

BRUNNEN

# ICEWIND D.A.L.E.



## HERZ WINTERS



Dungeons & Dragons

# EPİLEPSİE-WARPUING

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 des Spielens bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

## İPHALT

HERZ DES WINTERS .....	4
VERWENDEN DİESEİ HANDBUCHS .....	4
WAS İST HERZ DES WİNTERS?.....	4
BEGINNEN DES SİELS .....	6
HERZ DES WİNTERS SİELN .....	7
HERZ DES WİNTERS .....	9
CHARAKTERERSTELLUNG .....	10
DİE KONSOLE.....	10
BESONDERE FÄHİGKEİTEN .....	13
NEUE SİELFUNKTIONEN .....	16
ZAUBER.....	17
NEUE MAGİERZAUBER.....	19
NEUE PRIESTERZAUBER.....	24
EİNSAMWALD .....	35
TABELLEN .....	39
DAS HERZ DES WİNTERS-TEAM .....	47
İTERPLAYS WEBSITE.....	50
PRODUKT-SERVICE.....	50

# HANDBUCH



# HERZ DES WINTERS

Herz des Winters ist eine Erweiterung zu Icewind Dale, mit der Sie Ihre Abenteuer im tief verschneiten Norden der vergessenen Reiche fortsetzen können. Mit der "Infinity Engine" von Bioware haben die Spielentwickler in den Black Isle-Studios das Eiswindtal nach Norden hin noch erweitert und sich eine ganze Reihe neuer Herausforderungen ausgedacht. Es warten viele neue Zauber, Gegenstände und Feinde auf Sie.

Auch wenn Herz des Winters eine Erweiterung ist, seien Sie gewarnt: Die Gefahren, denen Sie ausgesetzt sein werden, werden größer sein als in Icewind Dale, und auch die Bedrohung für die vergessenen Reiche ist diesmal ernster. Machen Sie sich also bereit - im Norden werden wieder einmal echte Helden gebraucht.

## VERWENDEN DIESES HANDBUCHS

Dieses Handbuch ist als Ergänzung zum Icewind Dale-Handbuch gedacht. Daher werden nur die neuen Funktionen, Zauber und Optionen der Erweiterung erklärt. Die Tabellen und Charts zu den Erfahrungspunkten und zum Anwenden von Zaubern am Ende dieses Handbuchs sollen die alten Tabellen aus dem Icewind Dale-Handbuch jedoch ersetzen. Aus diesen überarbeiteten Tabellen können Sie die neuen Stufeneinteilungen und zusätzliche Zauber je Stufe ablesen, und inwiefern sich andere Tabellen durch die neue maximale Erfahrungspunktzahl für die Charaktere in Herz des Winters ändern.

## WAS IST HERZ DES WINTERS?

Herz des Winters ist eine Erweiterung des Spiels Icewind Dale. Sie müssen Icewind Dale besitzen und es auf Ihrem Computer installiert haben, um Herz des Winters spielen zu können. Sie können Herz des Winters entweder parallel zu Icewind Dale spielen oder nachdem Sie Icewind Dale zu Ende gespielt haben. Wenn Sie Icewind Dale nicht bis zum Ende gespielt haben, werden die neuen Bereiche durch Hjollder zugänglich gemacht. Hjollder ist ein Schamane der Barbaren, den Sie nach der Installation der Erweiterung in einem der Häuser in Kuldahar finden. (Dieses Haus war ursprünglich abgesperrt und konnte nicht geöffnet werden - wenn die Erweiterung installiert ist, wird das Haus automatisch geöffnet.)

*Beachten Sie, dass sich Ihre Charaktere mindestens auf der neunten Stufe befinden müssen, um über Hjollder in die Bereiche der Erweiterung gelangen zu können. (Bei Charakteren mit Klassenkombination muss die Summe der einzelnen Stufen neun ergeben. So kann zum Beispiel auch ein Kämpfer der fünften und Magier der vierten Stufe in die neuen Bereiche vordringen.)*

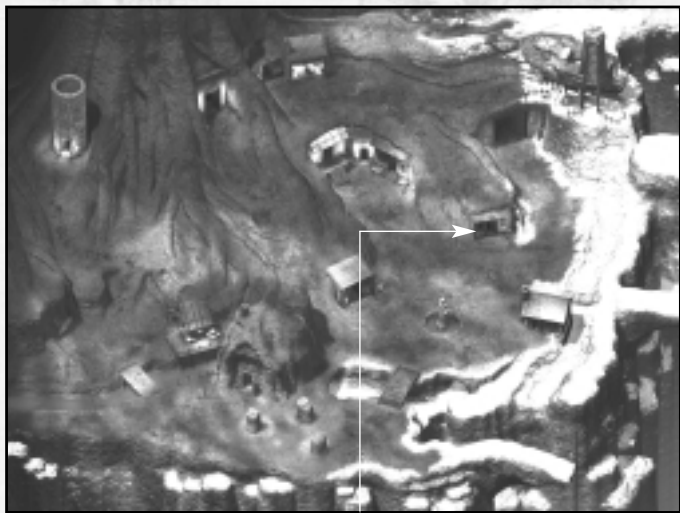
Wenn Sie das ursprüngliche Spiel schon beendet haben (oder wenn Sie gleich in die Erweiterung einsteigen möchten, ohne Icewind Dale zu Ende zu spielen), können Sie mithilfe einer Option im Hauptmenü unter "Spiel erstellen" gleich in Herz des Winters einsteigen. Gehen Sie dazu auf "Spiel erstellen", und wählen Sie dann "Nur Erweiterung". Sie haben dann die Möglichkeit, vollständig Charaktere zu erstellen oder

aber mit Ihren alten Icewind Dale-Charakteren weiterzuspielen (wenn Sie Icewind Dale beendet haben, wird für die Erweiterung automatisch der Zustand Ihrer alten Charaktere nach dem letzten Kampf gespeichert - Dinge wie Tod und Vergiftung bleiben dabei unberücksichtigt).

Ganz egal, welche dieser Möglichkeiten Sie wählen, Ihre Abenteuer werden auf jeden Fall in der Stadt Einsamwald beginnen. Von hier aus können Sie dann in alle anderen Gegenden von Herz des Winters vordringen. Wenn Sie allerdings über die Option "Nur Erweiterung" einsteigen, können Sie nicht mehr in die Gebiete der ursprünglichen Version von Icewind Dale zurückkehren.

*Wenn Sie Herz des Winters über das Hauptmenü beginnen, ist die oben erwähnte Voraussetzung eines Charakters der neunten Stufe übrigens nicht zwingend vorgeschrieben. Wir empfehlen aber sehr, dass sich Ihre Charaktere mindestens auf der neunten Stufe befinden, da es sonst sehr schwer werden dürfte, das Erweiterungsspiel zu überleben.*

Es stehen einige vorgefertigte Charaktere zur Verfügung, mit denen das Erweiterungsspiel begonnen werden kann. Beim Erschaffen eines Charakters können Sie über die Schaltfläche "Importieren" auf diese zurückgreifen. Charakteren einer höheren Stufe ist ein "t" vorgestellt.



Hjollder's Haus

# BEGINNEN DES SPIELS

Um Herz des Winters spielen zu können, müssen Sie Icewind Dale auf Ihrem Computer installiert haben. Wenn dies nicht der Fall ist, müssen Sie zuerst Icewind Dale wieder installieren. Wie dies geht, entnehmen Sie bitte dem Handbuch zu Icewind Dale. Wenn Icewind Dale bereits installiert ist, legen Sie die Herz des Winters-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls die Autoplay-Funktion nicht aktiviert ist, klicken Sie unter "Arbeitsplatz" auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Daraufhin wird eine Liste der Dateien auf der Herz des Winters-CD angezeigt. Doppelklicken Sie auf die Datei AUTORUN.EXE, um das Installationsprogramm zu starten.



*Im Autoplay-Menü stehen Ihnen mehrere Optionen zur Auswahl:*

**Installieren:** Diese Option wird nur angezeigt, wenn Sie Herz des Winters noch nicht installiert haben. Klicken Sie darauf, um die Installation zu beginnen.

**Spiel:** Klicken Sie, wenn Sie das Spiel installiert haben, auf die Schaltfläche "Spielen", um mit dem Spiel zu beginnen. Sie gelangen dann zum Hauptmenü von Herz des Winters, wo Sie ein neues Spiel erstellen oder ein gespeichertes Spiel fortsetzen können.

**Konfiguration:** Hiermit können Sie Tastaturbefehle und einige andere Einstellungen, die Sie während des Spielens von Icewind Dale und Herz des Winters verwenden, ändern.

**Readme lesen:** Die Readme-Datei enthält die neuesten Informationen und Angaben zu Änderungen, die nach der Drucklegung dieses Handbuchs hinzugekommen sind. Lesen Sie die Readme-Datei, wenn Sie Probleme mit Herz des Winters haben.

**Deinstallieren:** Mit dieser Option können Sie sowohl die Erweiterung als auch Icewind Dale mit Ausnahme Ihrer gespeicherten Spiele löschen.



**Beenden:** Hiermit können Sie das Startfenster schließen. Wenn Sie später weiterspielen möchten, wählen Sie die Anwendung Icewind Dale aus der Programmgruppe "Black Isle Studios" Ihres Windows-Startmenüs.

## HERZ DES WINTERS SPIELEN



Wenn Sie Herz des Winters auf Ihrem System installiert haben, werden die neuen Gegenden, Aufgaben und Gegenstände in die bereits bestehende Welt von Icewind Dale eingebaut.

Wenn Sie "Spiel erstellen" wählen, gelangen Sie zu einem neuen Bildschirm, auf dem Sie entweder ein neues Icewind Dale-Spiel oder ein Erweiterungsspiel beginnen können.

Wenn Sie das vollständige Spiel samt der Erweiterung spielen möchten, dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Ganzes Spiel"; wenn Sie Icewind Dale bereits erfolgreich hinter sich gebracht haben oder ein neues Spiel nur in den Gegenden der Erweiterungsversion beginnen möchten, dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Nur Erweiterungsspiel". Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie auf "Fertig", um fortzufahren.

Es sind verschiedene Möglichkeiten denkbar, wie Sie ein neues Spiel beginnen können:

1. Sie haben Herz des Winters installiert, beginnen jedoch ein neues Spiel ganz am Anfang.
2. Sie möchten ein gespeichertes Spiel, in dem Sie sich irgendwo mitten in Icewind Dale befinden, fortsetzen.
3. Sie haben Icewind Dale erfolgreich abgeschlossen und möchten nun ein Erweiterungsspiel beginnen.
4. Sie möchten nur ein Erweiterungsspiel beginnen, obwohl Sie Icewind Dale nicht gespielt haben.

## EIN NEUES SPIEL BEGINNEN

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, ist es ganz egal, ob Sie ein neues Herz des Winters- oder Icewind Dale-Spiel beginnen. In beiden Fällen klicken Sie einfach auf die Schaltfläche "Spiel erstellen" und wählen anschließend aus dem Menü die Option "Ganzes Spiel". Das Spiel beginnt dann am Anfang von Icewind Dale. Lesen Sie dazu bitte im Icewind Dale-Handbuch die Abschnitte zum Erstellen eines Charakters, zu den verschiedenen Klassen, Rassen usw. Wenn Sie ein neues Icewind Dale-Spiel beginnen und das Erweiterungsspiel installiert haben, haben Sie von Anfang an Zugriff auf die neuen Zauber und Gegenstände aus Herz des Winters, und Sie können in die neuen Gegenden der Erweiterung vordringen.

## EIN ZWISCHENGESPEICHERTES SPIEL FORTSETZEN

Wenn Sie die Erweiterung installiert haben, laden Sie das gespeicherte Spiel genauso wie vorher, wenn Sie Icewind Dale gespielt haben. Die neuen Herz des Winters-Gegenden werden dem Spiel über das Haus von Hjollder in Kuldahar hinzugefügt (siehe "Was ist Herz des Winters?" auf S. 4). Auch auf die neuen Gegenstände und Zauber aus der Erweiterungsversion werden Sie in der Spielwelt treffen.

## SIE HABEN ICEWIND DALE ZU ENDE GESPIELT UND MÖCHTEN EIN ERWEITERUNGSSPIEL BEGINNEN

Wenn Sie das Ausgangsspiel bereits erfolgreich zu Ende gespielt haben, werden die Werte Ihrer Charaktere nach dem letzten Kampf in Icewind Dale gespeichert und können in der Erweiterung übernommen werden. (Alle Charaktere, die in diesem letzten Kampf getötet wurden, werden wieder zum Leben erweckt. Sie brauchen den Kampf also nicht so lange zu wiederholen, bis ihn alle Ihre Charaktere überleben.) Dazu wählen Sie aus dem Hauptmenü einfach die Option "Spiel erstellen", gehen dann auf "Nur Erweiterungsspiel" und klicken auf die Option zum Importieren von Charakteren in die Erweiterung. Wenn Sie möchten, können Sie natürlich auch mit ganz neuen Charakteren beginnen. In beiden Fällen beginnt das Spiel in der Stadt Einsamwald.



