

VERGESSENE REICHE

ICEWIND DALE



SPIELANLEITUNG





BIOWARE™
INFINITY ENGINE



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

Icewind Dale II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Die Bioware Infinity Engine © 1998-2002 Bioware Corp. Alle Rechte vorbehalten. Icewind Dale, Icewind Dale II, Die Vergessenen Reiche, das Die Vergessenen Reiche Logo, Dungeons & Dragons, das D&D-Logo, Wizards of the Coast und das Logo von Wizards of the Coast sind eingetragene Marken von Wizards of the Coast, Inc., einem Tochterunternehmen der Hasbro, Inc., und werden von Interplay unter Lizenz von Infogrames Interactive Inc. verwendet. Black Isle Studios ist eine Marke und das Black Isle Studios-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Interplay Entertainment Corp. Die Bioware Infinity Engine und das Bioware Infinity Engine-Logo sind Marken der Bioware Corp. Exklusiv lizenziert von der Interplay Entertainment Corp. Im Exklusiv-Vertrieb durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist eine eingetragene Marke der Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Copyrights sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

EPILEPSIE-WARNUNG

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

ZAUBER UND TABELLEN

Auf CD1 finden Sie direkt im Hauptverzeichnis die Datei "Zauber und Tabellen.pdf", die Ihnen eine umfassende Beschreibung aller Zauber bietet und darüber hinaus die folgenden Tabellen darstellt:

Tabelle 1: Attributmodifikatoren und zusätzliche Zauber

Tabelle 2: Erfahrung und stufenabhängige Vorteile

Tabelle 3: Grundboni auf RW und Grund-Angriffsbonus

Tabelle 4: Mönche im waffenlosen Kampf

Tabelle 5: Zauber pro Tag

Tabelle 6: Einfache Waffen

Tabelle 7: Kriegswaffen

Tabelle 8: Rüstungen

Tabelle 9: Abzüge im Kampf mit zwei Waffen"

INHALT

| | |
|--|----|
| ICEWIND DALE II | 4 |
| WIE MAN DIESES HANDBUCH BENUTZT | 5 |
| INSTALLATION UND SPIELBEGINN | 5 |
| ES GEHT LOS | 6 |
| GRUPPENAUSWAHL | 6 |
| CHARAKTERERSCHAFFUNG | 7 |
| BENUTZEROBERFLÄCHE | 10 |
| MEHRSPIELER | 25 |
| FAERÜN UND DER NORDEN | 29 |
| DIE DUNGEONS & DRAGONS ®-REGELN | 37 |
| ERFAHRUNG UND STUFENAUFSTIEG | 44 |
| VÖLKER UND UNTERARTEN | 45 |
| KLASSEN | 49 |
| BESONDERE FÄHIGKEITEN | 56 |
| FERTIGKEITEN | 62 |
| TALENTE | 65 |
| SICH AUSRÜSTEN | 73 |
| SICH BEWAFFNEN | 74 |
| MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND SCHÄTZE | 76 |
| DAS TEAM | 78 |
| PRODUKTSERVICE | 80 |

ICEWIND DALE II

Black Isle Studios ist stolz darauf, Ihnen Icewind Dale™ II zu präsentieren, die Fortsetzung des mit zahlreichen Auszeichnungen prämierten Icewind Dale™. Unter Verwendung der Regeln der 3. Edition von Dungeons & Dragons® setzt Icewind Dale II die Tradition von Icewind Dale fort. Es warten unzählige Gewölbe und Verliese darauf, erforscht zu werden. Sie können gegen neue Monster antreten, unzählige neue Zauber entfesseln und zahlreiche unbekannte Gegenden des eisigen, winddurchstossen Nordens der VERGESSENEN REICHE® erforschen. Eine große Bedrohung hat ihr Haupt im Norden erhoben. Diese Macht möchte die Zehnstädte vom Rest Faerûns abschneiden. Die Zehnstädte laufen Gefahr, zu Opfern eines erbitterten Machtkampfes zu werden. Bremen ist die erste Stadt, die gefallen ist. Eine brutale Horde aus Goblins, Orks und Grottenschratzen hat sich unter dem Banner der Chimäre versammelt und marschiert auf die Hafenstadt Targos zu. Der Bürgermeister von Targos fürchtet, dass die Stadt überrannt werden wird und hat einen Hilferuf ausgeschickt, der an alle fähigen Abenteurer, Soldaten und Söldner gerichtet ist. Sie sind aufgerufen, in den Norden zu segeln und sich gemeinsam mit den Verteidigern der Stadt der Horde zu stellen, die sich der Stadt bereits bedrohlich nähert. Sie und Ihre Gefährten sind diesem Ruf gefolgt!

Icewind Dale II nutzt eine stark verbesserte Version der BioWare Infinity Engine™, die ursprünglich von der BioWare Corp. für Baldur's Gate™ und Baldur's Gate II: Schatten von Amn™ entwickelt wurde. So können Sie jetzt beispielsweise neue Völker wie Halb-Orks und Unterarten wie Goldzwerge spielen. Sie können sich sogar als Angehöriger eines der Völker des Unterreichs ins Abenteuer stürzen, beispielsweise als Drow oder Duergar. Spieler, die schon immer mal mit zwei Krummsäbeln kämpfen und einen wirbelnden Tanz des Todes in den Reihen ihrer Feinde veranstalten wollten, profitieren von den Regeln für den Kampf mit zwei Waffen.

Viele der Regeln, die in diesem Handbuch beschrieben sind, werden jenen vertraut sein, die bereits die Baldur's Gate™-Reihe und Icewind Dale gespielt haben. Das soll Sie natürlich nicht davon abhalten, kurz durch das Handbuch zu blättern und Ihre Erinnerung an die Benutzeroberfläche aufzufrischen. Den wichtigsten Unterschied stellt der Übergang von den Regeln der 2. Edition von AD&D zur 3. Edition von D&D dar. Darunter fallen Dinge wie neue Völker, Fertigkeiten, Talente und Zauber. Auch für Veteranen sollte die Beschreibung der Spielwelt, der Hafenstadt Targos und ihrer Bewohner von Interesse sein.

WILLKOMMEN BEI ICEWIND DALE II!

WIE MAN DIESES HANDBUCH BENUTZT

Sehen Sie das Handbuch als Nachschlagewerk für Icewind Dale II an und nicht als Regelwerk, das Sie vom Anfang bis zum Ende lesen müssen, um spielen zu können. Nutzen Sie das Handbuch, wenn Sie es benötigen oder wenn Ihnen ein bestimmter Aspekt des Spiels verwirrend vorkommt. In der online Datei "Zauber und Tabellen.pdf" finden Sie Tabellen. Diese ermöglichen es Ihnen, die wichtigsten Informationen innerhalb kürzester Zeit zu finden. Außerdem finden Sie in der Spielbox eine praktische Übersichtskarte.

Das Handbuch besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil finden Sie alle wichtigen Informationen zur Charaktererschaffung, zur Benutzeroberfläche und über das Spielen von Mehrspielerpartien. Dieser Teil erklärt Ihnen alles, was Sie wissen müssen, um das Spiel zu bedienen und gleich loszulegen. Der zweite Teil, „Der Norden“, beschreibt die Stadt Targos, die Vergessenen Reiche und erklärt Teile der 3. Edition der D&D-Regeln. Dieser Teil ist vor allem für Spieler interessant, die nicht mit diesem Rollenspiel vertraut sind.

INSTALLATION UND SPIELBEGINN

Um Icewind Dale II zu installieren, legen Sie bitte die CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Autostart-Funktion deaktiviert ist, öffnen Sie den Arbeitsplatz und machen einen Doppelklick auf das CD-ROM Laufwerk. Machen Sie einen Doppelklick auf die Datei AUTORUN.EXE, um mit die Installation aufzurufen.

Klicken Sie auf „Installieren“, um die Installation zu beginnen.

Nach der Installation können Sie im Startmenü zwischen folgenden Optionen wählen:

Spiel starten: Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Spiel zu starten. Sie sehen nun das Logo und eine Einleitungssequenz. Anschließend können Sie auf „Neues Spiel“ klicken, um Ihre Abenteuer in Icewind Dale II zu beginnen.

Readme lesen: In der Datei Readme finden Sie all jene Dinge und Informationen, die sich in letzter Minute geändert haben und daher nicht ins Handbuch aufgenommen werden konnten. Sie sollten die Datei auf jeden Fall sorgfältig lesen, wenn das Spiel nicht einwandfrei läuft.

Deinstallieren: Mit diesem Menüpunkt können Sie Icewind Dale von Ihrer Festplatte löschen. Die gespeicherten Spielstände bleiben allerdings erhalten.

Beenden: Das Startmenü wird beendet, ohne das Spiel zu starten.

Icewind Dale II von Windows aus starten: Wenn Sie das Spiel bereits installiert haben und das Spiel nicht automatisch startet, wenn Sie die CD ins Laufwerk einlegen, gehen Sie in das Startmenü und wählen dort unter Programme die „Black Isle“ Programmgruppe aus. Dort finden Sie Icewind Dale II.

ES GEHT LOS

Sie können Icewind Dale II entweder im Einzelspielermodus spielen (in dem Sie eine ganze Abenteurergruppe erschaffen) oder im Mehrspielermodus (zusammen mit Ihren Freunden, wobei jeder von ihnen einen oder mehrere Charaktere steuert). Die Beschreibung, wie man Charaktere erschafft und die Benutzeroberfläche verwendet, gelten sowohl für Einzelspieler- als auch für Mehrspielerpartien. Die beiden Spielarten werden nur unterschiedlich gestartet.

Einzelspieler: Nach der Einleitungssequenz befinden Sie sich im Hauptmenü des Spiels. Wenn Sie eine Einzelspielerpartie spielen wollen, sollte oben am Bildschirm „Einzelspieler“ stehen. Normalerweise ist das der Fall, wenn das Spiel neu installiert wurde. Klicken Sie jetzt einfach auf „Neues Spiel“. Jetzt können Sie beginnen, Ihre Gruppe zusammenzustellen. Eine Neuerung in Icewind Dale II ist der Gruppenbildschirm. Hier können Sie eine bereits fertig zusammengestellte Abenteurergruppe auswählen und gleich loslegen. Sie können hier auch eine dieser vorgefertigten Abenteurergruppen verändern. Das bietet sich an, wenn Ihnen eine der Abenteurergruppen, die wir für Sie erstellt haben, zwar prinzipiell gefällt, sie aber gerne den einen oder anderen Charakter ändern würden. Natürlich können Sie Ihre Abenteurergruppe auch vollständig selbst zusammenstellen. Die Wahl liegt ganz bei Ihnen!

Sie sehen jetzt sechs leere Freiplätze für Ihre Charaktere. Neben jedem der Freiplätze sehen Sie die Schaltfläche „Charakter erschaffen“. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Schaltfläche, um für den entsprechenden Freiplatz einen neuen Charakter von Grund auf zu erschaffen. Um einen neuen Charakter zu erschaffen, folgen Sie einfach den Schritten unter „Charaktererschaffung“ auf Seite 7.

Sobald Sie einen Charakter erschaffen haben, ist er seinem entsprechenden Freiplatz zugewiesen. Sie können den Charakter jederzeit löschen, indem Sie auf seinen Namen und dann auf „Löschen“ klicken. Sie könnten dann einen neuen Charakter für diesen Freiplatz erschaffen.

Wenn Sie den Gruppenbildschirm verlassen wollen, klicken Sie auf „Beenden“. Sobald Sie alle Charaktere für Ihre Gruppe erschaffen haben und spielen wollen, klicken sie auf „Fertig“. Mehr Informationen über den Gruppenbildschirm finden Sie auf Seite 22.

