagebuch und die Möglichkeit, Notizen auf den verschiedenen Karten zu machen, wurden verbessert.
- * Mehrspielerpartien funktionieren wesentlich flüssiger als bei Baldur's Gate I. So werden die anderen Spieler nicht unterbrochen, wenn ein Spieler in einem Geschäft einkauft oder wenn nicht spielerische Dialoge ablaufen.
- * Man kann das Spiel mit neuen Charakteren beginnen oder die Charaktere aus Baldur's Gate I oder "Legenden der Schwertküste" übernehmen. Ein Tutorial im Spiel erleichtert neuen Spielern den Einstieg.

Wir hier bei BioWare und unsere Publisher, Black Isle Studios, bedanken uns dafür, dass Sie unsere Arbeit unterstützen, indem Sie dieses Spiel gekauft haben. Wir hoffen, dass Ihnen Baldur's Gate II zahlreiche Stunden ausgezeichneter Unterhaltung bieten wird. Ich selbst bin schon damals, seit den 80er Jahren, als ich noch auf meinem Apple gespielt habe, ein großer Fan von Rollenspielen. Deswegen freut es mich, wenn ich ganz ehrlich sagen kann, dass Baldur's Gate II ein großartiges Rollenspiel ist, eines der Besten, das ich selbst je gespielt habe.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung! Dr. Ray Muzyka

Joint CEO, Bioware Corp. Ausführender Co-Produzent von Baldur's Gate II: Schatten von Amn

WAS ERWARTET EUCH, TAPFERE ABENTEURER, IN DIESEN BEIDEN BÜCHERN?

Im ersten Buch, der Spielanleitung, beschäftigen wir uns damit, wie man Baldur's Gate II: Schatten von Amn spielt, also damit, wie man einen Charakter erschafft, wie man mit der Spielwelt interagiert und wie man mit anderen Spielern gemeinsam eine Mehrspielerpartie spielen kann. Das zweite Buch, Volos Reiseführer durch "Schatten von Amn", erzählt Euch viel Interessantes über die Welt, in der das Spiel stattfindet, und erklärt die Regelmechanismen, nach denen diese Welt funktioniert. Viele der Informationen im zweiten Buch stellen Zusatzwissen dar: Ihr könnt das Spiel auch ohne diese Informationen spielen, doch wenn Ihr Euch die Mühe macht und das zweite Buch lest, könnt Ihr vermutlich mehr aus dem Spiel herausholen und habt auch mehr Freude daran. Wenn im Regelwerk nichts Gegenteiliges steht, gilt alles sowohl für Einzelspieler- als auch für Mehrspielerpartien. Bei einer Mehrspielerpartie spielt Ihr gemeinsam mit bis zu fünf Freunden die gleiche Geschichte wie bei einer Einzelspielerpartie. Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Anführers der Abenteurergruppe, und der Computer ist der Spielleiter.



Ja, in der Tat werdet Ihr wohl so manch nützliche Information in diesem Tokuwaboku finden, das Volo in seiner Arroganz als Buch bezeichnet. Ich selbst werde mir die Mühe machen, Euch mit meinen Anmerkungen dort, wo es meiner Meinung nach notwendig ist, mehr Klarheit zu verschaffen. - Elminster

Wo es Eurer Meinung nach notwendig ist? Aber nicht von mir gewollt oder gar gewünscht, was, Magier? Was soll's, ich werde Euer Geschreibsel so stehen lassen, wie Ihr es für notwendig haltet. - Volo

BUCH 1: DIE SPIELANLEITUNG

DIE INSTALLATION

Um Baldur's Gate II: Schatten von Amn zu installieren, legt Ihr die CD 1 in Euer CD-ROM-Laufwerk ein und befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls Ihr die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert habt, startet den Explorer, wählt das CD-ROM-Laufwerk aus und startet mit einem Doppelklick die Datei "Baldurs.exe". Nachdem Ihr das Spiel installiert habt, stehen Euch im Startmenü verschiedene Optionen zur Verfügung.

Readme-Datei lesen: In der Readme-Datei findet Ihr die aktuellsten Informationen zum Spiel, die noch nicht verfügbar waren, als das Handbuch gedruckt wurde. Falls Ihr irgendwelche Schwierigkeiten habt, das Spiel zum Laufen zu bringen, macht Euch bitte die Mühe, diese Datei zu lesen.

Registrieren: Bitte nehmt Euch die Zeit, Euch bei den Black Isle Studios registrieren zu lassen. Wir benötigen Rückmeldungen über das Spiel, um unsere Programme beständig zu verbessern. Als Gegenleistung erhaltet Ihr von uns spezielle Angebote und Informationen über neue Spiele zugeschiedt.

Ende: Wählt diesen Menüpunkt, falls Ihr das Spiel zum jetzigen Zeitpunkt nicht starten wollt.

Demos ansehen: Hier findet Ihr Demos zu weiteren Spielen der Black Isle Studios. Genauer Informationen über diese Demos und wie man sie startet finden sich in der Readme-Datei.

Konfiguration: Hier könnt Ihr die Tastaturbelegung des Spiels nach Eurem Geschmack ändern. Klickt einfach auf den entsprechenden Befehl und drückt dann die Taste, die in Zukunft für diesen Befehl verwendet werden soll.

Spiel starten: Nachdem Ihr die Konfiguration nach Euren Wünschen angepasst habt, könnt Ihr das Spiel direkt starten. Nach einer Einleitungssequenz wählt Ihr zuerst "Einzelspieler" und dann "Neues Spiel" aus, um Euch ins Abenteuer zu stürzen. Nachdem Ihr das Spiel verlassen habt, könnt Ihr jederzeit wieder einsteigen, indem Ihr aus der Startleiste "Baldur's Gate II" im Ordner "Black Isle Studios" auswählt.

Deinstallieren: Diese Option entfernt das Spiel bis auf Eure gespeicherten Spielstände von der Festplatte.

DIE KONFIGURATION DES SPIELES

Um die 3D-Unterstützung zu aktivieren, die Bildschirmauflösung zu verändern oder die Tastaturbelegung zu verändern, müsst Ihr das Konfigurationsprogramm aufrufen.

1. Dazu könnt Ihr entweder im Startmenü auf "Konfigurieren" klicken oder mit Hilfe des Explorers in das Installationsverzeichnis von Baldur's Gate II gehen und dort mit einem Doppelklick "BGConfig.exe" starten. Ihr kommt in ein Konfigurationsmenü mit drei Wahlmöglichkeiten: Grundeinstellung, Fortgeschritten und Tastenkürzel.
2. Mit Grundeinstellung wählt das Spiel selbst Einstellungen, die für Euren Computer ideal sind. Wer sich mit Computern ein wenig auskennt, kann diese Einstellungen unter Fortgeschritten ganz nach seinen Wünschen verändern.
3. Unter Fortgeschritten findet Ihr Einstellungsmöglichkeiten für die 3D-Unterstützung. Hier könnt Ihr auch die Auflösung verändern.
4. Unter Tastenkürzel könnt Ihr, wie der Name schon sagt, die Tastaturbelegung nach Euren Wünschen verändern.

ANMERKUNG: Besonders nützlich sind die Tastaturbefehle, mit denen Ihr die Steuerungsleisten ausblenden könnt. Dafür werden standardmäßig die Tasten H, Y und U verwendet.

3D-UNTERSTÜTZUNG

Baldur's Gate II: Schatten von Amn unterstützt 3D-Beschleunigerkarten. Dadurch werden einige Effekte schneller dargestellt und sehen auch teilweise besser aus.

Um die 3D-Unterstützung zu aktivieren, geht ins Konfigurationsmenü (siehe oben), wählt die Option "Fortgeschritten" und klickt auf "3D-Unterstützung verwenden". Der Computer führt Euch dann durch die Grundeinstellungen für Eure 3D-Karte.

Manche 3D-Karten funktionieren nicht mit dem Spiel oder verfügen nicht über die Fähigkeiten, die notwendig sind, um in Baldur's Gate II eine verbesserte Grafik zu ermöglichen. Oft handelt es sich dann um ein Treiberproblem. Falls Ihr Probleme habt, solltet Ihr zuerst versuchen, die neuesten Treiber für Eure Grafikkarte zu installieren. Nutzt das nichts, müsst Ihr Baldur's Gate II eventuell ohne 3D-Unterstützung spielen..

EINEN CHARAKTER ERSCHAFFEN

Hier findet Ihr eine Erläuterung darüber, wie Ihr einen "Charakter" für das Spiel erschafft, also Eure Spielfigur. Ihr könnt jederzeit auf "Abbrechen" klicken. Das Programm fragt Euch dann, ob Ihr ins Hauptmenü zurück wollt. Ihr könnt während der Charaktererschaffung jederzeit auf "Zurück" klicken, um die Entscheidungen, die Ihr bei einem vorhergehenden Schritt getroffen habt, noch nachträglich zu ändern.



CHARAKTERE UND SPIELSTÄNDE IMPORTIEREN

In Baldur's Gate II könnt Ihr Charaktere und gespeicherte Spielstände aus Baldur's Gate I und aus den "Legenden der Schwertküste" importieren. Dies geht sogar dann, wenn Ihr Baldur's Gate I deinstalliert habt, AUSSER natürlich, Ihr habt Eure Spielstände manuell gelöscht. Falls Ihr keine Lust habt, einen eigenen Charakter zu erstellen, könnt Ihr eine der vordefinierten Figuren wählen. Dabei handelt es sich um eine Auswahl von Charakteren aus Klassen, die gerade für Neueinsteiger angenehm zu spielen sind.

DAS TUTORIAL

6

In Baldur's Gate II gibt es ein eigenes Tutorial. Es kann ebenfalls unter dem Menü "Einzelspieler" aufgerufen werden. Das Tutorial sollte von allen genutzt werden, die noch nie Baldur's Gate gespielt haben. Doch auch wenn Ihr ein alter Veteran seid, aber Euer Wissen über das Spiel auffrischen wollt, könnte Euch das Tutorial von Nutzen sein.

GESCHLECHT

Zuerst wählt Ihr das Geschlecht Eures Charakters (männlich oder weiblich). Wenn Ihr Eure Wahl getroffen habt, klickt auf "Fertig". Auf diese Schaltfläche klickt Ihr übrigens jedes Mal, wenn Ihr einen Schritt bei der Charaktererschaffung abgeschlossen habt.

AUSSEHEN

Wählt ein Porträt für Euren Charakter aus. Ihr könnt auch selbst erstellte Porträts importieren. Beachtet dabei bitte Folgendes:

Die kleinen Porträts haben eine Abmessung von 38 x 60 Pixeln und eine Farbtiefe von 8 Bit. Die großen Porträts sind 110 x 170 Pixel groß und haben eine Farbtiefe von 24 Bit. Legt ein Unterverzeichnis mit dem Namen "Portraits" (auf Groß- und Kleinschreibung achten) im Installationsverzeichnis von Baldur's Gate II an. Wenn Ihr es bei der Installation nicht geändert habt, lautet es C:\Programme\Black Isle\BGII – SvA. Der Name der Porträtdateien kann 7 Buchstaben lang sein. Dahinter muss ein "S" bei den kleinen Porträtdateien und ein "L" bei den großen Porträtdateien stehen. Zum Beispiel:

XXXXXXXXS.bmp für eine kleine Porträtdatei (38 x 60 Pixel in 8 Bit)

XXXXXXXXL.bmp für eine große Porträtdatei (110 x 170 Pixel in 24 Bit)

Bei einer Mehrspielerpartie müssen alle beteiligten Spieler die Porträtdateien auf Ihren Computern gespeichert haben, andernfalls sehen sie im Spiel, wo sich normalerweise die entsprechenden Porträts befinden, nur eine Silhouette mit einem Fragezeichen.

RASSE

Wählt die Rasse Eures Charakters aus. Zur Verfügung stehen Menschen, Zwerge, Elfen, Gnome, Halblinge, Halbelfen oder Halborks. Wenn Ihr eine der Rassen auswählt, erhaltet Ihr eine Beschreibung ihrer Eigenarten.

KLASSE

Die Klassen und Klassenkombinationen, die Eurem Charakter aufgrund seiner Rasse zur Verfügung stehen, sind hell dargestellt. Wählt einfach die entsprechende Klasse oder Klassenkombination aus. Wenn Ihr eine Klasse auswählt, erhaltet Ihr eine Beschreibung ihrer Eigenschaften.

Nur nicht-menschliche Charaktere können Klassenkombinationen wählen, allerdings können menschliche Charaktere im Verlauf des Spieles zu mehrklassigen Charakteren werden (indem sie eine zweite Karriere starten). Ein Charakter mit Klassenkombination genießt die Vorteile all seiner Klassen, muss aber auch mit den Einschränkungen seiner Klassen leben.

Mehrklassige Charaktere beginnen das Spiel mit einer Klasse und wechseln später zu einer anderen Klasse. Die Fähigkeiten der ursprünglichen Klasse können erst wieder eingesetzt werden, wenn der Charakter in der neuen Klasse die Stufe der alten Klasse übersteigt. Ab diesem Zeitpunkt kann der Charakter die Fähigkeiten beider Klassen nutzen. Der Charakter kann allerdings nie mehr zusätzliche Stufen in seiner ursprünglichen Klasse erlangen. Nur Menschen können mehrklassige Charaktere werden.

KLASSENCHARAKTERE

Ein Charakter, der nur eine Klasse hat, kann sich noch weiter spezialisieren: Er kann einen so genannten Klassencharakter auswählen. Wenn Ihr keinen bestimmten Klassencharakter wählen wollt, nehmt einfach den Ersten aus der Liste. Er trägt den gleichen Namen wie die Hauptklasse. Diese Wahl bedeutet, dass der Charakter nur seine Hauptklasse und keinen Klassencharakter hat. Jeder Klassencharakter hat gegenüber der Hauptklasse bestimmte Vor- und Nachteile. Wenn Ihr beispielsweise einen Kämpfer spielt, könnte dieser als Klassencharakter Kensai sein. Ein Kensai verursacht im Nahkampf mehr Schaden als jeder andere Kämpfer, allerdings darf er keine Rüstungen tragen und keine Fernkampfwaffen einsetzen. Die Klassencharaktere sind in Volos Reiseführer ausführlich erläutert.

ANMERKUNG: Charaktere mit Klassenkombination und mehrklassige Charaktere können sich nicht weiter spezialisieren, d. h. Ihr könnt für sie keinen Klassencharakter wählen.

ATTRIBUTWERTE

Wenn diese Seite erscheint, hat der Computer bereits zum ersten Mal für die sechs Attributwerte Eures Charakters gewürfelt. Dabei verwendet der Computer drei sechsseitige Würfel für jeden Attributwert und modifiziert das Ergebnis abhängig von der gewählten Rasse. Benötigt die Klasse bestimmte Mindestwerte auf Attribute, erhält der Charakter zumindest diesen Mindestwert. Wenn es sich bei dem Charakter beispielsweise um einen Paladin handelt, der Charisma 17 benötigt und der Computer hat nur 12 gewürfelt, erhält der Paladin dennoch Charisma 17. Ihr könnt jederzeit Attribute senken und andere Attribute dafür steigern, d. h. für jeden Punkt, um den Ihr ein Attribut senkt, könnt Ihr ein anderes Attribut um einen Punkt steigern. Ihr könnt ein Attribut allerdings nicht unter den Minimalwert senken, der durch Rasse und Klasse vorgegeben ist. Jedes der Attribute ist übrigens kurz beschrieben, so dass Ihr wisst, wozu es im Spiel dient. Ihr könnt Eure Attribute beliebig oft neu auswürfeln, bis Ihr ein Ergebnis erzielt habt, das Euch gefällt. Ihr könnt ein Würfelergebnis abspeichern und später wieder herstellen, falls keine besseren Würfe mehr fallen. Verwendet dazu die Schaltflächen "Speichern" und "Wiederherstellen".

GESINNUNGEN

Für jeden Charakter kann man, abhängig von seiner Klasse und Rasse, zwischen verschiedenen Gesinnungen wählen. Wenn Ihr eine der Gesinnungen auswählt, erhaltet Ihr eine detaillierte Beschreibung der Gesinnung. Die Gesinnung spielt eine entscheidende Rolle dabei, wie Euer Charakter mit anderen Wesen in der Spielwelt interagiert. Lest daher die Beschreibungen sorgfältig durch, bevor Ihr Euch für eine Gesinnung entscheidet. Falls sich das Verhalten des Charakters im Spiel stark von seiner Gesinnung unterscheidet, muss er mit negativen Konsequenzen rechnen. Das kann sogar so weit gehen, dass er einige seiner Fähigkeiten verliert!

FERTIGKEITEN

Alle Charaktere können zu Beginn des Spiels mehrere Punkte auf verschiedene Waffenfertigkeiten verteilen. Ihr seht dann eine Liste der Waffenfähigkeiten, die der Charakter aufgrund seiner Klasse wählen kann. Klickt auf eine Waffe, um eine Beschreibung zu lesen. Ein Charakter kann eine Waffe auch führen, wenn er keine Fertigkeit im Umgang mit ihr besitzt, allerdings erleidet er dann -1 auf alle Würfe beim Umgang mit der Waffe. Kämpfer, Paladine und Waldläufer können sich im Umgang mit einer Waffe noch weiter spezialisieren, wobei Paladine und Waldläufer 2 Punkte für eine Waffe aufwenden können, Kämpfer (und alle dazugehörigen Klassencharaktere) bis zu 5 Punkten. Dadurch treffen sie besser und richten mehr Schaden an.

DIEBESFÄHIGKEITEN

Wenn Euer Charakter ein Dieb ist, kann er Fähigkeitspunkte auf seine Diebesfähigkeiten verteilen. Einerseits bekommt er Punkte zu Spielbeginn, andererseits erhält er auch jedes Mal, wenn er eine Stufe aufsteigt, 20 Punkte zum Verteilen. Die Fähigkeiten, die zur Verfügung stehen sind: Schlösser öffnen, Fallen finden, Taschendiebstahl, Leise bewegen, Im Schatten verstecken, Illusionen entdecken und Fallen stellen. Wenn Ihr eine der Fähigkeiten auswählt, erhaltet Ihr eine Beschreibung der Fähigkeit. Hochrangige Waldläufer verfügen ebenfalls über die Diebesfähigkeiten Leise bewegen und Im Schatten verstecken und müssen daher bei diesem Schritt ebenfalls Punkte auf die Fähigkeiten verteilen.

ZAUBER

Wenn Euer Charakter ein Magier oder Hexenmeister ist, müsst Ihr jetzt Zauber auswählen. Das sind die Zauber, mit denen Euer Charakter das Spiel beginnt. Wenn Ihr einen der Zauber auswählt, erhaltet Ihr eine Beschreibung seiner Wirkung. Statt selbst Zauber auszusuchen, könnt Ihr auch auf "Wähle für mich" klicken. Dann stellt Euch der Computer eine gute, breit ausgestreute Auswahl an Zaubern zusammen, die in den meisten Situationen hilfreich sein sollten.

ERZFEINDE

Jeder Waldläufer kämpft gegen Mitglieder einer bestimmten Rasse ganz besonders gut. Er erhält im Kampf gegen seinen Erzfeind einen Bonus. Ihr könnt zwischen folgenden Erzfeinden wählen: Aaskriecher, Betrachter, Dämonen, Drachen, Elementarwesen, Erdkolosse, Feenwesen, Gedankenschinder, Genies, Ghule, Gnolle, Golems, Hobgoblins, Kobolde, Kreischlinge, Kuo-Toas, Leichname, Lykanthropen, Mephits, Oger, Otyughs, Rakshasas, Sahuagin, Schleime, Skelette, Spinnen, Teufelchen, Trolle, Vampire und Waldschrate.

FARBGEBUNG

Auf dem Bildschirm seht Ihr jetzt eine Darstellung Eures Charakters. Hier könnt Ihr die Farbe des Haares und der Haut sowie die Haupt- und Nebenfarbe der Kleidung ändern. Die Haupt- und Nebenfarbe der Kleidung können Ihr auch im Verlauf des Spiels jederzeit ändern. Wenn Ihr auf die aktuelle Farbe klickt, erhaltet Ihr eine Auswahl aller zur Verfügung stehenden alternativen Farben. Klickt einfach auf die Farbe Eurer Wahl.

NAME

Jetzt müsst Ihr Euch nur noch für den Namen entscheiden, den Euer Charakter im Spiel tragen soll. Klickt auf das Textfenster, und gebt den Namen ein. Die Eingabe beendet Ihr mit der Return-Taste oder indem Ihr auf "Fertig" klickt.

DEN CHARAKTER FERTIGSTELLEN

Jetzt müsst Ihr nur noch auf "Annehmen" klicken, um die Charaktererschaffung zu beenden. Mit Hilfe der Schaltfläche "Zurück" könnt Ihr auch Schritt für Schritt zurückgehen und noch Änderungen an Eurem Charakter vornehmen.

DIE STEUERUNG: SO SPIELT IHR BALDUR'S GATE II: SCHATTEN VON AMN

Baldur's Gate II ist ein leicht zu beherrschendes Spiel, dessen Steuerung zahlreiche Möglichkeiten bietet. Es wurde so entworfen, dass es leicht und intuitiv gespielt werden kann, wenn man die grundlegenden Steuerungselemente beherrscht. In diesem Abschnitt findet Ihr eine umfassende Beschreibung der Steuerung, inklusive aller Schaltflächen und Menüs. Der Großteil der Bedienung ist sehr intuitiv, so dass Ihr Euch auch ruhig gleich ins Spiel stürzen könnt und die nachfolgende Beschreibung auch erst lesen braucht, nachdem Ihr ein wenig herum experimentiert habt.

DIE MAUS - UND WIE IHR SIE IM SPIEL EINSETZT

LINKE MAUSTASTE: AKTIONEN

- Ihr wählt einen Charakter aus, indem Ihr auf den Charakter oder sein Porträt klickt. Waren zu diesem Zeitpunkt andere Charaktere ausgewählt, wird an ihrer Stelle der angeklickte Charakter ausgewählt.
- Wenn man die SHIFT-Taste hält, während man auf Charaktere oder Ihre Porträts klickt, kann man mehrere Charaktere gemeinsam auswählen.
- Wenn man die STRG-Taste (Ctrl) hält, während man auf Charaktere oder Ihre Porträts klickt, werden sie den ausgewählten Charakteren hinzugefügt.
- Ein Doppelklick auf ein Porträt zentriert das Geschehen auf diesen Charakter.
- Wenn man auf eine der Schaltflächen in der Steuerung klickt, kann man mit dem ausgewählten Charakter verschiedene Aktionen ausführen, wie beschützen, sprechen, angreifen (mit einem Klick auf eine Waffe) usw.
- Man kann Zauber und Gegenstände benutzen, nachdem sie ausgewählt wurden.
- Klickt man irgendwo ins Gelände auf dem Hauptbildschirm, marschieren die ausgewählten Charaktere an die angegebene Stelle. (Mit der rechten Maustaste könnt Ihr die ganze Formation bewegen und drehen.)
- Wenn Ihr die linke Maustaste festhaltet, könnt Ihr einen Rahmen über mehrere Charaktere oder Porträts ziehen, um sie auszuwählen.
- Klickt man auf einen Gegenstand, hebt ihn der ausgewählte Charakter auf. Sind mehrere Charaktere ausgewählt, hebt ihn der Charakter auf, der am weitesten oben in der Charakterleiste steht (der Anführer).
- Klickt man auf ein Porträt und hält die Maustaste fest, kann man das Bild innerhalb der Charakterleiste hinauf und hinunter schieben und so die Marschordnung ändern.
- Klickt man auf die Uhr, hält man das Spiel an beziehungsweise beendet die Pause wieder.

RECHTE MAUSTASTE: INFORMATIONEN, ABBRUCH VON AKTIONEN, FORMATIONSBEWEGUNGEN

- Klickt man auf ein Porträt, wird das Gepäck des Charakters aufgerufen.
- Klickt man auf einen Gegenstand oder einen Zauber im Hauptbildschirm, erscheint eine Beschreibung.
- Eine begonnene Aktion wird abgebrochen, beispielsweise ein Angriff oder Zauber. Das funktioniert auch, indem Ihr die Escape-Taste (Esc) drückt.
- Klickt Ihr auf ein Monster, einen NSC (Nicht-Spieler-Charakter) oder auf einen bereits ausgewählten Charakter, gibt dieser einen Kommentar von sich. Die sind oft recht lustig.

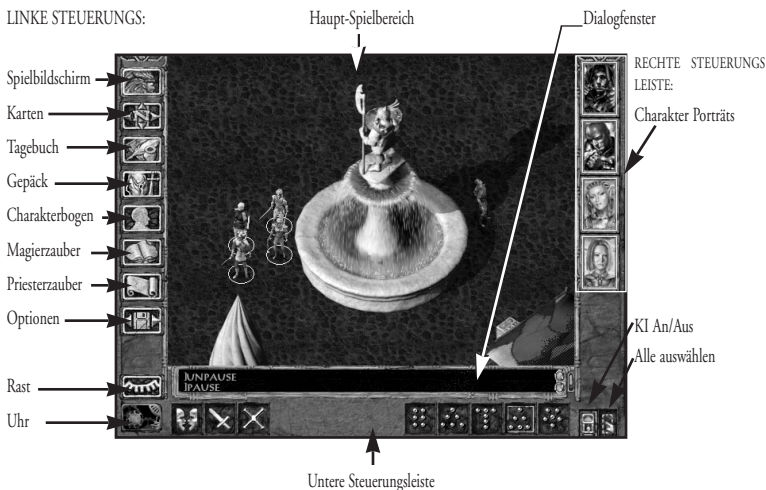
- Klickt man irgendwo ins Gelände auf dem Hauptbildschirm, marschieren die ausgewählten Charaktere in Formation an die angegebene Stelle. Wenn Ihr die Maustaste festhält und mehr als ein Charakter ausgewählt wurde, könnt Ihr durch Bewegung der Maus, die Formation drehen, d. h. Ihr könnt verändern, in welcher Reihenfolge sich die Charaktere am Zielort aufstellen werden.
- Eine Anmerkung zu den bereiten Waffen, Zaubern oder Gegenständen und den Formationen: Mit einem Rechtsklick auf diese Schaltflächen könnt Ihr die jeweilige Position neu konfigurieren. Eine Liste von Optionen taucht auf, und mit einem Klick könnt Ihr die entsprechende Fläche neu belegen.

MAUSBEWEGUNG: PERSPEKTIVE VERÄNDERN

Wenn Ihr die Maus auf dem Hauptbildschirm an den Rand bewegt, scrollt der sichtbare Bereich in diese Richtung. Ihr könnt auch mittels der Pfeiltasten auf dem Ziffernblock scrollen.

DIE HAUPTSTEUERUNG

LINKE STEUERUNGS-



(Hier mit 9 Gruppen- Schaltflächen - ist ein einzelner Charakter ausgewählt, erscheinen 12 Schaltflächen)

STEUERUNGSLEISTEN AUSBLENDEN

Ihr könnt die Hauptsteuerung so konfigurieren, dass sie Euren Bedürfnissen entspricht, d.h. Ihr könnt jene Teile der Hauptsteuerung ausblenden, die Ihr nicht oft benötigt, etwa weil Ihr bereits die Tastaturbefehle für die Aktionen kennt, die sich auf der entsprechenden Steuerungsleiste befinden. Rechts und links oben auf dem Hauptbildschirm befinden sich zwei Schalter, mit denen die jeweilige Steuerungsleiste ausgeblendet wird. Wenn die linke oder die rechte Steuerungsleiste verkleinert ist, taucht auf der unteren Steuerungsleiste eine Schaltfläche auf, mit der man die entsprechende Steuerungsleiste wieder einblenden kann. Dazu könnt Ihr selbstverständlich auch Tastaturbefehle verwenden. Um die linke Steuerungsleiste ein- und auszublenden, verwendet man die Taste Y, für die rechte die Taste U.

Drückt man auf die Taste H, werden alle Steuerungsleisten ausgeblendet. Auf diesem Weg ist es möglich, Baldur's Gate II im Vollbildmodus zu spielen, d. h. der ganze Hauptschirm steht für das Spielgeschehen zur Verfügung. Drückt man erneut auf "H", werden alle Steuerungsleisten wieder eingeblendet. Das geht auch, wenn Ihr das Spiel angehalten habt.

SPIELPAUSEN

Ihr könnt das Spiel jederzeit anhalten, entweder indem Ihr auf die Uhr unten links klickt oder indem Ihr die Leertaste drückt. Diese Option ist äußerst wichtig, weil ein schwieriger Kampf in Echtzeit oft unlösbar ist, da alles zu schnell abläuft. Während das Spiel pausiert, könnt Ihr den Charakteren in aller Ruhe Befehle erteilen. Die Charaktere führen die Befehle aus, sobald die Pause wieder aufgehoben wird.

AUTOMATISCHE PAUSEN

Ihr könnt festlegen, wann das Spiel automatisch anhalten soll. Wählt dazu zuerst "Optionen", dann "Spieldarstellung" und schließlich "Automatische Pause". Je mehr der dort angebotenen Optionen Ihr auswählt, desto stärker ähnelt der Kampf einem rundenbasierten Spiel.

DER HAUPT-SPIELBEREICH

Der Haupt-Spielbereich ist der Teil des Bildschirms, auf dem die Welt dargestellt wird und in dem sich sozusagen das Geschehen abspielt. Im Haupt-Spielbereich könnt Ihr mit der Maus folgende Dinge tun:

- * Mit der linken Maustaste werden Charaktere ausgewählt. Mit Klicken und Shift-Taste oder Klicken und Strg-Taste werden mehrere Charaktere ausgewählt. Auf diesem Weg kann man auch einzelne, ausgewählte Charaktere wieder aus der Auswahl rausnehmen. Klicken und ziehen erzeugt einen Auswahlrahmen, der alle Charaktere innerhalb des Rahmens auswählt.
- * Mit einem Linksklick führen die ausgewählten Charaktere Aktionen aus.
- * Mit einem Rechtsklick bricht man Aktionen ab, führt Bewegungen in Formation aus und kann die Formation (Marschordnung) drehen.
- * Wenn man den Mauszeiger über Objekte, Charaktere, NSC, Monster usw. bewegt, verändert er sein Aussehen. Das Aussehen zeigt an, welche Aktion standardmäßig ausgeführt wird, wenn man jetzt klickt. Andere Aktionen wählt man aus, indem man auf eine der Schaltflächen am unteren Bildschirmrand klickt und dann auf das Ziel der Aktion.

DIE MAUSZEIGER UND DIE DAZUGEHÖRIGEN AKTIONEN:



Auswählen: Der Charakter wird ausgewählt.



Bewegung: Die ausgewählten Charaktere bewegen sich an die angegebene Stelle.



Unzugänglicher Ort: Die Charaktere können sich nicht an die gewünschte Stelle bewegen.



Reisen: Die Charaktere bewegen sich an die angegebene Stelle und reisen auf die nächste Karte (den nächsten Spielbereich) weiter.



Tür: Die ausgewählte Tür wird geöffnet oder geschlossen.



Betreten: Wenn die Tür nicht erhellt dargestellt ist, geht die Gruppe durch den Eingang oder die Tür.



Treppen: Die ausgewählten Charaktere gehen die Treppe hinauf oder hinunter.



Gegenstand aufheben: Der ausgewählte Gegenstand wird aufgehoben.



Angriff: Die ausgewählten Charaktere greifen das betreffende Monster/den Nicht-Spieler-Charakter an.



Verschlossen: Die ausgewählte Tür oder Kiste ist versperrt. Ihr könnt versuchen, die Tür oder die Kiste aufzubrechen, oder ein Dieb kann "Schlösser öffnen" einsetzen, um das Schloss zu knacken.



Fallen entschärfen: Euer Dieb kann versuchen die ausgewählte Falle zu entschärfen.



Taschendiebstahl: Der ausgewählte Charakter versucht, das betreffende Wesen oder den NSC zu bestehlen.



Zauber: Der ausgewählte Charakter wirkt einen Zauber auf die Stelle, an der sich der Mauszeiger befindet. Bei dem Ziel kann es sich, abhängig vom Zauber, um ein Gebiet, einen eigenen Charakter, ein Monster oder einen NSC handeln.



Betätigen: Hiermit bewegt Ihr Hebel, drückt Knöpfe oder betätigt Schalter usw., alles, was man mit einem Objekt in der Nähe eben anstellen kann.

Anmerkung: Wenn Ihr eine Aktion, die durch die Form des Cursors angezeigt wird, doch nicht ausführen wollt, könnt Ihr entweder die Esc-Taste drücken, eine andere Aktion in der Schaltfläche am unteren Bildschirmrand auswählen oder an eine Stelle klicken, an der die Aktion nicht ausgeführt werden kann (z. B. irgendwo auf eine Menüleiste oder in ein Gebiet des Hauptspielbereichs, das man nicht betreten kann). Das Zaubern könnt Ihr abbrechen, indem Ihr mit der rechts Maustaste klickt oder die Esc-Taste drückt. Das Zaubern wird abgeschlossen, indem Ihr auf ein Wesen oder auf ein Zielgebiet klickt (abhängig von der Art des Zaubers).

Sichtweite: Die Charaktere können alles in einer bestimmten Entfernung sehen, solange es nicht durch ein Hindernis verdeckt wird. So können die Charaktere beispielsweise erst sehen, was sich hinter einem Gebäude befindet, wenn sie um die Ecke des Gebäudes gehen. Sie können auch nicht durch Wände sehen. Die Sichtweite der Charaktere hängt vom Gelände ab, in dem sie sich gerade befinden. In offenem Gelände haben sie eine Sichtweite, die ungefähr der Hälfte des Hauptbildschirms entspricht, in unwegsamem Gelände entspricht die Sichtweite ungefähr einem Drittel des Hauptbildschirms und in Verliesen ungefähr einem Viertel.

DIE SCHALTFLÄCHEN DER UNTEREN STEUERUNGSLEISTE

Die Schaltflächen, die auf der unteren Steuerungsleiste zur Verfügung stehen, unterscheiden sich, je nachdem, ob Ihr einen einzelnen Charakter oder mehrere Figuren ausgewählt habt.

Wenn nur ein Charakter ausgewählt wurde, stehen 12 Schaltflächen zur Verfügung, die von dem ausgewählten Charakter abhängen. Statt auf die Schaltflächen zu klicken, könnt Ihr auch die Funktionstasten (F1 bis F12) verwenden. Mit Hilfe von F1 und F2 lassen sich folgende Schaltflächen rasch anwählen:



Gespräch (F1): Der Mauszeiger verändert sich zu einem Symbol für Gespräch beginnen. Wenn Ihr jetzt auf einen Charakter oder ein Wesen klickt, versucht der ausgewählte Charakter, ein Gespräch mit der Zielperson zu beginnen.



Bereite Waffe (F2): Die ist die Zweitwaffe, die man im "Gepäck" bereitlegen kann. Legt man im Gepäck eine Waffe auf den entsprechenden Bereich, kann man sie hier mit einem Klick oder mit den Funktionstasten anwählen. Klickt mit der rechten Maustaste auf eine bereitete Fernkampf-Waffe, um die Munition zu wählen. Manche Charaktere haben mehr als eine bereitete Waffe.

Klasse	Schaltfläche 1 (F3)	Schaltfläche 2 (F4)	Schaltfläche 3 (F5)	Schaltfläche 4 (F6)	Schaltfläche 5 (F7)
Kämpfer	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Bereite Waffe 2	Bereite Waffe 4	
Paladin	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Bereite Waffe 2	Untote vertreiben	Zaubern
Waldläufer	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Bereite Waffe 2	Im Schatten verstecken	Zaubern
Magier	Bereite Waffe 1	Bereiter Zauber	Bereiter Zauber	Bereiter Zauber	Zaubern
Kleriker	Bereite Waffe 1	Untote vertreiben	Bereiter Zauber	Bereiter Zauber	Zaubern
Druide	Bereite Waffe 1	Bereiter Zauber	Bereiter Zauber	Bereiter Zauber	Zaubern
Barde	Bereite Waffe 1	Bardenlied	Diebeskunst	Bereiter Zauber	Zaubern
Dieb	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Fallen finden	Diebeskunst	Im Schatten verstecken
Kämpfer/Dieb	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Fallen finden	Diebeskunst	Im Schatten verstecken
Kämpfer/Kleriker	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Untote vertreiben	Bereiter Zauber	Zaubern
Kämpfer/Magier	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Bereiter Zauber	Bereiter Zauber	Zaubern
Magier/Dieb	Bereite Waffe 1	Fallen finden	Diebeskunst	Im Schatten verstecken	Zaubern
Kleriker/Magier	Bereite Waffe 1	Untote vertreiben	Bereiter Zauber	Bereiter Zauber	Zaubern
Kleriker/Dieb	Bereite Waffe 1	Fallen finden	Diebeskunst	Im Schatten verstecken	Zaubern
Kämpfer/Druide	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Bereiter Zauber	Bereiter Zauber	Zaubern
Kleriker/Waldläufer	Bereite Waffe 1	Untote vertreiben	Im Schatten verstecken	Bereiter Zauber	Zaubern
Kämpfer/Magier/ Kleriker	Bereite Waffe 1	Bereite Waffe 2	Untote vertreiben	Bereiter Zauber	Zaubern
Kämpfer/Magier/ Dieb	Bereite Waffe 1	Fallen finden	Diebeskunst	Im Schatten verstecken	Zaubern

Nun folgen fünf Schaltflächen, die sich von Charakter zu Charakter unterscheiden und von seiner Klasse beziehungsweise seinen Klassen abhängen. Diese Schaltflächen kann man rasch anwählen, indem man die Tasten F3 bis F7 verwendet. Die Schaltflächen können folgende Funktionen haben:



Fallen finden: Solange diese Schaltfläche ausgewählt ist, sucht der Dieb nach Fallen. Der Dieb hört auf, nach Fallen zu suchen, wenn ihm ein anderer Befehl erteilt wird als sich zu bewegen.



Dieb (für Diebesfähigkeiten): Wählt diese Schaltfläche aus und klickt auf ein Ziel, um einen Taschendiebstahl durchzuführen, Fallen zu entschärfen und Schlösser zu öffnen. Welche Aktion der Dieb ausführt, hängt von der Art des Ziels ab, auf das Ihr anschließend klickt.



Bereite Waffe: Ihr könnt hiermit Eure Zweitwaffe in Eurem Gepäck bereit legen.



Im Schatten verstecken: Klickt auf diese Schaltfläche, damit der Dieb seine Fähigkeiten "Leise bewegen" und "Im Schatten verstecken" anwendet. Wenn er erfolgreich ist, wird er nahezu unsichtbar. Wenn er aus den Schatten heraus von hinten ein Ziel angreift, verursacht er bei Erfolg, abhängig von seiner Stufe, zweifachen bis vierfachen Schaden. Wenn sich der Dieb an eine helle Stelle bewegt oder angreift, wird er vielleicht bemerkt und wieder sichtbar.



Untote vertreiben: Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt, versucht der Kleriker, so lange Untote zu vertreiben, bis Ihr ihm einen anderen Befehl außer einem Bewegungsbefehl erteilt. Sobald der Kleriker erfolgreich ist, ergreifen einige der Untoten die Flucht oder werden sogar zerstört, wenn der Kleriker sehr mächtig ist. Ein böser Kleriker kann auf diesem Weg Kontrolle über Untote erlangen, statt sie zu zerstören.



Zaubern: Klickt auf diese Schaltfläche, um mit einem Kleriker oder Magier zu zaubern. Eine Liste aller eingepägten Zauber erscheint, aus der Ihr den gewünschten Zauber mit einem Klick auswählen könnt.



Bereite Zauber: Klickt auf diese Schaltfläche, um einen bereiten Zauber einzusetzen. Um den bereiten Zauber, der einer Schaltfläche zugewiesen ist, zu ändern, klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche. Eine Liste aller eingepägten Zauber erscheint, aus der Ihr den gewünschten Zauber mit einem Klick auswählen könnt.



Bardenlied: Klickt Ihr auf diese Schaltfläche, beginnt der Barde, ein Lied zu spielen, bis Ihr ihm einen anderen Befehl außer einem Bewegungsbefehl erteilt. Während der Barde spielt, steigt die Kampfmoral und das Glück der Gruppe. Je höher die Stufe des Barden ist, desto stärker verbessert sich das Glück der Gruppe. Dadurch treffen die Gegner schlechter und richten weniger Schaden an.

DIE NÄCHSTEN VIER SCHALTFLÄCHEN (F8 BIS F11) DIENEN ZUR AUSWAHL VON GEGENSTÄNDEN.



Gegenstand verwenden: Klickt Ihr auf diese Schaltfläche, erscheint eine Auswahl aller Gegenstände, über die Euer Charakter verfügt und die man irgendwie benutzen kann.



Die nächsten drei Schaltflächen aktivieren die bereiten Gegenstände: Um die bereiten Gegenstände festzulegen, gibt es zwei Möglichkeiten. Ähnlich wie bei den bereiten Zaubern könnt Ihr durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf die entsprechende Schaltfläche unter allen Gegenständen, über die Euer Charakter verfügt, einen auswählen. Sobald die Schaltfläche belegt ist, könnt Ihr den Gegenstand mit einem Klick auf die Schaltfläche aktivieren. Die zweite Möglichkeit besteht darin, die Gegenstände im Gepäck einfach mit der Maus an die entsprechende Stelle zu ziehen. Wird ein bereiter Gegenstand verbraucht, fallen gelassen oder verkauft, wird die Schaltfläche natürlich wieder frei.

Falls Ihr einen Gegenstand verwendet, der Zaubern kann, ändert sich der Mauszeiger zum Symbol für Zaubern, und Ihr müsst auf das entsprechende Ziel (Charakter, Monster, Zielgebiet) klicken. Wenn Ihr mit der rechten Maustaste klickt, wird die Aktion abgebrochen. Falls Euer Charakter über Waffen verfügt, die Zaubern können, könnt Ihr diese Zauber mittels der Schaltflächen für bereite Gegenstände auslösen, aber nicht mittels der Schaltflächen für bereite Waffen.

DIE LETZTE SCHALTFLÄCHE (F 12) AKTIVIERT DIE BESONDEREN FÄHIGKEITEN.



Wenn ein Charakter über besondere Fähigkeiten verfügt (entweder aufgrund seiner Klasse oder weil er im Verlauf des Spiels besondere Fähigkeiten erlangt), könnt Ihr diese speziellen Fähigkeiten mit dieser Schaltfläche einsetzen. Klickt sie an, und eine Liste der besonderen Fähigkeiten dieser Spielfigur erscheint. Einige gebräuchliche besondere Fähigkeiten sind:



Hände auflegen: Ein Paladin kann mittels heiliger Energie ein Ziel seiner Wahl um 2 Trefferpunkte je Stufe des Paladins heilen. Diese Fähigkeit kann einmal täglich eingesetzt werden.



Gestaltwandel: Hochrangige Druiden (ab der 7. Stufe) können Ihre Gestalt verändern.

Wenn Ihr mehr als nur einen Charakter ausgewählt habt, befinden sich auf der unteren Steuerungsleiste neun Schaltflächen. Die Aktionen Beschützen, Gespräch und Angriff entsprechen den Funktionen bei Einzelfiguren. Die weiteren Schaltflächen sind wie folgt:



Stopp: Die ausgewählten Charaktere brechen alle Aktionen ab.



Formationen: Klickt Ihr auf eine dieser Schaltflächen, marschiert die Gruppe in der entsprechenden Formation. Dabei nehmen die Charaktere ihre Position in der Formation abhängig von ihrer Reihenfolge in der Steuerungsleiste am linken Bildschirmrand ein, d. h. der oberste Charakter marschiert ganz vorne und der unterste Charakter ganz hinten. Wenn weniger als sechs Spielfiguren ausgewählt wurden, nehmen die ausgewählten Charaktere, abhängig von ihrer Reihenfolge in der Steuerungsleiste am linken Bildschirmrand, der Reihe nach die Plätze in der Formation ein. Klickt an einen beliebigen Ort im Haupt-Spielbereich, und die Charaktere marschieren in der Formation an die angegebene Stelle. Wenn Ihr mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle klickt und die Maustaste festhält, könnt Ihr die Formation durch Bewegung der Maus drehen.

Mit Hilfe der Formationen könnt Ihr die Aufstellung der Gruppe rasch verändern, beispielsweise die Kämpfer nach vorne schicken oder die anderen Charaktere schützend vor dem Magier aufstellen. Die Schaltflächen für Formationen können ebenfalls angepasst werden. Klickt mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Schaltfläche, und eine Auswahl aller zur Verfügung stehenden Formationen erscheint. Mit einem Klick wird die gewünschte Formation der Schaltfläche zugewiesen. Ihr könnt diese Formation in Zukunft einfach durch einen Klick auf die Schaltfläche anwählen.

DIE SCHALTFLÄCHEN DER RECHTEN STEUERUNGSLEISTE

Hier stehen Euch wieder verschiedene Schaltflächen zur Verfügung.



Alle auswählen: Wählt alle Charaktere aus. Wenn bereits alle Charaktere ausgewählt sind, werden alle Charaktere aus der Auswahl herausgenommen, d. h. nach dem Klick auf die Schaltfläche ist keine Figur mehr ausgewählt.



KI ein/aus: Mit dieser Schaltfläche könnt Ihr die KI (Künstliche Intelligenz) für die ausgewählten Charaktere aktivieren beziehungsweise deaktivieren. Ein Charakter, dessen KI deaktiviert ist, reagiert nur auf direkte Befehle, d. h. er reagiert nicht von selbst auf die Ereignisse in seiner Umgebung.

Anmerkung: Das Verhalten der Charaktere, die sich Eurer Gruppe im Verlauf der Handlung anschließen, wird durch zwei Skripts bestimmt. Einerseits verfügen diese Charaktere über eine bestimmte Persönlichkeit, andererseits könnt Ihr dem Charakter noch ein Skript zuweisen, das sein Verhalten genauer definiert. Das Skript, welches die Persönlichkeit des Charakters repräsentiert, lässt sich nicht deaktivieren.



Charakterporträts: Klickt auf ein Charakterporträt, um den Charakter auszuwählen oder aus der Auswahl rauszunehmen, wenn er bereits ausgewählt ist. Klickt mit der rechten Maustaste auf ein Charakterporträt, um das Gepäck dieser Figur zu öffnen. Denkt daran, dass das Öffnen des Gepäcks eine Pause beendet. Es ist daher nicht zu empfehlen, mitten in einem Kampf das Gepäck zu öffnen. Es ist eben auch in der Realität unklug, mitten in einem Kampf im Rucksack herumzukramen oder mal eben seine Rüstung zu wechseln. Ihr könnt die Marschordnung der Gruppe ändern, indem Ihr die Reihenfolge der Charakterporträts ändert. Klickt auf ein Porträt, haltet die Maustaste fest und verschiebt das Porträt an die gewünschte Stelle.

Eine Anmerkung zu den Charakterporträts: Der Schaden, den ein Charakter erlitten hat, wird am Charakterporträt durch einen roten Schatten dargestellt. Je weiter der Charakter rot eingefärbt ist, desto mehr Schaden hat er erlitten. Bewegt Ihr den Mauszeiger über das Charakterporträt, werden der Name und die genauen Trefferpunkte des Charakters eingeblendet. Im Charakterporträt werden auch verschiedene Symbole eingeblendet, die den Status des Charakters repräsentieren. So kann man beispielsweise erkennen, ob der Charakter bezaubert, festgehalten oder vergiftet wurde usw. Wenn ein Charakter eine Stufe aufsteigen kann, wird das ebenfalls durch ein Symbol im Charakterporträt angezeigt.

DIE SCHALTFLÄCHEN DER LINKEN STEUERUNGSLEISTE

Mit Hilfe der Schaltflächen auf der linken Steuerungsleiste könnt Ihr zu den anderen Bildschirmen im Spiel gelangen. Von oben nach unten handelt es sich um folgende Schaltflächen:



Zurück zum Spiel



Charakterbogen



Karten



Magierzauber



Tagebuch



Priesterzauber



Gepäck



Optionen

Klickt Ihr auf eine dieser Schaltflächen, kommt Ihr direkt zu dem entsprechenden Bildschirm für den ausgewählten Charakter. Sind mehrere Charaktere ausgewählt, kommt Ihr zu dem entsprechenden Bildschirm für den ausgewählten Charakter, dessen Porträt in der Steuerungsleiste am weitesten oben steht.



Rast: Auf den meisten Bildschirmen befindet sich eine Schaltfläche für eine Rast, und zwar an der Stelle, an der sich die Schaltflächen "Alle auswählen" und "KI aus/ein" auf dem Hauptbildschirm befinden. Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt und Euren Wunsch bestätigt, dann rasten die Charaktere, verarzten ihre Wunden und prägen sich ihre Zauberei neu ein. Dabei vergeht natürlich eine entsprechende Zeitspanne in der Spielwelt. Charaktere, die noch über Heilzauber verfügen, helfen damit automatisch verwundeten Kameraden, wobei die Charaktere, die am stärksten verwundet sind, zuerst geheilt werden. Unter Optionen kann man einstellen, dass die Gruppe immer so lange rasten soll, bis alle vollständig geheilt sind. Mit dieser Option solltet Ihr vor allem dann vorsichtig sein, wenn die Gruppe einen Auftrag hat, bei dessen Ausführung die Zeit eine wichtige Rolle spielt. Mit ein wenig Pech verschläft die Gruppe ihren Auftrag im wahrsten Sinne des Wortes und scheitert dadurch.

Verzegt nicht, vor dem Rasten festzulegen, welche Zauberei sich die Priester und Magier einprägen sollen! – Volo

AUTOMATISCHE HILFE

Wenn sich der Mauszeiger einige Zeit lang unbeweglich über einer Schaltfläche befindet, erscheint automatisch ein Fenster mit Informationen zu dieser Schaltfläche. Das Gleiche passiert, wenn Ihr den Mauszeiger über wichtigen Dingen im Hauptspielbereich unbeweglich stehen lasst (Charakteren, Gebäuden, Gegenständen). Unter Optionen könnt Ihr einstellen, wie lange es dauert, bis diese Hilfe eingeblendet wird. Drückt Ihr die Tabulator-Taste, erscheint das Informationsfenster sofort.

GESPRÄCHE

In einem Gespräch unterhält sich immer der ausgewählte Charakter, dessen Porträt sich in der Steuerungsleiste am weitesten oben befindet. Es ist nicht möglich, während eines Gesprächs den Sprecher zu wechseln. Dazu muss der aktuelle Charakter erst das Gespräch beenden. Anschließend wählt Ihr eine andere Figur aus und beginnt das Gespräch erneut. Unabhängig davon, wer das Gespräch führt, entscheidet aber immer das Charisma des Anführers der gesamten Gruppe über die Reaktion des Gesprächspartners. Als Anführer zählt der Charakter, dessen Porträt sich in der Steuerungsleiste am weitesten oben befindet und der sich in diesem Bereich der Spielwelt aufhält (also z. B. in dem Haus, in der Schänke, in dem Stadtviertel usw.).

Je mehr Charisma der Anführer hat, desto besser. – Volo

Das Dialogfenster wird in drei verschiedenen Größen angezeigt: klein (2 Zeilen), mittel (15 Zeilen) oder groß (25 Zeilen). Wenn gerade kein Dialog stattfindet und nur normale spieltechnische Infos eingeblendet werden (z. B. dass jemand gezaubert oder nach einem Monster geschlagen hat), ist das Dialogfenster klein. Während eines Dialoges vergrößert sich das Dialogfenster automatisch. Ihr könnt die Größe des Dialogfensters auch jederzeit selbst ändern, indem Ihr auf den Pfeil neben dem Dialogfenster klickt oder die Tasten "Bild hoch" beziehungsweise "Bild runter" verwendet. An der rechten Seite des Dialogfensters befindet sich eine Bildlaufleiste, mit der Ihr die eingeblendeten Nachrichten und Dialoge hinauf und hinunter scrollen könnt (ganz wie in einer Textverarbeitung). In einem Dialog werden dem Charakter meist mehrere mögliche Antworten angeboten. Wählt einfach eine Antwort nach Eurem Geschmack mit einem Klick aus. Die angebotenen Antworten hängen vom Charisma des Charakters und vom Verlauf des Gesprächs ab. Wenn mehr Text erscheint, als auf einmal im Dialogfenster dargestellt werden kann, hält der Text automatisch an, sobald das Dialogfenster gefüllt ist. Nach einem Klick scrollt der Text weiter. Denkt daran, dass Ihr mit Hilfe der Bildlaufleiste jederzeit das ganze Gespräch noch einmal durchlesen könnt. Das Porträt des Charakters, der sich unterhält, ist markiert, und der Charakter selbst blinkt. Der NSC, mit dem er oder sie spricht, blinkt ebenfalls.

LÄDEN, GASTHÄUSER, SCHÄNKEN UND TEMPEL

Während des Spiels werdet Ihr auf zahlreiche Charaktere treffen, die Eurer Gruppe Waren verkaufen oder Dienstleistungen anbieten wollen. Bei all diesen NSCs kommt eine ähnliche Steuerung zur Anwendung, egal, ob es sich dabei um das Kaufen und Verkaufen von Waren, das Übernachten in einem Wirtshaus, das Identifizieren eines Gegenstandes oder ähnliches handelt. Wenn ein Charakter mit einem dieser NSCs spricht, taucht eine Steuerungsleiste auf, auf der sich verschiedene Schaltflächen befinden. Klickt man sie an, kann die Gruppe die verschiedenen Dienstleistungen, die der NSC anbietet, in Anspruch nehmen.



Zimmer mieten: In den verschiedenen Gasthäusern gibt es Zimmer in vier verschiedenen Preiskategorien. Sie reichen von äußerst spartanisch bis hin zu königlich. Wenn sich die Gruppe ein besseres Zimmer leistet, erholt sie sich besser, d. h. sie erhält mehr Trefferpunkte zurück. Nicht alle Gasthäuser bieten Zimmer in allen Preiskategorien an.



Kaufen und Verkaufen: Auf diesem Bildschirm befinden sich zwei Listen von Gegenständen. Auf der linken Seite stehen jene Gegenstände, die der Laden zum Verkauf anbietet und auf der rechten Seite stehen jene, die der Charakter an den Laden verkaufen kann. Um Gegenstände zu erwerben, klickt Ihr auf alle Gegenstände, die der Charakter kaufen soll. Der Handel wird durchgeführt, sobald Ihr auf "Kaufen" am unteren Bildschirmrand klickt. Der Kaufpreis für alle ausgewählten Gegenstände wird direkt neben der Schaltfläche eingeblendet. Ein Verkauf funktioniert auf die gleiche Weise. Allerdings hat der Besitzer eines durchschnittlichen Ladens vermutlich nicht an allen Gegenständen Interesse, die Euer Charakter so mit sich herumschleppt. Alles, was den Ladenbesitzer nicht interessiert, ist grau unterlegt und kann auch nicht ausgewählt werden. Gegenstände, die der Charakter selbst nicht einsetzen kann, sind rot unterlegt. Natürlich kann sie der Charakter dennoch kaufen und später an andere Gruppenmitglieder weitergeben.



Getränke und Gerüchte: Vielleicht gibt es in dem Wirtshaus oder in der Schänke einen freundlichen Barkeeper, der Euren Charakteren ein Getränk und ein kleines Schwätzchen anbietet. Die angebotenen Drinks reichen von luxuriösen Spirituosen bis hin zu billigem Bier. Kauft ein Charakter ein Getränk, erzählt ihm der Schankwirt vermutlich das eine oder andere Gerücht, das er in letzter Zeit aufgeschnappt hat. Ihr solltet jedoch vorsichtig sein. Wenn der gleiche Charakter zu viel miteinander trinkt, wird er vermutlich betrunken.



Stehlen: Wenn Ihr einen Dieb ausgewählt habt, hat dieser vielleicht die Möglichkeit, etwas zu stehlen. Der Versuch, etwas zu stehlen, funktioniert wie das Einkaufen, allerdings könnt Ihr immer nur einen Gegenstand auswählen. Nachdem der Gegenstand ausgewählt wurde, klickt Ihr auf Stehlen. Abhängig von seinen Fähigkeiten als Taschendieb hat der Charakter eine mehr oder weniger gute Chance, den Diebstahl erfolgreich auszuführen. Ist er erfolgreich, wird der Gegenstand ins Gepäck des Diebes gelegt. Scheitert er, ruft der Besitzer des Geschäftes bestenfalls nur die Wachen. Es kann aber auch schlimmere Konsequenzen haben, wenn ein Charakter beim Stehlen ertappt wird.



Spenden: Mit Hilfe dieser Schaltfläche könnt Ihr Geld in Tempeln spenden. Der Priester im Tempel ist vielleicht bereit, Euch ein Gerücht zu erzählen. Wenn viel Geld gespendet wird, erhöht sich unter Umständen der Ruf der Gruppe. Wenn die Gruppe einen sehr schlechten Ruf hat, ist es vermutlich eine gute Idee, in einen Tempel zu gehen und etwas zu spenden.

Je schlechter der Ruf ist, desto mehr muss man spenden. Diese Priester haben ein verdammt gutes Erinnerungsvermögen. - Volo



Heilung: Tempel bieten normalerweise Heilung an. Wenn Ihr diese Schaltfläche anklickt, taucht eine Liste der Heilzauber auf, die der Tempel anbietet, ebenso wie deren Preis (ähnlich wie bei Waren, die in einem Geschäft angeboten werden). Wählt den gewünschten Zauber aus sowie den Charakter, der geheilt werden soll.



Identifizieren: Geschäfte und Tempel können normalerweise zahlreiche Gegenstände identifizieren. Das ist nützlich, wenn Eure Charaktere noch nicht über die Möglichkeit verfügen, bestimmte Gegenstände zu identifizieren. Es kostet 100 Goldmünzen, einen Gegenstand identifizieren zu lassen. Gegenstände, die das Geschäft oder der Tempel nicht identifizieren kann, lassen sich nicht anwählen.

BEHÄLTER (KISTEN, TISCHE, TRUHEN, SCHRÄNKE USW.)

In bestimmten Behältern im Spiel könnten sich interessante Dinge befinden. Sie werden blau markiert, wenn Ihr den Mauszeiger darüber bewegt. Klickt auf den Behälter, um ihn zu öffnen. Am unteren Bildschirmrand öffnen sich zwei Fenster. Im linken Fenster befindet sich der Inhalt des Behälters (oder des Stapels von Gegenständen auf dem Boden, den der Charakter gerade durchsucht), auf der rechten Seite befindet sich ein Teil des Gepäcks. Klickt einfach auf die Gegenstände, die der Charakter mitnehmen soll. Das funktioniert natürlich nur, solange der Charakter noch über genügend Platz in seinem Gepäck verfügt.

Anmerkung: Ihr könnt natürlich auch Gegenstände aus dem Gepäck des Charakters in den Behälter (oder auf den Boden legen). Klickt dazu einfach auf den entsprechenden Gegenstand im Gepäck (also auf der rechten Seite des Bildschirms).

KNÖPFE UND HEBEL



In Baldur's Gate II wird Eure Gruppe auf verschiedene Schalter, Hebel und andere Auslöser stoßen, die die Charaktere benutzen können. Wenn Ihr den Mauszeiger darüber bewegt, verändert er sein Aussehen. Ihr könnt den Auslöser anklicken. Dazu muss sich allerdings der ausgewählte Charakter in der Nähe des Auslösers befinden. Falls er nicht nahe genug ist, erscheint eine entsprechende Nachricht auf dem Bildschirm.

DIE KARTEN

Gebietskarte: Klickt mit der linken Maustaste auf den Karten-Schalter, um die Gebietskarte aufzurufen. Das ist eine Landkarte des Gebiets, in dem sich die ausgewählten Charaktere aufhalten. Alle Bereiche, in denen die Gruppe bereits war, sind auf der Karte eingezeichnet, der Rest der Karte ist noch schwarz. Die Karte könnte beispielsweise einen Teil einer Stadt, ein Stück Wildnis oder die Ebene eines Verlieses darstellen. Der Standort der Charaktere ist durch kleine Kreise angezeigt.



Anmerkung: Auf der Karte befinden sich kleine Flaggen, die besonders wichtige Stellen markieren. Bewegt man den Mauszeiger auf eine derartige Flagge, wird ein Text eingeblendet. Ihr könnt eigene Notizen auf der Karte einfügen, indem Ihr einfach auf die Stelle klickt, an der Ihr die Bemerkung einfügen wollt.

Weltkarte: Wenn Ihr auf die Schaltfläche für die Weltkarte klickt, wird die Karte der gesamten Spielwelt eingeblendet. Das Gebiet, in dem sich die Charaktere befinden, ist durch ein Schild markiert. Auf der Weltkarte sind all jene Gebiete eingezeichnet, die die Charaktere bereits besucht oder von denen sie im Verlauf von Gesprächen gehört haben.

Anmerkung: Ihre Gruppe kann nur dann von einem Gebiet zum anderen reisen, wenn sie sich zum Rand des Gebietes begibt, in dem sie sich im Moment aufhält, und sich dort über den Rand bewegt. Dann wird automatisch die Weltkarte eingeblendet. Die Gruppe reist zu einem anderen Gebiet, indem Ihr mit dem Mauszeiger auf das gewünschte Gebiet fahrt und es anklickt.

DAS TAGEBUCH



In Eurem Tagebuch werden wichtige Ereignisse im Spiel ebenso aufgezeichnet wie die Aufgaben, die Ihr erhalten habt. Die Einträge im Tagebuch sind in vier Kategorien unterteilt:

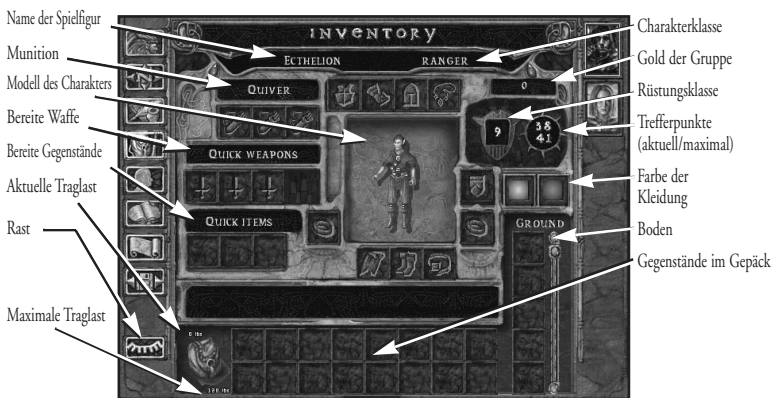
Aufgaben: Hier findet Ihr Informationen zu allen Aufträgen, die Ihr noch nicht erledigt habt. Die Aufträge lassen sich sowohl nach Datum als auch alphabetisch sortieren.

Beendete Aufgaben: Hier findet Ihr Informationen zu allen Aufgaben, die Ihr erledigt habt. Die entsprechenden Einträge werden aus der Kategorie Aufgaben gelöscht. Die Angaben lassen sich sowohl nach Datum als auch alphabetisch sortieren.

Tagebuch: Hier findet Ihr Informationen zu den Ereignissen, die im Spiel eine wichtige Rolle spielen. Die Einträge lassen sich sowohl nach Datum als auch alphabetisch sortieren.

Persönliche Einträge: Das sind Notizen, die Ihr selbst macht. Ihr könnt hier Einträge machen, indem Ihr auf "Hinzufügen" klickt. Die Einträge lassen sich sowohl nach Datum als auch alphabetisch sortieren.

DAS GEPÄCK



Das Gepäck wird geöffnet, indem Ihr in der linken Steuerungsleiste auf "Gepäck" oder in der rechten Steuerungsleiste mit der rechten Maustaste auf das Porträt eines Charakters klickt. Im Gepäck seht Ihr unter anderem ein schematisches Modell des ausgewählten Charakters. Am unteren Rand befindet sich das Gepäck des Charakters. Hier steht auch, wie viel Gewicht der Charakter tragen kann und wie viel er schon mit sich herumschleppt (d. h. wie hoch seine Belastung ist). Um Euch mit einem Gegenstand auszurüsten, könnt Ihr ihn einfach mit der Maus auf das Modell des Charakters ziehen. Um einen Gegenstand an einen anderen Charakter weiterzugeben, zieht Ihr ihn mit der Maus auf das Porträt des entsprechenden Charakters. Es gibt Gegenstände, von denen man mehrere Exemplare auf einen Stapel legen kann, um Platz im Gepäck zu sparen. Um Gegenstände zu stapeln, zieht man einfach einen Gegenstand mit der Maus auf einen zweiten, gleichen Gegenstand. Ihr könnt einen derartigen Stapel mit einem Doppelklick wieder aufteilen. Auf dem Bildschirm befindet sich eine Reihe von "Boden"-Feldern für das Ablegen von Gegenständen. Wenn Ihr einen Gegenstand auf diese Felder zieht, legt der Charakter die Gegenstände auf den Boden. Sie können dann im Hauptspielbereich wieder aufgesammelt werden. Auf diesem Bildschirm steht auch, über wieviele Goldmünzen die gesamte Gruppe verfügt.

Magische Gegenstände, die noch nicht identifiziert wurden, sind mit Blau unterlegt, Gegenstände, die von dem Charakter nicht verwendet werden können, mit Rot.

Belastung: Jeder Charakter kann nur Gegenstände bis zu einem bestimmten Gewicht tragen. Dieses Limit richtet sich nach der Stärke des Charakters. Wie viel die Figur schon mit sich herumschleppt, steht direkt neben der Ausrüstung. Wenn ein Charakter zu viel trägt, bewegt er sich langsamer oder kann sich im Extremfall überhaupt nicht mehr bewegen.