## ΕΙΠ ΕΡΩΤΕΡΟΥΓΣΣΠΙΕΛ ΒΕΓΙΠΠΕΠ

Sie können ein Erweiterungsspiel beginnen, ganz unabhängig davon, ob Sie das Ausgangsspiel gespielt haben oder nicht. Wählen Sie einfach "Spiel erstellen" aus dem Anfangsmenü, gehen Sie dann auf "Nur Erweiterungsspiel", und erstellen Sie Ihre Charaktere. Wenn Sie Charaktere importieren, sollten diese mindestens auf der neunten Stufe sein, um eine Überlebenschance zu haben. Wenn Sie meinen, besonders mutig sein zu müssen, können Sie die Erweiterung natürlich auch mit Charakteren einer niedrigeren Stufe spielen.

## HERZ DES WINTERS

Die Icewind Dale-Oberfläche und die Spielfunktionen werden sich durch die Installation von Herz des Winters kaum ändern. Es gibt jedoch einige kleine Änderungen und Ergänzungen. Hier ein kurzer Überblick über diese Neuerungen:

- Neue Porträts
- Neue Sounds für die Charaktere
- Neue maximale Erfahrungspunktzahl für alle Charakter-Klassen - es gibt jetzt 30 Stufen
- Neuer "Herz des Zorns"-Modus mit schwereren Monstern und höherem Erfahrungsgewinn
- Höhere Auflösung (800 x 600)
- Ausblendbare Konsole
- Edelsteintaschen, Tranktaschen und Schriftrollenschatullen
- Neue Zauber für Priester, Druiden und Magier
- Normale Türen und Gegenstände auf dem Boden können durch Tastendruck hervorgehoben werden
- Möglichkeit, in einem Laden mehrere Dinge auf einmal zu kaufen
- Neue besondere Fähigkeiten für Paladine, Waldläufer, Diebe, Barden und Druiden
- Eine Reihe von Verbesserungen der Oberfläche, die sich bereits in "Baldur's Gate™ II: Schatten von Amn" bewährt haben.



# CHARAKTERERSTELLUNG

## PORTRÄTS, SOUND

Bei Herz des Winters gibt es eine Reihe neuer Porträts und Audio-Einstellungen für Ihre Charaktere. Diese können über die Schaltfläche "Anpassen" im Charakterdaten-Fenster ausgewählt werden.

## IMPORTIEREN

### **Charaktere in die Erweiterung importieren**

Wie bereits erwähnt, können Sie das Erweiterungsspiel während eines Icewind Dale-Spiels beginnen, indem Sie Hjollder in Kuldahar treffen. Eventuell haben Sie jedoch Icewind Dale schon beendet und möchten Ihr Spiel nun mit der Erweiterung fortsetzen. Dazu müssen Sie nur auf die Option "Spiel erstellen" aus dem Hauptmenü gehen, "Nur Erweiterungsspiel" wählen, und Ihre Charaktere aus dem früheren Spiel importieren. Diese wurden nach dem letzten Kampf in Icewind Dale gespeichert (wobei getötete Charaktere wieder zum Leben erweckt werden) und befinden sich im Ordner für die Charaktere. Sie sind ganz normale "IWDx", wobei "x" für die Steckplatznummer steht, in der die Charaktere waren, als sie Icewind Dale erfolgreich zu Ende gebracht haben.

*Sie sollten ein Erweiterungsspiel nur mit Charakteren mindestens der neunten Stufe beginnen. (Bei Charakteren mit Klassenkombination genügt es, wenn die Summe der einzelnen Stufen neun ergibt. So kann also auch ein Kämpfer der fünften und Magier der vierten Stufe in die Gegenden der Erweiterungsversion vordringen.)*

Charaktere aus Baldurs Gate I, Legenden der Schwertküste, Planescape: Torment und Baldurs Gate II: Schatten von Amn können nicht in Icewind Dale oder Herz des Winters importiert werden.

## DIE KONSOLE

Im folgenden Abschnitt werden die neuen Funktionen der Konsole von Herz des Winters beschrieben.

## DIE HAUPTKONSOLE

### **Höhere Bildschirmauflösung**

Herz des Winters unterstützt eine höhere Bildschirmauflösung als Icewind Dale. Sie können nun mit einer Auflösung von 800 x 600 spielen. Die diesbezüglichen Einstellungen können Sie im Konfigurationsprogramm ändern, das Sie entweder über die Verknüpfung aus dem Anfangsmenü erreichen, oder über das Autoplay-Menü nach Installation der Erweiterung.

*Obwohl Herz des Winters offiziell nur eine Auflösung von 800 x 600 unterstützt, läuft das Spiel übrigens auch mit einer Auflösung von 1024 x 768, 1280 x 960, 1600 x 1200 oder 2048 x 1536.*

## Konsole ausblenden

Mit bestimmten Tastaturbefehlen können Sie Konsolenbereiche vom Hauptfenster ausblenden. Voreingestellt sind die Tasten "Y" und "U", um den linken bzw. den rechten Teil der Konsole vom Hauptfenster auszublenden. Mit der Taste "H" kann die gesamte Konsole ausgeblendet werden. Durch einen zweiten Druck auf die jeweilige Taste kann der ausgeblendete Teil der Konsole wieder eingeblendet werden. Wenn die Konsole ausgeblendet ist, und Sie das Spiel unterbrechen, wird sie eingeblendet und nach der Spielunterbrechung wieder ausgeblendet.

## DAS INVENTARFENSTER



### Edelsteintaschen, Tranktaschen und Schriftrollenschatullen

Bei Herz des Winters gibt es verschiedene Dinge, in denen Sie andere gleichartige Gegenstände aufbewahren können. In Edelsteintaschen können Sie zum Beispiel mehrere Edelsteine aufbewahren, ohne dass Ihr Inventar dadurch unübersichtlich wird. Für Tranktaschen und Schriftrollenschatullen gilt das gleiche für Tränke bzw. Schriftrollen.

Um diese Taschen und Schatullen zu verwenden, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand, klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Behälter öffnen", um zum nächsten Fenster zu kommen. In diesem Fenster können Sie dann Ihre Edelsteine, Zaubertänke und Schriftrollen aus der rechten Spalte in die linke Spalte hinüberziehen, und sie dadurch in die entsprechenden Behälter stecken. Eine andere Möglichkeit ist es, den Edelstein oder die Schriftrolle einfach auf den entsprechenden Behälter zu ziehen und die linke Maustaste loszulassen. Dadurch wird der Gegenstand dann in der Tasche bzw. Schatulle abgelegt.

## DAS KAUFEN/VERKAUFEN-FENSTER

Im Kaufen/Verkaufen-Fenster von Herz des Winters hat es einige Änderungen gegeben. Es wird nun angezeigt, wie viele Exemplare eines Gegenstands der Ladenbesitzer hat (gilt nicht für unbegrenzt vorhandene Dinge), und es wurde eine Funktion hinzugefügt, über die mehrere Exemplare eines Gegenstands gekauft werden können. Dazu doppelklicken Sie auf den Gegenstand im Kaufen/Verkaufen-Fenster und geben in dem dann erscheinenden Menü ein, wie viele Exemplare des Gegenstandes Sie kaufen möchten. Solange Sie genügend Gold haben, ist das kein Problem.

## DAS OPTIOPENFENSTER

### Automatische Pause

Zur Funktion der automatischen Spielpause sind zwei neue Optionen dazugekommen: "Wenn Feind gesichtet wird" und "Wenn Zauber ausgesprochen wird". Bei der ersten Option wird das Spiel automatisch unterbrochen, wenn ein Feind in das Blickfeld eines Ihrer Gefährten tritt. Bei der zweiten, sobald ein Feind beginnt, einen Zauberspruch auszusprechen.

### Auf Gruppenmitglied zentrieren

Mit dieser Option kann die Ansicht auf das Gruppenmitglied fokussiert werden, das die automatische Pause ausgelöst hat. Wenn also zum Beispiel das Spiel unterbrochen wird, weil ein Feind gesichtet wurde, dann fokussiert das Spielfenster den Charakter, der den Feind gesichtet hat.

## ERFAHRUNGSPUNKTE UND ERFAHRUNGSSTUFEN

### Neue maximale Erfahrungspunktzahl

In Herz des Winters können alle Spieler-Charaktere mehr Erfahrungspunkte sammeln und so bis zur 30. Stufe aufsteigen. Dies kann jedoch sehr lange dauern und ist kaum zu erreichen, wenn man das Spiel zügig durchspielt. Details zu den Trefferpunktgewinnen, zur Anwendung von Zaubern und zu anderen wichtigen Punkten finden Sie in den überarbeiteten Tabellen am Ende dieses Handbuchs. Beachten Sie auch, dass für Druiden nun die völlig neue Erfahrungspunkttabelle gilt, nach der sie höhere Stufen erreichen können.

### "Herz des Zorns"-Modus

Wenn Sie Icewind Dale und Herz des Winters normal durchspielen, ist es eher unwahrscheinlich, dass Sie genügend Erfahrungspunkte sammeln, um die 30. Stufe zu erreichen. Wenn Sie im Konfigurationsfenster allerdings den "Herz des Zorns"-Modus auswählen, werden die Wesen im Spiel stärker, und sie können so mehr Erfahrungspunkte sammeln, um die 30. Stufe zu erreichen. Sie können den "Herz des Zorns"-Modus nur über das Konfigurationsprogramm einstellen, auf das Sie entweder über die Verknüpfung aus dem Anfangsmenü oder über das Autoplay-Menü zugreifen können.

# BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einige Charakterklassen wurden für Herz des Winters überarbeitet und haben nun neue besondere Fähigkeiten. Hier eine Zusammenfassung:

## PALADINE

**Böses zerschlagen:** Paladine können jetzt einmal am Tag eine heilige Lichtsäule herbeirufen. Diese Lichtsäule richtet 1-6 Schadenspunkte plus weitere 1-6 Schadenspunkte je 3 Stufen des Paladins an. Der Paladin kann diese Fähigkeit über die Leiste mit den besonderen Fähigkeiten auswählen (diese Leiste kann über die Stern-Schaltfläche unten rechts im Hauptfenster aufgerufen werden).

**Göttlicher Mut:** Ab der 3. Stufe werden Paladine immun gegen Angst.

**Zauber früher verfügbar:** Paladine können jetzt schon auf einer früheren Stufe Zauber anwenden. Einzelheiten finden Sie in der entsprechenden Tabellen am Ende dieses Handbuchs.

**Immunität gegen Krankheit:** Paladine sind jetzt völlig immun gegen jede Art von Krankheit, sowohl magischer als auch normal-weltlicher Natur.

## WALDLÄUFER

**Zauber früher verfügbar:** Waldläufer können jetzt schon auf einer früheren Stufe Zauber anwenden. Einzelheiten finden Sie in der entsprechenden Tabelle am Ende dieses Handbuchs.

**Spuren lesen:** Diese besondere Fähigkeit kann über die Leiste mit den besonderen Fähigkeiten ausgewählt werden (die wiederum über die Stern-Schaltfläche unten rechts im Hauptfenster aufgerufen wird). Damit kann der Waldläufer Spuren suchen und versuchen herauszufinden, welche Wesen durch die Gegend gekommen sind, wie viele es waren, in welche Richtung sie gingen und wie alt die Spuren sind. Diese Fähigkeit kann auf allen Karten in Icewind Dale und Herz des Winters verwendet werden und kann wertvolle Hinweise darauf geben, welche Wesen sich in der Gegend herumtreiben. Ob das Spurenlesen erfolgreich verläuft, hängt ganz von der Stufe des Waldläufers (die Erfolgswahrscheinlichkeit steigt alle drei Stufen um +5 %) und seiner Weisheit ab (+5 % je Weisheitspunkt). Die Fähigkeit kann nur einmal am Tag angewendet werden.

## DRUIDEN

**Neue Erfahrungstabelle:** Für Druiden gibt es eine neue Erfahrungstabelle, nach der sie bis zur 14 Stufe aufsteigen können. Einzelheiten finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

**Druidische Gestaltwandlung:** Diese Fähigkeit wird jetzt in der 5. Stufe verfügbar, und der Druiden kann sich danach in jeder Stufe bis zur 15. in eine andere Gestalt verwandeln. Außerdem werden einige Wunden geheilt, wenn der Druiden eine Tiergestalt annimmt.

**Elementarform:** Ab der 11. Stufe können sich Druiden in einen Feuerelementar verwandeln - mit allen Vorteilen, Resistenzen und Immunitäten, die ein Feuerelementar hat. Auf höheren Stufen kann sich der Druide auch in andere Elementare verwandeln (13. Stufe: Erdelementar, 15. Stufe: Wasserelementar).

**Immunität gegen Gift:** Ab der 9. Stufe werden Druiden immun gegen Gift, sowohl normal-weltlicher als auch magischer Natur.

**Zeitloser Körper:** Ab der 15. Stufe werden Druiden nicht mehr müde, weder aus natürlichen noch aus magischen Gründen. Sie müssen nur noch schlafen, um ihre Zauber zu erneuern. Ansonsten können sie wochenlang aktiv sein, ohne Abzüge auf ihre Punktzahl zu erhalten. Dies gilt übrigens auch, wenn sie mit müdigkeitsverursachenden Zaubern (wie "Hast" oder "Gerechter Zorn des Gläubigen") belegt werden.