Mehrspielerpartien: Genaue Anweisungen, wie man eine Mehrspielerpartie beginnt, finden Sie im Abschnitt über Mehrspielerpartien auf Seite 25.

GRUPPENAUSWAHL

In Icewind Dale II können Sie eine fertig zusammengestellte Gruppe von Abenteurern auswählen. Wir haben versucht, mehrere interessante Abenteurergruppen vorzubereiten, die verschiedene Arten des Spiels ermöglichen. Alle Gruppen sind ausgewogen und sollten es Ihnen ermöglichen, das Spiel vom Anfang bis zum Ende problemlos zu meistern. Diese Gruppen starten bereits mit Ausrüstung. Sie können also gleich damit beginnen, die ersten Goblins zu verdreschen.

Wenn Sie eine dieser vorgefertigten Gruppen übernehmen und ändern wollen oder Ihre eigene Gruppe erstellen möchten, sollten Sie folgende Ratschläge berücksichtigen:

- 1) Achten Sie darauf, dass ein Kleriker in Ihrer Gruppe ist, um verwundete Charaktere heilen zu können. Ohne einen Kleriker kann Icewind Dale II zu einer enormen Herausforderung werden.
- 2) Wenn Sie eine Gruppe bilden, in der viele Charaktere den besonderen Völkern angehören (Dunklelfen, Grauzwerge usw.), die langsamer in Stufen aufsteigen als die anderen „normalen“ Völker, kann es sein, dass Ihre Gruppe an bestimmten Stellen des Spiels relativ schwach im Verhältnis zu den dort anwesenden Monstern ist. Es ist kein Problem, ein paar derartige Charaktere mitzunehmen, allerdings könnte eine Gruppe von beispielsweise sechs Tiefengnomen eine echte Herausforderung darstellen.
- 3) Sie können eine Gruppe erstellen, die aus einem bis zu sechs Charakteren besteht. Sie sollten jedoch zumindest vier Charaktere in die Gruppe aufnehmen. Wenn Sie mit weniger Charakteren spielen, dürfte das Spiel sehr schwierig werden.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Haben Sie sich dazu entschieden, einen oder mehrere Charaktere zu erstellen, sollten Sie diesen Abschnitt sorgfältig lesen. Er erleichtert es Ihnen, die richtigen Entscheidungen bei der Charaktererschaffung zu treffen. Sie können während jedes Schritts der Charaktererschaffung auf „Verwerfen“ klicken, um mit der Erschaffung des aktuellen Charakters erneut zu beginnen. Hinweis: Wenn Sie auf „Verwerfen“ klicken, gehen alle bis dahin vorgenommenen Einstellungen für diesen Charakter verloren! Wenn Sie irgendwann während der Charaktererschaffung feststellen, dass Sie mit einer Ihrer Entscheidungen nicht zufrieden sind, können Sie mit der Schaltfläche „Zurück“ in der unteren linken Ecke des Bildschirms beliebig viele Schritte zurückgehen und all Ihre Entscheidungen nochmals ändern.

GESCHLECHT

Wählen Sie, ob der Charakter männlich oder weiblich ist. Die Wahl des Geschlechts hat keine spieltechnische Auswirkung. Sie beeinflusst nur die Darstellung des Charakters im Spiel und die zur Verfügung stehenden Porträts. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf „Fertig“. Sie müssen übrigens jedes Mal auf „Fertig“ klicken, wenn Sie einen Schritt der Charaktererschaffung abschließen wollen. Angehörige aller Völker im Spiel können männlich oder weiblich sein.

AUSSEHEN

Hier wählen Sie das Porträt aus, das Ihren Charakter repräsentiert. Sie können selbst erstellte Porträts importieren, statt eines der vorgegebenen Porträts zu verwenden. Informationen darüber, wie Sie das Porträt, die Stimme, die Biographie und das Verhalten eines Charakters Ihren Wünschen anpassen können, finden Sie in der README-Datei.

VOLK

Wählen Sie das Volk und/oder die Unterart ihres Charakters. Hier können Sie zwischen den Völkern der Menschen, Elfen, Halb-Elfen, Zwergen, Gnomen, Halblingen und Halb-Orks wählen. Abhängig davon, welches Volk Sie gewählt haben, wird Ihnen dann vielleicht eine Unterart dieses Volks zur Wahl angeboten. Wenn Sie beispielsweise Elfen gewählt haben, können Sie anschließend zwischen Mondelfen, Drow (Dunkelelfen) und Wildelfen wählen. Die Stärken und Schwächen jedes Volkes werden beschrieben, wenn Sie es anwählen. Das Volk, dem Ihr Charakter angehört, kann Gespräche im Spiel beeinflussen und hat einen Einfluss auf die bevorzugte Klasse Ihres Charakters und Ihre Attributwerte. Treffen Sie Ihre Wahl also mit Bedacht. Mehr Informationen über die Völker finden Sie im Abschnitt „Völker“ auf Seite 45.

KLASSE

Hier können Sie die Klasse Ihres Charakters wählen. Wenn Sie eine Klasse auswählen, sehen Sie eine Beschreibung der Eigenschaften der Klasse. Bei folgenden Klassen müssen Sie außerdem noch weitere Entscheidungen treffen.

Kleriker: Wenn Sie einen Kleriker erschaffen, müssen Sie auch wählen, welchen Gott er anbetet, d. h. von welcher göttlichen Macht er seine Kräfte und Zauber erhält. Sie sollten die Informationen über die einzelnen Götter lesen, um die richtige Wahl für Ihren Charakter zu treffen. Denken Sie daran, dass durch die Wahl des Gottes auch die zur Verfügung stehenden Gesinnungen für den Charakter beeinflusst werden, und die Gesinnung des Charakters wiederum beeinflusst, welche Klassenkombinationen der Charakter später wählen kann.

Paladine und Mönche: Jeder Paladin und Mönch muss einen Orden wählen, dem er angehört. Der Orden bestimmt, welchem Glauben der Paladin oder Mönch angehört. Das wiederum beeinflusst, welche Klassenkombinationen der Charakter später wählen kann.

Magier: Der Charakter kann sich auf eine der Schulen der Magie spezialisieren oder beschließen, ein allgemeiner Magier zu bleiben, der alle Schulen beherrscht. Sie sollten die Beschreibung der Schulen genau durchlesen, bevor Sie Ihre Wahl treffen.

Weitere Informationen über die Klassen, finden Sie im Abschnitt „Klassen“ auf Seite 49.

GESINNUNG

Die Gesinnung bestimmt, wie sich Ihr Charakter im allgemeinen verhält, also ob er rechtschaffen oder chaotisch, gut oder böse ist. Abhängig von der Klasse Ihres Charakters stehen Ihnen bestimmte Gesinnungen vielleicht nicht zur Wahl (Paladine müssen beispielsweise rechtschaffen gut sein). Wenn Sie eine Gesinnung auswählen, wird eine Beschreibung der Gesinnung eingeblendet. Lesen Sie sich diese Beschreibungen sorgfältig durch, bevor Sie eine Gesinnung wählen. Die Wahl der Gesinnung beeinflusst Gespräche im Spiel und kann die Klassen einschränken, die Ihr Charakter später für Klassenkombinationen wählen kann.

ATTRIBUTSWERTE

Ein Charakter wird durch sechs Attributwerte definiert: Stärke (ST), Geschicklichkeit (GE), Konstitution (KO), Intelligenz (IN), Weisheit (WE) und Charisma (CH). Die Attributwerte sind auf den Mindestwert für das gewählte Volk voreingestellt. Sie haben 16 Punkte, die Sie auf die sechs Attributwerte verteilen können. Sie können einen Attributwert nicht weiter absenken, als es für das gewählte Volk gestattet ist. Rechts am Bildschirm finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Attribute.

FERTIGKEITEN UND TALENTE

Jetzt müssen Sie die Fertigkeiten und Talente wählen, mit denen Ihr Charakter das Spiel beginnt. In den Abschnitten über Fertigkeiten und Talente, Seiten 62 und 65, finden Sie ausführliche Informationen, wie Fertigkeiten und Talente funktionieren und wie Sie das Spiel beeinflussen. Dort finden Sie auch Tipps, wie man gut funktionierende Fertigkeiten und Talente wählt.

ZAUBER

Wenn Ihr Charakter Druide, Kleriker, Hexenmeister oder Magier ist, können Sie hier jene Zauber des 1. Grades auswählen, mit denen der Charakter das Spiel beginnt. Im Abschnitt über Zauber, finden Sie eine ausführliche Beschreibung aller Zauber im Spiel. Wenn Sie wollen, können Sie auch auf „Automatisch wählen“ klicken, um den Computer die Entscheidung treffen zu lassen. Der Computer wählt eine ausgewogene Mischung aus Zaubern, die in den meisten Situationen nützlich sein dürften.

ERZFEIND

Waldläufer haben einen sogenannten „Erzfeind“. Der Waldläufer verfolgt, jagt und tötet diese Art von Kreaturen mit ganz besonderer Inbrunst. Wenn ein Waldläufer eine derartige Kreatur angreift, erhält er einen Bonus auf den Schaden, den er anrichtet. Der Waldläufer muss zwischen folgenden Arten von Kreaturen wählen: Drinnen, Echsenmenschen, Erdkollossen, Gestaltwandler, Goblins, Grottenschrate, Hakenschrecken, Halb-Drachen, Harpyien, Lindwürmer, Oger, Orks, Riesen, Salamander, Trolle, Untote und Yan-Ti.

Der Waldläufer wählt einen Erzfeind zu Spielbeginn und alle fünf Stufen einen weiteren.

AUSSEHEN

Hier wählen Sie die Haut-, Haar- und Kleidungsfarbe Ihres Charakters aus. Angehöriger mancher Völker und Unterarten, beispielsweise die Drow, können nur aus einer begrenzten Anzahl Farben wählen. Haut-, Haar-, und Kleidungsfarben können jederzeit im Spiel geändert werden.

BIOGRAPHIE

Hier können Sie den Lebenslauf Ihres Charakters eingeben. Sie können diese Seite natürlich auch leer lassen. Die Biographie lässt sich im Verlauf des Spiels jederzeit ändern und bearbeiten. Dazu gehen Sie im Spiel einfach zum Charakterbogen und klicken auf „Anpassen“.

NAME

Jetzt müssen Sie Ihrem Charakter noch einen Namen geben. Nachdem Sie den Namen fertig eingegeben haben, drücken Sie die Return-Taste, oder klicken Sie auf „Fertig“.

FEINARBEITEN AM CHARAKTER

Wenn Sie mit Ihrem Charakter zufrieden sind, klicken Sie auf „Annehmen“ unten am Bildschirm. Andernfalls können Sie mit der Schaltfläche „Zurück“ beliebig zurückblättern und einzelne Aspekte Ihres Charakters verändern, bis Sie mit ihm zufrieden sind.

IMPORTIEREN

Mit der Schaltfläche können Sie Charaktere importieren, die Sie bereits für andere Einzel- oder Mehrspielerpartien erschaffen haben.

ANFANGSVERMÖGEN

Jeder Charakter hat sich im Verlauf seines Lebens ein wenig Gold zur Seite gelegt. Um wie viel es sich dabei handelt, hängt ganz von der gewählten Charakterklasse ab. Wenn Sie eine der vorgefertigten Abenteurergruppen ausgewählt haben, haben diese Charaktere kein Gold. Sie haben es bereits für die Ausrüstung ausgegeben, mit der sie das Spiel beginnen.