Das Modell der Spielfigur: Rund um das Modell des Charakters befinden sich 17 Flächen, auf denen die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände platziert werden, die der Charakter im Moment benutzt. Sie unterteilen sich wie folgt: Helm, Rüstung, Armschützer, Umhang, Amulett, Ring an der linken Hand, Ring an der rechten Hand, Handschuhe, Stiefel, bis zu vier Waffen (das sind jene Waffen, die im Hauptschild als Bereitete Waffen aufscheinen), Schild und bis zu 3 Stapel Munition im Köcher.

WICHTIGE ANMERKUNG: Ihr könnt auch eine Waffe an der Stelle platzieren, die für den Schild vorgesehen ist. Der Charakter kämpft dann mit zwei Waffen gleichzeitig. Falls er jedoch nicht über eine Fertigkeit im Kampf mit zwei Waffen verfügt, erleidet er heftige Abzüge auf seine Trefferrate.

Manchmal ist ein guter Angriff die beste Verteidigung. – Elminster

Ich hingegen habe festgestellt, dass die Feder manchmal mächtiger ist als das Schwert. – Volo

Bereite Waffen: Zwischen allen bereiten Waffen kann ein Charakter in der Hitze des Gefechts schnell hin und her wechseln. Das sind sozusagen alle Waffen, die der Charakter an seinem Waffengürtel trägt und nach denen er nicht erst im Gepäck suchen muss. Bei einem Magier könnte dies beispielsweise ein Dolch sein, wohingegen ein Krieger vielleicht eine Klingenwaffe für den normalen Nahkampf, eine Wuchtwafe für den Kampf gegen Skelette und einen Bogen für den Fernkampf als bereitete Waffen hat. Wenn Ihr eine Waffe auf einer der dafür vorgesehenen Flächen im Modell des Charakters ablegt, ist sie automatisch als bereitete Waffe auf dem Hauptbildschirm verfügbar. Es kann immer nur eine Armbrust oder ein Bogen gleichzeitig als bereitete Waffe genutzt werden. Ihr könnt den Charakter zwar gleichzeitig mit Bolzen und Pfeilen ausrüsten, aber natürlich kann nur die Munition verschossen werden, die für die ausgerüstete Waffe geeignet ist. Ein Schild kann nur dann benutzt werden, wenn keine der Waffen eine beidhändige Waffe ist. Versucht Ihr dennoch, den Charakter mit einem Schild auszurüsten, wird eine entsprechende Meldung eingeblendet. Ist der Charakter bereits mit einem Schild ausgerüstet, kann keine beidhändige Waffe ausgerüstet werden. Auch in diesem Fall wird eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Bereite Gegenstände: In diesen Gürteltaschen werden Gegenstände platziert, die der Charakter dann in einem Kampf rasch einsetzen kann. Die bereiten Gegenstände erscheinen auf dem Hauptbildschirm. Um sie zu verwenden, müsst Ihr nur darauf klicken.

Gepäck: Im unteren Bereich des Bildschirms befinden sich 16 freie Felder. Dort werden alle Gegenstände platziert, die der Charakter in seinem Rucksack trägt. Auf einem solchen Feld kann sich auch ein ganzer Stapel von gleichen Gegenständen befinden. Unabhängig von seiner Stärke und dem Gewicht der Gegenstände kann jeder Charakter also maximal 16 verschiedene Gegenstände im Rucksack bei sich tragen.

Eigenschaften von Gegenständen: Klickt mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um eine Beschreibung seiner Eigenschaften aufzurufen. Charaktere mit einem hohen Wert bei Sagenkunde identifizieren manche magische Gegenstände automatisch. Wenn der Gegenstand noch nicht identifiziert ist, findet Ihr hier eine Schaltfläche, mit der Ihr ihn auf magischem Weg identifizieren könnt. Tränke haben eine Schaltfläche, mit deren Hilfe sie der Charakter trinken kann, und Schriftrollen mit Magierzaubern haben eine Schaltfläche, mit denen ein Magier sie in sein Zauberbuch übertragen kann. Bestimmte magische Gegenstände verfügen sogar über besondere Eigenschaften, die man hier aufrufen oder einstellen kann.

Schon zahlreiche Magier haben auf der Wad nach neuen Zaubern Ihr Leben weggesworfen. – Volo

Unterschätzt nie die Vorteile, die es bringt, sein Wissen zu vergrößern. – Elminster

Aussehen des Charakters: Wenn Ihr auf die farbigen Felder neben dem Charakter klickt, könnt Ihr die Farbe seiner Kleidung ändern.

Rast: Klickt auf diese Schaltfläche, um zu rasten. Einige Gebiete sind besser zum Rasten geeignet als andere. Wählt den Lagerplatz für Eure Gruppe also mit Bedacht aus.

Ihr solltet stets mit Überraschungsangriffen rechnen, wenn Ihr Euer Nachtlager aufschlagt, mein Freund. – Volo

EDELSTEINBEUTEL UND SCHRIFTROLLENBEHÄLTER

Edelsteinbeutel und Schriftrollenbehälter kann man entweder kaufen oder im Verlauf des Spiels finden. Sie dienen dazu, Edelsteine beziehungsweise Schriftrollen zu lagern, um so mehr Platz im Gepäck zu schaffen. Um einen Edelsteinbeutel oder einen Schriftrollenbehälter zu verwenden, klickt Ihr ihn mit der rechten Maustaste an. Dann wählt Ihr "Behälter öffnen". Rechts seht Ihr nun die Edelsteine beziehungsweise Schriftrollen im Gepäck, links den Inhalt des Beutels. Ihr könnt die Edelsteine oder Schriftrollen zwischen Gepäck und Behälter mit einem Klick verschieben oder sie direkt hin- und herschieben, indem Ihr mit dem Mauszeiger über den Gegenstand fahrt, die linke Maustaste drückt und festhältet und den Gegenstand verschiebt.

DER CHARAKTERBOGEN

Der Charakterbogen: Hier findet Ihr eine Aufstellung über die Fähigkeiten und Attribute sowie andere wichtige Informationen zum ausgewählten Charakter.

Mehrklassig: Nur Menschen, die mindestens die 2. Stufe erreicht haben, können mehrklassig werden. Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt, könnt Ihr die neue Klasse für den Charakter aussuchen. Paladine, Waldläufer und Druiden können keine zweite Karriere beginnen. Der Charakter muss natürlich über ausreichend hohe Attributwerte verfügen, um zu der neuen Klasse zu wechseln. Der Wechsel zu einer neuen Klasse bedeutet im Prinzip, dass der Charakter wieder ganz von vorne anfängt. Ihm stehen nur die Fähigkeiten seiner neuen Klasse zur Verfügung und er hat wieder die 1. Stufe. Allerdings behält er seine Trefferpunkte. Er kann solange nur die Fähigkeiten seiner neuen Klasse einsetzen, bis seine Stufe in der neuen Klasse die in der alten Klasse übersteigt. Ab diesem Zeitpunkt kann er auf die Fähigkeiten beider Klassen zurückgreifen. In der alten Klasse kann er aber nie weiter aufsteigen.

Anmerkung: In Baldur's Gate II dürft Ihr für Euren Charakter nur einen Klassencharakter auswählen, d. h. wenn der Charakter zu einer neuen Klasse wechselt, dürft Ihr für diese Klasse keinen zweiten Klassencharakter wählen.

Stufe aufsteigen: Wenn der Charakter nicht über genügend Erfahrungspunkte verfügt, um eine Stufe aufzusteigen, ist diese Schaltfläche dunkel unterlegt. Ihr könnt auch am Porträt des Charakters erkennen, ob der Charakter über genügend Erfahrungspunkte für die nächste Stufe verfügt. Das wird durch ein kleines Kreuz angezeigt. Nachdem Ihr die Figur per Mausclick "befördert" habt, erscheint ein Informationsbildschirm. Hier sind alle Änderungen zusammengefasst, die sich durch den Aufstieg in die neue Stufe ergeben, wie beispielsweise ein besserer ETWO oder bessere Rettungswürfe. Wenn Euer Charakter ein Dieb oder Barde ist, erhält er Fähigkeitspunkte, die auf die Diebesfähigkeiten verteilt werden müssen. Je nach Klasse erhält ein Charakter auch alle paar Stufen einen Punkt, den Ihr für eine der Waffenfertigkeiten ausgeben könnt.

Werte: Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt, seht Ihr eine Statistik über die einzelnen Charaktere in der Gruppe. Hier findet Ihr beispielsweise die Information, wie viel Monster welcher Charakter getötet hat und mit welcher Waffe jeder Charakter am häufigsten kämpft.

Anpassen: Hier könnt Ihr das Aussehen des Charakters, seine Stimme und die Farbe seiner Kleidung ändern. Ihr könnt ihm hier auch ein neues Skript zuweisen. Ein Skript ist eine Ansammlung von Verhaltensmustern, nach denen sich der Charakter vor allem im Kampf richtet, wenn ihm keine anderweitigen Befehle erteilt werden. Mehr Informationen über Charakterporträts, selbst erstellte Sounddateien für die Stimme des Charakters und über Skripts findet Ihr in der Readme-Datei.

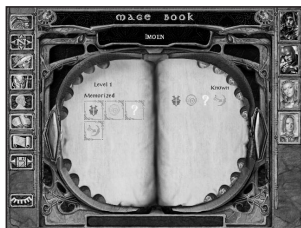
Exportieren: Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt, speichert der Computer eine Kopie des Charakters auf der Festplatte ab, damit Ihr den Charakter auch in einer Mehrspielerpartie verwenden könnt. Der Computer speichert dabei den vollständigen Status des Charakters ab und zwar mit seinen aktuellen Trefferpunkten, seiner Ausrüstung seinen Erfahrungspunkten usw.



MAGIER- UND PRIESTERZAUBER EINPRÄGEN

Wenn Ihr im Haupt-Spielbereich auf "Magierzauber" oder "Priesterzauber" klickt, kommt Ihr hierher. Dieser Bildschirm dient dazu, festzulegen, welche Zauber sich der Magier beziehungsweise der Priester einprägt, wenn die Gruppe das nächste Mal rastet. Links stehen die Zauber, die sich der Charakter einprägen soll, rechts erscheinen alle Zauber, die der Charakter beherrscht. Klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf einen Zauber, seht Ihr eine kurze Beschreibung. Klickt Ihr auf einen Zauber, den der Charakter beherrscht, wird der Zauber der Liste der einzuprägenden Zauber hinzugefügt. Er ist jedoch noch schattiert und kann erst eingesetzt werden, nachdem die Gruppe einmal gerastet hat. Klickt auf einen der Zauber, die sich der Charakter einprägen soll, um ihn wieder aus der Liste zu löschen. Auf diesem Weg könnt Ihr die Zauber, die sich der Charakter bei einer Rast einprägt, ganz nach Eurem Geschmack ändern.

Anmerkung: Bei Hexenmeistern werden hier nur die Zauber eingeblendet, die der Charakter beherrscht. Hexenmeister müssen sich Ihre Zauber nicht einprägen, sondern können jeden Tag eine bestimmte Anzahl von Zaubern wirken und dabei unter allen Zaubern wählen, die sie beherrschen.



OPTIONEN

Speichern, Laden und Abbrechen: Klickt auf die entsprechende Schaltfläche, um ein Spiel zu speichern, das aktuelle Spiel zu beenden und einen alten Spielstand zu laden oder um das Spiel zu beenden und zum Hauptmenü zurückzukommen.

Grafik: Mittels Helligkeit/Kontrast könnt Ihr die Helligkeit und den Kontrast der dargestellten Grafik verändern. Bei der Farbtiefe könnt Ihr zwischen 16, 24 und 32 Bit Farbtiefe umschalten. Welche Optionen zur Verfügung stehen, hängt von den Fähigkeiten Eurer Grafikkarte ab. Die anderen Einstellungen sollten nur verändert werden, wenn Baldur's Gate II auf Eurem System Grafikfehler darstellt. Genauere Informationen darüber, wie sich derartige Grafikfehler beheben lassen, findet Ihr in der Readme-Datei.

Sound: Hier könnt Ihr die Lautstärke der verschiedenen Sounds (Musik, Kampfgeräusche, Hintergrundgeräusche, Gespräche usw.) individuell einstellen. Unter "Geräusche wählen" könnt Ihr bestimmte Geräusche ein- und ausschalten und die Häufigkeit einstellen, mit der Eure Charaktere auf Befehle mit Sprachausgabe reagieren.

Automatische Hilfe (Verzögerung): Hier könnt Ihr einstellen, wie lange es dauert, bis die automatische Hilfe zu einer Schaltfläche oder einem Gegenstand unter dem Mauszeiger eingeblendet wird. Schiebt Ihr den Regler ganz nach links, ist die Verzögerung am kürzesten. Bitte beachtet, dass man die automatische Hilfe mit einem Druck auf die Tabulator-Taste immer sofort aufrufen kann.

Scrolltempo (Maus): Hier könnt Ihr einstellen, wie schnell der Bildausschnitt scrollt, wenn Ihr mit dem Mauszeiger an den Rand des Bildschirms fahrt.

Scrolltempo (Tastatur): Hier könnt Ihr einstellen, wie schnell der Bildausschnitt scrollt, wenn Ihr die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock verwendet.

Schwierigkeitsgrad: Der Schieberegler erhöht oder senkt den Schwierigkeitsgrad, indem verschiedene spieltechnische Variablen verändert werden (beispielsweise die Trefferpunkte der Monster). Bitte beachtet: Wenn Ihr einen leichteren Schwierigkeitsgrad als den vorgegebenen wählt, erhalten Eure Charaktere weniger Erfahrungspunkte. Bei einem höheren Schwierigkeitsgrad erhalten die Charaktere aber nicht mehr Erfahrung!

Umrisse anzeigen: Wenn diese Option angewählt ist, sieht man von Charakteren, die durch ein Hindernis verdeckt sind, immer zumindest einen Umriss.

Gewaltdarstellung: Hier könnt Ihr auswählen, ob Blut auf dem Bildschirm erscheint und wie gewalttätig der Tod eines Monsters im Kampf dargestellt wird.

Markierungen: Hier könnt Ihr einstellen, was im Spiel alles markiert werden soll, zum Beispiel mit farbigen Kreisen unter den Charakteren und Monstern, so dass man Ihren Standort besser erkennen kann.

Automatische Pause: Hier könnt Ihr verschiedene Bedingungen einstellen, wann das Spiel eine automatische Pause einlegen soll.

VERSCHIEDENE INFORMATIONEN

Erschöpfung: Ein Charakter kann 24 Stunden Spielzeit lang effizient agieren, bevor er erschöpft wird. Das entspricht ungefähr 2 Stunden realer Zeit. Ab diesem Zeitpunkt beginnt sich der Charakter immer häufiger zu beschweren und eine Rast zu fordern. Für alle vier Stunden, die dann verstreichen, erhält der Charakter -1 auf alle Würfe (-1 auf Glück). Sobald der Charakter die Gelegenheit hatte, sich auszuruhen, verschwindet dieser Malus wieder.

Nach dem Zauber "Hast" ist man auch erschöpft. Kann ja nicht gut sein, wenn man so herum flitzt. – Velo

Ja, aber bei "Verbesselter Hast" treten diese nachteiligen Auswirkungen nicht auf. – Elminster

Betrunkene: Wenn ein Charakter zu viel alkoholische Getränke zu sich nimmt, wird er betrunken. Der durchschnittliche Charakter kann ungefähr fünf Drinks vertragen, aber diese Anzahl wird noch durch die Konstitution des Charakters beeinflusst. Betrunkene Charaktere haben eine höhere Kampfmoral, erleiden aber einen Abzug auf alle Würfe. Je stärker der Charakter betrunken ist, desto stärker sind auch diese Auswirkungen. Ein betrunkenen Charakter wird im Verlauf der Zeit langsam wieder nüchtern.

Infravision: Einige Charaktere und Monster verfügen - abhängig von ihrer Rasse - über Infravision, die Fähigkeit der Nachtsicht. Sie sehen im Dunkeln besser, weil sie die Wärmestrahlung von Objekten wahrnehmen können. Charaktere, die nicht aufgrund ihrer Rasse den Infrarotbereich zu sehen vermögen, können diese Fähigkeit mittels Zaubern oder Gegenständen erlangen.

Rüstungen und Zauber: Ein mehrklassiger Charakter oder ein Charakter mit einer Klassenkombination kann auch als Magier oder Hexenmeister schwere Rüstungen tragen. Es ist ihm dann jedoch nicht möglich, Magierzauber zu wirken. Solange der Charakter die Rüstung trägt, werden die Schaltflächen für das Wirken von Zaubern grau unterlegt und können nicht angeklickt werden. Natürlich kann sich der Charakter die Zauber dennoch einprägen. Er kann sie nur erst wirken, sobald er die Rüstung abgelegt hat.

MEHRSPIELERPARTIEN IN BALDUR'S GATE II

MEHRSPIELERPARTIEN

Bei einer Mehrspielerpartie von Baldur's Gate II spielt Ihr die gleiche Geschichte (das gleiche Abenteuer) wie als Einzelspieler. In einer Einzelspielerpartie erstellt Ihr einen Charakter, und im Verlauf des Spiels schließen sich Euch bis zu 5 NSC an, die Ihr dann ebenfalls kontrolliert. Bei einer Mehrspielerpartie erschaffen 2 bis 6 Spieler ihre Charaktere, und jeder kontrolliert auch nur die Aktionen seiner Spielfiguren. Ganz am Anfang müssen wir einige Begriffe erläutern. Spielleiter ist jener Spieler, der über die verschiedensten Dinge entscheiden kann. Er bestimmt, wer sich dem Spiel anschließen darf, welche Befugnisse die anderen Spieler im Spiel haben usw. Der Spielleiter kann natürlich auch einen oder mehrere Charaktere im Spiel steuern und entscheiden, wer welchen anderen Charakter steuert. Der Server ist der Computer, der die anderen Computer koordiniert und die hauptsächliche Rechenarbeit erledigt. Ein Spieler kontrolliert einen oder mehrere Charaktere im Spiel. Ein Charakter ist eine Figur im Spiel, die von einem der Spieler oder dem Spielleiter kontrolliert wird.

ES GEHT LOS

Zu Beginn der Mehrspielerpartie muss zuerst eine Netzwerkverbindung zwischen den beteiligten Computern hergestellt werden. Dazu müsst Ihr erst das Protokoll (die Verbindungsart) auswählen, mit der das Spiel laufen soll.



DIE PROTOKOLL-FRAGE

Ihr könnt Baldur's Gate II mit fünf verschiedenen Protokollen spielen.

IPX

Hier werden alle verfügbaren IPX-Spiele eingeblendet. Wählt eines der Spiele aus, um eine Verbindung herzustellen.



TCP/IP

Ein Fenster erscheint, in dem Ihr die Netzwerkadresse des Computers eingeben könnt, mit dem Ihr eine Verbindung herstellen wollt. Falls unter dieser Netzwerkadresse ein Spiel aktiv ist, wird eine Verbindung hergestellt. Wenn die Computer in einem lokalen Netzwerk miteinander verbunden sind, versucht der Computer automatisch, die TCP/IP Adressen der anderen Computer im Netzwerk zu ermitteln und eine Verbindung herzustellen.

MPLAYER

Mit Hilfe dieser Schaltfläche könnt Ihr Baldur's Gate II über das Internet spielen. Bevor Ihr auf die Schaltfläche klickt, solltet Ihr sicherstellen, dass eine Verbindung zum Internet aufgebaut ist. Ihr werdet automatisch mit der Baldur's Gate World Website verbunden. Hier findet Ihr weitere Informationen über das Spiel, könnt mit anderen Spielern chatten und so Partner für eine Mehrspielerpartie finden.



MODEM

Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt, werdet Ihr aufgefordert, einzugeben, welche serielle Schnittstelle Euer Modem verwendet und mit welcher Übertragungsgeschwindigkeit die Verbindung hergestellt werden soll. Anschließend gebt Ihr die Telefonnummer des Modems an, das Ihr anwählen wollt, um eine Verbindung mit dem Computer des Spielpartners herzustellen.

SERIELLE VERBINDUNG

Wenn Ihr auf serielle Verbindung klickt, werdet Ihr aufgefordert, die Übertragungsgeschwindigkeit einzugeben und die serielle Schnittstelle, an der das Nullmodemkabel angesteckt ist.

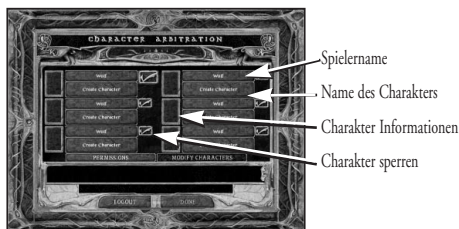
EINEM SPIEL BEITRETEN

Wenn Ihr einem Spiel nur beitreten wollt, werdet Ihr jetzt aufgefordert, Euren Spielernamen einzugeben. Unter diesem Namen erscheint Ihr im Spiel. Anschließend wird der Bildschirm für Spielerbefugnisse eingeblendet (siehe unten).

EIN NEUES SPIEL ANLEGEN

Wenn Ihr ein Spiel erstellt, taucht ein Fenster auf, in dem Ihr zwischen den Optionen wählen müsst, ein völlig neues Spiel zu beginnen oder einen alten Spielstand zu laden. Wenn Ihr ein neues Spiel erstellt, müsst Ihr den Namen des Spiels und Euren Spielernamen eingeben. Anderenfalls erscheint eine Liste aller abgespeicherten Mehrspielerpartien, und Ihr wählt einfach den gewünschten Spielstand aus. Anschließend wird der Bildschirm für Spielerbefugnisse eingeblendet. Sobald das Spiel angelegt wurde, können andere Spieler dem Spiel beitreten. Die anderen Spieler können gleich zu Beginn einsteigen oder sich auch erst anschließen, wenn das Spiel bereits in vollem Gang ist. Der Spielleiter erhält eine Nachricht, wenn ein Spieler einsteigen will. Sind bereits genug Spieler im Spiel, kann der Spielleiter bei den "Spielerbefugnissen" entscheiden, dass er in Zukunft nicht mehr darauf hingewiesen werden will, wenn ein Spieler versucht, neu einzusteigen.

ZUTEILUNG DER CHARAKTERE



Auf diesem Bildschirm wird festgelegt, wer wie viele und welche Charaktere spielt. Hier kann der Spielleiter den Spielern auch Befugnisse erteilen und diverse Optionen für die Mehrspielerpartie einstellen. Der Spieler, der das Spiel erstellt hat und dessen Computer somit der Server ist, wird automatisch zum Spielleiter. Als Spielleiter kann er festlegen, wer wie viele Charaktere spielt. Dazu klickt der Spielleiter einfach auf einen der freien Charakterplätze. Eine Liste aller Spieler erscheint, und der Spielleiter wählt einen der Spieler aus, dem er diesen Platz zuteilt. Der Spieler kann dann einen Charakter erstellen, indem er auf die entsprechende Schaltfläche klickt.

Der Hauptcharakter in einer Mehrspielerpartie: Wie auch bei einer Einzelspielerpartie ist der Charakter, der den ersten Platz in der Liste einnimmt, der Hauptcharakter. Sein Charakterporträt ist umrahmt dargestellt. Stirbt der Hauptcharakter, endet die Mehrspielerpartie und der Spielleiter muss den letzten gespeicherten Spielstand laden.

Charaktere in Mehrspielerpartien: Charaktere für eine Mehrspielerpartie können entweder neu erstellt oder von anderen Partien importiert werden (mit Hilfe der Schaltfläche "Importieren"). Der Charakter wird genauso angelegt wie bei einer Einzelspielerpartie. Die Charaktererschaffung wird allerdings unter Umständen durch die Spielerbefugnisse, die der Spielleiter erteilt hat, beeinflusst (siehe unten). Wenn man auf einen freien Charakterplatz klickt, stehen die Optionen Erschaffen, Importieren, Exportieren oder Löschen zur Verfügung. Erschaffen und Importieren ist nur möglich, wenn sich kein Charakter an dieser Position der Liste befindet, und Exportieren oder Löschen kann man logischerweise nur, wenn sich schon ein Charakter dort befindet. Sobald der Spieler mit dem gewählten oder erstellten Charakter zufrieden ist, klickt er auf den kleinen Schädel neben dem Charakter. Der Charakter ist nun gegen Änderungen "gesperrt". Um den Charakter zu löschen oder zu verändern, muss der Spieler erneut auf den kleinen Schädel klicken, um die Sperre zu entfernen.

SPIELERBEFUGNISSE

Sowohl der Spielleiter als auch die Spieler können jederzeit die Spielerbefugnisse einsehen, aber nur der Spielleiter kann sie verändern. Dabei kann der Spielleiter jedem Spieler individuelle Befugnisse zuteilen.

Der Spielleiter kann die Befugnis erteilen ...



Charaktere zu modifizieren



Gespräche zu beginnen



Gold auszugeben, um Gegenstände zu kaufen



Charakterbögen der Charaktere anderer Spieler einzusehen



einen Gebietswechsel zu veranlassen



das Spiel anzuhalten



Befugnisse zu verändern/Spieler aus dem Spiel zu entfernen (dadurch erhält dieser Spieler die Befugnisse eines Spielleiters)



Import-Befugnisse: Wenn der Spielleiter auf die Schaltfläche für Import- Befugnisse klickt, kann er Einschränkungen festlegen, wie mächtig oder wie gut ausgerüstet die Charaktere sein dürfen, die die anderen Spieler importieren. Er kann auf drei Arten Importbeschränkungen erteilen: nur nach Attributswerten, nach Attributswerten und Erfahrungspunkten (und damit Stufen) oder nach Attributswerten, Erfahrungspunkten und Ausrüstung zusammen.

Neuanmeldungen annehmen: Hier findet Ihr übrigens auch eine Schaltfläche mit der Bezeichnung "Neuanmeldungen annehmen". Mit ihrer Hilfe könnt Ihr einstellen, ob Einstiegsgesuche anderer Spieler im Verlauf des Spieles eingeblendet werden oder nicht. Wenn ohnehin bereits so viele Spieler mitspielen, wie man in der Partie haben will, kann es lästig werden, wenn regelmäßige Einstiegsgesuche eingeblendet werden.

Ein interessanter Aspekt des Mehrspielermodus' von Baldur's Gate II besteht darin, dass Ihr auch alleine eine Mehrspielerpartie starten könnt und dann eben alle Charaktere selbst erstellt. Auf diesem Weg erhaltet Ihr eine Abenteurergruppe mit sechs selbst erstellten Charakteren, die genau auf Eure Bedürfnisse zugeschnitten sind. Diese Option wurde auf vielfachen Wunsch der Fans eingebaut. Wir schlagen jedoch auf jeden Fall vor, das Spiel als einzelner Spieler erst einmal im Einzelspielermodus durchzuspielen. Die NSC, die sich dem Hauptcharakter anschließen, wurden so entwickelt, dass sie perfekt in die Geschichte passen. Durch ihre Persönlichkeiten und durch die Interaktion der NSC untereinander erhält das Spiel eine viel dichtere Atmosphäre, als wenn man es mit sechs selbst erstellten Charakteren durchspielt.

SO BEGINNT IHR EINE MEHRSPIELERPARTIE

Sobald alle beteiligten Spieler auf die Schädel neben den Charakteren geklickt haben, kann der Spielleiter auf "Fertig" klicken. Das Spiel beginnt.

SPIELERBEFUGNISSE WÄHREND DES SPIELS ÄNDERN

Das Menü mit den Spielerbefugnissen kann im Verlauf der Mehrspielerpartie jederzeit aufgerufen werden, um die Einstellungen zu ändern. Auf diesem Weg ist es auch möglich, Charaktere während des Spiels aus dem Spiel zu entfernen und neue Charaktere aufzunehmen. Auf der linken Steuerungsleiste befindet sich eine Schaltfläche, die das Menü aufruft.

SO SPIELT IHR EINE MEHRSPIELERPARTIE

CHATTEN (SICH MITEINANDER UNTERHALTEN)

Die Spieler können sich jederzeit mittels der Tastatur Nachrichten schicken. Auf dem Hauptspielbereich befindet sich ein Fenster, in das man Nachrichten eintippen und mit der Return-Taste abschicken kann. Klickt einfach auf das Fenster und tippt Eure Nachricht ein. Um eine Nachricht nur an einen Spieler zu schicken, tippt man den Namen des Spielers, gefolgt von einem Doppelpunkt und dann den gewünschten Text. Die Nachricht taucht dann nur auf dem Bildschirm des betreffenden Spielers auf.

SPEICHERN UND LADEN

Der Spielleiter kann das Spiel jederzeit speichern. Um ein Spiel zu laden, muss der Spielleiter aussteigen und ein neues Spiel erstellen.

GESCHÄFTE UND GESPRÄCHE

In Baldur's Gate II wird das Spiel nicht mehr unterbrochen, wenn sich ein Charakter mit weniger wichtigen NSCs (einfachen Leuten auf der Straße, Schankwirte, Priestern in Tempeln usw.) unterhält. In diesem Fall kann auch nur der Spieler, dessen Charakter das Gespräch begonnen hat, das Gespräch auf seinem Bildschirm mit verfolgen. Die anderen Spieler können währenddessen normal weiterspielen, ohne dass das Spiel anhält. Das bedeutet auch, dass die anderen Spieler weiter spielen können, während ein Charakter etwas einkauft oder sich in einem Tempel heilen lässt. Wenn ein Charakter mit einem NSC ein Gespräch beginnt, der etwas für die Handlung Entscheidendes zu sagen hat, hält das Spiel an, und die anderen Spieler können das Gespräch ebenfalls auf Ihren Bildschirmen verfolgen.

ALLGEMEINE ANMERKUNGEN ZU MEHRSPIELERPARTIEN

Beachtet bitte folgende Dinge bei Mehrspielerpartien:

1. **Asynchrone Ereignisse:** Baldur's Gate II ist ein asynchrones Spiel, d. h. die Geschehnisse, die auf den einzelnen Computern dargestellt werden, sind nicht absolut perfekt miteinander synchronisiert. Das bedeutet also, dass sich ein Charakter auf dem einen Bildschirm an einer etwas anderen Position befinden könnte als auf einem anderen Bildschirm usw. Nachdem eine Aktion allerdings abgeschlossen wurde, ist das Ergebnis auf allen Computern immer das Gleiche.
2. **Gebiete erforschen:** In einer Mehrspielerpartie kann die Gruppe immer nur ein großes Wildnisgebiet gleichzeitig erforschen. Die Charaktere könnten beispielsweise getrennt Gebäude oder Verliese betreten, aber sie können nur gemeinsam in ein neues Gebiet auf der Weltkarte aufbrechen. Dazu müssen sich alle Charaktere am Kartenrand versammeln und das Gebiet gemeinsam verlassen.
3. **Ladezeiten:** Die Ladezeiten für die einzelnen Gebiete sind in einer Mehrspielerpartie etwas länger als in einer Einzelspielerpartie. Das liegt daran, weil in einer Mehrspielerpartie mehr Daten geladen werden müssen, wenn die Gruppe ein neues Gebiet betritt. Beispielsweise werden die Daten für das Innere der Gebäude, die sich in einem Gebiet befinden, gleich beim Betreten des Gebiets geladen. Außerdem richtet sich die Ladezeit natürlich nach dem langsamsten Computer.
4. **Gold:** Das Gold wird wie in einer Einzelspielerpartie nicht für einzelne Charaktere, sondern immer für die ganze Gruppe verwaltet. Einkünfte und Ausgaben jedes einzelnen Charakters werden zu diesem gemeinsamen Goldstand hinzugefügt oder davon abgezogen.
5. **Erfahrungspunkte:** Erfahrungspunkte werden zwischen den Charakteren aufgeteilt.
6. **Der Spielleiter ist der Boss:** Der Spielleiter kann praktisch über alles in der Mehrspielerpartie entscheiden. Er kann einen Spieler sogar aus dem Spiel werfen und die Kontrolle über seinen Charakter einem anderen Spieler zuteilen. Ihr solltet also darauf achten, mit einem Spielleiter zu spielen, der das Spiel in der Art führt, wie es Euch gefällt. Wollt Ihr beispielsweise eine Mehrspielerpartie spielen, in der jeder Supercharaktere spielt, die er sich mit einem Charaktereditor zusammengebastelt hat, spielt in einer entsprechenden Partie mit oder veranstaltet selbst eine derartige Partie! Falls Ihr aber ein Spiel nach den Regeln spielen wollt, solltet Ihr Euch einfach andere Spieler suchen, die das ebenfalls wollen!

BUCH 2: VOLOS REISEFÜHRER DURCH "SCHATTEN VON AMN"

Dieser Reiseführer ist mein bisher bestes Werk aus der Reihe der Reiseführer durch die Reiche, die ich fortlaufend veröffentliche. Ich kann Euch versichern, dass Ihr kein genaueres Nachschlagewerk finden werdet als jenes, das hier Euer treuer und bescheidener Diener Volothamp Geddarm zusammengestellt hat. Ich habe die letzten sechs Monate damit verbracht, Amn und die umliegenden Länder zu bereisen und war dabei Entbehrungen und Gefahren ausgesetzt, die man sich kaum vorzustellen vermag! Schlechte Matratzen, misstrauische Schankmädchen und dünnes, schales Bier habe ich tapfer erduldet, um dieses Buch, das eine Quelle unerschöpflicher Weisheit ist, zusammen zu stellen. Stets zu Euren Diensten

– Volothamp Geddarm

Obwohl Volo ja berühmt im Aufschneiden und Übertreiben ist, ist der Reiseführer für seine Verhältnisse doch erstaunlich genau geworden. Vielleicht liegt das ja daran, dass ihm jemand, der über mehr Weisheit verfügt, bei der Verfassung dieses Werkes bescheiden über die Schulter geblickt hat.

– Elminster

ERSTER ABSCHNITT: EIN WENIG HINTERGRUNDWISSEN

DIE WELT VON BALDUR'S GATE II: SCHATTEN VON AMN

Willkommen in den vergessenen Reichen und auf Faerûn. Faerûn ist ein Kontinent, der auf einem fernen Planeten liegt. Es ist ein Ort voller Magie und Abenteuer. Diese Welt ist der dritte Planet von acht Planeten und umkreist eine ferne Sonne. Das ganze Planetensystem liegt in einer schützenden Kristallsphäre, und es ist nur eine von unzähligen Ebenen in einem alternativen Universum. Diese Welt, auf der Faerûn liegt, trägt den Namen Toril. Obwohl Toril in diesem alternativen Universum nur ein Tropfen im Ozean ist, ist er für die Elfen, Zwerge, Gnome, Halblinge und Menschen, die dort leben, ebenso wichtig wie für Euch, werter Abenteurer, Eure Erde. Toril ist ihre Heimat. Der Begriff Toril oder Abeir-Toril, wie der vollständige Name des Planeten lautet, stammt aus einer längst vergessenen Sprache und bedeutet so viel wie "Wiege des Lebens". Abeir-Toril ist ein ähnlich großer Planet wie die Erde, und der größte Kontinent befindet sich auf der Nordhalbkugel. Es gibt allerdings noch etliche andere größere Landmassen auf dem Planeten. Der Hauptkontinent wird im Westen Faerûn genannt, im Osten Kara-Tur und im Süden Zakhara. In diesem Reiseführer wollen wir uns Faerûn widmen und zwar jenem Teil des Kontinents, der zwischen dem Schwertermeer und der Inneren See liegt. Genauer gesagt geht es hauptsächlich um das Land, das unter dem Namen Amn bekannt ist.

DIE SCHWERTKÜSTE

Zahlreiche Jahre hat man die Länder zwischen Tiefwasser im Norden, einer riesigen Stadt weit nördlich von Baldurs Tor, Amn im Süden, dem Schwertermeer im Westen und dem Scharfzahnwald im Osten als Niemandsland betrachtet. Ein breiter Streifen Wildnis, den die Leute nur betreten, um von einem Ort zum anderen zu reisen. Es gibt zahlreiche Legenden darüber, welch grausiges Schicksal unvorsichtige Reisende durch die Pranken von Orks, Trollen, Hobgoblins und noch viel schlimmeren Monstern ereilt hat. Man sagt, dass wahre Horden der verschiedensten Monster in diesem Gebiet ihr Unwesen treiben. In letzter Zeit sahen sich die Karawanen in der Gegend einer neuen Bedrohung ausgesetzt, und zwar durch Räuberbanden aus humanoiden Monstern, die bis dahin hauptsächlich den Bergleuten in den Wolkengipfeln nördlich von Amn das Leben schwer gemacht hatten. Dank der zahlreichen humanoiden und tierischen Räuber, die in der Gegend ihr Unwesen treiben, war das Gebiet aber schon immer äußerst gefährlich und hat sich so den Namen Schwertküste wahrlich verdient. Im Verlauf der Zeitalter haben zahlreiche Leute davon geträumt, in diesem fruchtbaren, von Sümpfen umgebenen Gebiet ein Königreich zu gründen. Daher ist das ganze Gebiet mit den Überresten dieser zerstörten Träume förmlich übersät. Dabei handelt es sich um verlassene Dörfer, leere Türme und Verliese und auch die eine oder andere Stadt oder Festung, die sich gehalten hat, wie beispielsweise Baldurs Tor, Beregost, Durlags Turm, Atkatla und Handelstreff.

AMN

In Amn, dem nördlichsten der Wüstenreiche, spielt nichts so eine große Rolle wie der Reichtum. Der Handel dominiert in Amn alle Aspekte des Lebens, und wer reich ist, stellt es durch seine extravagante Kleidung, sein luxuriöses Zuhause und durch aufwendige Feiern zur Schau. Nur wenn man demonstrieren kann, dass man wohlhabend ist, kann man seinen gesellschaftlichen Rang im Königreich der Händler, wie Amn oft genannt wird, verbessern und halten. Hier vertritt tatsächlich jeder die Ansicht, dass Reichtum gleich Macht ist. Amn möchte den Rest der Vergessenen Reiche durch Handel und wirtschaftlichen Einfluss unter seine Kontrolle bringen. Die Regierung und Behörden in Amn betrachten Magier und die Ausübung von Magie mit äußerstem Misstrauen, und dieses Misstrauen kann rasch in offene Feindseligkeit umschlagen. Ein kluger Magier wird sich in Zurückhaltung üben, wenn er durch Amn reist. Erst vor kurzem stand Amn am Rande eines Krieges gegen seinen nördlichen Nachbarn, die mächtige Stadt Baldurs Tor. Glücklicherweise wurden die Intrigen Sarevoks, eines sterblichen Nachkommen des Gottes des Mordes, vereitelt, und der Krieg konnte so im letzten Moment verhindert werden. Das Verhältnis zwischen den beiden Staaten ist jedoch noch immer angespannt.

Es ist für einen Magier wohl am besten, wenn er hier keine Aufmerksamkeit erregt. Auch ich reise Inkognito durch das Land der Händler. Für jemanden, der so berühmt ist wie ich, keine leichte Aufgabe. – Volo

Selbst ich würde es mir zweimal überlegen, bevor ich mich über das Verbot hinwegsetze, nicht genehmigte Magie in Amn einzusetzen. – Elminster



ATKATLA

Atkatla ist die Hauptstadt und zugleich die einflussreichste und wichtigste Stadt in Amn. Hier sind Verrat, Betrug und Intrigen an der Tagesordnung, und die Loyalität von Anhängern fällt dem zu, der am besten bezahlt. Die offizielle Verwaltung und die örtliche Diebesgilde teilen sich in Atkatla den Einfluss auf. Diese Aufteilung ist zumindest von Seiten der Verwaltung her nicht ganz freiwillig. Amn wird nun schon seit drei Jahren von einem Konzil der Sechs regiert, von dem niemand weiß, um welche Personen es sich handelt. Das Konzil sichert sich seine Macht durch politische Intrigen und Bestechung. Die Mitglieder des Konzils sind nur den Titeln nach bekannt (der Meisarch, der Tessarch, der Namarch, der Itarch, der Pommarch und der Dahaunarch). Auf die Enthüllung des Namens eines Konzilmitglieds steht der Tod durch lange und grausame Folter. Die Schattendiebe haben in Atkatla beträchtlichen Einfluss, kämpfen allerdings in letzter Zeit mit dem Problem, das immer mehr ihrer Mitglieder zu einer rivalisierenden Organisation überlaufen.

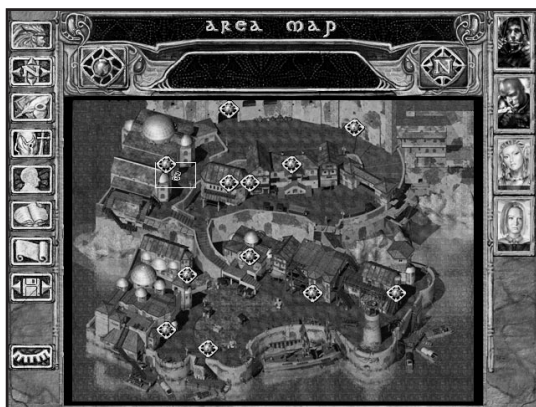
SULDANEZZALAR

Die Elfenstadt Suldanezzar ist mehr als hundert Meter über dem Erdboden in den Wipfeln mächtiger Bäume erbaut. Hier herrscht die (angeblich) unsterbliche Elfenkönigin Ellesime. In dieser Stadt soll sich auch der legendäre Baum des Lebens befinden, der angeblich die Quelle der ewigen Jugend der Königin ist. Es ist jedoch unwahrscheinlich, dass es je einem anderen als einem Elfen gelingen könnte, diese Gerüchte zu bestätigen oder zu widerlegen. Die Elfenstadt liegt hoch über der Lichtung der Schwäne in den Baumwipfeln verborgen und ist so gut bewacht, dass sie für Feinde praktisch uneinnehmbar ist. Dennoch hat es in letzter Zeit Gerüchte gegeben, dass die Drow die Stadt angreifen und zu Fall bringen wollen.

EINFLUSSREICHE GRUPPIERUNGEN AN DER SCHWERTKÜSTE

DIE SCHATTENDIEBE

Die Gilde der Schattendiebe besteht in Wahrheit aus zahlreichen einzelnen Gilden von Schattendieben, in denen Diebe, Spione und Meuchelmörder tätig sind. Sie sind meist in äußerst lukrative, widerwärtige und gefährliche Geschäfte und Machenschaften verwickelt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Diebesgilden beschränkt sich Ihr Einfluss nicht auf eine Stadt. Sie sind entlang der ganzen Schwertküste aktiv, also von Luskan bis nach Calimhafen. Das Hauptquartier der Schattendiebe befindet sich in Atkatla in Amn, südlich von Baldurs Tor. Hier unterhalten sie unter anderem ein großes Trainingsgelände und bilden Meuchelmörder aus. Nach seiner Ausbildung muss der neue Meuchelmörder einen gefährlichen Test bestehen, um sich als würdig zu erweisen. Die Diebe in Atkatla hatten ihre Operationsbasis einst in Tiefwasser, wurden aber von den Fürsten von Tiefwasser vertrieben. Offenbar haben die Schattendiebe irgendeine Art von Abmachung mit den Handelsfürsten von Amn getroffen, aber über die Art der Abmachung bewahren natürlich beide Seiten Stillschweigen. Die Abmachung sorgt dafür, dass die reichen Händler nicht von den Schattendieben belästigt werden und die Schattendiebe relativ ungestört in der Stadt operieren können. Die Schattendiebe sind entlang der ganzen Schwertküste tätig. Alle Schattendiebgilden verwenden als Symbol eine Seidenmaske, die von einem Stilet durchbohrt wird (die Schattendiebe führen ihre Meuchelmorde normalerweise mit einem Stilet aus. Selbst wenn ein Mord mal mit einer Garotte oder mit Gift ausgeführt werden muss, wird dennoch ein Stilet als Erkennungszeichen am Tatort zurückgelassen). Von den Mitgliedern der Schattendiebe sind keine Namen, keine Beschreibung und nicht einmal eine Schätzung ihrer Anzahl bekannt. Man nimmt jedoch an, dass sich in den Reihen der Schattendiebe nur relativ wenig Meisterdiebe befinden.



ATKATLA - DIE DOCKS

DIE VERHÜLLTEN MAGIER

Die Verhüllten Magier sind eine mysteriöse Gruppe unglaublich mächtiger Magier, die in ganz Amn tätig sind. Normale Leute haben keine Chance, herauszufinden, welche Ziele diese Gruppe verfolgt oder mit wem sie verbündet ist. Sie sind jedoch ebenso mächtig und einflussreich wie die Schattendiebe oder sogar wie der Stadtrat von Amn. Die offizielle Aufgabe der Verhüllten Magier besteht darin, den Einsatz von Magie im Königreich der Händler zu regulieren und zu kontrollieren. Das Misstrauen der Bevölkerung gegen Magie ist in Amn sehr ausgeprägt, und die strengen Kontrollen durch die Verhüllten Magier spiegeln dieses Misstrauen wider. Magiekundige, die närrisch genug sind, ihre Künste in Amn zu praktizieren, werden sehr bald die Verhüllten Magiern kennenlernen. Wenn sie Glück haben, erhalten sie nur eine Verwarnung, im Extremfall aber werden sie gefangen genommen und in der Zauberfestung eingekerkert. Die magisch gesicherte Festung, die in Amn oft beschönigend als "das Heim" bezeichnet wird, befindet sich auf einer Insel in der Nähe von Brynnlaw, und ab und an verschwindet auch schon mal ein politischer Gefangener hinter ihren dicken Mauern.

Es ist solchen Organisationen zu verdanken, dass Magier wie ich einen schlechten Ruf haben! – Volo

An Eurem schlechten Ruf seid Ihr schon selbst schuld. – Elminster

DIE HARFNER

Die Harfner sind eine Art Geheimorganisation, deren Zentrum sich in den Herzlanden befindet. Im Verlauf der Jahre hat sich die Organisation der Harfner mehrmals gewandelt und einmal mehr und dann wieder weniger politischen Einfluss gehabt. Sie sind prinzipiell mit mehreren Kirchen guter Götter verbündet und erhalten auch Unterstützung durch neutrale Organisationen, wie beispielsweise verschiedene Druidenzirkel. Ihr Ziel besteht darin, die gefährlichen Aspekte der Zivilisation unter Kontrolle zu halten. Sie kämpfen dabei auch gegen Gegner, die von plündernden Goblins bis hin zu Jagdgruppen auf der Suche nach Drachen reichen. Primär kämpfen sie aber gegen bösartige Gruppierungen, die durch Intrigen und finstere Machenschaften zu immer mehr Einfluss kommen wollen, wie beispielsweise die Zentarim, die Roten Magier, die Commer oder den Drachenkult. Sie glauben an die Entscheidungsfreiheit des Einzelnen, das Gleichgewicht zwischen der Wildnis und der Zivilisation, das erhalten werden muss, und das Gute in der Menschheit und den mit den Menschen verbündeten Rassen. Sie streben auch danach, die Geschichten und Legenden der Vergangenheit zu bewahren, damit man in der Zukunft aus ihnen lernen kann.

Die verschiedensten Leute schließen sich den Harfnern an, aber die Organisation übt sicher auf Elfen, Waldläufer und Barden die stärkste Anziehungskraft aus. Vor allem im Norden und in den Herzlanden sind zahlreiche Harfner aktiv und gehen dabei oft im Verborgenen vor. Durch ihre Richtlinien sehen sie sich dazu befugt, sich in alle möglichen Dinge einzumischen. Sie agieren meist allein oder in kleinen Gruppen. Außer in jenen Fällen, wo sie gegen einen langjährigen Feind der Harfner antreten, ist es ihnen egal, ob die Leute, denen sie helfen, überhaupt merken, dass ihnen die Hilfe der Harfner zuteil wurde. Natürlich künden sie in ihren eigenen Geschichten und Liedern von ihren Taten.

Die Harfner haben eine lose Organisation, die keiner strikten Gliederung unterliegt und unterhalten daher auch kein Hauptquartier, das allen Harfnern Befehle erteilen kann. Die Harfner sind in den Vergessenen Reichen zweifellos Streiter für das Gute und Charaktere guter Gesinnung. Oft stellen so manche verblifft fest, dass sie durch "unsichtbare" Verbündete Unterstützung erhalten, wenn ihre Ziele mit den Zielen der Harfner übereinstimmen. Meistens kann man die Identität dieser mysteriösen Verbündeten nur an ihren Symbolen erkennen, der Harfe und dem Mond.

WICHTIGE PERSONEN IN "SCHATTEN VON AMN" BERÜHMTE PERSÖNLICHKEITEN

RIBALD

Ribald (chaotisch neutral, männlicher Halbelf, Kämpfer/Magier der Stufen 11/12) ist einer der berühmtesten Abenteurer, der sich in Atkatla zur Ruhe gesetzt hat. Während er noch als Abenteurer aktiv war, hat er mehrere Abenteurergruppen begleitet und Faerûn der Länge und der Breite nach durchstreift. Wie diese Abenteurer genau ausgesehen haben, weiß niemand, aber Ribald spricht von Kämpfen gegen Betrachter oder ganze orkische Armeen ebenso beiläufig wie andere vom Wetter. Ribald ließ sich nach seiner aktiven Zeit in seiner Heimatstadt nieder, wo er ein Geschäft unter dem Namen "Abenteurers Allerlei" eröffnet hat. Es befindet sich in dem großen Markt, der unter dem Namen Waukeens Promenade bekannt ist. Hier kann man praktisch alles kaufen, von ganz gewöhnlichen Ausrüstungsgegenständen bis hin zu wirklich exotischen Dingen. Ribald selbst hält zahlreiche hilfreiche Tipps und Ratschläge bereit.

DRIZZT DO'URDEN

Drizzt Do'Urden (chaotisch gut, männlicher Dunkelelf, Waldläufer der 15. Stufe) ist ein abtrünniger Drow und Waldläufer, der aus dem Unterreich, seiner Heimat, geflohen ist. Drizzt Do'Urden ist einer der berühmtesten Drow der Vergessenen Reiche und hat den Großteil seiner Heldentaten an der Oberfläche vollbracht. Man kann ihn oft unterwegs treffen, während er gerade in irgendein haarsträubendes Abenteuer verstrickt ist. Meist kämpft er gegen die humanoiden Monster und bösen menschlichen Gegner des Nordens, um ihren wachsenden Einfluss zurückzudrängen. Seine Berühmtheit und sein Hass auf seine ehemalige Heimat haben ihn zum bevorzugten Ziel für viele andere Drow werden lassen, die sich die Gunst ihrer dunklen Göttin Lolth erhoffen, wenn es ihnen gelingen sollte, den Verräter zur Strecke zu bringen. Drizzt trägt ein Mithrilkettenhemd +4, das er von König Bruenor als Geschenk erhalten hat. Er kämpft mit zwei magischen Krummsäbeln gleichzeitig: Eisiger Tod, ein Frostbrand +3 und Blaues Licht, ein Beschützer +5, der aufleuchtet, wenn Feinde in der Nähe sind. Sein wertvollster Besitz ist eine Zauberstatuette, die einen Panther aus Onyx darstellt. Der Name des Panthers ist Guenhwyvar. Drizzt setzt die Zauberstatuette nur ein, wenn die Chancen gegen ihn stehen, da er sie täglich nur eine stark begrenzte Zeitspanne einsetzen kann.

ELLESIME

Königin Ellesime (rechtschaffen gut, weibliche Elfin, Magierin der 16. Stufe) herrscht über die Elfen von ihrem Thron in der Baumstadt Suldanessalar aus. Die Stadt liegt im großen Wald von Tethir, und über die Elfenkönigin ist nicht viel bekannt, außer dass sie angeblich eine direkte Nachfahrin des Elfengottes Rillifane ist. Ob sie aus diesem Grund unsterblich ist oder weil sie auf irgendeine Weise mit dem legendären Baum des Lebens verbunden ist, bleibt unbekannt. Ob es je anderen Wesen außer einigen auserwählten Elfen möglich sein wird, ihre legendäre Schönheit anzuschauen, ist fraglich.

SAEMON HAVARIAN

Saemon Havarian (neutral, männlicher Mensch, Säbelrassler der 12. Stufe/Magier der 14. Stufe) ist ein berüchtigter Korsar, der die Handelsrouten auf dem Schwertermeer und bei den Pirateninseln befährt. Die Geschichten von seinen Taten unterscheiden sich von Erzählung zu Erzählung. In einigen dieser Geschichten wird er eher als verschmittzter Gauner dargestellt, in anderen als widerlicher Krimineller. Die beschriebenen Taten reichen dabei von abenteuerlich und wagemutig bis hin zu völlig unglaublich. Es gibt nur wenige Gemeinsamkeiten bei all diesen Geschichten: Saemons Vergangenheit ist so gut wie unbekannt. Sein eigenes Leben und Wohlergehen sind ihm wichtiger als alles andere, und er wird abwechselnd von unglaublichem Glück und unvorstellbarem Pech heimgesucht. Saemon nimmt praktisch jeden interessanten Auftrag an, der sich ihm bietet, und irgendwie schafft er es offenbar, in alle wichtigen Ereignisse in der Gegend verstrickt zu werden. Seine Fähigkeiten als erfahrener Seemann sind weithin bekannt und gefragt.

NEUE FREUNDE

Hier nun eine Beschreibung all jener NSC, die sich Eurer Gruppe im Verlauf des Spiels anschließen können. Den Großteil der schillernden Gestalten werdet Ihr ohne Probleme in und um Atkatla oder während einer Eurer Missionen treffen. Einige andere (Edwin, Mazzy und Haer'Dalis) sind jedoch nicht so leicht zu entdecken. Wenn Ihr sie entweder durch Glück oder Ausdauer doch entdeckt, werden Eure Mühen reichlich entlohnt werden, da die Fähigkeiten, die sie mitbringen, wahrhaft erstaunlich sind. In den nachfolgenden Beschreibungen sind auch Hinweise auf den Aufenthaltsort der Charaktere versteckt.

AERIE



Aerie (rechtschaffen gut, weibliche Avariel Elfin, Magierin/Klerikerin) ist eine geflügelte Elfin. Ihr Volk ist auch als die Avariel bekannt. Aerie wurde jedoch im zarten Alter gefangen genommen und in die Sklaverei verkauft. Da sie ständig in einem Käfig gehalten wurde, erkrankten ihre Flügel und mussten schließlich abgetrennt werden. Seit jenen Tagen ist Aerie Mitglied bei einem Zirkus, der durch Amn und Tethyr reist und erst vor kurzem in Atkatla eingetroffen ist. Sie weiß nur wenig über die Welt außerhalb des Zirkus, hat jedoch ein gutes Herz und ist dank des Unterrichts durch ihren Mentor Quayle in den Künsten der Magie bewandert.

KORGAN



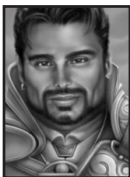
Korgan Blutaxt (chaotisch böse, männlicher Zwerg, Kämpfer) ist ein selbststüchtiger Abenteurer, der zu gewalttätigen Ausbrüchen neigt. In seiner langen Geschichte kam es schon oft zu Auseinandersetzungen zwischen ihm und seinen Gruppenmitgliedern. Die Auseinandersetzungen endeten meist in einem Blutbad. Es gibt jedoch nur wenige Kämpfer, die ihm das Wasser reichen können, und wenn es zu einem Kampf kommt, packt er seine Axt und stapft voller Freude mitten ins Gemetzel, egal wie schlecht die Chancen stehen. Man sagt, dass sich Korgan im Moment in einer heruntergekommenen Schänke in Atkatla aufhält und sich besäuft, um die Erinnerung an sein letztes gescheitertes Abenteuer hinunterzuspülen.

VALYGAR



Valygar Corthala (neutral gut, männlicher Mensch, Pirscher) genießt in Atkatla einen zweifelhaften Ruf, da er zu einer reichen Adelsfamilie gehört, die in ihrer langen Geschichte stets mächtige Magier hervorgebracht hat. Das bringt in Atkatla und Amn natürlich nur Verachtung und Misstrauen mit sich. Valygars magisch begabte Vorfahren haben die Familie finanziell ruiniert und zu ihrem Niedergang geführt. Valygar versucht seit Jahren, die Vergangenheit seiner Familie hinter sich zu lassen. Er ist ein verbitterter Mann, der vom Hass gegen Magie förmlich besessen ist. Man sagt, dass sich Valygar vor kurzem den Zorn der Verhüllten Magier zugezogen hat, die das Magieverbot im Namen der Regierung durchsetzen, und dass er aus der Stadt fliehen musste.

ANOMEN



Anomen Delryn (rechtschaffen neutral, männlicher Mensch, Kämpfer/Kleriker) ist Mitglied einer Adelsfamilie in Atkatla. Er ist allerdings dem Höchst Ehrenwerten Orden des Strahlenden Herzens beigetreten, ohne von seinem Vater Unterstützung zu erhalten. Deswegen musste er sich im Orden mühselig hochdienen, zuerst als Knappe und dann als Kleriker Helms, des Gottes der Wächter und Beschützer. Anomen ist von dem brennenden Wunsch erfüllt, eines Tages als vollwertiger Ritter dem Orden zu dienen. Aus diesem Grund versucht er, sich bei zahlreichen Abenteuern zu beweisen. Seine Arroganz, andere nach seinen eigenen Maßstäben zu richten und sie zu verurteilen, könnte jedoch dafür sorgen, dass ihm dieses hehre Ziel verwehrt bleibt.

CERND



Cernd (neutral, männlicher Mensch, Gestaltwandler) ist ein hochstehender Druiden und Mitglied eines Druidenzirkels, der seinen Druidenhain südlich von Amn in Tethyr hat. Cernd ist ein alter, weiser und erfahrener Mann, der mit Bedacht und Umsicht handelt und schon oft ausgeschieden wurde, um im Namen seines Druidenzirkels tätig zu werden. Zweifellos wäre er jederzeit bereit, sein eigenes Leben zu opfern, wenn es dem Gleichgewicht der Dinge dienlich wäre. Es gibt Gerüchte über Probleme mit dem Druidenhain Amns, der sich in der Nähe von Handelstreff befindet. Cernd wurde ausgeschieden, um der Sache nachzugehen.

JAN

Jan Jansen (chaotisch neutral, männlicher Gnom, Dieb/Illusionist) gehört zu dem berüchtigten gnomischen Clan der Jansens, dessen Mitglieder sich anscheinend in allen Städten und Dörfern in Amn und entlang der Schwermküste herumtreiben (und offenbar auch in anderen Ländern, wenn man den Geschichten glauben schenkt). Die Jansens sind für ihren Erfindergeist bekannt, für ihre Abenteuerlust und für die manchmal ziemlich abstrusen Todesfälle, die den Clan heimsuchen. Jan Jansen stellt da keine Ausnahme dar. Er ist eigentlich Erfinder von Beruf, wechselt diesen Beruf aber oft, wenn sich die Gelegenheit gerade ergibt. Seinen eigenen Aussagen zufolge hat er schon als Abenteurer, Rübenverkäufer und Diener eines Hexenmeisters mehrere Vermögen erwirtschaftet und wieder verloren. Momentan verkauft er halb legale Waren in den Straßen Atkatlas. Meist kann man ihm im Regierungsviertel finden, in dem sich die wohlhabenderen Leute aufhalten.

YOSHIMO



Yoshimo (neutral, männlicher Mensch, Kopfgeldjäger) ist ein Freigeist und Dieb aus Kara-Tur, das weit von Faerûn entfernt liegt. Seine Vorstellungen von Kultur und Ehre stammen aus seiner Heimat und sind für Faerûn daher äußerst ungewöhnlich. Das hat es ihm schon oft erschwert, sich in Faerûn heimisch zu fühlen. Da Yoshimo aber sehr abenteuerlustig ist, hat er sich durch diese Schwierigkeiten nie entmutigen lassen. Er wandert von Land zu Land und verdient sich seinen Lebensunterhalt, indem er für praktisch jeden arbeitet, der sich seine Dienste leisten kann. Im Verlauf seiner Wanderungen hat er sich einen Ruf als ziemlicher Halunke erworben. Er befindet sich nun schon seit einiger Zeit in Atkatla und hat diese Zeit genutzt, um gute Kontakte zur Unterwelt Amns zu knüpfen.

NALIA



Nalia de'Arnise (chaotisch gut, weiblicher Mensch, Diebin/Magierin) gehört zur Oberschicht. Ihr Vater ist ein Herzog und herrscht von seiner Festung aus, die mitten in der Wildnis Amns liegt, über weite Landstriche. Nalia identifiziert sich aber wesentlich mehr mit der armen Bevölkerungsschicht des Landes als mit Mitgliedern ihrer Klasse und hat sich schon oft unter großen Mühen von daheim weggeschlichen, um nach Wegen zu suchen, wie man den Armen helfen könnte. Sie ist zwar noch ein wenig naiv, aber die intelligente junge Frau lernt rasch und ist in den Künsten der Magie bewandert. Es gibt Gerüchte, dass es in letzter Zeit zu Schwierigkeiten bei der Festung de'Arnise gekommen ist. Man hat Nalia angeblich in verschiedenen Schänken in Atkatla auf der Suche nach Söldnern gesehen.

KELDORN

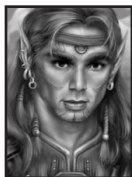
Keldorn Firecam (rechtschaffen gut, männlicher Mensch, Inquisitor) ist einer der mächtigsten und angesehensten Ritter des Höchst Ehrenwerten Ordens vom Strahlenden Herzen. Dennoch gehört er nicht zur Führungsriege des Ordens, weil er es vorzieht, selbst auf Einsätze zu gehen. Er glaubt, dass er so dem Guten am besten dienlich sein kann. Er schließt sich auch häufig Abenteuergruppen mit guten und noblen Zielen an. Normalerweise kann man ihn im Tempelviertel von Atkatla treffen. Dort befindet sich das Hauptquartier des Höchst Ehrenwerten Ordens vom Strahlenden Herzen.

MAZZY



Mazzy Fentan (rechtschaffen gut, weiblicher Halbling, Kämpferin) ist die Anführerin einer Abenteuergruppe, die aus Handelstreff kommt, einer Stadt in Amn. Die Abenteuergruppe hat sich in den letzten Jahren einen guten Ruf verdient. Mazzy selbst kommt den Idealen eines Paladins sehr nahe. Aufgrund ihrer Rasse ist es ihr jedoch verwehrt, zu einem wirklichen Paladin zu werden. Sie dient Arvoreen, der Halblinggöttin des Krieges. Ihr Mut und ihr Ehrgefühl sind über jeden Zweifel erhaben. Man sagt, dass Mazzy mit ihrer Gruppe erst kürzlich in die Umarhügel aufgebrochen sei. Seitdem hat man nichts mehr von ihnen gehört.

HAER'DALIS



Haer'Dalis (chaotisch neutral, männlicher Tiefling, Waffenkünstler) ist auf dieser Existenzebene wahrlich ein ungewöhnlicher Anblick. In seinen Adern fließt das Blut eines Dämonen. Das Aussehen und die Ausstrahlung, die er dadurch erlangt, macht Materier (Bewohner der Materiellen Ebene) normalerweise sehr unbehaglich und nervös. Der Barde gleicht seine Ausstrahlung durch seinen Witz und seinen Charme aus. Er reist mit einer Gruppe von Schaustellern durch die Ebenen. Das Ensemble hat sich momentan im Theater unter dem Wirtshaus zu den Fünf Krügen im Brückenviertel niedergelassen. Seit seiner Eröffnung wurde das Theater schon oft hoch gelobt. Allerdings stand der Tiefling bei den Aufführungen in letzter Zeit seltensamerweise nie auf der Bühne.

Falls Euch jemand anbietet, sich Eurer Gruppe anzuschließen, solltet Ihr das Angebot nicht überhastet ablehnen. Es gibt wohl niemanden, der hier und da nicht ein wenig Hilfe nötig hätte. – Volo

FREUNDE AUS FRÜHEREN ABENTEUERN

IMOEN



Imoen (neutral gut, weiblicher Mensch, Diebin/Magierin) war neben dem Hauptcharakter das zweite Stiefkind, um das sich der Magier Gorion gekümmert hat. Sie wurde ebenso wie der Hauptcharakter von jungen Jahren an in Kerzenburg aufgezogen und hat ungefähr sein Alter. Seit Gorions Tod hat Imoen ihren scharfen Verstand genutzt, um die magischen Künste zu lernen. Meist findet man sie in der Nähe des Hauptcharakters. Imoen ist scharfsinnig, leicht zu erfreuen und nie jemandem lange böse. Doch leider ändern sich solche Dinge meist im Verlauf der Zeit ...

JAHEIRA



Jaheira (neutral, weibliche Halbelfin, Kämpferin/Druidin) und Ihr elfischer Ehemann Khalid gehören zu den Harfnern und sind alte Freunde von Gorion, der der Mentor des Hauptcharakters war. Sie haben dem Magier vor seinem Tod versprochen, dass sie seinen jungen Schüler in Sicherheit bringen würden und haben Ihr Versprechen auch gehalten. Jaheira ist eine entschlossene Frau, die sich auf keine Spielchen einlässt. Man wird sie immer in der Nähe ihres neuen Schützlings finden, egal ob es diesem gefällt oder nicht.