## DIEBE

**Heimlicher Angriff:** Dies ist eine Fähigkeit, die Diebe anstelle des hinterhältigen Angriffs anwenden können. Wenn Sie möchten, dass Ihre Diebe im Spiel diese Fähigkeit anstelle der Fähigkeit zum hinterhältigen Angriff anwenden, können Sie dies im Konfigurationsprogramm einstellen. Dadurch kann ein Dieb bei einem Angriff von hinten oder der Seite seinem Gegner einmal (aber wirklich nur einmal) einen zusätzlichen Schaden von 1-6 plus 1-6 je vier Erfahrungsstufen des Diebes zufügen (ein Dieb der 8. Stufe könnte also 3-18 Schadenspunkte zufügen, ein Dieb der 23. Stufe 6-36). Für einen heimlichen Angriff muss der Dieb nicht versteckt sein oder sich leise bewegen (auch wenn das von Vorteil sein kann, um sich in Stellung zu bringen). Kritische Treffer verdoppeln den Schaden bei einem heimlichen Angriff nicht.

**Abwendung:** Auf der 7. Stufe bekommen Diebe die Möglichkeit, Dinge abzuwenden, die ihnen normalerweise einen Schaden zufügen. Wenn der Dieb mit einem Zauber belegt wird, der abgewendet werden kann (Feuerball, Blitzstrahl usw.), kann er mit einem Rettungswurf gegen Atemwaffen die Folgen dieses Zaubers vollständig abwenden. Wenn der Rettungswurf missglückt, dann wirkt der Zauber normal - wenn ein Rettungswurf zum Halbieren des Schadens vorgesehen ist, darf dieser auch noch ausgeführt werden. Diese Fähigkeit wird mit weiterem Stufenaufstieg immer besser und verschafft dem Dieb zusätzliche Bonuspunkte auf Rettungswürfe gegen Atemwaffen (allerdings nur zum Abwenden). Es sollte unbedingt beachtet werden, dass Diebe ihre eigenen Zauber nicht abwenden können. Ein Magier/Dieb-Charakter sollte sich also vielleicht nicht unbedingt einen Feuerball vor die Füße werfen.

**Verkrüppelnder Schlag:** Auf der 5. Stufe bekommen Diebe ein gewisses Gefühl dafür, wie sie ihren Feinden ganz besonders unangenehm werden können. Mit einem erfolgreichen heimlichen Angriff können sie ihren Gegner so verkrüppeln, dass seinen Chancen zu treffen und einen Schaden zuzufügen stark sinken. Dies gilt zusätzlich zum normalen Schaden, den der heimliche Angriff verursacht. Der verkrüppelnde Schlag wird mit steigenden Stufen immer besser. Auf der 5. Stufe verursacht er -1 auf Treffer- und Schadenswürfe des Gegners, auf der 9. Stufe -2, auf der 13. Stufe -3 usw. Alle vier Stufen des Diebes steigen die Abzüge auf Treffer- und Schadenspunkte beim Gegner um -1. Eine Phase nach dem verkrüppelnden Schlag erholt sich das Opfer wieder und hat wieder all seine Treffer- und Schadenspunkte.

## BARDEN

Außer ihrem Ausgangslied (der Ballade von den drei Helden) haben Barden nun noch weitere Lieder in ihrem Repertoire. Wenn nicht anders angemerkt, haben Bardenlieder einen Wirkungsradius von 10 Metern.

**Die Ballade von den drei Helden:** Am Anfang des Spiels können Barden diese Ballade vortragen. Wenn sie erklingt, gewinnen alle Verbündeten des Bardens jeweils +1 Punkt auf Treffer- und Schadenspunkte sowie Rettungswürfe.

**Die Geschichte von Curran Starkherz:** Auf der 3. Stufe nehmen Barden dieses Lied in ihr Repertoire auf. Wenn sie es singen, verlieren die Verbündeten des Bardens jegliche Angst und sind während des Liedes gegen alle Arten von Angst und ihre Folgen gefeit.

**Tymoras Melodie:** Dieses Lied steht Barden ab der 5. Stufe zur Verfügung. Während sie Tymoras Melodie hören, haben die Verbündeten des Bardens +1 Punkt mehr Glück, bekommen +3 Punkte auf ihre Rettungswürfe und ihre Fähigkeiten in der Altertumskunde und als Diebe steigen um +10 %.

**Das Lied von Kaudies:** Auf der 7. Stufe kommt dieses Lied hinzu. Wenn es gespielt wird, haben die Verbündeten des Bardens eine 50-prozentige Chance, die Wirkung von Zaubern wie "Stille", "Brüllen", "lautes Brüllen", "Befehl" und allen anderen akustischen Angriffen abzuwehren.

**Das Verlangen der Sirene:** Auf der 9. Stufe erlangen Barden das Lied "Verlangen der Sirene". Wenn es erklingt, müssen sich die Feinde des Bardens, um keinen Schaden zu erleiden, mit einem Rettungswurf gegen Zauber davor retten, völlig bezaubert zu sein und eine Phase lang nichts mehr tun zu können.

**Kriegsgesang von Sith:** Sobald Barden die 11. Stufe erreichen, können sie den Kriegsgesang von Sith singen. Dabei bekommen die Verbündeten des Bardens einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Rüstungsklasse, +10 % Resistenz gegen Angriffe durch Klinge, Spitze, Wucht und Geschosse und die Fähigkeit, jede Runde 2 Trefferpunkte wiederherzustellen.



## NEUE SPIELFUNKTIONEN

**Kaufen/Verkaufen-Inventare:** Nach Installation der Erweiterung wird das Warenangebot in zwei Icewind Dale-Läden (in Orricks Turm und in Conlans Schmiede in Kuldahar) durch einige zusätzliche Dinge erweitert.

**Hervorheben von Türen und Gegenständen auf dem Boden:** Mit der ALT-Taste können Sie bei Herz des Winters alle Türen und alle auf dem Boden liegenden Gegenstände hervorheben. Bei gedrückter ALT-Taste werden solche Dinge in blau unterlegt, ähnlich wie beim Hervorheben von Behältern. Geheimtüren und Fallen werden allerdings nicht kenntlich gemacht.

# ZAUBER



# ZAUBER

Im folgenden Abschnitt werden zunächst einige Änderungen an den Zaubern in Icewind Dale beschrieben (diese Dinge haben sich unabhängig davon geändert, ob Herz des Winters installiert ist oder nicht). Anschließend werden alle neuen Zaubern von Herz des Winters erklärt.

## ÄNDERUNGEN DER ICEWIND DALE-ZAUBER IN HERZ DES WINTERS

Durch die Installation der Herz des Winters-Erweiterung werden einige Zaubern aus Icewind Dale geändert. Einige der alten Zaubern sind jetzt nur bei einer bestimmten Gesinnung möglich, und auch die entgegengesetzten Schulen für die Klassen von Zaubernern haben sich geändert (siehe Tabelle 4, S. 42).

### Gesinnung

Nach der Installation von Herz des Winters werden für einige Zaubern eine besondere Gesinnung verlangt. Das heißt, Ihr Charakter muss eine bestimmte Gesinnung haben (oder darf eine bestimmte Gesinnung nicht haben), um den entsprechenden Zaubern anzuwenden. So kann zum Beispiel ein Zaubern, der eine gute Gesinnung verlangt, von guten Charakteren aller Variationen ausgesprochen werden (rechtschaffen gut, neutral gut, chaotisch gut), nicht jedoch von anderen. Folgende Zaubern haben sich geändert:

**Tote erwecken:** Kann nur von nicht-bösen Charakteren angewendet werden.

**Wiedererweckung:** Kann nur von guten Charakteren angewendet werden.

**Heilung:** Kann nur von guten Charakteren angewendet werden.

**Kritische Wunden heilen:** Kann nur von nicht-bösen Charakteren angewendet werden.

Weitere Informationen zum diesem Thema finden Sie im Handbuch zu Icewind Dale im Abschnitt zur Gesinnung.

### Entgegengesetzte Schulen

Die entgegengesetzten Schulen der Zaubern ändern sich, wenn Herz des Winters installiert ist (siehe Tabelle 4, S. 42). Spezialisierte Zaubern, die Zaubern der entgegengesetzten Schule schon während des Spielens von Icewind Dale in ihr Zauberbuch eingetragen haben, verlieren diese Zaubern nicht. Die Einschränkungen gelten nur für die Zaubern, die ein spezialisierter Zaubern nach Installation von Herz des Winters in sein Zauberbuch eintragen möchte.

## NEUE ZAUBER

Druiden, Klerikern und Magiern stehen in Herz des Winters einige neue Zaubern zur Verfügung. Hier eine Beschreibung der einzelnen neuen Zaubern:

# NEUE MAGIERZAUBER

## MAGIERZAUBER, ZWEITER GRAD

### Katzenanmut (Veränderung)

Grad: 2

Zeitaufwand: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: Nein



Dieser Zauber erhöht auf magische Weise die Geschicklichkeit des Empfängers. In welchem Ausmaß, hängt von der Klasse des Ziels ab: Diebe gewinnen 1-8 Punkte hinzu, Kämpfer und Magier 1-6 Punkte, und Kleriker 1-4 Punkte. Die "Katzenanmut" kann die Geschicklichkeit des Ziels nicht auf mehr als 20 erhöhen.

## MAGIERZAUBER, DRITTER GRAD

### Lanze der Zerschlagung (Anrufung)

Grad: 3

Zeitaufwand: 3

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2



Dieser Zauber erzeugt eine Kraftlanze, die vom Anwender bis zu einem angegebenen Punkt in 20 Metern Entfernung reicht. Wesen, die in den Weg der Lanze geraten, erleiden 5-20 Schadenspunkte durch Wucht, +2 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders (maximal +30). Die Opfer können einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen und den Schaden so halbieren.

## MAGIERZAUBER, VERTER GRAD

### Mordenkainens Kraftgeschosse (Anrufung)

Grad: 4

Zeitaufwand: 4

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Speziell



Dieser Zauber erzeugt eine leuchtende Kugel magischer Energie, die aus der Hand des Anwenders hervorschießt und das Ziel unfehlbar erreicht, wie ein magischer Geschosszauber. Der Zauberer kann auf der 7. Stufe ein Geschoss und für jede 3. nach der 7. Stufe ein weiteres Geschoss erzeugen. Mit anderen Worten erzeugt er zwei Geschosse auf der 10. Stufe, drei auf der 13., vier auf der 16. usw., bis zu einem Maximum von sieben Geschossen auf der 25. Stufe. Jedes Geschoss fügt dem Opfer 2-8 Schadenspunkte zu und bricht dann in einen Erschütterungsstoß mit einem Radius von 1,5 Meter auseinander, der pro Stufe des Anwenders 1 Schadenspunkt anrichtet. Ein Zauberer der 12. Stufe könnte beispielsweise zwei Kraftgeschosse herbeirufen, von denen jedes beim Treffer 2-8 +12 Schadenspunkte anrichtet. Getroffene Wesen können einen Rettungswurf gegen Zauber versuchen, um den Schaden durch Erschütterung unwirksam zu machen; bei einem Treffer durch das Geschoss selbst ist jedoch kein Rettungswurf möglich. Der Magier-Zauber 1. Grades "Schild" macht die Kraftgeschosse einschließlich der Erschütterung harmlos.

## Brüllen (Anrufung)

Grad: 4

Reichweite: Anwender

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 10 Meter lang,

Umkreis von 3 Metern

Rettungswurf: 1/2



Der Zauber "Brüllen" verleiht dem Anwender eine unglaubliche Stimmkraft. Er kann ein ohrenbetäubendes Brüllen ausstoßen, das sich von seinem Mund in einem kegelförmigen Bereich von 10 Metern Länge und 3 Metern Durchmesser an der weitesten Stelle ausbreitet. Jedes Wesen in diesem Wirkungsbereich wird 2-12 Runden lang taub und erleidet 4-24 Schadenspunkte. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber vermeidet die Taubheit und halbiert die Schadenspunkte.

## Vitriolkugel (Herbeirufung)

Grad: 4

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Speziell



Mit diesem Zauber wird eine Kugel leuchtend-smaragdgrüner Säure herbeigerufen, die der Anwender auf ein beliebiges Ziel im Wirkungsbereich richten kann. Erreicht die Kugel das Ziel, explodiert sie und tränkt das Opfer in starker Säure. Das Opfer erleidet 1-4 Schadenspunkte durch Säure pro Stufe des Anwenders bis zu einem Maximum von 12-48 Schadenspunkten. Nach dem anfänglichen Schaden muss dem Opfer ein Rettungswurf gelingen, um noch mehr Schaden abzuwenden. Wenn der Rettungswurf fehlschlägt, erleidet das Opfer auch in den folgenden Runden Säureschaden, wobei in jeder Runde die Würfelzahl jeweils um zwei reduziert wird. Beispielsweise fügt ein Zauberer der 8. Stufe seinem Opfer mit diesem Zauber in der ersten Runde 8-32 Schadenspunkte, in der zweiten Runde 6-24 Schadenspunkte, in der dritten Runde 4-16 Schadenspunkte und in der vierten Runde 2-8 Schadenspunkte zu; in der fünften Runde verliert der Zauber dann seine Wirkung. Dem Opfer steht jede Runde ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um weitere Schäden zu vermeiden. Die Vitriolkugel verspritzt auch Säure in einem Radius von 1,5 Metern um das primäre Ziel herum. Jedes Wesen im Spritzradius muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung/Lähmung tätigen; ansonsten erleidet es durch einen Spritztreffer 1-4 Schadenspunkte für je fünf Stufen des Anwenders. Spritzertreffer richten in weiteren Runden keinen Schaden mehr an.