Das Anfangsvermögen beträgt je nach Klasse:

| Klasse | Anfangsverm. |
|---------------|---------------------|
| Barbar | 50GM-200GM |
| Barde | 30GM-180GM |
| Druide | 30GM-180GM |
| Hexenmeister | 20GM-50GM |
| Kämpfer | 50GM-200GM |
| Kleriker | 30GM-180GM |
| Magier | 20GM-50GM |
| Mönch | 30GM-180GM |
| Paladin | 50GM-200GM |
| Schurke | 20GM-120GM |
| Waldläufer | 50GM-200GM |

BENUTZEROBERFLÄCHE

In diesem Abschnitt finden Sie eine ausführliche Beschreibung aller Fenster, Schaltflächen und Menüs der Benutzeroberfläche von Icewind Dale II. Viele Aspekte sind natürlich selbst erklärend und werden sofort offensichtlich, wenn Sie das Spiel spielen. Dennoch ist es vielleicht interessant, diesen Abschnitt zu lesen, um auch die Feinheiten der Benutzeroberfläche zu meistern. So haben Sie es ein wenig einfacher, wenn Sie die Zehnstädte und das Eiswindtal erforschen.

MAUSTASTEN

Nachfolgend beschreiben wir, was Sie mit einem Klick mit Links oder Rechts im Spiel machen können. Die meisten scrollenden Menüs im Spiel unterstützen die Verwendung des Mausrads. Fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger auf das Menü. Benutzen Sie das Mausrad, um im Menü nach oben oder unten zu scrollen.

MIT LINKS KLICKEN

Wenn Sie mit Links klicken so führen Sie damit irgendeine "Aktion" aus. Mit einem Klick mit Links kann man folgende Dinge tun:

- Einen Charakter auswählen, indem man auf den Charakter oder sein Porträt klickt. Waren zu diesem Zeitpunkt andere Charaktere ausgewählt, wird statt ihnen der angeklickte Charakter ausgewählt.
- Wenn man die Shift-Taste hält, während man auf Charaktere oder Ihre Porträts klickt, kann man mehrere Charaktere gemeinsam auswählen.
- Wenn man die Strg-Taste hält, während man auf Charaktere oder Ihre Porträts klickt, werden diese den ausgewählten Charakteren hinzugefügt.
- Ein Doppelklick auf ein Porträt zentriert das Geschehen auf diesen Charakter.
- Wenn man auf eine der Schaltflächen im Interface klickt, kann man mit dem ausgewählten Charakter verschiedene Aktionen ausführen, z. B. beschützen, sprechen, angreifen (mit einem Klick auf eine Waffe) usw.
- Man kann Zauber wirken und Gegenstände benutzen, nachdem sie ausgewählt wurden.
- Klickt man am Hauptbildschirm irgendwohin, marschieren die ausgewählten Charaktere an die angegebene Stelle. Klicken Sie mit Rechts, damit die Charaktere in Formation marschieren.
- Wenn Sie die Maustaste festhalten, können Sie einen Rahmen um mehrere Charaktere ziehen, um sie auszuwählen.
- Klickt man auf einen Gegenstand, hebt ihn der ausgewählte Charakter auf. Sind mehrere Charaktere ausgewählt, hebt ihn der Charakter auf, der am weitesten links in der Charakterleiste steht (der so genannte „Anführer“).
- Klickt man auf ein Porträt und hält die Maustaste fest, kann man es innerhalb der Charakterleiste hinauf und hinunter schieben und so die Marschordnung ändern.
- Klickt man auf die Uhr, hält man das Spiel an, beziehungsweise hebt die Pause wieder auf.
- Wählt eine benutzdefinierte Funktion aus, die aus dem Menü Benutzerdefinierte Einstellungen in die Hauptsteuerung des Spiels aufgenommen werden soll. Klicken Sie mit Rechts, um das Menü aufzurufen.
- Wenn man die Shift-Taste gedrückt hält, während man mit Links ein Zaubersymbol eines guten oder neutralen Klerikers anklickt, wirkt er stattdessen einen Heilzauber gleichen Grades.
- Wenn man die Strg-Taste gedrückt hält, während man mit Links ein Zaubersymbol eines bösen Klerikers anklickt, wirkt er stattdessen einen Zauber gleichen Grades, der Wunden verursacht.

MIT RECHTS KLICKEN

Klickt man mit Rechts, kann man die verschiedensten Funktionen nutzen. Meist ruft man damit Informationen über etwas auf, nimmt benutzerdefinierte Einstellungen vor, bricht eine laufende Aktion ab oder ändert die Formation, in der die Gruppe marschiert. Mit einem Klick mit Rechts kann man folgende Dinge tun:

- Klickt man auf ein Porträt, wird das Gepäck des Charakters aufgerufen.
- Klickt man auf einen Gegenstand oder einen Zauber im Gepäck oder im Zauberbildschirm, erscheint eine Beschreibung.
- Die begonnene Aktion wird abgebrochen, beispielsweise ein Angriff oder das Wirken eines Zaubers.
- Klicken Sie auf ein Monster, einen NSC oder auf einen bereits ausgewählten Charakter, gibt dieser einen Kommentar von sich.
- Klickt man am Hauptbildschirm irgendwohin, marschieren die ausgewählten Charaktere an die angegebene Stelle.

Wenn Sie die Maustaste festhalten und mehr als ein Charakter ausgewählt ist, können Sie durch Bewegung der Maus, die Formation drehen. Sie können verändern, in welcher Reihenfolge sich die Charaktere am Zielort aufstellen.

- Eine Anmerkung zu den Bereiten Waffen, Bereiten Zaubern, Bereiten Gegenständen und Formationen. Mit einem Klick mit Rechts auf diese Schaltflächen können Sie die Schaltflächen verändern. Eine Liste von Optionen taucht auf. Mit einem Klick mit Links können Sie die entsprechende Schaltfläche neu belegen.
- Auf allen Schaltflächen bis auf die ersten drei können Sie in der Hauptsteuerung das Menü für benutzerdefinierte Einstellungen aufrufen.
- Wenn Sie die Shift-Taste gedrückt halten, können Sie durch einen Rechtsklick auf die Spieloberfläche im Hauptspielbereich Wegpunkte setzen, die Ihre Charaktere ablaufen. Dadurch wird die Navigation im Gelände wesentlich vereinfacht.

MAUSBEWEGUNG

Wenn Sie mit der Maus an den Rand des Hauptbildschirms fahren, scrollt der dargestellte Bereich in die entsprechende Richtung. Das funktioniert sowohl in der Fenster-, als auch in der Vollbilddarstellung. Sie können auch mit den Pfeiltasten auf dem Ziffernblock scrollen.

DIE HAUPTSTEUERUNG

DER HAUPTSPIELBEREICH

Der Hauptspielbereich ist jener Bildschirm, in der sich das eigentliche Spielgeschehen in Icewind Dale II abspielt. Sie werden ihn während des Großteils des Spiels sehen. Im Hauptspielbereich können Sie mit der Maus folgende Dinge tun:



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

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG

Icewind Dale wird normalerweise in einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten gespielt. Sie können auch höhere Auflösungen im Konfigurationsprogramm auswählen. Sie können das Konfigurationsprogramm über das Startmenü aufrufen. Sie können das Spiel zwar in Auflösungen von 1024 x 768, 1280 x 960, 1600 x 1200 oder gar 2048 x 1536 spielen, aber offiziell wird nur eine Bildschirmauflösung von 800 x 600 Bildpunkten unterstützt.

HAUPTBENUTZEROBERFLÄCHE KONFIGURIEREN

Sie können durch Druck auf die entsprechende Taste Teile der Hauptbenutzeroberfläche im Hauptspielbereich ausblenden. Durch einen Druck auf die R-Taste wird die Charakter- und die Aktionsleiste ausgeblendet. Durch einen Druck auf die A-Taste wird die gesamte Hauptbenutzeroberfläche ausgeblendet. Drückt man die entsprechende Taste zum zweiten Mal, wird die Benutzeroberfläche wieder eingeblendet. Wenn Sie das Spiel anhalten, werden auf jeden Fall alle ausgeblendeten Teile der Benutzeroberfläche wieder eingeblendet. Sobald Sie die Pause beenden, werden die zuvor ausgeblendeten Teile erneut ausgeblendet.

MAUSZEIGER

Der Mauszeiger verändert sein Aussehen je nachdem, welche Aktion Sie mit einem Klick mit Links ausführen können. Sie können den gewählten Mauszeiger verändern, indem Sie auf die Schaltfläche für das Ausführen einer anderen Aktion klicken, indem Sie die Escape-Taste drücken oder indem mit Sie mit Links in einen Spielbereich klicken, in dem keine Aktion ausgewählt wird, beispielsweise auf ein Objekt, das nicht ausgewählt werden kann oder auf einen Bereich der Benutzeroberfläche, an dem sich keine Schaltfläche befindet. Wenn Sie einen Zauber auswählen, wirken Sie den Zauber, indem Sie mit Links auf das gewünschte Ziel klicken (Kreatur oder Gebiet). Sie können die Aktion mit einem Klick mit Rechts abbrechen.



Auswählen: Der Charakter wird ausgewählt.



Bewegung: Der ausgewählte Charakter bewegt sich an die gewünschte Stelle. (Natürlich nur, wenn er sie erreichen kann. Eine Tür oder ein anderes Hindernis könnte den Weg versperren.)



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



Reisen: Wenn Sie die Charaktere hierher bewegen, verlassen Sie den aktuellen Spielbereich.



Türen: Die ausgewählte Tür wird geöffnet oder geschlossen.



Betreten: Durch die Tür oder den Eingang gehen.



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



Gegenstand aufheben: Der ausgewählte Gegenstand wird aufgehoben.



Angriff: Die ausgewählten Charaktere greifen die Kreatur an, auf die Sie klicken.



Schlösser öffnen: Der Charakter versucht, das ausgewählte Schloss zu knacken.



Falle entschärfen: Der Schurke versucht die Falle zu entschärfen, die sich im markierten Bereich befindet.



Taschendiebstahl: Der Schurke versucht den Charakter, auf den Sie klicken, zu bestehlen.



Zauber wirken: Klicken Sie auf das gewünschte Ziel, um den ausgewählten Zauber zu wirken.



Informationen: Wenn Sie mit Links auf dieses Gebiet klicken, erhalten Sie eine Beschreibung.



Formation drehen: Die Formation der Gruppe wird gedreht.



Marschordnung ändern: Die Position der zwei ausgewählten Charaktere innerhalb der Gruppe wird vertauscht.



Betätigen: Klicken Sie auf den Hebel, den Schalter usw., um ihn zu benutzen.

AKTIONEN UND DER KRIEGSNEBEL

Die meisten Aktionen kann man nicht auf Gebieten ausführen, die man gar nicht sehen kann. Jeder Charakter kann eine bestimmte Distanz weit sehen. Alles dahinter ist verdeckt oder vom sogenannten „Kriegsnebel“ verhüllt. Das Gebiet wird auf dem Bildschirm entweder schwarz oder grau schattiert dargestellt. Charaktere können natürlich auch nicht um die Ecken von Gebäuden sehen, bis sie direkt bei der Ecke stehen oder durch Mauern blicken.