MINSK



Minsk (chaotisch gut, männlicher Mensch, Waldläufer) ist ein Hüne von einem Mann und ein unglaublich starker Krieger. Er stammt aus Rashemen, einem Land, das weit im Osten Faerûns liegt. Er ist nach Baldurs Tor gekommen, weil er als Beschützer der Hexe Dynaheir sein "Daschemma" erfüllt hat. Minsk ist im Kampf nicht nur ein gefährlicher Berserker, sondern hat während seiner Reisen offenbar auch einen Schlag zu viel auf den Kopf abbekommen und ist extrem in seinen Hamster Boo vernarrt. Minsk glaubt tatsächlich, dass es sich bei Boo um einen Miniatur-Riesenhamster handelt, der mit ihm spricht und die Rolle eines intelligenten Mentors führt. Trotzdem ist Minsk ein absolut loyaler Gefährte und hält sich normalerweise in nächster Nähe des Hauptcharakters auf.

EDWIN



Edwin Odeseiron (chaotisch böse, männlicher Mensch, Beschwörer) gehört zu den Roten Magiern von Tay. Es ist jedoch ziemlich schwierig, aus dem selbststüchtigen Magier Details über die Organisation und sein Verhältnis zu ihr herauszubekommen. Welchen Auftrag Edwin verfolgt, ist unbekannt, wenn er überhaupt einen hat. Er hat jedoch einmal versprochen, dem Hauptcharakter für ein Jahr zu dienen. Dennoch hat Edwin die Gruppe nach dem Fall Sarevoks in Baldurs Tor verlassen, und es gibt Gerüchte, dass er jetzt bei den Schattendieben in Amn arbeitet. Daher findet man ihn vermutlich im Hafenviertel.

VICONIA



Viconia de Vir (neutral böse, weibliche Dunkelelfen, Klerikerin) ist eine Ausgestoßene aus dem Unterreich. Sie wurde zum Opfer der brutalen Politik und Intrigen, die bei ihrem Volk an der Tagesordnung sind, und musste aus Menzoberranzan an die Oberfläche fliehen. Viconia hat in der Verehrung der Göttin Shar so etwas wie Trost gefunden. Das scheint jedoch der einzige angenehme Aspekt ihres Lebens an der Oberfläche zu sein, da die Mitglieder der meisten Rassen an der Oberfläche bereit sind, Drows ohne triftigen Grund zu töten, wenn sie sie nur erwischen können. Nachdem Viconia sich wieder vom Hauptcharakter getrennt hatte, setzte sie ihre Reisen fort, und man sagt, dass sie versucht habe, sich in der Gegend um Beregost niederzulassen. Die neusten Gerüchte sagen jedoch, dass sie nahe Atkatla gesehen wurde.

Alte Freunde können manchmal zu alten Feinden werden. Bei den obigen dürfte dies jedoch glücklicherweise nicht der Fall sein. – Volo

EINIGE DER MONSTER, DIE IHR AN DER SCHWERT KÜSTE TREFFEN KÖNNT

TROLLE

Trolle sind furchterregende Fleischfresser, die vor allem dafür bekannt sind, dass es sehr schwer ist, sie umzubringen. Trolle regenerieren ihre Wunden erstaunlich rasch und können nur durch die Anwendung von Feuer oder Säure endgültig vernichtet werden. Wenn ein Troll zu Boden geht, ist es daher äußerst wichtig, den Körper sofort mittels Feuer oder Säure zu zerstören, oder er wird sich kurze Zeit später erneut ins Getümmel stürzen.

ERDKOLOSSE

Erdkolosse sind unglaublich starke, unterirdisch lebende Wesen, die sich auf der Suche nach Beute sogar durch massiven Fels graben können. Sie bewegen sich sehr langsam, können bei ihren Opfern allerdings mit ihrem Blick Verwirrung auslösen.

VAMPIRE

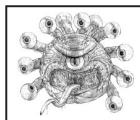
Vampire sind mächtige untote Wesen, die sich von den Lebenden ernähren und ihre eigenen, verdorbenen Pläne vorantreiben. Die Mitglieder der verschiedensten Rassen können sich am Vampirismus infizieren, mit oft unvorhergesehenen Resultaten. Wenn man gegen Vampire kämpft, sollte man darauf achten, sich mit dem Zauber "Schutz vor Lebenskraftentzug" zu schützen. Wenn einer der Charaktere im Kampf gegen einen Vampir Stufen verloren hat, können diese mittels der Zauber "Geringere Genesung" und "Genesung" wiederhergestellt werden. Auch Tempel können in einer derartigen Notsituation helfen.

WOLFWERE, HÖHERE WOLFWERE

Im Gegensatz zum Werwolf handelt es sich beim Wolfwer um einen Wolf, der eine humanoide Gestalt annehmen kann. Am stärksten sind diese Wesen, wenn sie eine Gestalt annehmen, in der die Aspekte von Mensch und Wolf vertreten sind. In dieser Gestalt verfügen sie über unglaubliche Stärke und regenerieren sehr rasch. Der Höhere Wolfwer ist äußerst gefährlich. Das Wesen regeneriert sich so rasch, dass es beinahe unzerstörbar ist. Die einzige Möglichkeit für eine Gruppe, ein derartiges Wesen zu vernichten, besteht darin, all ihre stärksten Angriffe gleichzeitig einzusetzen.

BETRACHTER

Ein Betrachter hat die Form einer schwebenden Kugel mit einem großen Zentralauge, einem großen Mund und zahlreichen kleinen Augen an der Spitze von Augenstielen, die seiner Oberseite entspringen. Betrachterartige Wesen sind wahrhaft fremdartige und bizarre Kreaturen, denen man besser aus dem Weg gehen sollte.



Die Erzählungen über die gefürchteten Augentyrannen besagen, dass diese über zahlreiche tödliche Fähigkeiten verfügen, mit denen sie eine ganze Gruppe gleichzeitig auslöschen können. – Volo

Erstaunlicherweise übertreibt Volo diesmal nicht. Der Betrachter ist tatsächlich ein höchst gefährlicher Gegner. – Elminster

RAKSHASAS

Rakshasas sind eine Rasse bösatiger Geister, die fleischliche Gestalt angenommen haben und die Menschheit jagen, quälen und foltern. Sie lieben es, zu kämpfen, und die mächtigen Illusionen, die sie einsetzen können, machen sie zu überaus gefährlichen Gegnern. Die Kreaturen sind gegen Magie praktisch immun, nur Zauber der höchsten Grade können ihren natürlichen Widerstand gegen Magie durchschlagen.

GOLEMS

"Golem" ist ein ziemlich allgemeiner Begriff, der für zahlreiche magische Konstrukte verwendet wird. Die meisten davon sind humanoid, aber vielfach von ungewöhnlicher Größe. Meist sind magische Waffen erforderlich, um sie zu zerstören. Eine der gefährlichsten Arten von Golems ist der Lehmgolem, der beinahe gegen alle Arten von Waffen immun ist. Nur magische Wucht Waffen wie Hämmer oder Streitkolben können ihm Schaden zufügen.

SCHATTEN

Schatten sind bösarartige, untote Wesen, die ihren Opfern durch ihre eiskalte Berührung Stärke entziehen. Wenn es dem Schatten gelingt einem Opfer seine ganze Stärke zu entziehen, wird es selbst zum Schatten.

GEDANKENSCHINDER

Die gefürchteten Gedankenschinder sind auch unter dem Namen Illithiden bekannt. Sie bewohnen das Unterreich und ernähren sich von Gehirnen. Sie sind durch und durch böse und verdorben. Mitglieder anderer Rassen werden von den Illithid entweder als Futter oder als Nahrung betrachtet oder als unwichtig abgetan und ignoriert.

Ich habe gehört, dass diese Monster einem das Gehirn einfach so aus dem Schädel saugen. – Volo

Dann, lieber Volo, solltest DU ja nichts zu befürchten haben. – Elminster

Es gibt hunderte verschiedene Monster, auf die Ihr treffen werdet, und die oben beschrieben sind nur ein kleiner Vorgeschmack darauf, was Euch erwartet. Ihr könnt Euch aber darauf verlassen, dass ich an Euch denken werde, während ich mir ein kühles Bier gönnmige. – Volo

Wie üblich bin ich von Eurer unglaublichen Tapferkeit ganz gerührt, Volo. – Elminster

DIE ZEITRECHNUNG IN DEN VERGESSENEN REICHEN

Der Tag auf Toril ist 24 Stunden lang. Es gibt natürlich zahlreiche Kalender, die auf Toril Verwendung finden, doch wir wollen uns an einen der gebräuchlichsten Kalender halten, der auch entlang der Schwertküste weit verbreitet ist. Das Jahr besteht aus 360 Tagen und ist in 12 Monate zu jeweils genau 30 Tagen eingeteilt. Jeder Monat besteht aus drei Wochen zu zehn Tagen. Wir wollen uns jedoch nicht mit Wochentagen verzetteln und sprechen immer von diesem oder jenem Tag eines Monats, beispielsweise vom Vierzehnten des zweiten Monats.

Die Zeitrechnung erfolgt vom Jahre 0 TZ ausgehend. TZ ist eine Abkürzung für Taliser Zeitrechnung und bezeichnet jenes Jahr, in dem die Elfen den Menschen zum ersten Mal erlaubt haben, sich in den offeneren Gegenden des Waldes anzusiedeln.

DIE NAMEN DER JAHRE

Auf Toril gibt es zahlreiche Kalender, die die verstrichenen Jahre nach den verschiedensten Kriterien numerieren und den Gelehrten und Geschichtsforschern dadurch eine Menge Kopfschmerzen bereiten. Die meisten richten sich nach der sogenannten Schriftrolle der Jahre, einem System, das jedem Jahr einen eigenen Namen gibt. Alle Namen zusammen tragen die Bezeichnung Schriftrolle der Jahre, weil sie unter dieser Bezeichnung von dem berühmten Gelehrten und Propheten Augathra dem Verrückten niedergeschrieben und durch den großen Seher Alaundo an einigen Stellen ergänzt wurden. Die Schriftrolle der Jahre hat wahrhaft eine beachtliche Länge. Wichtige Jahre sind unter anderem das Jahr des Wurms (1356 TZ), das Jahr der Schatten (1358 TZ, das Jahr der Zeit der Sorgen), das Jahr des Turmes (1360 TZ) und 1369 TZ, das Jahr, in dem wir uns gerade befinden. Die Zeit der Sorgen war jene Zeit, in der die Götter sterbliche Gestalt annehmen mussten und in den Reichen wandelten. Es begann, als die Götter Tyrannos und Myrkul die Tafeln des Schicksals von Ao, dem obersten Wesen der Reiche, das noch über den Göttern steht, stahlen. Als Bestrafung für diese Tat verbannte Ao alle Götter aus ihrer Heimat, den äußeren Ebenen. Nur Helm durfte als Wächter zurückbleiben. Die Götter waren dazu gezwungen, als sterbliche Avatare durch die Reiche zu wandern, bis die Zeit der Sorgen mit der Rückgabe der Tafeln an ihren rechtmäßigen Besitzer ihr Ende fand. Während dieser Zeit wurden die Avatare von Mystra (der Göttin der Magie) und Myrkul (dem Gott der Toten) zerstört. Tyrannos (der Gott des Bösen und der Tyrannei) fand im Kampf gegen Torm sein Ende und Cyric, ein einfacher Sterblicher, tötete Bhaal (den Gott des Mordes und der Meuchelmörder) in einem epischen Kampf, weil er Bhaals Macht erringen wollte. Nachdem sich der Staub gelegt hatte, wurde Cyric tatsächlich zum Gott und gebietet nun über die Einflussbereiche Tod, Böses und Wahnsinn.

Götter können zu einfachen Sterblichen werden und einfache Sterbliche zu Göttern. So spielt das Leben in den Vergessenen Reichen. – Elminster

DER ZEITABLAUF IN BALDUR'S GATE II

Eine Runde in Baldur's Gate dauert sechs Sekunden Realzeit. Die Runde in AD&D dauert 60 Sekunden. Dies bedeutet also, dass der Zeitablauf in Baldur's Gate im Vergleich zu den normalen AD&D-Regeln um das Zehnfache beschleunigt ist. Eine Phase besteht aus zehn Runden und dauert damit in Baldur's Gate 60 Sekunden. Diese Begriffe werden bei manchen der Zauberbeschreibungen verwendet. Ein Tag, der ja im Spiel 24 Stunden repräsentiert, läuft in gut 2 Stunden realer Zeit ab. Das entspricht ebenfalls einer ungefähr zehnfachen Beschleunigung. Jedes Mal, wenn sich die Gruppe ausruht, vergehen 8 Stunden im Spiel. Die Zeitspanne würde in 45 Minuten Realzeit verstreichen, wenn man das Spiel normal weiter laufen ließe.

ZWEITER ABSCHNITT: DIE REGELN

AD&D: EINE KURZE EINFÜHRUNG

Nun, mein Freund, macht Euch bereit, zu einem Abenteuer in einer höchst bemerkenswerten und auch teilweise merkwürdigen Welt aufzubrechen. Es gibt viele Dinge, die Ihr lernen könnt, vor allem, wenn Ihr diese Welt noch nie besucht habt. Vielleicht ist es ja am besten, sich durch einige der Schriftrollen zu arbeiten, die von den verschiedensten Gelehrten im Verlauf der Zeit zusammengestellt wurden. Um selbst Zeit zu sparen, habe ich Auszüge aus diesen Schriftrollen zu Eurer Erbauung und Bdehrung nachfolgend zusammengestellt. Allerdings war das ganze Nachforschen und Zusammenstellen eine ziemlich anstrengende und trockene Angelegenheit. Meine Kehle ist schon ganz ausgedörrt, und ich muss sie jetzt dringend befeuchten. Ich werde mal rasch zur Schänke Helm und Umhang eilen und mir ein saarloonisches Glühwein genehmigen, doch ich komme bald zurück, um mich wieder um Euch zu kümmern. Inzwischen sage ich nur: Los! und genießt! – Volo

WAS IST AD&D?

Advanced Dungeons & Dragons (Verliese & Drachen) ist ein Rollenspiel, das es den Spielern ermöglicht, die verschiedensten abenteuerlichen und fantastischen Welten zu erforschen und dort spannende Abenteuer zu bestehen. Die Vergessenen Reiche sind eine dieser unzähligen Welten, und hier spielt Baldur's Gate II. Die Welt, in der Ihr Eure Abenteuer erleben werdet, ist eine komplexe Welt mit zahlreichen Regeln, doch man hat mir gesagt, dass Ihr über ein magisches Gerät namens Computer verfügt, das einen Großteil der Regeln für Euch verwalten wird. Eine derartige umfassende Welt, wie die, in die Ihr gleich aufbrechen werdet, kann man selbst in mehreren Handbüchern nur schwer beschreiben. Auf den wenigen Seiten, die uns zur Verfügung stellen, wollen wir Euch aber mit soviel Informationen wie möglich versorgen. Das ist zwar keine leichte Aufgabe, aber Ihr werdet hier auf jeden Fall die wichtigsten AD&D-Regeln finden und auch eine Beschreibung darüber, wie sie von den mystischen Meistern dieser so genannten Computer interpretiert wurden. In Wahrheit müsst Ihr nicht viel von den AD&D-Regeln wissen, um Baldur's Gate II zu spielen, weil der Computer sich um die regeltechnischen Aspekte des Spiels kümmert. Es ist allerdings hilfreich, wenn man sozusagen weiß, was sich hinter den Kulissen abspielt. Die wichtigsten AD&D-Regeln sind nachfolgend kurz zusammengefasst, und außerdem wird erläutert, wie sie für das Computerspiel modifiziert wurden.

SO WERDEN DIE AD&D-REGELN IN BALDUR'S GATE II UMGESETZT

In Baldur's Gate II wird die Wirkungsweise und die Effektivität von Waffen und Zaubern wie im normalen AD&D gleich bewertet. Wir verwenden keine Gruppeninitiative, sondern die Initiative wird für jeden Charakter und jedes Monster individuell berechnet, d. h. in einer normalen AD&D-Runde agiert zuerst der eine und dann der andere. In Baldur's Gate II findet alles in Echtzeit statt, und der Computer errechnet, welcher Charakter oder welches Monster wann zuschlagen oder zaubern darf. In einer Runde in Baldur's Gate II kann ein Charakter die gleichen Aktionen unternehmen wie in einer normalen Runde in AD&D. Allerdings dauert sie nur 6 Sekunden und nicht 60. Dies wurde mit dem Bewegungsfaktor abgestimmt, ein menschlicher Charakter mit Bewegungsfaktor 12 kann in einer Runde (also in 6 Sekunden) einmal quer über den Bildschirm laufen. Auch der restliche Zeitablauf im Spiel wurde ungefähr um den Faktor zehn beschleunigt. Ein wichtiger Aspekt des Spiels besteht darin, dass Ihr es jederzeit anhalten könnt. Dazu klickt Ihr einfach auf die Uhr oder drückt die Leertaste. Während das Spiel anhält, könnt Ihr den Charaktern Befehle erteilen, die dann ausgeführt werden, sobald die Pause aufgehoben wird. Dadurch können auch Fans rundenbasierter Spiele in aller Ruhe überlegen und handeln. Die Pause wird nur aufgehoben, wenn Ihr das Gepäck aufruft. Das soll simulieren, dass es keine kluge Idee ist, in der Hitze des Gefechts im Rucksack herumzuwühlen oder sich mal kurz umzuziehen, um eine Rüstung anzulegen. Achtet also darauf, dass Eure Charaktere stets ideal ausgerüstet sind. ANMERKUNG: Ihr könnt auch einstellen, dass das Spiel automatisch in den Pausenmodus schaltet, wenn bestimmte Ereignisse eintreten.

DIE HANDLUNGEN DER CHARAKTERE

Prinzipiell machen die Charaktere in den Vergessenen Reichen drei Dinge: Sie spazieren durch die Gegend, unterhalten sich mit Leuten und kämpfen. Nachfolgend ein paar Anmerkungen zu den drei Aktivitäten.

BEWEGUNG

In Baldur's Gate II bewegen sich die Charaktere unabhängig von ihrer Rasse mit einem bestimmten Tempo. Es entspricht dem Bewegungsfaktor 12 im normalen AD&D. Wenn auf den Charakteren der Zauber "Hast" liegt, können sie sich natürlich wesentlich schneller bewegen. Ihr könnt problemlos eine beliebige Anzahl von Charakteren zusammenfassen und sie mittels der zur Verfügung stehenden Formationen (Marschordnungen) sehr kontrolliert durch die Gegend bewegen (das wird im Kapitel über die Steuerung ausführlich beschrieben).

GESPRÄCHE

Wenn man jeden, den man trifft, schlicht und einfach tötet, bekommt man früher oder später enorme Schwierigkeiten. Einerseits werdet Ihr nie einen einzigen Auftrag im Spiel lösen, da es niemanden mehr gibt, der Euch sagen kann, was zu tun ist, und andererseits wird Euer Ruf irgendwann so stark leiden, dass Euch sämtliche Wächter ohne zu fragen angreifen. Es ist unmöglich, das zu überleben! Manchmal ist es einfach am besten, zu versuchen, mit seinem Gegenüber ins Gespräch zu kommen. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Ganze in einem freundlichen Schwätzchen, einer beinharte Verhandlung, einem Austausch von Gerüchten oder in Einschüchterung und Drohungen endet. Nicht alle Menschen und Wesen, die Ihr unterwegs trifft, wollen Eure Spielfigur gleich töten. Oft erhält man von unerwarteter Seite Unterstützung, und deswegen zahlt es sich aus, sich die Zeit zu nehmen, sich mit Leuten oder seltsamen Kreaturen zu unterhalten.

Das Gespräch mit Fremden stellt einen wichtigen Teil meiner Nachforschung dar, obwohl meine Gespräche manchmal selbsterweis in Katastrophen enden. – Velo

KÄMPFE

Manchmal könnt oder wollt Ihr nicht weglaufen (und es ist auch nicht besonders heroisch, immer nur davonzurennen), und es gibt auch Momente, in denen es keine kluge Idee ist, es erst mal mit Verhandlungen zu versuchen. Deswegen werden Eure Charaktere wohl hin und wieder gezwungen sein, zu kämpfen. Der Trick besteht darin, zu erkennen, wann es besser ist, zu kämpfen, wann man verhandeln und wann man sein Heil in der Flucht suchen sollte.

ERSCHÖPFUNG

Eure Charaktere müssen sich regelmäßig ausruhen, um sich zu erholen und um sich neue Zauber einzuprägen. Wenn Eure Charaktere anfangen, sich darüber zu beschweren, dass sie müde sind, wäre es vermutlich eine gute Idee, ein Nachtlager aufzuschlagen. Ruft zuerst den Bildschirm für das Einprägen von Zaubern auf und stellt sicher, dass sich die Priester und Magier in der Gruppe die richtigen Zauber einprägen. Anschließend könnt Ihr auf "Rast" klicken. Die Gruppe ruht sich acht Stunden lang aus, und verwundete Charaktere erhalten einige Trefferpunkte zurück.

Anmerkung: Falls Ihr die Option aktiviert habt, dass die Gruppe rastet, bis sie vollständig geheilt ist, kann die Rast auch deutlich länger dauern.

Ein Charakter kann 24 Stunden Spielzeit lang effizient agieren, bevor er erschöpft wird. Das entspricht ungefähr 2 Stunden realer Zeit. Ab diesem Zeitpunkt beginnt sich der Charakter immer häufiger zu beschweren und eine Rast zu fordern. Für alle vier Stunden, die dann verstreichen, erhält der Charakter -1 auf alle Würfe (-1 auf Glück). Sobald der Charakter die Gelegenheit hatte, sich auszuruhen, verschwindet dieser Malus wieder.

TRAGLAST

Jeder Charakter kann so viele verschiedene Gegenstände tragen, wie er freie Plätze im Gepäck und am Körper hat. Im Rucksack stehen ihm 16 Positionen zur Verfügung, direkt am Körper bis zu 17, an denen er seine Ausrüstung trägt. Doch die Anzahl der "Transportmöglichkeiten" ist nicht die einzige Einschränkung, da der Charakter auch - abhängig von seiner Kraft - nur eine gewisse maximale Traglast hat, d. h. alle Gegenstände, die er bei sich trägt, dürfen zusammen nicht mehr wiegen als seine maximale Traglast, oder er kann sich nicht mehr bewegen. Die genaue Traglast in Relation zur Stärke findet Ihr in den Tabellen am Ende des Handbuchs.

TRUNKENHEIT

In allen besseren Schänken und Wirtshäusern kann man die verschiedensten, berausenden Getränke genießen. Ein Charakter, der zu viel getrunken hat, kämpft natürlich nicht mehr so effektiv wie ein nüchterner Charakter. Selbstverständlich steigt die Kampfmoral des betrunkenen Charakters, aber das gleicht die eingeschränkte Effektivität des Charakters bei weitem nicht aus. Die Anzahl der Drinks, die eine Spielfigur unbeschadet zu sich nehmen kann, hängt von ihrer Konstitution ab. Unabhängig von ihrer Konstitution aber erholen sich alle Charaktere gleich schnell von Trunkenheit. So wird ein Charakter mit einer Konstitution von 3 vermutlich bereits nach dem ersten Bier ziemlich angeschickert sein, dennoch hat er sich nach einer Nachtruhe ebenso gut von der Trunkenheit erholt wie ein Charakter mit einer wesentlich höheren Konstitution.

GIFT

Gift ist eine Bedrohung, der sich Abenteurer häufig ausgesetzt sehen. Bisse, Stiche, tödliche Tränke, vergifteter Wein und Essen sowie hinterhältige Fallen warten auf die Charaktere. Schuld an der Bedrohung sind bössartige Magier, tückische Meuchelmörder, furchterregende Monster, aber auch inkompetente Schankwirte. Glücklicherweise kann eine Vergiftung auf die verschiedensten Weisen neutralisiert werden. So stehen etliche Zaubere zur Verfügung, die die Auswirkungen der Vergiftung entweder hinauszögern, so dass der Charakter genug Zeit hat, sich in einem Tempel heilen zu lassen, oder die das Gift gleich vollständig neutralisieren. Zaubere, die Wunden heilen, neutralisieren ein Gift nicht, heilen aber die Schadenspunkte, die es verursacht hat.

AUSWIRKUNGEN VON RUF UND GESINNUNG

Der Ruf der Gruppe beeinflusst, wie die NSC auf die Charaktere reagieren. Der Ruf zu Beginn des Spiels hängt von der Gesinnung des Hauptcharakters ab. Ruf wird auf einer Skala von 1-20 eingestuft. Am Ende des Handbuchs befindet sich eine Tabelle, auf der zusammengefasst ist, welche Auswirkungen der Ruf genau hat. Ein Wort der Warnung: Wenn Eure Gruppe eine böse Tat nach der nächsten begeht, wird Ihr Ruf rasch sinken, und sie wird zum Ziel von Kopfgeldjägern und Wachen.

Manchmal ilt einem einfach ein schlechter Ruf voraus, ohne dass man etwas dafür kann. - Volo

Kein Kommentar! – Elminster

EURE GESINNUNG

Die Gesinnung hat einen weniger starken Einfluss auf die Reaktionen der Nichtspieler-Charaktere als der Ruf. Die Gesinnung bestimmt allerdings den Ruf, mit dem der Charakter das Spiel beginnt. Man könnte also sagen, dass die Gesinnung die Einstellung und die Ansichten des Charakters verkörpert und sich der Ruf daraus ergibt, wie er seine Gesinnung auslebt. Wenn der Ruf und die Gesinnung Eures Charakters stark differieren, hat das unter Umständen negative Konsequenzen für ihn selber. Charaktere schließen sich Eurer Gruppe vermutlich nur dann an, wenn sie mit dem Ruf der Gruppe zufrieden sind. Das hängt natürlich stark von der Gesinnung des betreffenden Charakters ab. Verändert sich der Ruf der Gruppe in einer Weise, dass es einem der Gruppenmitglieder missfällt, wird der Charakter zuerst sein Missfallen zum Ausdruck bringen. Wenn sich nichts an dem Ruf ändert, verlässt er die Gruppe vielleicht sogar. Handelt es sich bei dem Hauptcharakter um einen Paladin oder Waldläufer, solltet Ihr besonders auf den Ruf der Gruppe achten. Fällt der Ruf der Gruppe zu weit, verlieren diese Charaktere ihren besonderen Status und ihre Fähigkeiten. Sie werden zu ganz normalen Kämpfern der gleichen Stufe und können ihren Status als Paladin oder Waldläufer nie wieder zurück erlangen. Bei einem Paladin ist dies der Fall, wenn der Ruf unter 6 fällt und bei einem Waldläufer, wenn der Ruf unter 5 fällt.

REAKTIONEN BEI BEGEGNUNGEN

Jedes Mal, wenn die Gruppe auf einen NSC trifft, würfelt der Computer aus, wie sich der NSC verhält. Dazu würfelt der Computer mit 2 zehnteitigen Würfeln und modifiziert das Ergebnis abhängig vom Charisma des Hauptcharakters und vom Ruf der Gruppe.

Manche NSC sind der Gruppe prinzipiell freundlich oder feindlich gesinnt, und das Ergebnis des Wurfes wird bei einem Zusammentreffen mit derartigen NSC noch durch einen zusätzlichen Wert modifiziert, der die Einstellung des NSC widerspiegelt. Das Ergebnis des Wurfes entscheidet, wie freundlich die Leute im Gespräch sind. Das beeinflusst zum Beispiel die Menge der Informationen, die sie bereit sind, mit der Gruppe zu teilen und welche Preise die Gruppe in einem Geschäft zahlen muss.

Ein Warnung für die Freunde von Zaubern: Mit einigen Zaubern kann man dafür sorgen, dass Leute ungewöhnlich freundlich reagieren. Ein typisches Beispiel dafür ist "Personen bezaubern". Sobald jedoch die Wirkung des Zaubers endet, werden die vormalig bezauberten Personen der Gruppe gegenüber wesentlich unfreundlicher gesonnen sein, als wenn sie nie bezaubert worden wären!

DIE AUSWIRKUNGEN DES RUFES AUF DIE GRUPPENMITGLIEDER

Abhängig von seiner Gesinnung und dem aktuellen Ruf der Gruppe hat jedes Gruppenmitglied (außer natürlich dem Hauptcharakter) fünf Gemütszustände: "zufrieden", "neutral", "unzufrieden", "verärgert" und "kurz davor, die Gruppe zu verlassen". Für jeden Charakter gibt es auch 4 Meldungen, mit denen er seine Unzufriedenheit ausdrückt und die anzeigen, wie unzufrieden er gerade ist. Das heißt, wenn er zufrieden ist, wird er sich natürlich nicht beschweren, aber wenn sich sein Gemütszustand verschlechtert, beginnt er sich zu beklagen, bis er schließlich die Gruppe verlässt.

KÄMPFE IN BALDUR'S GATE II

Wie bereits besprochen, richtet sich Baldur's Gate II auch bei der Abwicklung des Kampfes stark nach den AD&D-Regeln. Der Hauptunterschied besteht darin, dass in Baldur's Gate II alles in Echtzeit abläuft und dass es keine Gruppeninitiative gibt, sondern alle Beteiligten in einem Kampf gleichzeitig agieren. Die Rechenarbeit übernimmt dabei der Computer, damit Ihr mehr Zeit habt, die Geschichte zu genießen und vollständig in das Geschehen einzutauchen.

MEHR ALS NUR SIMPLES DRAUFSCHLAGEN

Natürlich stellt das Kämpfen einen wichtigen Aspekt von AD&D dar. Es ist jedoch nicht der entscheidende Aspekt des Spiels. Kämpfen ist nur eine Möglichkeit, wie die Charaktere eine Situation lösen können. Wenn die Charaktere jedes Problem nur mit einem Kampf lösen könnten, würde das Spiel recht rasch langweilig werden, weil jede Begegnung gleich ablaufen würde. Und auch das Kämpfen in AD&D besteht nicht nur aus simplem Dreinschlagen, sondern bietet zahlreiche verschiedene Taktiken, die wir nachfolgend kurz beschreiben wollen. Dabei handelt es sich um Dinge, wie das Vertreiben von Untoten, Spezialangriffe, Zauber, den Einsatz von Gift und noch viel mehr. Ihr könnt das in Echtzeit ablaufende Spiel jederzeit anhalten, indem Ihr auf die Uhr klickt oder die Leertaste drückt. Dann könnt Ihr den Charakteren in aller Ruhe Befehle erteilen und die Pause auf die gleiche Art und Weise wieder beenden.

Ein paar Augenblicke der sorgfältigen Planung sind oft der einzige Unterschied zwischen einem Sieg und einer vernichtenden Niederlage. – Elminster

PERSÖNLICHE INITIATIVE, INITIATIVEFAKTOREN UND DER ZEITAUFWAND VON ZAUBERN

In Baldur's Gate II ist der Kampf nicht strikt rundenbasiert, sondern läuft kontinuierlich ab, wobei der Computer ständig ermittelt, wann welcher Charakter und welches Monster mit seiner Aktion an der Reihe ist. Um mit den AD&D-Regeln konform zu gehen, kann jeder Charakter und jedes Monster innerhalb von 6 Sekunden die gleichen Aktionen ergreifen wie in AD&D in einer Runde. Um zu ermitteln, wann nun genau diese Aktionen stattfinden, werden die gleichen Regeln wie in AD&D verwendet, also die Initiativefaktoren von Waffen und der Zeitaufwand von Zaubern. Hochrangige Charaktere können natürlich mehrmals in einer Runde zuschlagen oder mehrmals mit einem Bogen schießen.

Die Initiativefaktoren der Waffen und der Zeitaufwand für Magier- und Priesterzauber werden als Zahl von 1 bis 10 angegeben. Je höher die Zahl ist, desto später schlägt der Charakter mit der Waffe zu, beziehungsweise desto später wirkt der Zauber, wobei ein Initiativefaktor von 1 ungefähr einer Zehntel Runde entspricht. Bei einem Initiativefaktor von 3 kommt der Charakter also ungefähr an die Reihe, nachdem drei Zehntel der Runde verstrichen sind.

Die endgültige Initiative wird ermittelt, indem der Initiativefaktor oder der Zeitaufwand durch einen zufälligen Wurf modifiziert werden. Hohe Attributwerte beeinflussen die Initiative positiv, niedrige negativ.

DIE RÜSTUNGSKLASSE

Die Rüstungsklasse (RK) ist ein Wert, der angibt, wie gut der Charakter durch seine Rüstung geschützt ist. Je besser die Rüstung eines Charakters im Kampf ist, desto geringer ist die Chance, dass ein Angriff trifft und Schaden verursacht. Die Rüstung absorbiert also keinen Schaden, sie verhindert, dass der Charakter überhaupt so getroffen wird, dass er Schaden erleidet. Ein Krieger in einem Prunkharnisch ist vielleicht kein sehr agiler Gegner, aber es stellt schon ein Kunststück dar, eine Schwachstelle zu finden, um ihn überhaupt zu verletzen. Je niedriger die Rüstungsklasse ist, desto besser, wobei die schlechteste Rüstungsklasse 10 ist. Eine Rüstungsklasse, die besser als -10 ist, erreicht man nur mit äußerst mächtigen magischen Rüstungen. Auch sonstige Ausrüstungsgegenstände wie Schilde, Helme und magische Umhänge können die Rüstungsklasse verbessern. Außerdem wird die Rüstungsklasse durch die Attributwerte des Charakters und durch die aktuelle Situation modifiziert. So gibt beispielsweise eine hohe Geschicklichkeit einen Bonus auf die Rüstungsklasse.

DIE TREFFERWÜRFE

ETW0 ist eine Abkürzung für den Begriff "Erforderlicher Trefferwurf für RK 0". Das ist die Zahl, die ein Charakter oder ein Monster bei seinem Trefferwurf mindestens erreichen muss, um ein Ziel mit Rüstungsklasse 0 zu treffen. Der ETW0 hängt von der Stufe ab, der Klasse, den Attributwerten und der Waffe, mit der der Charakter ausgerüstet ist. Mit Hilfe des ETW0 kann man leicht kalkulieren, welcher Trefferwurf für welche Rüstungsklasse notwendig ist.

Das Herzstück des Kampfsystems ist der Trefferwurf (manchmal auch als Angriffswurf bezeichnet). Er bestimmt, ob ein Angriff erfolgreich war oder nicht. Die Zahl, die der Charakter oder das Monster mindestens würfeln müssen, um zu treffen, ergibt sich aus ihrem ETW0 und der Rüstungsklasse des Gegners. Trefferwürfe kommen bei allen körperlichen Angriffen zur Anwendung, also dann, wenn jemand mit Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen, Fäusten, Klauen usw. angreift. In Baldur's Gate II würfelt natürlich der Computer den Trefferwurf, und im Dialogfenster wird eingeblendet, ob der Angriff gescheitert ist oder getroffen hat.

Wird ein Angriff ausgeführt, so wird die Rüstungsklasse des Gegners vom ETW0 des Angreifers abgezogen. Das ist die Zahl, die der Angreifer mit einem zwanzigseitigen Würfel erreichen oder übertreffen muss. Der Computer ermittelt dann zufällig eine Zahl zwischen 1 und 20 - er "würfelt 1W20". Wenn der Wurf gleich hoch oder höher ist als die ermittelte Zahl aus ETW0 minus RK, hat der Angreifer einen Treffer erzielt, und der angerichtete Schaden wird ausgewürfelt. War der Wurf niedriger, ist der Angriff gescheitert. Entweder hat der Angreifer danebengeschlagen, oder die Rüstung des Gegners hat den Schlag aufgefangen. Ein Beispiel: Ein Kämpfer der 3. Stufe mit ETW0 18 greift einen Hobgoblin mit Rüstungsklasse 5 an. Der ETW0 des Angreifers (18) minus Rüstungsklasse des Gegners (5) ergibt 13. Wenn der Computer für den Kämpfer eine 13 oder höher würfelt, ist sein Angriff erfolgreich. Er richtet Schaden beim Hobgoblin an.

KRITISCHE TREFFER, KRITISCHE FEHLSCHLÄGE

Wenn der Charakter eine natürliche 20 würfelt (d. h. wenn das Resultat des Wurfes eine 20 ist, bevor der Wurf durch hohe Stärke usw. modifiziert wird), ist das immer ein Treffer, und der Schaden wird verdoppelt. Würfelt der Charakter eine natürliche 1, ist das immer ein Fehlschlag. Der Charakter kommt aus dem Gleichgewicht, d. h. es dauert länger, bis er zum nächsten Schlag ausholen kann.

VERBESSERT EURE TREFFERCHANCEN!

Es gibt zahlreiche Faktoren, welche die Chance zu treffen beeinflussen können. Diese Variablen modifizieren entweder den ETW0 oder den Trefferwurf.

Stärke: Abhängig von der Stärke des Charakters erhält er einen Bonus oder Malus auf seinen Trefferwurf und den angerichteten Schaden. Stärke hat nur eine Auswirkung auf Angriffe mit Nahkampf- und Wurfaffen.

Magische Gegenstände: Wenn eine Waffe magisch ist, hat das ebenfalls eine Auswirkung auf ihre Eigenschaften im Kampf. Wie magisch die Waffe ist, wird durch ein "+" nach dem Namen und eine Zahl angezeigt, beispielsweise "Schwert +1". Ein Charakter mit einem derartigen Schwert hätte einen um einen Punkt niedrigeren (und damit besseren) ETW0 und würde bei einem erfolgreichen Treffer einen Punkt mehr Schaden anrichten als mit einem normalen Schwert. Magische Rüstungen hingegen verbessern die Rüstungsklasse des Trägers. Ein Kettenhemd +1 würde dem Träger beispielsweise Rüstungsklasse 4 geben, im Gegensatz zu einem normalen Kettenhemd, das dem Träger nur Rüstungsklasse 5 gibt.

Es gibt allerdings auch verfluchte Gegenstände. Verfluchte Waffen sorgen dafür, dass der Träger schlechter trifft und weniger Schaden anrichtet. Verfluchte Rüstungen schützen schlechter als normale Rüstungen. Es gibt keine Beschränkung dafür, um wieviele Punkte ein Würfelwurf modifiziert werden kann, und es können auch beliebig viele Modifikatoren gleichzeitig zur Anwendung kommen (durch verschiedene ausgerüstete Gegenstände, aktive Zauber usw.).

GESCHICKLICHKEIT UND SCHUSSWAFFEN

Niedrige oder hohe Geschicklichkeit beeinflusst den Trefferwurf mit Schusswaffen (Bögen, Armbrüsten usw.), so wie Stärke den Trefferwurf für Nahkampfwaffen und Wurfaffen beeinflusst. Ein Charakter mit hoher Geschicklichkeit trifft besser, und ein Charakter mit einer niedrigen Geschicklichkeit erleidet einen Malus auf seinen Trefferwurf. Geschicklichkeit beeinflusst allerdings nur den Trefferwurf und nicht den angerichteten Schaden.

FERNKAMPFWAFFEN IM EINSATZ

Bögen, Armbrüste und alle anderen Fernkampfwaffen haben eine so genannte Schussfolge. Die Zahl gibt an, wie viel Angriffe man mit der Waffe in einer Runde ausführen kann. Bögen haben in der Regel eine Schussfolge von zwei Pfeilen je Runde, während schwere Armbrüste nur sehr langsam gespannt werden können und daher nur eine Schussfolge von einem Bolzen pro Runde haben. Wurf Pfeile hingegen kann man mehrere in einer Runde werfen. Wenn ein Charakter mit einer Fernkampfwaffe mehrere Angriffe pro Runde hat, wird seine Initiative ähnlich ermittelt, als hätte er mehrere Angriffe mit einer Nahkampfwaffe, das heißt, seine Angriffe verteilen sich über die gesamte Runde.

Rüstet Euch nur mit einer Menge Pfeile, Bolzen und Schleuderhugeln aus. Es ist kein Zeichen von Feigheit, wenn man seine Feinde aus sicherer Entfernung angreift. Der Einsatz von Fernkampfwaffen ist außerdem sehr hilfreich, um gegnerische Magier beim Zaubern zu unterbrechen. - Volo

ZAUBERN

Magier, Hexenmeister und Priester verwenden prinzipiell die gleichen Regeln beim Zaubern. Um einen bestimmten Zauber anzuwenden, muss ein Magier oder Priester ihn sich eingeprägt haben. Der Charakter muss fähig sein, zu sprechen (d. h. er darf nicht von Stille betroffen oder geknebelt sein) und er muss beide Hände frei bewegen können (d. h. er darf beispielsweise nicht gelähmt sein). Wenn der Zauber ein definitives Ziel wie eine Person oder ein Gebiet hat, muss der Charakter es sehen können. Es ist also nicht möglich, einen Feuerball einfach irgendwo ins Nichts auf 50 m Entfernung zu schleudern. Sobald der Charakter mit seinem Zauber begonnen hat, darf er sich nicht mehr bewegen, bis der Zauber beendet ist. Es ist möglich, das Zaubern abubrechen, ohne den eingeprägten Zauber zu verlieren, aber nur, bevor das Ziel angeklickt wurde. Um das Zaubern abubrechen, klickt Ihr mit der rechten Maustaste.

DAS UNTERBRECHEN VON ZAUBERN

Wenn der Charakter, der einen Zauber wirken will, von einem Angriff getroffen wird oder dazu gezwungen ist, einen Rettungswurf zu würfeln und dabei scheitert, scheitert auch das Zaubern. Der Zauber löst sich in einem nutzlosen Ausbruch magischer Energie aus und kann erst wieder eingesetzt werden, wenn ihn sich der Charakter erneut eingeprägt hat. Daher ist es sehr ratsam, wenn ein Charakter, der zaubern will, nicht gerade in der ersten Linie steht.

RETTUNGSWÜRFE

Die Rettungswürfe definieren, wie gut sich ein Charakter den verschiedensten speziellen Angriffsformen wie Gift, magischem Schaden, magischer Beeinflussung, Lähmung usw. widersetzen kann. Die Rettungswürfe eines Charakters verbessern sich mit seiner Stufe. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet der Charakter entweder weniger Schaden durch den Angriff, oder er wird gar nicht vom Angriff betroffen. Einige Zauber (hauptsächlich die verschiedenen Schutzzauber) erhöhen die Chance, einem bestimmten Angriff zu widerstehen, ganz beträchtlich.

Rettungswurf gegen Lähmung, Gift oder Todesmagie: Der Rettungswurf kommt zur Anwendung, wenn der Charakter durch einen Angriff gelähmt werden soll (egal durch welche Art von Angriff), wenn er einem Gift ausgesetzt ist (unabhängig von der Stärke) oder wenn er mit einem Zauber angegriffen wird, der ihn bei gescheitertem Rettungswurf augenblicklich töten würde (siehe die Beschreibung der Zauber).

Rettungswurf gegen Zauberstäbe, Zauberstecken oder Zepter: Wie der Name schon sagt, kommt der Rettungswurf zur Anwendung, wenn ein Zauberstab, ein Zauberstecken oder ein Zepter eingesetzt wird, es sei denn, die Art des magischen Angriffs erfordere ausdrücklich einen anderen Rettungswurf.

Rettungswurf gegen Versteinigung oder Verwandlung: Der Rettungswurf kommt dann zur Anwendung, wenn dem Charakter eine Versteinigung oder Verwandlung durch den Angriff eines Monsters, den Einsatz eines Zaubers oder den Einsatz eines magischen Gegenstandes (außer Zauberstäben, Zauberstecken oder Zeptern) droht.

Rettungswurf gegen Odemwaffen: Ein Charakter würfelt diesen Rettungswurf, wenn er zum Ziel der Odemwaffe eines Monsters wird. Typische Beispiele sind etwa Feuer- oder Giftatem eines Drachen. Gelingt der Rettungswurf, hat sich der Charakter zur Seite geworfen oder hinter irgendeinem Hindernis versteckt und deswegen weniger Schaden erlitten.

Rettungswurf gegen Zauber: Dieser Rettungswurf wird verwendet, wenn sich der Charakter den Auswirkungen von Magie widersetzen will, egal ob es sich dabei um einen Zauber handelt oder um einen Angriff mit einem magischen Gegenstand. Bei manchen Zaubern kommen jedoch andere Rettungswürfe zur Anwendung (siehe Beschreibung der Zauber). Der Rettungswurf gegen Zauber wird auch gegen all jene Angriffe gewürfelt, die in keine der anderen Kategorien fallen.

MODIFIKATOREN AUF RETTUNGSWÜRFEN

Rettungswürfe können durch den Einfluss von magischen Gegenständen, speziellen Regeln und besonderen Situationen modifiziert werden.

Magische Gegenstände wie Ringe und Umhänge verbessern die Rettungswürfe eines Charakters.

Magische Rüstung gewährt nur dann einen Bonus auf Rettungswürfe, wenn es sich um irgendeine Art von körperlichen Angriff handelt, egal ob magischer oder normaler Natur.

Bestimmte Zauber und Gegenstände können die Rettungswürfe eines Charakters positiv oder negativ beeinflussen. Es gibt Zauber, gegen die man einen Rettungswurf mit einem Malus bestehen muss, wodurch diese oft unscheinbaren Zauber recht gefährlich werden können. (Genauere Informationen zu den einzelnen Zaubern findet Ihr bei den Zauberbeschreibungen).

DIE KAMPFMORAL

Jedes Wesen verfügt über einen bestimmten Kampfmoralwert, der entscheidet, ob es kämpft oder die Flucht ergreift. Nur der Hauptcharakter in Eurer Gruppe ist unabhängig von der Kampfmoral und richtet sich immer nach Euren Befehlen. Die anderen Charaktere, die sich im Verlauf des Abenteuers anschließen, verfügen über einen Kampfmoralwert und über ein Skript, das ihr persönliches Verhalten definiert. Die einzelnen Wesen im Spiel verfügen über eine verschieden hohe Kampfmoral und reagieren unterschiedlich, wenn die Kampfmoral versagt. Oft unterscheidet sich ihr Verhalten auch abhängig von ihrem aktuellen Kampfmoralwert. So könnte ein Wesen beispielsweise so lange im Nahkampf angreifen, wie seine Kampfmoral hoch ist, und wenn seine Kampfmoral fällt, sein Glück mit Fernkampfangriffen versuchen.

Jedem Wesen ist eine gewisser Wert zugewiesen, der bestimmt, wie lange es dauert, bis sich seine Kampfmoral wieder auf den Ausgangswert erhöht, nachdem sie versagt hat. Wenn bei einem Charakter in der Gruppe die Kampfmoral versagt, verändert sich die Farbe des Kreises unter seinen Füßen von grün auf gelb. Kampfmoral wird durch einen Anführer (den Charakter, dessen Porträt am weitesten oben auf der Steuerungsleiste steht) mit hohem Charisma positiv beeinflusst. Die Umgebung spielt bei der Kampfmoral von Monstern ebenfalls eine Rolle. So fühlen sich beispielsweise Krolche und Drow sicherer, wenn der Kampf unterirdisch stattfindet, als auf einem offenen Feld. Des weiteren wird die Kampfmoral durch bestimmte Zauber beeinflusst (beispielsweise "Furcht bannen"), und die Gruppe hat eine bessere Kampfmoral, wenn sie gegen schwache Gegner kämpft, als wenn sie sich starken Gegnern gegenüber sieht. Zudem sinkt die Kampfmoral, wenn jemand Opfer eines mächtigen Zaubers wird, wenn ein anderes Gruppenmitglied tot oder bewusstlos umfällt oder wenn jemand in kurzer Zeit viele Trefferpunkte verliert.

VERWUNDUNG UND GENESUNG

Wenn man sich in einen Kampf wagt, sind Wunden, Verletzungen und sogar der Tod eine ständige Gefahr. Ein Charakter kann allerdings auch auf anderem Weg Schaden erleiden, beispielsweise durch Gift, Feuer, Säure, Stürze und indem er irgendwas Gefährliches versucht und dabei scheitert. Wenn ein Charakter Schaden erleidet, verliert er dadurch normalerweise eine bestimmte Anzahl Trefferpunkte (TP). Für jeden Charakter wird die maximale Trefferpunkte (die Trefferpunkteanzahl, über die er verfügt, wenn er vollständig geheilt ist) und die aktuelle Trefferpunkte angezeigt. Erlittener Schaden wird immer von den aktuellen Trefferpunkten abgezogen. Wenn diese auf 0 fallen, ist die Spielfigur tot. Wenn ein Charakter extremen Schaden erleidet, wird sein Körper vollständig zerstört, und er kann auch nicht mehr von den Toten erweckt werden.

HEILUNG UND TREFFERPUNKTE

Wenn ein Charakter verwundet ist, werdet Ihr vermutlich möglichst bald dafür sorgen wollen, dass er wieder geheilt wird. Charaktere heilen entweder auf natürlichem Weg oder durch Magie. Natürliche Heilung erfolgt einfach dadurch, dass Zeit verstreicht. Das geht relativ langsam. Magische Heilung ist durch bestimmte Zauber und den Einsatz von magischen Gegenständen möglich. Ein Charakter kann nur so viele Trefferpunkte durch Heilung zurück erlangen, dass seine aktuellen Trefferpunkte gleich hoch sind wie seine maximalen Trefferpunkte. Es gibt zwar einige Zauber der Schule Nekromantie, welche die maximalen Trefferpunkte erhöhen, allerdings hält die Wirkung dieser Zauber nur recht kurz an.

NATÜRLICHE HEILUNG

Wenn sich ein Charakter 8 Stunden lang ausruht, also nichts Anstrengendes tut, erhält er einige Trefferpunkte zurück. Wenn sich ein Charakter in einem Gasthaus ausruht, erhält er je nach Qualität des Zimmers mehr Trefferpunkte zurück. Natürlich kosten die besseren Zimmer auch mehr Gold. Wenn die Charaktere in der Wildnis lagern, können sie sich zwar ganz normal Zauber einprägen, werden jedoch nur wenige Trefferpunkte regenerieren. Rasten ist nur dann möglich, wenn sich keine Gegner in Sichtweite befinden, d. h. die Gruppe muss sich entweder von den Gegnern entfernen, sie töten oder versuchen, sie zu bezaubern oder sich im Verlauf eines Gesprächs mit ihnen anzufreunden. Manchmal kommt es auch vor, dass die Gruppe während der Rast von herumstreunenden Monstern überfallen wird. In dem Fall erhalten die Charaktere keine Trefferpunkte zurück und können sich keine Zauber einprägen.

MAGISCHE HEILUNG

Heilende Zauber, Tränke und magische Gegenstände können die Heilung extrem beschleunigen. Wie diese Zauber genau funktionieren, findet Ihr bei den Beschreibungen der entsprechenden Zauber. Wenn man Magie einsetzt, um Wunden zu heilen, werden Trefferpunkte augenblicklich wieder hergestellt. Die Auswirkungen der Magie treten also sofort ein. Magische Heilung ist daher mitten in einem Kampf oder als Vorbereitung auf eine gefährliche Begegnung besonders nützlich. Bedenkt aber, dass auch die Gegner der Gruppe über derartige Magie verfügen. Es sollte Euch nicht überraschen, wenn ein böser Hohepriester seine Anhänger und Wachen mitten in einem Kampf heilt. Auch mit magischer Heilung kann ein Charakter nicht mehr Trefferpunkte als seine maximalen Trefferpunkte erlangen.

Anmerkung: Falls Ihr die Option aktiviert habt, dass die Gruppe rastet, bis sie vollständig geheilt ist, tut die Gruppe logischerweise genau das und setzt dabei alle zur Verfügung stehenden Heilzauber ein, um die Rast so kurz wie möglich zu gestalten.

TOTE ERWECKEN

Wenn ein Charakter tot ist, versagen natürlich alle Heilzauber. Der Charakter kann nur noch mittels der Zauber "Tote erwecken" oder "Auferstehung" gerettet werden. Natürlich können diese Zauber auch von einem magischen Gegenstand kommen, der über die entsprechenden Fähigkeiten verfügt. Wenn ein derartiger Zauber eingesetzt wird, muss der Verstorbene einen Wurf auf Körperlichen Schock bestehen. Der Wurf auf Körperlichen Schock ist von der Konstitution des Charakters abhängig. Wenn der Wurf gelingt, lebt der Charakter wieder. In welchem Zustand der Charakter nach der Wiederbelebung ist, hängt vom eingesetzten Zauber oder Gegenstand ab (siehe die entsprechende Beschreibung).

LÄHMUNG

Ein Charakter oder ein Monster, das von Lähmung betroffen wird, kann sich während der Dauer der Lähmung nicht bewegen. Das Opfer kann atmen, denken, sehen und hören, aber nicht sprechen und keinerlei Aktionen ergreifen.

GIFT

Jeder, der mit einer vergifteten Waffe getroffen oder von einer giftigen Kreatur verseucht wird, muss einen Rettungswurf gegen Gift bestehen. Je nach Art des Giftes reduziert ein erfolgreicher Rettungswurf die Auswirkungen des Gifts oder hebt sie ganz auf. Ein vergifteter Charakter erleidet normalerweise kontinuierlich Schaden, und die meisten Gifte führen langfristig zum Tod, wenn sie nicht neutralisiert werden. Ihr solltet also rasch nach einer Möglichkeit suchen, den betreffenden Charakter zu heilen.

ERFAHRUNGSPUNKTE UND AUFSTIEG

Jedes Mal, wenn ein Charakter auf Abenteuer auszieht, sammelt er neue Erfahrungen. Er findet vielleicht etwas darüber heraus, wo seine Grenzen liegen, trifft auf Monster, die er noch nie gesehen hat, probiert einen bisher unbekannten Zauber aus oder entdeckt etwas Neues über die Wunder der Natur. Wenn ein Charakter genügend gelernt hat, steigt er eine Stufe auf und erhält mehr Trefferpunkte, mehr Zauber, trifft besser usw. Um eine neue Stufe zu erlangen, muss der Charakter eine gewisse Menge Erfahrungspunkte (EP) sammeln. Erfahrungspunkte stellen die spieltechnische und konkret messbare Umsetzung der zahlreichen abstrakten Faktoren dar, die die Erfahrung eines Charakters bestimmen. So stellt ein Erfahrungspunkt eine Mischung aus gestiegenem Selbstvertrauen, besseren körperlichen Fähigkeiten, neu gelernten Dingen und Erkenntnissen dar. Sobald ein Charakter genügend dieser Erfahrungspunkte gesammelt hat, schlägt sich das Ergebnis in einer sichtbaren Verbesserung seiner Werte, also in einer neuen Stufe nieder. Wie sich diese Verbesserungen genau auswirken, hängt von der Klasse des Charakters ab.

ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR DIE GANZE GRUPPE

Die Charaktere erlangen durch die verschiedensten Aktivitäten Erfahrungspunkte, aber meist dadurch, dass sie die Aufträge erledigen, die man ihnen erteilt hat. Dabei erhält die Gruppe einerseits Erfahrungspunkte für das Besiegen von Monstern und andererseits für das Erfüllen eines Auftrags. Die Erfahrungspunkte werden immer unter allen Charaktern in der Gruppe aufgeteilt. Magier erhalten ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte, wenn sie einen neuen Zauber lernen und Diebe dafür, wenn sie ihre Diebesfähigkeiten erfolgreich einsetzen.

ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR CHARAKTERE MIT EINER KLASSENKOMBINATION ODER MEHRKLASSIGE CHARAKTERE

Charaktere mit einer Klassenkombination (bei denen es sich nicht um Menschen handeln kann) haben von Spielbeginn an zwei oder drei Klassen. Sie steigen in all ihren Klassen auf und können auch die Fähigkeiten aller Klassen jederzeit einsetzen. Die Erfahrungspunkte, die sie erhalten, werden aber gleichmäßig auf ihre Klassen aufgeteilt, und sie erhalten neue Stufen in den einzelnen Klassen entsprechend der Erfahrungspunkte in jeder einzelnen Klasse.

Mehrklassige Charaktere haben zuerst eine Klasse und entscheiden sich irgendwann im Verlauf ihrer Abenteuer dazu, sich auf eine neue Klasse zu konzentrieren. Ab diesem Zeitpunkt steigen sie in ihrer alten Klasse keine Stufen mehr und erhalten nur noch Erfahrungspunkte in der neuen Stufe. Sie können die Fähigkeiten der alten Klasse nicht einsetzen, bis die Stufe der neuen Klasse höher ist als die Stufe der alten Klasse. Ab diesem Zeitpunkt verfügen sie dann aber über die Fähigkeiten beider Klassen. Sowohl bei mehrklassigen Charakteren als auch bei Charaktern mit Klassenkombination sind Schaltflächen für die Fähigkeiten beider Klassen verfügbar. Es gibt jedoch eine Einschränkung: Wenn der Charakter eine Rüstung trägt, die eine seiner Klassen nicht verwenden darf, kann er die Fähigkeiten der Klasse nicht einsetzen, solange er diese Rüstung trägt.

MAXIMAL ERREICHBARE ERFAHRUNGSPUNKTE

In Baldur's Gate II kann ein Charakter maximal 2.950.000 Erfahrungspunkte sammeln. In der nachfolgenden Liste haben wir einmal zusammengefasst, welche Stufe ein Charakter, der nur eine Klasse hat, mit diesen Erfahrungspunkten maximal erreichen kann:

Kämpfer:	19. Stufe
Paladin:	17. Stufe
Waldläufer:	17. Stufe
Magier:	17. Stufe
Kleriker:	21. Stufe
Druide:	14. Stufe
Dieb:	23. Stufe
Barde:	23. Stufe
Hexenmeister:	17. Stufe
Mönch:	21. Stufe
Barbar:	19. Stufe

Ihr könnt in der Tat außerordentlich mächtig werden. – Volo

Ja, aber es gibt immer noch jemanden, der mächtiger ist als man selbst. – Elminster

EIGENSCHAFTEN DER CHARAKTERE

Jedes Wesen in den Vergessenen Reichen unterscheidet sich durch zahlreiche Eigenschaften von allen anderen Wesen. Die wichtigsten Unterschiede stellen dabei Attribute, Rasse und Klasse dar.

DIE RASSE

Ein Charakter kann entweder Mensch, Elf, Zwerg, Gnom, Halbelf, Halbling oder Halbork sein. Seine Rasse schränkt auch die Klassen ein, denen der Charakter angehören kann.

Menschen: Menschen sind die am weitesten verbreite Rasse auf Faerûn. Der Großteil der wichtigen Königreiche und Imperien in den Vergessenen Reichen wird von Menschen regiert. Abgesehen vielleicht von den Halblingen sind sie die umgänglichsste und toleranteste aller Rassen. Die einzige besondere Fähigkeit, über die Menschen verfügen, ist ihre Eigenschaft, jede Klasse beherrschen zu können. Sie unterliegen auch in keiner Klasse einer Stufenbeschränkung.

Zwerge: Zwerge sind kurze, stämmige Kerle, die man anhand ihrer Größe und Statur leicht erkennen kann. Sie haben rötliche Wangen, dunkle Augen und eine dunkle Haarfarbe. Zwerge neigen dazu, wortkarg und griesgrämig zu sein. Sie sind gegen Magie und Gift besonders widerstandsfähig. Da sie über Infravision verfügen, können sie im Dunkeln ganz ausgezeichnet sehen. Sie erhalten einen Bonus auf Konstitution, erleiden allerdings einen Malus auf Geschicklichkeit.

Elfen: Elfen sind kleiner und schlanker als Menschen. Ihre Gesichtszüge sind sehr grazil und anmutig, ihre Stimmen sehr melodisch. Die meisten anderen Rassen betrachten die Elfen als leichtfertig und weltfremd. Elfen sind gegen Schlaf und Bezauberung praktisch immun und verfügen ebenso wie die Zwerge über Infravision. Sie sind vor allem im Kampf mit dem Bogen und dem Langschwert geschult und erhalten einen Bonus auf Geschicklichkeit, aber einen Malus auf Konstitution.

Gnome: Die Gnome sind entfernt mit den Zwergen verwandt, aber wesentlich kleiner als ihre Vettern. Wie die Gnome stolz betonen, sind sie auch nicht so fett wie die Zwerge. Die meisten Gnome haben eine hell bis dunkelbraune Hautfarbe, weißes Haar und ziemlich große Nasen. Gnome sind gegen Magie ziemlich resistent und verfügen über Infravision. Sie erhalten einen Bonus auf Intelligenz, aber einen Malus auf Weisheit.

Halblinge: Halblinge sind kleinwüchsig, ziemlich dicklich und erinnern an kleine Menschen. Sie haben breite, rundliche Gesichter und meist eine eher dunkle Hautfarbe. Ihr Haar ist normalerweise gelockt, und die Oberseite ihrer Füße ist mit struppigen Haaren bedeckt. Halblinge sind gegen Gift und Magie extrem widerstandsfähig und verfügen über eine begrenzte Form der Infravision, mit der sie in Dunkelheit relativ gut sehen können. Sie bevorzugen es, mit Schleudern zu kämpfen und erhalten einen Bonus auf ihre Geschicklichkeit, aber einen Malus auf ihre Stärke.

Halbelfen: Halbelfen sind die Nachkommen von Elfen und Menschen. Halbelfen sind normalerweise sehr hübsch und vereinigen die guten Eigenschaften beider Elternteile. Ein Halbelf verfügt über die Neugier, den Erfindungsreichtum und den Ehrgeiz seiner menschlichen Vorfahren und über die scharfen Sinne, die Liebe zur Natur und das künstlerische Talent seiner elfischen Vorfahren. Halbelfen sind begrenzt gegen Schlaf und Bezauberung widerstandsfähig und verfügen über Infravision.

Halborks: Halborks sind die Kinder einer Vereinigung zwischen Mensch und Ork. Sie sind so groß gewachsen wie Menschen, aber etwas stämmiger und muskulöser. Ihr grünliche Hautfarbe, fliehende Stirn, hervorstehenden Unterkiefer, riesigen Zähne und die struppige Körperbehaarung lassen wenig Zweifel an ihrer Herkunft aufkommen. In der Gegend Amns werden die Halborks toleriert, da die Leute hier nicht wie im Norden Jahrhunderte lang Krieg gegen die Orks führen mussten. Halborks sind vor allem für ihre große Stärke bekannt. Halborks erhalten einen Bonus auf ihre Stärke und Konstitution, erleiden allerdings einen Malus auf Charisma und Intelligenz.

Halborks geben ganz ausgezeichnete Kämpfer ab, eignen sich jedoch nicht so toll als Gesprächspartner. – Velo

DIE FÄHIGKEITEN

Jeder Charakter verfügt über sechs Attribute, die seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten definieren. Die genauen Auswirkungen der Attributwerte sind auf den Tabellen am Ende dieses Buches zusammengefasst.

Stärke: Der Stärkewert besagt, über wie viel Muskeln, wieviel körperliche Kraft ein Charakter verfügt. Stärke ist das Hauptattribut aller Krieger.

Konstitution: Die Konstitution bestimmt, wie fit, gesund und widerstandsfähig der Charakter gegen Krankheit, Verletzungen und andere körperliche Mühen ist.

Geschicklichkeit: Anhand der Geschicklichkeit eines Charakters kann man erkennen, wie gut seine Reflexe sind, sein Gleichgewichtssinn und seine Hand-Auge-Koordination. Geschicklichkeit ist das Hauptattribut aller Diebe.

Intelligenz: Die Intelligenz eines Charakters bestimmt sein Gedächtnis, sein logisches Denkvermögen und seine Fähigkeit, etwas zu lernen. Intelligenz ist das Hauptattribut aller Magier.

Weisheit: Die Weisheit bestimmt, wie gut das Urteilsvermögen, der gesunde Menschenverstand und die spirituelle Einsicht des Charakters entwickelt sind. Weisheit ist das Hauptattribut aller Kleriker.

Charisma: Das Charisma eines Charakters bestimmt seine Ausstrahlung, seine Anziehungskraft sowie sein Vermögen, andere von etwas zu überzeugen und zu führen. Charisma ist für Druiden, Barden und Paladine wichtig.

DIE KLASSE

Die Klasse eines Charakters ist sozusagen sein Beruf oder sein Job. Sie ist das, was der Charakter während seiner Jugendzeit gelernt hat. Die Klassen werden in vier große Gruppen eingeteilt: Krieger, Magier, Priester und Spitzbuben. Zu jeder Gruppe gehören mehrere Klassen, die wiederum verschiedene Klassencharaktere enthalten können. Nur Nichtmenschen steht die Möglichkeit einer Klassenkombination offen. Menschen können im Verlauf ihrer Abenteuerlaufbahn zu mehrklassigen Charakteren werden.

KRIEGER

KÄMPFER

Der Kämpfer ist ein Schwertkämpfer, Soldat, Champion, Boxer usw. Er lebt oder stirbt mit der Waffe in der Hand. Kämpfer findet man in einem Kampf stets an vorderster Front, Auge in Auge mit dem Gegner oder dem widerlichen Monster. Ein Kämpfer, der überleben will, benötigt eine hohe Stärke und robuste Konstitution.

Besondere Vorteile: Waffenspezialisierung bis zur Großmeisterschaft

Besondere Nachteile: Keine

BERSERKER (KÄMPFERCHARAKTER)

Dieser Krieger ist eins mit der animalischen Seite seines Wesens. Dadurch kann er sich im Kampf in einen ekstatischen Rauschzustand hineinsteigern und so länger, härter und wilder kämpfen, als man es von einem menschlichen Wesen erwarten würde.

Berserker sind meist typische Barbaren, doch es gibt Ausnahmen von der Regel. Manchmal handelt es sich um einen zivilisierten Krieger, der während seiner Ausbildung die bewusste Entscheidung trifft, diesen Weg einzuschlagen.

Besondere Vorteile: Berserkerrausch.

Besondere Nachteile: Kann sich nicht im Umgang mit Fernkampfwaffen spezialisieren.

MAGIERKILLER (KÄMPFERCHARAKTER)

Dieser Krieger wurde von seiner fanatischen Sekte darin ausgebildet, Magier aller Arten zu jagen und zu töten.