## MAGIERZAUBER, FÜNFTER GRAD

### Kontakt zu anderer Ebene (Erkenntnis)

Grad: 5

Reichweite: Anwender

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Anwender

Rettungswurf: Nein



Mit diesem Zauber kann der Zauberer Kontakt zu Mächten anderer Existenzebenen aufnehmen, um Rat und Informationen zu erhalten. Erkenntnis kann in Bezug auf mächtige Feinde, magische Gegenstände und Zaubersprüche gewonnen werden.

### **Resistenz senken (Veränderung)**

Grad: 5

Zeitaufwand: 5

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 2 Phasen

Rettungswurf: Nein



Mit diesem Zauber kann ein Magier versuchen die Magieresistenz eines Zielwesens zu verringern. Die Magieresistenz des Opfers wirkt zwar auch diesem Zauber entgegen, doch nur mit der Hälfte ihres normalen Werts.

Einen Rettungswurf gibt es nicht. Wenn das Opfer diesem Zauber erliegt, wird seine Magieresistenz um 30 % plus 1 % je Erfahrungslevel des Anwenders verringert.

### **Sonnenfeuer (Anrufung)**

Grad: 5

Zeitaufwand: 3

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 10 Metern

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2



Ein Sonnenfeuer ist wie ein Feuerball: ein explosives Ausbrechen von Flammen, die einen Schaden proportional zu der Stufe des Zauberers zufügen, der den Zauber angewandt hat - 1-6 Schadenspunkte pro Erfahrungsebene des Anwenders (bis zu einem Maximum von 15-90). Auf eine Handbewegung des Zauberers hin geht der gesamte Bereich um ihn herum in Flammen auf, die alle bis auf den Anwender treffen. Wesen, denen kein Rettungswurf gelingt, erleiden den vollen Schaden der Feuersbrunst. Wesen, denen ein Rettungswurf gelingt, können sich ducken, sich flach auf den Boden werfen oder zur Seite rollen, sodass sie nur den halben Schaden erleiden.

## **MAGIERZAUBER SECHSTER GRAD**

### **Knochenwurfpeile (Nekromantie)**

Grad: 6

Zeitaufwand: 5

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 5 Runden

Rettungswurf: Nein



Dieser Zauber erschafft 9 Wurfpeile, die vom Anwender verwendet werden können und nicht abgelegt werden können, solange der Zauber wirkt. Die Wurfpeile sind +3 und fügen einen Schaden von 1-4 Punkten zu. Ein Wesen, das von einem Wurfpeil getroffen wird, muss einen Rettungswurf gegen Tod durchführen oder erleidet weitere 2-12 Schadenspunkte und büßt 5 Runden lang 3 Stärkepunkte ein. Die Waffenfertigkeit des Anwenders mit Wurfpeilen (bzw. ihr Fehlen) hat keine Auswirkungen auf die Treffsicherheit der Wurfpeile.

### **Seelenfresser (Nekromantie)**

Grad: 6

Zeitaufwand: 5

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 3 Metern

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein



Durch diesen Zauber werden jedem lebendigen Wesen in einem Radius von 3 Metern 3-24 Schadenspunkte zugefügt. Jedes Wesen, das infolge dieses Schadens stirbt, wird völlig ausgelöscht, und seine Substanz wird zu einem Skelett mit 3 Trefferwürfeln, das dem Anwender dienen muss. Außerdem erhält der Anwender für jedes Wesen, das so stirbt, eine Phase lang einen Bonus von +1 auf seine Stärke, Geschicklichkeit und seine Konstitution.

## Trollische Regeneration (Nekromantie)

Grad: 6

Zeitaufwand: 6

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 2 Phasen

Rettungswurf: Nein



Dieser Zauber verleiht dem Anwender die Unverwundlichkeit eines Trolls, wodurch der Anwender pro Runde 5 Trefferpunkte bis zu seinen maximalen Trefferpunkten wiederherstellen kann.

## MAGIERZAUBER, SIEBTER GRAD

### Sieben Augen (Bannzauber)

Grad: 7

Zeitaufwand: 7

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 2 Phasen

Rettungswurf: Nein



Dieser Zauber ruft sieben magische Augäpfel hervor, die in einem Kreis über dem Kopf des Anwenders schweben. Jedes Auge hat eine defensive und eine offensive Fähigkeit, es kann jedoch jeweils nur eine dieser beiden Fähigkeiten verwendet werden, bevor es seine Wirkung verliert. Wenn der Zauber "Sieben Augen" vor Ablauf der Wirkungsdauer nochmals angewendet wird, bleibt er unwirksam, unabhängig davon, ob noch Augen übrig sind. Die Kräfte der einzelnen Augen sind im Folgenden beschrieben.

**Auge der Gedanken** - dieses Auge schützt den Anwender vor mentalen Angriffen, wie beispielsweise Bezauberung, Gefühl oder Furcht. Das Auge kann als Magier-Zauber des ersten Grades "Personen bezaubern" angewendet werden.

**Auge des Schwertes** - dieses Auge wehrt den ersten körperlichen Angriff ab, der den Anwender trifft. Das Auge kann als Magier-Zauber des ersten Grades "Magisches Geschoss" (5 Geschosse) verwendet werden.

**Auge des Magiers** - dieses Auge absorbiert einen Angriff mit Feuer-, Kälte- oder Säureschaden. Das Auge kann als Magier-Zauber des dritten Grades "Blitzstrahl" (4-32 Schadenspunkte) verwendet werden.

**Auge des Giftes** - dieses Auge stoppt einen Angriff mit Gift oder macht ihn unwirksam. Außerdem kann das Auge zum Vergiften eines Wesens verwendet werden, wobei es dem Opfer in 30 Sekunden insgesamt 30 Schadenspunkte zufügt.

**Auge des Geistes** - dieses Auge blockiert einen Angriff, der sofort zum Tode führen würde (Todeszauber, Finger des Todes, Wort der Macht "Tod", Lebende töten, Zerstörung). Stattdessen kann der Zauberer die Kraft des Auges auch als "Strahl der Schwächung" verwenden, wodurch die Stärke des Opfers um 5 Punkte abnimmt, seine Treffsicherheit herabgesetzt wird und die vom Opfer zugefügten Schadenspunkte reduziert werden.

**Auge der Stärke** - dieses Auge blockiert eine Wirkung von Betäubung, Taubheit, Blindheit oder Stille. Alternativ kann es als der Magier-Zauber des vierten Grades "Brüllen" verwendet werden.

**Auge des Steines** - dieses Auge schirmt den Anwender von einem einzelnen Versteinerungsangriff ab. Es kann auch als der Magier-Zauber des dritten Grades "Personen festhalten" verwendet werden.

Weitere Anwendungen des Zaubers "Sieben Augen" schlagen fehl, bevor der ursprüngliche Zauber unwirksam wird, unabhängig davon, ob noch Augen übrig sind.



## **Ersticken (Veränderung)**

Grad: 7

Zeitaufwand: 7

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 3 Metern

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: keine Wirkung



Dieser Zauber entzieht allen Wesen im Wirkungsbereich den Atem. Wesen, die nicht atmen, werden durch den Zauber nicht betroffen. Erstickende Wesen erleiden einen Abzug von -4 auf ihre Rüstungsklasse, -4 auf ihre Trefferpunkte und -6 auf ihre Geschicklichkeit; sie haben pro Runde einen Angriff weniger, bewegen sich mit halber Geschwindigkeit und erleiden pro Runde 2-8 Schadenspunkte. Durch einen erfolgreichen Rettungswurf wird die Wirkung eine Runde lang aufgehoben. Die Wirkung beginnt nachzulassen, wenn das Wesen sich aus dem Wirkungsbereich entfernt, wobei ein Charakter jedoch eine Runde brauchen kann, um wieder zu Atem zu kommen.

## **MAGIERZAUBER, ACHTER GRAD**

### **Abi-Dalzims Schreckliches Welken (Nekromantie)**

Grad: 8

Zeitaufwand: 8

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 10 Metern

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2



Dieser Zauber entzieht den Körpern aller Lebewesen im Wirkungsbereich Feuchtigkeit und richtet so 1-8 Schadenspunkte je Stufe des Anwenders an. Betroffene Wesen können mit einem Rettungswurf gegen Zauber den Schaden halbieren. Wesen, die im Wasser leben oder Wasser brauchen werden sofort zerstört, wenn ihnen ihr Rettungswurf misslingt, bzw. halbieren ihren Schaden mit einem erfolgreichen Rettungswurf.

### **Lautes Brüllen (Anrufung)**

Grad: 8

Wirkungsbereich: 10 Meter lang,

Reichweite: Anwender

Umkreis von 3 Metern

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 1



Wenn der Anwender das Laute Brüllen ausstößt, setzt er eine betäubende Kraft aus seinem Mund frei, die kegelförmig 10 Meter lang und mit einem Durchmesser von 3 Metern ausströmt. Das Laute Brüllen beansprucht den Anwender stark und ist daher für ihn nicht ganz ungefährlich. Er verliert 2-8 Trefferpunkte und muss einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen, um nicht eine Phase lang das Bewusstsein zu verlieren. Wesen mit 5 oder weniger Trefferwürfeln, die vom Lauten Brüllen erfasst werden, sterben augenblicklich. Alle anderen Wesen im Wirkungsbereich müssen einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen. Schlägt dieser fehl, werden sie 2 Runden lang betäubt, 4 Runden lang taub und erleiden 2-20 Schadenspunkte. Wesen, denen der Rettungswurf gelingt, werden 1 Runde lang betäubt, 2 Runden lang taub und erleiden 1-10 Schadenspunkte.

### **Eisenkörper (Veränderung)**

Grad: 8

Zeitaufwand: 8

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungszeit: 2 Phasen

Rettungswurf: Nein



Dieser Zauber verwandelt den Körper des Anwenders in lebendes Eisen, sodass er eine Reihe mächtiger Abwehrkräfte und Fähigkeiten gewinnt.

Während der Wirkungsdauer des Zaubers ist der Anwender 100 % resistent gegen Elektrizität, 50 % resistent gegen Feuer und 25 % resistent gegen Schaden durch Wucht. Alle Zauber, die die Atmung oder die physische Kondition des Anwenders beeinträchtigen würden, bleiben ohne Wirkung. Außerdem wird die Stärke des Anwenders auf 20 erhöht, und er kann zweimal pro Runde mit Eisenfäusten angreifen, die 1-4 Schadenspunkte anrichten; zusätzlich erhält der Anwender den entsprechenden Stärkebonus. Unglücklicherweise werden die Bewegungen des Anwenders jedoch verlangsamt und leicht unkoordiniert, sodass seine Geschwindigkeit auf 25 % seiner normalen Geschwindigkeit herabgesetzt wird und er keinen anderen Zauber anwenden kann, solange der Eisenkörper noch wirkt.

### **Wort der Macht: "Blindheit" (Herbeirufung)**

Grad: 8

Zeitaufwand: 1

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 3 Metern

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: Nein



Durch diesen Zauber erblinden alle feindlichen Wesen im Wirkungsbereich für 1 Phase oder bis der Zauber gebrochen wird. Blinde Wesen haben eine erheblich niedrigere Rüstungsklasse und ihre Treffsicherheit sinkt sehr stark.

## **NEUE PRIESTERZAUBER**

### **PRIESTERZAUBER, ERSTER GRAD**

#### **Leichte Wunden verursachen (Nekromantie)**

Grad: 1

Zeitaufwand: 5

Heilzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: 1/2

Wirkungsdauer: Permanent



Wenn der Priester den Zauber ausspricht und dabei ein Wesen berührt, fügt er dem Körper des Opfers 8 Schadenspunkte zu (halber Schaden bei Rettungswurf). Dieser Zauber hat keine Auswirkung auf Untote, Konstrukte oder außerplanare Wesen. "Leichte Wunden verursachen" kann nicht von guten Charakteren angewandt werden.

#### **Sengende Sonne (Anrufung)**

Grad: 1

Zeitaufwand: 4

Sonnenzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: 1/2

Wirkungsdauer: Augenblicklich



Wenn dieser Zauber angewendet wird, scheint ein gleißender Strahl brennender Hitze vom Himmel und trifft ein vom Anwender ausgewähltes Opfer. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, mit dem der Strahl vermieden werden kann. Wenn ein Wesen von dem Strahl getroffen wird, erleidet es 1-6 Schadenspunkte plus 1 Punkt pro Stufe des Anwenders. Untote Wesen und Monster, die empfindlich gegen helles Licht sind, erhalten 1-6 Schadenspunkte plus 2 Punkte pro Stufe des Anwenders. Zusätzlich zu diesem Schaden wird das Opfer 3 Runden lang durch den Zauber geblendet.

## PRIESTERZAUBER, ZWEITER GRAD

### Einhornlanze (Anrufung)

Grad: 2

Zeitaufwand: 5

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: 1/2

Wirkungsdauer: Augenblicklich



Durch diesen Zauber wird eine silberfarbene, teilweise aus Äther bestehende Lanze in Form eines Einhorns erzeugt. Der Anwender wählt ein Ziel, und die Einhornlanze wird augenblicklich darauf abgefeuert und fügt ihm einen Schaden durch Spitze von 3-18 Punkten zu. Durch einen Rettungswurf kann der Schaden halbiert werden. Obwohl sich die Einhornlanze nach dem Treffer auflöst, hinterlässt sie ein silbriges Leuchten um das Ziel, wodurch dieses leichter gesehen und getroffen werden kann, sodass es 3 Runden lang 2 Strafpunkte auf seine Rüstungsklasse erhält.