DIE SCHALTFLÄCHEN IM AKTIONSMENÜ

Im Gegensatz zu den Schaltflächen in den anderen Steuerungsleisten sind die Schaltflächen in der unteren Steuerungsleiste nicht fest angeordnet. Sie verändern sich dynamisch, je nachdem welcher Charakter oder welche Charaktere ausgewählt sind. Die Standard-Tastenkürzel für diese Schaltflächen sind die „F“-Tasten. Die Schaltfläche ganz links außen ist immer „F1“, daneben ist „F2“ und so weiter. Dies gilt immer, egal welches Untermenü gerade angezeigt wird. In der unteren Steuerungsleiste finden Sie folgende Schaltflächen:

AKTIONSSCHALFTLÄCHEN (F1 BIS F5)

Die Hauptsteuerung festlegen: Sie können alle Schaltflächen bis auf die ersten drei (Bewachen und Bereite Waffen) Ihren Vorstellungen anpassen. Wenn Sie mit Rechts auf eine der anderen Schaltflächen klicken, öffnen Sie das Menü für benutzerdefinierte Einstellungen. Wenn Sie dann auf eine der Schaltflächen in diesem Menü mit Links klicken, wird diese Schaltfläche in der Hauptsteuerung platziert. Wenn Sie anschließend mit Rechts auf eines der Symbole im Menü für benutzerdefinierte Einstellungen klicken, werden Ihnen unter diesem Symbol die entsprechenden Symbole für Fähigkeiten/Zauber gezeigt. Klicken Sie z. B. mit Rechts auf die Schaltfläche Besondere Fähigkeiten, werden Ihnen alle möglichen Talente (solche, die Sie ein- und ausschalten können) gezeigt. Wenn Sie jetzt auf eines dieser Symbole mit Links klicken, wird es in die Hauptsteuerung übertragen und ersetzt die Schaltfläche Besondere Fähigkeiten.



Um eine bestimmte Schaltfläche wieder zurückzustellen, klicken Sie mit Links einfach auf Schaltfläche löschen.



Um alle Voreinstellungen wieder herzustellen, klicken Sie mit Links auf Alles wieder herstellen.



Bewachen/Beschützen (F1): Mit Hilfe dieser Schaltfläche erteilen Sie dem Charakter den Befehl, entweder ein Gebiet zu bewachen oder einen anderen Charakter zu beschützen. Klicken Sie dazu erst in das gewünschte Gebiet, das bewacht werden soll. Bewegen Sie dann den Mauszeiger. Ein Kreis wird eingeblendet, der das gewählte Gebiet darstellt. Der Charakter bewegt sich innerhalb des Bereichs, verlässt ihn aber nicht. Der Charakter wird auf alle Angriffe reagieren, das bewachte Gebiet allerdings nur verlassen, wenn man ihm die Anweisung erteilt, sich an eine andere Stelle zu bewegen, oder bis ihm ein neues Gebiet zugewiesen wird, das er bewachen soll. Wenn man auf diese Schaltfläche klickt und dann auf einen Charakter statt einem Gebiet, wird der ausgewählte Charakter diesen Charakter beschützen. Er folgt dem Charakter, den er beschützen soll und greift alle Kreaturen an, die diesen Charakter angreifen. Wenn Sie auf Bewachen/Beschützen klicken und dann auf eine leere Stelle, ohne durch Ziehen ein Gebiet festzulegen, bleibt der Charakter auf der Stelle stehen und verteidigt sich gegen Angriffe.



Bereite Waffen (F2, F3): Diese Schaltflächen entsprechen den Waffen die man im Gepäck bereitlegen kann. Wenn Sie im Gepäck Waffen bereitlegen, werden Sie auch hier den entsprechenden Freiplätzen zugewiesen. Sie können die Freiplätze auch belegen, indem Sie mit Rechts auf einen der Freiplätze klicken.



Fähigkeiten (F4): Hiermit wird das Menü der Fähigkeiten, die dem Charakter zur Verfügung stehen, aufgerufen.



Zaubern (F5): Wenn Ihr Charakter ein Kleriker, Magier, Hexenmeister, Druide, Paladin, Waldläufer oder Barde ist, wird die Liste der ihm zur Verfügung stehenden Zauber aufgerufen, aus der Sie einen Zauber auswählen und wirken können.

3 CHARAKTERSCHALFTLÄCHEN (F6 BIS F8)

Die drei mittleren Schaltflächen unterscheiden sich in der Standardeinstellung von Klasse zu Klasse. Sie können sie selbst definieren, indem Sie mit Rechts auf eine Schaltfläche klicken und einen gewünschten Zauber, eine Fähigkeit, einen Gegenstand oder eine Besondere Fähigkeit aussuchen. Klicken Sie dann mit Links, um Ihre Wahl zu treffen.



Fallen finden: Ein Charakter versucht, Fallen und versteckte Türen zu finden, so lange diese Schaltfläche aktiv ist. Er hört automatisch damit auf, wenn Sie ihm einen anderen Befehl, als sich zu bewegen, erteilen.



Diebeskunst: Klicken Sie auf dieses Schaltfläche und dann auf das gewünschte Ziel. Abhängig vom gewählten Ziel versucht der Schurke entweder einen Taschendiebstahl, das gewählte Schloss zu knacken oder einen Mechanismus zu entschärfen. Mönche können nur versuchen, Mechanismen zu entschärfen.



Im Schatten verstecken: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, versucht der Schurke, sich leise zu bewegen und zu verstecken. Ist er erfolgreich, wird er dadurch beinahe unsichtbar.



Bereiter Zauber: Sie können den Zauber, der dem Freiplatz zugewiesen ist, ändern, indem Sie mit Rechts auf die Schaltfläche klicken. Eine Liste aller zur Verfügung stehender Zauber wird eingeblendet. Sobald Sie einen Zauber dieser Schaltfläche zugewiesen haben, können Sie ihn rasch wirken, indem Sie auf die Schaltfläche und dann mit Links auf das gewünschte Ziel klicken.



Bardenlied: Der Barde beginnt ein Lied zu spielen. Die Aktion wird so lange ausgeführt, wie der Barde keine anderen Aktionen außer der Bewegung ausführt. Abhängig von dem von Ihnen gewählten Lied gibt es verschiedene Auswirkungen auf Ihre Gruppe und Ihre Gegner.

3 GEGENSTANDSSCHALTFLÄCHEN (F9 BIS F11)



Gegenstand benutzen: Wenn Sie mit Links auf diese Schaltfläche klicken, können Sie unter allen Gegenständen wählen, die sie ausgerüstet haben und die über Eigenschaften verfügen, die aktiviert werden können.



Bereiter Gegenstand (x3): Um einen Gegenstand einer Schaltfläche zuzuweisen, klicken Sie mit Rechts auf die gewünschte Schaltfläche und wählen dann den gewünschten Gegenstand aus der eingeblendetem Liste (ähnlich wie bei „Gegenstand benutzen“). Das Verwenden eines Bereiten Gegenstandes funktioniert wie ein Bereiter Zauber. Wenn ein Gegenstand verbraucht wurde, fallen gelassen wird oder an einen anderen Charakter weitergegeben wurde, wird er auch nicht mehr in der Schaltfläche dargestellt. Wenn die Verwendung eines Gegenstandes einen Zauber wirkt, der ein Ziel erfordert, dann ändert sich der Mauszeiger entsprechend. Sie müssen nun auf das gewünschte Gebiet oder die gewünschte Kreatur klicken. Mit einem Klick mit Rechts wird die Verwendung des Gegenandes abgebrochen.

Die besonderen Fähigkeiten von bestimmten magischen Waffen können den Schaltflächen für Bereite Gegenstände, aber nicht den Schaltflächen für Bereite Waffen zugewiesen werden. (Nur Waffen, die physischen Schaden erzeugen, können unter Bereite Waffen zugewiesen werden.)

Sie können den Schaltflächen für bereite Gegenstände auch Zauber, Fähigkeiten oder besondere Fähigkeiten zuweisen.

BESONDRE FÄHIGKEITEN (F12)



Angehörigen mancher Völker stehen besondere Fähigkeiten zur Verfügung. Wenn man auf diese Schaltfläche klickt, werden die besonderen Fähigkeiten des Charakters aufgerufen. Weitere Informationen über Besondere Fähigkeiten finden Sie im Abschnitt „Besondere Fähigkeiten“ auf Seite 56.

SCHALTFLÄCHEN BEI AUSGEWÄHLTER GRUPPE

Wenn Sie mehr als nur einen Charakter auswählen, stehen Ihnen andere Schaltflächen in der unteren Steuerungsleiste zur Verfügung:

Beschützen/Bewachen und Angriff entsprechen den Schaltflächen bei einem einzelnen ausgewählten Charakter.



Stop: Die ausgewählten Charaktere brechen alle Aktionen ab.

Formationen:



Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, marschiert die Gruppe in der entsprechenden Formation. Dabei nehmen die Charaktere ihre Position in der Formation abhängig von ihrer Reihenfolge in der Steuerungsleiste am linken Bildschirmrand ein, d. h. der oberste Charakter marschiert ganz vorne und der unterste Charakter ganz hinten. Wenn weniger als sechs Charaktere ausgewählt sind, nehmen die ausgewählten Charaktere, abhängig von Ihrer Reihenfolge in der Steuerungsleiste am linken Bildschirmrand, der Reihe nach die Plätze in der Formation ein. Klicken Sie mit Links an einen beliebigen Ort im Hauptspielbereich, und die Charaktere marschieren in der Formation an die angegebene Stelle. Wenn Sie mit Rechts an eine beliebige Stelle klicken und die Maus festhalten, könnt Sie die Formation durch Bewegung der Maus drehen.

Die Formationen funktionieren ähnliche wie Bereite Zauber, Bereite Waffen oder Bereite Gegenstände. Sie ermöglichen Ihnen rasche taktische Entscheidungen. So können Sie beispielsweise ihren Magier rasch in die Mitte der Gruppe verlegen oder die Kämpfer an die Frontreihe schicken. Die Schaltflächen für Formationen können ebenfalls angepasst werden. Klicken Sie mit Rechts auf die gewünschte Schaltfläche. Eine Auswahl aller zur Verfügung stehenden Formationen erscheint. Mit einem Klick mit Links wird die gewünschte Formation der Schaltfläche zugewiesen. Ein anschließender Linksklick auf diese Schaltfläche weist der Gruppe die Formation zu. Die Bewegung findet statt, wenn Sie nun mit Links in das Gelände des Spielbereichs klicken oder wenn Sie mit Rechts klicken und die Maustaste gedrückt halten, um die Formation um die eigene Achse zu drehen.

CHARAKTERSCHALTFLÄCHEN



Auf der rechten Seite des Hauptbildschirms finden Sie folgende Schaltflächen:

Charakterporträts: Klicken Sie mit Links auf das Porträt eines Charakters, um ihn auszuwählen oder mit Rechts, um das Gepäck für den Charakter aufzurufen.

Gesundheit des Charakters: Der Balken unter dem Portrait spiegelt die Gesundheit Ihres Charakters wider. Ist er leer, stirbt der Charakter.

Zustand des Charakters: Im Charakterporträt werden auch kleine Symbole eingeblendet, die Ihnen Auskunft darüber geben, von welchen Einwirkungen der Charakter betroffen ist (wenn er beispielsweise bezaubert oder festgehalten ist). Außerdem wird ein kleines Symbol im Charakterporträt eingeblendet, wenn der Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, um eine Stufe aufzusteigen.

Reihenfolge der Charakterporträts: Die Reihenfolge der Charakterporträts bestimmt auch die Marschordnung der Gruppe. Um beispielsweise Charakter 1 und Charakter 2 miteinander auszutauschen, klicken Sie mit Links auf das Porträt von Charakter 1, halten die Maustaste gedrückt, bewegen den Mauszeiger auf das Porträt von Charakter 2 und lassen die Maustaste los.