Besondere Vorteile: Magieresistenz, Zauber wirken unterbrechen.

Besondere Nachteile: Darf keine magischen Gegenstände außer magischen Rüstungen und Waffen verwenden.

KENSAI (KÄMPFERCHARAKTER)

Diese Klasse ist auch unter dem Namen "Schwertheiliger" bekannt. Dieser Krieger hat ein besonderes Training erhalten, das ihn dazu befähigt, eins mit seinem Schwert zu werden. Kensai sind tödliche und schnelle Krieger, die daran gewöhnt sind, ohne Rüstung zu kämpfen.

Besondere Vorteile: Hohe Boni im Kampf; Meister im Kampf Mann gegen Mann.

Besondere Nachteile: Darf keine Schusswaffen einsetzen; darf keine Rüstung tragen; darf weder Handschuhe noch Armreifen tragen.

WALDLÄUFER

Der Waldläufer ist ein Jäger und Experte in Bezug auf die Natur, die Wildnis und den Wald. Er ist ein Meister im Spurenlesen. Oft schützt der Waldläufer Reisende, die sich verirrt haben oder einfache, ehrliche Leute. Ein Waldläufer muss stark und weise sein, um sein Leben in der Wildnis auskosten zu können.

Besondere Vorteile: Waffenspezialisierung, Erzfeind, Schleichen, Säugetiere/Personen bezaubern.

Besondere Nachteile: Darf nur Mensch, Elf oder Halbelf sein und muss eine gute Gesinnung haben.

BOGENSCHÜTZE (WALDLÄUFERCHARAKTER)

Der Bogenschütze ist ein Meister im Umgang mit dem Bogen. Diesem ultimativen Bogenschützen gelingt praktisch jeder Schuss, egal wie schwierig er ist. Da er sich so stark auf den Umgang mit dem Bogen spezialisiert hat, musste er sein Training mit Nahkampfwaffen und im Kampf mit Rüstung vernachlässigen.

Besondere Vorteile: Vorteile beim Einsatz von Fernkampfwaffen; Gezielte Schüsse.

Besondere Nachteile: Kann keine Metallrüstungen tragen und sich im Umgang mit Nahkampfwaffen nicht spezialisieren.

PIRSCHER (WALDLÄUFERCHARAKTER)

Pirscher sind die typischen Spione für Armeen, die sowohl in Städten, als auch in der Wildnis verdeckte Informationen sammeln und gefangene Feinde verhören. Ihre entsprechenden Fähigkeiten machen sie zu tödlichen Gegnern.

Besondere Vorteile: Kann ähnlich wie ein Dieb einen hinterhältigen Angriff ausführen und verfügt über einige Magierzauber.

Besondere Nachteile: Kann keine Rüstung tragen, die schwerer ist als ein beschlagenes Lederwams.

TIERMEISTER (WALDLÄUFERCHARAKTER)

Dieser besondere Waldläufer ist als Wanderer in der Wildnis unterwegs und fühlt sich in zivilisierten Gegenden äußerst unwohl. Er hat eine natürliche Affinität zu Tieren aller Art. Sie sind seine Freunde und Waffenbrüder und der Tiermeister kann mit ihnen auf telepathischem Weg kommunizieren. Allerdings beschränkt sich diese Kommunikation auf grundlegende Dinge.

Besondere Vorteile: Kann Tiere herbeirufen, die ihn unterstützen.

Besondere Nachteile: Kann keine Waffen aus Metall verwenden.

PALADIN

Ein Paladin ist ein tapferer Recke mit reinem Herzen, der alles, was gut und rechtschaffen ist, verkörpert. Wie auch der Kämpfer ist der Paladin ein Mann, der an vorderster Front kämpft, nur lebt er dabei die Ideale der Rechtschaffenheit, Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Bescheidenheit und der Ritterlichkeit aus. Er strebt danach, ein lebendes Beispiel für diese Tugenden zu sein, damit sich andere an seinen Taten orientieren und davon profitieren können.

Besondere Vorteile: Waffenspezialisierung, Hände auflegen, Untote vertreiben, +2 auf alle Rettungswürfe, Schutz vor Bösem, Böses entdecken.

Besondere Nachteile: Muss Mensch sein und immer eine rechtschaffen gute Gesinnung haben.

CHEVALIER (PALADINCHARAKTER)

Der Ritter ist die archetypische Verkörperung eines Ritters: Er ist der noble Krieger, der Ehre, Mut und Loyalität verkörpert. Er spezialisiert sich darauf, gegen die "klassischen" bösen Monster wie Dämonen oder Drachen anzutreten.

Besondere Vorteile: Bonus im Kampf gegen Drachen und Dämonen; Immunität gegen Furcht und Gift; 20% Resistenz gegen Feuer und Säure.

Besondere Nachteile: Darf keine Geschoss Waffen einsetzen.

INQUISITOR (PALADINCHARAKTER)

Der Inquisitor hat sein Leben der Suche und der Vernichtung von bösen Magiern geweiht. Natürlich kämpft er auch gegen die Mächte der Dunkelheit, wo immer er sie finden kann. Zu diesem Zweck, hat ihn sein Gott mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet.

Besondere Vorteile: Immunität gegen Festhalten und Bezauberung; Wahrer Blick und Magie bannen.

Besondere Nachteile: Verfügt nicht über die Fähigkeit Handauflegen; kann keine Priesterzauber einsetzen; kann keine Untoten vertreiben; Verfügt nicht über die Fähigkeit, Krankheiten zu heilen.

GEISTERJÄGER (PALADINCHARAKTER)

Dieser heilige Rächer hat seine Fähigkeiten auf die Zerstörung von Untoten und anderen unnatürlichen Kreaturen ausgelegt. Daher ist er gegen zahlreiche tödliche Fähigkeiten der wandelnden Toten immun.

Besondere Vorteile: Bonus im Kampf gegen Untote; Immunität gegen Festhalten und gegen Entzug von Lebensenergie.

Besondere Nachteile: Verfügt nicht über die Fähigkeit Handauflegen.

BARBAR

Der Barbar ist ein geborener Kämpfer. Er ist zwar nicht so diszipliniert und gut ausgebildet wie der normale Krieger, aber durch seine Fähigkeit, sich in einen Kampfrausch zu versetzen, wird er zu einem zäheren und stärkeren Gegner.

Besondere Vorteile: Schnelle Bewegung, Kampfrausch und viel Trefferpunkte.

Besondere Nachteile: Ein Barbar kann keinen Plattenpanzer und keinen Prunkharnisch tragen und sich nur im Umgang mit maximal einer Waffe spezialisieren.

Die verschiedensten Namen, aber nur eines im Schädel. Ich selbst vermeide die Gewalt, wo immer es mir möglich ist. – Velo
Das kann ich mir gut vorstellen. Vielleicht liegt das daran, das sich diese Gewalt meist gegen Euch richtet?! – Elminster

PRIESTER

KLERIKER

Der Kleriker ist ein allgemeiner Priester, der sich um die spirituellen Bedürfnisse der Massen kümmert. Er ist ein Beschützer und Heiler, allerdings kann er sich nicht nur gut verteidigen, sondern das Böse auch, wenn es sein muss, verfolgen, stellen und vernichten.

Besondere Vorteile: Untote vertreiben und Zauber wirken.

Besondere Nachteile: Kann keine Stich- und Hiebaffen verwenden.

PRIESTER DES TALOS

Talos ist der böse Gott der Stürme, der Zerstörung und der Rebellion. Die Priester des Sturmfürsten mahnen stets, dass man ihn durch Opfer und Anbetung zufrieden stellen muss, oder er wird Tod und Zerstörung über das Land regnen lassen.

Besondere Vorteile: Kann Blitzstrahl und Sturmschild einsetzen.

Besondere Nachteile: Keine

PRIESTER DES HELM

Die Priester dieses neutralen Gottes der Wächter und Beschützer sind in einem gewissen Sinn so etwas wie Krieger. Sie werden oft als die Beschützer der Unschuldigen betrachtet.

Besondere Vorteile: Kann Wahrer Blick und Zielsuchendes Schwert einsetzen.

Besondere Nachteile: Keine.

PRIESTER DES LATHANDER

Lathander ist der Gott der Erneuerung, der Kreativität und der Jugend. Er wird in den ganzen Reichen verehrt. Seine Anhänger sind in den Reichen sehr beliebt, und zu seinen Ehren wurden schon zahlreiche prächtige Tempel errichtet.

Besondere Vorteile: Kann Untote festhalten und Lathanders Geschenk einsetzen.

Besondere Nachteile: Keine.

DRUIDE

Der Druiden dient der Natur und der Neutralität. Die Wildnis und die Natur sind seine Gemeinde. Er setzt seine besonderen Fähigkeiten ein, um sie zu beschützen und um das Gleichgewicht zu wahren.

Besondere Vorteile: Gestaltwandlung und Zauber wirken.

Besondere Nachteile: Nur Menschen oder Halbaffen können Druiden werden; kann keine schwereren Rüstungen als ein beschlagenes Lederwams und eine Tartsche einsetzen; kann nur mit Keulen, Wurfpfeilen, Speeren, Dolchen, Schleudern oder Kampfstab kämpfen.

TOTEMDRUIDE (DRUIDENCHARAKTER)

Dieser Druiden identifiziert sich mit einer Art von Tier ganz besonders stark. Er ist der Ansicht, dass das Wesen dieses Tiers seine eigene Seele repräsentiert. Durch diese besonders starke Bindung zum Tierreich kann er auf die Unterstützung von Tiergeistern zählen, die ihm in Stunden der Not beistehen.

Besondere Vorteile: Tiergeister beschwören.

Besondere Nachteile: Verfügt nicht über die Fähigkeit der Gestaltwandlung.

GESTALTWANDLER (DRUIDENCHARAKTER)

Dieser Druiden hat seinen Namen nicht durch seine Fähigkeit, sich in besonders viele verschiedene Formen verwandeln zu können, sondern weil er, ganz im Gegenteil, all seine Energie darauf ausrichtet, eine Gestalt möglichst gut zu meistern. Dieser Druiden hat sich freiwillig mit Lykanthropie angesteckt. Dank eines intensiven Studiums der Krankheit und seines intensiven Trainings kann er sie nun kontrollieren, statt von ihr beherrscht zu werden. Wenn er es wünscht, verwandelt sich der Druiden in einen Werwolf, den Archetypen aller Lykanthropen.

Besondere Vorteile: Kann sich in einen Werwolf verwandeln.

Besondere Nachteile: Kann sich nicht in andere Gestalten verwandeln und darf keine Rüstung tragen.

RÄCHER (DRUIDENCHARAKTER)

Der Rächer ist Mitglied einer speziellen Splittergruppe der normalen Druiden. Diese Fanatiker haben ihr Leben dem Kampf gegen alle geweiht, die es wagen, die Natur zu schänden. Die Rächer haben durch spezielle, äußerst aufwendige Rituale Fähigkeiten erlangt, die weit über jene der anderen Druiden hinausgehen. Allerdings kostet die Ausführung dieser Rituale den Rächer einen Teil seiner körperlichen Gesundheit.

Besondere Vorteile: Zusätzlich zu den normalen Gestalten, die jedem Druiden zur Verfügung stehen, kann sich der Druiden in eine Schwertschnecke, einen Lindwurm-Nestling oder einen Feuersalamander verwandeln. Kann einige Magierzauber einsetzen.

Besondere Nachteile: Erhält bei der Charaktererschaffung -2 auf Stärke und Konstitution.

MÖNCH

Mönche sind Krieger, die versuchen, Perfektion zu erreichen, indem sie ihre Körperbeherrschung und ihre geistigen Fähigkeiten trainieren. Sie sind vielseitige Kämpfer, die vor allem im Kampf ohne Waffen und Rüstungen geschult sind. Mönche können zwar keine Zauber wirken, verfügen aber über einzigartige magische Fähigkeiten. Sie sind in der Lage, eine subtile Energie namens Ki durch ihren Körper zu kanalisieren und können auf diesem Weg Außergewöhnliches vollbringen. Die weithin bekannteste Fähigkeit der Mönche besteht darin, einen Gegner durch einen Schlag mit der bloßen Hand zu betäuben.

Besondere Vorteile: Außergewöhnliche Fähigkeiten im unbewaffneten Kampf, Magieresistenz, schnelle Bewegung, Handauflegen, Diebesfähigkeiten (Im Schatten verstecken, Leise bewegen, Fallen finden).

Besondere Nachteile: Kann keine Rüstung tragen, kann keine beidhändigen Waffen einsetzen.

SPITZBUBEN

DIEB

Der Dieb ist ein verschlagener Halunke, der seine zahlreichen Fähigkeiten einsetzen kann, um Gutes oder Böses zu tun. Seine Markenzeichen sind die Verschlagenheit, die Geschicklichkeit und das unauffällige Vorgehen. Ob er seine Fähigkeiten gegen unschuldige Passanten und reiche Händler oder gegen bösartige Monster und widerliche Tyrannen einsetzt, ist seine Entscheidung. Diebe verfügen in Baldur's Gate II über sieben verschiedene Diebesfähigkeiten. Auf der ersten Stufe erhält der Dieb 30 Prozentpunkte, die er auf seine Fähigkeiten verteilen kann, und dann bei jedem Stufenanstieg weitere 20 Prozentpunkte. In den Tabellen am Ende des Buches ist zusammengefasst, wie die Diebesfähigkeiten durch Rasse und Geschicklichkeit modifiziert werden.

Besondere Fähigkeiten: Schlösser öffnen, Fallen finden, Taschendiebstahl, Leise bewegen, Im Schatten verstecken, Illusionen entdecken und Fallen stellen.

Besondere Nachteile: Darf keine rechtschaffene gute Gesinnung haben; kann keine Rüstung tragen, die schwerer ist als ein Lederpanzer oder ein beschlagenes Lederwams; kann nur eine Tartsche verwenden; kann nur mit Keulen, Dolchen, Wurfpfeilen, Armbrüsten, Kurzbögen, Schleudern, Langschwert, Kurzscheren und Kampfstäben kämpfen.

MEUCHELMÖRDER (DIEBESCHARAKTER)

Der tödliche Meuchelmörder wurde darin ausgebildet, unauffällig und effizient zu töten. Er verlässt sich auf seine Fähigkeit, überraschend zuzuschlagen und darauf, dass er unerkannt bleibt, wenn es darum geht, sein Handwerk auszuüben.

Besondere Vorteile: Boni im Kampf; Verwendet Gift.

Besondere Nachteile: Schlechtere Diebesfähigkeiten als ein normaler Dieb.

KOPFGELDJÄGER (DIEBESCHARAKTER)

Dieser Jäger jagt intelligentes Wild, und er ist darin geschult, seine Opfer lebend zum Auftraggeber zurückzubringen, egal ob es sich dabei um die offiziellen Autoritäten eines Staates oder um einen mächtigen Verbrecherboss handelt. Der ausgezeichnet ausgebildete Kopfgeldjäger ist ein furchterregender Gegner. Sie sind besonders geübt darin, Fallen zu stellen.

Besondere Vorteile: Kann besondere Fallen stellen.

Besondere Nachteile: Schlechtere Diebesfähigkeiten als ein normaler Dieb.

SÄBELRASSLER (DIEBESCHARAKTER)

Dieser Spitzbube stellt die perfekte Mischung aus meisterlichem Fechter, Akrobat und schlagfertigen Gauner dar. Er bezaubert das andere Geschlecht mit spitzbübischem Scharm und einer flinken Klinge.

Besondere Vorteile: Boni im Kampf.

Besondere Nachteile: Kein hinterhältiger Angriff.

BARDE

Der Barde gehört auch zu den Spitzbuben, unterscheidet sich aber dramatisch vom Dieb. Seine Stärke ist seine angenehme und charmante Persönlichkeit. Er schlägt sich mit seinem Charme und seinem Witz durch die Welt. Ein Barde ist ein talentierter Musikant und eine lebende Schatztruhe, randvoll gefüllt mit Legenden, abenteuerlichen Geschichten und Gerüchten. Der Barde schnappt von allem ein wenig auf und ist so in den meisten Dingen bewandert, ohne aber je etwas wirklich zu meistern. Es gibt zwar etliche Barden, die Halunken sind, aber normalerweise ist der Barde mit seinen Geschichten und Liedern überall ein gern gesehener Gast.

Besondere Vorteile: Taschendiebstahl, Bardenlieder, Zaubern, hoher Wert auf Sagenkunde.

Besondere Nachteile: Nur Menschen und Halbelfen können Barden sein; ein Teil der Gesinnung des Barden muss neutral sein; kann keinen Schild verwenden und keine Rüstung tragen, die schwerer ist als ein Kettenhemd.

WAFFENKÜNSTLER (BARDENCHARAKTER):

Der Waffenkünstler ist ein geschulter Kämpfer und erfahrener Abenteurer. Seine Fähigkeiten als Barde sorgen dafür, dass er noch einschüchternder und furchterregender wirkt. Sein Kampfstil ist extravagant und schön anzusehen, aber dennoch sehr tödlich.

Besondere Vorteile: Angriffswirbel, Verteidigungswirbel.

Besondere Nachteile: nur 50% des normalen Fertigkeitswertes bei Sagenkunde; nur 50% des normalen Fertigkeitswertes beim Taschendiebstahl; Bardenlieder verbessern sich nicht mit steigender Stufe.

HARLEKIN (BARDENCHARAKTER)

Dieser Barde ist darin bewandert, dumme Späße zu machen und andere zu veralbern und zu verspotten. Er setzt seine Fähigkeiten ein, um seine Gegner zu verwirren. Meist tollt er im Kampf wild umher und verwirrt so seine Feinde. Man sollte den Harlekin jedoch nicht mit einem echten Narren verwechseln, da er recht tödlich sein kann.

Besondere Vorteile: Bardenlied verwirrt Feinde, statt den Verbündeten Boni zu geben.

Besondere Nachteile: Keine.

SKALDE (BARDENCHARAKTER)

Dieser nordische Barde ist neben seinen Fähigkeiten als Barde auch ein Krieger, der über große Stärke, erstaunliche Fähigkeiten im Kampf und ein starkes Ehrgefühl verfügt. Er singt inspirierende Oden, die von epischen Schlachten und großem Heldenmut künden. und er richtet sein Leben danach aus, die Dinge zu erleben, von denen er singt.

Besondere Vorteile: +1 auf Trefferwürfe und Schaden mit allen Waffen; das Bardenlied des Skalden gibt den Verbündeten Boni im Kampf.

Besondere Nachteile: Schlechter im Taschendiebstahl als ein normaler Barde.

MAGIER

ZAUBERKUNDIGER

Der Zauberkundige versucht, den Fluss der magischen Energien zu meistern und diese Energien so zu formen, dass er damit Zauber wirken kann. Um dieses Ziel zu erreichen, lernt er fremdartige Sprachen und widmet den Großteil seiner Zeit der magischen Forschung. Ein Zauberkundiger muss sich auf seinen scharfen Verstand und auf sein Wissen verlassen, um zu überleben. Die meisten Zauberkundigen ziehen nur gemeinsam mit starken Kämpfern oder angeheuerten Söldnern auf Abenteuer aus. Der Zauberkundige studiert alle Schulen der Magie und beherrscht daher eine reiche Auswahl an Zaubern, die dafür sorgen, dass er mit fast jeder Situation zu Rande kommt.

Besondere Vorteile: Zaubern.

Besondere Nachteile: Kann keine Rüstungen tragen und kann nur mit Dolchen, Kampfstäben, Wurfpielen und Schleudern kämpfen.

MAGIERSPEZIALISTEN

Magierspezialisten konzentrieren sich vor allem auf eine Schule der Magie und können sich je Zaubergang einen zusätzlichen Zauber pro Tag einprägen. Zu jeder Schule gibt es gegensätzliche Schulen. Ein Magierspezialist kann aus gegensätzlichen Schulen keine Zaubern lernen. Normalerweise kann ein Magierspezialist nicht Teil einer Klassenkombination sein. Die einzige Ausnahme stellen Gnome dar, die Kämpfer/Illusionisten werden können. Menschliche Magierspezialisten können mehrklassig werden. Die gegensätzlichen Schulen sind in Tabelle 4 zusammengefasst.

Bannwirker: Ein Magier, der sich auf Schutzzauber spezialisiert.

Beschwörer: Ein Magier, der sich darauf konzentriert, Wesen zu seiner Unterstützung herbeizurufen.

Seher: Ein Magier, der sich auf Erkenntnis- und Wahrsagung konzentriert.

Zauberer: Ein Magier, der den Verstand denkender Wesen manipuliert.

Illusionist: Ein Magier, der seine Feinde mittels Illusionen verwirrt, täuscht und in die Irre führt.

Thaumaturg: Ein Magier, der sich auf Magie der Schulen Anrufung/Hervorrufung konzentriert.

Nekromant: Ein Magier, der sich hauptsächlich mit Magie beschäftigt, die mit dem Tod zu tun hat.

Wandler: Ein Magier, der sich auf Magie spezialisiert, die die Realität verändert.

HEXENMEISTER

Hexenmeister sind Beherrscher der magischen Künste. Sie wurden mit dem Talent geboren, Magie zu wirken. Man ist der Ansicht, dass das Blut von mächtigen Wesen in ihren Adern fließt. Vielleicht sind sie die Kinder der Götter selbst oder der Drachen, die sich in humanoider Gestalt unter die anderen Rassen gemischt haben. Die Magie der Hexenmeister beruht auf jeden Fall auf Intuition und natürlicher Begabung und nicht auf Logik und strenger Lehre. Sie beherrschen weniger Zauber als Magier und lernen seltener neue Zaubern, aber sie können ihre Zaubern öfter einsetzen und müssen sie sich nicht einprägen, bevor sie sie wirken. Hexenmeister können sich im Gegensatz zu einem Magier nicht auf eine Schule der Magie spezialisieren. Abgesehen davon ähneln die Hexenmeister den Magiern.

Besondere Vorteile: Muss sich Zauber nicht einprägen, um sie einzusetzen.

Besondere Nachteile: Kann keine Rüstungen tragen und kann nur mit Dolchen, Kampfstäben, Wurfpielen und Schleudern kämpfen. Kann keine neuen Zaubern von Schriftrollen lernen.

Meiner bescheidenen Ansicht nach ist der Magier der nobelste aller Charaktere. Die Meister der magischen Künste werden in den ganzen Reichen respektiert. – Volo

Das ist wohl wahr, Volo, aber gerade Ihr solltet wissen, dass es da auch einige bemerkenswerte Ausnahmen gibt. – Elminster

CHARAKTERE MIT KLASSENKOMBINATION

Kämpfer/Dieb: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten des Kämpfers und des Diebs einsetzen. Um seine Diebesfähigkeiten einzusetzen, darf er allerdings keine Rüstung tragen, die schwerer als ein beschlagenes Lederwams ist.

Kämpfer/Kleriker: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten des Kämpfers und des Klerikers einsetzen, ist bei der Wahl seiner Waffen allerdings durch seinen Glauben als Kleriker eingeschränkt, d. h. er darf nur jene Waffen führen, die dem Kleriker gestattet sind.

Kämpfer/Druide: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten des Kämpfers und des Druiden einsetzen, ist bei der Wahl seiner Waffen allerdings durch seinen Glauben als Druiden eingeschränkt, d. h. er darf nur jene Waffen führen, die dem Druiden gestattet sind.

Kämpfer/Magier: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten des Kämpfers und des Magiers einsetzen, kann allerdings nur Zauber benutzen, wenn er keine Rüstung trägt. Gnome, die diese Klassenkombination wählen, sind automatisch Kämpfer/Illusionisten. Mitglieder aller anderen Rassen können keinen Magierspezialisten als Teil einer Klassenkombination wählen.

Kämpfer/Magier/Kleriker: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten des Kämpfers, des Magiers und des Klerikers einsetzen, kann allerdings nur Magierzauber benutzen, wenn er keine Rüstung trägt und ist bei der Wahl seiner Waffen durch seinen Glauben als Kleriker eingeschränkt, d. h. er darf nur jene Waffen führen, die dem Kleriker gestattet sind.

Kämpfer/Magier/Dieb: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten des Kämpfers, des Magiers und des Diebs einsetzen, kann allerdings nur zaubern, wenn er keine Rüstung trägt. Um seine Diebesfähigkeiten einzusetzen, darf er keine Rüstung tragen, die schwerer ist als ein beschlagenes Lederwams.

Magier/Kleriker: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten des Klerikers und des Magiers einsetzen, kann allerdings nur Magierzauber benutzen, wenn er keine Rüstung trägt und ist bei der Wahl seiner Waffen durch seinen Glauben als Kleriker eingeschränkt, d. h. er darf nur jene Waffen führen, die dem Kleriker gestattet sind.

Magier/Dieb: Dieser Charakter kann die Fähigkeiten des Magiers und des Diebs einsetzen, kann allerdings nur Magierzauber benutzen, wenn er keine Rüstung trägt.

Kleriker/Waldläufer: Dieser Charakter kann alle Fähigkeiten des Klerikers und des Waldläufers einsetzen, ist bei der Wahl seiner Waffen allerdings durch seinen Glauben als Kleriker eingeschränkt, d. h. er darf nur jene Waffen führen, die dem Kleriker gestattet sind.

Dieb/Kleriker: Dieser Charakter kann alle Fähigkeiten des Diebs und des Klerikers einsetzen, ist bei der Wahl seiner Waffen allerdings durch seinen Glauben als Kleriker eingeschränkt, d. h. er darf nur jene Waffen führen, die dem Kleriker gestattet sind. Um andererseits seine Diebesfähigkeiten einzusetzen, darf er keine Rüstung tragen, die schwerer ist als ein beschlagenes Lederwams.

DIE GESINNUNG

Die Gesinnung spiegelt die Einstellung des Charakters zur Gesellschaft und der Welt im Allgemeinen dar. Es gibt neun verschiedene Gesinnungen, die nachfolgend beschrieben sind:

Rechtschaffen gut: Diese Charaktere glauben, dass eine nach geordneten Richtlinien funktionierende, starke Gesellschaft mit einer moralisch gefestigten Regierung das Leben aller verbessern kann. Wenn alle die Gesetze respektieren und versuchen, einander zu helfen, geht es der ganzen Gesellschaft gut. Rechtschaffen gute Charaktere versuchen, so zu handeln, dass ihre Taten den meisten Leuten Gutes bringen und möglichst wenig Leute verletzen. Diese Charaktere halten immer ihr Wort.

Neutral gut: Diese Charaktere glauben, dass es ein Gleichgewicht der Kräfte geben sollte, dass aber rechtschaffene oder chaotische Prinzipien der Realisierung des Guten nicht im Wege stehen sollten. Da das Universum riesig ist und zahlreiche verschiedene Wesen in ihm leben, kann man auf die verschiedensten Arten Gutes tun. Die Kräfte des Guten werden dadurch nicht gefährdet, sondern sogar gestärkt. Wenn es in einem bestimmten Fall notwendig ist, eine strikt organisierte Gesellschaft aufzubauen, um dem Guten dienlich zu sein, ist das in Ordnung, aber wenn eine Regierung gestürzt werden muss, um das Gute zu fördern, ist das ebenso zu befürworten. Die Gesellschaftsstruktur an und für sich ist ohne Belang für die Existenz des Guten.

Chaotisch gut: Diese Charaktere sind starke Individualisten, mit einem guten und mildtätigen Herz. Sie glauben an alle Prinzipien und Tugenden des Guten, haben allerdings wenig für Gesetze und Richtlinien übrig. Sie halten wenig von Leuten, die, wie sie sagen, "andere Leute durch die Gegend schubsen und versuchen, ihnen ihre Sicht der Dinge aufzudrängen". Ihre Taten werden durch ihren eigenen Sinn für Moral geleitet. Dieser Sinn für Moral mag zwar hoch entwickelt sein, stimmt aber nicht immer mit dem überein, was die restliche Gesellschaft als gut und richtig empfindet.

Rechtschaffen neutral: Ordnung und Organisation sind für diese Charaktere von höchster Bedeutung. Sie glauben an die Vorzüge einer starken, gut organisierten Regierung, egal ob es sich dabei um eine Demokratie oder eine Diktatur handelt. Gesetze müssen verabschiedet und befolgt werden. Die Vorteile einer starken Organisation und sinnvoller Richtlinien sind weit größer als irgendwelche moralischen Belange. Ein Schwur ist immer bindend, egal welche Konsequenzen er nach sich zieht. Ein zur Ausräucherung aller Verbrecher bereiter Richter oder ein Soldat, der seine Befehle nie hinterfragt, sind gute Beispiele für diese Gesinnung.

Absolut neutral: Absolut neutrale Charaktere glauben daran, dass sich schlussendlich alles ausgleicht, und sie weigern sich, eine Tat als gut oder böse zu klassifizieren. Absolut neutrale Charaktere versuchen, weder für die Kräfte des Guten, des Bösen, des Rechtschaffenen noch des Chaos einzutreten. Ihre Aufgabe besteht darin, dafür zu sorgen, dass all diese Kräfte im Gleichgewicht bleiben. Deswegen sehen sie sich manchmal dazu gezwungen, recht seltsame Bündnisse einzugehen. Meist schließen sie sich dem Unterlegenen an, und manchmal wechseln sie sogar überraschend die Seite, wenn dieser plötzlich die Überhand gewinnt. Ein absolut neutraler Druide könnte beispielsweise ein Baronie unterstützen, die einen aussichtslosen Kampf gegen eine Gnollhorde führt, nur um auf die Seite der Gnolle überzuwechseln, wenn diese von der Auslöschung bedroht sind.

Chaotisch neutral: Chaotisch neutrale Charaktere glauben, dass es keinerlei Richtlinien, Ordnung oder Logik gibt, auch nicht bei ihren eigenen Taten. Deswegen tun sie meist das, was ihnen gerade einfällt. Ob ihre Aktion gute oder böse Konsequenzen haben wird, kümmert sie nicht. Es ist extrem schwierig, mit chaotisch neutralen Charakteren zu leben. Man hat schon davon gehört, dass derartige Charaktere alles auf eine Karte setzten und von einem Augenblick zum anderen ihre gesamten Besitztümer verloren haben. Es erübrigt sich fast, zu erwähnen, dass sie extrem unzuverlässig sind.

Rechtschaffen böse: Diese Charaktere glauben, dass eine starke Organisation oder Regierung jenen zu Macht verhilft, die diese Macht verdienen. Sie bevorzugen eine klar definierte Hierarchie, in der es Herr und Diener gibt. Wenn jemand durch ein Gesetz oder eine Richtlinie Schaden erleidet, die dem rechtschaffenen bösen Charakter zum Vorteil gereicht, so hat er eben Pech gehabt. Rechtschaffene böse Charaktere befolgen die Gesetze aber nur, weil sie Angst vor einer Bestrafung haben oder weil sie die Macht eines anderen respektieren und ihm so ihre Hochachtung zollen. Da sie normalerweise einen Vertrag oder einen Schwur nicht brechen, sind sie äußerst vorsichtig, bevor sie jemandem ihr Wort geben. Wenn sie ihr Wort gegeben haben, brechen sie es nur, wenn sie eine Möglichkeit finden, die herrschenden Gesetze oder Richtlinien der Gesellschaft so zu interpretieren, dass dieser Wortbruch gerechtfertigt werden kann.

Neutral böse: Neutral bösen Charakteren sind prinzipiell ihre eigenen Ziele am wichtigsten. Sie wollen nur ihre eigene Stellung verbessern. Wenn sich ihnen dazu eine rasche und leichte Möglichkeit bietet, werden sie diese Möglichkeit nutzen, egal ob diese legal, fragwürdig oder illegal ist. Für neutral böse Charakter ist auch Geld von großer Bedeutung, weswegen sie meist bestechlich sind.

Chaotisch böse: Chaotisch böse Charaktere möchten reich werden und ihre hedonistischen Bedürfnisse befriedigen. Sie sind der Ansicht, dass die Starken das Recht haben, sich zu nehmen, was sie wollen, und dass die Schwachen dazu da sind, um ausgenutzt zu werden. Wenn sich chaotisch böse Charaktere zusammenschließen, dann nicht, weil sie in angenehmer Gesellschaft sein wollen, sondern um gemeinsam gegen mächtigere Feinde vorzugehen. Eine derartige Gruppe kann nur von einem starken Führer zusammengehalten werden, der dazu fähig ist, seine Untergebenen durch seine offensichtliche Macht zum Gehorsam zu motivieren. Da bei chaotisch bösen Charaktern derjenige mit der meisten Macht herrscht, kann ein derartiger Führer sehr rasch fallen, wenn er Schwäche zeigt. Um sich zum Anführer aufzuschwingen, ist einem chaotisch bösen Charakter jeder schmutzige Trick recht.

WAFFENFERTIGKEITEN

Waffenfertigkeiten spiegeln die Ausbildung und das Wissen im Umgang mit bestimmten Waffen wieder. Wenn ein Charakter erschaffen wird, verfügt er über eine bestimmte Anzahl Fertigkeitspunkte, die er auf die Waffen verteilen muss, die er aufgrund seiner Klasse (oder Klassen) verwenden darf. Wenn ein Charakter aufsteigt auf eine neue Stufe, erhält er neue Fertigkeitspunkte, um sie auf seine Waffenfertigkeiten zu verteilen. Das Tempo, mit dem der Charakter diese Fertigkeitspunkte erhält, hängt von seiner Klasse ab. Krieger, die ja ihr ganzes Leben auf den Kampf ausrichten, erhalten relativ häufig neue Fertigkeitspunkte. Magier, die sich auf das Studium der magischen Künste konzentrieren, stellen das andere Extrem dar und erhalten nur sehr selten neue Fertigkeitspunkte. Ein Charakter, der einen Fertigkeitspunkt für eine Waffe ausgegeben hat, weiß, wie man mit der Waffe umgeht. Er kann die Waffe daher ohne Abzüge einsetzen. Wenn ein Charakter mit einer Waffe ausgerüstet ist, in deren Umgang er keine Fertigkeit besitzt, erleidet er -1 auf Trefferwürfe und Schaden.

SPEZIALISIERUNG

Krieger können sich im Umgang mit einer Waffe spezialisieren. Sie erhalten dann Boni auf Trefferwurf und Schaden. Charaktere können sich außerdem in einem Kampfstil spezialisieren. Es gibt insgesamt vier Kampfstile: Beidhändige Waffe, Zwei Waffen, Einhändige Waffe und Einhändige Waffe mit Schild.

Anmerkung: Um mit zwei Waffen zu kämpfen, platziert Ihr die zweite Waffe einfach auf dem Platz, der normalerweise für den Schild vorgesehen ist. Wenn der Charakter sich nicht im Kampf mit zwei Waffen spezialisiert hat, erleidet er allerdings befügte Abzüge auf seine Trefferwürfe.

BESONDERE FÄHIGKEITEN



KAMPFRAUSCH

Sowohl Berserker als auch Barbaren können sich in einen Kampfrausch hineinsteigern. Diese Fähigkeit kann mit "Besondere Fähigkeiten" aufgerufen werden. Ein Charakter im Kampfrausch erhält hohe Boni im Kampf und ist gegen die meisten Zauber immun, die auf den Verstand abzielen.



GEZIELTER SCHUSS

Der Bogenschütze verfügt über diese besondere Fähigkeit. Sie kann mit der Schaltfläche für Besondere Fähigkeiten aufgerufen werden. Wenn diese Fähigkeit aktiv ist, erleidet das Ziel des Bogenschützen nicht nur normalen Schaden, sondern wird auch von verschiedenen negativen Auswirkungen betroffen. Die Art dieser Auswirkungen hängt von der Stufe des Bogenschützen ab.

VERTEIDIGUNGSWIRBEL

Der Waffenkünstler kann diese Fähigkeit einsetzen. Sie wird über "Besondere Fähigkeiten" aufgerufen. Wenn die Fähigkeit aktiv ist, kann sich der Waffenkünstler nicht bewegen und setzt seine Waffen nur dazu ein, um alle Angriffe, die auf ihn gezielt sind, zu parieren. Seine Rüstungsklasse wird stark verbessert, aber er kann selbst keine Angriffe starten.

GEHEIMTÜREN FINDEN

Jeder Charakter sucht ständig nach Geheimtüren. Die Chancen hängen von der Klasse ab: Magier 5%, Dieb 15%, Kämpfer 10% und Kleriker 10%. Dazu kommt ein Bonus, der von der Rasse abhängig ist: Elf +20%, Zwerg +10% und Halbling +5%. Ein Dieb, der aktiv nach Fallen sucht, entdeckt mit 100%iger Gewissheit alle Geheimtüren.



ILLUSIONEN ENTDECKEN

Diebe können sich darauf spezialisieren, Illusionen zu entdecken. Wenn ein Dieb nach Fallen sucht, versucht er gleichzeitig, Illusionen zu entdecken, natürlich nur, wenn er schon Punkte auf diese Diebesfähigkeit verteilt hat. Wenn ihm eine Illusion auffällt, informiert er auch den Rest der Gruppe darüber, wodurch die Illusion gebannt wird.

FALLEN FINDEN

Diebe können nach Fallen suchen, indem Ihr auf die entsprechende Schaltfläche beim Dieb klickt. Der Dieb sucht solange nach Fallen, wie ihm keine anderen Befehle außer Bewegungsbefehlen erteilt werden. Die Chance, eine Falle zu finden, wird zufällig ermittelt und immer wieder für alle umliegenden Fallen überprüft. Je langsamer sich der Dieb daher bewegt, desto größer ist seine Chance, eine Falle zu finden, bevor er hineinstolpert.

In unterirdischen Räumen solltet Ihr immer auf Fallen achten, mein Freund! – Volo

TREFFERWÜRFEL

Wenn Eure Charaktere Stufe um Stufe aufsteigen, erhalten sie mehr Trefferwürfel und dadurch auch mehr Trefferpunkte. Die Art der verwendeten Trefferwürfel hängt von der Klasse ab. Ein Kämpfer beispielsweise verwendet zehnsseitige Trefferwürfel und erhält also bei jedem Stufenanstieg 1 bis 10 Trefferpunkte. Ein Magier hingegen, der ja ein ziemlich schlechter Kämpfer ist, verwendet vierseitige Trefferwürfel und erhält bei jeder "Beförderung" nur 1 bis 4 Trefferpunkte.

GEGENSTÄNDE IDENTIFIZIEREN

Wenn Ihr mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand klickt, wird automatisch das Wissen des Charakters im Bereich Sagenkunde mit dem Sagenkundewert des Gegenstandes verglichen. Wenn der Charakter sich genügend in der Sagenkunde auskennt, identifiziert er den Gegenstand, und Ihr erhaltet eine vollständige Beschreibung der Fähigkeiten des Objektes. Wenn keiner Eurer Charaktere einen bestimmten Gegenstand identifizieren kann, könnt Ihr Euer Glück mit dem Zauber "Identifizieren" versuchen. Wenn Ihr nicht über diese Möglichkeit verfügt, könnt Ihr den Gegenstand immer für ein wenig Gold in einem Geschäft identifizieren lassen.

INFRAVISION

Charaktere mit Infravision können in der Dunkelheit besser sehen, weil sie die Wärmestrahlung z. B. von lebenden Wesen wahrnehmen können. Alle warmblütigen Wesen erscheinen für einen Charakter mit Infravision in der Dunkelheit rötlich. Kaltblütige Wesen und Untote können mit dieser Fähigkeit nicht entdeckt werden. Elfen, Halbelfen, Gnome und Zwerge setzen diese Fähigkeit automatisch ein, wenn es dunkel wird. Magier können einen entsprechenden Zauber wirken.



KAI-SCHLAG

Der Kensai kann diese Fähigkeit einsetzen. Sie wird mit "Besondere Fähigkeiten" aufgerufen. Wenn die Fähigkeit aktiv ist, verursacht der Kensai mit seinen nächsten Angriffen Maximalschaden.



HANDAUFLAGEN

Ein Paladin kann durch Handauflegen Wunden heilen. Pro Erfahrungsstufe kann er bei sich selbst oder anderen 2 Schadenspunkte heilen. Diese Fähigkeit ist jedoch nur einmal am Tag anwendbar.

SAGENKUNDE

Jeder Charakter verfügt über einen bestimmten Wert bei der Sagenkunde, und jedem Gegenstand im Spiel ist ein Sagenkundewert zugewiesen. Wenn der Sagenkundewert des Charakters ebenso hoch ist wie der Wert, der dem Gegenstand zugewiesen ist, kann der Charakter den Gegenstand identifizieren. Mit steigender Stufe steigt auch das Wissen um die Sagenkunde und zwar wie folgt:

Barden:	+10 je Stufe	
Diebe:	+3 je Stufe	
Magier:	+3 je Stufe	
Alle anderen Charaktere:		+1 je Stufe

Außerdem erhalten die Charaktere Boni oder Mali auf ihre Sagenkunde in Abhängigkeit von ihrer Weisheit und Intelligenz. Diese Boni und Mali kommen nur einmal bei der Charaktererschaffung zur Anwendung und nicht mit jeder neuen Stufe. So würde ein Charakter mit Weisheit 18 (Sagenkunde +10) und Intelligenz 15 (Sagenkunde +5) von Spielbeginn an +15 auf Sagenkunde erhalten. Die genauen Modifikatoren sind in der Tabelle am Ende des Handbuches zusammengefasst.

MAGIERESISTENZ

Ein Wesen mit Magieresistenz hat eine bestimmte Chance, den Auswirkungen eines Zaubers vollständig zu entgehen. Wenn die Magieresistenz des Wesens versagt, steht dem Wesen noch immer ein ganz normaler Rettungswurf zu (je nach Art des Zaubers).



ANGRIFFSWIRBEL

Der Waffenkünstler kann diese Fähigkeit einsetzen. Sie wird mit "Besondere Fähigkeiten" aufgerufen. Wenn diese Fähigkeit aktiv ist, greift der Waffenkünstler seine Feinde mit einem wirbelnden Tanz des Todes an, wodurch er mehr Angriffe je Runde ausführt.



WAFFE VERGIFTEN

Diese Fähigkeit wird vom Meuchelmörder eingesetzt. Sie wird mit "Besondere Fähigkeiten" aufgerufen. Der Meuchelmörder vergiftet seine Waffe, damit der nächste Treffer mit dieser Waffe das Ziel vergiftet. Je höher die Stufe des Meuchelmörders ist, desto tödlicher ist das Gift.



SCHUTZ VOR BÖSEM

Paladine verfügen über die Fähigkeit, sich vor den Mächten des Bösen zu schützen. Diese Fähigkeit kann jederzeit mit "Besondere Fähigkeiten" aufgerufen werden und wirkt wie der Priesterzauber Schutz vor Bösem.

ERZFEIND

Waldläufer konzentrieren bei ihrem Kampf gegen die zahlreichen Monster, die die Natur bedrohen, ihren Hass meist auf eine Art Monster ganz besonders. Der Waldläufer erhält daher im Kampf gegen diese Monster +4 auf Angriffswürfe. Allerdings erleidet er bei Begegnungen mit diesem Monster -4 auf Reaktionswürfe.

SPEZIALISIERUNG

Kämpfer, in geringerem Maße auch Paladine und Waldläufer können sich im Umgang mit Waffen stärker spezialisieren als andere Charaktere. Je mehr Fertigkeitspunkte sie auf den Umgang mit einer Waffe ausgeben, desto besser kämpfen sie mit dieser Waffe. Dies ist in nachfolgender Tabelle zusammengefasst:

Fertigkeitsgrad	Fertigkeitspunkte	Bonus Trefferwürfe	Bonus Schaden	Angriffe/Runde
Fertigkeit	1	0	0	+0
Spezialisiert	2	+1	+2	+1/2
Meisterschaft	3	+2	+2	+1/2
Hochmeisterschaft*	4	+2	+2	+1/2
Großmeisterschaft	5	+2	+3	+1/2

*Wenn ein Charakter im Umgang mit einer Waffe Hochmeisterschaft erreicht, verbessert sich auch sein Initiativefaktor mit dieser Waffe.

ZAUBERN

Siehe "Magie und Zauberei".



IM SCHATTEN VERSTECKEN

Diebe können jederzeit versuchen, sich im Schatten zu verstecken. Wie effektiv sie dabei sind, hängt von ihren Werten auf die Diebesfähigkeiten Im Schatten verstecken und Leise bewegen ab. Wenn sie Schatten versteckt sind, richtet ihr nächster Angriff (ein Hinterhältiger Angriff) je nach Stufe des Diebes zweifachen bis vierfachen Schaden an. Wenn ein Dieb angreift, wird er automatisch sichtbar. Bewegt sich der Dieb, besteht immer eine Chance, dass er bemerkt und damit sichtbar wird. Um erneut zu versuchen, sich zu verstecken, muss er sich erst aus der Sichtweite seiner Gegner entfernen.



DIEBESKÜNSTE (TASCHENDIEBSTAHL, SCHLÖSSER ÖFFNEN, FALLEN ENTSCHÄRFEN)

Wenn Ihr auf "Dieb" klickt und anschließend auf ein Ziel, setzt der Dieb automatisch die entsprechende Diebesfähigkeit ein. Klickt Ihr beispielsweise auf einen NSC, versucht ihn der Dieb zu bestehlen. Klickt Ihr auf eine verschlossene Tür, versucht der Dieb, das Schloss zu knacken.



UNTOTE VERTREIBEN

Eine wichtige und oft sogar lebensrettende Fähigkeit von Klerikern und Paladinen besteht darin, Untote zu vertreiben (Druiden können keine Untoten vertreiben). Wenn diese Fähigkeit eingesetzt wird, kanalisiert der Gott einen Teil seiner Macht durch den Kleriker oder Paladin und zwingt die Untoten so dazu, die Flucht zu ergreifen, oder er zerstört sie sogar vollständig, wenn die Stufe des Klerikers oder Paladins hoch genug ist. Da der Gott seine Macht über den Umweg eines sterblichen Wesens manifestiert, ist der Erfolg keineswegs garantiert. Wenn Ihr auf diese Schaltfläche klickt, versucht der Kleriker (oder Paladin) so lange, Untote zu vertreiben, bis Ihr ihm einen anderen Befehl außer einen Bewegungsbefehl erteilt. Wenn ein guter Kleriker oder Paladin erfolgreich Untote vertreibt, ergreifen einige der Untoten die Flucht oder werden manchmal sogar zerstört. Ein böser Kleriker kann auf diesem Weg die Kontrolle über Untote erlangen, statt sie zu zerstören.



FALLEN STELLEN

Ein Dieb kann mit dieser Diebesfähigkeit Fallen stellen. Sie wird mit der Schaltfläche für "Besondere Fähigkeiten" aufgerufen. Je höher die Stufe des Diebes ist, desto effektiver ist auch die Falle. Die Fallen, die vom Dieb der Gruppe gestellt werden, können durch Gruppenmitglieder nicht ausgelöst werden.

MAGIE UND ZAUBEREI

In AD&D gehören die Zauber sicher zu den mächtigsten Waffen, die einer Abenteurergruppe zur Verfügung stehen. Mit Hilfe von Zaubern kann ein Charakter Blitzschläge herabrufen, die schwersten Verletzungen heilen, explodierende Feuerbälle werfen und längst vergessene Geheimnisse enthüllen. Natürlich ist nicht jeder Charakter in der Lage, zu zaubern. Zauberkundige und Magierspezialisten können Magierzauber benutzen, Priester und Druiden hingegen Priesterzauber. Einige andere Charakterklassen können auf hohen Stufen lernen, ein paar Zauber niederen Grades zu beherrschen. Unabhängig davon, wer sie einsetzt, werden alle Zauber in die Kategorien Magier- oder Priesterzauber eingeteilt.

MAGIERZAUBER

Magierzauber reichen von einfachen Zaubern, die dem Magier das Leben erleichtern, bis hin zu Zaubern, die titanische Kräfte entfesseln. Obwohl viele Charaktere diese Zauber einsetzen können, verstehen nur wenige, wie Magie wirklich funktioniert. Meist beschränkt sich das Wissen des Charakters darauf, dass diese oder jene Auswirkung eintritt, wenn er diesen oder jenen Zauber einsetzt. Das Wirken eines Magierzaubers ist nicht gerade einfach. Der Magier kann nur Zauber wirken, die in seinem Zauberbuch stehen. Magier beginnen ihre Laufbahn mit nur wenigen Zaubern und erweitern ihr Wissen im Verlauf der Zeit durch Schriftrollen. Um einen Zauber von einer Schriftrolle in das Zauberbuch zu übertragen, klickt Ihr ihn mit der rechten Maustaste an und betätigt dann auf die Schaltfläche "Zauber übertragen". Ein Magier kann, abhängig von seiner Intelligenz, nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern je Grad in seinem Zauberbuch haben. Um einen Zauber einzusetzen, muss ihn sich der Magier erst aus seinem Zauberbuch einprägen. Er kann die Energie eines Zaubers nämlich nur entfesseln, wenn er zuerst dessen magische Muster in seinem Gehirn verankert hat. Mit Hilfe seines Zauberbuchs kann er sich die komplexen magischen Strukturen des Zaubers einprägen und seine Macht durch die entsprechenden Worte und Gesten irgendwann später entfesseln. Wenn der Zauber eingesetzt wurde, verschwindet er wieder aus dem Gedächtnis des Magiers, bis der ihn sich erneut einprägt. Abhängig von seiner Stufe kann sich ein Magier nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern je Grad täglich einprägen. Will er einen bestimmten Zauber mehrmals benutzen, muss er ihn sich auch mehrmals einprägen. Das Einprägen von Zaubern ist ein langwieriger Prozess und erfordert einen wachen Geist. Daher kann sich der Magier nur dann neue Zauber einprägen, wenn er zuvor 8 Stunden lang ungestört ausruhen konnte. Die eingepägten Zauber stehen dem Magier so lange zur Verfügung, bis sie benutzt werden oder bis Ihr dem Magier neue Zauber zuweist, die er sich nach der nächsten Nachtruhe einprägen soll.

PRIESTERZAUBER

Die Zauber, die ein Priester einsetzt, ähneln zwar in manchen Belangen den Magierzaubern, unterscheiden sich aber doch stark von diesen. Der Priester übernimmt meist die Rolle des Beschützers und spirituellen Führers. Deswegen ist der Großteil seiner Zauber dazu ausgelegt, zu schützen, zu heilen und zu leiten. Er verfügt nur über wenige Zauber, die sich offensiv einsetzen lassen, aber über ein reichhaltiges Arsenal von schützenden oder heilenden Zaubern. Wenn der Priester eine Stufe erreicht, die es ihm ermöglicht, einen neuen Grad von Zaubern zu wirken, stehen ihm sofort alle Zauber dieses Grades zur Verfügung. Das Wissen um die Zauber und die Macht, sie einzusetzen, kommen direkt vom Gott des Priesters. Priester müssen sich ihre Zauber ebenso wie Magier einprägen, benötigen aber kein Zauberbuch. Sie können einfach aus allen Zaubern der Grade, die sie kennen, die gewünschten aussuchen und sich einprägen. Natürlich können sie ebenso wie Magier nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern je Grad und Tag einsetzen. Priester müssen beten, um ihre Zauber zu erlangen, und auch sie finden nur die nötige geistige Klarheit für das Gebet, nachdem sie 8 Stunden lang ungestört ruhen konnten.

DIE VERSCHIEDENEN SCHULEN DER MAGIE

Alle Zauber, egal, ob es sich dabei um Priester- oder Magierzauber handelt, werden in die neun Schulen der Magie eingeteilt. Eine Schule der Magie umfasst artverwandte Zauber. Diese Einteilung bestimmt hauptsächlich, welche Zauber bestimmte Magierspezialisten lernen können und welche nicht.

BANNZAUBER

Dies sind hauptsächlich Schutzzauber.

VERÄNDERUNG

Die Zauber verändern einen bereits bestehenden Gegenstand, ein Wesen oder einen Zustand.

HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG

Zauber dieser Schule holen etwas von woanders herbei. Herbeirufung holt normalerweise Dinge oder Gegenstände von einem anderen Ort. Eine Beschwörung ermöglicht es dem Zaubernenden, lebende Wesen und Kräfte zu beschwören oder Energien von anderen Ebenen zu kanalisieren.

VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG

Diese Zauber verändern die Qualität eines Gegenstandes oder die Einstellung einer Person oder eines Wesens. Verzauberungen statten normale Gegenstände mit magischen Eigenschaften aus, und Bezauberungen beeinflussen das Verhalten von Wesen nach dem Wunsch des Zaubernenden.

ERKENNTNISZAUBER

Mit Hilfe dieser Zauber kann der Magier längst vergessene Dinge in Erfahrung bringen, die Zukunft vorhersehen und Dinge, die verborgen oder durch Zauber getarnt sind, enthüllen.

ILLUSION/HIRNGESPINST

Diese Zauber verwirren und täuschen die Sinne anderer.

ANRUFUNG/HERVORRUFUNG

Diese Zauber kanalisieren magische Energie, um Gegenstände zu erzeugen und bestimmte Effekte auszulösen. Eine Anrufung ruft normalerweise ein höheres Wesen an, das die Energie dann nach Wünschen des Zaubernenden einsetzen soll, und bei einer Hervorrufung wird die Energie direkt vom Zaubernenden geformt.

NEKROMANTIE

Die Nekromantie beschäftigt sich mit allen Dingen, die mit dem Tod zu tun haben, sowie mit der Erweckung der Toten, der Heilung und der Regeneration von Gliedmaßen. Der Nekromant gehört zu den Magierspezialisten mit den stärksten Einschränkungen bezüglich anderer Schulen.

Anmerkung: Die Symbole für offensive Zauber sind im Spiel rot, die Symbole für defensive Zauber sind blau, und alle anderen Zauber (Informationszauber) haben weiße Symbole.

BESCHREIBUNGEN DER ZAUBER

Nachfolgend findet Ihr eine Beschreibung aller Zauber im Spiel. Zuerst kommen alle Magierzauber, dann die Priesterzauber, wobei die Zauber jeweils nach Zaubergad sortiert sind. Jede Beschreibung ist folgendermaßen gegliedert:

Name: Jeder Zauber hat natürlich einen Namen.

Schulen: In Klammern steht die Schule oder die Schulen, zu denen der Zauber gehört. Ein Magierzauber kann von allen Magierspezialisten eingesetzt werden, die die Schulen beherrschen, zu denen er gehört. Bei den Priesterzaubern sind die Schulen nur zur Referenz angeführt. Während ein Zauber gewirkt wird, ist eine grafische Darstellung des Wirkens am Bildschirm sichtbar. Bei Zaubern aus der gleichen Schule ähnelt sich diese Darstellung und ist auch in den gleichen Farben gehalten. Aufgrund dieser Farbdarstellung beim Wirken könnt Ihr ungefähr einschätzen, welchen Zauber ein Feind gleich einsetzen wird.

Reichweite: Sie gibt an, in welcher Entfernung vom Zaubern den der Zauber zu wirken beginnt. Reichweite "0" bedeutet, dass der Effekt entweder direkt beim Zaubern beginnt oder nur ihn betreffen kann. "Berührung" bedeutet, dass der Zaubern das Ziel berühren muss, damit der Zauber eine Auswirkung hat. Handelt es sich beim Ziel um einen Feind, ist ein erfolgreicher Trefferwurf notwendig.

Wirkungsdauer: Dieser Wert gibt an, wie lange die magische Energie des Zaubers ihre Wirkung entfaltet. Bei Zaubern mit einer Wirkungsdauer von "Augenblicklich" entfesselt sich die Energie sofort und verursacht ihre Wirkung. Die Auswirkung des Zaubers (zum Beispiel erlittener Schaden oder Tod) kann allerdings durchaus länger oder gar permanent sein. Der Zauber selbst ist nur einen Augenblick lang wirksam. Die Wirkungsdauer "Permanent" bedeutet, dass der Zauber erst endet, wenn er irgendwie aufgehoben wird, beispielsweise durch "Magie bannen". Andere Zauber haben eine unterschiedliche Wirkungsdauer, die in Runden, Phasen oder Stunden angegeben ist.

Zeitaufwand: Der Zeitaufwand gibt ähnlich wie der Initiativfaktor für Waffen an, wann im Laufe der sechs Sekunden, die in Baldur's Gate II eine Runde darstellen, der Zauber ungefähr eingesetzt wird, d.h. wieviel Zeit zwischen dem Auswählen des Zaubers und dem Einsatz vergeht. Diese Zeit wird dann noch durch einen Zufallsfaktor modifiziert.

Wirkungsbereich: Hier ist angeführt, wer von dem Zauber betroffen wird. Das könnten beispielsweise alle Wesen in einem bestimmten Gebiet sein, alle Freunde oder Feinde des Zaubern oder nur der Zaubern selbst.

Rettungswurf: Hier ist angeführt, ob ein Rettungswurf gegen den Zauber möglich ist und welche Auswirkungen ein erfolgreicher Rettungswurf hat. "Keine Wirkung" bedeutet, dass der Zauber bei einem erfolgreichen Rettungswurf keine Wirkung entfaltet. "1/2" bedeutet, dass der Zauber bei einem erfolgreichen Rettungswurf nur halben Schaden verursacht. "Nein" bedeutet, dass kein Rettungswurf gegen den Zauber zulässig ist.

Am Ende steht dann noch eine genaue Beschreibung der Auswirkungen des Zaubers.

MAGIERZAUBER – 1. GRAD

PANZER (HERBEIRUFUNG)



Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 10 Phasen

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Der Zaubern

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers erschafft der Magier ein magisches Kraftfeld, das ihn wie ein Schuppenpanzer (RK 6) schützt. Der Schutz, den der Zauber gewährt, ist kumulativ mit einem Bonus auf RK für hohe Geschicklichkeit und mit einem Schild (im Falle eines Kämpfer/Magiers, der mit Schild kämpft). Der Panzer behindert die Bewegungsfreiheit des Magiers in keiner Weise, hat kein Gewicht und hindert ihn nicht am Wirken von Zaubern. Der Zauber hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder bis der Zauber gebannt wird.

BLINDHEIT (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: Sichtweite des Zaubern

Wirkungsdauer: 10 Phasen

Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: Keine Wirkung

Wenn dem Ziel des Zaubers ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, wird es geblendet. Ein blindes Wesen erleidet -4 auf Trefferwürfe und +4 auf RK.

BRENNENDE HÄNDE (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: 1/2

Der Magier legt seine Hände mit den Daumen aneinander, spreizt die Finger und hält seine Handflächen in Richtung der Gegner. Aus den Handflächen schießen sengend heiße Flammenzungen, die einen Bereich von 120 Grad vor dem Magier abdecken und 1,50 m weit reichen. Alle Wesen in dem Bereich erleiden 1W3 Schadenspunkte + 2 Schadenspunkte pro Stufe des Zaubernden mit einem Maximum von 1W3 + 20 Schadenspunkten. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber wird dieser Schaden halbiert.

PERSONEN BEZAUBERN (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 5 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Person
Rettungswurf: Keine Wirkung

Der Zauber betrifft alle zweibeinigen menschlichen, halb-menschlichen oder humanoiden Wesen, die menschengroß oder kleiner sind. Das sind beispielsweise Heilmännchen, Dryaden, Zwerge, Elfen, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbfelfen, Halblinge, Halbhorns, Hobgoblins, Menschen, Kobolde, Echsenmenschen, Wassermänner, Orks, Feenkobolde, Feengeister und Troglodyten. Der Zauber könnte beispielsweise verwendet werden, um einen menschlichen Kämpfer der 10. Stufe zu bezaubern, ist aber gegen einen Oger völlig wirkungslos. Wenn dem Ziel ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, sieht es in dem Magier einen guten, vertrauenswürdigen Freund, dessen Befehle zu befolgen sind und der beschützt werden muss. Der Magier kann dem bezauberten Wesen Befehle erteilen, die von diesem so rasch wie möglich ausgeführt werden. Der Zauber endet, wenn der Magier den Bezauberten verletzt bzw. ihn durch achtsame Taten zu verletzen droht oder wenn "Magie bannen" erfolgreich auf den Bezauberten gewirkt wird. Wenn mehrere Zauber der Kategorie Bezauberung auf ein Wesen gewirkt werden, hat immer der zuletzt gewirkte Zauber Vorrang. Das bezauberte Wesen kann sich, nachdem die Bezauberung endet, an alles erinnern, was sich während der Dauer der Bezauberung zugetragen hat. Ein bezaubertes Wesen kann ein Gebiet im Spiel nicht verlassen und keine Wesen angreifen, die nicht feindselig sind.

KALTE HAND (NEKROMANTIE)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Keine Wirkung

Die Hand des Zaubernden erstrahlt in einem eisblauen Licht, das die Lebensenergie aller Wesen negativ beeinträchtigt, die der Magier berührt. Dazu muss dem Magier ein Trefferwurf im Nahkampf gelingen. Misslingt dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber, erleidet es 1-8 Schadenspunkte und +2 auf den ETW0.

FARBKUGEL (HERVORRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Eine Kugel von 10 cm Durchmesser taucht in der Hand des Magiers auf. Wenn die Kugel auf ein Ziel geworfen wird, strebt sie auf es zu und trifft automatisch. Die Auswirkungen der Farbkugel hängen von der Stufe des Magiers ab.

1. Stufe: 1-4 Schadenspunkte und das Ziel wird für eine Runde geblendet.
2. Stufe: 1-6 Schadenspunkte und das Ziel erleidet starke Schmerzen.
3. Stufe: 1-8 Schadenspunkte und das Ziel erleidet Verbrennungen.
4. Stufe: 1-10 Schadenspunkte und das Ziel wird für eine Phase geblendet.
5. Stufe: 1-12 Schadenspunkte und das Ziel ist für drei Runden benommen.
6. Stufe: 2-16 Schadenspunkte und das Ziel wird geschwächt.
7. Stufe: 2-16 Schadenspunkte und das Ziel wird für zwei Phasen gelähmt.

Wenn dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, erleidet es keinen Schaden und wird auch nicht von den speziellen Auswirkungen der Farbkugel betroffen.

SPRÜHENDE FARBEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Kegel mit 1,50 x 6 x 6 m
Rettungswurf: Keine Wirkung

Grelle, sprühende Farben schießen in einem kegelförmigen Gebiet aus den Händen des Zaubernenden. Bis zu 1W6 Wesen im Wirkungsbereich werden betroffen. Die Wesen, die dem Magier am nächsten stehen, werden zuerst betroffen. Alle betroffenen Wesen im Wirkungsbereich, denen ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, werden bewusstlos.

VERTRAUTEN FINDEN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: -
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Vertrauter
Rettungswurf: Speziell

Wenn der Magier diesen Zauber wirkt, versucht er einen Vertrauten zu finden, der ihm in Zukunft als Gefährte und Verbündeter beisteht. Normalerweise handelt es sich bei einem Vertrauten, um ein kleines Wesen. Der Vertraute kann dem Magier auf mannigfaltige Weise nutzen. Der Magier kann an den Sinneswahrnehmungen seines Vertrauten teilhaben, ihm Gesellschaft leisten und als Wächter, Aufklärer und Spion dienen. Der Magier kann immer nur einen Vertrauten haben. Er kann nicht darüber entscheiden, welche Kreatur seinem Ruf folgt. Es ist auch nicht sicher, ob der Zauber überhaupt erfolgreich ist. (Anmerkung: Dieser Zauber kann nur vom Hauptcharakter eingesetzt werden.)

Das Wesen ist intelligenter als andere Wesen seiner Art (normalerweise um 2 bis 3 Punkte) und sein enge Verbindung mit dem Magier beschert ihm ein längeres Leben, als es für ein derartiges Tier typisch wäre.

Der Magier und der Vertraute stehen durch ein emphatisches Band miteinander in Verbindung. Auf diesem Weg kann der Magier seinem Vertrauten auch Befehle erteilen.

Der Magier erhält die Hälfte der Trefferpunkte seines Vertrauten als zusätzliche Trefferpunkte. Der Magier sollte jedoch stets um das Wohlergehen seines Vertrauten besorgt sein. Stirbt dieser, verliert er die zusätzlichen Trefferpunkte, erleidet zusätzlich halb so viel Schaden, wie der Vertraute Trefferpunkte hatte und verliert PERMANENT einen Konstitutionspunkt.

Ein Beispiel: Ein Magier mit 12 Trefferpunkten wirkt "Vertrauten finden". Er erhält ein Teufelchen mit 18 Trefferpunkten als Vertrauten. Dadurch erhöhen sich die Trefferpunkte des Magiers auf 21. Stirbt das Teufelchen reduzieren sich die Trefferpunkte des Magiers wieder auf 12, er verliert einen Punkt Konstitution (und dadurch eventuell weitere Trefferpunkte) und erleidet dann noch 9 Schadenspunkte.

FREUNDSCHAFT (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1W4 Runden +1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Zaubernende
Rettungswurf: Speziell

Das Charisma des zaubernenden erhöht sich vorübergehend um 2W4 Punkte. Wer den Magier trifft, ist normalerweise durch sein hohes Charisma beeindruckt und versucht, sich mit ihm anzufreunden und ihm zu helfen. Ein hochnäsiger Beamter wird durch die Wirkung des Zaubers vielleicht hilfreich, eine misstrauische Stadtwache ist auf einmal bereit dem Magier, Auskünfte zu erteilen und die Orks, die den Magier gerade noch töten wollten, entscheiden sich dazu, ihn erst einmal gefangenzunehmen und dann zu entscheiden.