### Bestienklaue (Veränderung)

Grad: 2

Zeitaufwand: 5

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: Anwender

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 1 Phase



Durch diesen Zauber wird der Arm des Anwenders in die Klauen einer mächtigen Bestie verwandelt, was dem Anwender eine Stärke von 18/72 sowie die Fähigkeit verleiht, einem Gegner durch Kratzen 2-8 (+Stärkebonus) Punkte Klingenschaden zuzufügen. Der Anwender kann pro Runde zwei Angriffe mit den Bestienklauen durchführen, wobei er einen Bonus von 2 Punkten auf seinen Angriff erhält.

### Mittlere Wunden verursachen (Nekromantie)

Grad: 2

Zeitaufwand: 5

Heilzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: 1/2

Wirkungsdauer: Permanent



Wenn ein Priester diesen Zauber durch Berührung eines Wesens anwendet, fügt er dem Körper des Wesens 11 Schadenspunkte zu (der Schaden wird durch einen Rettungswurf halbiert). Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote, Konstrukte oder außerplanare Wesen. Der Zauber "Mittlere Wunden verursachen" kann nicht von guten Charakteren angewendet werden.

## PRIESTERZAUBER, DRITTER GRAD

### Krankheit verursachen (Nekromantie)

Grad: 3

Zeitaufwand: 1 Runde

Heilzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: keine Wirkung

Wirkungsdauer: 8 Stunden



Dieser Zauber schlägt ein Wesen, das der Priester berührt, mit einer Krankheit, die dem Opfer 5-20 Punkte Stärke entzieht. Durch einen Rettungswurf wird der Zauber unwirksam. Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote, Konstrukte oder außerplanare Wesen. Der Zauber "Krankheit verursachen" kann nicht von guten Charakteren angewendet werden.

### **Knochenkreis (Nekromantie)**

Grad: 3

Zeitaufwand: 3

Sicherungs- und Erschaffungszyklus

Wirkungsbereich: Radius von 1 Meter

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 3 Runden



Dieser Zauber ruft eine Schutzbarriere aus schwebenden Knochen hervor, die schnell um den Anwender herumwirbeln. Jeder, der ihnen in den Weg kommt, erleidet 1-6 Schadenspunkte durch Wucht und 1-6 Schadenspunkte durch Klinge pro Runde. Der Anwender kann sich während der Wirkungsdauer des Zaubers nicht bewegen. Der Zauber "Knochenkreis" kann nicht von guten Charakteren angewendet werden.

### **Wolkenbruch (Anrufung)**

Grad: 3

Zeitaufwand: 6

Elementarzyklus (Wasser)

Wirkungsbereich: Radius von 10 Metern

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 2 Runden



Dieser Zauber ruft einen magischen Regen hervor, der den Wirkungsbereich tränkt. Jegliche Wesen, die in Kälte oder Feuer leben bzw. diese verwenden, erhalten 2-6 Schadenspunkte pro Runde. Zusätzlich haben alle Wesen im Wirkungsbereich eine 50-prozentige Chance, von Blitzschlägen getroffen werden, die den Wesen einen Schaden von 2-12 Punkten zufügen; dieser Schaden kann durch einen Rettungswurf halbiert werden. Die Wirkung der Zauber "Flammenklinge" und "Flammenschleier" sowie Salamander-Auras werden durch den Zauber "Wolkenbruch" unwirksam.

### **Begeisterung (Bannzauber)**

Grad: 3

Zeitaufwand: 1 Runde

Heilzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 1 Phase



Durch diesen Zauber kann ein Priester jedem anderen Wesen außer sich selbst beistehen und es schützen. Durch eine Berührung beseitigt der Anwender die Wirkung von Furcht, Schlaf, Schwachsinn, Bewusstlosigkeit und Rausch sowie Berserkerwut und Verwirrung. Außerdem ist der Empfänger während der Wirkungsdauer dieses Zaubers geschützt vor Zaubern und anderen Angriffen, die diese Wirkungen hervorrufen.

### **Heiliger Schlag (Nekromantie)**

Grad: 3

Zeitaufwand: 3

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: Radius von 7 Metern

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich



Durch diesen Zauber wird Kontakt zu einer Strahlenden Energieebene hergestellt. Es entsteht ein Energiekanal zwischen dieser Ebene und den Zielwesen. Böse Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, erleiden 1-6 Schadenspunkte pro 2 Stufen des Anwenders und können den Schaden mit einem Rettungswurf gegen Zauber halbieren (maximaler Schaden: 5-30). Wenn einem Opfer der Rettungswurf misslingt, erblindet es außerdem für 1 Runde.

### Schimmelberührung (Veränderung)

Grad: 3

Zeitaufwand: 6

Pflanzenzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: Speziell

Wirkungsdauer: 3 oder 4 Runden (Speziell)



Dieser Zauber infiziert ein Wesen, das der Anwender berührt, mit einem sich rasch ausbreitenden braunen Schimmelfall. Das infizierte Wesen erhält einen Rettungswurf gegen den Zauber. Schlägt dieser fehl, ist die Infektion sehr schwer, und das Wesen erleidet den folgenden Schaden:

- |                               |                               |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 1. Runde: 4-24 Schadenspunkte | 3. Runde: 2-12 Schadenspunkte |
| 2. Runde: 3-18 Schadenspunkte | 4. Runde: 1-6 Schadenspunkte  |

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden folgendermaßen reduziert:

- |                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1. Runde: 2-12 Schadenspunkte | 3. Runde: 1-6 Schadenspunkte |
| 2. Runde: 1-6 Schadenspunkte  |                              |

Ab der zweiten Runde muss das Wesen, das dem Opfer innerhalb eines Radius von 3 Metern am nächsten steht, einen Rettungswurf gegen Zauber machen, um nicht völlig von dem Schimmelfall angesteckt zu werden. Dies wird so lange fortgesetzt bis es keine Opfer mehr gibt oder der Schimmel nicht schnell genug ein geeignetes Wesen befallen kann. Wesen, die bereits vom Schimmel befallen sind, können nicht nochmals befallen werden. Der braune Schimmel stirbt schnell ab, wenn der Zauber seine Wirkung verliert.

### Mondklinge (Anrufung)

Grad: 3

Zeitaufwand: 6

Kampfzyklus (Sonne)

Wirkungsbereich: Anwender

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 2 Phasen



Dieser Zauber beschwört eine laut- und gewichtslose, schwertähnliche Waffe aus Mondlicht, die von der Hand des Anwenders aus 1,2 Meter misst. Was die Wesen angeht, die von der Mondklinge getroffen werden können, so ist sie eine +4-Waffe, wobei der Bonus nicht für ETW0 gilt. Außerdem wird wegen der Substanzlosigkeit der Mondklinge kein Bonus für die Stärke im Nahkampf angerechnet. Beim Treffer durch die Mondklinge wird dem Opfer Lebenskraft entzogen, und es erleidet 1-12+4 Punkte Schaden, wobei Untote, die besonders anfällig sind, zusätzliche 1-12 Punkte erleiden. Ein erfolgreicher Treffer bringt auch zeitweilig Zauber durcheinander, sodass jeder Zauber, den das Opfer in der nächsten Runde anwendet, fehlschlägt.

### Dornenwachstum (Veränderung)

Grad: 3

Zeitaufwand: 6

Elementarzyklus (Erde)

Wirkungsbereich: Radius von 5 Metern

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 1 Phase



Durch diesen Zauber wird das umgebende Terrain mit dornigen Pflanzen überwuchert. Jedes Wesen, das den Wirkungsbereich betritt, erleidet jede Runde bis zum Erlöschen des Zaubers 1-4 Schadenspunkte durch Spitze und 1-4 Schadenspunkte durch Klinge.

### **Sturm-Schutzhülle (Bannzauber)**

Grad: 3

Zeitaufwand: 6

Schutzzyklus (Wetter)

Wirkungsbereich: Anwender

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 1 Phase

Wirkungsbereich: Anwender



Dieser Zauber umgibt den Anwender mit einer dunklen Sphäre zerschmetternder Energie, die sich mit ihm bewegt. Die Sturm-Schutzhülle reduziert jeglichen Schaden durch Feuer, Kälte oder Elektrizität für den Anwender um 50 %.

### **Unheiliger Schandfleck (Nekromantie)**

Grad: 3

Zeitaufwand: 3

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: Radius von 7 Metern

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich



Dieser Zauber entzieht der Negativen Materiellen Ebene Energie. Es entsteht ein Kanal zwischen dieser Ebene und den Zielwesen. Wesen mit einer guten Gesinnung, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, erleiden pro 2 Stufen des Anwenders 1-6 Schadenspunkte. Der Schaden kann mit einem Rettungswurf gegen Zauber halbiert werden (maximaler Schaden: 5-30). Wenn der Rettungswurf misslingt, büßt das Opfer außerdem für 3 Runden -2 bei Treffer- und Schadenspunkten sowie Rettungswürfen ein.

## **PRIESTERZAUBER, VIERTER GRAD**

### **Bluttausch (Veränderung)**

Grad: 4

Zeitaufwand: 7

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: 1 verbündetes Wesen

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 2 Phasen



Dieser Zauber funktioniert nur bei Spielercharakteren oder verbündeten Wesen. Wenn er angewandt wird, wird das Ziel dieses Zaubers zum Berserker und greift das nächststehende Wesen an, bis es tot ist; danach geht er zum nächsten Ziel über. Unter dem Einfluss des Bluttausches ist das Ziel immun gegen Bezauberung, Schlaf, Furcht, Festhalten, Betäubung, Gefühle, Symbolzauber und ähnliche Zauber. Außerdem gewinnt das Ziel +2 auf seinen ETW0, +3 auf seine Schadenspunkte, +2 auf seine Stärke, 10 zusätzliche Trefferpunkte sowie einen Bonus auf seine Beweglichkeitsrate. Der Zauber hat allerdings auch einige Nachteile. Die Trefferpunkte des Ziels sind für die Wirkungsdauer des Zaubers verdeckt, und das Ziel kann keinen Nutzen aus Wirkungen ziehen, die Trefferpunkte heilen. Am Ende der Wirkungsdauer des Zaubers ermüdet das Ziel, und seine Stärke fällt 2 Phasen lang auf 3 zurück. Der Bluttausch kann nicht auf Wesen mit rechtschaffener Gesinnung angewandt werden; auch kann er nur von chaotischen Charakteren gewirkt werden.

### **Schwere Wunden verursachen (Nekromantie)**

Grad: 4

Zeitaufwand: 5

Heilzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: 1/2

Wirkungsdauer: Permanent



Wenn ein Priester diesen Zauber durch Berührung eines Wesens anwendet, fügt er dem Körper des Wesens 17 Schadenspunkte zu (der Schaden wird durch einen Rettungswurf halbiert). Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf Untote, Konstrukte oder außerplanare Wesen. Der Zauber "Schwere Wunden verursachen" kann nicht von guten Charakteren angewendet werden.

### **Pestilenzwolke (Veränderung)**

Grad: 4

Zeitaufwand: 7

Kampf- und Elementarzyklus (Erde) Wirkungsbereich: Radius von 7 Metern

Reichweite: Sichtweite des Anwenders Rettungswurf: keine Wirkung

Wirkungsdauer: 4 Runden



Dieser Zauber verwandelt die Luft in einem Radius von 7 Metern in Ekel erregende, gräuliche Nebel. Der Anwender und nicht lebende Wesen sind immun gegen die Wirkung der Wolke. In jeder Runde, in der andere Wesen der unheilvollen Luft ausgesetzt sind, verlieren sie 3 Punkte Stärke und Geschicklichkeit, erleiden 3 Schadenspunkte und erblinden. Diese Wirkung hält 1 Phase lang an. Die "Pestilenzwolke" kann nur von bösen Charakteren angewendet werden.

### **Gift (Nekromantie)**

Grad: 4

Zeitaufwand: 7

Heilzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: keine Wirkung

Wirkungsdauer: 20 Sekunden



Dieser Zauber verleiht dem Anwender die Fähigkeit, ein Wesen durch Berührung auf der Stelle zu vergiften. Das Gift richtet 20 Sekunden lang 20 Schadenspunkte an und löst sich dann im Körper des Opfers auf. Der Zauber "Gift" kann nur von bösen Charakteren angewendet werden.

### **Zerschmetternde Welle (Anrufung)**

Grad: 4

Zeitaufwand: 1 Runde

Elementarzyklus (Wasser)

Wirkungsbereich: Welle von 1,5 Metern Breite

Reichweite: 13 Meter

Rettungswurf: 1/2

Wirkungsdauer: Augenblicklich



Dieser Zauber ruft eine Wasserwelle herbei, die sich in die vom Anwender gewünschte Richtung bewegt und dabei alles in ihrem Weg mit massiver Kraft trifft. Die Welle fügt allen Opfern 4-40 Schadenspunkte durch Wucht zu. Zusätzlich besteht eine Möglichkeit von 25 %, dass ein getroffenes Wesen 2 Runden lang betäubt wird, sowie eine Möglichkeit von 5 %, dass das betroffene Wesen das Bewusstsein verliert. Wenn das getroffene Wesen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Odenwaffen durchführt wird der Schaden halbiert, und das Wesen kann nicht betäubt oder bewusstlos werden.