UNTERBILDSCHIRME AUFRUFEN

In der linken unteren Ecke des Hauptbildschirms befinden sich kreisförmig angeordnete Symbole. Wenn Sie auf diese Symbole klicken, können Sie direkt verschiedene Unterbildschirme aufrufen. Es gibt folgende Schaltflächen:



Charakterbogen



Arkane Zauber



Gepäck



Karte



Tagebuch



Optionen



Gruppen-/Charakterverwaltung

Jede dieser Schaltflächen ruft direkt das Menü für den entsprechenden Charakter auf. Wenn die ganze Gruppe ausgewählt wurde, wird das Menü für den Anführer ausgewählt.



Weltkugel

Die Weltkugel repräsentiert das Verstreichen von Zeit im Spiel. Klicken Sie auf die Weltkugel, um das Spiel anzuhalten oder die Pause zu beenden. Sie können das auch tun, indem Sie die Leertaste drücken.



Alle auswählen: Alle sechs Charaktere werden aus- oder abgewählt.



KI ein/aus: Die KI für die ausgewählten Charaktere wird aktiviert oder deaktiviert. Charaktere, deren KI deaktiviert ist, reagieren nicht auf ihre Umgebung. Man muss ihnen direkte Befehle erteilen, damit sie beispielsweise auf Angriffe reagieren. Manche Charaktere verfügen jedoch über ein Skript, von dem ein Teil nicht modifizierbar ist. Dieser Teil des Skripts repräsentiert die Persönlichkeit des Charakters. Der Teil des Skripts kommt auch dann noch zur Anwendung, wenn die KI deaktiviert ist.



Ausruhen: Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, während die Weltkarte aufgerufen ist, ruht sich die ganze Gruppe aus, bis alle Charaktere wieder ihre vollständigen Trefferpunkte haben. Wenn Sie auf „Ausruhen“ klicken, während ein anderer Bildschirm aufgerufen ist, können Sie entscheiden, ob sie sich 8 Stunden ausruhen wollen, sich ausruhen wollen, bis alle Charaktere vollständig geheilt sind oder ob Sie die Aktion abbrechen möchten. Wenn Sie sich für Ausruhen entscheiden, vergeht Spielzeit. Ihre Charaktere heilen und können ihre Zauber vorbereiten. Denken Sie daran, dass Ausruhen normalerweise nur in Gasthäusern, in der Wildnis (wenn alle Monster in der Gegend oder auf der ganzen Karte getötet wurde) oder in bestimmten Bereichen (mit Erlaubnis der dortigen Bewohner) möglich ist.

ABENTEURERTIPP: In manchen Gegenenden kann das Ausruhen recht riskant sein. Vielleicht wird eine Gruppe streunender Monster auf ihre Charaktere aufmerksam und greift an.

AUTOMATISCHE HILFE

Wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger über ein Objekt im Spiel (darunter fallen beispielsweise auch Schaltflächen, Charaktere, Gegenstände, Schilder usw.) fahren und ihn dort längere Zeit bewegungslos stehen lassen, wird ein kleines Fenster mit Informationen eingeblendet. Wie lange es dauert, bis diese Informationen eingeblendet werden, können Sie im Optionsmenü einstellen. Um die Automatische Hilfe sofort aufzurufen, bewegen Sie den Mauszeiger über das Objekt und drücken die Tabulator-Taste.

DIALOGFENSTER

Im Verlauf von Icewind Dale II werden Sie mit einer Menge Personen sprechen. Um einen Dialog zu beginnen, klicken Sie einfach auf die Person, mit der Sie sprechen wollen. Sie können nicht mit Personen und Kreaturen sprechen, die durch einen roten Kreis markiert sind. Diese sind feindselig und haben keine Lust, mit Ihnen zu sprechen.

In einem Gespräch spricht immer der ausgewählte Charakter. Es ist nicht möglich, während eines Gesprächs den Sprecher zu wechseln. Dazu muss der Charakter das Gespräch beenden. Anschließend wählen Sie einen anderen Charakter aus und beginnen das Gespräch erneut. Wenn mehrere Charaktere ausgewählt sind, spricht der Charakter, dessen Porträt sich in der Leiste am weitesten links befindet.

In einem Gespräch werden Ihnen meist mehrere Antwortmöglichkeiten angeboten. Drücken Sie einfach die gewünschte Ziffer oder klicken Sie auf die Antwort, die Sie geben möchten. Wenn auf einmal mehr neuer Text dazukommt, als im Dialogfenster dargestellt werden kann, hält der Text an, sobald er das Dialogfenster vollständig gefüllt hat. Klicken Sie mit Links auf die Schaltfläche „Weiter“, um weiterzublättern. Denken Sie daran, dass Sie den Text, der nach oben verschwindet mit der Bildlaufleiste erneut ansehen können.

ABENTEURERTIPP: Denken Sie daran, dass die Attributwerte Ihres Charakters, seine Klasse, sein Volk und seine Fähigkeiten die angebotenen Antwortmöglichkeiten beeinflussen. Wenn Sie bei einem NSC auf Granit beissen, sollten Sie vielleicht probieren, ihn mit einem Charakter, der einem anderen Volk angehört oder einem Charakter, der über höhere Intelligenz und/oder ein höheres Charisma verfügt, anzusprechen.

Wenn sich ein Charakter im Gespräch befindet, ist sein Porträt markiert. Seine Darstellung im Hauptspielbereich flackert. Der NSC, mit dem der Charakter spricht, flackert ebenfalls.

ABENTEURERTIPP: Denken Sie daran, dass an manchen Stellen im Spiel ein NSC Ihren Charakter auf jeden Fall ansprechen wird, auch wenn dieser vielleicht unsichtbar ist oder sich gerade versteckt. Das ist notwendig, damit die Handlung ihren vorgegeben Gang gehen kann.

LÄDEN, GASTHÄUSER, SCHÄNKEN UND TEMPEL

In Geschäften aller Art in Icewind Dale II wird eine ähnliche Benutzeroberfläche verwendet, um Gegenstände, Informationen und Dienstleistungen zu kaufen oder zu verkaufen. Wenn Sie mit dem Besitzer eines Geschäfts sprechen, wird im unteren Bereich des Bildschirms ein Menü mit verschiedenen Schaltflächen eingeblendet. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Schaltfläche, um eine Dienstleistung des Geschäftes in Anspruch zu nehmen. Es gibt folgende Dienstleistungen:



Zimmer mieten: In den verschiedenen Gasthäusern gibt es meist Zimmer in vier verschiedenen Preiskategorien. Sie reichen von äußerst spartanisch bis hin zu königlich. Wenn sich die Gruppe ein besseres Zimmer leistet, erholt sie sich besser. Sie erhält während der Übernachtung mehr Trefferpunkte zurück.



Kauf und Verkaufen: Auf diesem Bildschirm befinden sich zwei Listen von Gegenständen. Auf der linken Seite stehen jene Gegenstände, die der Laden zum Verkauf anbietet. Auf der rechten Seite stehen jene Gegenstände, die der Charakter an den Laden verkaufen kann. Um Gegenstände zu kaufen, klicken Sie auf alle Gegenstände, die der Charakter kaufen soll. Der Kauf wird durchgeführt, sobald Sie auf „Kaufen“ am unteren Bildschirmrand klicken. Der Kaufpreis für alle ausgewählten Gegenstände wird direkt neben der Schaltfläche eingeblendet. Verkaufen funktioniert auf die gleiche Weise. Allerdings hat der Besitzer eines durchschnittlichen Ladens vermutlich nicht an allen Gegenständen ein Interesse, die Ihr Charakter so mit sich herumschleppt. Jene Gegenstände, die den Ladenbesitzer nicht interessieren, sind grau unterlegt und können auch nicht ausgewählt werden. Gegenstände, die der Charakter selbst nicht einsetzen kann, sind rot unterlegt.

Hinter jedem Gegenstand, den das Geschäft zum Verkauf anbietet, steht in Klammer die vorrätige Stückzahl. Steht keine Stückzahl bei einem Gegenstand, steht eine unbegrenzte Anzahl um Verkauf. Um größere Mengen eines Gegenstandes rasch zu kaufen, klicken Sie mit Rechts auf den gewählten Gegenstand. Im eingeblendenen Menü können Sie die gewünschte Stückzahl auswählen.

ABENTEURERTIPP: Die Verkaufs- und Ankaufspreise in den Geschäften werden vom Charisma des Charakters beeinflusst, der den Handel abschließt und dem Talent „Handelsfamilie“. Außerdem spielt es auch eine Rolle, wie viele Gegenstände dieses Typs im Geschäft auf Lager sind. Wenn Deirdre im Handelshaus in Targos bereits 50 Goblinstreitäxte auf Lager hat, wird sie vermutlich keinen Vorzugspreis bezahlen, falls Sie ihr eine Goblinstreitaxt Nr. 51 andrehen wollen.



Getränke und Gerüchte: Vielleicht gibt es in dem Wirtshaus oder in der Schänke einen freundlichen Barkeeper, der Ihren Charakteren ein Getränk und ein kleines Schwätzchen anbietet. Die angebotenen Getränke reichen von luxuriösen Spirituosen bis hin zu billigem Bier. Kauft ein Charakter ein Getränk, teilt der Schankwirt vermutlich das eine oder andere Gerücht mit ihm, das er in letzter Zeit aufgeschnappt hat. Sie sollten jedoch vorsichtig sein. Wenn der gleiche Charakter zu viel hintereinander trinkt, wird er vermutlich betrunken. Schwer betrunkenen Charakteren wird nichts mehr ausgeschenkt.



Heilung: Tempel bieten normalerweise Heilung an. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, taucht eine Liste der Heilzauber auf, die der Tempel anbietet, ebenso deren Preis. Wählen Sie den gewünschten Zauber und den Charakter aus, der geheilt werden soll.



Identifizieren: Geschäfte und Tempel können normalerweise zahlreiche Gegenstände identifizieren. Es kostet 100 Goldmünzen, einen Gegenstand identifizieren zu lassen. Gegenstände, die dieses Geschäft oder dieser Tempel nicht identifizieren kann, lassen sich nicht anwählen.

BEHÄLTER

Bestimmte Gegenstände dienen als Behälter. Manche von ihnen kann man nur öffnen, andere kann man auch mitnehmen und später darin Dinge lagern.

Behälter werden blau markiert, wenn Sie mit dem Mauszeiger über sie fahren. Klicken Sie mit Links auf einen Behälter, um ihn zu öffnen. Am unteren Bildschirmrand öffnen sich zwei Fenster. Im linken Fenster befindet sich der Inhalt des Behälters (oder des Stapels von Gegenständen auf dem Boden, den der Charakter gerade durchsucht) und auf der rechten Seite befindet sich ein Teil des Gepäcks des Charakters. Klicken Sie einfach auf die Gegenstände, die der Charakter mitnehmen soll. Das funktioniert natürlich nur, solange der Charakter noch über genügend Platz in seinem Gepäck verfügt.

Sie können natürlich auch Gegenstände aus dem Gepäck des Charakters in den Behälter oder auf den Boden legen. Klicken dazu einfach auf den entsprechenden Gegenstand im Gepäck, also auf der rechten Seite des Bildschirms.

Gegenstände, die ins Gepäck gelegt werden, werden automatisch mit Gegenständen des gleichen Typs gestapelt, wenn das möglich ist. Einige Gegenstände im Gepäck dienen als transportable Behälter. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Edelsteinbeutel, Trankbeutel und Schriftrollenbehälter“, auf Seite 20.

Das Behälter-Fenster können Sie mit einem Klick auf das Quadrat in der oberen rechten Ecke des Fensters schließen.