SCHMIEREN (HERBEIRUFUNG)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 4,50 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Schmierer bedeckt eine Oberfläche mit einer schmierigen, fettigen Substanz. Jedes Wesen, das sich im Wirkungsbereich aufhält oder den Wirkungsbereich betritt, muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen. Wer scheitert, rutscht und taumelt umher und kann keine Aktionen ausführen. Gelingt einem Wesen ein Rettungswurf, erreicht es am Ende der Runde sicheren Boden. Wesen, deren Rettungswürfe gescheitert sind, erhalten in jeder Runde einen weiteren Rettungswurf gegen Zauber, bis es ihnen gelungen ist, den Wirkungsbereich des Zaubers zu verlassen.

IDENTIFIZIEREN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: 1 Gegenstand
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier nach diesem Zauber einen magischen Gegenstand berührt, wird er identifiziert. Der Magier erfährt den genauen Namen und die Wirkungsweise des Gegenstandes und ob er verflucht ist.

INFRAVISION (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: Sichtweite
Wirkungsdauer: 10 Phasen
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Charakter, auf den dieser Zauber angewandt wird, erhält für die Wirkungsdauer die Fähigkeit Infravision, d. h. er kann ebenso gut wie ein Zwerg oder ein Elf im Dunkeln sehen.

LARLOCHS GERINGERER LEBENSKRAFTENTZUG (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers entzieht der Magier seinem Opfer Lebenskraft und saugt diese in sich auf. Das Opfer erleidet 1-4 Schadenspunkte und der Magier erhält 1-4 Trefferpunkte. Trefferpunkte, die die maximalen Trefferpunkte des Magiers übersteigen, verschwinden nach einer Phase.

MAGISCHES GESCHOSS (HERVORRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Das Magische Geschoss ist zweifellos einer der beliebtesten Zaubers des 1. Grades und wird von zahlreichen Magiern gerne eingesetzt. Der Zauber erzeugt bis zu fünf Geschosse aus magischer Energie, die aus den Fingerspitzen des Magiers schießen und das Wesen, auf das der Magier zeigt, automatisch treffen. Jedes der Geschosse verursacht 1W4+1 Schadenspunkte. Bei einem Magier der ersten Stufe erschafft der Zauber ein Geschoss und für je zwei Stufen des Magiers kommt ein Geschoss hinzu (d. h. zwei Geschosse auf der 3. Stufe, drei Geschosse auf der 5. Stufe, vier Geschosse auf der 7. Stufe und schließlich fünf Geschosse auf der 9. Stufe).

SCHUTZ VOR BÖSEM (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber erzeugt eine magische Barriere rund um das geschützte Wesen, die es in einem Abstand von 30 cm umgibt. Die Barriere bewegt sich mit dem geschützten Wesen und hat zwei wichtige Auswirkungen: Einerseits erleiden alle Angriffe von bösen oder verzauberten Wesen gegen das geschützte Wesen -2 und andererseits erhält das geschützte Wesen +2 auf Rettungswürfe, wenn diese durch einen derartigen Angriff verursacht werden.

SCHUTZ VOR VERSTEINERUNG (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber macht ein Wesen gegen Versteinerungen aller Art immun. Dazu zählen beispielsweise der Blickangriff eines Basilisken, der Anblick einer Medusa und die Auswirkung von verfluchten Schriftrollen, die den Leser normalerweise versteinern würden.

GESPIEGELTES EBENBILD (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Wird der Zauber abgewandt, erzeugt der Magier ein Ebenbild von sich selbst, das all seine Aktionen dupliziert und sich mit ihm bewegt. Feinde, die den Magier angreifen wollen, können nicht wissen, welche der beiden Gestalten der echte Magier ist. Daher besteht jeweils eine Chance von 50%, dass ein Angriff den echten Magier oder das Ebenbild trifft. Das Ebenbild verschwindet, wenn es einmal getroffen wird, wenn die Wirkungsdauer endet oder wenn erfolgreich "Magie bannen" gegen es eingesetzt wird.

SCHILD (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 5 Phasen
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Vor dem Magier entsteht eine unsichtbare Barriere. Dadurch hat er eine Rüstungsklasse von 4 gegen Nahkampfangriffe und eine Rüstungsklasse von 2 gegen Fernkampfangriffe.

SCHOCKGRIFF (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier einen Gegner im Nahkampf berührt, während der Zauber aktiv ist, erleidet der Gegner 1-10 Schadenspunkte durch Elektrizität. Der Zauber entlädt sich bei diesem einen Angriff vollständig. Der Magier trifft seinen Gegner mit dem Schockgriff im Nahkampf automatisch, außer sein Angriff wird unterbrochen (d. h. er wird selbst getroffen, während er versucht nach dem Gegner zu schlagen).

SCHLAF (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe dieses Zaubers versetzt der Magier eines oder mehrere Wesen in einen tiefen Schlaf. Untote und bestimmte Wesen, die nicht von Schlaf betroffen werden, sind gegen diesen Zauber immun. Der Zauber betrifft nur Wesen, die sich in einer Entfernung von maximal 9 Metern vom Zentrum des Effekts aufhalten. Wenn diesen Wesen ein Rettungswurf -3 gegen Zauber misslingt, fallen sie in einen tiefen Schlaf. Wesen mit 4+3 Trefferwürfeln oder mehr (4 TW + 3 Trefferpunkte), werden nicht betroffen. Wenn man einen schlafenden Gegner angreift, erhält man hohe Zuschläge auf Trefferwurf und Schaden.

ALP (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 9 m
Wirkungsdauer: 3 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe des Zaubers Alps weckt der Zaubernde die tief verwurzelten Ängste in seinem Gegenüber. Der Zaubernde wird zum schlimmsten Alptraum des Opfers und kommt dann drohend auf dieses zu. Wenn dem Wesen kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, flieht es voll panischer Furcht vor dem Zaubernden. Dabei erleidet das Wesen -1 auf seinen Rettungswurf je zwei Stufen des Zaubernden, bis zu maximal -6 bei einem Zaubernden der 12. Stufe. Obwohl der Zaubernde das fliehende Wesen nicht wirklich verfolgt, bildet sich dieses doch ein, verfolgt zu werden, bis die Wirkungsdauer endet. Dieser Zauber funktioniert nur gegen Wesen mit einer Intelligenz von mindestens 2. Untote Wesen werden nicht betroffen.

MAGIERZAUBER – 2. GRAD

AGANAZARS SENGENDER STRAHL (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 60 cm breiter und 20 m langer Strahl
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier den Zauber wirkt, schießt ein Strahl aus sengend heißen Flammen aus seinen Fingerspitzen auf das Ziel zu. Das Ziel und alle Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, erleiden 3-18 Schadenspunkte. Gegen diesen Zauber ist kein Rettungswurf zulässig, allerdings kann der Schaden durch Resistenz oder Widerstandsfähigkeit gegen Feuer ganz normal reduziert oder vermieden werden.

VERSCHWIMMEN (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Die Gestalt des Magiers verschwimmt und beginnt in der Luft hin und her zu tanzen. Dadurch werden alle Nahkampfangriffe und Fernkampfangriffe gegen den Magier mit -3 auf den Trefferwurf ausgeführt. Außerdem erhält der Magier +1 auf alle Rettungswürfe.

TAUBHEIT (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 60 m
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Dieser Zauber lässt ein Ziel völlig taub werden, so dass es keinerlei Geräusche mehr hören kann. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um den Auswirkungen zu entgehen. Ein tauber Charakter scheitert zu 50%, wenn er einen Zauber wirken will. Die Taubheit kann durch Krankheit heilen oder Magie bannen geheilt werden.

UNSICHTBARES ENTDECKEN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: 10 Meter pro Stufe
Wirkungsdauer: 4 Phasen
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers kann der Magier alle unsichtbaren Gegenstände und Wesen ebenso sehen, wie ätherische, astrale oder phasenverschobene Wesen. Außerdem kann der Magier versteckte oder verborgene Wesen entdecken (wie beispielsweise Diebe, die sich im Schatten verstecken, Halblinge im Unterholz usw.). Der Magier erkennt nicht, wodurch diese Wesen der normalen Sicht entzogen sind. Die einzige Ausnahme stellen Astralreisende dar, bei denen der Magier die Silberschnur erkennen kann. Der Zauber enthüllt keine Illusionen und ermöglicht es dem Magier auch nicht durch feste Objekte zu blicken. Anmerkung: Wenn ein unsichtbares Wesen den Wirkungsbereich des Zaubers betritt, nachdem der Zauber bereits gewirkt wurde, bleibt es unsichtbar.

GHULGRIFF (NEKROMANTIE)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 5 Runden
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Keine Wirkung

Die Hand des Magiers erstrahlt in einem grünlichen Licht. Führt der Magier während der Wirkungsdauer einen erfolgreichen Nahkampfangriff aus, wird der Gegner für 5 Runden durch negative Energie gelähmt, wenn ihm kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.

GLITZERSTAUB (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: 4 Runden
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Würfel mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber erzeugt eine Wolke aus glitzernden Goldteilchen, die im Wirkungsbereich in der Luft schweben. Jeder, der sich im Wirkungsbereich aufhält, muss einen Rettungswurf gegen Zauber würfeln. Wer scheitert wird für 4 Runden geblendet (-4 auf Angriffswürfe, Rettungswürfe und Rüstungsklasse). Außerdem werden alle Wesen im Wirkungsbereich mit dem glitzernden Staub überzogen. Er kann nicht entfernt werden und glitzert so lange, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Dadurch werden unsichtbare Wesen sichtbar.

SCHRECKEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 4,5 m Radius
Rettungswurf: Keine Wirkung

Alle Feinde im Wirkungsbereich, denen ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, fliehen in panischer Furcht. Es gibt bestimmte Wesen, die gegen Furcht immun sind, wie beispielsweise Untote.

UNSICHTBARKEIT (ILLUSION/HIRNESPINST)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Das berührte Wesen wird unsichtbar und kann weder mit normaler Sicht noch mit Infravision bemerkt werden. Natürlich verursacht das unsichtbare Wesen noch immer Lärm, und es gibt verschiedene Bedingungen, unter denen das Wesen wieder sichtbar wird. Selbst die Verbündeten des Unsichtbaren können diesen nicht sehen, außer sie sind normal oder durch Magie dazu fähig, unsichtbare Wesen zu sehen. Lässt der Unsichtbare einen Gegenstand fallen, wird dieser sichtbar. Hebt er einen Gegenstand auf und steckt ihn ein, wird dieser ebenfalls unsichtbar. Der Zauber endet, sobald er auf magische Weise gebannt oder zerstört wird; wenn der Magier oder das betroffene Wesen ihn freiwillig beendet; wenn der Unsichtbare einen Angriff startet oder wenn 24 Stunden verstrichen sind. Der Unsichtbare kann Türen öffnen, reden, essen, Treppen steigen usw., ohne sichtbar zu werden. Wenn er jedoch angreift, wird er sofort sichtbar. Seine Unsichtbarkeit ermöglicht es ihm aber auf jeden Fall, zuerst zuzuschlagen.

Ein äußerst nützlicher Zauber, wenn man ihn auf einen Pfadfinder wirkt und ihn zum Aufklären voraus schickt. Es gibt jedoch auch Wesen, die durch diesen Zauber nicht gewarnt werden. – Elminster

KLOPFEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe von Klopfen kann man versperrte Türen, Geheimtüren, Truhen, Kisten usw. öffnen. Klopfen hebt auch "Tor zuhalten" und "Zauberschloss" auf. Der Zauber hat keine Wirkung gegen gesenkte Fallgitter und ähnliche Hindernisse.

GESINNUNG ERKENNEN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe von "Gesinnung erkennen" kann der Magier die Aura eines Wesens exakt analysieren. Dazu muss er sich eine Runde lang auf sein Ziel konzentrieren. Während der Zeitspanne kann sich der Magier nicht bewegen. Wenn dem Ziel ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, scheitert der Zauber. Es gibt auch bestimmte magische Gegenstände, die vor den Auswirkungen dieses Zaubers schützen. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, leuchten böse Wesen kurz rot auf, neutrale Wesen blau und gute Wesen grün.

GLÜCK (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: 3 Runden
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: 3 Runden

Wird Glück auf einen Charakter angewandt, erhält er während der nächsten drei Runden auf all seine Würfe einen Bonus von +1. Das betrifft beispielsweise Trefferwürfe, Rettungswürfe, Würfe auf Diebsfähigkeiten usw.

MELFS SÄUREPFEIL (HERBEIRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe des Zaubers erschafft der Magier einen magischen Pfeil, der sein Ziel automatisch trifft und 2W4 Schadenspunkte durch Säure verursacht. Die Säure betrifft nur ein Wesen. Je drei Stufen des Magiers erhöht sich die Wirkungsdauer der Säure um eine Runde. Die Säure verursacht in jeder Runde 2W4 Schadenspunkte, wenn es dem Opfer nicht irgendwie gelingt, sie zu neutralisieren. Bei einem Magier der 3. bis 5. Stufe würde die Säure beispielsweise 2 Runden lang Schaden verursachen, bei einem Magier der 6. bis 8. Stufe drei Runden lang usw.

Nützlich, um Trolle daran zu hindern, gleich wieder aufzustehen, nachdem man sie getötet hat. - Volo

SPIEGELBILD (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 1,80 m Radius
Rettungswurf: Nein

"Spiegelbild" erzeugt 2 bis 8 genaue Abbilder des Magiers, die sich genau wie der Magier verhalten. Da der Zauber außerdem dazu führt, dass die Abbilder und der Magier verschwimmen und hin und her tanzen, ist es für Gegner unmöglich, festzustellen, welches der echte Magier ist. Jedes Mal, wenn eines der Spiegelbilder durch einen Angriff (Nahkampf, Fernkampf oder magischer Angriff) getroffen wird, verschwindet es, aber die anderen Spiegelbilder bleiben weiterhin erhalten. Bei jedem Angriff besteht eine Chance, den wirklichen Magier zu treffen, deren Höhe davon abhängt, wie viele Spiegelbilder noch vorhanden sind.

WORT DER MACHT: SCHLAF (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: 5 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier das Wort der Macht: Schlaf ausspricht, wird ein Wesen von einem Schlaf überkommen, der an ein Koma erinnert. Ein Rettungswurf ist nicht zulässig. Der Zauber wirkt nicht gegen Untote und bestimmte andere Wesen, die gegen den Zauber immun sind. Auf Wesen mit 20 oder mehr Trefferpunkten wirkt der Zauber ebenfalls nicht. Wenn man ein Wesen angreift, das sich in einem magischen Schlaf befindet, erhält man beträchtliche Zuschläge auf den Angriff. Der Schlaf hält 5 Runden an.

STRAHL DER SCHWÄCHUNG (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe eines Strahls der Schwächung entkräftet der Magier seinen Gegner. Dessen Stärke wird reduziert, und darunter leidet die Effektivität seiner Angriffe. Wenn dem Opfer kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, reduziert sich seine Stärke für die Dauer des Zaubers auf 5. Kampfboni, die durch magische Gegenstände gewährt werden, werden von dem Zauber nicht betroffen. Auch Gegenstände, die dem Opfer eine erhöhte Stärke geben, funktionieren normal. Das Opfer erleidet durch seine niedrige Stärke entsprechende Abzüge auf Trefferwurf, Schaden und seine zulässige Traglast wird ebenfalls entsprechend reduziert.

FURCHT WIDERSTEHEN (BANNZAUBER)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Wird der Zauber auf ein Wesen angewandt, so steigt dessen Kampfmoral auf den maximal möglichen Wert. Anschließend sinkt sie dann langsam wieder auf den Wert ab, der für dieses Wesen normal ist. War das Wesen zum Zeitpunkt des Wirkens von magischer Furcht betroffen, wird diese Furcht aufgehoben.

STINKENDE WOLKE (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Der Zauber erzeugt eine Wolke aus giftigen Dämpfen, deren Zentrum sich bis zu 30 m vom Zaubernenden entfernt befinden kann. Alle Wesen innerhalb der Wolke müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen. Wer scheitert wird von Übelkeit und Würgegefühlen überkommen und ist handlungsunfähig. Selbst nachdem das betroffene Wesen aus dem Wirkungsbereich der Wolke gelangt ist, dauert es noch 1W4+1 Runden bis es sich erholt. Wesen, deren Rettungswurf gelungen ist, können die Wolke problemlos verlassen. Bleiben sie jedoch im Wirkungsbereich der Wolke, müssen sie in jeder Runde einen weiteren Rettungswurf bestehen. Die Gifteinwirkung der Wolke kann durch die entsprechenden Zauber verlangsamt oder neutralisiert werden.

Nützlich, um eine ganze Gruppe von Feinden auszuschalten, aber passt bloß auf, dass Ihr nicht auch Eure Freunde mit der Wolke erwischt. - Volo

STÄRKE (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Die berührte Person
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erhält der berührte Charakter eine Stärke von 18/50. Der Charakter erhält alle entsprechenden Boni durch die hohe Stärke. Falls der Charakter normalerweise mehr als 18/50 Stärke hat, wird seine Stärke durch die Anwendung dieses Zaubers gesenkt.

WORTLOSES ZAUBERN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Runden
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Die berührte Person
Rettungswurf: Nein

Der Zauber bringt nur Charakteren Vorteile, die zaubern können. Er ermöglicht es nämlich, zu zaubern, ohne dabei magische Worte auszusprechen. Das ist jedoch nur möglich, wenn die Wirkungsdauer des Wortlosen Zauberns noch mindestens ebenso lang ist wie der Zeitaufwand des Zaubers, der eingesetzt werden soll. Wortloses Zaubern ermöglicht es dem Magier nur, zu zaubern, ohne zu sprechen, d. h. der Zauber hat auf normale Konversation, Geräusche, die der Magier verursacht usw. keinen Einfluss. Der Zauber ist sehr nützlich, um beim Zaubern unauffällig zu bleiben oder um weiterhin Zaubern zu können, wenn man Opfer einer magischen Stille wurde.

NETZ (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 5 m pro Stufe
Wirkungsdauer: 2 Phasen pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Der Zauber erzeugt ein aus zahlreichen Schichten bestehendes Netz aus extrem reißfesten, klebrigen Fäden, das an ein Spinnennetz erinnert, nur wesentlich widerstandsfähiger ist. Wenn man sich im Bereich des Netzes befindet oder das Netz auch nur achlos berührt, klebt man sofort fest. Jeder, der sich im Wirkungsbereich befindet, muss einen Rettungswurf -2 gegen Zauber würfeln. Ein erfolgreicher

Rettungswurf bedeutet entweder, dass das Wesen dem Netz entkommen ist, wenn genügend Platz zum Ausweichen war oder dass es nur halb so stark wie normal betroffen ist, wenn kein Platz zum Ausweichen war. Das Wesen kann sich dann langsam aus dem Netz herausbewegen. Während sich ein Wesen im Wirkungsbereich des Netzes befindet, kann es keine körperlichen Angriffe ausführen.

MAGIERZAUBER – 3. GRAD

HELLSEHEN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: Speziell
Wirkungsdauer: 1 Runde
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier in seinen Gedanken sehen, wie das Gebiet aussieht, in dem er sich momentan aufhält. Dieser Zauber wirkt nicht im Inneren von Gebäuden oder in Verliesen.

ILLUSION ENTDECKEN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Nein

Wenn der Zauber gewirkt wird, werden alle Zauber der Schule Illusion/Hirngespinnst des 3. oder eines niedrigeren Grades im Wirkungsbereich gebannt. Das sind die Zauber Gespiegeltes Ebenbild, Unsichtbarkeit, Spiegelbild und Unauffindbarkeit. Da der Magier darüber entscheidet, wer von diesem Zauber betroffen wird, werden die Zauber, die auf den eigenen Gruppenmitgliedern liegen, nicht aufgehoben. Der Zauber hat einen Wirkungsbereich von ungefähr 6 m Radius um den Magier. Gegen den Zauber schützt keine Magieresistenz.

BEZAUBERUNG DES BERSERKERS (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: 20 m
Wirkungsdauer: 10 Runden
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Der Zauber ähnelt "Personen bezaubern", allerdings gerät das verzauberte Wesen in einen richtigen Berserkerrausch, in dem es jedes Wesen angreift, das seinem Meister (dem Magier) Übles will. Dabei kann es sich durchaus auch um ehemalige Verbündete des bezauberten Wesens handeln. "Bezauberung des Berserkers" unterliegt den gleichen Einschränkungen wie "Personen bezaubern".

MAGIE BANNEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Würfel mit 9 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

"Magie bannen" hebt magische Auswirkungen auf, die Personen im Wirkungsbereich betreffen. Darunter fallen Auswirkungen von Zaubern, Tränken und bestimmten magischen Gegenständen wie beispielsweise Stäben. Der Zauber hat keinerlei Auswirkungen auf die magischen Gegenstände selbst. Ob Magie bannen erfolgreich ist, hängt von der Stufe des Anwenders und der Stufe der gegnerischen Magie ab. Die Grundchance beträgt 50%. Für jede Stufe, die der Anwender höher ist als sein Gegenspieler, erhöht sich die Chance um 5%. Hat der Anwender eine niedrigere Stufe, reduziert sich die Chance um 10% je Stufe.

Ein äußerst nützlicher Zauber, um sich selbst und seine Freunde von den Auswirkungen unerwünschter Verzauberungen zu befreien. – Elminster

FEUERBALL (HERVORRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: 1/2

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Magier eine Flammenkugel hervor, die sich mit einem dumpfen Grollen ausbreitet und bei jedem im Wirkungsbereich 1W6 Schadenspunkte pro Stufe des Zaubernenden (10W6 Schadenspunkte Maximum) verursacht. Der Magier zeigt auf das gewünschte Ziel, und ein unsichtbarer Energiestrahle schießt aus seinem Finger, der am Zielort zu einem Feuerball explodiert. Befindet sich ein festes Hindernis im Weg, explodiert der Feuerball entsprechend früher. Jedem Wesen im Wirkungsbereich, dem ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber gelingt, erleidet nur halben Schaden. Man geht dann davon aus, dass es sich rechtzeitig zur Seite oder in Deckung geworfen hat.

FLAMMENPFEIL (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit dem Zauber schleudert der Magier Feuerstrahlen auf einen Gegner. Sie verursachen 1W6 Fernkampfschaden + 4W6 Schadenspunkte durch Feuer. Wenn dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, erleidet es nur halben Schaden. Für je fünf Stufen des Magiers kann er einen Feuerstrahl verschießen (zwei bei einem Magier der 10. Stufe, drei bei einem Magier der 15. Stufe usw.).

GEISTERHAFTE RÜSTUNG (HERBEIRUFUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 Phase
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Neinn

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Magier ein magisches Kraftfeld, das ihn wie ein Plattenpanzer mit Schild (RK 2) schützt. Der Schutz, den dieser Zauber gewährt, ist kumulativ mit einem Bonus auf RK für hohe Geschicklichkeit und mit einem Schild (im Falle eines Kämpfers/Magiers, der mit Schild kämpft). Der Panzer behindert die Bewegungsfreiheit des Magiers in keiner Weise, hat kein Gewicht und hindert ihn nicht am Wirken von Zaubern. Der Zauber hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder bis der Zauber gebannt wird.

HAST (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Nein

Alle Wesen, die von diesem Zauber betroffen werden, bewegen sich doppelt so schnell, erhalten -2 auf Initiative und einen zusätzlichen Angriff je Runde. Ein Wesen mit Bewegungsfaktor 6, das normalerweise einen Angriff je Runde hat, hätte dann Bewegungsfaktor 12 und zwei Angriffe je Runde. Das Zaubern wird durch "Hast" nicht betroffen. "Hast" hebt die Auswirkungen von "Verlangsamung" auf. "Hast" ist äußerst anstrengend, und wenn die Wirkungsdauer endet, ist es für alle betroffenen Wesen so, als wären für sie 24 Stunden verstrichen. Dadurch sind sie vermutlich erschöpft. "Hast" ist nicht kumulativ mit anderen Hastzaubern oder ähnlicher Magie.

PERSONEN FESTHALTEN (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Der Zauber hält 1W4 Menschen, Halbmenschen oder humanoide Wesen für mindestens fünf Runden fest an eine Stelle gebannt. Der Zauber betrifft alle zweibeinigen menschlichen, halb menschlichen oder humanoiden Wesen, die menschengroß oder kleiner sind. Das sind beispielsweise Heinzelmännchen, Dryaden, Zwerge, Elfen, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbelfen, Halblinge, Halbhorns, Hobgoblins, Menschen, Kobolde, Echsenmenschen, Wassermänner, Orks, Feenkobolde, Feengeister und Troglydyten. Der Zauber könnte beispielsweise verwendet werden, um einen menschlichen Kämpfer der 10. Stufe festzuhalten, ist aber gegen einen Oger völlig wirkungslos. Den Opfern steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um den Auswirkungen zu entgehen. Wesen, deren Rettungswurf gelingt, werden von den Auswirkungen überhaupt nicht betroffen. Untote Wesen können nicht festgehalten werden. Die festgehaltenen Wesen können sich weder bewegen noch sprechen. Sie bekommen durchaus mit, was rund um sie geschieht, und sie können alle Fähigkeiten einsetzen, die es nicht erfordern, sich zu bewegen oder zu sprechen. Der Zustand eines festgehaltenen Wesens kann sich aufgrund von Verletzungen, Krankheit oder Gift verschlechtern. Während das Wesen festgehalten ist, ist es nicht vor schädlichen Einflüssen geschützt.

UNTOTE FESTHALTEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Dieser Zauber hält 1W4 untote Wesen für 12 oder mehr Runden völlig unbeweglich fest. Der Magier wählt ein untotes Wesen als Ziel des Zaubers. Andere Untote in einer Entfernung von bis zu 1,50 m werden ebenfalls betroffen. Jedem der Untoten steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu. Gelingt der Rettungswurf, wird der Untote nicht betroffen. Die festgehaltenen Wesen können sich weder bewegen noch sprechen. Sie bekommen durchaus mit, was rund um sie geschieht. Sie können alle Fähigkeiten einsetzen, die es nicht erfordern, sich zu bewegen oder zu sprechen. Der Zustand eines festgehaltenen Wesens kann sich verschlechtern. Während das Wesen festgehalten wird, ist es nicht vor schädlichen Einflüssen geschützt.

UNSICHTBARKEIT, 3 M RADIUS (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 3 m Radius
Rettungswurf: Nein

Alle Wesen in 3 m Umkreis um den Magier werden unsichtbar und können weder mit normaler Sicht noch mit Infravision bemerkt werden. Natürlich verursachen die unsichtbaren Wesen noch immer Lärm, und es gibt verschiedene Bedingungen, unter denen die Wesen wieder sichtbar werden. Selbst die Verbündeten der Unsichtbaren können diese nicht sehen, außer sie sind normal oder durch Magie dazu fähig, unsichtbare Wesen zu sehen. Lässt einer der Unsichtbaren einen Gegenstand fallen, wird dieser sichtbar. Hebt er einen Gegenstand auf und steckt ihn ein, wird dieser ebenfalls unsichtbar. Der Zauber endet, sobald er auf magische Weise gebannt oder zerstört wird, wenn der Magier oder das betroffene Wesen ihn freiwillig beendet, wenn der Unsichtbare einen Angriff startet oder wenn 24 Stunden verstrichen sind. Die Unsichtbaren können Türen öffnen, reden, essen, Treppen steigen usw., ohne sichtbar zu werden. Wenn sie jedoch angreifen, werden sie sofort sichtbar. Ihre Unsichtbarkeit ermöglicht es ihnen aber auf jeden Fall, zuerst zuzuschlagen.

BLITZSTRAHL (HERVORRUFUN)



Reichweite: 40 m + 10 m pro Stufe
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Eine mächtige elektrische Entladung in Form eines Blitzstrahls schießt hervor und verursacht bei jedem Wesen im Wirkungsbereich 1W6 Schadenspunkte je Stufe des Zaubernenden (maximal 10W6). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber wird der Schaden halbiert (abgerundet). Der Blitzschlag beginnt in einer Entfernung und Höhe, die vom Magier bestimmt wird. Er schlägt von dort in gerade Linie vom Magier weg. Beginnt beispielsweise ein 12 m langer Blitzstrahl in einer Entfernung von 60 m vom Magier, so schlägt er bis in eine Entfernung von 72 m. Wenn der Blitzstrahl unterwegs auf eine Mauer trifft, prallt er vom Hindernis ab und setzt seinen Weg fort, wodurch er manchmal den gleichen Feind mehrmals trifft oder sogar Gruppenmitglieder verletzen kann.

MELFS MAGISCHE METEORITEN (ANRUFUNG/VERÄNDERUNG)



Reichweite: 70 m
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen je Meteor
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Magier kleine Feuerkugeln herbei und zwar einen je Stufe. Jede dieser Feuerkugeln explodiert beim Aufschlag in einen kleinen Feuerball mit 30 cm Durchmesser und verursacht 1W4 Schadenspunkte. Die Meteoriten können entflammare Materialien in Brand stecken, selbst massive Holzpfosten. Die Meteore werden wie Wurfaffen behandelt, die vom Magier verschossen werden. Der Magier macht seinen Trefferwurf mit +5 und erleidet keinen Malus für hohe Reichweiten. Der Magier kann in jeder Runde maximal 5 Meteore verschießen. Jeder Meteor richtet +3 Schaden an, zuzüglich +3 Feuerschaden.

GERINGERE ZAUBERABWEHR (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ähnelt dem Zauber des 6. Grades "Zauberabwehr", der alle Zauber, die auf den geschützten Magier gezielt werden, absorbiert und somit unschädlich macht. Dieser Zauber absorbiert insgesamt 4 Zaubergrade. Das betrifft auch Zauber von Schriftrollen und zauberähnliche Fähigkeiten. Flächendeckende Zauber, die nicht auf den geschützten Magier zentriert werden, und flächendeckende Zauber, die stationär sind, so wie "Todeswolke" und "Stinkende Wolke", werden nicht von "Geringere Zauberabwehr" betroffen. Der Zauber wirkt nur gegen Zauber des 1. bis 7. Grades, und zwar so lange, bis der Schutz völlig aufgebraucht wurde, auch dann, wenn der letzte Zauber, der absorbiert wird, die verbleibende Schutzwirkung übersteigt. Wenn beispielsweise der Magier durch "Geringere Zauberabwehr" geschützt ist, die nur noch einen Grad an Zaubern absorbieren kann, so wird sie dennoch einen Zauber des 3. Grades absorbieren, aber dann ihre Wirkung verlieren.

MONSTER HERBEIRUFEN I (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Eine Runde, nachdem dieser Zauber eingesetzt wurde, tauchen magisch beschworene Monster mit insgesamt 8 Trefferwürfeln auf. Sie erscheinen im Wirkungsbereich des Zaubers und greifen die Gegner des Magiers an. Sie verschwinden, sobald die Wirkungsdauer endet oder sie getötet werden. Die Monster müssen keine Kampfmanöver ausführen und kämpfen daher bis zum Tod. Wenn keine Gegner anwesend sind und sich der Magier mit den Monstern verständigen kann, kann er ihnen auch andere Aufträge erteilen.

UNAUFFINDBARKEIT (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 20 Phasen
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier diesen Zauber auf ein Wesen anwendet, kann es nicht mehr durch Hellsehen und andere Erkenntniszauber lokalisiert werden. Der Zauber schützt auch gegen bestimmte magische Gegenstände wie Kristallkugeln und Medaillone des Gedankenlesens. "Unauffindbarkeit" schützt nicht vor "Gesinnung erkennen".

SCHUTZ VOR KÄLTE (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Keiner

Die Auswirkungen dieses Zaubers unterscheiden sich, je nachdem, ob der Zaubernde selbst oder ein anderes Wesen der Empfänger ist. In beiden Fällen beträgt die maximale Wirkungsdauer 1 Phase pro Stufe des Zaubernden. Der Zauber gewährt vollständigen Schutz vor normaler Kälte und teilweisen Schutz gegen magische Kälte wie Eisiger Drachenodem, Zauber wie Kältekegel, magische Gegenstände wie Stab des Frostes usw. Fünfzig Prozent des Schadens, der durch diese Quellen verursacht wird, werden vom Zauber absorbiert.

SCHUTZ VOR FEUER (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Keiner

Die maximale Wirkungsdauer beträgt 3 Runden + 1 Runde pro Stufe des Zaubernden. Der Zauber gewährt vollständigen Schutz vor normalen Feuern (Fackeln, Lagerfeuern, brennendes Öl usw.) und teilweisen Schutz gegen magisches Feuer wie Feuerigen Drachenodem, Zauber wie Brennende Hände, Feuerball, Feuerfrüchte, Feuersturm, Flammenschlag, Meteorschwarm, die Odemangriffe eines Höllenhundes oder einer Pyrohydra usw. Fünfzig Prozent des Schadens, der durch diese Quellen verursacht wird, werden vom Zauber absorbiert.

SCHUTZ VOR NORMALEN GESCHOSSEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch den Zauber verleiht der Magier einem Wesen vollständige Immunität gegen Schuss- und Wurfaffen, wie beispielsweise Pfeile, Wurfxäbe, Bolzen, Wurfspere, Schleudersteine, Spere usw. Der Zauber gewährt keinen Schutz vor magischen Angriffen wie Feuerball, Blitzstrahl oder Magisches Geschoss.

MAGIE ZERSTÖREN (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Würfel mit 9 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

"Magie zerstören" stellt sozusagen die Kampfversion von "Magie bannen" dar, da es nur die Zauber im Wirkungsbereich aufhebt, die auf Feinden liegen. Darunter fallen Auswirkungen von Zaubern, Tränken und bestimmten magischen Gegenständen wie beispielsweise Stäben. Der Zauber hat keinerlei Auswirkungen auf die magischen Gegenstände selbst. Ob "Magie zerstören" erfolgreich ist, hängt von der Stufe des Anwenders und der gegnerischen Magie ab. Die Grundchance beträgt 50%. Für jede Stufe, die der Anwender höher ist als sein Gegenspieler, erhöht sich die Chance um 5%. Hat der Anwender eine niedrigere Stufe, reduziert sich die Chance um 10% je Stufe. Ist der Anwender also um 10 Stufen höher, gelingt der Zauber zu 99%. Ist der Zaubernde aber um 4 Stufen niedriger, gelingt er nur zu 10%. Logischerweise ist dieser Zauber praktisch wirkungslos, wenn der Zaubernde 5 Stufen niedriger ist als sein Gegenspieler.

Anmerkung: Der Zauber bannt zwar die Auswirkungen, die Zauber wie "Schmieren", "Netz", "Sinkende Wolke" usw. auf Einzelne haben, hebt aber nicht den Zauber selbst auf.

Anmerkung: Der Zauber betrifft NUR GEGNER!

SCHWEBENDER SCHÄDEL (NEKROMANTIE)



Reichweite: 20 m
Wirkungsdauer: Bis zur Auslösung
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Sobald der Magier den Zauber ausgesprochen hat, wirft er einen Schädel, der am Zielort unbeweglich in der Luft schwebt. Wenn sich dem schwebenden Schädel ein Wesen auf 6 m nähert, explodiert er und verursacht bei jedem Wesen in 9 m Radius 1-6 Schadenspunkte je Stufe des Zaubernenden. Man sollte beim Wirken dieses Zaubers darauf achten, ihn in ausreichender Entfernung zur Gruppe zu platzieren, um ihn nicht unabsichtlich auszulösen.

VERLANGSAMEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 10 Runden
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Würfel mit 12 m Kantenlänge
Rettungswurf: Keine Wirkung

Wesen, die von "Verlangsamen" betroffen werden, bewegen sich mit halber Geschwindigkeit, greifen nur halb so oft pro Runde an wie normal und erleiden +4 auf Rüstungsklasse und -4 auf Trefferwürfe. Der Zauber hebt "Hast" auf, hat aber sonst keine Auswirkung auf Wesen, die bereits auf magischem Weg beschleunigt oder verlangsamt wurden. Um dem Zauber zu widerstehen, ist ein erfolgreicher Rettungswurf -4 gegen Zauber erforderlich.

ZAUBERSTOß (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber bannt einen Zauberschutz des 5. oder eines niederen Grades. Die betroffenen Zauber sind: "Geringere Zauberabwehr", "Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit", "Immunität gegen Zauber" und "Geringere Zauber zurückwerfen". Die Magieresistenz des Betroffenen Wesens wirkt gegen diesen Zauber nicht.

VAMPIRGRIFF (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier diesen Zauber einsetzt, verliert das Opfer 1-6 Trefferpunkte je zwei Stufen des Magiers, bis zu einem Maximum von 6-36 auf der 12. Stufe. Diese Trefferpunkte werden zu den Trefferpunkten des Magiers addiert. Dadurch können sich die Trefferpunkte des Magiers auch über dessen maximale Trefferpunkte erhöhen. Überschüssige Trefferpunkte gehen nach 5 Phasen verloren.

MAGIERZAUBER – 4. GRAD

VERWIRRUNG (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Kreisförmiges Gebiet mit 9 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber führt bei einem oder mehreren Wesen im Wirkungsbereich zu Verwirrung. Sie werden unschlüssig und können nicht mehr effektiv agieren. Alle Wesen im Wirkungsbereich erhalten einen Rettungswurf -2 gegen Zauber, um den Auswirkungen des Zaubers zu entgehen. Auf diesen Rettungswurf kommt ein Modifikator für hohe oder niedrige Weisheit zur Anwendung. Die Wirkungsdauer beträgt 2 Runden + 1 Runde je Stufe des Zaubernenden und jene, die betroffen sind, geraten entweder in einem Berserkerrausch, stehen verwirrt an einem Ort oder wandern umher. Jene, die umher wandern, entfernen sich mit ihrer gebräuchlichsten Bewegungsart (Charaktere gehen, Fische schwimmen, Fledermäuse fliegen usw.) vom Zaubernenden. Ein verwirrtes Wesen, das angegriffen wird, sieht in dem Angreifer einen Feind und handelt gemäß seinen Instinkten, um sich zu verteidigen.

ANSTECKUNG (NEKROMANTIE)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Das Ziel dieses Zaubers wird mit einer schweren Krankheit infiziert und erleidet einen Schwächeanfall. Das Wesen erleidet die schmerzhaften Symptome sofort: Beulen, Läsionen, eiternde Pusteln, nässende Abszesse usw. Stärke, Geschicklichkeit und Charisma werden um 2 reduziert, und das Opfer wird verlangsamt. Die Auswirkungen des Zaubers halten an, bis er durch Krankheit heilen aufgehoben wird.

GEFÜHL: HOFFNUNGSLOSIGKEIT (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Ein kreisförmiges Gebiet mit 9 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier den Gefühlszustand einer Gruppe von Wesen beeinflussen. Die Feinde in Sichtweite des Magiers werden von einem Gefühl der Hoffnungslosigkeit überkommen. Wenn ihr Rettungswurf gegen Zauber scheitert, setzen sie sich dort, wo sie sich aufhalten, einfach nieder und legen ihr Leben in die Hände einer höheren Macht. Manchmal sagen sie Dinge wie: "Ich lege mich nieder, um zu sterben" oder "Ich will nach Hause". Der Zustand hält solange an, wie die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt.

Die zweite Auswirkung des Zaubers besteht darin, den Magier mit einem Gefühl der Stärke und des Mutes zu erfüllen. Dadurch wird jede Panik aufgehoben, und er bekommt solch einen Höhenflug, dass ihn Panik- und Furchtgefühle nicht betreffen können. Die Auswirkung tritt automatisch ein (kein Rettungswurf) und hält für die Wirkungsdauer des Zaubers an. Verfügt der Magier über Magieresistenz, kann es sein, dass ihn die schützende Auswirkung des Zaubers nicht betrifft.

VERZAUBERTE WAFFE (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Tag
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber beschwört eine magische Waffe +3, die von jedem in der Gruppe eingesetzt werden kann. Dabei handelt es sich entweder um einen Streitkolben, eine Axt, ein Lang- oder ein Kurzschwert. Die Waffe verschwindet nach einem Tag.

FERNSICHT (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: Speziell
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe von Fernsicht kann der Zaubernde einen noch nicht erforschten Teil der Karte einsehen. Klickt einfach auf jenen Teil der Karte, den sie einsehen wollen. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann der Zaubernde das gewählte Gebiet ausspionieren. Auch die Wesen, die sich in dem Gebiet aufhalten, werden sichtbar.

FEUERSCHILD (BLAU) (HERVORRUFUNG/VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der blaue Feuerschild umgibt den Magier mit einem Schild aus eisig blauen Flammen, die den Zaubernden vor Kälte schützen. Der Schild reduziert nicht nur allen Kälteschaden, den der Magier erleiden würde, um 50%, sondern schützt den Magier auch vor Nahkampfangriffen. Jeder Gegner, der den Magier angreift, erleidet Schaden durch Kälte.

FEUERSCHILD (ROT) (HERVORRUFUNG/VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der rote Feuerschild umgibt den Magier mit einem Schild aus Flammen, die den Zaubernden vor Hitze schützen. Der Schild reduziert nicht nur allen Feuerschaden, den der Magier erleiden würde, um 50%, sondern schützt den Magier auch vor Nahkampfangriffen. Jeder Gegner, der den Magier angreift, erleidet Schaden durch Feuer.

GRÖßERES UNBEHAGEN (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Würfel mit bis zu 18 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers beeinflusst der Magier alle Rettungswürfe seiner Gegner negativ. Während der Wirkungsdauer erleiden alle feindlichen Wesen im Wirkungsbereich -4 auf alle Rettungswürfe.

Auf diesem Weg kann man ganz besonders sicher gehen, dass die nächsten Zaubern, die man wirft, maximalen Schaden anrichten werden. – Elminster

EISSTURM (HERVORRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 4 Runden
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Nein

Wenn dieser Zauber gewirkt wird, geht in einem kreisförmigen Gebiet von 12 m Durchmesser ein Eissturm nieder, der bei jedem Wesen im Wirkungsbereich 2W8 Schadenspunkte je Runde verursacht.

ERWEITERTE UNSICHTBARKEIT (ILLUSION/HIRNGESPINN)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber gleicht Unsichtbarkeit, allerdings kann das unsichtbare Wesen angreifen (im Nahkampf, Fernkampf oder mit Zaubern), ohne dass dadurch die Unsichtbarkeit aufgehoben wird. Nachdem der unsichtbare Charakter jedoch auf diesem Weg auf sich aufmerksam gemacht hat, kann ein aufmerksamer Beobachter seinen ungefähren Standort ausmachen. Er sieht vielleicht ein leichtes Flimmern in der Luft oder ähnliches. Versucht jemand, ein unsichtbares Wesen anzugreifen, erleidet er -4 auf den Trefferwurf. Der Unsichtbare erhält +4 auf alle Rettungswürfe.

KLEINERE KUGEL DER UNVERWUNDBARKEIT (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft eine unbewegliche, leicht schimmernde magische Sphäre rund um den Zaubernenden, die alle Zauber des 1., 2., und 3. Grades daran hindert, in die Sphäre einzudringen, d. h. der Wirkungsbereich dieser Zauber spart die Kugel aus. Sie schließt auch angeborene Fähigkeiten und Zauber von magischen Gegenständen ein. Aus der Kugel der Unverwundbarkeit heraus können ganz normal Zauber eingesetzt werden, d. h. diese Zauber und die Kugel beeinflussen sich in keiner Weise. Zauber des 4. oder eines höheren Grades werden von der Kugel nicht abgehalten. Die Kugel kann durch ein erfolgreiches "Magie bannen" gebannt werden.

GERINGERER KETTENZAUBER (ANRUFUNG/HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier zwei Zauber des 2. oder eines niedrigeren Grades simultan wirken. Die beiden Zauber werden ausgelöst, indem sie auf die Schaltfläche für Besondere Fähigkeiten klicken. Es kann immer nur ein "Geringerer Kettenzauber" gleichzeitig aktiv sein. Sobald der Kettenzauber eingesetzt wurde, verschwindet die Schaltfläche wieder.

Mit Hilfe von Kettenzaubern wird der durchschnittliche Magier zu einem wesentlich gefährlicheren Gegner. - Volo

MONSTER HERBEIRUFEN II (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber ähnelt Monster herbeirufen I, nur erscheinen nach diesem Zauber Monster mit insgesamt 12 Trefferwürfeln. Sie erscheinen im Wirkungsbereich des Zaubers und greifen die Gegner des Magiers an. Sie verschwinden, sobald die Wirkungsdauer endet oder wenn sie getötet werden. Die Monster müssen keine Kampfmanöver ausführen und kämpfen daher bis zum Tod. Wenn keine Gegner anwesend sind und sich der Magier mit den Monstern verständigen kann, kann er ihnen auch andere Aufträge erteilen.

OTILUKES ELASTISCHE KUGEL (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Ein Wesen wird von einem schillernden Kraftfeld umschlossen, falls diesem ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt. Das Opfer ist für die Dauer des Zaubers in der Elastischen Kugel gefangen. Die Kugel ist gegen jede Art von Schaden immun. Die einzige Möglichkeit, die Kugel zu zerstören, ist ein erfolgreiches "Magie bannen". Das Wesen innerhalb der Kugel ist daher vor allen Angriffen von außerhalb der Kugel geschützt, kann aber seinerseits keinerlei Angriffe starten.

ANDERE VERWANDELN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

"Andere verwandeln" ist ein mächtiger Zauber, der die Gestalt eines Wesens permanent verändert. Die geistigen Eigenschaften des Wesens werden von der Verwandlung nicht betroffen, und das Wesen erhält nur die körperlichen Attribute und Eigenschaften der neuen Gestalt, aber nicht dessen spezielle und magische Fähigkeiten. Diese besondere Version des Zaubers verwandelt das Opfer in ein Eichhörnchen, wenn ihm kein Rettungswurf gegen Versteinigung oder Verwandlung gelingt. Die Verwandlung geschieht augenblicklich und ist permanent. Sie kann durch "Magie bannen" aufgehoben werden. Die Kleidungsstücke und Ausrüstung des Opfers werden zum Teil der neuen Gestalt.

SELBSTVERWANDLUNG (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase + 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers nimmt der Magier die Gestalt eines anderen Wesens an. Der Zaubernde erhält die körperliche bedingten Fortbewegungsarten des Wesens und dessen Atmungsarten. Der Magier erhält nur die körperlich bedingten Fähigkeiten des Wesens und kann nicht über dessen spezielle oder magische Eigenschaften verfügen. Der Zaubernde läuft nicht Gefahr, seine Persönlichkeit zu verlieren.

Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann der Magier beliebig oft zwischen den zur Verfügung stehenden Gestalten hin und her wechseln. In manchen Gestalten kann der Magier die natürlichen Waffen der Gestalt einsetzen und in anderen wiederum mit normalen Waffen kämpfen. Die geistigen Attribute des Magiers bleiben erhalten. Er übernimmt allerdings die körperlichen Attribute der neuen Gestalt und genießt den Schutz aller natürlichen Immunitäten der neuen Gestalt. So ist er beispielsweise als Senfgallerte weitgehend gegen Schusswaffen und Wuchtwaffen immun.

- (1)Gnoll: Kämpft mit einer magischen Hellebarde (Schaden +1 durch Feuer und trifft wie eine magische Waffe +3)
- (2)Senfgallerte: Kann Gegner verlangsamen, wenn ihnen ein Rettungswurf nach einem Treffer misslingt
- (3)Oger: Kann massiven Schaden mit seinen Fäusten verursachen
- (4)Spinne: Verursacht Giftschaden, wenn sie einen Gegner trifft

Außerdem kann der Magier die Gestalt eines Braunbären, Schwarzbären oder eines Wolfs annehmen.

FLUCH BRECHEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe des Zaubers gelingt es dem Magier meistens, den Fluch, der auf einer Person oder einem Objekt liegt, zu brechen. Der Fluch manifestiert sich meist in Form von schädigenden Eigenschaften oder einer bösen Präsenz. Ein Fluch, der auf einem Gegenstand liegt, wie beispielsweise auf einem Schild oder einer Rüstung, wird nur vorübergehend aufgehoben, so dass es dem Opfer gelingt, sich von dem verfluchten Gegenstand zu befreien. Um bestimmte, mächtige Flüche zu brechen, braucht der Magier eine entsprechende Stufe. Es gibt auch Flüche, die von diesem Zauber nicht gebannt werden können.

GEHEIMES WORT (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn das Geheime Wort gegen ein Wesen eingesetzt wird, bannt es einen Schutz vor Zaubern des 8. oder eines niedrigeren Grades, der auf dem Wesen liegt. Die betroffenen Zaubers sind: Geringeres Zaubern zurückwerfen, Geringere Kugel der Unverwundbarkeit, Immunität gegen Zauber, Zauberschutz, Zauber zurückwerfen und Zauberschild. Die Magieresistenz des Ziels schützt nicht gegen diesen Zauber.

Äußerst nützlich, um die magische Verteidigung eines feindlichen Magiers zu durchschlagen! - Volo

SPINNENBRUT (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 40 m
Wirkungsdauer: 5 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers erzeugt der Magier Spinneneier, aus denen innerhalb kürzester Zeit ausgewachsene Spinnen entstehen. Sie stehen unter der vollständigen telepathischen Kontrolle des Magiers. Die Art der Spinnen hängt von der Stufe des Magiers ab:

- 7. Stufe: Riesenspinne
- 9. Stufe: Phasenspinne
- 12. Stufe+: Schwertspinne

Normalerweise taucht eine Spinne auf, aber zu 20% werden zwei Spinnen des gleichen Typs beschworen. Sie bleiben unter der Kontrolle des Magiers, bis sie getötet werden oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

GEISTERRÜSTUNG (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 Phasen
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber ähnelt dem Zauber des 3. Grades "Geisterhafte Rüstung". Er erzeugt eine körperlichen Schutz rund um das betroffene Wesen. Um den Schutz zu erzeugen, zapft der Zauber die Lebensenergie des geschützten Wesens an und formt daraus die Rüstung. Die Rüstung selbst ist völlig gewichtslos und behindert den Träger weder bei der Bewegung, noch beim Wirken von Zaubern.

Die Geisterrüstung ist nicht mit normalen Rüstungen kumulativ. Der Magier erhält jedoch die Boni für hohe Geschicklichkeit, magische Ringe und einen Schild. Die Geisterrüstung gewährt den gleichen Rüstungsschutz wie ein Prunkharnisch (RK 1). Aufgrund der magischen Eigenschaften der Rüstung erhält das geschützte Wesen +3 auf Rettungswürfe gegen Zauber.

Die Geisterrüstung ist jedoch nicht gefahrlos. Wenn die Wirkungsdauer endet, muss das geschützte Wesen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen. Scheitert es, verliert es vorübergehend ein wenig seiner Lebensenergie und erleidet 2W4 Schadenspunkte.

STEINHAUT (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Zaubernnde
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier den Zauber anwendet, erhebt sich eine Hülle aus Gestein aus dem Erdreich, die ihn umgibt und vor Angriffen schützt. Die magische Umhüllung behindert den Magier in keiner Weise und schützt ihn vor Nahkampfangriffen und vor Angriffen mit Fernkampfwaffen. Die Steinhaut besteht aus einer Schicht für je 2 Stufen des Magiers. Die Steinhaut eines Magiers der 10. Stufe hätte beispielsweise 5 Schichten, während die Steinhaut eines Magiers der 20. Stufe 10 Schichten hätte. Jede dieser Schichten schützt den Magier vor einem Angriff. Ein Magier der 10. Stufe nimmt von den ersten 5 Angriffen keinen Schaden und erleidet ab dem sechsten wieder normalen Schaden. Diese Schutzwirkung hält an, bis die Wirkungsdauer endet, "Magie bannen" erfolgreich gegen den Zauber eingesetzt wird oder die Schutzwirkung durch Angriffe aufgebraucht wurde. Dieser Zauber schützt den Magier nicht vor magischen Energie-Angriffen wie einem Feuerball, wohl aber vor mechanischen magischen Angriffen wie beispielsweise magischen Pfeilen oder Bolzen.

TELEPORTATIONSFELD (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe des Zaubers erzeugt der Magier ein Teleportationsfeld irgendwo in Sichtweite. Alle Wesen im Wirkungsbereich des Zaubers werden während der Wirkungsdauer wahllos durch die Gegend teleportiert. Der Zauber ist vor allem sehr nützlich, um große Gruppen von Feinden durcheinander zu bringen, so dass der Magier genug Zeit hat, seine Verteidigung oder seinen Angriff vorzubereiten.

ZAUBERAUGE (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Magier ein unsichtbares Zauberauge. Der Magier kann durch dieses Auge wie durch seine eigenen Augen sehen. Bei normalen Lichtverhältnissen hat das Auge eine Sichtweite von 18 m. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann sich das Zauberauge in jede beliebige Richtung bewegen. Es ist zwar unsichtbar, doch hat es eine feste Form und kann nicht durch Wände oder andere Hindernisse gleiten. Mit Zaubern wie "Unsichtbares entdecken" kann man das Auge sehen.

Die Fähigkeiten des Auges können weder durch andere Zauber noch durch Gegenstände verbessert werden. Wird das Auge zum Ziel eines Blickangriffs, wird der Magier von diesem Blickangriff betroffen. Das Zauberauge kann durch erfolgreiches "Magie bannen" vernichtet werden.

MAGIERZAUBER– 5. GRAD

TOTE BELEBEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5 Runden

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers werden niedere Untote (Skelette oder Zombies) aus den Leichen von Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden erschaffen. Durch den Zauber werden diese Überreste zu Untoten, die einfache verbale Befehle des Magiers befolgen. Dabei spielt es keine Rolle, welche Sprache die Wesen beherrschten, als sie noch am Leben waren. Die Untoten können dem Magier folgen, solange er sich im gleichen Gebiet aufhält. Sie greifen auf Befehl des Magiers jedes Wesen an. Die Untoten existieren so lange, bis sie im Kampf zerstört werden oder durch ein erfolgreiches "Untote vertreiben" vernichtet werden. "Magie bannen" ist wirkungslos. Der Magier kann pro Stufe ein Skelett oder einen Zombie beleben.

BRESCH (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Zauber gewirkt wird, bannt er alle Schutzzauber, die auf einem Wesen liegen. Die Zauber, die von Bresche gebannt werden sind die folgenden: Schild, Schutzkreis, Furcht widerstehen, Schutz vor Feuer/Kälte, Feuerschild, Schutz vor Säure, Schutz vor Elektrizität, Schutz vor Magischer Energie, Schutz vor den Elementen, Schutz vor Energie, Schutz vor Normalen Geschossen, Schutz vor Normalen Waffen, Schutz vor Magischen Waffen, Steinhaut, Rüstung, Geisterrüstung, Geisterhafte Rüstung, Absolute Immunität, Schutzmantel und Verbesserter Schutzmantel. Magieresistenz schützt nicht vor den Auswirkungen dieses Zaubers.

CHAOS (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 5 Runden + 1 Runde pro 6 Stufen
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Die Auswirkungen des Zaubers entsprechen dem Zauber des 4. Grades: Verwirrung. Die Opfer wandern wie in Trance umher. Manchmal entfernen sie sich einfach vom Ort des Geschehens und manchmal greifen sie das nächstbeste Ziel an, egal ob es sich dabei um einen Freund oder Feind handelt. Wesen der 4. oder einer niedrigeren Stufe erhalten keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber. Wesen, die mindestens die 5. Stufe haben, können sich den Auswirkungen dieses Zaubers mit einem erfolgreichen Rettungswurf -4 gegen Zauber widersetzen. Die Auswirkungen des Zaubers halten an, bis er gebannt wird oder die Wirkungsdauer endet.

TODESWOLKE (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Der Zauber erzeugt eine grünlich gelbe Giftgaswolke, die Wesen mit 4+1 oder weniger Trefferwürfeln, die in den Wirkungsbereich geraten, augenblicklich tötet. Wesen mit 4+1 bis 6 Trefferwürfeln müssen einen Rettungswurf -4 gegen Gift bestehen, oder sie werden ebenfalls getötet. Die Auswirkungen der Giftgaswolke können nicht abgeschwächt werden, indem man den Atem anhält. Wesen mit 6 oder mehr Trefferwürfeln (6. Stufe oder höher) erleiden in jeder Runde, in der sie sich im Wirkungsbereich aufhalten, 1W10 Schadenspunkte.

Seid von allem sehr vorsichtig, wenn Ihr diesen tödlichen Zauber an einem windigen Tag einsetzt. – Elminster

KÄLTEKEGEL (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Wenn der Magier den Zauber wirkt, schießt ein Kegel eisiger Kälte aus seinen Handflächen. Er hat eine Länge von 1,50 m und eine Breite von 30 cm pro Stufe des Magiers. Er entzieht den Opfern Körperwärme. Sie erleiden 1W4+1 Schadenspunkte pro Stufe des Magiers. Ein Magier der 10. Stufe würde beispielsweise einen Kältekegel mit 15 m Länge und 3 m Breite verursachen, der 10W4+10 Schaden bewirkt.

NIEDEREN LUFELEMENTAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 15 m
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber ruft der Magier einen Luftelementar mit 8 Trefferwürfeln herbei, der alle Befehle des Magiers befolgt, bis er gebannt wird, die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder der Elementar stirbt. Nachdem der Zauber gewirkt wurde und der Elementar erschienen ist, kann er sich einmalig zu 15% der geistigen Kontrolle des Magiers widersetzen. In dem Fall gerät er in einen Berserkerrausch und greift den Magier, der es gewagt hat, ihn auf diese Ebene zu rufen, rücksichtslos an. Sollte er den Magier nicht direkt erreichen können, versucht er, sich den Weg zum Magier freizukämpfen. Der tobende Elementar bleibt auf dieser Ebene, bis er getötet wird oder die Wirkungsdauer endet. Nachdem das Wesen beschworen wurde, muss der Zauberberde all seine geistigen Kräfte fokussieren und der Psyche des Elementars seinen Willen aufzwingen. Der geistige Wettstreit zwischen Zauberberdem und dem Elementar dauert drei Runden und beginnt direkt, nachdem der Elementar erschienen ist. Wenn die drei Runden verstrichen sind, wird der beschriebene Wurf ausgeführt. Gewinnt der Zauberberde den Wurf, dient ihm der Elementar, anderenfalls gerät er in besagten Berserkerrausch und versucht, ihn zu töten. Es ist jedoch auch dann noch möglich, den Elementar durch Zauber wie "Monster bezaubern" unter Kontrolle zu bringen. Werden derartige Zauber gewirkt, während der geistige Wettstreit noch tobt, haben sie keine Auswirkung.

NIEDEREN ERDELEMENTAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 15 m
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Die Wirkung dieses Zaubers ähnelt dem Zauber "Niederer Luftelementar beschwören", und er birgt auch ähnliche Risiken.

NIEDEREN FEUERELEMENTAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 15 m
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Die Wirkung dieses Zaubers ähnelt dem Zauber "Niederer Luftelementar beschwören", und er birgt auch ähnliche Risiken.

BEHERRSCHUNG (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 9 Runden
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe von Beherrschung kann der Magier die Aktionen eines Wesens vollständig kontrollieren. Die Kontrolle wird durch ein telepathisches Band zwischen Magier und Opfer aufrecht erhalten. Im Gegensatz zum Priesterzauber des 4. Grades, Geistige Beherrschung, hat das Opfer auch dann keine Chance, den Zauber abzuschütteln, wenn es der Magier dazu zwingen will, etwas zu tun, dass seinen moralischen Grundsätzen widerspricht. Die Auswirkungen des Zaubers können nur durch "Magie bannen" aufgehoben werden. Dem Opfer steht ein Rettungswurf -2 gegen Zauber zu, um dem Zauber zu entgehen.

SCHWACHSINN (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

"Schwachsinn" führt dazu, dass der Verstand des Opfers völlig verkümmert, bis es nicht viel intelligenter ist als ein Maultier. Dieser Zustand ist permanent, bis ein "Magie bannen" erfolgreich auf das Opfer gewirkt wurde. Um den Auswirkungen dieses Zaubers zu entgehen, muss das Opfer einen Rettungswurf -2 gegen Zauber bestehen.

Ich habe schon zahlreiche Personen getroffen, die sicher unter den Auswirkungen dieses Zaubers gelitten haben. - Volo

MONSTER FESTHALTEN (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1,50 m Radius ums Ziel
Rettungswurf: Keine Wirkung

Dieser Zauber hält 1W4 Wesen für mindestens neun Runden fest an eine Stelle gebannt. Den Opfern steht ein Rettungswurf -2 gegen Zauber zu, um den Auswirkungen zu entgehen. Alle Feinde, die sich innerhalb von 1,50 m Entfernung um das Ziel aufhalten, werden ebenfalls betroffen. Wesen, deren Rettungswurf gelingt, werden von den Auswirkungen überhaupt nicht betroffen. Untote Wesen können nicht festgehalten werden. Die festgehaltenen Wesen können sich weder bewegen, noch sprechen. Sie bekommen durchaus mit, was rund um sie geschieht, und sie können alle Fähigkeiten einsetzen, die es nicht erfordern, sich zu bewegen oder zu sprechen. Der Zustand eines festgehaltenen Wesens kann sich aufgrund von Verletzungen, Krankheit oder Gift verschlechtern. Während das Wesen festgehalten ist, ist es nicht vor schädlichen Einflüssen geschützt.

RESISTENZ SENKEN (BANNZAUBER/VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber senkt die Magieresistenz des betroffenen Wesens um 10% + 1% pro Stufe des Zaubernenden. Gegen den Zauber gibt es keinen Rettungswurf, und die Magieresistenz des betroffenen Wesens bietet keinen Schutz. Wird der Zauber beispielsweise von einem Magier der 15. Stufe auf ein Wesen mit 60% Magieresistenz gewirkt, so wird dessen Magieresistenz automatisch um 25% auf 35% gesenkt. Die Auswirkungen des Zaubers sind kumulativ. Wirkt unser Mager erneut Resistenz senken auf das gleiche Wesen, sinkt dessen Magieresistenz um weitere 25% auf 10%. Wenn die Wirkungsdauer endet, erhält das Wesen seine ursprüngliche Magieresistenz zurück. Die Auswirkungen des Zaubers können nicht durch *Magie bannen* aufgehoben werden. Das Wesen erhält erst seine ursprüngliche Magieresistenz zurück, wenn die Wirkungsdauer endet.

GERINGERE ZAUBER ZURÜCKWERFEN (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der Zauber ähnelt dem Zauber des 7. Grades "Zauber zurückwerfen". Zauber, die auf einen so geschützten Magier zielen, werden auf den Zaubernden zurückgeworfen. Der Zauber wirft insgesamt 4 Zaubergrade zurück. Dies betrifft auch Zauber von Schriftrollen und zauberähnliche Fähigkeiten. Flächendeckende Zauber, die nicht auf den geschützten Magier zentriert werden, und flächendeckende Zauber, die stationär sind, so wie die "Stinkende Wolke", werden nicht von "Geringe Zauber zurückwerfen" betroffen. "Geringe Zauber zurückwerfen" wirkt nur gegen Zauber des 1. bis 4. Grades und zwar solange, wie der Schutz nicht völlig aufgebraucht wurde. Wenn beispielsweise der Magier durch "Geringere Zauber zurückwerfen" geschützt ist, der nur noch einen Grad an Zaubern zurückwerfen kann, wird er dennoch einen Zauber des 3. Grades zurückwerfen, aber dann seine Wirkung verlieren.

Der Zauber schützt nicht vor "Magie bannen", kann jedoch durch "Magie bannen" auch nicht aufgehoben werden.

MONSTER HERBEIRUFEN III (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber ähnelt "Monster herbeirufen I", nur erscheinen nach dem Zauber Monster mit insgesamt 16 Trefferwürfeln. Sie erscheinen im Wirkungsbereich des Zaubers und greifen die Gegner des Magiers an. Sie verschwinden, sobald die Wirkungsdauer endet oder wenn sie getötet wurden. Die Monster müssen keine Kampfmanöver ausführen und kämpfen daher bis zum Tod. Wenn keine Gegner anwesend sind und der Magier sich mit den Monstern verständigen kann, kann er ihnen auch andere Aufträge erteilen.

ORAKEL (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Nein

Wenn der Zauber gewirkt wird, hebt er alle Zauber der Schule Illusion/Hirngespinnst im Wirkungsbereich auf. Die Zauber, die von Orakel gebannt werden, sind: Gespiegeltes Ebenbild, Unsichtbarkeit, Spiegelbild, Unauffindbarkeit, Verbesserte Unsichtbarkeit und Phantomtor. Da der Magier entscheiden kann, wer von dem Zauber betroffen wird, werden die entsprechenden Zauber, die auf Gruppenmitgliedern liegen, normalerweise nicht aufgehoben. Der Zauber hat einen Wirkungsbereich von rund 6 m rund um das Ziel. Magieresistenz schützt nicht vor den Auswirkungen dieses Zaubers.

PHANTOMKLINGE (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ruft ein transparentes, schattenartiges Kraftfeld hervor, das wie ein Schwert geformt ist und aus einer der Hände des Zaubernden entspringt. Die Klinge verursacht Schaden wie ein Schwert, und der Zaubernde setzt die Waffe mit seinem normalen ETW0 ein und zwar so, als ob er eine Fertigkeit im Umgang mit Schwertern hätte.