### **Sternmetallkeule (Herbeirufung)**

Grad: 4

Zeitaufwand: 7

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: Anwender

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 3 Phasen





Durch diesen Zauber wird eine magische Keule aus Meteoreisen erzeugt, die einen Bonus von +2 auf ETW0 und Schaden gibt. Die Waffe kann außerdem auch Wesen verwunden, die normalerweise nur von +4 oder besseren Waffen getroffen werden können. Bonuspunkte bzw. Abzüge auf Waffenfertigkeit, Stärke und Spezialisierung werden normal angewandt. Unnatürliche Wesen (Untote, Elementare, Golems, außerplanare Wesen etc.) erleiden 2-12 zusätzliche Schadenspunkte durch Wucht.

### **Sprühende Dornen (Veränderung)**

Grad: 4	Zeitaufwand: 3
Pflanzenzyklus	Wirkungsbereich: Kegel von 10 Metern Länge
Reichweite: Speziell	und 8 Metern Breite
Wirkungsdauer: Augenblicklich	Rettungswurf: 1/2



Mit diesem Zauber kann der Anwender Stacheln, Spitzen und Dornen aus seiner Hand hervorspringen lassen. "Sprühende Dornen" hat einen kegelförmigen Wirkungsbereich von 10 Metern Länge und 8 Metern Breite und fügt allen Wesen in diesem Bereich einen Schaden durch Spitze von 2-20 Punkten bzw. von 1-10 Punkten bei erfolgreichem Rettungswurf gegen Tod zu.

### **Unerschöpfliches Durchhaltevermögen (Nekromantie)**

Grad: 4	Zeitaufwand: 1 Runde
Nekromantiezyklus	Wirkungsbereich: 1 Wesen
Reichweite: Berührung	Rettungswurf: Nein
Wirkungsdauer: Augenblicklich	



Dieser Zauber stellt das Durchhaltevermögen des berührten Wesens wieder her und gibt ihm die Energie, die in anderthalb Tagen Anstrengung verloren wurde, zurück. Dies reicht möglicherweise jedoch nicht aus, um einen Charakter aus seinem "erschöpften" Zustand herauszuholen.

### **Wand aus Mondlicht (Anrufung)**

Grad: 4	Zeitaufwand: 7
Schutzzyklus, Sonnenzyklus	Wirkungsbereich: Wand von 7 Metern Länge
Reichweite: Sichtweite des Anwenders	und 1,5 Metern Breite
Wirkungsdauer: 1 Phase	Rettungswurf: Nein



Dieser Zauber ruft einen schimmernden Wandteppich aus blauweißer Kraft hervor. Diese Wand ist unberührbar, erfordert keinen physischen Anker und kann leicht durchschritten werden. Böse Wesen, die sie durchschreiten, erhalten 2-20 Schadenspunkte, böse untote Wesen 5-50. Ein Wesen, das durch die Wand geschritten ist, kann nur einmal Schaden durch sie nehmen. Nur eine Wand aus Mondlicht kann jeweils wirksam sein.

## **PRIESTERZAUBER, FÜNFTER GRAD**

### **Tierwut (Verzauberung)**

Grad: 5	Zeitaufwand: 8
Kampfzyklus	Wirkungsbereich: 1 Wesen
Reichweite: Berührung	Rettungswurf: Nein
Wirkungsdauer: 15 Runden	



Dieser Zauber verleiht dem Zielwesen die Wildheit eines Tieres. Das Zielwesen gewinnt eine Stärke von 19, +20 auf die Trefferpunkte, +20 % auf die Beweglichkeit und +2 auf alle Rettungswürfe. Das Ziel verliert die Fähigkeit, Zauber anzuwenden, solange die Wirkung von "Tierwut" anhält. Das betroffene Wesen kann gewöhnlich unter Kontrolle gehalten werden, solange keine Feinde in Sicht sind. Dann jedoch geht das Wesen zum Nahkampf über und nimmt dabei alles zu Hilfe, was ihm in die Hände fällt. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5 % pro Runde, dass das Ziel zum Berserker wird und sowohl Feinde als auch Freunde angreift.

### **Schwere Wunden verursachen (Nekromantie)**

Grad: 5

Zeitaufwand: 8

Heilzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: 1/2

Wirkungsdauer: Permanent



Wenn der Priester den Zauber ausspricht und dabei ein Wesen berührt, fügt er dem Körper des Opfers 27 Schadenspunkte zu (halber Schaden bei Rettungswurf). Dieser Zauber hat keine Auswirkung auf Untote, Konstrukte oder außerplanare Wesen. "Schwere Wunden verursachen" kann nicht von guten Charakteren angewandt werden.

### **Höherer Befehl (Verzauberung)**

Grad: 5

Zeitaufwand: 1

Bezauberung

Wirkungsbereich: Radius um 7 Metern

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: keine Wirkung

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe



Ähnlich wie beim Zauber "Befehl" des ersten Grades, kann der Priester mit diesem Zauber allen feindlichen Wesen im Wirkungsbereich befehlen, "sich tot zu stellen" (zu schlafen). Mit einem Rettungswurf kann der Zauber abgewehrt werden. Wenn schlafende Wesen einen Schaden erleiden, erwachen sie aus ihrem geistesabwesenden Zustand und werden wieder normal.

### **Magieresistenz (Veränderung)**

Grad: 5

Zeitaufwand: 1 Runde

Schutzzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe



Durch diesen Zauber steigt die Magieresistenz des Wesens, das mit diesem Zauber belegt wurde, um 2 % je Stufe des Anwenders, höchstens jedoch um 40 %. Dies hält die ganze Wirkungsdauer über an, bzw. so lange, wie Ironie, bis der Zauber abgewendet wird.

### **Schild des Lathander (Herbeirufung)**

Grad: 5

Zeitaufwand: 8

Sicherungszyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 3 Runden



Dieser Zauber verleiht einem Ziel während der Wirkungsdauer des Zaubers Immunität gegen Schaden. Böse Wesen können nicht vom Schild des Lathander geschützt werden. Nur Charakter, die nicht böse sind, können den Zauber "Schild des Lathander" anwenden.

### Lebende töten (Nekromantie)

Grad: 5

Zeitaufwand: 1 Runde

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich



Wenn das Ziel dieses Zaubers nicht sofort einen Rettungswurf gegen Tod unternimmt, wird es auf der Stelle getötet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Opfer 2-16+1 Schadenspunkte. Gute Charaktere können diesen Zauber nicht anwenden. Ein Charakter, der mit dem Zauber "Lebende töten" belegt ist, kann jedoch mit dem Zauber "Tote erwecken" oder "Wiedererweckung" ins Leben zurückgeholt werden.

### Schutz vor Untoten (Nekromantie)

Grad: 5

Zeitaufwand: 7

Schutzzyklus

Wirkungsbereich: Radius von 7 Metern

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: Nein



Wirkungsdauer: 1 Phase

Dieser Zauber verstärkt den Einfluss eines Priesters auf Untote, wobei seine Wirkung auf den Bereich um den Priester herum begrenzt und nicht beweglich ist. Jedes untote Wesen, das den Wirkungsbereich betritt, reagiert so, als wäre es von dem Priester vertrieben worden. Wenn das Vertreiben fehlschlägt, ist das untote Wesen immun gegen den Zauber, solange es den Wirkungsbereich nicht verlässt und neu betritt.

## PRIESTERZAUBER, SECHSTER GRAD

### Klingenbarriere (Hervorrufung)

Grad: 6

Zeitaufwand: 9

Sicherungs- und Erschaffungszyklus

Wirkungsbereich: Radius von 1 Meter

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: 1/2



Wirkungsdauer: 2 Runden

Dieser Zauber ruft eine Mauer aus extrem scharfen Klingen hervor, die um den Anwender herum schweben und blitzen und so eine feststehende Schutzbarriere bilden. Jedes Wesen, das versucht, die Barriere zu durchbrechen, erleidet 8-64 Schadenspunkte, die mit einem Rettungswurf halbiert werden können. Für die Wirkungsdauer des Zaubers kann sich der Anwender nicht von der Stelle bewegen.

### Schaden (Nekromantie)

Grad: 6

Zeitaufwand: 1 Runde

Heilzyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: keine Wirkung



Wirkungsdauer: Permanent

Wenn er mit diesem Zauber belegt ist, kann der Anwender durch eine Berührung verheerenden Schaden bei seinem Opfer anrichten. Dem Berührten bleibt nichts, außer 1-4 Trefferpunkte, ein Rettungswurf kann die Wirkung jedoch abwehren. Dieser Zauber kann nicht gegen Untote, Konstrukte oder außerplanare Wesen eingesetzt werden, und nur böse Wesen können den Zauber anwenden.

### **Spiritueller Zorn (Anrufung)**

Grad: 6

Zeitaufwand: 2

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: Speziell

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: 1/2

Wirkungsdauer: Augenblicklich



Wenn dieser Zauber ausgesprochen wird, wird der Priester zum Mittelpunkt spiritueller Energie, die daraufhin wie Blitze in vier Richtungen aus dem Anwender hervorschießt. Der Anwender gibt das Ziel für einen dieser Blitze an, und die anderen schießen in die entgegengesetzte Richtung sowie im rechten Winkel zu dieser Richtung los, wodurch ein kreuzförmiges Muster entsteht. Alle Wesen, die von den Blitzen getroffen werden, erleiden 6-42 magische Schadenspunkte, die durch einen Rettungswurf halbiert werden können. Wesen mit der gleichen moralischen Gesinnung wie der Anwender (gut, neutral oder böse) bleiben von der Wirkung dieses Zaubers verschont.

### **Wirbelwind (Anrufung)**

Grad: 6

Zeitaufwand: 9

Anrufung

Wirkungsbereich: Speziell

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: Speziell

Wirkungsdauer: Speziell



Durch diesen Zauber wird ein kleiner Wirbelwind in der Nähe des Anwenders erzeugt, den der Anwender auf einen Punkt in seiner Sichtweite richten kann. Wenn der Wirbelwind sein Ziel erreicht, verliert der Anwender die Kontrolle über ihn, und der Wirbelwind fliegt nach dem Zufallsprinzip umher, wobei er sowohl Feinden als auch Freunden Schaden zufügen kann. Der Anwender ist immun gegen seinen eigenen Zauber, und alle elementaren oder riesengroßen Wesen entgehen der Wirkung ebenfalls. Wenn ein Wesen in den Weg des Wirbelwinds gerät, erleidet es 2-16 Schadenspunkte durch Wucht und 2-16 Schadenspunkte durch Klinge. Außerdem muss es einen Rettungswurf gegen Odemwaffen durchführen, sonst wird es 2 Runden lang betäubt. Wesen mit 2 oder weniger Trefferwürfeln werden durch diesen Zauber automatisch getötet. Es können maximal 8 Opfer Schaden nehmen, danach löst der Wirbelwind sich auf.

## **PRIESTERZAUBER, SIEBTER GRAD**

### **Zerstörung (Nekromantie)**

Grad: 7

Zeitaufwand: 1 Runde

Heilzyklus

Wirkungsbereich: Anwender

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich



Dieser Zauber zerstört ein Ziel mit sofortiger Wirkung, indem er das Opfer in Stücke reißt. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Tod -4 zu, durch den es den Schaden auf 8-48 Punkte reduzieren und überleben kann. Der Zauber "Zerstörung" kann nur von bösen Charakteren angewendet werden. Außerdem kann ein Charakter, der durch den Zauber "Zerstörung" getötet wurde, nicht mit dem Zauber "Tote erwecken" oder "Wiedererweckung" ins Leben zurückgeholt werden.

### **Erdbeben (Veränderung)**

Grad: 7

Zeitaufwand: 1 Runde

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Speziell



Dieser Zauber verursacht ein lokales Beben, das den Boden erschüttert. Feinde innerhalb der Sichtweite des Anwenders erleiden 4-40 +2 Schadenspunkte durch Wucht und müssen einen Rettungswurf gegen Tod tätigen, um nicht 3 Runden lang zu Boden geschlagen zu werden. Auf riesige Wesen und Wesen mit mindestens 10 Trefferwürfeln hat dieser Zauber keine Auswirkungen.

### **Höherer Schild des Lathander (Herbeirufung)**

Grad: 7

Zeitaufwand: 1 Runde

Sicherungszyklus

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Reichweite: Berührung

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 3 Runden



Dieser Zauber verleiht dem Ziel während der Wirkungsdauer des Zaubers 100 % Resistenz gegen Magie und Immunität gegen Schaden. Böse Wesen können vom Höheren Schild des Lathander nicht geschützt werden. Dieser Zauber kann nur von guten Charakteren angewendet werden.

### **Heiliges Wort (Herbeirufung)**

Grad: 7

Zeitaufwand: 1

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: Radius von 10 Metern

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: Speziell



Wenn dieser Zauber ausgesprochen wird, verwandelt er den Priester in eine Brücke zwischen seinem Gott und der Materiellen Ebene, sodass er Energie bündeln und alle Wesen guter Gesinnung im Wirkungsbereich zerschmettern kann. Die Wirkung richtet sich nach der Stufe des Ziels:

Weniger als 4 - Tod

4 bis 7 - 1 Phase lang betäubt

8 bis 11 - 1 Phase lang verlangsamt, mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 %, dass der Zauber fehlschlägt

12 und höher - 1 Phase lang taub, mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass der Zauber fehlschlägt

Es gibt keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber, und die Wirkung hält die gesamte Wirkungsdauer des Zaubers an oder so lange, bis der Zauber gebrochen wird. Dieser Zauber kann nur von guten Charakteren angewandt werden.