KARTEN



Gebietskarte

Klicken Sie mit Links auf die „Karte“, um die Gebietskarte aufzurufen. Jene Bereiche, in denen die Gruppe bereits war, sind auf der Karte eingezzeichnet. Der Rest der Karte ist schwarz. Der Standort der Charaktere wird durch grüne Kreise angezeigt.

Weltkarte

Rufen Sie zuerst die Gebietskarte auf. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche für die Weltkarte, um die Karte der gesamten Spielwelt einzublenden. Das Gebiet, in dem sich Ihre Charaktere aufhalten, ist durch ein Symbol markiert. Normalerweise sind nur jene Gebiete auf der Weltkarte verzeichnet, die Sie bereits besucht haben. Sie können nur zu neuen Gebieten reisen, indem Sie von Ihnen durch NSC im Spiel erfahren, oder indem Sie zum Rand des aktuellen Gebiets reisen, in dem sich Ihre Gruppe aufhält, und die Weltkarte aufrufen, indem Sie mit Links klicken, sobald sich der Mauszeiger in das Symbol für „Reisen“ ändert. Um zu dem gewünschten Gebiet auf der Weltkarte zu reisen, klicken Sie einfach auf das Gebiet.

ABENTEURERTIPP: Durch Gespräche und Ereignisse im Spiel kommen des öfteren neue Gebiete auf der Weltkarte hinzu, die Ihnen ab diesen Zeitpunkt zur Erforschung offen stehen.

TAGEBUCH

Das Tagebuch enthält die Aufzeichnungen Ihres Charakters über seine Abenteuer. Hier werden automatisch Notizen über wichtige Leute, Informationen, Aufträge und vollendete Aufträge gemacht, so dass Sie diese später nachlesen können. Wenn Sie Probleme haben, einen Auftrag zu vollenden, sollten Sie einen Blick ins Tagebuch werfen, um zu sehen, ob Ihnen etwas Wichtiges entgangen ist. Die Einträge zu den Aufträgen enthalten oft hilfreiche Hinweise, mit wem Sie sprechen sollten oder wohin Sie sich wenden können.

Sie können den Inhalt des Tagebuchs in einer Textdatei speichern. Rufen Sie dazu das Tagebuch auf. Drücken Sie dann STRG + S, um den Text für das aktuelle Kapitel zu speichern und STRG + A, um allen Text zu speichern. Die Textdatei wird im Unterverzeichnis „\mpsave“ gespeichert. Das ist ein Unterverzeichnis vom jenem Verzeichnis, in dem der zuletzt geladene oder gespeicherte Spielstand enthalten ist. Suchen Sie nach ihm im Verzeichnis, in dem Sie Icewind Dale II installiert haben.

DAS GEPÄCK

Das Gepäck wird aufgerufen, indem Sie mit Links auf das „Gepäck“ links am Bildschirm oder mit Rechts auf ein Charakterporträt klicken. Gegenstände im Gepäck sind entweder rot, blau oder gelb eingefärbt. (Die meisten Gegenstände sind nicht eingefärbt.) Rote Gegenstände können von dem Charakter nicht verwendet werden. Blaue Gegenstände sind magisch, wurden aber noch nicht identifiziert. Gelbe Gegenstände können verwendet werden, wenn der Charakter die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen einsetzt. Es besteht allerdings eine Chance für einen Fehlschlag. Seien Sie also vorsichtig. Gegenstände, die blau umrahmt sind, sind identifizierte, magische Gegenstände.

In der Mitte des Gepäcks sehen Sie ein Modell des Charakters. Am unteren Bildschirmrand befindet sich der Rucksack des Charakters. Hier sehen Sie all jene Gegenstände, die der Charakter nur so mit sich herumschleppt, ohne sie ausgerüstet zu haben. Um Ihren Charakter mit einem Gegenstand auszurüsten, klicken Sie diesen mit Links an, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie ihn auf das Modell. Um ihn an einen anderen Charakter weiterzugeben, ziehen Sie ihn auf das Porträt des entsprechenden Charakters.

Gestapelte Gegenstände können aufgeteilt werden, indem Sie mit Links einen Doppelklick auf den Gegenstand machen. Gegenstände, die sich prinzipiell stapeln lassen, aber nebeneinander im Gepäck liegen, können gestapelt werden, indem man sie aufeinander zieht. Wenn Sie einen Gegenstand in den Bereich ziehen, der im Bildschirm mit „Boden“ markiert ist, lässt ihn der Charakter fallen. Natürlich kann er im Hauptspielbereich später wieder aufgehoben werden. Im Gepäck sehen Sie auch, wie viel Gold die gesamte Gruppe zur Verfügung hat.

TRAGLAST

Abhängig von seiner Stärke kann ein Charakter nur Gegenstände mit einem bestimmten Gesamtgewicht tragen. Wenn der Charakter mehr Gegenstände mit sich herumschleppt, bewegt er sich langsamer, oder er kann sich überhaupt nicht mehr bewegen, wenn er schwer überladen ist.

AUSGERÜSTETE GEGENSTÄNDE

Ein Charakter kann bis zu 20 Gegenstände ausgerüstet haben: Helm, Rüstung, Armschienen, Umhang, Amulett, Ring an der linken Hand, Ring an der rechten Hand, Handschuhe, Stiefel, bis zu 4 Waffen (Waffen für die Hauptschleife, das sind die bereiten Waffen), Köcher (mit bis zu 3 Arten von Munition) und einen Schild (oder eine Waffe für die Zweithand). Um mit zwei Waffen zu kämpfen, platzieren Sie die Waffe für die Zweithand einfach dort, wo sich normalerweise der Schild befindet.

BEREITE WAFFEN

Es stehen Ihnen insgesamt vier Freiplätze für Waffenkombinationen zur Verfügung. Jede Waffenkombination enthält eine je Schaltfläche für die Erst- und die Zweithand. Die Freiplätze können z. B. einen einzelnen Waffe, eine Waffe und einen Schild, zwei Waffen oder eine Fernkampfwaffe enthalten. Wenn Sie Ihr Gepäck aufgerufen haben, können Sie eine der Waffenkombinationen auswählen, indem Sie auf die Schaltfläche neben der entsprechenden Waffenkombination klicken. Sie können Sie auch im Hauptspielbereich auswählen, indem Sie mit Rechts auf Bereite Waffen klicken. Sie können immer nur einen Bogen oder eine Armbrust ausgerüstet haben. Sie können in den Köcher sowohl Pfeile, als auch Bolzen legen, aber natürlich können Sie im Hauptspielbereich nur auf jene Munition rasch zugreifen, die von der Waffe verschossen werden kann, mit welcher der Charakter gerade kämpft.

BEREITE GEGENSTÄNDE

Hier können Sie verschiedene Gegenstände ablegen, die Sie ähnlich wie Bereite Waffen im Hauptspielbereich durch einen Druck auf eine Funktionstaste rasch aufrufen können. Heiltränke eignen sich beispielsweise ideal als Bereite Gegenstände.



- | | |
|--|-----------------------------|
| (1) Rüstungsklasse | (7) Gold der Gruppe |
| (2) Trefferpunkte (aktuelle/maximale) | (8) Munition |
| (3) Modell des Charakters | (9) Aussehen des Charakters |
| (4) Bereite Waffen | (10) Boden |
| (5) Bereite Gegenstände | (11) Gegenstände im Gepäck |
| (6) Name des Charakters | (12) Traglast |

GEGENSTÄNDE IM GEPÄCK

Hier befinden sich alle Gegenstände, die Sie mitführen, ohne sie ausgerüstet zu haben. Sie können maximal 24 verschiedene Gegenstände, beziehungsweise Stapel von Gegenständen mitführen, egal wie viel diese insgesamt wiegen.

EIGENSCHAFTEN VON GEGENSTÄNDEN

Klicken Sie mit Rechts auf einen Gegenstand, um eine Beschreibung des Gegenstandes aufzurufen. Charaktere mit einem hohen Wert auf Wissen (Arkanes) identifizieren manche magische Gegenstände automatisch. Wenn der Gegenstand noch nicht identifiziert ist, finden Sie hier eine Schaltfläche, mit dem Sie den Gegenstand auf magischem Weg mittels Zauber oder einer entsprechenden Schriftrolle identifizieren können. Tränke haben eine Schaltfläche, mit denen sie der Charakter trinken kann. Schriftrollen mit Magierzaubern haben eine Schaltfläche, mit der Sie ein Magier in sein Zauberbuch übertragen kann. Bestimmte magische Gegenstände verfügen sogar über besondere Eigenschaften, die man hier aufrufen oder einstellen kann.

AUSSEHEN DES CHARAKTERS

Klicken Sie auf die farbigen Schaltflächen, um die Farbe der Kleidung, Haut und Haare des Charakters zu verändern. Sie können das jederzeit.

AUSRUHEN

Klicken Sie mit Links auf diese Schaltfläche, um zu rasten. Einige Gebiete sind besser zum Rasten geeignet als andere Gebiete. Wählen Sie den Lagerplatz für Ihre Gruppe also mit Bedacht aus. Denken Sie daran, dass man normalerweise nur in Gasthäusern, in der Wildnis (wenn alle Monster in der Gegend oder auf der ganzen Karte getötet wurde) oder in bestimmten Bereichen (mit Erlaubnis der dortigen Bewohner) möglich ist.

EDELSTEINBEUTEL, TRANKBEUTEL UND SCHRIFTROLLENBEHÄLTER

Im Spiel gibt es verschiedene Gegenstände, in denen Sie andere Gegenstände eines bestimmten Typs lagern können. In Edelsteinbeuteln können Sie beispielsweise eine bestimmte Menge Edelsteine lagern, die so keinen unnötigen Platz im Gepäck benötigen. Trankbeutel dienen für magische Tränke und Schriftrollenbehälter für Schriftrollen.

Um einen Beutel oder Behälter zu verwenden, klicken Sie mit Rechts auf ihn. Jetzt wählen Sie Behälter öffnen. Rechts sehen sie nun die Edelsteine (beziehungsweise Schriftrollen oder Tränke) im Gepäck und links den Inhalt des Beutels. Sie können die Edelsteine, Tränke oder Schriftrollen zwischen Gepäck und Behälter mit einem Klick mit Links verschieben oder sie direkt hin- und herschieben, indem Sie mit dem Mauszeiger über den Gegenstand fahren, die linke Maustaste festhalten und den Gegenstand verschieben.

CHARAKTERBOGEN

Der Charakterbogen zeigt alle wichtigen spieltechnischen Werte, Attribute, Fertigkeiten und Talente des gewählten Charakters. Der Charakterbogen ist in vier Bereiche unterteilt: Allgemeines, Waffen und Rüstung, Fertigkeiten und Talente sowie Verschiedenes. Zugriff erhalten Sie über die entsprechenden Schaltflächen oben rechts.

STUFE AUFSTEIGEN

Verfügt der Charakter nicht über genügend Erfahrungspunkte, um eine Stufe aufzusteigen, ist die Schaltfläche dunkel schattiert. Andernfalls können Sie auf die Schaltfläche klicken, um eine Stufe aufzusteigen. Informationen über die Änderungen am Charakter, die sich durch den Stufenaufstieg ergeben, werden eingeblendet. Zu diesem Zeitpunkt können Sie neue Fertigkeitspunkte verteilen oder ein neues Talent auswählen. Einen Freiplatz für ein neues Talent muss mit einem Talent belegt werden.

INFORMATION

Das ist sozusagen eine kleine Hilfe im Spiel, wo Sie ausführliche Informationen über Attributwerte, Charakterklassen, Völker, Fertigkeiten und Talente vorfinden.