Die Phantomklinge verhält sich in allen Beziehungen wie ein Schwert +3 - d. h. sie hat +3 auf Trefferwürfe und Schaden und kann Wesen verwunden, die nur durch Waffen +3 oder bessere verwundet werden können. Aufgrund der ätherischen Zusammensetzung der Klinge verursacht die Waffe +10 Schadenspunkte gegen Untote. Das Schwert kann nur vom Zaubernden eingesetzt werden, und das Schwert bleibt in der Hand des Zaubernden, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

SCHUTZ VOR SÄURE (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber gewährt dem Ziel vollständige Immunität gegen alle normalen und magischen Angriffe, die auf Säure basieren, wie beispielsweise gegen den Zauber "Säurepfeil" und gegen die entsprechenden Spezialangriffe einer Kreatur. Dieser Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

SCHUTZ VOR ELEKTRIZITÄT (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber gewährt dem Ziel vollständige Immunität gegen alle normalen und magischen Angriffe, die auf Elektrizität basieren, wie beispielsweise gegen den Zauber "Blitzstrahl" oder bestimmte Odenwaffen. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

SCHUTZ VOR NORMALEN WAFFEN (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Zaubernder
Rettungswurf: Keiner

Der Zauber gewährt dem Ziel vollständige Immunität gegen alle normalen Waffen. Der Schutz wirkt nicht gegen magische oder gesegnete Waffen. Dieser Zauber kann nicht auf jemanden gewirkt werden, der gegen magische Waffen geschützt ist. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

PHANTOMTOR (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Eine illusionäre Tür taucht auf, durch die der Magier scheinbar tritt und verschwindet. In Wahrheit ist er in eine andere Richtung zur Seite geeilt und unsichtbar geworden. Der Magier bleibt für die gesamte Wirkungsdauer des Zaubers unsichtbar und kann so gefahrlos fliehen. Er kann jedoch durch Zauber wie "Wahrer Blick" oder magische Gegenstände wie einen "Edelstein des Wahren Blicks" entdeckt werden.

IMMUNITÄT GEGEN ZAUBER (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier den Zauber wirkt, wird er gegen die Zauber einer von ihm gewählten Schule immun. Während der Wirkungsdauer des Zaubers wird der Magier durch Zauber dieser Schule nicht geschädigt, kann aber auch ihre positiven Auswirkungen nicht nutzen. Darunter fallen auch alle Priesterzauber, die zu der entsprechenden Schule gehören.

Eine mächtige Verteidigung, die oft von hochrangigen Magiern eingesetzt wird. – Volo

Der Kerl wird noch all unsere Geheimnisse verraten, wenn wir nicht aufpassen. – Elminster

ZAUBERSCHILD (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der Zauber umgibt den Magier mit einem Schild, das ihn vor dem nächsten Zaubenangriff schützt. Zauberschild schützt gegen folgende Zauber: Zauberstoß, Geheimes Wort, Bresche, Resistenz senken, Magie durchdringen, Rubinroter Strahl der Aufhebung, Khelbens Parierende Peitsche, Zauberschutz durchdringen und Zauberschlag. Wenn einer dieser Zauber auf den geschützten Magier gewirkt wird, aktiviert sich das Zauberschild und fängt die Energie des Zaubers auf. Der Schutz wirkt allerdings nur gegen einen derartigen Zauber. Anderenfalls hält der Schutz an, bis die Wirkungsdauer endet.

SONNENFEUER (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: 1/2

Ein Sonnenfeuer erinnert an einen normalen Feuerball. Eine riesige Kugel aus tosenden Flammen explodiert mit lautem Brüllen und verursacht 1W6 Schadenspunkte je Stufe mit einem Maximalschaden von 15W6. Dabei befindet sich der Magier genau im Zentrum des Feuerballs. Alle Wesen im Wirkungsbereich außer dem Zaubernenden selbst erleiden den Schaden. Jedes Wesen dem ein Rettungswurf gelungen ist, erleidet nur halben Schaden. In diesem Fall ist es dem betroffenen Wesen gelungen, sich in Deckung oder zur Seite zu werfen.

MAGIERZAUBER – 6. GRAD

AASKRIECHER BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 40 m
Wirkungsdauer: 7 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Ein oder zwei Aaskriecher werden an der Stelle beschworen, die der Magier gewählt hat. Dann lässt die Magie des Zaubers die Aaskriecher anwachsen, so dass sie wesentlich gefährlicher werden. Die Wesen unterstehen der Kontrolle des Magiers, bis sie getötet werden oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Wenn die Aaskriecher am Ende der Wirkungsdauer noch leben, schrumpfen sie wieder auf normale Größe und werden an ihren Ausgangsort zurück versetzt. Zu 35% erscheinen zwei Aaskriecher. Anderenfalls wird nur ein Aaskriecher beschworen.

KUGELBLITZ (ANRUFUNG/HERVORRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Wenn der Magier Kugelblitz bewirkt, springen elektrische Entladungen aus seinen Fingerspitzen. Diese springen auf alle Feinde in Reichweite über und fügen ihnen elektrischen Schaden zu. Die Blitze verursachen 1W6 Schadenspunkte je 2 Stufen des Zaubernenden. Den Opfern steht ein Rettungswurf gegen Zauber für halben Schaden zu. Ein Magier der 12. Stufe verursacht beispielsweise 6W6 Schadenspunkte (3W6 bei einem erfolgreichen Rettungswurf).

LUFTELEMENTAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers öffnet der Magier ein spezielles Tor zur Luftebene, durch das ein Luftelementar in der Nähe des Zaubernenden erscheint. Zu 60% verfügt der Elementar über 12 Trefferwürfel, zu 35% über 18 Trefferwürfel und zu 5% über 24 Trefferwürfel. Sobald der Elementar erschienen ist, muss der Zaubernde ihn unter seinen Willen zwingen. Der mentale Zweikampf dauert 5 Runden. Zu 15% scheitert die Unterwerfung, und der Elementar greift den Magier an. Nachdem der Magier den Elementar unter seine Kontrolle gezwungen hat, befolgt er all seine Befehle, bis die Wirkungsdauer endet oder er getötet wird. Da die Kommunikation mit dem Wesen auf telepathischem Weg erfolgt, besteht keine Gefahr, dass ein Befehl missverstanden wird, und es ist auch nicht nötig, dass der Magier die Sprache des beschworenen Wesens beherrscht.

ERDELEMENTAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber hat die gleichen Auswirkungen wie "Luftelementar beschwören", und birgt die gleichen Gefahren.

FEUELEMENTAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber hat die gleichen Auswirkungen wie "Luftelementar beschwören", und birgt die gleichen Gefahren.

NOTFALL (HERVORRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Tag pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Nachdem der Magier den Zauber gewirkt hat, wählt er einen anderen Zauber aus seinem Repertoire. Dieser darf einen Grad je drei Stufen des Magiers nicht übersteigen, und es kann sich maximal um einen Zauber des 6. Grades handeln (bei einem Magier der 18. oder einer höheren Stufe). Danach wählt der Magier eine Bedingung aus einer eingelebten Liste, wann dieser Zauber gewirkt werden soll. Dabei handelt es sich um die unterschiedlichsten Bedingungen. Beispiele sind, wenn der Magier auf 10% seiner Trefferpunkte reduziert wird oder wenn er Feinde sieht. Sobald die gewählte Bedingung eintritt, wird der Zauber automatisch gewirkt. So könnte beispielsweise ein Magier der 12. Stufe einen "Notfall" wirken, bei dem der Zauber "Steinhaut" gewirkt wird, sobald der Magier auf 50% seiner Trefferpunkte oder weniger reduziert wird. Sobald der Magier dann in einen Kampf gerät und die Hälfte seiner Trefferpunkte verloren hat, wird automatisch "Steinhaut" auf ihn gewirkt. Der Magier muss dazu nichts tun. Der "Notfall" wird automatisch aktiviert, und der gewählte Zauber wird sofort gewirkt. Die einzige Einschränkung von "Notfall" besteht darin, dass es sich bei dem Ziel des Zaubers immer um den Magier selbst handeln muss, also weder um andere Gruppenmitglieder, noch um Feinde.

TÖDLICHER NEBEL (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: 15 Runden
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Nein

Der Zauber erzeugt eine Wolke dichten Nebels, der stark säurehaltig ist. Alles tierische Leben, das nicht gegen Säure immun ist, erleidet in jeder Runde, in der das betreffende Wesen dem Nebel ausgesetzt ist, 8 Schadenspunkte. Außerdem tötet der Zauber alle beschworenen Wesen, unabhängig von ihren Trefferwürfeln und Immunitäten.

Ihr solltet darauf achten, dass gewisse Wesen der unteren Ebenen nicht als beschworene Wesen zählen, sondern diese Ebene durch ein magisches Tor betreten haben. — Elminster

TODESZAUBER (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Magiers
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Ein Todeszauber bringt den Lebensfunken in den Wesen im Wirkungsbereich augenblicklich und unwiderruflich zum Erlöschen. Die Opfer des Zaubers können weder durch "Tote erwecken" noch durch "Auferstehung" wiederbelebt werden. Die einzige Möglichkeit, sie ins Leben zurückzuholen, ist ein Wunsch. Wesen mit mehr als 8 Trefferwürfeln sind gegen diesen Zauber immun. Die einzige Ausnahme stellen beschworene Wesen dar, die automatisch getötet werden.

AUFLÖSUNG (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernnden
Zeitaufwand: 6
Rettungswurf: Keine Wirkung

Wirkungsdauer: Augenblicklich
Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wenn der Zaubernde Auflösung wirkt, schießt ein dünner grüner Energiestrahle aus seinen Fingerspitzen und trifft ein Wesen. Das Wesen muss einen Rettungswurf gegen Zaubern bestehen, oder es zerfällt zu Staub. Dies geschieht augenblicklich, und die Auswirkungen des Zaubers können nicht aufgehoben werden. Es besteht auch eine sehr hohe Chance, dass ein Teil oder gar die ganze Ausrüstung des Wesens ebenfalls aufgelöst wird.

FLEISCH ZU STEIN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernnden
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Der Zaubernde verwandelt Fleisch zu Stein. Die Besitztümer eines betroffenen Wesens versteineren ebenfalls. Das Opfer erhält einen Rettungswurf gegen Zaubern. Gelingt dieser, zeigt der Zaubern keine Wirkung. Falls ein derartig versteineretes Wesen angegriffen wird, zersplittert es in kleine Einzelteile und kann nie mehr zum Leben erweckt werden. Die einzige Möglichkeit, ein versteineretes Wesen wieder ins Leben zurückzurufen, besteht darin, die umgekehrte Version dieses Zaubers einzusetzen.

KUGEL DER UNVERWUNDBARKEIT (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der Zaubernde erschafft eine unbewegliche, leicht schimmernde magische Sphäre rund um den Zaubernnden, die alle Zaubern des 1., 2., 3. und 4. Grades daran hindert, in die Sphäre einzudringen, d. h. der Wirkungsbereich dieser Zaubern spart die Kugel aus. Das schließt auch angeborene Fähigkeiten und Zaubern von magischen Gegenständen ein. Aus der "Kugel der Unverwundbarkeit" heraus können ganz normal Zaubern eingesetzt werden, d. h. diese Zaubern und die Kugel beeinflussen sich in keiner Weise. Zaubern des 5. oder eines höheren Grades werden von der Kugel nicht abgehalten. Die Kugel kann durch ein erfolgreiches "Magie bannen" gebannt werden.

VERBESSERTE HAST (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernnden
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn ein Wesen von diesem Zaubern betroffen wird, verdoppelt sich seine Angriffe und sein Bewegungstempo. Außerdem erhält es -2 auf Initiativwürfe. So würde ein Wesen, das normalerweise einen Bewegungsfaktor von 6 und 1 Angriff pro Runde hat, 2 Angriffe pro Runde durchführen und sich mit einem Bewegungsfaktor von 12 fortbewegen. Das Wirken und die Auswirkungen von Zaubern werden nicht beschleunigt. "Verbesserte Hast" unterscheidet sich in drei wichtigen Punkten vom Zaubern des 3. Grades "Hast". Erstens ist das betroffene Wesen, nachdem die Wirkungsdauer geendet hat, nicht erschöpft. Zweitens wirkt der Zaubern nur auf ein Wesen, und drittens verdoppelt der Zaubern die Anzahl der Angriffe, die ein Wesen pro Runde durchführen kann. "Verbesserte Hast" hebt die Auswirkungen von "Verlangsamern" auf. Mehrere Hastzaubern, egal welchen Grades und aus welcher Quelle sie stammen, sind nicht kumulativ.

UNSICHTBARER PIRSCHER (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 40 m
Wirkungsdauer: 9 Stunden
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zaubernde beschwört einen "Unsichtbaren Pirscher" von der Luftebene. Dieses Monster hat 8 Trefferwürfel und befolgt alle Befehle des Zaubernnden, selbst wenn der es in den sicheren Tod schickt. Das Wesen verbleibt 9 Stunden unter der Kontrolle des Zaubernnden oder bis es getötet wird. Dann kehrt es zu seiner Heimatebene zurück. Es nimmt keinen bleibenden Schaden durch seinen Tod auf der Materiellen Ebene und ist nur ein wenig verärgert darüber, dass es einem Sterblichen dienen musste.

ABLENKUNG (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Sobald dieser Zauber gewirkt wird, wird der Magier von einer "Verbesserten Unsichtbarkeit" betroffen und ein, zwei Meter von seiner aktuellen Position weg teleportiert. An der Stelle, auf der sich der Magier aufgehalten hat, wird ein genaues Abbild des Magiers geschaffen, das genau so viele Trefferpunkte wie der Magier hat. Das Abbild kann keinerlei Aktionen durchführen, wie beispielsweise Zauber wirken oder angreifen. Es kann sich allerdings bewegen und die Feinde vom unsichtbaren Magier ablenken. Das Abbild bleibt unter der Kontrolle des Magiers, bis es auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder von "Magie bannen" oder einem Zauber, der Illusionen aufhebt (wie beispielsweise "Wahrer Blick"), zerstört wird.

MAGIE DURCHDRINGEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Wenn "Magie durchdringen" auf ein Wesen gewirkt wird, hat das zwei Auswirkungen. Erstens wird die Magieresistenz des Wesens um 1% je Stufe des Zaubernenden gesenkt, und zweitens hebt der Zauber einen Zauberschutz des 8. oder eines niedrigeren Grades auf. Das sind die Zauber: Geringeres Zauber zurückwerfen, Geringere Zauberschutz, Zauberschutz, Zauber zurückwerfen, Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit, Immunität gegen Zauber und Kugel der Unverwundbarkeit. Wirkt beispielsweise ein Magier der 15. Stufe Magie durchdringen auf seinen Gegner, so wird dessen Magieresistenz um 15% gesenkt (Minimum 0%). Außerdem wird eine der oben aufgezählten Zauber aufgehoben. Magieresistenz schützt nicht vor den Auswirkungen des Zaubers. Die Magieresistenz bleibt für 1 Runde pro Stufe des Zaubernenden gesenkt.

WORT DER MACHT: STILLE (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: 3 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Magier zeigt auf ein Ziel und spricht das Wort der Macht aus. Das betroffene Wesen und alles in 30 m Umkreis um das Wesen können keinerlei Geräusche irgendwelcher Art erzeugen. Durch diese Stille scheitern alle Zauber, die Worte als Komponente benötigen. Die einzigen Gegenmittel gegen diesen Zauber sind Magie bannen und Wortloses Zaubern. Gegen diesen Zauber ist kein Rettungswurf zulässig.

SCHUTZ VOR MAGISCHER ENERGIE (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber gewährt dem Ziel zu 50% Immunität gegen alle Angriffe, die auf Magie basieren, wie beispielsweise gegen die Zauber "Magisches Geschoss" oder "Abi Dalzims Abscheuliche Austrocknung". Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

SCHUTZ VOR MAGISCHEN WAFFEN (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 4 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Zaubernender
Rettungswurf: Nein

Der Zauber gewährt dem Ziel vollständigen Schutz gegen magische Waffen. Darunter fallen auch verzauberte oder gesegnete Waffen. Die Angriffe von mächtigen Monstern werden ebenfalls wie Angriffe mit magischen Waffen behandelt. Dieser Zauber kann auf niemanden angewandt werden, der gegen Angriffe durch normale Waffen geschützt ist oder auf dem einer der Zauber "Schutzmantel", "Verbesserter Schutzmantel" oder "Absolute Immunität" liegt. Da der Zauber rasch eingesetzt werden kann und nur eine kurze Wirkungsdauer hat, wird er oft von Magiern benutzt, die sich in der Hitze des Gefechts ein wenig Zeit erkaufen wollen. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

ZAUBERABWEHR (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Zauber, mit denen der so geschützten Magier angegriffen wird, können absorbiert werden und verpuffen. Dieser Zauber absorbiert insgesamt 10 Zaubergrade. Dies betrifft auch Zauber von Schriftrollen und zauberähnliche Fähigkeiten. Flächendeckende Zauber, die nicht auf den geschützten Magier zentriert werden, und flächendeckende Zauber, die stationär sind, so wie "Todeswolke" und "Stinkende Wolke", werden von der "Zauberabwehr" nicht betroffen. Dieser Zauber wirkt solange, bis der Schutz völlig aufgebraucht wurde, auch dann wenn der letzte Zauber, der absorbiert wird, die verbleibende Schutzwirkung übersteigt. Wenn beispielsweise der Magier durch eine "Zauberabwehr" geschützt ist, die nur noch einen Grad an Zaubern absorbieren kann, so wird sie dennoch einen Zauber des 3. Grades absorbieren, aber dann ihre Wirkung verlieren. Der Zauber kann nicht durch "Magie bannen" aufgehoben werden.

STEIN ZU FLEISCH (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber stellt die umgekehrte Version von "Fleisch zu Stein" dar und verwandelt ein versteinertes Wesen zurück in seine normale Gestalt. Alle Besitztümer des Wesens werden ebenfalls zurück verwandelt. Die Verwandlung geschieht augenblicklich. Es ist weder ein Rettungswurf, noch ein Wurf auf körperlichen Schock erforderlich.

NISHRUU BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 40 m
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers erzeugt der Magier ein magisches Wesen beträchtlicher Macht, den so genannten Nishruu. Auf den ersten Blick erscheint dieses Wesen wie eine Wolke roten Nebels, aber wenn man genauer hinschaut, erkennt man, dass diese brodelnde Masse offenbar von Intelligenz beseelt ist. Der Nishruu wird von magischer Energie angezogen wie eine Motte vom Licht. Er ernährt sich von den Energien, die von Magiern und anderen Zaubern den eingesetzt werden. Glücklicherweise untersteht das Wesen der Kontrolle des Zaubernden, so dass keine Gefahr besteht, dass es seinen Beschwörer attackiert, obwohl es das nur zu gern tun würde. Der Nishruu verfügt über keinerlei körperliche Angriffe, erleidet aber von körperlichen Angriffen Schaden. Wenn ein Nishruu seine Tentakel um einen feindlichen Magier schlingt, passieren zwei Dinge. Alle magischen Gegenstände mit Ladungen verlieren eine Ladung. Wenn es sich dabei um die letzte Ladung gehandelt hat, wird der Gegenstand zerstört. Zweitens verliert der Magier einen eingepägten Zauber. Der Nishruu saugt immer einen zufällig ausgewählten Zauber des höchsten verfügbaren Grades ab. Der Nishruu kann von Magie nicht verletzt werden. Ganz im Gegenteil: Zauber, die gegen den Nishruu eingesetzt werden, heilen ihn! Der Nishruu bleibt unter der Kontrolle des Zaubernden, bis er vernichtet wird oder die Wirkungsdauer endet.

TENSERS UMWANDLUNG (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Zaubernde
Rettungswurf: Nein

"Tensors Umwandlung" sorgt für einen Anblick, der jedes Wesen, das den Zauber noch nie in Aktion gesehen hat, in Erstaunen versetzt. Der Zaubernde durchläuft nämlich eine erstaunliche Umwandlung. Die Größe und Stärke des Zaubernden nehmen heroische Ausmaße an. Dadurch wird der Magier zu einer richtigen Kampfmaschine, einem berserkerhaften Krieger.

Die Trefferpunkte des Magiers verdoppeln sich. Aller Schaden, den der Magier erleidet, wird zuerst von den zusätzlichen Trefferpunkten abgezogen. Die Rüstungsklasse des Magiers verbessert sich um -4 bis zu einem Maximum von -10.

Alle Angriffe werden mit dem ETW0 eines Kriegers der gleichen Stufe ausgeführt. Außerdem erhält der Magier +2 auf Trefferwürfe und Schaden. Dieser Auswirkungen halten an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

Anmerkung: Der Magier erhält durch diesen Zauber keine zusätzlichen Angriffe.

Magier, die zu Krieger werden. Wo wird diese ganze magische Forschung noch hinführen? - Volo

WAHRER BLICK (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Nein

Der Zauber wirkt auf ein Gebiet von ungefähr 6 m Durchmesser rund um den Zaubernden. Wenn der Zauber gewirkt wird, werden alle feindlichen Zauber der Schule "Illusion/Hirngespinn" gebannt. Das Bannen wird während der Wirkungsdauer des Zaubers einmal je Runde ausgeführt. Es betrifft die Zauber: Gespiegeltes Ebenbild, Unsichtbarkeit, Spiegelbild, Verbesserte Unsichtbarkeit, Unauffindbarkeit, Phantomtor, Ablenkung, Projiziertes Ebenbild und Abbild. Gegen diesen Zauber wirkt keine Magieresistenz. Da der Zauber nur auf feindselige Magie wirkt, hebt er beispielsweise die Unsichtbarkeit, die auf einem Gruppenmitglied liegt, nicht auf.

LINDWURMRUF (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 40 m
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers öffnet der Magier eine magische Verbindung, durch die ein Lindwurm herbeigerufen wird. Das Wesen steht vollständig unter der Kontrolle des Zaubernden. Es besteht keine Gefahr, dass es sich gegen ihn wendet, außer natürlich, die gegnerische Seite bringt den Lindwurm durch magische Mittel (z. B. "Monster bezaubern") auf ihre Seite. Der Lindwurm kämpft für den Magier bis zum Tod oder bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

MAGIERZAUBER – 7. GRAD

CACO-SCHEUSAL (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 15 Runden
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber teleportiert einen mächtigen Dämon herbei, der sofort in Raserei verfällt und jedes Wesen, das er sieht, angreift und tötet. Wesen, auf denen ein "Schutz vor Bösem" liegt, werden vom Dämon nicht angegriffen. Das ist ein äußerst gefährlicher Zauber, den man nur in Zeiten höchster Not einsetzen sollte.

UNTOTE BEFEHLIGEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 6 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Mit dem Zauber unterwirft der Magier 1-4 Untote Wesen im Wirkungsbereich seinem Willen. Der Zaubernde kommuniziert mittels telepathischer Verbindung und übt so eine absolute Kontrolle über die unterworfenen Untoten aus. Untote mit 3 oder weniger Trefferwürfeln erhalten keinen Rettungswurf. Untote mit 4 oder mehr Trefferwürfeln können sich den Auswirkungen mit einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber widersetzen. Die Untoten bleiben unter der Kontrolle des Magiers, bis die Wirkungsdauer endet oder Magie bannen erfolgreich auf sie gewirkt wird.

SPÄTZÜNDENDER FEUERBALL (ANRUFUNG/HERVORRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: 1/2

Der Zauber erzeugt einen Edelstein, der an einem vom Magier gewählten Punkt in der Luft schwebt. Wenn sich jemand nähert, explodiert er in einem Feuerball und verursacht 14W6 Schadenspunkte. Jeder, dem ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, erleidet halben Schaden.

FINGER DES TODES (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Der Zauber "Finger des Todes" versucht, die Lebensflamme des Gegners zu löschen. Nachdem die Zauberformel ausgesprochen wurde, zeigt der Magier auf sein Opfer und versucht, ihm die Seele aus dem Leib zu reißen. Dem Opfer steht ein Rettungswurf -2 gegen Zauber zu, um das zu verhindern. Scheitert das Opfer, stirbt es, anderenfalls erleidet es 2W8+1 Schadenspunkte.

BEGRENZTER WUNSCH (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG/HERVORRUFUNG/ANRUFUNG)



Reichweite: Unbegrenzt
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Der "Begrenzte Wunsch" ist zwar ein äußerst mächtiger Zauber, doch es ist nicht leicht, ihn richtig einzusetzen. Er erfüllt einen Wunsch des Zaubernenden wortwörtlich, allerdings nur in begrenztem Ausmaß und für eine begrenzte Zeitspanne. Die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kann normalerweise nur in Bezug auf den Magier selbst verändert werden (außer der Wunsch ist sehr gut formuliert) und nur in einem begrenzten Umfang. Der Einsatz eines "Begrenzten Wunsches" kann die existierende Realität nicht nachhaltig verändern. Beispielsweise könnte der Zauber dem Magier verlorene Trefferpunkte zurückbringen. Selbststüchtige Wünsche enden normalerweise mit einer Katastrophe für den Wünschenden. Je höher die Weisheit des Magiers ist, desto größer ist die Chance, dass er den Wunsch richtig formuliert. Magier mit niedriger Weisheit werden meistens katastrophale Ergebnisse erzielen, wenn sie einen Wunsch aussprechen.

SCHUTZMANTEL (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 4 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Zaubernender
Rettungswurf: Nein

Während der Zauber wirkt, kann der Zaubernende nur noch von magischen Waffen +3 oder besseren verwundet werden. Dieser Zauber ist zwar äußerst mächtig, hat aber nur eine sehr geringe Wirkungsdauer. Da er außerdem sehr rasch eingesetzt werden kann, bietet es sich geradezu an, ihn in der Hitze des Gefechts zu benutzen. "Schutzmantel" funktioniert nicht in Verbindung mit dem Zauber "Schutz vor Magischen Waffen". Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

MASSEUNSICHTBARKEIT (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Alle freundlichen Wesen im Wirkungsbereich werden von dem Zauber "Erweiterte Unsichtbarkeit" betroffen. Der Zauber ähnelt dem Zauber "Unsichtbarkeit", aber das unsichtbare Wesen kann angreifen (im Nahkampf, Fernkampf oder mit Zaubern) und bleibt dennoch unsichtbar. Manchmal gibt es jedoch Zeichen, die auf den Standort des unsichtbaren Wesens hindeuten, wie beispielsweise ein Flirren in der Luft. In diesen Momenten ist es einem aufmerksamen Gegner möglich, das unsichtbare Wesen anzugreifen. Diese Zeichen kann man nur erkennen, wenn man danach sucht, und das ist nur möglich, nachdem der unsichtbare Charakter durch seine Aktionen auf sich aufmerksam gemacht hat. Angriffe gegen den Unsichtbaren werden mit -4 auf Trefferwürfe ausgeführt. Der Unsichtbare erhält +4 auf alle Rettungswürfe.

MORDENKAINENS SCHWERT (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Magier erzeugt ein glänzendes, schwertförmiges Kraftfeld, das seiner Hand entspringt. Der Magie kann das Schwert mit dem ETW0 eines Kriegers entsprechend der Hälfte seiner Stufe einsetzen. So würde beispielsweise ein Magier 14. Stufe, der mit Mordenkainens Schwert kämpft, den ETW0 eines Kriegers der 7. Stufe verwenden. Das Schwert wirkt in allen Belangen wie eine Waffe +4 und verursacht bei einem erfolgreichen Treffer 5-20 Schadenspunkte. Das Schwert kämpft frei schwebend in der Luft und steht unter der vollständigen mentalen Kontrolle des Magiers. Das hindert den Zaubernenden aber nicht daran, während der Wirkungsdauer des Zaubers andere Aktionen zu ergreifen.

WORT DER MACHT: BETÄUBUNG (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch das "Wort der Macht: Betäubung" wird ein ausgewähltes Wesen in Sichtweite des Magiers gelähmt. Die genauen Auswirkungen hängen von den Trefferpunkten des Wesens ab. Wesen mit 1 bis 29 TP werden für 4W4 Runden gelähmt, jene mit 30 bis 59 Trefferpunkten für 2W4 Runden, Wesen mit 60 bis 89 TP für 1W4 Runden und solche mit 90 oder mehr TP sind nicht betroffen. Es werden immer die aktuellen Trefferpunkte des Opfers und nicht dessen maximalen Trefferpunkte zur Kalkulation verwendet.

REGENBOGENSTRAHLEN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 20 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Kegel mit 21 m Länge
Rettungswurf: Speziell

Wird der Zauber gewirkt, schießen sieben glitzernde Energiestrahlen aus den Fingerspitzen des Zaubernden, die in den Farben des Regenbogens leuchten. Jeder der Strahlen hat eine andere Auswirkung. Alle Wesen mit 8 oder weniger Trefferwürfeln, die von den Strahlen getroffen werden, sind zusätzlich zu den anderen Auswirkungen 5 Runden lang geblendet. Jedes Wesen im Wirkungsbereich wird von ein oder zwei zufällig ermittelten Strahlen getroffen. Die Auswirkungen sind wie folgt:

- Rot - Verursacht 20 Schadenspunkte; erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert Schaden
- Orange - Verursacht 40 Schadenspunkte; erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden
- Gelb - Verursacht 80 Schadenspunkte; erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden
- Grün - Rettungswurf gegen Gift; bei Versagen Tod, bei Erfolg 20 Schadenspunkte
- Blau - Rettungswurf gegen Versteinigung; bei Versagen versteinert
- Indigo - Rettungswurf gegen Zauberstäbe; bei Versagen Schwachsinn
- Violett - Rettungswurf gegen Zauber; bei Versagen Auflösung

PROJIZIERTES EBENBILD (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der Zauber erzeugt ein illusionäres Duplikat des Magiers, das scheinbar aus seinem Körper tritt. Das Duplikat kann sich frei bewegen und verfügt über die Trefferpunkte des Magiers. Es kann Zauber wirken, allerdings nicht körperlich angreifen. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann sich der Magier nicht selbst bewegen. Wird das Duplikat zerstört, endet der Zauber, und der Magier kann sich wieder frei bewegen. Falls der Magier während der Wirkungsdauer selbst Schaden erleidet, endet der Zauber vorzeitig, und der Magier kann sich wieder frei bewegen. Anderenfalls bleibt das Duplikat so lange aktiv, bis die Wirkungsdauer endet oder es durch ein erfolgreiches Magie bannen oder einen Zauber, der Illusionen zerstört (wie beispielsweise "Wahrer Blick"), gebannt wird.

SCHUTZ VOR DEN ELEMENTEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt nur eine Runde pro Stufe des Zaubernden. Sobald der Zauber wirkt, gewährt er dem Ziel zu 75% Immunität gegen alle Angriffe, die auf den elementaren Kräften beruhen, wie beispielsweise Feuer, Kälte oder Elektrizität. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um magische oder normale Angriffe oder um einen Angriff durch Zauber, Waffen, magische Gegenstände, Odenwaffen usw. handelt. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

RUBINROTER STRAHL DER AUFHEBUNG (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der "Rubinrote Strahl der Aufhebung" zerstört einen Zauberschutz beliebigen Grades. Die Zauber, die durch den Strahl betroffen werden sind: Geringere Zauber zurückwerfen, Kleine Kugel der Unverwundbarkeit, Immunität gegen Zauber, Kugel der Unverwundbarkeit, Geringere Zauberaabwehr, Zauber zurückwerfen, Zauberschild, Zauberaabwehr, Zaubernverwundbarkeit und Zauberausfälle. Magieresistenz schützt nicht vor diesem Zauber. Es wird automatisch der Zauberschutz des höchsten Grades zerstört. Liegen zwei verschiedene Zauber des gleichen Grades auf dem Magier, wird der betroffene Zauber zufällig ausgewählt.

KETTENZAUBER (ANRUFUNG/HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers kann der Magier drei Zauber des 4. oder eines niedrigeren Grades simultan wirken. Diese drei Zauber werden ausgelöst, indem sie auf die Schaltfläche für "Besondere Fähigkeiten" klicken. Es kann immer nur ein Kettenzauber gleichzeitig aktiv sein. Sobald der Kettenzauber eingesetzt wurde, verschwindet die Schaltfläche wieder.

ZAUBER ZURÜCKWERFEN (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der mächtige Zauber wirft Zauber, die auf den Magier gewirkt werden, auf den Zaubernden zurück. Der Zauber wirft insgesamt 12 Zaubergrade zurück, beispielsweise 4 Zauber des 3. Grades oder 1 Zauber des 6. Grades und 1 Zauber des 7. Grades usw. Das betrifft auch Zauber, die von Schriftrollen gewirkt werden und zauberähnliche Fähigkeiten. Flächendeckende Zauber, die nicht auf den geschützten Magier zentriert werden und flächendeckende Zauber, die stationär sind, wie Todeswolke und Stinkende Wolke, werden nicht betroffen. Alle Zauber, die direkt auf den geschützten Magier gewirkt werden, werden zurückgeworfen. "Zauber zurückwerfen" wirkt, solange der Schutz nicht völlig aufgebraucht wurde. Wenn beispielsweise der Magier durch ein "Zauber zurückwerfen" geschützt ist, das nur noch einen Grad an Zaubern zurückwerfen kann, so wird es dennoch einen Zauber des 3. Grades zurückwerfen und dann seine Wirkung verlieren. Der Zauber schützt nicht vor "Magie bannen", kann jedoch durch "Magie bannen" auch nicht aufgehoben werden.

CHAOSSPHÄRE (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 10 Runden
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Jeder, der sich im Wirkungsbereich der Sphäre aufhält, muss in jeder Runde einen Rettungswurf gegen Zauber würfeln. Wer scheitert, wird von einem der zufällig ausgewählten Effekte betroffen: Verwandlung in ein Eichhörnchen, Verwirrung, beginnt zu brennen, Lähmung, Auflösung, 20 Trefferpunkte werden geheilt, an einen zufälligen Ort teleportiert, Bewusstlosigkeit oder Hast.

DSCHINN BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 40 m
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers kann der Magier einen Dschinn herbeilocken. Das mächtige Genie verlässt seine Heimatebene, die Luftebene, um dem Magier gegen seine Feinde auf der Materiellen Ebene beizustehen. Während der Wirkungsdauer greift der Dschinn die Feinde des Magiers an. Der Magier sollte übrigens darauf achten, den Dschinn gut zu behandeln, anderenfalls wird das Wesen die erste, sich bietende Gelegenheit nutzen, um sich gegen den Beschwörer zu wenden.

IFRIT BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 40 m	Wirkungsbereich: Speziell
Wirkungsdauer: 8 Runden + 1 Runde pro Stufe	Rettungswurf: Nein
Zeitaufwand: 1 Runde	

Mit Hilfe des Zaubers kann der Magier einen Iffrit herbeilocken. Das mächtige Genie verlässt seine Heimatebene, die Feuerebene, um dem Magier gegen seine Feinde auf der Materiellen Ebene beizustehen. Während der Wirkungsdauer greift der Iffrit die Feinde des Magiers an. Der Magier sollte übrigens darauf achten, den Iffrit gut zu behandeln, anderenfalls wird das Wesen die erste sich bietende Gelegenheit nutzen, um sich gegen den Beschwörer zu wenden.

HAKEASHAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 40 m	Wirkungsbereich: Speziell
Wirkungsdauer: 8 Runden + 1 Runde pro Stufe	Rettungswurf: Nein
Zeitaufwand: 1 Runde	

Dieser Zauber ähnelt dem Zauber des 6. Grades, Nishruu beschwören. Der Hakeashar ist eine mächtigere Version des Nishruu und verfügt über mehr Trefferpunkte, bessere Angriffe und ist außerdem gegen Angriffe durch normale Waffen immun.

Mit Hilfe des Zaubers erzeugt der Magier ein magisches Wesen beträchtlicher Macht: den so genannten Hakeashar. Auf den ersten Blick erscheint dieses Wesen wie eine Wolke grauen Nebels, aber wenn man genauer hinschaut, erkennt man, dass diese brodelnde Masse offenbar von Intelligenz besetzt ist. Der Hakeashar wird von magischer Energie angezogen wie eine Motte vom Licht. Er ernährt sich von den Energien, die von Magiern und anderen Zaubern eingesetzt werden. Glücklicherweise untersteht das Wesen der Kontrolle des Zaubern, so dass keine Gefahr besteht, dass es seinen Beschwörer attackiert, obwohl es das nur zu gern tun würde. Der Hakeashar verfügt über keinerlei körperliche Angriffe, erleidet aber von körperlichen Angriffen Schaden. Wenn ein Hakeashar seine Tentakel um einen feindlichen Magier schlingt, passieren zwei Dinge. Alle magischen Gegenstände mit Ladungen verlieren eine Ladung. Wenn es sich dabei um die letzte Ladung gehandelt hat, wird der Gegenstand zerstört. Zweitens verliert der Magier einen eingepägten Zauber. Der Hakeashar saugt immer einen zufällig ausgewählten Zauber des höchsten verfügbaren Grades ab. Der Hakeashar kann von Magie nicht verletzt werden. Ganz im Gegenteil, Zauber, die gegen den Hakeashar eingesetzt werden, heilen ihn! Der Hakeashar bleibt unter der Kontrolle des Zaubern, bis er vernichtet wird oder die Wirkungsdauer endet.

KHELBENS PARIERENDE PEITSCHEN (BANNZAUBER)



Reichweite: 10 m	Wirkungsbereich: Speziell
Wirkungsdauer: 3 Runden	Rettungswurf: Nein
Zeitaufwand: 7	

Wenn dieser Zauber gegen ein Ziel eingesetzt wird, bannt er einen Zauberschutz des 8. oder eines niedrigeren Grades. Während der Wirkungsdauer der Peitsche entfernt diese in jeder weiteren Runde einen weiteren Zauberschutz des Opfers. Die betroffenen Zauber sind: Geringere Zauber zurückwerfen, Kleine Kugel der Unverwundbarkeit, Immunität gegen Zauber, Kugel der Unverwundbarkeit, Geringere Zauberabwehr, Zauber zurückwerfen, Zauberschild, Zauberabwehr, Zauberunverwundbarkeit. Magieresistenz schützt nicht vor diesem Zauber. Es wird automatisch der Zauberschutz des höchsten Grades zerstört. Liegen zwei verschiedene Zauber des gleichen Grades auf dem Magier, wird der betroffene Zauber zufällig ausgewählt.

MAGIERZAUBER – 8. GRAD

ABI-DALZIMS ABSCHUEULICHE AUSTROCKNUNG (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubern	Wirkungsbereich: Kreisförmiges Gebiet mit 4,50 m Radius
Wirkungsdauer: Augenblicklich	Rettungswurf: 1/2
Zeitaufwand: 8	

Dieser Zauber entzieht allen lebenden Wesen im Wirkungsbereich Körperflüssigkeit, wodurch sie 1W8 Schadenspunkte je Stufe des Zaubern erleiden. Den Opfern steht ein Rettungswurf gegen Zauber für halben Schaden zu. Dieser Zauber wirkt gegen Wasserelementare und Pflanzenwesen besonders verheerend. Sie erhalten daher -2 auf ihren Rettungswurf. Mitglieder der eigenen Gruppe, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, werden nicht betroffen.

VERBESSERTER SCHUTZMANTEL (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 4 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Zaubernder
Rettungswurf: Nein

Während der Zauber wirkt, kann der Zaubernde nur noch von magischen Waffen +4 oder besseren verwundet werden. Der Zauber ist zwar äußerst mächtig, hat aber deswegen auch nur eine sehr geringe Wirkungsdauer. Da der Zeitaufwand für das Wirken des Zaubers sehr gering ist, ist er gerade in der Hitze des Gefechts äußerst nützlich. Dieser Zauber bedeutet für den Magier oft den Unterschied zwischen Leben und Tod. Verbesserter Schutzmantel funktioniert nicht in Verbindung mit dem Zauber Schutz vor Magischen Waffen. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

FLAMMENDE WOLKE (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: 1/2

Der Zauber erzeugt eine sich auftürmende Wolke tosender Flammen. Jeder, der den Wirkungsbereich nicht sofort verlässt, erleidet in jeder Runde 1-4 Schadenspunkte je Stufe des Zaubernden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber wird der Schaden halbiert.

IRRGARTEN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber erzeugt einen außerdimensionalen Raum, der ein riesiges Labyrinth aus sich ständig verändernden Kraftfeldern darstellt. Das Opfer wird in das Labyrinth befördert. Wie lange es dauert, bis es sich befreien kann, hängt von seiner Intelligenz ab.

Intelligenz des Opfers	Dauer des Aufenthalts im Irrgarten
unter 3	2W4 Phasen
3 bis 5	1W4 Phasen
6 bis 8	5W4 Runden
9 bis 11	4W4 Runden
12 bis 14	3W4 Runden
15 bis 17	2W4 Runden
18 und höher	1W4 Runden

Der Zauber des 9. Grades "Freiheit", in der Nähe eines Wesens in einem Irrgarten gesprochen, beendet den Zauber sofort, das Wesen kommt frei. Ein im Labyrinth gefangenes Wesen kann nicht durch "Magie bannen" vorzeitig befreit werden.

ZAUBERSCHUTZ DURCHDRINGEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber stellt einen massiven Angriff gegen die Zauberabwehr eines gegnerischen Magiers dar. Erstens wird die Magieresistenz des Wesens um 10% + 1% je Stufe des Zaubernden gesenkt. Zweitens hebt der Zauber einen Zauberschutz auf, als da wären: Geringeres Zauber zurückwerfen, Geringere Zauberabwehr, Zauberabwehr, Zauber zurückwerfen, Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit, Immunität gegen Zauber, Kugel der Unverwundbarkeit, Zauberschild, Zauberunverwundbarkeit und Zauberfalle. Wirkt beispielsweise ein Magier der 15. Stufe Zauberschutz durchdringen auf seinen Gegner, wird dessen Magieresistenz um 25% gesenkt (Minimum 0%) und außerdem wird eine der aufgezählten Zauber aufgehoben. Magieresistenz schützt nicht vor den Auswirkungen dieses Zaubers. Die Magieresistenz bleibt für 1 Runde pro Stufe des Zaubernden gesenkt. Die Auswirkung kann nicht durch "Magie bannen" aufgehoben werden.

WORT DER MACHT: BLINDHEIT (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 6 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 3 m Radius
Rettungswurf: Nein

Durch das "Wort der Macht: Blindheit" erblinden ein oder mehrere Wesen im Wirkungsbereich. Der Zaubernde wählt ein Wesen als Ziel. Dieses und alle anderen Wesen in 3 m Umkreis werden betroffen. Die Auswirkungen des Zaubers halten 6 Runden lang an oder bis sie gebannt werden. Die Opfer erleiden alle Auswirkungen von Blindheit, wie beispielsweise einen Malus auf Trefferwürfe und Initiative.

SCHUTZ VOR ENERGIE (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber gewährt dem Ziel zu 75% Schutz gegen alle Angriffe, die auf Energie basieren, wie beispielsweise Feuer, Kälte, Säure, Magie und Elektrizität. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen magischen oder normalen Angriff oder um einen Angriff durch Zauber, Waffen, magische Gegenstände, Odemwaffen usw. handelt. Körperliche Angriffe werden von dem Zauber nicht betroffen, auch nicht Angriffe durch Waffen, die auf magischem Weg erzeugt oder verzaubert wurden, wie beispielsweise mit dem Zauber Geisterhammer oder Verzauberte Waffe. Anders ausgedrückt, wird das geschützte Wesen von körperlichen Schaden ganz normal betroffen. Dies ist beispielsweise Schaden durch Klingen-, Schlag- und Stichwaffen. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

ABBILD (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber erzeugt ein Duplikat des Magiers, das diesem in fast allen Aspekten gleicht und so einen äußerst starken Verbündeten darstellt. Die Stufe des Abbilds beträgt 60% der Stufe des Magiers. Es verfügt über alle Zauber und Fähigkeiten, über die der Magier auf dieser Stufe verfügen könnte. Seine Trefferpunkte betragen 60% der Trefferpunkte des Magiers. Das Abbild steht unter der vollständigen Kontrolle des Magiers.

Hmm, die Welt könnte auf jeden Fall einen zweiten Volo gut gebrauchen! – Volo

Mystra, schütze uns! – Elminster

ZAUBERAUSLÖSER (ANRUFUNG/HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers kann der Magier drei Zauber des 6. oder eines niedrigeren Grades simultan wirken. Die drei Zauber werden ausgelöst, indem sie auf die Schaltfläche für Besondere Fähigkeiten klicken. Es kann immer nur ein Zauberauslöser gleichzeitig aktiv sein. Sobald der Zauberauslöser eingesetzt wurde, verschwindet die Schaltfläche wieder.

SCHEUSAL BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 15
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Nein
Rettungswurf: Nein

Das ist eine mächtige Variante des Zaubers des 7. Grades "Caco-Scheusal". Er beschwört einen tobenden Dämonen. Der Dämon greift jedes Wesen in Reichweite an, das nicht durch Schutz vor Bösem geschützt ist. Nur verzweifelte oder lebensmüde Magier setzen diesen Zauber ein.

SYMBOL: TOD (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe dieses mächtigen Zaubers kann der Magier ein Symbol auf den Erdboden oder eine beliebige, andere Oberfläche zeichnen. Das Symbol bleibt an diesem Ort, bis sich jemand nähert. Dann entlädt sich seine magische Energie explosionsartig. Jeder im Wirkungsbereich muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder sterben. Wesen, die im Augenblick, wenn das Symbol ausgelöst wird, mehr als 60 Trefferpunkte haben, sind gegen seine Auswirkungen immun.

SYMBOL DER FURCHT (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe dieses mächtigen Zaubers kann der Magier ein Symbol auf den Erdboden oder eine beliebige andere Oberfläche zeichnen. Das Symbol bleibt an diesem Ort, bis sich jemand nähert. Dann entlädt sich seine magische Energie explosionsartig. Jeder im Wirkungsbereich muss einen Rettungswurf -4 gegen Zauber bestehen, oder er wird für 1 Runde pro Stufe des Magiers von Furcht betroffen.

SYMBOL: BETÄUBUNG (HERBEIRUFUNG, BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsbereich: Speziell
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Runde
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe des mächtigen Zaubers kann der Magier ein Symbol auf den Erdboden oder eine beliebige, andere Oberfläche zeichnen. Das Symbol bleibt an diesem Ort, bis sich jemand nähert. Dann entlädt sich seine magische Energie explosionsartig. Jeder im Wirkungsbereich muss einen Rettungswurf -4 gegen Zauber bestehen, oder er wird für 1 Runde pro Stufe des Magiers betäubt.

MAGIERZAUBER – 9. GRAD



Absolute Immunität (Bannzauber)
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 4 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Zaubernder
Rettungswurf: Nein

Während der Zauber wirkt, kann der Zaubernde nur noch von magischen Waffen +5 oder besseren verwundet werden. Der Zauber ist zwar äußerst mächtig, hat aber deswegen nur eine sehr geringe Wirkungsdauer. Da der Zeitaufwand für den Einsatz des Zaubers sehr gering ist, ist er gerade in der Hitze des Gefechts äußerst nützlich. Der Zauber bedeutet für den Magier oft den Unterschied zwischen Leben und Tod. "Absolute Immunität" funktioniert nicht in Verbindung mit dem Zauber "Schutz vor Magischen Waffen". Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

SCHWARZE KLINKE DER VERDAMMNIS (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Magier einen schwarzen, klingenförmigen Riss im Gefüge der Ebenen, der ungefähr 90 cm lang ist. Er springt in die Hand des Magiers und wird von diesem während der Wirkungsdauer des Zaubers wie ein Schwert geschwungen. Der Magier verwendet das ETW0 eines Kriegers der halben Stufe, und er kämpft so mit dem Schwert, als ob er eine Fertigkeit im Umgang mit Schwertern besitzen würde. So würde beispielsweise ein Magier 18. Stufe, der mit der Schwarzen Klinge der Verdammnis kämpft, den ETW0 eines Kriegers der 9. Stufe verwenden und hätte daher ohne Boni ETW0 12. Das Schwert verhält sich in jeder Beziehung wie eine Waffe +5 und verursacht bei einem Treffer 2-24 Schadenspunkte. Bei einem erfolgreichen Treffer durch das Schwert muss das Opfer einen Rettungswurf +4 gegen Todesmagie würfeln. Scheitert das Opfer, erleidet es die gleichen Auswirkungen, als wäre es von Auflösung betroffen worden.

KOMBINierter NOTFALL (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der Kombinierte Notfall kanalisiert einen Teil der magischen Energie des Zaubernenden und setzt diese unter bestimmten Bedingungen frei. Der Magier wählt drei Zauber aus und setzt dann eine Bedingung fest, wann diese drei Zauber ausgelöst werden. Ein Bedingung wäre beispielsweise, wenn der Magier von einem Feind getroffen wird. Alle drei Zauber werden augenblicklich gewirkt, wenn die Bedingung eintritt. Die drei Zauber können jeden beliebigen Grad haben.

ENTZUG VON LEBENSKRAFT (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber öffnet eine Verbindung zwischen der Ebene, auf der sich der Zaubernde aufhält und der Negativen Ebene. Der Zaubernde selbst wirkt wie ein Tunnel, durch den die Lebensenergie des Opfers in die Negative Ebene abfließt. Das Opfer verliert 2 Erfahrungsstufen. Das Opfer verliert dabei natürlich auch die entsprechenden Trefferpunkte, Trefferwürfel und Fähigkeiten. Die verlorenen Stufen können nur durch den Priesterzauber "Gensung" wieder hergestellt werden. Natürlich ist es auch möglich, sich die Erfahrungspunkte erneut zu verdienen, indem der Charakter auf weitere Abenteuer auszieht.

FREIHEIT (BANNZAUBER)



Reichweite: Speziell
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

"Freiheit" ist die Umkehrung des Zaubers "Einkerkerung". Wenn ein Wesen zum Opfer von "Einkerkerung" wird, wird es in einer Sphäre tief unter der Erdoberfläche eingekerkert. Wird "Freiheit" an jener Stelle angewandt, an der das Wesen eingekerkert wurde, kommt es augenblicklich frei und taucht dort auf, wo es verschwand, als es eingekerkert wurde. Der Zauber hebt auch die Auswirkungen von "Irrgarten" augenblicklich auf und befreit alle Wesen, die in diesem extraplanaren Labyrinth gefangen sind.

TOR (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 33 Runden
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zaubernde ruft ein mächtiges Wesen von einer anderen Ebene herbei, das die Feinde des Zaubernenden angreift, und, wenn dieser nicht vorsichtig ist, auch ihn und seine Freunde. Bei dem beschworenen Wesen handelt es sich um ein Höllenschlundscheusal, einen der mächtigsten Teufel. Das Höllenschlundscheusal greift jedes Wesen an, das nicht durch "Schutz vor Bösem" geschützt ist, auch den Zaubernden und seine Gruppe.

EINKERKERUNG (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Für die "Einkerkerung" muss das Opfer berührt werden. Es wird dann in eine kleine Kapsel versetzt und tief in der Erdkruste eingekerkert, wo es in einem tiefschlafartigen Zustand verbleibt. Das Opfer bleibt gefangen, bis die umgekehrte Version des Zaubers "Freiheit" in der Gegend angewandt wird, in der das Opfer eingekerkert wurde. Das Opfer taucht an jener Stelle auf, an der es eingekerkert wurde. Geschieht das nicht, bleibt das Opfer so lange eingekerkert, wie der Planet existiert: wahrhaft ein fürchterliches Schicksal! Das Opfer kann nicht mit Magie bannen befreit werden. Gegen den Zauber gibt es keinen Rettungswurf.

METEORSCHWARM (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 90 m
Wirkungsdauer: 4 Runden
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier die Worte dieses mächtigen Zaubers ausspricht, ruft er wahrhaft titanische Kräfte hervor. Die Macht des Zaubers ruft Meteore vom Himmel herbei, die zufällige Ziele im Wirkungsbereich treffen. Jeder, der sich in der Flugbahn der Meteore befindet, erleidet 4-40 Schadenspunkte ohne Rettungswurf. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um Freunde oder Feinde handelt. Der Magier ist gut beraten, wenn er den Zauber mit äußerster Vorsicht einsetzt.

WORT DER MACHT: TOD (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Wird ein "Wort der Macht: Tod" ausgesprochen, tötet es ein Wesen in Reichweite augenblicklich. Das "Wort der Macht" tötet ein Wesen mit maximal 60 Trefferpunkten, wobei die aktuellen Trefferpunkten und nicht die maximalen Trefferpunkte des Wesens herangezogen werden. Hat das Ziel mehr als 60 Trefferpunkte, hat der Zauber keine Auswirkungen.

GESTALTWANDLUNG (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 5 Phasen
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Der Zaubernende
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers kann der Magier die Gestalt eines mächtigen Wesens annehmen (Gedankenschinder, Eisengolem, Höherer Wolfher, Erdelementar, Feuerelementar oder Riesentroll). Der Magier wird tatsächlich zu diesem Wesen und kann praktisch über alle Fähigkeiten des Wesens verfügen. So könnte er sich beispielsweise in einen Gedankenschinder verwandeln, um sein Opfer zu betäuben und anschließend in ein Erdelementar, um das wehrlose Opfer zu zerquetschen. Der Magier behält bei der "Gestaltwandelung" seine aktuellen Trefferpunkte. Jeder Gestaltwechsel dauert nur einen Augenblick, und der Magier muss keinen Wurf auf körperlichen Schock bestehen.

ZAUBERSCHLAG (BANNZAUBER, VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauberschlag zerstört jeden Zauberschutz, der auf einem Wesen liegt. Die betroffenen Zauber sind: Geringere Zauber zurückwerfen, Kleine Kugel der Unverwundbarkeit, Immunität gegen Zauber, Kugel der Unverwundbarkeit, Geringere Zauberaabwehr, Zauber zurückwerfen, Zauberschild, Zauberaabwehr, Zaubernunverwundbarkeit und Zauberefälle. Magieresistenz schützt nicht gegen diesen Zauber.

ZAUBERFALLE (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Der Zaubernende
Rettungswurf: Nein

Der mächtige Zauber erschafft eine magische Barriere um den Zaubernenden, die vor anderen Zaubern schützt. Jedes Mal, wenn ein Zauber auf die Zauberefälle trifft, wird die magische Energie absorbiert und an den geschützten Magier weitergeleitet. Dadurch erinnert er sich an einen Zauber, den er bereits eingesetzt hat. Ein Beispiel: Ein Magier, der durch eine Zauberefälle geschützt wird, wird von einem Flammenpfeil (3. Grad getroffen). Er erhält drei Grade an Zaubern zurück. Hätte er an diesem Tag bereits dreimal Magisches Geschoss gewirkt, würde er diese drei Zauber zurück erhalten.

Die Zauberefälle schützt gegen 30 Grade an Zaubern (beispielsweise 10 x Flammenpfeil, 5 x Finger des Todes usw.) Die Zauberefälle wirkt gegen Zauber des 1. bis 9. Grades.

ZEITSTOPP (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 6 Runden
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier den Zauber einsetzt, hält er den Fluss der Zeit im Wirkungsbereich für eine Runde an. Innerhalb dieses Wirkungsbereichs stehen dem Magier 6 Runden an subjektiver Zeit zur Verfügung, um zu handeln. Der Magier kann sich frei bewegen, aber alle anderen Wesen im Wirkungsbereich sind völlig bewegungslos, da sie in der Zeit eingefroren sind. Jedes Wesen, das den Wirkungsbereich von außen betritt, wird ebenfalls in der Zeit eingefroren. Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet, befindet sich der Magier augenblicklich wieder im normalen Zeitstrom. Alle Zauber, die der Magier gewirkt hat, während die Zeit eingefroren war, entfalten zu diesem Zeitpunkt ihre Wirkung.

SCHREI DER TODESFEE (NEKROMANTIE)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Keine Wirkung

Auf dem Höhepunkt dieses schaurigen Zaubers kreischt der Zaubерnde wie eine Todesfee (Banshee). Jeder im Wirkungsbereich kann den grauisigen Schrei hören und muss einen Rettungswurf gegen Todesmagie bestehen oder augenblicklich sterben. Der Zaubерnde und die Mitglieder seiner Gruppe sind gegen die Auswirkungen des Zaubers immun.

PRIESTERZAUBER – 1. GRAD

RÜSTUNG DES GLAUBENS (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Zaubерnde
Rettungswurf: Nein

Die Rüstung des Glaubens schützt den Priester sowohl vor Angriffen mit Waffen als auch vor magischem Schaden. Die Rüstung besteht aus reiner magischer Energie und absorbiert einen Teil des Schadens, den der Priester normalerweise erleiden würde. Bei einem Priester der 1. Stufe absorbiert die Rüstung 5% allen Schadens, den der Priester erleiden würde. Alle 5 Stufen steigt diese Schutzwirkung um weitere 5%. So würde ein Priester der 20. Stufe, der diesen Zauber wirkt, von allen Angriffen 25% weniger Schaden erleiden.

SEGEN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubерnden
Wirkungsdauer: 6 Runden
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Würfel mit 15 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester einen Segen ausspricht, erhöht er die Moral der betroffenen Wesen. Die gesegneten Wesen erhalten +1 auf ihre Rettungswürfe gegen Furcht und +1 auf Trefferwürfe. Der Magier legt ein Ziel in Sichtweite fest. Alle freundlich gesinnten Wesen in einem würfelförmigen Gebiet mit 15 m Kantenlänge werden betroffen. Wenn später Wesen den Wirkungsbereich betreten, werden sie nicht nachträglich vom Zauber betroffen. Wenn aber ein Wesen, auf dem Segen liegt, den Wirkungsbereich verlässt, bleibt der Zauber dennoch aktiv.

Gesegnet seien die Gesegneten.. - Volo

BEFEHL: STIRB (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubерnden
Wirkungsdauer: 1 Runde
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers erteilt der Priester einem Wesen den Befehl, zu „sterben“. Das Wesen schläft für eine Runde ein und erwacht am Ende dieser Runde, ohne durch den Zauber Schaden genommen zu haben.

LEICHTE WUNDEN HEILEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester den Zauber wirkt und einem Wesen seine Hände auflegt, heilt er bei dem Wesen 1-8 erlittene Schadenspunkte. Wesen ohne Körper und Wesen von anderen Ebenen können durch den Zauber nicht geheilt werden.

Die Heilung ist nur insofern permanent, als das Wesen natürlich durch weitere Verletzungen erneut verwundet werden kann.

BÖSES ENTDECKEN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: 120 m
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Sichtbereich
Rettungswurf: Nein

Der Zauber enthüllt alle bösen Ausstrahlungen, die von Wesen in Sichtweite ausgehen. Alle bösen Wesen im Wirkungsbereich des Zaubers glühen kurz rot auf.

VERDERBEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Das Ziel des Zaubers überkommt ein drohendes Gefühl der Verdammnis. Für die Dauer des Zaubers erhält das Ziel -2 auf alle Würfe (auch auf ETW0 und Rettungswürfe). Es gibt keinen Rettungswurf gegen die Auswirkungen dieses Zaubers.

VERSTRICKEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Keine Wirkung

Pflanzen schlingen sich um alle Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten. Dabei versuchen Gräser, Ranken, Büsche, ja selbst Bäume, Wesen im Wirkungsbereich festzuhalten. Wesen, denen ein Rettungswurf +3 gegen Zauber gelingt, werden nicht betroffen. Ein Wesen, das von Pflanzen umschlungen ist, kann sich zwar nicht bewegen, aber immer noch angreifen.

ZAUBERSTEINE (VERZAUBERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Priester stattet einen kleinen Stein vorübergehend mit magischen Eigenschaften aus und schleudert ihm dem Gegner entgegen. Der Stein verursacht 1-4 Schadenspunkte und kann auch Wesen verwunden, die nur von magischen Waffen +1 betroffen werden.

SCHUTZ VOR BÖSEM (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber erzeugt eine magische Barriere rund um das geschützte Wesen, die es in einem Abstand von 30 cm umgibt. Die Barriere bewegt sich mit dem geschützten Wesen und hat zwei wichtige Auswirkungen: Einerseits erleiden alle Angriffe von bösen oder verzauberten Wesen gegen das geschützte Wesen -2 und andererseits erhält das geschützte Wesen +2 auf Rettungswürfe, wenn diese durch einen derartigen Angriff verursacht werden.

FURCHT BANNEN (BANNZAUBER)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen je 4 Stufen
Rettungswurf: Speziell

Die Kampfmoral der betroffenen Wesen steigt auf den maximal möglichen Wert. Dann sinkt sie langsam auf den Wert ab, der für diese Wesen normal ist. Waren die Wesen zum Zeitpunkt des Wirkens von magischer Furcht betroffen, wird diese aufgehoben.

HEILIGTUM (BANNZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 10 Runden
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der Priester wird von allen Gegnern ignoriert, ganz so, als ob er unsichtbar wäre. Wenn der Priester angreift oder offensive Zauber einsetzt, endet die Wirkung des Heiligtums sofort. Er kann sich jedoch frei bewegen und defensive Zauber einsetzen. So könnte er beispielsweise Wunden heilen oder einen Segen sprechen. Der Zauber endet sofort, wenn der Priester einen Zauber auf feindselige Wesen anwendet.

ZAUBERKEULE (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers erschafft der Priester eine magische Keule, die bei einem Treffer 2W4 Schadenspunkte verursacht und dem Träger -1 auf den ETW0 gibt.

PRIESTERZAUBER – 2. GRAD

STÄRKUNG (NEKROMANTIE/HERBEIRUFUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Runde + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Das Ziel dieses Zaubers erhält 1W8 Trefferpunkte und alle Boni eines Segens (+1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe). Mit Hilfe von Stärkung kann der Träger vorübergehend mehr Trefferpunkte haben als seine maximalen Trefferpunkte vorsehen. Wenn der Charakter Schaden erleidet, wird der Schaden zuerst von den zusätzlichen Trefferpunkten abgezogen. Die zusätzlichen Trefferpunkte, die über die maximalen Trefferpunkte des Charakters hinausgehen, können nicht durch Heilzauber zurück erlangt werden. Die zusätzlichen Trefferpunkte gehen ebenfalls verloren, wenn die Wirkungsdauer endet.

RINDENHAUT (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Die Haut des Zieles wird zah wie Rinde, wodurch es eine Rüstungsklasse von 6 erhält. Diese Rüstungsklasse verbessert sich je 4 Stufen des Priesters um -1. Bei einem Priester der 4. Stufe würde der Zauber Rüstungsklasse 5 gewähren, bei einem Priester der 8. Stufe Rüstungsklasse 4 usw. Außerdem erhält der Empfänger +1 auf alle Rettungswürfe, außer gegen magische Angriffe.

GESANG (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 5 Runden
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Gesangs stärkt der Priester die eigene Gruppe und schwächt seine Feinde. Alle, die dem Priester freundlich gesonnen sind, erhalten +1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe. Alle, die dem Priester feindlich gesonnen sind, erleiden -1 auf die entsprechenden Würfe. Mehrere Gesangzauber sind nicht kumulativ.

PERSONEN ODER SÄUGETIERE BEZAUBERN (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Person oder Säugetier
Rettungswurf: Keine Wirkung

Die Auswirkungen des Zaubers gleichen dem Magierzauber des 1. Grades: "Personen bezaubern".

HEILIGE MACHT ENTLEHNEN (ANRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers ruft der Priester seinen Gott an, auf das ihm dieser für kurze Zeit überirdische Macht verleiht. Dadurch erhöhen sich seine Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution für eine Phase lang um 1 Punkt für je drei Stufen. Ein Priester der 3. Stufe würde beispielsweise +1 auf diese Attribute erhalten und ein Priester der 12. Stufe würde +4 auf die Attribute erhalten.

FALLEN FINDEN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 3 Phasen
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 3 m breiter Pfad
Rettungswurf: Nein

Der Priester kann alle auf normalem oder magischem Weg verborgenen, mechanischen oder magischen Fallen erkennen, als ob er ein Dieb wäre. Als Falle zählt jede Vorrichtung oder jeglicher Zauber, der folgende Kriterien erfüllt: Die Vorrichtung oder der Zauber kann dem Priester überraschend und unerwartet einen körperlichen Schaden zufügen oder in sonst irgendeiner Weise schädigen. Derjenige, der die Vorrichtung erschaffen hat oder den Zauber gewirkt hat, hat das mit der Absicht getan, eine schädigende Wirkung hervorzurufen. Aus diesem Grund kann "Fallen finden" auch Zauber wie "Alarm" und "Glyphe der Abwehr" und Vorrichtungen, die ähnliche Wirkungen haben, aufspüren.

FLAMMENKLINGE (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro 2 Stufen
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 90 cm lange Klinge
Rettungswurf: Nein

Eine feurig heiße Klinge schießt aus der Waffenhand des Priesters. Er schwingt diese Klinge wie einen Krummsäbel. Die Klinge verursacht 1W4+4 Schadenspunkte. Wenn der Gegner untot oder gegen Feuer empfindlich ist, verursacht die Klinge 1W4+6 Schadenspunkte. Wenn der Gegner irgendwie gegen Feuer geschützt ist, verursacht die Klinge nur 1W4+2 Schadenspunkte. Wesen, die im Feuer leben, sowie Wesen, die Feuer selbst als natürliche Angriffsform einsetzen, erleiden keinen Schaden durch die Klinge. Die Klinge ist keine magische Waffe, d. h. sie kann Wesen, die nur von magischen Waffen verwundet werden können, keinen Schaden zufügen. Der Zauber funktioniert nicht, wenn er unter Wasser gewirkt wird.

Das ist eine der zahlreichen Möglichkeiten, wie man Trolle effektiv daran hindern kann, zu regenerieren. — Elminster

GUTE BEEREN (VERÄNDERUNG/HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft 2W4 magische Beeren, die der Priester mit sich führen und jederzeit essen kann. Jede der Beeren heilt einen Schadenspunkt, wenn sie verzehrt wird.

PERSONEN FESTHALTEN (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Die Auswirkungen des Zaubers gleichen dem Magierzauber des 3. Grades: "Personen festhalten".