### **Nebel von Eldath (Anrufung)**

Grad: 7

Zeitaufwand: 1 Runde

Elementarzyklus

Wirkungsbereich: Radius von 3 Metern

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 1 Runde



Dieser Zauber legt eine silberblaue Nebeldecke über den Wirkungsbereich - jedes Wesen in diesem Nebel wird von Krankheit und Gift geheilt und erhält außerdem Heilung für 15 Schadenspunkte.

### **Pirscher (Herbeirufung)**

Grad: 7

Zeitaufwand: 1 Runde

Pflanzenzyklus

Wirkungsbereich: Speziell

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: 8 Stunden



Durch diesen Zauber entstehen zwei sich bewegende Hügel, die dem Anwender im Kampf gerne helfen und auch sonst, sofern es ihnen möglich ist, alles tun, was ihnen aufgetragen wird.

### **Unheiliges Wort (Herbeirufung)**

Grad: 7

Zeitaufwand: 1

Kampfzyklus

Wirkungsbereich: Radius von 10 Metern

Reichweite: Anwender

Rettungswurf: Nein

Wirkungsdauer: Speziell



Wenn dieser Zauber ausgesprochen wird, verwandelt er den Priester in eine Brücke zwischen seinem Gott und der Materiellen Ebene, sodass er Energie bündeln und alle Wesen guter Gesinnung im Wirkungsbereich zerschmettern kann. Die Wirkung richtet sich nach der Stufe des Ziels:

Weniger als 4 - Tod

4 bis 7 - 1 Phase lang betäubt

8 bis 11 - 1 Phase lang verlangsamt, mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 %, dass der Zauber fehlschlägt

12 und höher - 1 Phase lang taub, mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass der Zauber fehlschlägt

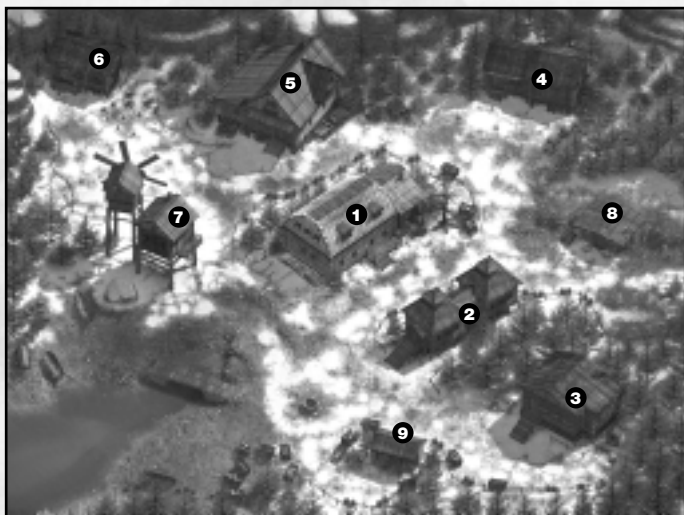
Es gibt keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber, und die Wirkung hält die gesamte Wirkungsdauer des Zaubers an oder so lange, bis der Zauber gebrochen wird. Dieser Zauber kann nur von bösen Charakteren angewandt werden.

## **EINSAMWALD**

Das Städtchen Einsamwald befindet sich zwischen der felsigen Küste des Maer Dualdon und dem Gebirgswald Einsamwald, dem es seinen Namen verdankt. Damit ist es die nördlichste Siedlung in ganz Faerûn - was auch immer das wert ist. Einsamwald liegt am Fuße von Kelvins Steinhügel, einem einsamen Gipfel, der sowohl die Stadt als auch den Wald vor dem rauen Wind schützt, der vom Reghed-Gletscher herunterpfeift. Somit ist die Stadt zwar halbwegs windgeschützt, doch das Klima ist alles andere als gemäßigt. Es liegt das ganze Jahr über Schnee und nachts fallen die Temperaturen unter den Gefrierpunkt.

Einsamwald wurde erst vor wenigen Jahren vom Rat als zehnte Stadt in den Städtebund von Zehnstädte aufgenommen und ist damit eins der jüngsten Mitglieder. Vor fünfzig Jahren gab es nördlich von Termalaine keinerlei feste Ansiedlungen, und in der Gegend um den Einsamwald fanden sich nur jede Menge Holzfällerlager und Fallensteller. Als dann das Wirtshaus "Zum Pfeifenden Galgen" eröffnet wurde, hatte Einsamwald eine Art Fundament, und mit der Zeit wuchs um das Wirtshaus herum eine kleine Stadt.

Wegen seiner abgeschiedenen Lage im Norden ist Einsamwald sehr anfällig für Angriffe der Barbarenstämme, die in den gefrorenen Ebenen rund um Zehnstädte hausen.



1. Wirtshaus "Zum Pfeifenden Galgen"
2. Schrein der Waukeen
3. Die Hütte des Bogenmachers
4. Der Böttcher
5. Der Stellmacher
6. Die Hütte der Brüder
7. Das Bootshaus
8. Der Schuppen von Purvis
9. Das Lager des Kaufmanns

Im *Wirtshaus "Zum Pfeifenden Galgen"* (1) schlägt das Herz Einsamwalds. Es soll das erste Bauwerk überhaupt sein, das je in Einsamwald errichtet wurde - und es hat mit Sicherheit die interessanteste Geschichte aller Gebäude der Stadt.

Zu der Zeit, als es hier nur Holzfällerlager und Fallensteller gab, kam ein Mann namens Skeld in die Gegend, um sein Geld als Holzfäller zu verdienen. Skeld war ein Berg von einem Mann - er war halb Barbar, halb Oger -, und einen Kerl von seiner Größe und Stärke konnte man nur zu gut gebrauchen. Skeld war ein guter Arbeiter, doch das Schicksal wollte es, dass er eines Tages bei der Arbeit im Wald einen schweren Unfall hatte, der ihn beinahe ein Bein gekostet hätte. Nicht nur, dass er von da an nicht mehr mit den anderen mithalten konnte, nein, selbst eine Reise zurück in den Süden, wo er sich eine andere Arbeit hätte suchen können, wäre zuviel für ihn gewesen. Damit war seine Zukunft nun mehr als ungewiss, und so kam Skeld auf die Idee, eine Hütte am



Maer Dualdon-See zu bauen und dort ein Wirtshaus für die Holzfäller zu eröffnen. Schon bald kannte ein jeder Holzfäller in der Gegend die Schenke und kehrte oft und gerne im Wirtshaus "Bei Skeld" ein, wie es damals hieß (Skeld hielt nicht viel von ausgefallenen Namen - und außerdem machte es ihm nur Kopfschmerzen, wenn er zu viel nachdenken musste).

Die Holzfäller und Fallensteller waren harte Männer, die gerne und viel tranken, und Skeld hatte sich keine Gedanken darüber gemacht, welchen Ärger es bringen würde, einem jeden, der ein paar Kupfermünzen in der Tasche hatte, billiges Bier auszuschenken. Gleich am ersten Abend musste Skeld einige Regeln aufstellen und mit Gewalt für Ruhe und Ordnung sorgen. Es dauerte nicht lange, bis Skeld für seine Brutalität berüchtigt war. Eine seiner Lieblingsmethoden war es angeblich, die schlimmsten seiner Gäste an dem abgestorbenen Baum vor dem Wirtshaus aufzuhängen und die gefrorenen Körper so lange im Wind hängen zu lassen, bis die Aasfresser mit ihnen fertig waren. Diese Warnung war durchaus wirkungsvoll. Nachts, wenn alles ruhig wurde, konnte man hören, wie der Wind durch die Körper pfiff, die draußen an den Ästen baumelten.

Irgendwann wurde Skeld dann bei einer Rauferei erstochen und das Wirtshaus wechselte den Besitzer. Der neue Eigentümer war Murdaugh, ein nicht ganz unbekannter Barde, der - ganz anders als Skeld - einen Sinn für Namen hatte. Fortan hieß das Wirtshaus "Zum Pfeifenden Galgen" und Murdaugh führte es viele Jahre lang (in den Ruin, wie man sagt). Danach wurde es von dem reisenden Händler Kieran Nye gekauft. Kieran soll ein ganz anständiger Mann sein - allerdings redet er immer ein bisschen zu viel und ausschweifend, bis er auf den Punkt kommt. Ab und zu kommt auch Murdaugh noch auf ein Bierchen in den "Pfeifenden Galgen", manchmal tritt er hier sogar auf.

Der Baum, dem das Wirtshaus seinen Namen verdankt, steht auch noch vor der Tür und erinnert an die grausige Vergangenheit des "Pfeifenden Galgen".

Außer dem Wirtshaus gibt es in der Stadt auch noch eine Reihe anderer wichtiger Häuser. Die einfache Hütte im Südosten der Stadt ist die des **Bogenmachers (2)** Emmerich Habicht. Er ist auch der Waldläufer von Einsamwald und geschickt im Umgang mit Holz. Seinen Lebensunterhalt verdient er mit dem Herstellen von Bogen aus Tannenholz, die er an Kaufleute und in der Stadt verkauft.

Das zweistöckige Haus des **Stellmachers (3)** ist das zweitgrößte nach dem "Pfeifenden Galgen", und wird von Baldemar Thurlow bewohnt. Seit er nach Einsamwald gekommen ist, ist es Baldemar sehr gut ergangen. Sein Erfolg kommt daher, dass er mit den Generalhändlern (Kaufmannsfamilien) von Zehnstädte Verträge zum Bau von Planwagen für die Karawanen abgeschlossen hat. Dadurch hat er immer viel zu tun und seine Beutel sind nie leer. Sein Geschäftssinn und sein Erfolg haben ihn aber nicht nur sehr wohlhabend gemacht, sondern ihm auch zu einem Sitz im Rat von Zehnstädte verholfen, in dem er schon seit vielen Jahren der Vertreter Einsamwalds ist.

Am Seeufer steht ein **Bootshaus (4)**. Hier wohnen und arbeiten (in Einsamwald fallen Wohn- und Arbeitsort sehr oft zusammen) ein alter Bootsbauer, Thom Farold, und sein Sohn Ned. Im Hof liegen einige kleine Boote unterschiedlichster Bauart herum. Sie sind nicht besonders groß, die meisten haben etwa die Größe eines Paddelboots, doch wie man hört, sollen die beiden an einem größeren Schiff bauen. Thoms Sohn, so sagt man, kann Fischer auch für ein paar Kupfermünzen hinaus auf den Maer Dualdon-See fahren.

Ganz im Nordwesten der Stadt steht eine alte **Fallenstellerhütte (5)** - eine Bruchbude, in der drei heruntergekommene Brüder wohnen. Die drei sind Vagabunden, die vor ein paar Monaten in die Stadt kamen und sich entschieden, hier zu bleiben - sehr zum Leidwesen der anderen Leute in der Stadt. Sie kümmern sich kaum um ihre Hütte. Das schiefe Ding sieht so aus, als würde es jeden Moment zusammenbrechen.

Es überrascht eigentlich, dass Einsamwald sogar einen Schrein der **Waukeen (6)** hat. Dieses kleine Gebetshaus ist der Göttin der Handels, des Geldes und des Reichtums geweiht, und sieht den üblichen Waukeen-Tempeln gar nicht ähnlich. Anderswo sind das wahre Paläste, verziert mit Edelsteinen. Was noch merkwürdiger ist: Der Tempel soll von einem Halbblings-Priester eingerichtet worden sein, einem Missionar aus Amn, der sich hier niedergelassen hat.

Das mittelgroße Gebäude im nordöstlichen Teil der Stadt ist Werkstatt und Heim von Tybald Dunn, dem hiesigen **Böttcher (7)**. Man kann es gar nicht verfehlen - vor dem Haus stehen fertige und unfertige Fässer, Holzbretter, Eisenbänder und vieles mehr.

Das letzte (und kleinste) Haus in der Stadt ist der Schuppen von Purvis, dem hiesigen **Totengräber (8)**. Über ihn weiß man nicht viel, und kaum einer will etwas mit ihm zu tun haben, weil er angeblich mit einer so dicken Schicht aus Erde und Schmutz überzogen sein soll, dass man nicht einmal genau weiß, ob er unter dieser Schicht überhaupt was an hat.

# ΤΑΒΕΛΛΕΠ



# TABELLEN

## TABELLE 3: ÜBERARBEITETE DIAGRAMME DER ERFAHRUNGSPUNKTE

### 3a. Krieger

Stufe	Kämpfer	Paladin/ Waldläufer	Trefferwürfel (1-10)*
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
21	3.250.000	3.900.000	9+36
22	3.500.000	4.200.000	9+39
23	3.750.000	4.500.000	9+42
24	4.000.000	4.800.000	9+45
25	4.250.000	5.100.000	9+48
26	4.500.000	5.400.000	9+51
27	4.750.000	5.700.000	9+54
28	5.000.000	6.000.000	9+57
29	5.250.000	6.300.000	9+60
30	5.500.000	6.600.000	9+63

\* Nach Erreichen der 9. Stufe erhalten Kämpfer, Waldläufer und Paladine nur 3 Trefferpunkte pro Stufe. Ein Bonus auf Trefferpunkte für gute Konstitution wird nicht länger angewendet.