ANPASSEN

Hier können Sie das Aussehen des Charakters, seine Stimme, seine Biographie und die Farbe seiner Kleidung ändern. Sie können ihm hier auch ein neues Skript zuweisen. Ein Skript ist eine Ansammlung von programmtechnischen Anweisungen, die bestimmt, wie der Charakter auf bestimmte Situationen reagiert.

Biographie anpassen: Sie können die Biographie Ihres Charakters anpassen, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken und den Text bearbeiten.

EXPORTIEREN

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihren Charakter in seinem aktuellen Zustand (Trefferpunkte, Erfahrungspunkte, Stufe, Klasse, Gepäck usw.) auf der Festplatte zu speichern. Sie können ihn dann in anderen Einzel- oder Mehrspielerpartien von Icewind Dale II verwenden.

ZAUBER

Hier können sich Ihre Charaktere Zauber einprägen. Außerdem können Sie hier Informationen über die Zauber abrufen, die Ihre Charaktere beherrschen.

Die Zauber, die der Magicianwender beherrscht, werden auf der rechten Seite des Bildschirms dargestellt. Um den Zauber vorzubereiten, klicken Sie mit Links auf ihn. Der Zauber wird dann auf der linken Seite des Bildschirms dargestellt. Er ist allerdings noch grau schattiert und kann nicht eingesetzt werden, bis sich der Charakter ausgeruht hat. (Siehe die Beschreibung von Ausruhen auf Seite 16). Zauber können nur gewirkt werden, wenn man sie vorbereitet hat.



Alle Zauber, die ein Charakter vorbereiten soll, werden links dargestellt. Ruht sich die Gruppe aus, bereitet der Charakter all diese Zauber vor. Wenn Sie einen neuen Zauber hinzufügen wollen, aber bereits alle Freiplätze verbraucht sind, klicken Sie mit Links auf den Zauber, den Sie löschen wollen.

Barden und Hexenmeister müssen keine Zauber vorbereiten, um sie wirken zu können. Sie können zwar nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag wirken, wie andere Magicianwender auch, allerdings müssen sie sich nicht zuvor entscheiden, welche Zauber sie vorbereiten wollen, sondern wählen immer dann, wenn sie einen Zauber wirken, einen aus der Liste aller Zauber, die sie beherrschen, aus.

- 1. Zauberliste nach Charakterklasse:** Diese Zauberlisten zeigen alle Zauber, die für Ihre Charakterklasse zur Verfügung stehen. Zaubernde Charakterklassen sind Barden, Druiden, Hexenmeister, Magier, Kleriker, Paladine und Waldläufer. Wenn Sie in einer Klassenkombination mehrere Klassen haben, die zaubern können, stehen Ihnen auch mehrere Schaltflächen für die Zauberlisten zur Verfügung.
- 2. Domänenzauber:** Ihr Kleriker bekommt auch Zauber, die davon abhängen, welchen Gott er ausgewählt hat. Die Auswahl kann sich mit der von der Hauptliste der Kleriker überschneiden. Darum sollten Sie Domänenzauber zuerst auswählen.
- 3. Zaubergrad:** Mit diesen Schaltflächen wählen Sie den Grad der Zauber aus, aus dessen Liste Sie Ihre Zauber auswählen möchten. Sie sollten nach jedem Aufstieg Ihres Charakters hier nachschauen, ob Ihnen vielleicht ein neuer Zaubergrad oder neue Freiplätze zur Verfügung stehen.
- 4. Verfügbare Freiplätze für Zauber:** Bei der Charakterschaffung und beim Aufstieg in höhere Stufen bekommen Sie mehr Freiplätze für Zauber. Durch deren Belegung mit Zaubern Ihrer Wahl kann sich Ihr Charakter zusätzliche Zauber einprägen.
- 5. Bekannte Zauber:** Das ist eine umfassende Liste aller Zauber, die Ihr Charakter unter der gewählten Charakterklasse kennt. Klicken Sie mit Rechts auf das Symbol des Zaubers, um eine vollständige Beschreibung des Zaubers und seiner Effekte zu erhalten.

GRUPPEN-/CHARAKTERVERWALTUNG

Hier können Sie die Zusammensetzung Ihrer Gruppe verändern. (In einer Mehrspielerpartie können Sie hier auch die Spielerbefugnisse verändern. Wie der Bildschirm in einer Mehrspielerpartie funktioniert, wird auf Seite 25 genau erläutert.) Hier können Sie Charaktere löschen, neue Charaktere importieren und in Mehrspielerpartien Spielerbefugnisse für jeden Charakter ändern. Jeder Charakter wird durch seinen Namen identifiziert. Klicken Sie auf den Namen oder das entsprechende leere Feld, um ein Untermenü aufzurufen, in dem sie den Charakter löschen (wenn in dem Freiplatz bereits ein Charakter ist) oder einen neuen Charakter erschaffen können (wenn der Freiplatz leer ist). Wenn Sie einen Charakter löschen, ist er auf immer verloren.

Um einen neuen Charakter zu importieren, klicken Sie auf "Charakter erschaffen". Sie kommen dann zum Bildschirm zur Charaktererschaffung. Wenn Sie einen Charakter in Icewind Dale II importieren, beginnt er auf der Stufe, mit der er exportiert wurde.

OPTIONEN

SPEICHERN, LADEN UND ABBRECHEN

Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um ein Spiel zu speichern, das aktuelle Spiel zu beenden und einen alten Spielstand zu laden oder das Spiel zu beenden und zum Hauptmenü zu kommen.

GRAFIK:

Helligkeit/Kontrast ändert die Helligkeit und den Kontrast der dargestellten Grafik.

Farbtiefe: Hier können Sie zwischen 16-, 24- und 32-Bit Farben wählen. Die anderen Einstellungen sollten nur verändert werden, wenn Icewind Dale II auf Ihrem Computer Grafikfehler hat. Genaue Informationen darüber, wie sich derartige Grafikfehler beheben lassen, finden Sie in der Datei Readme.

Keine Animationen: Mit dieser Option können Sie die Hintergrundoptionen deaktivieren. Wenn die Hintergrundoptionen deaktiviert sind, erhöht sich die Spielgeschwindigkeit.

Durchsichtigkeit: Mit der Option können Sie die Durchsichtigkeit aktivieren oder deaktivieren. So sind beispielsweise Geister und Schatten teilweise durchsichtig. Wenn die Durchsichtigkeit deaktiviert ist, werden sie wie andere undurchsichtige Objekte dargestellt. Auch Zauber sind dann nicht mehr teilweise durchsichtig. Wenn die Durchsichtigkeit deaktiviert wird, erhöht sich die Spielgeschwindigkeit. Das ist auf langsameren Computern ratsam.

Transparente Schatten: Durch die Option werden die transparenten Schatten unter den Charakteren aktiviert oder deaktiviert. Wenn die Option deaktiviert ist, erhöht sich die Spielgeschwindigkeit.

SOUND

Hier können Sie die Lautstärke der verschiedenen Soundeffekte und Musik im Spiel individuell einstellen.

Unter **Geräusche wählen** können Sie bestimmte Soundeffekte ein- oder ausstellen und auch auswählen, wie oft Ihre Charaktere durch Stimmausgabe reagieren, wenn sie ausgewählt werden oder einen Befehl erteilt bekommen.

Environmental Audio: Diese Option nutzt die Creative® Environmental Audio™-Technologie, um die Glaubwürdigkeit und den Realismus der Soundkulisse zu erhöhen. Dazu müssen Sie natürlich eine Soundkarte in Ihrem Computer haben, die über die EAX™-Technologie verfügt, beispielsweise die SoundBlaster Live.

SPIELTECHNISCHE EINSTELLUNGEN

Automatische Hilfe (Verzögerung): Der Schieberegler bestimmt, wie lange es dauert, bis die automatische Hilfe eingeblendet wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger unbeweglich über einem Objekt verharren. Wenn der Schieberegler ganz links ist, ist die Verzögerung am geringsten.

ABENTEURERTIPP: Auch wenn Sie eine hohe Verzögerung gewählt haben, können Sie bei Bedarf die automatische Hilfe augenblicklich aufrufen, indem Sie die Tabulator-Taste drücken.

Scrolltempo (Maus): Mit dem Schieberegler legen Sie fest, wie rasch der dargestellte Bildausschnitt scrollt, wenn Sie mit dem Mauszeiger an den Bildschirmrand fahren.

Scrolltempo (Tastatur): Mit dem Schieberegler legen Sie fest, wie rasch der dargestellte Bildausschnitt scrollt, wenn Sie die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock verwenden.

Schwierigkeitsgrad: Der Schieberegler erhöht oder senkt den Schwierigkeitsgrad. Je weiter der Regler links steht, umso leichter ist das Spiel.

Umrisse anzeigen: Ihre Charaktere können durch Hindernisse gesehen werden, die sie normalerweise verdecken würden.

Gruppen-Dunkelsicht: Wenn ein Charakter in der ausgewählten Gruppe über Dunkelsicht verfügt, wird die ganze Gruppe so behandelt, als hätte sie Dunkelsicht.

Wetter: Deaktivieren Sie diese Funktion, damit im Spiel keine Wettereffekte mehr dargestellt werden. Dadurch erhöht sich die Spielgeschwindigkeit auf langsamen Computern.

Max. TP/Stufe: Wenn diese Funktion deaktiviert ist, werden die Trefferpunkte bei einem Stufenanstieg Ihrer Charakter zufällig ausgewürfelt. Ist sie aktiviert, erhalten Ihre Charaktere die maximal möglichen Trefferpunkte, wenn sie eine Stufe aufsteigen.

Blut: Ist die Funktion deaktiviert, sehen Sie beim Tod von Monstern kein Blut spritzen. Auch jene Animationen, die normalerweise dargestellt werden, wenn Gegner ganz besonders brutal sterben, werden nicht verwendet.

Feedback: Hier können Sie die Häufigkeit einstellen, mit der bestimmte Objekte im Spiel markiert und gekennzeichnet werden. Außerdem können Sie hier einstellen, wie viele spieltechnische Dinge im Dialogfenster ausgegeben werden oder einfach im „Hintergrund“ ablaufen. So können Sie beispielsweise hier einstellen, dass das Spiel die genauen Trefferwürfe im Dialogfenster einblendet, wenn Ihre Charaktere gegen Monster kämpfen. Eine genaue Erklärung von Trefferwürfen finden Sie im Abschnitt über den Kampf auf Seite 38.

Automatische Pause: Hier können Sie verschiedene Bedingungen einstellen, wann das Spiel automatisch anhalten soll.

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG

Icewind Dale wird normalerweise in einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten gespielt. Sie können auch höhere oder niedrigere Auflösungen im Konfigurationsprogramm auswählen. Sie können das Konfigurationsprogramm entweder über das Startmenü aufrufen oder über das Menü, das zu Spielbeginn eingeblendet wird. Sie können das Spiel zwar in Auflösungen von 1024 x 768, 1280 x 960, 1600 x 1200 oder gar 2048 x 1536 spielen, aber offiziell wird nur eine Bildschirmauflösung von 800 x 600 Bildpunkten unterstützt.

HERZ DES ZORNS

Wenn Sie Icewind Dale II in allen normalerweise angebotenen Schwierigkeitsgraden zu leicht finden oder eine ganz besondere Herausforderung suchen, können Sie im Konfigurationsprogramm den Schwierigkeitsgrad „Herz des Zorns“ aufrufen. Dadurch erhöht sich die Stärke aller Monster im Spiel ganz enorm. Außerdem erhalten Sie mehr Erfahrungspunkte, wenn Sie Monster bezwingen und können ganz besondere magische Gegenstände finden, die normalerweise nicht verfügbar sind. Der Schwierigkeitsgrad „Herz des Zorns“ kann nur über das Konfigurationsprogramm eingestellt werden. Sie können es entweder über das Startmenü im Verzeichnis Icewind Dale II aufrufen oder im Menü, wenn das Spiel automatisch nach dem Einlegen der CD startet.