GESINNUNG ERKENNEN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe von "Gesinnung erkennen" kann der Priester die Aura eines Wesens exakt analysieren. Dazu muss er sich eine Runde lang auf sein Ziel konzentrieren. Während der Zeitspanne kann sich der Priester nicht bewegen. Wenn dem Ziel ein Rettungswurf gegen Zaubers gelingt, scheitert der Zaubers. Es gibt auch bestimmte magische Gegenstände, die vor den Auswirkungen dieses Zaubers schützen. Wenn der Zaubers erfolgreich gewirkt wird, leuchten böse Wesen kurz rot auf, neutrale Wesen blau und gute Wesen grün.

FEUER/KÄLTE WIDERSTEHEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Körper des Zieles wird auf magischem Weg gegen die Auswirkungen von Hitze und Kälte widerstandsfähig. Dadurch wird das Wesen gegen normale Hitze und Kälte völlig immun (z. B. nackt im Schnee stehen, in ein normales Lagerfeuer greifen usw.) und widersteht ungewöhnlicher Hitze oder Kälte (egal ob magischer oder normaler Natur) wesentlich besser. Der Schaden, den derartige Hitze oder Kälte anrichtet, wird um 50% reduziert. Darunter fallen beispielsweise glühend heiße Kohlen, eine große Menge brennendes Öl, Flammenzungen (Schwerter), Feuerstürme, Feuerbälle, Meteorschwärme, der Odemangriff eines Roten Drachen, Frostbrände (Schwerter), Eisstürme, Stäbe des Frostes, der Odemangriff eines Weißen Drachen usw.

STILLE, 4,50 M RADIUS (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 4,50 m Radius
Rettungswurf: Keine Wirkung

Im Wirkungsbereich kehrt Stille ein, wodurch jedes Gespräch unterbrochen und das Zaubern unmöglich wird. Alle Wesen im Wirkungsbereich, denen ein Rettungswurf gegen Zaubers misslingt, werden für die Wirkungsdauer des Zaubers von Stille betroffen. Da nur Anwesende betroffen sind, kann man das Gebiet in weiteren Runden betreten, ohne von der Stille betroffen zu werden.

Äußerst effektiv, um gegnerische Zaubers außer Gefecht zu setzen. – Volo

Ach, wenn nur jemand öfter diesen Zaubers auf Euch wirken würde, Volo! – Elminster

GIFT VERLANGSAMEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Bei einem vergifteten Wesen werden die Auswirkungen des Giftes verlangsamt. Gifte, die nicht außergewöhnlich stark sind, werden augenblicklich neutralisiert.

GEISTERHAMMER (ANRUFUNG)



Reichweite: 10 m pro Stufe
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers ruft der Priester seinen Gott an, eine magische Waffe für ihn zu erschaffen. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann der Priester mit dem magischen Hammer kämpfen. Der Hammer ist eine magische Waffe, mit +1 für je 6 angefangene Stufen des Priesters, bis zu einem Maximum von +3. So würde ein Priester ab der 13. Stufe einen magischen Hammer erschaffen, der ihm +3 auf Trefferwürfe und Schaden gewährt. Der Grundschaden des Hammers beträgt wie bei einem normalen Kriegshammer 1W4+1.

PRIESTERZAUBER – 3. GRAD

TOTE BELEBEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Die Auswirkungen dieses Zaubers gleichen denen des Magierzaubers des 5. Grades: Tote beleben.

BLITZE HERBEIRUFEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: 108 m Radius
Rettungswurf: 1/2

Mit Hilfe des Zaubers ruft der Zaubernde Blitze vom Himmel herab. Der Zauber funktioniert nur unter freiem Himmel. Der Zaubernde kann pro Phase einen Blitz herbeirufen, wobei ein Blitz 2-8 Schadenspunkte + 1-8 Schadenspunkte pro Stufe des Zaubernden verursacht. Bei einem Zaubernden der 6. Stufe würde der Zauber beispielsweise 2-8 + 6W8 Schadenspunkte verursachen. Der Blitz schießt senkrecht aus dem Himmel herab und trifft einen zufällig ermittelten Feind des Zaubernden, d. h. der Zaubernde hat keine Kontrolle darüber, wer von den Blitzen getroffen wird. Er kann sich jedoch sicher sein, dass es nicht seine Verbündeten sind.

KRANKHEIT HEILEN



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester durch einfaches Handauflegen beinahe alle Krankheiten heilen. Die Heilung ist permanent, aber das Ziel wird nicht gegen weitere Infektionen durch die selbe Krankheit immun. Der Zauber heilt außerdem Blindheit und Taubheit. Es gibt jedoch einige magische Krankheiten, die der Zauber nicht heilen kann.

MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester für diesen Zauber einem Wesen seine Hände auflegt, heilt er bei dem Wesen 14 erlittene Schadenspunkte. Wesen ohne Körper und Wesen von anderen Ebenen können durch diesen Zauber nicht geheilt werden.

Die Heilung ist nur insofern permanent, als das Wesen natürlich durch weitere Verletzungen erneut verwundet werden kann.

MAGIE BANNEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Würfel mit 9 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Die Auswirkungen dieses Zaubers gleichen denen des Magierzaubers des 3. Grades: Magie bannen.

GLYPHE DER ABWEHR (BANNZAUBER/HERVORRUFUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Auslösung
Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Eine "Glyph der Abwehr" ist ein mächtiges, magisches Schriftzeichen, das feindselige oder unautorisierte Wesen daran hindert, einen Raum zu betreten, eine bestimmte Stelle zu passieren oder einen bestimmten Behälter zu öffnen. Die Glyph kann beispielsweise auf einem Durchgang, auf einer schmalen Brücke oder einer Kiste oder Truhe angebracht werden. Der Priester zeichnet ein glühendes Symbol über den geschützten Bereich in der Luft. Wird die Glyph ausgelöst, weil ein Wesen versucht, die geschützte Stelle zu passieren oder den geschützten Behälter zu öffnen, erleidet es 1W4 Schadenspunkte pro Stufe des Priesters, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Zaubers misslingt.

TIERE FESTHALTEN (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Der Zaubers hält Tiere fest an eine Stelle gebannt. Er betrifft nur normale und riesenhafte Tiere. Monster wie beispielsweise Lindwürmer, Ankhegs und Aaskriecher werden nicht gebannt. Alle Feinde, die sich innerhalb von 1,50 m Entfernung um das Ziel aufhalten, werden ebenfalls betroffen. Wesen, deren Rettungswurf gelingt, unterliegen den Auswirkungen nicht. Die festgehaltenen Wesen können sich weder bewegen noch sprechen. Sie bekommen durchaus mit, was rund um sie geschieht, und sie können alle Fähigkeiten einsetzen, die keine Bewegung oder Aussprache erfordern. Der Zustand eines festgehaltenen Wesens kann sich aufgrund von Verletzungen, Krankheit oder Gift verschlechtern. Während das Wesen festgehalten ist, ist es nicht vor schädlichen Einflüssen geschützt.

HEILIGES ZERSCHMETTERN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Der Zaubers öffnet eine energetische Verbindung zwischen allen Wesen im Wirkungsbereich und Positiven Ebene. Aus diesem Grund werden nur böse Wesen durch den Zaubers geschädigt. Sie erleiden 1-4 Schadenspunkte je Stufe des Zaubernden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert. Wesen, deren Rettungswurf scheitert, erleiden nicht nur den vollen Schaden, sondern werden auch für eine Runde geblendet.

UNSICHTBARKEIT AUSLÖSCHEN (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Der Zaubers hebt die Unsichtbarkeit aller unsichtbaren Wesen im Wirkungsbereich auf. Darunter fallen beispielsweise Wesen, die durch Unsichtbarkeit, Verbesserte Unsichtbarkeit, Heiligtum und Phantomtor geschützt sind.

MAGIE FEHLWIRKEN (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Wenn ein Wesen von diesem Zaubers betroffen wird, wird es ihm fast unmöglich, zu zaubern. Scheitert das Wesen bei einem Rettungswurf -2 gegen Zaubers, hat es für die Wirkungsdauer von "Magie fehlwirken" jedes Mal, wenn es versucht, einen Zaubers einzusetzen, eine Chance von 80%, dass der Zaubers fehlschlägt.

SCHUTZ VOR FEUER (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Keiner

Die Auswirkungen des Zaubers unterscheiden sich, je nachdem, ob der Zaubernde selbst oder ein anderes Wesen der Empfänger ist. In beiden Fällen beträgt die maximale Wirkungsdauer 1 Phase pro Stufe des Zaubernden. Der Zauber gewährt vollständigen Schutz vor normalen Feuern (Fackeln, Lagerfeuern, brennendes Öl usw.) und teilweisen Schutz gegen magisches Feuer wie Feuerigen Drachenodem, Zauber wie Brennende Hände, Feuerball, Feuerfrüchte, Feuersturm, Flammenschlag, Meteorschwarm, die Odemangriffe eines Höllenhundes oder einer Pyrohydra usw. Achtzig Prozent des Schadens, der durch diese Quellen verursacht wird, werden vom Zauber absorbiert.

FLUCH BRECHEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe des Zaubers gelingt es dem Priester meistens, den Fluch, der auf einer Person oder einem Objekt liegt, zu brechen. Der Fluch manifestiert sich meist in Form von schädigenden Eigenschaften oder einer bösen Präsenz. Ein Fluch, der auf einem Gegenstand liegt, wie beispielsweise auf einem Schild oder einer Rüstung, wird nur vorübergehend aufgehoben, sodass es dem Opfer gelingt, sich von dem verfluchten Gegenstand zu befreien. Um bestimmte, mächtige Flüche zu brechen, braucht der Priester eine entsprechende Stufe. Es gibt auch Flüche, die von diesem Zauber nicht gebannt werden können.

LÄHMUNG AUFHEBEN (BANNZAUBER)



Reichweite: 10 m pro Stufe
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Augenblicklich

Das Ziel wird von jeder Art der Lähmung oder ähnlicher Magie befreit, wie beispielsweise von der Lähmung, die ein Ghul verursacht oder von den Auswirkungen eines Festhaltezaubers.

STRIKTES DENKEN (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 24 Phasen
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Person oder Säugetier
Rettungswurf: Keine Wirkung

Wenn dem Opfer von "Striktes Denken" ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, wandert es entweder planlos herum, greift die nächst stehende Person an oder steht verwirrt an einer Stelle.

STÄRKE ÜBERTRAGEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Die Gruppe
Rettungswurf: Nein

Jedes Gruppenmitglied erhält eine Stärke von 18/76. Bei den Gruppenmitgliedern, deren Stärke normalerweise höher ist als 18/76, reduziert der Zauber also effektiv die Stärke. Sobald die Wirkungsdauer endet, erhält jeder seine normale Stärke zurück.

INSEKTEN HERBEIRUFEN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: 7 Runden
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Der Zauber ruft einen Schwarm normaler Insekten herbei und veranlasst ihn, einen Feind des Zaubernden anzugreifen. Der Schwarm sammelt sich an einem Punkt innerhalb des Wirkungsbereichs, der vom Zaubernden gewählt wird und greift dann ein einzelnes Wesen nach Wahl des Priesters an. Wenn dem Opfer ein Rettungswurf -4 gegen Odemwaffen gelingt, entkommt es dem Schwarm. Anderenfalls erleidet es während der Wirkungsdauer des Zaubers alle zwei Sekunden einen Schadenspunkt.

Während das Opfer vom Schwarm attackiert wird, erleidet es -2 auf Trefferwürfe und seine Rüstungsklasse verschlechtert sich um +2. Da es sehr irritierend ist, ständig von Insekten gestochen und gebissen zu werden, scheitern zu 50% Zauber, die das Opfer zu wirken versucht.

UNHEILIGES VERDERBEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Der Zauber öffnet eine energetische Verbindung zwischen allen Wesen im Wirkungsbereich und der Negativen Ebene. Aus diesem Grund werden nur gute Wesen durch den Zauber geschädigt. Sie erleiden 1-4 Schadenspunkte je Stufe des Zaubernden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert. Wesen, deren Rettungswurf scheitert, erleiden nicht nur den vollen Schaden, sondern erleiden auch für 4 Runden -2 auf alle Würfe.

BEREICH DER FRISCHEN LUFT (BANNZAUBER)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

"Bereich der frischen Luft" zerstreut automatisch alle giftigen Dämpfe, auch jene, die auf magischem Weg erzeugt wurden, wie beispielsweise durch "Todeswolke". Alle Wolken im Wirkungsbereich werden automatisch gebannt. Der Zauber bietet allerdings keinen Schutz gegen die giftigen Gase, die manche Drachen als Odenwaffe einsetzen, wie beispielsweise der Chlorgasodem eines Grünen Drachen.

Ph, ein Zauber, den ich gut bei einem der fragwürdigen Bankett in der Schänke Zum Gefüllten Greifen hätte gebrauchen können! - Velo

PRIESTERZAUBER – 4. GRAD

TIERE BESCHWÖREN I (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 24 Phasen

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers ruft der Priester bis zu drei Tiere mit 4 oder weniger Trefferwürfeln herbei. Nur Tiere, die sich in Reichweite des Zaubernden befinden, reagieren auf den Zauber.

WALDGESCHÖPFE RUFEN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 3 Phasen
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber ruft eine Nymphe herbei, die die Gruppe unterstützt. Die Nymphe kann verschiedene Priesterzauber einsetzen (unter anderem Geistige Beherrschung, Verwirrung und Heilzauber) und setzt diese zum Vorteil der Gruppe ein. Sie steht solange unter der Kontrolle des Zaubernden, bis sie getötet wird oder die Wirkungsdauer endet.

SCHWERE WUNDEN VERURSACHEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Dies ist die umgekehrte Version von "Schwere Wunden heilen". Statt das Ziel zu heilen, verursacht der Priester Schaden. Wenn es dem Priester gelingt, sein Opfer zu berühren, erleidet es 17 Schadenspunkte. Nachdem der Zauber gewirkt wurde, muss der Priester das Opfer mit einem Angriff treffen. Er hat nur 2 Runden Zeit, um diesen Angriff auszuführen, bevor der Zauber seine Wirkung verliert. Falls er einen Angriff ausführt und sein Ziel verfehlt, scheitert der Zauber ebenfalls. Dem Opfer steht kein Rettungswurf zu.

MANTEL DER FURCHT (HERBEIRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Keine Wirkung

Ein Zaubernde, der sich mit einem "Mantel der Furcht" umgibt, strahlt Furcht mit einem Radius von 90 cm aus. Alle Wesen, die in den Wirkungsbereich der Furcht geraten, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder panikartig 4 Runden lang fliehen. Dabei kann es sein, dass die Fliehenden sogar Gegenstände fallen lassen. Die Gruppenmitglieder sind gegen die Furcht immun, aber es kann durchaus sein, dass die Aura dennoch irritierend auf sie wirkt.

SCHWERE WUNDEN HEILEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber ist eine mächtige Version von "Leichte Wunden heilen". Wenn der Priester für diesen Zauber einem Wesen seine Hände auflegt, heilt er bei dem Wesen 17 erlittene Schadenspunkte. Wesen ohne Körper und Wesen von anderen Ebenen können durch den Zauber nicht geheilt werden.

TODESSCHUTZ (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe des Zaubernenden
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber schützt das Ziel für die Wirkungsdauer vor allen Arten der Todesmagie. Darunter fallen beispielsweise die Zauber Auflösung, Wort der Macht: Tod, Todeszauber und Finger des Todes.

KOORDINIERT VERTEIDIGUNG (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 6 Runden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 3 m Radius
Rettungswurf: Nein

Die Wesen im Wirkungsbereich dieses Zaubers können ihre Angriffe und ihre Parademanöver auf magischem Weg aufeinander abstimmen und erhalten so einen Bonus auf ihre Verteidigung. Die Wesen kämpfen sozusagen wie eine Einheit. Der Zauber ist immer auf den Priester zentriert, betrifft aber alle Wesen, die sich in 3 m Umkreis um den Priester befinden. Nachdem der Zauber gewirkt wurde, können sich die betroffenen Wesen auch weiter vom Priester entfernen, ohne den Schutz zu verlieren. Während der Wirkungsdauer des Zaubers erhält jedes betroffene Wesen -2 auf die Rüstungsklasse. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

Vereint werden wir triumphieren, aber jeder auf sich allein gestellt wird fallen. – Elminster

FERNSICHT (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: Speziell
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe von "Fernsicht" kann der Zaubernde einen noch nicht erforschten Teil der Karte einsehen. Klickt einfach auf jenen Teil der Karte, den sie einsehen wollen. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann der Zaubernde das gewählte Gebiet ausspionieren. Auch die Wesen, die sich in dem Gebiet aufhalten, werden sichtbar.

HANDLUNGSFREIHEIT (BANNZAUBER/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Jedes betroffene Wesen kann sich während der Wirkungsdauer des Zaubers normal bewegen und zwar auch dann, wenn es von Zaubern behindert wird, die seine Bewegung einschränken, wie "Netz" oder "Verlangsamen". "Handlungsfreiheit" ermöglicht auch ungehinderte Bewegung unter Wasser und hebt die Wirkung von "Lähmung" und "Festhalten" auf. Unter Wasser kann sich das Wesen mit der Geschwindigkeit bewegen, mit der es sich an der Oberfläche bewegen würde. Es verursacht mit allen Waffen (also auch mit Wucht Waffen wie Flegeln, Streitkolben und Hämmern) im Nahkampf vollen Schaden. Der Zauber verleiht dem Wesen jedoch nicht die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

HEILIGE MACHT (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Zaubender
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber erfüllt den Priester mit Heiliger Macht. Er erhält so die Fähigkeiten eines Kämpfers der gleichen Stufe. Er erhält eine Stärke von 18/00 (auch dann, wenn seine Stärke höher ist), den ETW0 eines Kämpfers der gleichen Stufe und 1 temporären Trefferpunkt je Stufe. Die temporären Trefferpunkte bleiben erhalten, bis der Zauber endet oder gebannt wird.

GERINGERE GENESUNG (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber erhöht das energetische Niveau des Ziels und hebt so jeglichen Entzug von Lebenskraft auf, den das Opfer durch Untote, Zauber oder andere Einwirkungen erlitten hat. Der Zauber ist für den Priester äußerst anstrengend. Er fühlt sich anschließend so schlapp, als hätte er mehrere Tage lang nicht geschlafen. Meist muss sich der Priester sofort nach dem Wirken dieses Zaubers ausruhen.

GEISTIGE BEHERRSCHUNG (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubers
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Dem Opfer muss ein Rettungswurf -2 gegen Zauber gelingen, um zu verhindern, dass der Priester in seine Gedanken eindringt. Geistige Beherrschung ähnelt dem Magierzauber "Beherrschung". Es gibt jedoch ein paar Unterschiede. Der Priester erhält keinen Zugang zu den Gedanken, der Erinnerungen und den Sinneswahrnehmungen des Wesens. Er kann dem Wesen während der Wirkungsdauer des Zaubers einfach nur Befehle erteilen. Allerdings muss der Priester in Reichweite sein und das Wesen sehen, um ihm Befehle zu erteilen. Die Kontrolle hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder bis der Zauber gebannt wird.

SCHUTZ VOR LEBENSKRAFTENTZUG (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Runden
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber bietet dem Priester oder dem berührten Wesen Schutz vor der Fähigkeit "Lebenskraftentzug", über die untote Monster verfügen, die mit der Negativen Ebene verbunden sind (beispielsweise Vampire). Der Zauber schützt auch vor Waffen und Zaubern, die den Entzug verursachen. Er schafft eine Verbindung zur Positiven Ebene und sorgt so dafür, dass das geschützte Wesen von keiner Art des Entzugs der Lebenskraft während der Wirkungsdauer betroffen werden kann. Während der Zauber aktiv ist, erleidet das geschützte Wesen von derartigen Angriffen nur normalen Schaden. Der Zauber kann nicht auf der Negativen Ebene angewandt werden.

GIFT NEUTRALISIEREN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Gift wird augenblicklich neutralisiert. Außerdem werden 1-8 Schadenspunkte geheilt. Der Zauber heilt außerdem Krankheiten, Blindheit und Taubheit.

VERGIFTEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: 4,50 m
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zaubernde sein Opfer vergiften, wenn diesem ein Rettungswurf gegen Gift misslingt. Die Auswirkungen hängen von der Stufe des Zaubernnden ab:

- 7. bis 9. Stufe: 2W8 SP + 2/Runde
- 10. bis 12. Stufe: 3W8 SP + 3/Runde
- 13. bis 14. Stufe: 4W8 SP + 4/Runde
- 15. bis 16. Stufe: 6W8 SP + 5/Runde
- 17+ Stufe: 8W6 SP + 6/Runde

Wesen, deren Rettungswurf gelingt, werden nicht betroffen.

SCHUTZ VOR BÖSEM, 3 M RADIUS (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: 3 m Radius
Rettungswurf: Nein

Alle Wesen in 3 m Radius werden von dem Zauber "Schutz vor Bösem" betroffen. Dieser Zauber erzeugt eine magische Barriere rund um das geschützte Wesen, die es in einem Abstand von 30 cm umgibt. Die Barriere bewegt sich mit dem geschützten Wesen und hat zwei wichtige Auswirkungen: Einerseits erleiden alle Angriffe von bösen oder verzauberten Wesen gegen das geschützte Wesen -2. Andererseits erhält das geschützte Wesen +2 auf Rettungswürfe, wenn diese durch einen derartigen Angriff verursacht werden.

Oft ist dieser Zauber das Einzige, das zwischen einem Abenteurer und einem tobenenden Dämonen steht. - Volo

SCHUTZ VOR BLITZEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Ein Wesen wird gegen Angriffe, die auf Elektrizität beruhen (also beispielsweise gegen "Blitzstrahl", "Schockgriff" usw.) vollständig immun. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

PRIESTERZAUBER - 5. GRAD

TIERE BESCHWÖREN II (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernnden
Wirkungsdauer: 24 Phasen
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers ruft der Priester zwei oder drei Tiere mit 8 oder weniger Trefferwürfeln herbei. Nur Tiere, die sich in Reichweite des Zaubernnden befinden, reagieren auf den Zauber. Die beschworenen Tiere unterstützen den Priester nach Kräften und dienen ihm, bis sie getötet werden oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Mit dem Zauber können nur normale Tiere oder riesenhafte Varianten normaler Tiere beschworen werden. Der Zauber kann keine fantastischen Tiere oder Monster herbeirufen, also keine Schimären, Drachen, Gorgonen, Mantikore usw.

KRITISCHE WUNDEN VERURSACHEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Das ist die umgekehrte Version von "Kritische Wunden heilen". Statt das Ziel zu heilen, verursacht der Priester Schaden. Wenn es dem Priester gelingt, sein Opfer zu berühren, erleidet es 27 Schadenspunkte. Nachdem der Zauber gewirkt wurde, muss der Priester das Opfer mit einem Angriff treffen. Er hat nur 2 Runden Zeit, um den Angriff auszuführen, bevor der Zauber seine Wirkung verliert. Falls er einen Angriff ausführt und sein Ziel verfehlt, scheitert der Zauber ebenfalls. Dem Opfer steht kein Rettungswurf zu.

CHAOTISCHE BEFEHLE (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Ein Wesen, das durch diesen Zauber geschützt ist, ist gegen alle Arten von magischen Befehlen immun. Darunter fallen beispielsweise Bezauberung, Einflüsterung, Beherrschung, Befehl, Schlaf und Verwirrung. Der Zauber schützt nur ein Wesen, und der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

KRITISCHE WUNDEN HEILEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Zauber ist eine äußerst mächtige Version von "Leichte Wunden heilen". Wenn der Priester für diesen Zauber einem Wesen seine Hände auflegt, heilt er bei dem Wesen 27 erlittene Schadenspunkte. Wesen ohne Körper und Wesen von anderen Ebenen können durch den Zauber nicht geheilt werden.

VEREINTE KRÄFTE (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Priester greift auf die Macht seines Gottes zu, um sie einem Wesen zu verleihen, dass so zu seinem Champion wird. Das Ziel erhält einen Bonus von 1 auf den ETW0 für alle drei Stufen des Priesters. So würde ein Priester der 9. Stufe dem Ziel beispielsweise einen Bonus von 3 auf den ETW0 geben. Die Stärke des Ziels wird zu 18/00, und es erhält natürlich die entsprechenden Boni auf Schaden und Trefferwürfe. Falls die Stärke des Ziels über 18/00 liegt, wird sie durch diesen Zauber übrigens auf 18/00 reduziert. Der Nachteil bei der Anwendung des Zaubers besteht darin, dass sich der Priester darauf konzentrieren muss, die Verbindung zwischen dem gestärkten Wesen und seinem Gott aufrecht zu erhalten. Deswegen kann er während der Wirkungsdauer keine anderen Zauber benutzen. Die Auswirkung hält 3 Runden pro Stufe an oder bis der Zauber gebannt wird.

FLAMMENSCHLAG (HERVORRUFUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: 1/2

Eine Flammensäule schießt an der Stelle herab, auf die der Priester zeigt. Das betroffene Wesen erleidet 1W8 Schadenspunkte je Stufe des Zaubernden. Wenn ihm ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, wird der Schaden halbiert.

HÖHERER BEFEHL (VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe des Zaubernden
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Keine Wirkung

Wie auch beim Zauber des 1. Grades "Befehl" kann der Priester mittels dieses Zaubers anderen Wesen den Befehl erteilen, zu schlafen. Bei dieser Version des Zaubers beträgt die Wirkungsdauer jedoch 1 Runde je Stufe des Zaubernden. Am Ende der Wirkungsdauer erwachen die Wesen völlig unverletzt. Der Wirkungsbereich hat eine ähnliche Größe wie der einer Stinkenden Wolke oder eines Feuerballs.

INSEKTENPLAGE (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 120 m
Wirkungsdauer: 6 Runden
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Feinde in Sichtweite
Rettungswurf: Speziell

Eine Horde von fliegenden, kriechenden und hüpfenden Insekten bildet einen Schwarm. Der Schwarm greift zuerst das Ziel an, das vom Priester gewählt wurde. Dann greift er zum nächst stehenden Verbündeten des Ziels über und so weiter, bis 6 Feinde betroffen sind. Versucht ein Wesen, das vom Schwarm angegriffen wird, einen Zauber zu wirken, so scheitert dieser. Alle Wesen, die sich im Bereich der Insektenplage aufhalten, erleiden alle zwei Sekunden einen Schadenspunkt durch Bisse und Stiche. Rüstung bietet keinen Schutz gegen diese Angriffe. Da der sich windende Insektenschwarm bei den Opfern Erstickungsängste auslöst, muss jedes Opfer in jeder Runde einen Rettungswurf gegen Odemwaffen bestehen. Wer scheitert, rennt für eine Runde lang davon.

EISENHAUT (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Wenn ein Druiden diesen Zauber wirkt, erhebt sich eine Hülle aus Eisen aus dem Erdreich, die ihn umgibt und vor Angriffen schützt. Diese magische Umhüllung behindert den Druiden in keiner Weise und schützt ihn vor Nahkampfangriffen und vor Angriffen mit Fernkampfaffen. Die Eisenhaut besteht aus einer Schicht für je 2 Stufen des Druiden. Jede dieser Schichten schützt den Druiden vor einem Angriff. Ein Druiden der 10. Stufe nimmt von den ersten 5 Angriffen keinen Schaden und erleidet ab dem sechsten Angriff wieder normalen Schaden. Diese Schutzwirkung hält an, bis die Wirkungsdauer endet, "Magie bannen" erfolgreich gegen den Zauber eingesetzt wird oder die Schutzwirkung durch Angriffe aufgebraucht wurde. Der Zauber schützt den Druiden nicht vor energetischen magischen Angriffen wie etwa einem Feuerball, aber sehr wohl vor körperlichen magischen Angriffen wie beispielsweise magischen Pfeilen.

MAGIERESISTENZ (VERÄNDERUNG)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Zauber gewirkt wird, erhält das Ziel eine Magieresistenz von 2% je Stufe des Priesters, mit einem Maximum von 40% auf der 20. Stufe. Verfügt das Ziel bereits über eine Magieresistenz, gilt die Magieresistenz, die dieser Zauber gewährt. Der Zauber kann also unter Umständen die Magieresistenz eines Wesens senken. Der Schutz hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

MASSENHEILUNG (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester diesen Zauber wirkt, stellt er sich die Gesichter seiner Gruppenmitglieder vor und konzentriert sich auf die Einheit in der Gruppe. Sobald der Zauber gewirkt wurde, erhält jedes Gruppenmitglied innerhalb von 9 m vom Priester 1W8+1 Trefferpunkte pro Stufe des Zaubernenden zurück.

Die Heilung ist nur insofern permanent, als das Wesen natürlich durch weitere Verletzungen erneut verwundet werden kann.

Eine gute Möglichkeit, um seinen Verbündeten in der Hitze des Gefechts zu helfen. - Volo

FEENSTAUB (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 3 m Radius
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber erzeugt eine kleine Dosis Feenstaub, die der Priester in die Luft werfen kann. Jeder, der von dem Staub berührt wird, wird unsichtbar. Das ist normalerweise jedes Wesen in 3 m Umkreis. Natürlich verursacht das unsichtbare Wesen noch immer Lärm, und es gibt verschiedene Bedingungen, unter denen das Wesen wieder sichtbar wird. Selbst die Verbündeten des Unsichtbaren können diesen nicht sehen, außer sie sind normal oder durch Magie dazu fähig, unsichtbare Wesen zu sehen. Lässt der Unsichtbare einen Gegenstand fallen, wird dieser sichtbar. Hebt er einen Gegenstand auf und steckt ihn ein, wird dieser ebenfalls unsichtbar. Der Zauber endet, sobald er auf magische Weise gebannt oder zerstört wird, wenn der Magier oder das betroffene Wesen ihn freiwillig beendet, wenn der Unsichtbare einen Angriff startet oder wenn 24 Stunden verstrichen sind. Der Unsichtbare kann Türen öffnen, reden, essen, Treppen steigen usw., ohne sichtbar zu werden. Wenn er jedoch angreift, wird er sofort sichtbar. Seine Unsichtbarkeit ermöglicht es ihm aber auf jeden Fall, zuerst zuzuschlagen.

TOTE ERWEKEN (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernenden
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Augenblicklich

Mit Hilfe des Zaubers kann der Priester einem toten Zwerg, Gnom, Halbelf, Halbling, Elf, Mensch oder Ork das Leben zurückgeben. Wenn der Körper bei der Erweckung nicht vollständig ist, fehlen dem Wiedererweckten die entsprechenden Gliedmassen oder Körperteile. Der Wiedererweckte hat nur 1 Trefferpunkt und kann ganz normal durch Rast oder Heilzauber geheilt werden.

Die Macht über Leben und Tod sollte mit Bedacht und Umsicht eingesetzt werden. — Elminster

UNTOTE ABWEHREN



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Dieser mächtige Zauber erzeugt Energiewellen, die der Energie von der Negativen Ebene entgegengesetzt sind. Jede dieser Wellen trifft Untote, die den Zaubernenden angreifen wollen, und drängt sie für mehrere Sekunden vom Anwender weg. Während der Wirkungsdauer des Zaubers wird jede Runde eine dieser Energiewellen vom Anwender abgestrahlt. Alle Arten von Untoten werden von diesem Zauber betroffen. Sie erhalten keinen Rettungswurf.

GERECHTE MAGIE (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Zaubernender
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses mächtigen Kampfzaubers werden die körperlichen Fähigkeiten des Priesters extrem verstärkt. Er verwandelt sich sozusagen in eine zerstörerische Dampfwalze. Er erhält 1 temporären Trefferpunkt je Stufe, 1 Stärkepunkt je drei Stufen (bis zu einem Maximum von 24) und richtet mit jedem Schlag maximalen Schaden an. Die Auswirkungen halten an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zauber gebannt wird.

SCHNELLER TOD (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Speziell

Nachdem der Priester diesen Zauber gewirkt hat, muss er sein Ziel berühren. Ein Gegenstand erscheint im Inventar des Priesters, und der nächste Angriff wird automatisch mit diesem Gegenstand ausgeführt. Der Priester hat 18 Sekunden Zeit, um diesen Angriff auszuführen, bevor der Gegenstand verschwindet. Scheitert der Angriff, verschwindet der Gegenstand und der Zauber ist vergeudet. Bei einem erfolgreichen Angriff erleidet das Opfer 2W6 + 9 Schadenspunkte und muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen. Falls der Rettungswurf scheitert, stirbt das Opfer. Der Zauber kann in der Zeitspanne zwischen dem Wirken und dem Ausführen des Angriffs gebannt werden.

WAHRER BLICK (ERKENNTNISZAUBER)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: 21 m Radius
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wirkt auf ein Gebiet von ungefähr 21 m Durchmesser rund um den Zaubernenden. Wenn der Zauber gewirkt wird, werden alle feindlichen Zauber der Schule Illusion/Hirngespinnst gebannt. Das Bannen wird während der Wirkungsdauer des Zaubers einmal je Runde ausgeführt. Es betrifft beispielsweise die Zauber Gespiegeltes Ebenbild, Unsichtbarkeit, Spiegelbild, Verbesserte Unsichtbarkeit, Unauffindbarkeit, Phantomtor, Ablenkung, Projiziertes Ebenbild und Abbild. Gegen diesen Zauber wirkt keine Magieresistenz. Da dieser Zauber nur auf feindselige Magie wirkt, hebt er beispielsweise die Unsichtbarkeit, die auf einem Gruppenmitglied liegt, nicht auf.

PRIESTERZAUBER – 6. GRAD

LUFTDIENER (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 15 m
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ruft einen mächtigen Luftdiener herbei, der während der Wirkungsdauer des Zaubers alle Befehle des Zaubernenden ausführt. Der Luftdiener greift alle Feinde des Zaubernenden an, wenn ihm dieser den entsprechenden Befehl erteilt und bleibt unter der Kontrolle des Priesters, bis die Wirkungsdauer endet oder er getötet wird.

TIERE BESCHWÖREN III (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 60 m
Wirkungsdauer: 4 Phasen
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Priester zwei oder drei Tiere mit 12 oder weniger Trefferwürfeln herbei. Nur Tiere, die sich in Reichweite des Zaubernenden befinden, reagieren auf den Zauber. Die beschworenen Tiere unterstützen den Priester nach Kräften und dienen ihm, bis sie getötet werden oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Mit dem Zauber können nur normale Tiere oder riesenhafte Varianten normaler Tiere beschworen werden.

KLINGENBARRIERE (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers beschwört der Priester eine Mauer aus in der Luft tanzenden, rasiermesserscharfen Klingenwaffen. Diese umtanzen den Zaubernenden in einem wirren Muster und bilden so eine relativ undurchdringliche Barriere. Jeder, der versucht diese Barriere zu überwinden, erleidet 8W8 Schadenspunkte. Wesen, die sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten, wenn er gewirkt wird, erhalten einen Rettungswurf gegen Zauber, um dem Schaden zu entgehen. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Runden.

STRAHL DES RUHMS (ANRUFUNG/HERVORRUFUNG)



Reichweite: 20 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Der "Strahl des Ruhms" ist ein Ausbruch Heiliger Energie, die in ein Wesen einschlägt und es verwundet. Der Schaden hängt dabei von der Art des betroffenen Wesens ab:

Wesen	Schaden
Von der Materiellen Ebene	6W6
Von einer Elementarebene	3W4
Untotes Wesen	8W6
Dämon	10W6

TIERE HERBEIRUFEN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 60 m
Wirkungsdauer: 4 Phasen
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Zaubernde ein oder zwei riesige Bergbären herbei. Die Bären unterstehen seiner Kontrolle und gehorchen während der Wirkungsdauer des Zaubers all seinen Befehlen.

FEUERELEMENTAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber öffnet ein Tor zur Feuerebene. Durch dieses Tor taucht ein Feuerelementar in der Nähe des Zaubernden auf. Dabei hat der Feuerelementar zu 60% 12 Trefferwürfel hat; zu 35% taucht ein Elementar mit 18 Trefferwürfeln auf und zu 5% ein Elementar mit 24 Trefferwürfeln. Der Priester kommuniziert auf telepathischem Weg mit dem Elementarwesen und muss daher seine Sprache nicht beherrschen. Außerdem besteht keine Gefahr für Missverständnisse. Im Gegensatz zu einem Magier muss der Priester den Elementar nicht geistig unterwerfen; er dient ihm freiwillig.

SCHMERZHAFTER VERFALL (VERÄNDERUNG/NEKROMANTIE)



Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber kann nur auf lebende Wesen angewandt werden. Der "Schmerzhafter Verfall" sorgt dafür, dass das betroffene Wesen rapide dahinsiecht. Es wird zudem automatisch für zwei Runden verlangsamt. Wenn dem Wesen ein Rettungswurf -2 gegen Gift misslingt, erleidet es einen Schadenspunkt pro Sekunde. Der Zauber richtet insgesamt 50 Schadenspunkte an.

FALSCHER SONNENAUFGANG (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 5 Runden
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Kugel mit 9 m Durchmesser
Rettungswurf: Nein

Der Zauber leuchtet den Wirkungsbereich mit einem hellen, rötlichen Licht aus, dass dem Licht des Sonnenaufgangs gleicht. Alle Untoten Wesen im Wirkungsbereich erleiden 6W6 Schadenspunkte und erhalten keinen Rettungswurf. Die betroffenen Untoten leiden außerdem für eine Runde an Verwirrung.

FEUERFRÜCHTE (HERBEIRUFUNG)



Reichweite: Speziell
Wirkungsdauer: 3 Phasen
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Dieser Zauber erzeugt 4 Feuerfrüchte, die im Gepäck des Zaubernden auftauchen. Die Feuerfrüchte verschwinden nach drei Phasen oder werden verbraucht, wenn sie geworfen werden. Wirft man eine Feuerfrucht auf einen Gegner, entsteht ein Feuerball, der bei jedem Wesen im Wirkungsbereich 2-16 Schadenspunkte anrichtet. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden.

LEID (NEKROMANTIE)



Heilzyklus
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein
Zeitaufwand: 1 Runde

Das ist die umgekehrte Version von Heilung. Statt das Ziel zu heilen, verursacht der Priester Schaden. Wenn es dem Priester gelingt, sein Opfer zu berühren, wird es auf 1 Trefferpunkt reduziert. Nachdem der Zauber gewirkt wurde, muss der Priester das Opfer mit einem Angriff treffen. Er hat nur 2 Runden Zeit, um diesen Angriff auszuführen, bevor der Zauber seine Wirkung verliert. Falls er einen Angriff ausführt und sein Ziel verfehlt, scheitert der Zauber ebenfalls. Dem Opfer steht kein Rettungswurf zu.

HEILUNG (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses mächtigen Zaubers kann der Priester ein Wesen von allen Krankheiten und Verletzungen heilen. Der Zauber heilt alle Krankheiten sowie Blindheit und gibt dem Ziel all Trefferpunkte zurück. Heilung hebt Schwachsinn auf. Es heilt Geisteskrankheiten, die durch Zauber oder Verletzungen des Gehirns verursacht wurden. Die Heilung ist nur insofern permanent, als das Wesen natürlich durch weitere Verletzungen erneut verwundet werden kann.

MATERIESPIEGEL (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: 9 Runden
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber erzeugt eine örtliche Raumverfälschung. Die Raumverfälschung hat die Form einer unsichtbaren Scheibe, die schützend vor dem Zauberkundigen schwebt. Jeder Angriff mit einer Schuss- oder Wurfwaffe führt dazu, dass sich die Bewegungsrichtung des Projektils um 180 Grad ins Gegenteil verkehrt, sobald es auf der Raumverfälschung auftrifft. Jeder, der auf den geschützten Zauberkundigen schießt, muss feststellen, dass er sich effektiv selbst beschießt. Durch den Materiespiegel werden die Geschwindigkeit, Reichweite und der Schaden der abgewehrten Projektile nicht beeinflusst. Der Zauberkundige selbst, kann seine Fernkampfwaffen ohne Probleme einsetzen.

SOLS SENGENDE KUGEL (ANRUFUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Wenn dieser Zauber eingesetzt wird, erschafft er einen leuchtenden Stein. Der Priester muss diesen Stein möglichst rasch auf den Gegner werfen, weil er sich sehr rasch aufheizt und nicht lange gehalten werden kann. Der Priester kann diesen Stein nicht an einen anderen Charakter weiterreichen. Er muss ihn selbst werfen. Er macht dazu einen normalen Trefferwurf +3. Der Wurf wird so behandelt, als ob er eine Fertigkeit in dem Umgang mit dem Stein besitzt. Man kann den glühenden Stein auch einsetzen, um damit nach Gegnern zu schlagen. Er verwundet auch Wesen, die nur durch magische Waffen verwundet werden können. Er richtet jedoch keinen Bonusschaden an.

Wenn der Stein einen Gegner trifft, explodiert er in einem grellen, alles versengenden Blitz, der 6W6 Schadenspunkte durch Feuer verursacht und das Ziel 1W6 Runden lang blendet. Gelingt dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber, erleidet es nur halben Schaden und wird nicht geblendet. Untote Wesen erleiden 12W6 Schadenspunkte und werden für 12 Runden geblendet, wenn es sich um ein Untote handelt, die geblendet werden können. Gelingt einem untoten Wesen ein Rettungswurf, erleidet es 9W6 Schadenspunkte und wird für 6 Runden geblendet.

WUNDERSAMES ERINNERUNGSVERMÖGEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Der Zauberkundige
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erinnert sich der Priester wieder an zwei Zauber des 5. oder eines niedrigeren Grades, die er an diesem Tag bereits eingesetzt hat, und er kann sie erneut benutzen. Falls der Priester an diesem Tag noch keine Zauber eingesetzt hat, verpufft das Wundersame Erinnerungsvermögen wirkungslos.

PRIESTERZAUBER – 7. GRAD

VERWIRRUNG (BEZAUBERUNG/VERZAUBERUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Runde pro 2 Stufen
Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Würfel mit bis zu 18 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber führt bei einem oder mehreren Wesen im Wirkungsbereich zu Verwirrung. Sie werden unschlüssig und können nicht mehr effektiv agieren. Alle Wesen im Wirkungsbereich erhalten einen Rettungswurf -2 gegen Zauber, um den Auswirkungen des Zaubers zu entgehen.

Die Wirkungsdauer beträgt 1 Runde pro 2 Stufen des Zaubernden und jene, die betroffen sind, geraten entweder in einen Berserkerrausch, stehen verwirrt an einem Ort oder wandern umher.

Jene, die umher wandern, entfernen sich mit ihrer gebräuchlichsten Bewegungsart (Charaktere gehen, Fische schwimmen, Fledermäuse fliegen usw.) vom Zaubernden. Ein verwirrtes Wesen, das angegriffen wird, sieht in dem Angreifer einen Feind und handelt gemäß seinen Instinkten, um sich zu verteidigen.

ERDELEMENTAR BESCHWÖREN (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Der Zauber öffnet ein Tor zur Erdebene. Durch dieses taucht ein Erdelementar in der Nähe des Zaubernden auf. Zu 60% hat der Elementar 12 Trefferwürfel, zu 35% taucht ein Elementar mit 16 Trefferwürfeln auf und zu 5% ein Elementar mit 24 Trefferwürfeln. Der Priester kommuniziert auf telepathischem Weg mit dem Elementar und muss daher seine Sprache nicht beherrschen. Außerdem besteht keine Gefahr für Missverständnisse. Im Gegensatz zu einem Magier muss der Priester den Elementar nicht geistig unterwerfen; es dient ihm freiwillig. Der Elementar bleibt unter der Kontrolle des Priesters, bis er getötet wird oder bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

KRIECHENDER TOD (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 80 m
Wirkungsdauer: 6 Runden
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2 Wirkungsdauer

Wenn der Priester diesen Zauber wirkt beschwört er eine krabbelnde und schwärmende Masse von giftigen, stechenden und beißenden Insekten, Spinnen und Tausendfüßlern. Diese nimmt die Form eines beweglichen Teppichs an und schwärmt über ein großes Gebiet aus. Die Masse an Insekten bewegt sich auf das Ziel zu, dass ihr vom Priester zugewiesen wird, und kann sich dabei maximal 80 m vom Priester entfernen. Wesen, die in den Wirkungsbereich geraten, erhalten einen Rettungswurf -2 gegen Odemwaffen. Wenn sie erfolgreich sind, leiden sie nur die halben Wirkungsdauer unter den Auswirkungen Zaubers.

Jene, die in den Wirkungsbereich der Insekten geraten, erleiden 2 Schadenspunkte je Runde und können keine Zauber wirken, während sie sich gegen die Insekten zur Wehr setzen.

ERDBEBEN (VERÄNDERUNG)



Reichweite: 120 m
Wirkungsdauer: 3 Erdstöße
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 12 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Der Boden wird in einem eng begrenzten Bereich von starken Erdstößen erschüttert. Diese dauern nur wenige Sekunden und betreffen alle Wesen im Wirkungsbereich.

Ein derartiges Erdbeben besteht aus drei Erdstößen. Der erste Erdstoß verursacht 6W6 Schadenspunkte. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf -6 gegen Zauber wird der Schaden halbiert. Wesen, deren Rettungswurf scheitert, erleiden nicht nur vollen Schaden, sondern stürzen auch zu Boden und lassen ihre Waffen fallen. Sie benötigen vier Runden, um sich wieder aufzurichten.

Der zweite Erdstoß ist weniger stark und verursacht 3W6 Schadenspunkte. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf -2 gegen Zauber reduziert sich der Schaden auf 2W6. Wer bei seinem Rettungswurf scheitert, lässt seine Waffen fallen.

Der dritte Erdstoß ist am schwächsten. Er verursacht 2W6 Schadenspunkte (Rettungswurf gegen Zauber für halben Schaden). Wer scheitert, lässt seine Waffen fallen.

Da der Zauber sowohl Feinde als auch Verbündete betrifft, sollte man das Zielgebiet vorsichtig auswählen. Erdelementare schätzen es nicht besonders, wenn einfache Sterbliche die Kräfte der Erde entfesseln. Daher besteht eine geringe Chance, dass nach dem Zauber ein Erdelementar auftaucht und die Gruppe angreift.

FINGER DES TODES (NEKROMANTIE)



Reichweite: Sichtweite des Zaubernden
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Keine Wirkung

Der Zauber "Finger des Todes" versucht, die Lebensflamme des Gegners zu löschen. Nachdem die Zauberformel ausgesprochen wurde, zeigt der Magier auf sein Opfer und versucht, ihm die Seele aus dem Leib zu reißen. Dem Opfer steht ein Rettungswurf -2 gegen Zauber zu, um das zu verhindern. Scheitert das Opfer, stirbt es, anderenfalls erleidet es 2W8+1 Schadenspunkte.

FEUERSTURM (HERVORRUFUNG)



Reichweite: 40 m
Wirkungsdauer: 4 Runden
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Nein

Wird dieser Zauber gewirkt, bricht im Wirkungsbereich ein Inferno aus brüllenden Flammen los. Kurz darauf schlagen glühende Lavakugeln im Wirkungsbereich ein. Wesen im Wirkungsbereich erleiden 2W8 Schadenspunkte + 1 Schadenspunkte pro Stufe. Der Feuersturm tobt vier Runden lang, und jedes Wesen, das den Wirkungsbereich nicht verlässt, erleidet den Schaden in jeder Runde. Gegen den Zauber ist kein Rettungswurf zulässig.

TOR (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 20 m
Wirkungsdauer: 33 Runden
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Priester ein mächtiges Wesen von einer anderen Ebene herbei, und zwar ein Höllenschlundscheusal. Das Wesen greift seine Feinde an, und wenn der Priester nicht sehr vorsichtig ist, auch ihn und seine Freunde. Der Priester muss zuerst "Schutz vor Bösem" auf sich (und seine Gefährten) wirken, oder der Höhere Teufel bemerkt sie und reißt den Zaubernden und seine Gefährten in Fetzen, um sich dann an ihren Überresten zu laben.

HEILIGES WORT (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Der Ausspruch eines Heiligen Wortes führt zu einem unglaublich starkem Ausbruch magischer Energie. Der Priester erschafft eine Verbindung zwischen sich und seinem Gott und wird so zum Zentrum eines Ausbruchs heiliger Energie, die alles im Umkreis von 9 m um den Priester betrifft. Diese heilige Energie betrifft nur böse Wesen und Charaktere mit böser Gesinnung. Die genauen Auswirkungen hängen von der Stufe des Opfers ab.

Stufe oder Trefferwürfel

weniger als 4

4 bis 7

8 bis 11

12 und mehr

Auswirkungen

Tod

Gelähmt für 1 Phase

Verlangsamt für 1 Phase, Zaubernden scheitert zu 75%

Taubheit für 1 Phase, Zaubernden scheitert zu 50% Wahrscheinlichkeit

Gegen den Zauber ist kein Rettungswurf zulässig. Die Auswirkungen treten sofort ein und halten an, bis die Wirkungskdauer endet oder der Zauber gebannt wird. Dieser Zauber kann natürlich nicht von Priestern mit böser Gesinnung eingesetzt werden.

NATÜRLICHE SCHÖNHEIT (ILLUSION/HIRNGESPINST)



Reichweite: Der Zaubernde
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: 1,50 m Radius
Rettungswurf: Keine Wirkung

Der Zaubernde verwandelt sich für andere in DAS Schönheitsideal der jeweiligen Person. Für Männer ist dies normalerweise eine Nymphe, bei Frauen hängt die Erscheinung von ihrem Geschmack ab. Jeder, der den so verwandelten Zaubernden sieht, muss einen Rettungswurf +3 gegen Zauber bestehen. Wer scheitert, stirbt weil er sich so verzweifelt nach diesem archetypischen Wunschbild sehnt, aber gleichzeitig weiß, dass er es nie erreichen wird. Jene Wesen, deren Rettungswurf erfolgreich ist, werden dennoch mit Blindheit geschlagen, wenn sie den Druiden sehen. Diese muss auf normalem Weg gebannt oder geheilt werden. Die Verwandlung ist augenblicklich und hält nur wenige Sekunden an. Alle in der Nähe des Druiden werden betroffen, außer den eigenen Gruppenmitgliedern.

GENESUNG (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber erhöht das energetische Niveau des Ziels und hebt so jeglichen Energieverlust auf, den das Opfer durch Untote, Zauber oder andere Einwirkungen erlitten hat. Genesung stellt die Intelligenz eines Wesens, das von Schwachsinn betroffen ist, wieder her. Der Zauber hebt jede Form des Wahnsinns, wie Verwirrung oder Berserkerrausch auf, heilt alle Trefferpunkte und kuriert Gift und Krankheiten. Das Wirken dieses Zaubers ist für den Priester äußerst anstrengend. Er fühlt sich anschließend so schlapp, als hätte er mehrere Tage lang nicht geschlafen. Meist muss sich der Priester sofort nach dem Wirken dieses Zaubers ausruhen.

AUFERSTEHUNG (NEKROMANTIE)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ähnelt dem Zauber des 5. Grades, "Tote erwecken". Allerdings heilt Auferstehung den wiederbelebten Charakter auch gleich vollständig, sodass er sich sofort wieder ins Abenteuer stürzen kann.

SCHILD DER ARCHONEN (BANNZAUBER)



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Der Zaubernde
Rettungswurf: Nein

Der mächtige Bannzauber sorgt dafür, dass auf den geschützten Priester gewirkte Zauber absorbiert werden und somit unschädlich verpuffen. Dieser Zauber absorbiert 1 Zaubergad je 2 Stufen des Priesters. Dies betrifft auch Zauber von Schriftrollen und zauberähnliche Fähigkeiten. Flächendeckende Zauber, die nicht auf den geschützten Priester zentriert werden, und flächendeckende Zauber, die stationär sind, so wie "Todeswolke" und "Stinkende Wolke", werden vom "Schild der Engel" nicht betroffen. Dieser Zauber wirkt so lange, bis der Schutz völlig aufgebraucht wurde, auch dann wenn der letzte Zauber, der absorbiert wird, die verbleibende Schutzwirkung übersteigt. Wenn beispielsweise der Priester durch einen Schild der Engel geschützt ist, der nur noch einen Grad an Zaubern absorbieren kann, wird er dennoch einen Zauber des 3. Grades absorbieren, aber dann seine Wirkung verlieren. Der Zauber wirkt auch gegen Magie bannen.

SONNENSTRAHL (HERVORRUFUNG/VERÄNDERUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Bei diesem Zauber fährt ein Sonnenstrahl mit einem Radius von 6 m genau auf den Zaubernden herab. Alle Wesen im Wirkungsbereich erleiden 3-18 Schadenspunkte, und wenn ihnen ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, werden sie für 10 Runden geblendet. Untote im Wirkungsbereich erleiden 1-6 Schadenspunkte je Stufe des Zaubernden und müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen. Scheitern sie, werden sie zerstört.

SYMBOL: BETÄUBUNG (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe dieses mächtigen Zaubers kann der Priester ein Symbol auf den Erdboden oder eine beliebige, andere Oberfläche zeichnen. Das Symbol bleibt an diesem Ort, bis sich jemand nähert. Dann entlädt sich seine magische Energie explosionsartig. Jeder im Wirkungsbereich muss einen Rettungswurf -4 gegen Zaubern bestehen, oder er wird für 1 Runde pro Stufe des Priesters betäubt.

SYMBOL: TOD (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe dieses mächtigen Zaubers kann der Priester ein Symbol auf den Erdboden oder eine beliebige, andere Oberfläche zeichnen. Das Symbol bleibt an diesem Ort, bis sich jemand nähert. Dann entlädt sich seine magische Energie explosionsartig. Jeder im Wirkungsbereich muss einen Rettungswurf gegen Zaubern bestehen oder sterben. Wesen, die im Augenblick, wenn das Symbol ausgelöst wird, mehr als 60 Trefferpunkte haben, sind gegen seine Auswirkungen immun.

SYMBOL DER FURCHT (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Keine Wirkung

Mit Hilfe dieses mächtigen Zaubers kann der Priester ein Symbol auf den Erdboden oder eine beliebige, andere Oberfläche zeichnen. Das Symbol bleibt an diesem Ort, bis sich jemand nähert. Dann entlädt sich seine magische Energie explosionsartig. Jeder im Wirkungsbereich muss einen Rettungswurf -4 gegen Zaubern bestehen, oder er wird für 1 Runde pro Stufe des Priesters von Furcht betroffen.

UNHEILIGES WORT (HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG)



Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Der Ausspruch eines Unheiligen Wortes führt zu einem unglaublich starkem Ausbruch magischer Energie. Der Priester erschafft eine Verbindung zwischen sich und seinem Gott und wird so zum Zentrum eines Ausbruches von unheiliger Energie, die alles im Umkreis von 9 m um den Priester betrifft. Diese unheilige Energie betrifft nur gute Wesen und Charaktere mit guter Gesinnung. Die genauen Auswirkungen hängen von der Stufe des Opfers ab.

Stufe oder Trefferwürfel
weniger als 4
4 bis 7
8 bis 11
12 und mehr

Auswirkungen
Tod
Gelähmt für 1 Phase
Verlangsamt für 1 Phase, Zaubern scheitert zu 75%
Taubheit für 1 Phase, Zaubern scheitert zu 50%

Gegen den Zaubern ist kein Rettungswurf zulässig. Die Auswirkungen treten sofort ein und halten an, bis die Wirkungsdauer endet oder der Zaubern gebannt wird. Der Zaubern kann natürlich nicht von Priestern mit guter Gesinnung eingesetzt werden.

DAS GEPÄCK

Das Gepäck und wie man den Charakter mit den verschiedenen Ausrüstungsgegenständen ausrüstet, wird im entsprechenden Kapitel ausführlich beschrieben. In der Tabelle 8a-b seht Ihr, welche Rüstungsklasse beziehungsweise Boni auf die Rüstungsklasse die verschiedenen Rüstungen, Schilde usw. geben.

RÜSTUNGEN



Prunkharnisch: Ein Prunkharnisch stellt die prächtigste Rüstung dar, die man sich als Krieger kaufen kann. Sie sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern bietet auch den besten Schutz. Die perfekt gearbeiteten Metallplatten sind eng miteinander verbunden und wehren sowohl Schläge als auch Pfeile ab. Die ganze Rüstung ist mit Gravuren und Prägungen verziert.



Plattenpanzer: Ein Plattenpanzer besteht aus einem Kettenhemd, das durch Metallplatten ergänzt wird, die die wichtigsten Stellen des Körpers bedecken, wie die Brust, den Rücken und den Unterleib. Das Gewicht ist gleichmäßig auf den ganzen Körper verteilt und die Rüstung wird durch Lederriemen mit Schnallen zusammen gehalten.



Schienenpanzer: Der Schienenpanzer stellt eine Variante des Bänderpanzers dar. Bei dieser Rüstung werden Metallstreifen vertikal auf einem Kettenpanzer, Leder oder festem Stoff angenäht, im Gegensatz zu einem Bänderpanzer, bei dem die Metallstreifen horizontal verlaufen. Da man als Mensch seinen Oberkörper stärker abknicken, als ihn zur Seite drehen kann, schränkt der Schienenpanzer die Bewegungsfreiheit stärker als ein Bänderpanzer ein.



Kettenhemd: Kettenhemden bestehen aus ineinander gehängten Metallringen. Ein Kettenhemd wird immer über einem wattierten Rock oder einem leichten Ledergewand getragen. Auf diesem Weg wird verhindert, dass die Haut des Trägers wund gescheuert wird. Außerdem wird die Wucht der auftretenden Schläge noch zusätzlich gedämpft.



Beschlagenes Lederwams: Ein beschlagenes Lederwams wird im Gegensatz zu einem Lederpanzer aus weichem Leder hergestellt. Die Schutzwirkung kommt von den zahlreichen Metallnieten, mit denen das Leder besetzt ist.



Lederpanzer: Ein Lederpanzer wird gefertigt, indem man Leder in Öl kocht, damit es hart wird und man daraus eine Brust- und Schulterpanzerung machen kann. Die Zwischenstücke bestehen aus etwas weicherem und flexiblerem Leder.

SCHILDE



Großer Schild: Ein derartiger Schild ist auch als Turm- oder Belagerungsschild bekannt und reicht vom Kinn des Trägers bis knapp über die Füße. Ein derartig massiver Schild kann nur effektiv eingesetzt werden, indem man ihn am Vorderarm festbindet und stets fest mit der Hand im Griff hält.



Mittlerer Schild: Dieser Schild wird ähnlich wie ein kleiner Schild eingesetzt. Mittelgroße Schilde werden normalerweise aus Metall gefertigt und haben einen Durchmesser von 90 cm bis 120 cm. Die Form ist dabei ziemlich beliebig. So gibt es runde und eckige mittelgroße Schilde, aber auch solche in Form von gespreizten Drachenflügeln. Ein klassischer Schild, wie er im Mittelalter verwendet wurde, ist dreieckig, wobei eine Spitze nach unten weist.



Kleiner Schild: Ein kleiner Schild ist normalerweise rund und wird am Unterarm festgebunden. Im Kampf wird der am Schild befestigte Griff noch zusätzlich mit der Hand umfasst. Da der kleine Schild recht leicht ist, kann der Träger mit der Schildhand noch einen anderen Gegenstand halten, allerdings keine Waffe mit ihr einsetzen.



Tartsche: Eine Tartsche ist eine sehr leichte und kleine Version des kleinen Schildes.

SONSTIGE KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG



Amulette: Amulette sind Schmuckstücke, die an einer Kette um den Hals getragen werden. Einige Amulette verfügen über magische Eigenschaften. Normalerweise ist das Amulett selbst magisch und die Kette, an der es hängt, dient nur als Schmuck. Ein Charakter kann nur mit einem Amulett gleichzeitig ausgerüstet sein.



Stiefel: Stiefel werden von Schustern in Handarbeit gefertigt. Billige Stiefel werden nach einem Modell in Serie angefertigt, während teure Stiefel maßgenau an den Fuß des Käufers angepasst werden.



Armschützer: Armschützer sind breite Panzerungen, die einen Großteil des Unterarms bedecken. Sie bestehen aus Leder oder Metall. Sie werden über die Unterarme gestreift oder mit Lederriemen am Unterarm festgebunden.



Umhänge: Umhänge kommen in den verschiedensten Formen vor und werden aus allen nur erdenklichen Materialien gefertigt. Häufig besteht ein Umhang aus einem kreisförmigen Stück Stoff mit einem Loch in der Mitte für den Kopf. Der Umhang hängt den Rücken hinunter und wird am Hals mit einer Kette, einer Brosche, einer Kordel oder einer Anstecknadel zusammengehalten.



Handschuhe: Es gibt alle möglichen Arten von Handschuhen. Diese können aus Leder, Metallplatten oder Kettengliedern gefertigt werden. Zu einer Rüstung gehört normalerweise ein passendes Paar Handschuhe. Natürlich gibt es auch magische Handschuhe, die meist leichter und hochwertiger sind als normale Handschuhe und manchmal über zusätzliche nützliche Eigenschaften verfügen.



Gürtel: An ihrem Gürtel befestigt eine Spielfigur ihre Beutel, Waffen, eine Schwertscheide usw. Natürlich gibt es auch Gürtel mit magischen Eigenschaften.



Helme: Helme bestehen aus verstärktem Leder oder Metall und bedecken meist den Großteil des Kopfes, außer dem Gesicht und Nacken.



Halsketten: Halsketten sind Schmuckstücke, die aus Silber, Gold, Platin oder anderen Edelmetallen gefertigt und meist mit Edelsteinen verziert sind. Sie können verschiedene Längen haben.



Ringe: Ringe werden am Finger getragen und sind oft magisch verzaubert. Ein Charakter kann einen Ring an jeder Hand tragen.

WAFFEN

BOGEN



Kurzbogen: Der Kurzbogen ist historisch gesehen der älteste Bogen. Sein Schaft ist ungefähr 1,50 m lang. Im Verlauf der Zeit versuchte man, die Reichweite des Bogens zu verbessern. Einerseits gelang es, die Flexibilität des Bogens zu erhöhen, und andererseits verlängerte man den Schaft. So entwickelte sich der Langbogen.



Langbogen: Ein Langbogen ähnelt einem Kurzbogen, ist allerdings ungefähr so groß wie der Bogenschütze selbst und hat einen Schaft mit 1,80 m Länge. Logischerweise hat er eine bessere Reichweite als ein Kurzbogen.



Kompositbogen: Kompositbögen sind Langbögen, deren Schaft aus einer Kombination mehrerer Materialien besteht, wodurch der Bogen flexibler ist und so eine größere Reichweite hat. Kompositbögen wurden nach den Langbögen entwickelt.



Pfeile: Pfeile werden auf möglichst große Reichweite und Treffergenauigkeit hin optimiert. Diese leichten Pfeile werden oft zur Jagd eingesetzt. Die meisten Pfeile werden aus Birken- oder Eichenholz gefertigt und sind zwischen 75 cm und 100 cm lang.

SCHLAGWAFFEN MIT STACHELN



Flegel: Ein Flegel besteht aus einem Holzgriff, der über eine Eisenkette oder ein Scharnier an einer mit Dornen übersäten Holzstange oder Eisenkugel verbunden ist.



Morgenstern: Der Morgenstern besteht aus einem hölzernen Schaft, an dessen Ende sich ein zylindrischer, mit spitzen Zacken versehener Metallkopf befindet. Er hat üblicherweise eine Gesamtlänge von ungefähr 1,20 m. Der Waffenkopf des Morgensterns kann rund, oval oder zylindrisch sein. Meist befindet sich ein besonders langer Dorn an der Spitze des Morgensterns, der zum Zustechen dient.

SCHWERTER



Dolch: Ein typischer Dolch läuft spitz zu und hat zwei scharfe Kanten, im Gegensatz zu einem Messer, das etwas kürzer und normalerweise nur auf einer Seite scharf ist.



Kurzschwert: Das Kurzschwert war historisch gesehen der erste Schwerttyp, der entwickelt wurde. Ein Kurzschwert hat eine beidseitig scharfe Klinge, die ungefähr 60 cm lang ist, und eine scharfe Spitze. Normalerweise wird es als Stichwaffe eingesetzt.



Langschwert: Diese Schwerter werden auch als Kriegsschwerter oder Militärschwerter bezeichnet. Es gibt kein archetypisches Langschwert. Die Länge der Klinge und das Aussehen des Schwertes unterscheiden sich von Kultur zu Kultur und manchmal sogar innerhalb einer Kultur, wenn die betreffenden Schwerter aus verschiedenen Gebieten stammen. Das charakteristischste Merkmal aller Langschwerter ist die Länge des Schwertes, die zwischen 90 cm und 120 cm liegt. Bei einem Schwert mit einer Gesamtlänge von 120 cm würde die Klinge ungefähr 100 cm lang sein. Das typische Langschwert hat eine beidseitig scharfe Klinge und läuft spitz zu. Trotz der Spitze schlägt man mit dem Langschwert zu und verwendet es nicht als Stichwaffe.



Zweihänder: Der Zweihänder ist eine Form des Langschwerts. Die Klinge hat eine Länge von mehr als 180 cm, und der Griff ist ebenfalls wesentlich länger als bei einem Langschwert. Ein derartig gewaltiges Schwert kann man nur mit zwei Händen schwingen.



Bastardschwert: Das Bastardschwert ist auch als Anderthalbhänder bekannt und zwar, weil es von der Länge zwischen Langschwert und Zweihänder liegt und sowohl einhändig als auch zweihändig geführt werden kann. Das Bastardschwert hat eine beidseitig scharfe Klinge und einen langen Griff. Die Länge des Bastardschwerts beträgt zwischen 120 cm und 145 cm.