### 3b. Spitzbuben

Stufe	Dieb/Barde	Trefferwürfel (1-6)*
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
24	3.080.000	10+28
25	3.300.000	10+30
26	3.520.000	10+32
27	3.740.000	10+34
28	3.960.000	10+36
29	4.180.000	10+38
30	4.400.000	10+40

\* Nach Erreichen der 10. Stufe erhalten Spitzbuben nur 2 Trefferpunkte pro Stufe. Ein Bonus auf Trefferpunkte für eine gute Konstitution wird nicht länger angewendet.

### 3c. Priester

Stufe	Kleriker	Druide	Trefferwürfel (1-8)*
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	1.800.000	9+12
16	1.800.000	2.025.000	9+14
17	2.025.000	2.250.000	9+16
18	2.250.000	2.475.000	9+18
19	2.475.000	2.700.000	9+20
20	2.700.000	2.925.000	9+22
21	2.925.000	3.150.000	9+24
22	3.150.000	3.375.000	9+26
23	3.375.000	3.600.000	9+28
24	3.600.000	3.825.000	9+30
25	3.825.000	4.050.000	9+32
26	4.050.000	4.275.000	9+34
27	4.275.000	4.500.000	9+36
28	4.500.000	4.725.000	9+38
29	4.725.000	4.950.000	9+40
30	4.950.000	5.175.000	9+42

\* Nach Erreichen der 9. Stufe erhalten Priester und Druiden nur 2 Trefferpunkte pro Stufe. Ein Bonus auf Trefferpunkte für eine gute Konstitution wird nicht länger angewendet.

### 3d. Zauberer

Stufe	Zauberer	Trefferwürfel (1-4)*
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
21	4.125.000	10+11
22	4.500.000	10+12
23	4.875.000	10+13
24	5.250.000	10+14
25	5.625.000	10+15
26	6.000.000	10+16
27	6.375.000	10+17
28	6.750.000	10+18
29	7.125.000	10+19
30	7.500.000	10+20

\* Nach Erreichen der 9. Stufe erhalten Zauberer nur 1 Trefferpunkt pro Stufe. Der Bonus auf Trefferpunkte für eine gute Konstitution wird nicht länger angewendet.

*Hinweis: Die Tabelle der Erfahrungspunkte für Druiden hat sich gegenüber der ursprünglichen Tabelle im Icewind Dale-Handbuch geändert.*

TABLE 4: FARBEN DER MAGIE

Spezialist	Schule	Farbe für die Wirkung des Zaubers	Entgegengesetzte Schule*
Bannwirker	Bannzauber	Orange	Veränderung, Illusion
Beschwörer	Herbeirufung/ Beschwörung	Weißlich-Grün	Anrufung
Seher	Erkenntnis	Blau	Herbeirufung/ Beschwörung
Zauberer	Verzauberung/ Bezauberung	Hellgrün	Anrufung
Illusionist	Illusion	Lila	Nekromantie, Bannzauber
Thaumaturg	Anrufung	Feuerrot	Erkenntnis, Herbeirufung/ Beschwörung
Nekromant	Nekromantie	Gelb	Illusion, Verzauberung/ Bezauberung
Wandler	Veränderung	Dunkelgrün	Nekromantie, Bannzauber

\* Die entgegengesetzten Schulen sind die Magieschulen, deren Zauber der Spezialist nicht verstehen oder anwenden kann. Diese entgegengesetzten Zauber haben sich in Herz des Winters geändert.



**TABELLE 5: ANWENDUNG VON ZAUBERN**  
*5a und 5b: Paladine und Waldläufer*

Stufe	1	2	3	4	5	6
6	1	-	-	-	-	-
7	1	-	-	-	-	-
8	1	-	-	-	-	-
9	1	-	-	-	-	-
10	1	1	-	-	-	-
11	1	1	-	-	-	-
12	1	1	1	-	-	-
13	1	1	1	-	-	-
14	2	1	1	-	-	-
15	2	1	1	1	-	-
16	2	2	1	1	-	-
17	2	2	2	1	-	-
18	3	2	2	1	-	-
19	3	3	3	2	-	-
20	3	3	3	3	-	-
21	4	3	3	3	-	-
22	4	3	3	3	1	-
23	4	4	3	3	1	-
24	4	4	4	3	1	-
25	4	4	4	4	1	-
26	4	4	4	4	2	-
27	5	4	4	4	2	-
28	5	5	4	4	2	-
29	5	5	5	4	2	1
30	5	5	5	5	3	1

Hinweis: Die ursprüngliche Icwind Dale-Tabelle zum Anwenden von Zaubern bei Waldläufern und Paladinen wurde geändert. In der Erweiterung können Waldläufer und Paladine viel früher Zauber anwenden.

**Keine Spalte "Stufe für die Anwendung" mehr:** In der ursprünglichen Icwind Dale-Tabelle gab es außerdem eine Spalte "Stufe für die Anwendung", die anzeigte, welche Stufe der Paladin oder Waldläufer annimmt, wenn er einen Zauber anwendet. Dies war nicht richtig - der Zauber entspricht immer der Stufe seines Anwenders, ganz gleich ob dieser Zauberer, Priester, Paladin oder Waldläufer ist. Wenn ein Paladin der 6. Stufe einen Priesterzauber des 1. Grades anwendet, wirkt der Zauber, als wäre er von einem Priester der 6. Stufe angewendet worden.

### 5c: Zauberer

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
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
21	5	5	5	5	5	4	4	2	1
22	5	5	5	5	5	4	4	3	1
23	5	5	5	5	5	5	5	3	2
24	5	5	5	5	5	5	5	4	2
25	5	5	5	5	5	5	5	5	2
26	6	6	6	6	5	5	5	5	3
27	6	6	6	6	6	6	5	5	3
28	6	6	6	6	6	6	6	6	3
29	7	7	7	7	6	6	6	6	4
30	7	7	7	7	7	7	6	6	4

Hinweis: Spezialisierte Zauberer bekommen pro Stufe einen zusätzlichen Zauber, dürfen aber keine Zauber der entgegengesetzten Schulen lernen (siehe dazu Beschreibung der Zauber und Tabelle 4 der entgegengesetzten Schulen).



### 5d: Priester/Druide

Stufe	1	2	3	4	5	6 *	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
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	9	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	9	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	8	3
25	9	9	9	9	9	8	4
26	9	9	9	9	9	9	4
27	9	9	9	9	9	9	5
28	9	9	9	9	9	9	6
29	9	9	9	9	9	9	7
30	9	9	9	9	9	9	8

Hinweis: Priester mit großer Weisheit erhalten zusätzliche Zauber pro Stufe (siehe Tabelle 1, Weisheit).

\* Kann nur von Priestern mit einer Weisheit von 17 oder größer angewendet werden.

\*\* Kann nur von Priestern mit einer Weisheit von 18 oder größer angewendet werden.

# *5e: Barde*

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8
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	-	-
24	4	4	4	4	4	4	4	-
25	5	5	4	4	4	4	4	-
26	5	5	5	5	4	4	4	-
27	5	5	5	5	5	5	4	-
28	6	5	5	5	5	5	5	-
29	6	6	5	5	5	5	5	1
30	6	6	6	6	5	5	5	1

# DAS HERZ DES WINTERS-TEAM

## PRODUKTION

### **Produktbereichsleitung**

Feergus Urquhart

### **Produktionsleitung**

Chris Parker

### **Produktion**

Darren Monahan

### **Abteilungs-Produktionsleitung**

Kevin Osburn

### **Produktionsleitung Audio und**

### **Lokalisation**

Fred Hatch

### **Bereichs-Betriebsmanagement**

Benson

## PROGRAMMIERUNG

### **Leitung Programmierung**

Bernie Weir

### **Programmierung - Team**

Danien Chee

Jake Devore

Richard Finegan

Thomas French

Darren Monahan

Mark Murakami

### **Zusätzliche Programmierung**

Michael Bernstein

Jim Gardner

Video- und Audio-Komprimierungstechnologie

Paul Edelstein

## GRAFIK

### **Leitung Grafikgestaltung**

Pete Meihuizen

### **Grafikgestaltung - Team**

Chris Amaral

Aaron Brown

Eric Campanella

John Dickenson

Tim Donley

Hector Espinoza

Robert Giampa

Derek Johnson

Andrew Jones

Vance Kovacs

Kevin Llewellyn

Jason Manley

Pete Meihuizen

Brian Menze

Aaron Meyers

Dennis Presnell

Dave Pursley

Justin Sweet

Kelly Wine

### **Zusätzliche Grafikarbeiten**

Primo Pulanco

Jason G. Suinn

Chris Parker

## SOFTWARE-ENTWICKLUNG

### **Software-Entwicklung**

Chris Avellone

Steve Bokkes

John Deiley

J.E. Sawyer

### **Technische Entwicklung**

Scott Everts

Dave Hendee

Kihan Pak

Primo Pulanco

Jason G. Suinn

## AUDIO

### **Leitung Sound-Entwicklung**

Charles Deenen

### **Assistenzleitung**

Adam Levenson

### **Technische Leitung**

Craig Duman

### **Sound-Gestaltung**

Rebecca Hanck

Paul Menichini

Tim Gedemer (The Audio Group)

Roland Thai

Adam Levenson

### **Foley aufgenommen in**

One Step Up

**Foley Artist**

Dan O'Connell

**Foley Mixer**

John Cucci

**Musik**

Jeremy Soule

(www.jeremysoule.com)

**Musikalische Bearbeitung**

Ron Valdez

**VO-Redaktion**

Chris Borders

**VO-Bearbeitung**

Frank Szick

Stephen Miller

**Audio-Bereichsleitung**

Gloria Soto

**Audio-Bibliothek**

Scott Purvis

**Videosequenzen gemischt bei**

Interplay in

**Video-Unterstützung**

Dan Williams

David Cravens

Chris Folino

**Filmkomprimierung**

Scott Everts

**QUALITÄTSSICHERUNG****QS-Leitung**

Michael Motoda

**QS-Management**

Monica Vallejo

**QS-Kontrolle**

Greg "Moose" Baumeister

**QS-Projektmanagement**

Harold Kim

Doug Finch

**Leitung QS-Testing**

Gary Tesdall

Joshua Grant

GJ Ramirez

**Team QS-Testing**

Charles Salzman

Jeff Mitchell

Christopher Cruz

Jonathan Goudrault

Daniel Sato

Chris Heidari

Tex Yang

Matthew Phillips

Seth Baker

James Pyle

Robert Evinger

**Kompatibilitäts-Überwachung**

Derek Gibbs

**Kompatibilitäts-Techniker**

Jack Parker

Josh Walters

Dave Parkyn

Tony Piccoli

**MARKETING****Marketing-Management**

Allen Rausch

Michael "Paco" Greene

**Leitung Öffentlichkeitsarbeit**

Lisa Bucek

Heather McLaughlin

**Web-Master**

Edward Arandia

Sean Patton

Jessica Urquhart

**Management Creative Services**

Kathy Helgason

**Produktions-Management**

Lita Shyp

**Traffic-Management**

Kathryne Wahl

**Handbuch**

Chris Avellone

**Handbuchentwurf und -gestaltung**

Michael L. Quintos

**Verpackungsdesign**

Kelly Wine

**Gestaltung der Verpackung**

Larry Fukuoka

**Druckabwicklung**

Jimmy Dohner

## LOKALISIERUNG

### Internationales Produkt-Management

Tom Decker

### Internationale Produkt-Assistenz

Rafael Lopez

### Fremdsprachliche Bearbeitung

Olaf Becker (Deutsch)

Alexander König (Deutsch)

Uwe Körner (Deutsch)

Carole Huguet (Französisch)

Rafael Lopez (Spanisch)

### Zusätzliches Testing der internationalen Versionen

Kevin Yee

Luca Pignataro

### Übersetzung

SDL International

25th Edition

Pink Noise

### Internationale Sprachaufnahmen

Ohrwerk (Deutsch)

Lotus Rose

## ΕΙΠ ΔΑΠΚΕΣΧÖΠ ΑΠ:

Das Icewind Dale-Team möchte folgenden Personen danken:

R.A. Salvatore; Bioware und den Bioware Infinity Engine-Programmierern Jim Gardner, Craig Nakatani, Chris Parker mit seiner künstlerischen Ader; Master John Wunder und der IS Crew; Sherri Sagan für die selbst gebackenen Plätzchen. Und natürlich wie immer: Mikey Gaetano, Mailroom-Man Extraordinaire.

## WIZARDS OF THE COAST

### Direktor Lizenzierung

Jim Butler

### Kreativdirektor

Richard Baker

Basierend auf der Forgotten Realms Kampagnenedition, entwickelt von Ed Greenwood, und der Icewind Dale Romanreihe von R.A. Salvatore.

## INTERPLAY EUROPE

### General Manager Europa

Matt Findley

### Senior Produzent

Diarmid Clarke

### Produzent

Scott Burfitt

### Marketing Manager (Europa)

Harvey Lee

### Produkt Manager

Chris East

### Marketing Manager (Frankreich)

Philippe Cota

### Produkt Manager (Frankreich)

Estelle Giron

### Marketing Manager (Spanien)

Javier Rodriguez

### Produkt Manager (Spanien)

Eduardo Lopez

### Produkt Manager (Deutschland)

Tahsin Avcı

### Produkt Manager (Italien)

Lorenzo Ferrari Ardicini

### PR

Doug Johns / 1-UP Media

### Design & Layout

A Creative Experience