ÄXTE



Wurfaxt: Die Handaxt oder Wurfaxt ist auch als Wurfbeil bekannt. Die Axtklinge läuft in einer scharfen Spitze aus und ist durch ein schweres Metallstück am unteren Ende ausbalanciert. Der kurze Griff läuft meist spitz zu, und auch die Klinge kann am oberen Ende mit einem kurzen Dorn versehen sein.



Streitaxt: Die Streitaxt ist wohl die bekannteste Form der Axt. Sie besteht aus einer Stange von ungefähr 1,20 m, an deren Ende sich eine gekrümmte Axtklinge befindet, die nur an einer Seite scharf ist.

WUCHTWAFFEN



Keule: Die meisten Keulen sind einfache Knüppel aus hartem Holz, die am oberen Ende breiter sind als am unteren. Diese einfache Waffe wurde eingesetzt, seit die Menschheit gelernt hat, Werkzeuge zu benutzen.



Streitkolben: Der Streitkolben ist eine direkte Weiterentwicklung der Keule und im Prinzip nichts anderes als eine Keule mit einem Waffenkopf aus Stein oder Eisen. Die Art des Waffenkopfs kann stark variieren. Bei manchen Streitkolben ist er glatt, bei anderen mit Noppen überzogen.



Kampfstab: Der Kampfstab ist ein Holzstecken, der zwischen 1,80 Meter und 2,70 m lang ist. Hochwertige Kampfstäbe werden aus stabilem Eichenholz gefertigt, beide Enden des Stabes sind mit Metallkappen überzogen. Der Kampfstab wird mit beiden Händen geführt.



Kriegshammer: Der Kriegshammer besteht aus einem Schaft, der aus Holz oder Metall gefertigt ist, an dessen Ende ein stumpfer Waffenkopf sitzt. Er kann würfelförmig oder zylindrisch sein, glatt oder leicht gerundet. Die Wucht, mit der ein Kriegshammer geschwungen wird, ist ideal dazu geeignet, Rüstungen aller Art zu zerschmettern.

FERNKAMPFWAFFEN



Armbrust: Eine Armbrust sieht im Prinzip aus wie ein Bogen, den man quer auf einem hölzernen oder metallenen Schaft montiert hat. Eine Armbrust verwendet Bolzen als Munition.



Bolzen: Das ist die Munition, die von Armbrüsten verschossen wird. Alle Armbrüste verschießen die gleiche Art von Bolzen, unabhängig von ihrer Größe.



Schleuder: Eine Schleuder besteht aus zwei Leder- oder Stoffstreifen, in deren Mitte sich ein Beutel befindet, in dem der Schleuderstein platziert wird. Der Schütze wirbelt die Schleuder so lange in der Luft herum, bis sie eine ausreichend hohe Geschwindigkeit erreicht. Der Schleuderstein wird abgefeuert, indem der Schütze einen der Lederstreifen löslässt.



Schleuderstein: Ein Schleuderstein wird normalerweise aus gehärtetem Ton gefertigt und dient als Munition für eine Schleuder.



Wurfpeil: Ein Wurfpeil entspricht einem Dart. Er wird nicht verschossen, sondern geworfen.



Wurfdolch: Ein Wurfdolch erinnert an einen normalen Dolch, ist jedoch perfekt ausbalanciert, damit er sich ideal zum Werfen eignet.

STANGENWAFFEN



Speer: Der Speer war eine der ersten Waffen, die von Menschenhand gefertigt wurde. Die ersten Speere waren nicht viel mehr als Holzstangen, die an einem Ende zugespitzt waren. Als die Menschheit lernte, mit Metall zu arbeiten, wurden die Speerspitzen aus Eisen oder Stahl gefertigt.



Hellebarde: Die Hellebarde ist die älteste und am häufigsten eingesetzte Stangenwaffe. Sie besteht aus einer gekrümmten Axtklinge, die am Ende einer 1,80 m langen Stange montiert ist. Die Axtklinge wurde durch ein schweres Metallstück ausbalanciert, das an ihrem Ende angebracht war. Sie lief in einen scharfen Dorn aus, der normalerweise quadratisch war. Eine Hellebarde kann man sich am besten als eine Mischung aus Speer und Axt vorstellen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND SCHÄTZE

In Baldur's Gate II kann man Schätze in den verschiedensten Formen finden. Goldmünzen sind natürlich die gebräuchlichste Form von Reichtum, und mit Reichtum kommt Macht und Einfluss. Allerdings gibt es noch andere Schätze, nach denen es sich auszahlt zu streben und von denen sich die Charaktere nicht so leicht trennen oder sie verkaufen werden, wenn sie sie einmal errungen haben. Es handelt sich dabei um die magischen Gegenstände, die die Charaktere finden und zu ihrem Vorteil im Kampf einsetzen können. Priester und Magier extrem hoher Stufen (höher als die Stufen, die ein Charakter in Baldur's Gate II erreichen kann) können selbst magische Gegenstände herstellen, allerdings haben Abenteurer meist für so etwas nicht die Zeit und finden daher ihre magischen Schätze, während sie auf Abenteuer ausziehen. Magische Gegenstände stellen eine machtvolle Unterstützung dar. Mit ihrer Hilfe erhalten die Charaktere Boni im Kampf, können Zauber durch das Aussprechen eines einfachen Wortes wirken, dem heftigsten Feuer widerstehen und Dinge tun, die ohne derartige Gegenstände undenkbar wären. Es gibt jedoch auch gefährliche magische Objekte, die als verfluchte Gegenstände bekannt sind. Gelegentlich ist ein Fehler bei der Anfertigung schuld an den negativen Eigenschaften, manchmal wurden sie aber auch absichtlich von einem verrückten oder bösen Magier erschaffen.

Magische Waffen : Es gibt von praktisch jeder normalen Waffe eine oder mehrere magische Varianten. Dolche und Schwerter gehören zu den häufigsten magischen Waffen. Eine durchschnittliche magische Waffe gibt dem Träger einen Bonus von +1 oder höher. Das bedeutet, die Waffe richtet mehr Schaden an, trifft besser und hat einen besseren Initiativefaktor, und zwar jeweils um so viele Punkte, wie hoch das Plus ist. Das kommt daher, dass die Waffe schärfer, besser ausbalanciert, gesegnet oder verzaubert ist. Auf jeden Fall ist sie effektiver als jede normale Waffe des gleichen Typs. Es gibt auch seltene Waffen, die noch wesentlich stärker verzaubert sind. Wenn Ihr eine magische Waffe findet, habt Ihr zuerst vermutlich keine Ahnung, über welche Fähigkeiten sie verfügt. Um die magischen Fähigkeiten einer Waffe zu enthüllen, benötigt Ihr entweder einen Charakter mit einer ausreichend großen Kenntnis der Sagenkunde, den Zauber "Identifizieren" oder die Hilfe eines freundlichen Ladenbesitzers, der bereit ist, die Waffe gegen ein kleines Entgelt zu identifizieren.

Magische Rüstungen: Magische Rüstungen stellen eine Verbesserung der normalen Rüstungstypen dar, ähnlich wie magische Waffen eine Verbesserung der normalen Waffen darstellen. Diese Rüstungen gewähren eine bessere Rüstungsklasse als eine vergleichbare normale Version und sind meist leichter und hochwertiger gefertigt. Außerdem gewähren manche dieser Rüstungen zusätzlichen Schutz gegen Angriffsformen, gegen die eine normale Panzerung machtlos ist. Ein Kettenhemd +1 gewährt einem Charakter beispielsweise einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen den Feuerodem eines Roten Drachen. Die Magie der Rüstung schützt den Charakter also nicht nur vor direktem körperlichen Schaden. Natürlich gibt es auch Rüstungen, deren Fähigkeiten weit über die normalen magischer Rüstungen hinausgehen. Obwohl man meist auf den ersten Blick erkennen kann, dass man es mit einer magischen Rüstung zu tun hat, weil sie wesentlich besser gefertigt und aufwendiger verziert ist als eine normale Rüstung, muss man ihre besonderen Fähigkeiten auf gleichem Weg herausfinden wie bei einer magischen Waffe.

Tränke und Öle: Tränke und Öle findet man relativ häufig, aber sie sind nicht leicht zu identifizieren. Diese magischen Flüssigkeiten werden in kleinen Flaschen, Tiegeln, Töpfen oder Phiolen aufbewahrt und strahlen Magie aus. Oft glaubt man zu wissen, wofür ein Trank dient, aber ob er nun eine positive oder negative Auswirkung hat, kann man erst sagen, wenn man ihn tatsächlich zu sich genommen hat. Der Charakter stellt vielleicht fest, dass er für kurze Zeit gegen Kälte oder Feuer immun ist, dass sich seine Wunden schließen oder dass er selbst angesichts tödlicher Gefahr keine Furcht empfindet. Vielleicht verliebt er sich aber auch in das erste Wesen, das er sieht, nachdem er den Trank zu sich genommen hat, oder stirbt qualvoll an einer Vergiftung.

Schriftrollen: Schriftrollen sind für einen Magier oder Priester ein äußerst praktischer Luxusgegenstand. Wenn ein Magier oder Priester eine Schriftrolle vorliest, kann er den Zauber, der auf ihr niedergeschrieben ist, einsetzen, ohne ihn sich zuvor einzuprägen. Es gibt auch besondere Schriftrollen, so genannte Schutzformeln, die von allen Charakteren eingesetzt werden und dem Charakter vorübergehenden Schutz gegen eine bestimmte Form der Bedrohung geben, beispielsweise gegen Feuer, Werwölfe, böse Kreaturen, Wesen von anderen Ebenen usw. Natürlich gibt es auch Schriftrollen, die mit fürchterlichen Flüchen belegt sind und die aktiviert werden, wenn sie von einem nichtsahnenden Charakter gelesen werden. Um ganz sicher zu gehen, muss man eine Schriftrolle identifizieren, bevor man sie einsetzt. Schriftrollen mit Magierzaubern können nur von Magiern eingesetzt werden, da die Verwendung von "Magie lesen" notwendig ist, um die kryptischen Zeichen auf diesen Schriftrollen zu entziffern. Magier können "Magie lesen" jederzeit einsetzen. Es ist auch möglich, den Inhalt einer Schriftrolle mit einem Magierzauber in das Zauberbuch des Magiers zu übertragen (beim Betrachten der Schriftrolle wird eine entsprechende Schaltfläche angeboten). Setzt man eine Schriftrolle ein oder überträgt man den Zauber von der Schriftrolle ins Zauberbuch eines Magiers, wird die Schriftrolle zerstört.

Oft stellen Schriftrollen die einzige Möglichkeit für einen Magier dar, sein Arsenal an Zaubern aufzustocken. – Elminster

Ringe: Magische Ringe können von Charakteren der verschiedensten Klassen eingesetzt werden und statten ihren Träger mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten aus. Wie auch bei den anderen magischen Gegenständen gibt es auch hier verfluchte Exemplare, die dem Träger schaden. Sie können nur mit Hilfe von bestimmten Zaubern wieder abgelegt werden.

Zauberstäbe, Zauberstecken und Zepter: Diese gehören zu den mächtigsten magischen Gegenständen. Zauberstäbe werden normalerweise von Magiern eingesetzt und erlauben ihnen, bestimmte Zauber durch das einfache Aussprechen eines Befehlswortes zu wirken. Zauberstecken können normalerweise von Magiern und Priestern eingesetzt werden. Zepter sind am seltensten und wurden meist von mächtigsten Hexenmeistern und Kriegsmagiern erschaffen. Der Besitz eines Zepters bringt meist Macht und Herrschaft mit sich. Einige dieser Gegenstände sind verflucht oder gefährlich für den Anwender. Die Kräfte von Zauberstäben, Zauberstecken und Zeptern sind jedoch nicht ohne Grenzen. Bei jeder Anwendung brauchen sie eine Ladung auf, bis sie schließlich keine Macht mehr haben.

Sonstige magische Gegenstände: Deren Vielfalt sind praktisch keine Grenzen gesetzt. So gibt es Gürtel, die dem Träger Riesenstärke verleihen, Kappen, die den Träger klüger machen, magische Bücher, die die Attributwerte des Lesers erhöhen und noch vieles mehr.

LEGENDÄRE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

CROM FAEYR

Das ist der wahre Name der Waffe, die der zwergische Waffenschmied Silberklinge ihr gab. Er hatte sie für seinen Sohn angefertigt. Leider starb sein Sohn, bevor die Waffe fertig gestellt wurde, doch jetzt habt Ihr sie vollendet ... ein Meisterwerk, das aus dem ursprünglichen Hammer, Ogerkrafthandschuhen und einem Gürtel der Riesenstärke entstanden ist. Crom Faeyr verfügt über alle Fähigkeiten des ursprünglichen Hammers, verleiht seinem Träger eine enorme Stärke und kann Golems, Ettins und Trolle mit einem Schlag töten.

DIE WELLE

Diese Hellebarde +4 wurde vor Urzeiten von einem Kult von Umberlee-Anbetern gefertigt. Sie war als Werkzeug der Rache gedacht und sollte dem Champion des Kults dabei helfen, den Feuerriesen des Sturmhorngebirges ein heiliges Artefakt zu entreißen. Natürlich war ein einzelner Champion mit der Aufgabe hoffnungslos überfordert, und Welle galt seit jenen Tagen als verschollen.

DER AUSGLEICHER

Dieses Langschwert existiert schon so lange, dass sein Ursprung in Vergessenheit geraten ist. Die Zeichen auf dem Schwert deuten jedoch darauf hin, dass es im Namen Helms gefertigt wurde. Die Waffe wird auch als "Schwert der Neutralität" bezeichnet und dient offenbar dazu, Wesen von extremer Gesinnung auszulöschen, damit das Universum einen Zustand harmonischen Gleichgewichts erreicht. Je weiter sich jemand von dem wahren Gleichgewicht entfernt hat, desto mehr Schaden richtet das Schwert bei ihm an. Das mächtige Schwert kann jeden Gegner so verletzen, als wäre es eine magische Waffe +3.

Es gibt noch zahlreiche andere legendäre magische Gegenstände, mein Freund! – Volo

Redet doch mal mit Cromwell, dem Zwerg im Hafenviertel von Atkatla. Er könnte euch vielleicht dabei behilflich sein, eine Liste dieser Gegenstände zusammenzustellen. – Elminster

TABELLEN

ATTRIBUTWERTE

ATTRIBUTWERTE								
	Stärke				Geschicklichkeit		Konstitution	
Attributwert	Trefferwurf	Schaden	Traglast	Türen öffnen %	Trefferwurf Fernkampfswaffen	RK	Trefferpunkte/ Stufe	Wiedererweckung
3	-3	-1	5	3	-2	+3	-1	45
4	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
5	-2	-1	15	4	0	+1	-1	55
6	-1	0	30	6	0	0	0	60
7	-1	0	30	6	0	0	0	65
8	0	0	50	8	0	0	0	70
9	0	0	50	8	0	0	0	75
10	0	0	70	10	0	0	0	80
11	0	0	70	10	0	0	0	85
12	0	0	90	12	0	0	0	90
13	0	0	90	12	0	0	0	92
14	0	0	120	14	0	0	0	94
15	0	0	120	14	0	-1	+1	96
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	98
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	100
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

ATTRIBUTWERTE

	Intelligenz				Weisheit				Charisma
Attributwert	Höchster Zaubergrad (Magierzauber)	Chance Magier- zauber zu verstehen %	Höchstzahl von Magierzaubern je Grad	Sagen- kunde	Modifikation gegen magischen Angriff	Zusätzliche Priesterzauber	Chance, dass Zauber versagt (Priesterzauber)	Sagenkunde	Reaktions- modifikator
3	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
-	-	-	-	-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	4	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6	55	9	0	0	1 des 1. Grades	0	0	+1
14	7	60	9	0	0	1 des 1. Grades	0	0	+2
15	7	65	11	+3	+1	1 des 2. Grades	0	+3	+3
16	8	70	11	+5	+2	1 des 2. Grades	0	+5	+4
17	8	75	14	+7	+3	1 des 3. Grades	0	+7	+4
18	9	85	18	+10	+4	1 des 4. Grades	0	+10	+5
19	9	95	Beliebig	+12	+4	1 des 1. und 4. Grades	0	+12	+8
20	9	96	Beliebig	+15	+4	1 des 2. und 4. Grades	0	+15	+9
21	9	97	Beliebig	+20	+4	1 des 3. und 5. Grades	0	+20	+10
22	9	98	Beliebig	+25	+4	1 des 4. und 5. Grades	0	+25	+11
23	9	99	Beliebig	+30	+4	2 des 5. Grades	0	+30	+12
24	9	100	Beliebig	+35	+4	2 des 6. Grades	0	+35	+13
25	9	100	Beliebig	+40	+4	1 des 6. und 7. Grades	0	+40	+14

ERFAHRUNGSPUNKTE-TABELLE UND FÄHIGKEITEN DER KLASSEN

ERFAHRUNGSPUNKTE-TABELLE FÜR KRIEGER UND BARBAREN			
Stufe	Kämpfer	Paladin/Waldläufer	Trefferwürfel (W10)
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
9	250.000	300.000	9
10	500.000	600.000	9+3
11	750.000	900.000	9+6
12	1.000.000	1.200.000	9+9
13	1.250.000	1.500.000	9+12
14	1.500.000	1.800.000	9+15
15	1.750.000	2.100.000	9+18
16	2.000.000	2.400.000	9+21
17	2.250.000	2.700.000	9+24
18	2.500.000	3.000.000	9+27
19	2.750.000	3.300.000	9+30
20	3.000.000	3.600.000	9+33

VERFÜGBARE PRIESTERZAUBER FÜR PALADINE					
Stufe des Paladin	Wie Priesterstufe	1. Grad	2. Grad	3. Grad	4. Grad
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20*	9*	3	3	3	3
* Fähigkeiten, Zauber zu wirken, erreichen maximal dieses Ausmaß.					

BESONDERE FÄHIGKEITEN FÜR WALDLÄUFER

Stufe des Waldläufers	Im Schatten verstecken %	Leise bewegen	Wie Priesterstufe	Verfügbare Priesterzauber		
				1. Grad	2. Grad	3. Grad
1	10	15	-	-	-	-
2	15	21	-	-	-	-
3	20	27	-	-	-	-
4	25	33	-	-	-	-
5	31	40	-	-	-	-
6	37	47	-	-	-	-
7	43	55	-	-	-	-
8	49	62	1	1	-	-
9	56	70	2	2	-	-
10	63	78	3	2	1	-
11	70	86	4	2	2	-
12	77	94	5	2	2	1
13	85	99*	6	3	2	1
14	83	99*	7	3	2	2
15	99*	99*	8	3	2	2
16	99*	99*	9**	3**	3**	3**

* Diebefähigkeit erreicht maximal dieses Ausmaß. ** Fähigkeiten, Zauber zu wirken, erreichen maximal dieses Ausmaß.

ERFAHRUNGSPUNKTETABELLE FÜR MAGIER UND HEXENMEISTER

Stufe	Magier/Hexenmeister	Trefferwürfel (W4)
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
9	135.000	9
10	250.000	10
11	375.000	10+1
12	750.000	10+2
13	1.125.000	10+3
14	1.500.000	10+4
15	1.875.000	10+5
16	2.250.000	10+6
17	2.625.000	10+7
18	3.000.000	10+8
19	3.375.000	10+9
20	3.750.000	10+10

VERFÜGBARE ZAUBER FÜR MAGIER

Stufe	1. Grad	2. Grad	3. Grad	4. Grad	5. Grad	6. Grad	7. Grad	8. Grad	9. Grad
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

BEDINGUNGEN FÜR SPEZIALISTEN

Spezialist	Schule	Zulässige Rassen	Mindestwerte	Gegensätzliche Schule
Bannwirker	Bannzauber	M	Weisheit 15	Veränderung
Beschwörer	Herbeirufung/Beschwörung	M, HE	Konstitution 15	Erkenntniszauber
Seher	Große Erkenntniszauber	M, HE, E	Weisheit 16	Herbeirufung/Beschwörung
Zauberer	Bezauberung/Verzauberung	M, HE, E	Charisma 16	Anrufung/Hervorrufung
Illusionist	Illusion/Hirngespinnst	M, G	Geschicklichkeit 16	Nekromantie
Thaumaturg	Anrufung/Hervorrufung	M	Konstitution 16	Bezauberung/Verzauberung
Nekromant	Nekromantie	M	Weisheit 16	Illusion
Wandler	Veränderung	M, HE	Geschicklichkeit 15	Bannzauber

ERFAHRUNGSPUNKTETABELLE FÜR PRIESTER UND MÖNCH

Stufe	Kleriker	Druide	Trefferwürfel (W10)
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
9	225.000	90.000	9
10	450.000	125.000	9+2
11	675.000	200.000	9+4
12	900.000	300.000	9+6
13	1.125.000	750.000	9+8
14	1.350.000	1.500.000	9+10
15	1.575.000	3.000.000	9+12
16	1.800.000	3.500.000	9+14
17	2.025.000	500.000	9+16
18	2.250.000	1.000.000	9+18
19	2.475.000	1.500.000	9+20
20	2.750.000	2.000.000	9+22
21	2.925.000	2.000.000	9+24

VERFÜGBARE ZAUBER FÜR PRIESTER

Stufe	1. Grad	2. Grad	3. Grad	4. Grad	5. Grad	6. Grad*	7. Grad**
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	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2

* Werden nur Priestern mit Weisheit 17 oder höher gewährt.

** Werden nur Priestern mit Weisheit 18 oder höher gewährt.

ERFAHRUNGSPUNKTETABELLE FÜR SPITZBUBEN

Stufe	Dieb/Barde	Trefferwürfel (W6)
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
9	110.000	9
10	160.000	10
11	220.000	10+2
12	440.000	10+4
13	660.000	10+6
14	880.000	10+8
15	1.100.000	10+10
16	1.320.000	10+12
17	1.540.000	10+14
18	1.760.000	10+16
19	1.980.000	10+18
20	2.200.000	10+20
21	2.420.000	10+22
22	2.640.000	10+24
23	2.860.000	10+26

GRUNDWERTE DER DIEBESFÄHIGKEITEN

Fähigkeit	Grundwert
Taschendiebstahl	15%
Schlösser öffnen	10%
Fallen finden/entschärfen	5%
Leise bewegen	10%
Im Schatten verstecken	5%

MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN DURCH RASSE

Fähigkeit	Zwerg	Elf	Gnom	Halbelf	Halbling	Halbork
Taschendiebstahl	-	+5%	-	+10%	+5%	-
Schlösser öffnen	+10%	-5%	+5%	-	+5%	-
Fallen finden/entschärfen	+15%	-	+10%	-	+5%	-
Leise bewegen	-	+5%	+5%	-	+10%	-
Im Schatten verstecken	-	+10%	+5%	+5%	+15%	-

MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN DURCH GESCHICKLICHKEIT

Geschicklichkeit	Taschendiebstahl	Schlösser öffnen	Fallen finden/entfernen	Leise bewegen	Im Schatten verstecken
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN DURCH RÜSTUNG

Fähigkeit	Keine Rüstung	Elfenkettenhemd	Waffenrock, Lederrüstung, Beschl. Lederwams	Kettenhemd, Ringpanzer*
Taschendiebstahl	+5%	-20%	-30%	-25%
Schlösser öffnen	-	-5%	-10%	-10%
Fallen finden/entfernen	-	-5%	-10%	-10%
Leise bewegen	+10%	-10%	-20%	-15%
Im Schatten verstecken	+5%	-10%	-20%	-15%

* Nur Barden können ein Kettenhemd oder einen Ringpanzer tragen und gleichzeitig Diebesfähigkeiten einsetzen

MEHRFACHSCHADEN BEI HINTERHÄLTIGEM ANGRIFF

Stufe des Diebes	Schadensfaktor
1 bis 4	*2
5 bis 8	*3
9 bis 12	*4
13 oder höher	*5

VERFÜGBARE ZAUBER FÜR BARDEN

Stufe	1. Grad	2. Grad	3. Grad	4. Grad	5. Grad	6. Grad
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3
21	5	4	4	4	4	3
22	5	5	4	4	4	3
23	5	5	5	4	4	4

SAGENKUNDE

Barden:	+10 je Stufe
Diebe:	+3 je Stufe
Magier:	+3 je Stufe
Alle anderen Klassen:	+1 je Stufe

ZULÄSSIGE KLASSENKOMBINATIONEN NACH RASSEN	
Zwerge	Kämpfer/Dieb Kämpfer/Kleriker
Elfen	Kämpfer/Magier Kämpfer/Dieb
Gnome	Kämpfer/Kleriker Kämpfer/Illusionist Kämpfer/Dieb Kleriker/Illusionist Kleriker/Dieb Illusionist/Dieb
Halbling	Kämpfer/Dieb
Halbelf	Kämpfer/Kleriker* Kämpfer/Dieb Kämpfer/Magier Kleriker/Waldläufer Kleriker*/Magier Dieb/Magier Kämpfer/Magier/Kleriker* Kämpfer/Magier/Dieb * oder Druiden

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

NAHKAMPFWAFFEN, WURFWAFFEN, MUNITION					
Waffe	Einhändig (1) oder beidhändig (2)	Wirkungsweise	Initiative-Faktor	Schaden	Kann eingesetzt werden von
Pfeil	-	S	-	1-6	-
Bolzen	-	S	-	1-10	-
Streitaxt	1	K	7	1-8	KÄM, WAL, PAL, BAR
Dolch	1	S	2	1-4	KÄM, WAL, PAL, DIE, MAG, BAR, DRU
Wurfdolch	1	S	2	1-4	KÄM, WAL, PAL, DIE, MAG, BAR, DRU
Keule	1	W	4	1-4	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR, KLE, DRU
Flegel	1	W	7	1-6+1	KÄM, WAL, PAL, BAR, KLE
Streitkolben	1	W	7	1-6+1	KÄM, WAL, PAL, BAR, KLE
Wurfaxt	1	K	4	1-6	KÄM, WAL, PAL, BAR
Morgenstern	1	W	7	2-8	KÄM, WAL, PAL, BAR, KLE
Wurfpfeil	1	S	2	1-3	KÄM, WAL, PAL, MAG, DIE, BAR, DRU
Hellebarde	2	K/W	9	1-10	KÄM, WAL, PAL, BAR
Kampfstab	2	W	4	1-6	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR, KLE, DRU
Schleuderstein	-	W	-	1-4+1	-
Bastardschwert	1	K	8	2-8	KÄM, WAL, PAL, BAR
Langschwert	1	K	5	1-8	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR
Kurzschild	1	S	3	1-6	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR
Kriegshammer	1	W	4	1-4+1	KÄM, WAL, PAL, BAR
Speer	2	S	6	1-6	KÄM, WAL, PAL, BAR, DRU
Zweihänder	2	K	10	1-10	KÄM, WAL, PAL, BAR
K = Klingenwaffe, S = Stichwaffe, W = Wuchtwaffe KÄM = Kämpfer, WAL = Waldläufer, PAL = Paladin, KLE = Kleriker, DRU = Druide, DIE = Dieb, BAR = Barde, MAG = Magier					

FERNKAMPFWAFFEN						
Waffe	Einhändig (1) oder Beidhändig (2)	SF	Initiative-Faktor	Bonus auf Trefferwurf	Bonus auf Schaden	Kann eingesetzt werden von
Komposit-Langbogen	2	2	7	+1	+2	KÄM, WAL, PAL
Langbogen	2	2	8	+1	-	KÄM, WAL, PAL, BAR
Kurzbogen	2	2	6	-	-	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR
Wurfdolch	1	2	2	-	-	KÄM, WAL, PAL, MAG, BAR, DIE
Wurfaxt	1	1	4	-	-	KÄM, WAL, PAL
Schleuder	1	1	6	-	-	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR, KLE, DRU, MAG
Wurfpfeile	1	3	2	-	-	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR, MAG, DRU
Schwere Armbrust	2	1	10	-	+2	KÄM, WAL, PAL, BAR
Leichte Armbrust	2	1	7	-	-	KÄM, WAL, PAL, BAR
KÄM = Kämpfer, WAL = Waldläufer, PAL = Paladin, KLE = Kleriker, DRU = Druide, DIE = Dieb, BAR = Barde, MAG = Magier						

Rüstung	Rüstungsklasse	Kann eingesetzt werden von
Tartsche	-1 auf RK	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR, KLE, DRU
Kleiner Schild	-1 auf RK	KÄM, WAL, PAL, KLE
Mittlerer Schild	-1 auf RK	KÄM, WAL, PAL, KLE
Großer Schild	-1 auf RK	KÄM, WAL, PAL, KLE
Lederpanzer	8	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR, KLE, DRU
Beschlagenes Lederwams	7	KÄM, WAL, PAL, DIE, BAR, KLE, DRU
Kettenhemd	5	KÄM, WAL, PAL, BAR, KLE
Schienenpanzer	4	KÄM, WAL, PAL, KLE
Plattenpanzer	3	KÄM, WAL, PAL, KLE
Prunkharnisch	1	KÄM, WAL, PAL, KLE

Rüstung	gegen Klingenwaffen	gegen Stichwaffen	gegen Wuchtwaffen
Lederpanzer	0	+2	0
Beschlagenes Lederwams	-2	-1	0
Kettenhemd	-2	0	+2
Schienenpanzer	0	-1	+2
Plattenpanzer	-3	0	0
Prunkharnisch	-4	-3	0

SPEZIALISIERUNG				
Fertigkeitsgrad	Fertigkeitspunkte insgesamt	Bonus auf Trefferwürfe	Bonus auf Schaden	Angriffe je Runde
Fertigkeit	1	0	0	1
Spezialisiert	2	+1	+2	3/2
Meisterschaft	3	+2	+2	3/2
Hochmeisterschaft*	4	+2	+2	3/2
Großmeisterschaft	5	+2	+3	3/2

* Wenn ein Charakter im Umgang mit einer Waffe Hochmeisterschaft erreicht, verbessert sich auch sein Initiativefaktor mit dieser Waffe.

RUF UND GESINNUNG

AUSWIRKUNGEN DES RUFES AUF DIE KOSTEN VON GEGENSTÄNDEN	
Ruf	Prozentuelle Veränderung der Kosten
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	-10%
14	Keine Veränderung
13	Keine Veränderung
12	Keine Veränderung
11	Keine Veränderung
10	Keine Veränderung
9	+10%
8	+20%
7	+20%
6	+30%
5	+40%
4	+50%
3	+100%
2	Das Geschäft verkauft keine Gegenstände an die Gruppe

DEN RUF DURCH SPENDEN IM TEMPEL VERBESSERN

Kosten	Ruf
1.500	1
1.200	2
1.000	3
1.000	4
500	5
400	6
200	7
300	8
400	9
500	10
700	11
900	12
1200	13
1500	14
2.000	15
2.500	16
5.000	17
-	18
-	19
-	20

Gesinnung	Anfänglicher Ruf
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

AUSWIRKUNGEN DES RUFES AUF DIE REAKTION VON NSC

Ruf	Auswirkung
20	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von +4
18-19	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von +3
16-17	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von +2
14-15	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von +1
8-13	Keine Anpassung
7	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von -1
6	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von -2
5	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von -3
4	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von -4
3	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von -5; Wenn die Gruppe ein zivilisiertes Gebiet betritt, besteht eine Chance, dass eine Einheit von Rittern vom Orden des Strahlenden Herzens und/oder eine Einheit von Verhüllten Magiern auftaucht und die Gruppe angreift.
2	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von -6; Wenn die Gruppe ein zivilisiertes Gebiet betritt besteht eine Chance, dass eine Einheit von Rittern vom Orden des Strahlenden Herzens und/oder eine Einheit von Verhüllten Magiern auftaucht und die Gruppe angreift.
1	Die Gruppe erhält einen Reaktionsmodifikator von -7; Wenn die Gruppe ein zivilisiertes Gebiet betritt besteht eine Chance, dass eine Einheit von Rittern vom Orden des Strahlenden Herzens und/oder eine Einheit von Verhüllten Magiern auftaucht und die Gruppe angreift.
0	Geschäfte weigern sich, Gegenstände an die Gruppe zu verkaufen. Wenn die Gruppe ein zivilisiertes Gebiet betritt, besteht eine Chance, dass eine Einheit von Rittern vom Orden des Strahlenden Herzens und/oder eine Einheit von Verhüllten Magiern auftaucht und die Gruppe angreift. NSC reagieren immer feindselig auf die Gruppe

NSC-REAKTIONEN ABHÄNGIG VON RUF UND GESINNUNG

	Gesinnung der NSC		
Ruf	Gut	Neutral	Böse
1	Bricht Gespräch ab	Bricht Gespräch ab	Zufrieden
2	Bricht Gespräch ab	Verärgert	Zufrieden
3	Verärgert	Verärgert	Zufrieden
4	Verärgert	Unzufrieden	Zufrieden
5	Verärgert	Unzufrieden	Zufrieden
6	Unzufrieden	Neutral	Zufrieden
7	Unzufrieden	Neutral	Neutral
8	Unzufrieden	Neutral	Neutral
9	Neutral	Neutral	Neutral
10	Neutral	Neutral	Neutral
11	Neutral	Neutral	Neutral
12	Neutral	Neutral	Neutral
13	Zufrieden	Neutral	Unzufrieden
14	Zufrieden	Neutral	Unzufrieden
15	Zufrieden	Neutral	Unzufrieden
16	Zufrieden	Neutral	Verärgert
17	Zufrieden	Neutral	Verärgert
18	Zufrieden	Neutral	Verärgert
19	Zufrieden	Unzufrieden	Bricht Gespräch ab
20	Zufrieden	Unzufrieden	Bricht Gespräch ab

Monat	Name	Umgangssprachlicher Begriff	Entsprechung im gregorianischen Kalender
1	Hammer	Tiefwinter	Januar
2	Alturiak	Die Winterklaue oder die Klauen der Kälte	Februar
3	Ches	Seele des Sonnenuntergänge	März
4	Tarsak	Wurzel der Stürme	April
5	Mirtul	Das Schmelzen	Mai
6	Kytorn	Zeit der Blumen	Juni
7	Flammleite	Sommersflut	Juli
8	Eleasias	Hochsonne	August
9	Eleint	Das Verwelken	September
10	Marpenot	Laubfall	Oktober
11	Uktar	Der Verfall	November
12	Nachtal	Der Niedergang	Dezember

DAS TEAM

BLACK ISLE STUDIOS

LEITUNG

Feargus Urquhart

LEITENDER PRODUZENT

Chris Parker

ANGESCHLOSSENER

PRODUZENT

Douglas Avery

PRODUZENT SOUND UND

LOKALISIERUNG.

Fred Hatch

DIVISION OPERATIONS MGR.

Benson

DIVISION OPERATIONS ASST.

Primo Pulanco

LEITUNG PUBLIC RELATIONS

Lisa Bueck

MARKETING MANAGER

Margo Engel

Stacy Bremmer

PROMOTION-GRAFIKEN

Jason Manley

BESONDERER DANK GEHT AN:

Das Icedwind Dale-Team, das uns gestattet hat, die von ihnen entwickelten Monster zu verwenden und uns bei den Problemen, auf die beide Teams gestoßen sind, unter die Arme gegriffen hat. Die Leute von Elephant and Castle und Delta Centre Suites im Eaton Centre für ihre Gastfreundschaft und ihren Enthusiasmus für das Projekt. Die Spieletest-Teams, die für die Dauer des Projekts praktische kanadische Ehrenbürger wurden und für diese Zeit ihre Familien und ihr normales Leben hinter sich gelassen haben. Und ganz spezieller Dank an Jim Gardner.

BIOWARE CORP.

Dem Andenken an Dan Walker gewidmet. Möge er ewig in unserer Erinnerung leben!

PRODUKTION

Ausführende Produzenten

Ray Muzyka

Greg Zeschuk

Ben Smedstad (Produzent)

Nathan Plewes (Ko-Produzent)

Andrew "Colonel Bob" Nobbs (Ko-Produzent)

DESIGN

Leitende Designer

James Ohlen (Leitung Text und

Design, BioWare)

Kevin Martens

DESIGN-TEAM

Dave Gaidler

Brent Knowles

Luke Kristjanson

John Winski

SKRIPTS UND DATENEINGABE

Andrew "Colonel Bob" Nobbs

Mike Geist

Kevin Craig

Ross Gardner

ZUSÄTZLICHES DESIGN

Rob Bartel

Drew Karpysyn

John Gallagher

ORIGINAL BALDUR'S GATE

SPIELEDISIGN

James Ohlen

Ray Muzyka

Scott Greig

Greg Zeschuk

PROGRAMMIERUNG

Leitender Programmierer

Mark Darrah

Programmierer

Daniel Morris

Paul Roffel

Netzwerk-Programmierer

Mark Brockington

Paul Roffel

Leitender Tool-Programmierer

Don Moar

Tool-Programmierer

Marc Audy

Patrick Chan

Aaryn Flynn

Jeremy Sheldon

Chris Christou

Weitere Programmierung

Noel Borstad

Rob Boyd

Mark Brockington

Howard Chung

Michael Devine

Brenon Holmes

Casey Hudson

Charles Randall

Gilles Beuparlant

Infinity-Engine-Programmierer

Gilles Beuparlant

Mark Brockington

Mark Darrah

David Falkner

Scott Greig (Leiter Programmierung)

Daniel Morris

Cameron Tofer

John Winski

Don Yakielashuk

QUALITÄTSSICHERUNG

Scott "Lizardman" Langevin

(Leiter Qualitätssicherung)

Raymond "eataTREE" Prach

Scott "Do I have to go home now?"

Horner

Derrick "The Underdork" Collins

Jonathan "Spud" Epp

Karl "Lord of the Stage" Schreiner

Nathan "Road Trips" Frederick

Ross "I don't need no stinking quote!"

Gardner

WEITERE QUALITÄTSSICHERUNG

Noel Borstad

Brenon Holmes

Scott Rodrique

Bob McCabe

Aidan Scanlan

Preston Watamaniuk

Keith Soleski

GRAFIK UND ANIMATION

Art Director

Marcia Tofer

Konzept-Grafik

John Gallagher (Leiter Konzept-

Grafik, BioWare)

Grafik-Team

Dean Andersen

Matt Goldman

Kelly Goodine

Yunkyoung Kim

Arnel Labarda

Chris Mann

Elben Schafers

Kreation Grafische Benutzerführung

Todd Grenier

Weitere Grafische Benutzerführung

Matt Goldman

Porträts und Werbe-/Marketing-Grafik

Mike Sass (Leiter Produktionsgrafik,

BioWare)

Weitere Werbe-Grafik/Porträts

Matthew Goldman

Todd Grenier

Marc Holmes

Weitere Grafiker

Mike Grills

Rob Sugama

Spezialeffekte und

Hintergrundanimationen

Chris Mann

Elben Schafers

Russell Rice

Alex Scott

Wiederverwendete Grafiken aus Baldur's

Gate und Legenden der Schwertküste

Cassidy Scott

Dan Walker

Kalvin Lyle

Marc Holmes

Scott Greig

SPIELANIMATION

Leitung Animation

Steven Gilmour

Animation

Rick Li

Henrik Vasquez

Enrique Deo Perez

Larry Stevens

Tony de Waal

Regie Animation

David Hibbeln (Grafikdirektor

BioWare)

CINEMATIKTEAM

Modelle

Cassidy Scott

Mike Sass

Alex Scott

Elben Schafers

Lindsay Jorgenson

Weitere Modelle

Ryan Blanchard

David Hibbeln

Matthew Goldman

Texturen

Mike Sass

Matthew Goldman

Ryan Blanchard

Marc Holmes

Weitere Texturen

Enrique Deo Perez

Rick Li

Yunkyoung Kim

Skript

Steve Gilmour

Luke Kristjanson

Dave Hibbeln

Konzeptgrafik

John Gallagher

Mike Sass

Marc Holmes

Storyboards

Kelly Goodine

Steve Gilmour

Dave Hibbeln

Video-Grafik

Matthew Fisher

Animation

Steve Gilmour

Enrique Deo Perez

Tony de Waal

Rick Li

Larry Stevens

Henrik Vasquez

Effect Animation

Russell Rice

Tony de Waal

Alex Scott

Dave Hibbeln

Szenerie und Beleuchtung

Mike Sass

Rick Li

Enrique Deo Perez

Russel Rice

Weitere Szenerie und Beleuchtung

Ryan Blanchard

Steve Gilmour

Henrik Vasquez

David Hibbeln

Larry Stevens

Regie Animation

David Hibbeln (Grafikdirektor

BioWare)

Audio

David Chan

KOMMUNIKATIONS-MANAGER

Larry Stevens

Brad Grier

HANDBUCH-TEXTE

James Ohlen

Lukas Kristjanson

Drew Karpysyn

Ray Muzyka

MITARBEIT HANDBUCH

Ross Gardner

Kevin Martens

REZEPTION UND ASSISTENZ

Juliette Irish

Theresa Baxter

Teresa Stevenson

SYSTEMADMINISTRATOREN

Dave Hamel (Leitender

Systemadministrator)

Michael K. Nudel

Chris Zeschuk

INTERPLAY

DAS AUDIO-TEAM

Leitender Sounddesigner

Charles Deenen

Aufsicht Mastering

Craig Duman

Sounddesigner

Charles Deenen

Ann Scibelli

Paul Menichini

Tim Walston (Soundstorm)

David Farmer

Al Nelson

Mike Kamper

Adam Levenson

John Morris (Stone Age Technology)

Sound-Editoren

Stephen Miller

JP Walton

Frank Slick

Caron Weidner (Eight Ball Sound)

Aufnahme Spezialeffekte

John Fasal

Charles Deenen

Al Nelson

Ana Deenen

Frank Szick
 Chris Borders
Musik von
 Michael Hoenig (Metamusic Productions)
Musik-Editoren
 Rick Jackson
 Ron Valdez
 Howard Drossin (Yo11 Productions)
Mastering
 Craig Duman
 Frank Szick
 Tom Baker (Precision Mastering)
Mastering-Assistent
 Ron Valdez
Casting/Regie englische Sprachaufnahme
 Chris Borders
Editoren englische Sprachsamples
 Stephen Miller
 JP Walton
 Frank Szick
 Jeremy Simpson
Sprecher der Originalversion
 Charlie Adler
 Dee Bradley Baker
 Michael Bell
 Jeff Bennett
 Gregg Berger
 Cam Clarke
 Jonathan Cook
 Jim Cummings
 Grey Delisle
 Melissa Disney
 Bill Farmer
 Michael Gough
 Wayne Grace
 Jennifer Hale
 Hidi Shannon
 Amber Hood
 James Horan
 Rodger L. Jackson
 Cherity James
 Nick Jamison
 Maurice LaMarche
 Jim Meskimen
 Tress MacNeille
 John Mariano
 Jason Marsden
 Bill Martin
 Alan Oppenheimer
 Jeff Osterhage
 Valerie Pappas
 Rob Paulsen
 Dian Pershing
 David Prince
 Keven Michael Richardson
 Jack Roth
 Dwight Schultz
 Jane Singer
 Kath Soucie
 John Vernon
 B.J. Ward
 Frank Welker
 David Warner
 Billy West
Walla-Team
 Marsha Kramer
 Anneliese Goldmann
 Daamen Krall
 Richard Penn
 John Demita
 David Randolph
Englische Sprachaufnahmen bei
 Screenmusic Studios
Toningenieur
 Mike Draghi
Assistent Sprachaufnahme
 Eric Lewis

Walla-Casting
 Barbara Harris Loop-Group Casting
Walla aufgenommen bei
 WarnerBrothers Hollywood
Weiteres Casting Sprachaufnahmen
 Lisa Wasserman (Virtual Casting)
CINEMATIK
Mixer Nachaufnahmen
 Lance Brown
 Marc Fishman
Sound-Designer
 Tim Gedemer (Audio Group)
Foley-Mixer
 Eric Thompson (EFX)
Foley-Grafiker
 Laura Macias (EFX)
Musik von
 Howard Drossin (Yo11 Productions)
Gemischt bei
 4MC in Dolby Surround
 Einen herzlichen Dank an Shannon
 Woods für all die Hilfe beim
 Renaissance Pleasure Faire.
Video-Service
 Dan Williams
 Dave Gravens
 Bill Stroud
QUALITÄTSSICHERUNG
Leitung Qualitätssicherung
 Michael Motoda
Manager Qualitätssicherung
 Greg "Moose" Baumeister
Operations Manager Qualitätssicherung
 Monica Vallejo
Projektaufsicht Qualitätssicherung
 Edward Hyland
 John Kirkland
 Damien Evans
 Eric Fong
 Erick Lujan
Leitende Tester Qualitätssicherung
 Henry Lee
 Dany Martinez
 Kris Giampa
 Gary Tesdall
 Harold Kim
 Brad Dutton
Tester Qualitätssicherung
 Damien Foletto
 David Vodhanel
 Albert Perez
 Adam Parker
 Thomas Edmonds
 Greg Didieu
 Mark Holtzclaw
 Matt Golembewski
 Don Ramakers
 Michael Los
 Rafael Lopez
 John Hoover
 Joe isip
 Eric Pribish
 Joseph Chang
 Reuben Park
Editor spanische Lokalisierung
 Rafael Lopez
Editor deutsche Lokalisierung
 Kevin Yee
Techniker Qualitätssicherung
 Bill Delk
 Tom Quast
Aufsicht Kompatibilität
 Derek Gibbs
Kompatibilitätstechniker
 Josh Walters
 Dave Parkyn
 Jack Parker
 Tony Piccoli

Ein besonderer Dank an alle, die für
 die Erstellung dieses Spiels praktisch
 nach Kanada umgezogen sind..
MARKETING
Marketing-Manager
 Margo Engel
Leitender PR-Manager
 Lisa Buck
Web-Team
 Sean Patton
 Ed Arandia
 Steve Jobs
 Terry Spier
 Sandi McCleary
Creative Services Manager
 Kathy Helgason
Verkehrsmanager
 Kathryn Wahl
Handbuch-Design und Layout
 Lee Flesham
DEUTSCHE FASSUNG
Koordination
 TextFarm / Rolf D. Busch
Redaktion
 Rolf D. Busch
 Uwe Körner
Übersetzung
 Firouzeh Akhavan-Zandjani
 Karin Schattmann
 Andrea Schliebitz
 Michael Anton
 Rolf D. Busch
 Harald Evers
 Uwe Körner
 Thomas Schmidt
 Daniel Schumacher
Tools
 Michael Anton
 Rolf D. Busch
Aufgenommen in den Windmill Studios
Regie und Leitung Sprachaufnahme
 Ulrich Mühl
Tonmeister
 Carsten Deutschmann
 Henry Sperling
Nachbearbeitung
 Ohrwerk Audio, Gerald Arend
Mit den Stimmen von
 Robert Missler
 Anne Moll
 Douglas Welbat
 Marion von Stengel
 Ivo Möller
 Katharina von Keller
 Uli Pleßmann
 Erik Schäffler
 Stephanie Kindermann
 Michael Grimm
 Konrad Halver
 Gerhart Hinze
 Christian Rudolph
 Rainer Schmitt
 Sascha Draeger
 Henry König
 Achim Schülke
 Sven Dahlem
 Jacqueline René
 Ingo Abel
 Marc Degener
 Ben Hecker
 Sylvie Nogler
 Wolfgang Noack
 Barbara Fenner
 Volker Bogdan
 Michael Biddler
 Peter Weis
 Céline Fontanges
 Carla Becker

**INTERPLAY EUROPE UND
 EUROPEAN AFFILIATES**
Leitung Marketing Europa
 Harvey Lee
Produkt Manager
 Chris East
Leitung Development Europa
 Matt Findley
Leitender Produzent

Diarmid Clarke
Produzent
 Nana Penemo
Leitung Marketing (Frankreich)

Philippe Cota
Produkt Manager (Frankreich)
 Laurent Jorda
Marketing Assistent (Frankreich)

Sébastien Pensivy
Leitung Marketing (Deutschland)
 Nathali Schrader
Produkt Manager (Deutschland)
 Kai Fiebig
 Tahsin Avci
**Tester Qualitätssicherung
 (Deutschland)**
 Manuel Kracht
 Alexander König
Leitung Marketing (Spanien)
 Javier Rodriguez
Produkt Manager (Spanien)
 Eduardo Lopez
Produkt Manager (Italien)

Lorenzo Ferrari Andicini
Produkt Manager (Benelux)
 Erik van de Wey
**Design und Layout von Verpackung
 und Handbuch (Europa)**

A Creative Experience, London

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 Wissenswerte rund um die Virgin Spielwelt. Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.vid.de> oder <http://www.setups.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

INDEX

3D-UNTERSTÜTZUNG	6	CHAOTISCH GUT	53	FERNKAMPFWAFFEN IM EINSATZ ..	41
• A •		CHAOTISCH NEUTRAL	54	FERTIGKEITEN	8
ABSOLUT NEUTRAL	53	CHARAKTER FERTIGSTELLEN	9	FLEGEL	123
AERIE	31	CHARAKTERBOGEN	15, 21	FORMATIONEN	14
ALLE AUSWÄHLEN	15	CHARAKTERE IN		FREUNDE AUS FRÜHEREN	
AMN	28	MEHRSPIELERPARTIEN	24	ABENTEUERN	33
AMULETTE	122	CHARAKTERE MIT		• G •	
ANGRIFF	11	KLASSENKOMBINATION	52	GEBIETE ERFORSCHEN	26
ANGRIFFSWIRBEL	56	CHARAKTERE UND		GEBIETSKARTE	18
ANOMEN	32	SPIELSTÄNDE IMPORTIEREN	6	GEDANKENSCHINDER	36
ANPASSEN	21	CHARAKTERPORTRÄTS	15	GEGENSTAND AUFHEBEN	11
ANRUFUNG/HERVORRUFUNG	59	CHARISMA	46	GEGENSTAND VERWENDEN	14
ARMBRUST	124	CHATTEN	26	GEGENSTÄNDE IDENTIFIZIEREN ..	55
ARMSCHÜTZER	122	CHEVALIER	48	GEHEIMTÜREN FINDEN	55
ASYNCHRONE EREIGNISSE	26	CROM FAEYR	126	GEISTERJÄGER	48
ATKATLA	28	• D •		GEPÄCK	15, 19, 20, 121
ATTRIBUTWERTE	8	DEINSTALLIEREN	5	GESCHÄFTE UND GESPRÄCHE	26
AUFGABEN	19	DEMOS ANSEHEN	5	GESCHICKLICHKEIT	46
AUSSEHEN DES CHARAKTERS	20	DIE REGELN AD&D	37	GESCHICKLICHKEIT UND	
AUSWÄHLEN	11	DIEB	13, 50	SCHUSSWAFFEN	41
AUSWIRKUNGEN VON RUF		DIEB/KLERIKER	53	GESCHLECHT	7
UND GESINNUNG	39	DIEBESFÄHIGKEITEN	8	GESINNUNG	8, 53
AUTOMATISCHE HILFE	16, 22	DIEBESKÜNSTE	57	GESPRÄCH	12, 16, 38
AUTOMATISCHE PAUSE	11, 22	DOLCH	123	GESTALTWANDEL	14
ÄXTE	123	DRIZZT DO'URDEN	30	GESTALTWANDLER	49
• B •		DRUIDE	49	GETRÄNKE UND GERÜCHTE	17
BANNZAUBER	59	• E •		GEWALTDARSTELLUNG	22
BARBAR	48	EDELSTEINBEUTEL UND		GEZIELTER SCHUSS	55
BARDE	51	SCHRIFTROLLENBEHÄLTER	20	GIFT	39, 44
BARDENLIED	14	EDWIN	34	GNOME	45
BASTARDSCHWERT	123	EIGENSCHAFTEN DER		GOLD	26
BEENDETE AUFGABEN	19	CHARAKTERE	45	GOLEMS	35
BEHÄLTER	17	EIGENSCHAFTEN VON		GRAFIK	22
BELASTUNG	19	GEGENSTÄNDEN	20	GROBER SCHILD	121
BEREITE GEGENSTÄNDE	20	EINLEITUNG	4	GÜRTEL	122
BEREITE WAFFEN	12, 20	ELFEN	45	• H •	
BEREITE ZAUBER	13	ELLESIME	31	HAER'DALIS	33
BERSERKER	47	ENDE	5	HALBELFEN	46
BESCHLAGENES LEDERWAMS	121	ERDKOLO SSE	35	HALBLINGE	46
BESCHREIBUNGEN DER ZAUBER ..	60	ERFAHRUNGSPUNKTE	26, 44	HALBORKS	46
BESONDERE FÄHIGKEITEN	55	ERKENNTNISZAUBER	59	HALSKETTEN	122
BETRACHTER	35	ERSCHÖPFUNG	22, 38	HÄNDE AUFLEGEN	14
BETRETEN	11	ERZFEIND	8, 56	HANDLUNGEN DER CHARAKTERE ..	37
BETRUNKEN	22	ES GEHT LOS	23	HANDSCHUHE	122
BEWEGUNG	11, 37	EXPORTIEREN	21	HARFNER	30
BOGEN	122	• F •		HARLEKIN	51
BOGENSCHÜTZE	47	FÄHIGKEITEN	46	HAUPT-SPIELBEREICH	11
BOLEN	124	FALLEN FINDEN	13, 55		
BUCH 1: DIE SPIELANLEITUNG	5	FALLEN STELLEN	57		
• C •		FARBGEBUNG	9		
CERN D	32	FERNKAMPFWAFFEN	124		
CHAOTISCH BÖSE	54				

HAUPTCHARAKTER IN EINER MEHRSPIELERPARTIE.....	24	KLERIKER/WALDLÄUFER.....	53	MEHR ALS NUR SIMPLES DRAUFSCHLAGEN.....	40
HAUPTSTEUERUNG.....	10	KNÖPFE UND HEBEL.....	18	MEHRKLASSIG.....	21
HEILUNG.....	17	KOMPOSITBOGEN.....	122	MEHRSPIELERPARTIEN.....	23
HEILUNG UND TREFFERPUNKTE.....	43	KONFIGURATION.....	5	MENSCHEN.....	45
HELLEBARDE.....	124	KONSTITUTION.....	46	MEUCHELMÖRDER.....	50
HELM.....	122	KOPFGELDJÄGER.....	50	MINSK.....	34
HERBEIRUFUNG/BESCHWÖRUNG.....	59	KORGAN.....	31	MITTLERER SCHILD.....	121
HEXENMEISTER.....	52	KRIEGER.....	47	MODEM.....	23
• I •		KRIEGSHAMMER.....	124	MODIFIKATOREN AUF RETTUNGSWÜRFEL.....	42
IDENTIFIZIEREN.....	17	KRITISCHE TREFFER, KRITISCHE FEHLSCHLÄGE.....	41	MÖNCH.....	50
ILLUSION/HIRNGESPINST.....		KURZBOGEN.....	122	MORGENSTERN.....	123
ILLUSIONEN ENTDECKEN.....	55	KURZSCHWERT.....	123		
IM SCHATTEN VERSTECKEN.....	13, 57	• L •		• N •	
IMOEN.....	33	LÄDEN, GASTHÄUSER, SCHÄNKEN UND TEMPEL.....	16	NALIA.....	33
IMPORT-BEFUGNISSE.....	25	LADEZEITEN.....	26	NAME.....	9
INFRASION.....	22, 55	LÄHMUNG.....	44	NAMEN DER JAHRE.....	36
INITIATIVEFAKTOREN.....	40	LANGBOGEN.....	122	NATÜRLICHE HEILUNG.....	43
INQUISITOR.....	48	LANGSCHWERT.....	123	NEKROMANTIE.....	59
INSTALLATION.....	5	LEDERPANZER.....	121	NEUANMELDUNGEN ANNEHMEN.....	25
INTELLIGENZ.....	46	LEGENDÄRE MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	126	NEUE FREUNDE.....	31
IPX.....	23	LINKE MAUSTASTE.....	9	NEUTRAL BÖSE.....	54
• J •		• M •		NEUTRAL GUT.....	53
JAHEIRA.....	34	MAGIE UND ZAUBEREI.....	58	• O •	
JAN.....	32	MAGIER.....	52	OPTIONEN.....	15, 22
• K •		MAGIER- UND PRIESTERZAUBER EINPRÄGEN.....	21	• P •	
KAI-SCHLAG.....	55	MAGIER/DIEB.....	53	PALADIN.....	48
KÄMPFE.....	38, 40	MAGIER/KLERIKER.....	53	PERSÖNLICHE EINTRÄGE.....	19
KÄMPFER.....	47	MAGIERESISTENZ.....	56	PERSÖNLICHE INITIATIVE.....	40
KÄMPFER/DIEB.....	52	MAGIERKILLER.....	47	PFEILE.....	123
KÄMPFER/DRUIDE.....	52	MAGIERSPEZIALISTEN.....	52	PIRSCHER.....	47
KÄMPFER/KLERIKER.....	52	MAGIERZAUBER.....	15	PLATTENPANZER.....	121
KÄMPFER/MAGIER.....	53	MAGIERZAUBER – 1. GRAD.....	60	PRIESTER.....	49
KÄMPFER/MAGIER/DIEB.....	53	MAGIERZAUBER – 2. GRAD.....	65	PRIESTER DES HELM.....	49
KÄMPFER/MAGIER/KLERIKER.....	53	MAGIERZAUBER – 3. GRAD.....	69	PRIESTER DES LATHANDER.....	49
KAMPFMORAL.....	43	MAGIERZAUBER – 4. GRAD.....	74	PRIESTER DES TALOS.....	49
KAMPFRAUSCH.....	55	MAGIERZAUBER – 5. GRAD.....	79	PRIESTERZAUBER.....	15, 58
KAMPFSTAB.....	124	MAGIERZAUBER – 6. GRAD.....	84	PRIESTERZAUBER – 5. GRAD.....	110
KARTEN.....	15, 18	MAGIERZAUBER – 7. GRAD.....	89	PRIESTERZAUBER – 1. GRAD.....	99
KAUFEN UND VERKAUFEN.....	17	MAGIERZAUBER – 8. GRAD.....	93	PRIESTERZAUBER – 2. GRAD.....	101
KELDORN.....	33	MAGIERZAUBER – 9. GRAD.....	96	PRIESTERZAUBER – 3. GRAD.....	104
KENSAI.....	47	MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	41	PRIESTERZAUBER – 4. GRAD.....	107
KETTENHEMD.....	121	MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND SCHÄTZE.....	124	PRIESTERZAUBER – 6. GRAD.....	114
KEULE.....	123	MAGISCHE HEILUNG.....	43	PRIESTERZAUBER – 7. GRAD.....	117
KI EIN/AUS.....	15	MAGISCHE RÜSTUNGEN.....	125	PROTOKOLL-FRAGE.....	23
KLASSE.....	7, 46	MAGISCHE WAFFEN.....	125	PRUNKHARNISCH.....	121
KLASSENCHARAKTERE.....	7	MARKIERUNGEN.....	22	• R •	
KLEINER SCHILD.....	121	MAUSBEWEGUNG.....	10	RÄCHER.....	49
KLERIKER.....	49	MAXIMAL ERREICHBARE ERFAHRUNGSPUNKTE.....	45	RAKSHASAS.....	35
		MAZZY.....	33	RASSE.....	7, 45
				RAST.....	16, 20
				README-DATEI LESEN.....	5
				REAKTIONEN BEI BEGEGNUNGEN.....	39
				RECHTE MAUSTASTE.....	9

RECHTSCHAFFEN BÖSE	54	SPITZBUBEN	50	WEISHEIT	46
RECHTSCHAFFEN GUT	53	STANGENWAFFEN	124	WELT	27
RECHTSCHAFFEN NEUTRAL	53	STÄRKE	41, 46	WELTKARTE	18
REGISTRIEREN	5	STEHLEN	17	WERTE	21
REISEN	11	STEUERUNGSLEISTEN		WICHTIGE PERSONEN	30
RETTUNGSWURF GEGEN		AUSBLENDEN	10	WOLFWERE, HÖHERE WOLFWERE	35
LÄHMUNG	42	STIEFEL	122	WUCHTWAFFEN	123
RETTUNGSWURF GEGEN		STOPP	14	WURFAXT	123
ODEMWAFFEN	42	STRETTAXT	123	WURFDOLCH	124
RETTUNGSWURF GEGEN		STREITKOLBEN	123	WURFPFEIL	124
VERSTEINERUNG	42	STUFE AUFSTEIGEN	21		
RETTUNGSWURF GEGEN ZAUBER	42	SULDANESSALAR	28	• Y •	
RETTUNGSWURF GEGEN				YOSHIMO	32
ZAUBERSTÄBE	42	• T •			
RETTUNGSWÜRFE	42	TAGEBUCH	15, 18, 19	• Z •	
RIBALD	30	TARTSCHE	121	ZAUBER	8, 12, 13, 42, 57
RINGE	122, 125	TASCHENDIEBSTAHL	12	ZAUBERKUNDIGER	52
RÜSTUNGEN	121	TCP/IP	23	ZAUBERSTÄBE, ZAUBERSTECKEN	
RÜSTUNGEN UND ZAUBER	22	TIERMEISTER	48	UND ZEPTER	125
RÜSTUNGSKLASSE	40	TOTE ERWECKEN	44	ZEITABLAUF	36
		TOTEMDRUIDE	49	ZIMMER MIETEN	17
• S •		TRAGLAST	38	ZURÜCK ZUM SPIEL	15
SÄBELRASSLER	50	TRÄNKE UND ÖLE	125	ZUTEILUNG DER CHARAKTERE	24
SAEMON HAVARIAN	31	TREFFERWÜRFEL	40	ZWEIHÄNDER	123
SAGENKUNDE	56	TREFFERWÜRFEL	55	ZWERGE	45
SCHATTEN	36	TREPPEN	11		
SCHATTENDIEBE	29	TROLLE	35		
SCHIENENPANZER	121	TRUNKENHEIT	38		
SCHILDE	121	TÜR	11		
SCHLAGWAFFEN MIT STACHELN	123	TUTORIAL	6		
SCHLEUDER	124	• U •			
SCHLEUDERSTEIN	124	UMHÄNGE	122		
SCHRIFTROLLEN	125	UMRISSE ANZEIGEN	22		
SCHULEN DER MAGIE	59	UNTERBRECHEN VON ZAUBERN	42		
SCHUTZ VOR BÖSEM	56	UNTOTE VERTREIBEN	13, 57		
SCHWERTER	123	UNZUGÄNGLICHER ORT	11		
SCHWERTKÜSTE	27	• V •			
SCHWIERIGKEITSGRAD	22	VALYGAR	32		
SCROLLTEMPO	22	VAMPIRE	35		
SERIELLE VERBINDUNG	24	VERÄNDERUNG	59		
SKALDE	51	VERBESSERT EURE			
SO BEGINNT IHR EINE		TREFFERCHANCEN	41		
MEHRSPIELERPARTIE	25	VERSCHIEDENE INFORMATIONEN	22		
SONSTIGE KLEIDUNG UND		VERSCHLOSSEN	12		
AUSRÜSTUNG	122	VERTEIDIGUNGSWIRBEL	55		
SONSTIGE MAGISCHE		VERWUNDUNG UND GENESUNG	43		
GEGENSTÄNDE	125	VERZAUBERUNG/BEZAUBERUNG	59		
SOUND	22	VICONIA	34		
SPEER	124	• W •			
SPEICHERN UND LADEN	26	WAFFE VERGIFTEN	56		
SPEICHERN, LADEN UND		WAFFEN	122		
ABBRECHEN	22	WAFFENFERTIGKEITEN	54		
SPENDEN	17	WAFFENKÜNSTLER	51		
SPEZIALISIERUNG	54, 56	WALDLÄUFER	47		
SPIEL STARTEN	5	WAS IST AD&D	37		
SPIELERBEFUGNISSE WÄHREND					
DES SPIELS ÄNDERN	26				
SPIELPAUSEN	10				

[illegible]

Beschriftete Karten der Gebäude und Verliese

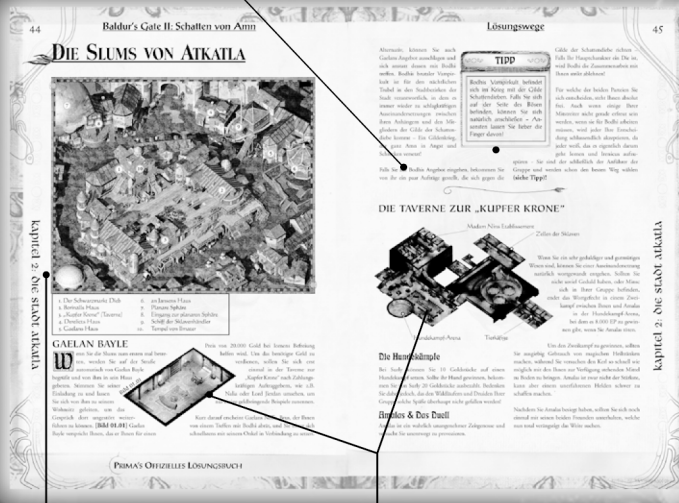
- * gute und böse lösungswege
- * nebenaufgaben gelöst
- * zahlreiche tipps und strategien

- * komplette monsterlisten
- * ausführliche liste der gegenstände

Lösungsbuch

sie sollten Baldurs Gate II
nicht ohne betreten!

Kompletter Lösungsweg



Handlungsbezogene Karten
und Räumlichkeiten

Detaillierte Karten aller
Außenregionen, die Sie
durch die Gebiete leiten

Komplett in Farbe



Jetzt im Handel
erhältlich!