VERSCHIEDENE FUNKTIONEN UND TASTATURKÜRZEL

Viele der Befehle in Icewind Dale können über ein Tastatursymbol aufgerufen werden. (Siehe dazu auch die beigelegte Übersichtskarte und das Optionsmenü.)

Schnell speichern: Sie können den Spielstand schnell speichern, indem Sie „S“ drücken. Dieser Spielstand wird immer auf dem gleichen Freiplatz abgelegt, d. h. bei jedem schnellen Speichern überschrieben.

Schnell laden: Wenn Sie in einer Einzelspielerpartie „L“ drücken, wird der zuletzt gespeicherte Spielstand geladen.

Hohe KI zur Wegfindung: Wenn Sie mit der Wegfindungsroutine in Icewind Dale II nicht zufrieden sind, können Sie ihr im Konfigurationsprogramm mehr oder weniger Rechenleistung zuteilen. Tragen Sie dazu in das Feld „Wegfindungsknotenpunkte“ einen Wert zwischen 2.000 und 32.000 ein. Standardmäßig ist der Wert auf 4.000 gesetzt. Wenn Sie den Wert erhöhen, wählen die Charaktere einen besseren Weg über die Karte, reagieren aber nicht sofort auf Ihre Befehle. Das liegt daran, weil sie sozusagen länger darüber „nachdenken“, welchen Weg sie einschlagen sollen, bevor sie sich in Bewegung setzen.

Trefferpunkte einblenden: Drücken Sie die „.“-Taste, um die aktuellen/maximalen Trefferpunkte aller Gruppenmitglieder einzublenden. Die Trefferpunkte werden über den Porträts eingeblendet.

ALT: Die ALT-Taste, ist der beste Freund des Abenteurers. Wenn Sie die Taste drücken, werden alle Türen, Behälter und alle Dinge, die man aufheben kann, markiert, und zwar in rot, grün und blau (in der Reihenfolge). Dadurch werden natürlich keine Geheimtüren, Auslöser und Fallen markiert.

ABENTEURERTIPP: Abgesehen vom Angriffsbefehl ist die ALT-Taste sicherlich die nützlichste Taste im Spiel. Sie sollten sie regelmäßig benutzen, selbst wenn Sie davon überzeugt sind, in einer Gegend ohnehin alles selbst zu erkennen. Manchmal ist es ganz überraschend, welche Gegenstände als Behälter dienen.

VERSCHIEDENE INFORMATIONEN

Erschöpfung: Ein Charakter kann 24 Stunden Spielzeit (2 Stunden Realzeit) lang mit voller Effektivität agieren. Alle vier weitere Stunden Spielzeit erhält der Charakter einen kumulativen Malus von -1 auf alle Würfe, bis er eine Gelegenheit hatte, sich auszuruhen.

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

ABENTEURERTIPP: Bitte betrinken Sie sich nicht, während Sie Icewind Dale II spielen. Die Monster werden Ihre Schwäche gnadenlos ausnutzen, sie bewusstlos schlagen, nackt ausziehen und im Garten Ihres besten Freundes an einen Baum fesseln. Also ehrlich, wir würden Sie doch nicht anlügen ...

Dunkelsicht: Manche Charaktere und Monster verfügen über Dunkelsicht. Dadurch kann der Charakter besser in der Dunkelheit sehen.

DAS TRAGEN VON RÜSTUNGEN:

Maximaler GE-Bonus: Diese Zahl ist der maximale Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse, den diese Rüstung zulässt. Schwerere Rüstungen schränken Ihre Beweglichkeit ein und damit Ihre Fähigkeit, Schlägen auszuweichen. Schilder haben keinen Einfluss auf Ihren maximalen Geschicklichkeitsbonus.

Rüstungsmalus: Alles, was schwerer ist als eine Lederrüstung, behindert die Ausübung einiger Ihrer Fähigkeiten. Die unter Rüstungsmalus angegebene Zahl ist der durch die Rüstung bedingte Abzug, den Sie auf bestimmte Fertigkeitswürfe anrechnen. Wenn Sie eine schwerere Rüstung als eine Lederrüstung tragen, können Sie nicht so gut klettern, schleichen oder turnen wie ohne die Belastung durch solch schwere Rüstung. Dieser Malus wird auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen, Verstecken und Taschendiebstahl angerechnet. Wenn Sie eine Rüstung tragen und einen Schild benutzen, gelten sowohl der Rüstungsmalus der Rüstung als auch der des Schildes.

Ungeübt im Umgang mit der getragenen Rüstung: Wenn Sie Rüstung tragen, mit der Sie nicht umgehen können, erleiden Sie den Rüstungsmalus der Rüstung auf Angriffswürfe und alle Fertigkeitswürfe, die mit Bewegung zu tun haben, einschließlich Reiten.

Chance für Arkane Zauberpatzer: Rüstungen behindern die Gesterne, die man durchführen muss, um einen arkanen Zauber zu wirken. Wenn Wirker arkaner Magie Rüstungen tragen, besteht für sie die Gefahr von Zauberpatzern. Aus diesem Grund tragen Magier und Hexenmeister üblicherweise keine Rüstungen. Barden stehen vor einer schweren Entscheidung, da sie eher in Kämpfen verwickelt werden als Magier und weniger Zauber als diese wirken können. Daher macht es für sie mehr Sinn als für Magier, ein wenig Rüstung zu tragen.

Wirken eines arkanen Zaubers in Rüstung: Wenn Sie einen arkanen Zauber wirken, während Sie eine Rüstung tragen, müssen Sie einen Wurf auf Zauberpatzer ausführen. Die Zahl in der Spalte „Chance für Arkane Zauberpatzer“ in Tabelle 8: Rüstungen in der online Datei gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit welcher der Zauber fehlschlägt und ruiniert wird. Wenn Sie eine Rüstung tragen und einen Schild benutzen, werden die beiden Zahlen zu einer einzigen Wahrscheinlichkeit für arkane Zauberpatzer zusammengezählt.

MEHRSPIELER

Eine Mehrspielerpartie von Icewind Dale II funktioniert prinzipiell wie eine Einzelspielerpartie. Sie spielen die gleiche Geschichte. Der Hauptunterschied besteht darin, dass Sie in einer Einzelspielerpartie alle sechs Charaktere erschaffen und steuern und in einer Mehrspielerpartie sich ein bis sechs Spieler die Kontrolle der Charaktere teilen.

Zuerst ein paar Definitionen: Der Spielleiter ist jener Spieler, der über alle wichtigen Befugnisse im Spiel entscheidet. Er entscheidet beispielsweise, wer dem Spiel beitreten darf, welche Charaktere sich dem Spiel anschließen dürfen und was die einzelnen Spieler dürfen (folgt). Der Spielleiter kann einen oder mehrere Charaktere selbst steuern und den anderen Spielern Charaktere zuteilen. Der Server ist jener Computer, der die anderen Computer (die Clients) untereinander koordiniert und dafür sorgt, dass auf allen Computern das Gleiche geschieht. Normalerweise richtet der Spielleiter den Server ein; das ist jedoch nicht zwingend notwendig. Ein Spieler ist jeder, der einen oder mehrere Charaktere im Spiel steuert. Ein Charakter ist einer der fiktiven Helden, die das Spiel innerhalb der Spielwelt bestreiten. Sowohl in einer Einzel- als auch einer Mehrspielerpartie ziehen bis zu sechs Charaktere auf Abenteuer aus. Jeder von ihnen wird von einem Spieler gesteuert.

ES GEHT LOS

Um eine Mehrspielerpartie zu starten, müssen Sie erst in den Mehrspielermodus wechseln. Sie machen das im Hauptmenü, indem Sie auf „Mehrspieler“ klicken. Jetzt wird der Bildschirm aufgerufen, auf dem Sie das Verbindungsprotokoll konfigurieren können.

PROTOKOLL

Hier stehen mehrere Schaltflächen zur Auswahl.

Einzelspieler: Das Spiel kehrt in den Einzelspielermodus zurück.

IPX: Hier werden alle verfügbaren IPX-Spiele eingeblendet, sobald Sie im Hauptmenü auf „Spiel beitreten“ geklickt haben (siehe dazu „Einem Spiel beitreten“).

TCP/IP: Wenn Sie diese Option gewählt haben und im Hauptmenü auf „Spiel beitreten“ klicken (siehe dazu „Einem Spiel beitreten“) wird ein Fenster eingeblendet, in dem Sie die IP-Adresse des Computers eingeben müssen, bei dem Sie sich einem Spiel anschließen wollen. Wenn der Computer verfügbar ist, wird die Verbindung hergestellt. Wenn Sie in einem lokalen Netzwerk spielen, kann das Programm die TCP/IP-Adressen der verbundenen Computer automatisch erkennen.

Eigenschaften: Bei einigen der genannten Verbindungsarten müssen Sie, nachdem Sie die Verbindung ausgewählt haben, auf „Eigenschaften“ klicken und dann weitere Einstellungen für die Verbindung vornehmen. Von hier haben Sie die Wahl, ob Sie einem Spiel beitreten oder leiten.

Sobald Sie die gewünschte Verbindungsart gewählt und alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf „Fertig“. Sie kehren so ins Hauptmenü zurück und können jetzt entweder ein Spiel starten oder einem Spiel beitreten.

EINEM SPIEL BEITREten

Sobald Sie die gewünschte Verbindungsart gewählt haben, müssen Sie zum Hauptmenü zurückkehren. Hier können Sie entweder selbst eine Mehrspielerpartie starten, indem Sie auf „Spiel erstellen“ klicken oder dem Spiel beitreten, das von einem anderen Spieler erstellt wurde, indem Sie auf „Spiel beitreten“ klicken. Als Nächstes wird der Bildschirm zur Einstellung der Spielerbefugnisse (folgt) eingeblendet.

SPIEL ERSTELLEN

Wenn Sie ein Spiel erstellen, dem sich dann andere Spieler anschließen können, wird ein Fenster eingeblendet, in dem Sie den Namen des Spiels, ihren Spielernamen und ein Passwort (optional) eingeben müssen. Des Weiteren finden Sie hier Schaltflächen für die Erstellung des Spiels und zum Erstellen eines Charakters.

Mit der Schaltfläche für die Erstellung eines Charakters, können Sie rasch einen Charakter erschaffen, den Sie dann in der Mehrspielerpartie verwenden können. Das ist vor allem dann nützlich, wenn Sie sich ohne große Vorbereitungen in eine Mehrspielerpartie stürzen wollen. Der Bildschirm zur Charaktererschaffung wird aufgerufen (siehe Charaktererschaffung).

Nachdem Sie das Spiel erstellt haben, wird der Bildschirm zur Einstellung der Spielerbefugnisse eingeblendet.

Wenn sich Charaktere ihrem Spiel anschließen (egal, ob das jetzt vor dem Start des Spiels oder während des Spiels erfolgt), wird der Spielleiter darüber informiert. Der Spielleiter hat auch die Möglichkeit, keine Beitrittsgesuche mehr zu akzeptieren. Auch das wird bei den Spielerbefugnissen eingestellt.

EIN SPIEL FORTSETZEN

Nur der Spielleiter kann eine gespeicherte Mehrspielerpartie fortsetzen. Wählen Sie einfach die gewünschte Art der Verbindung aus, kehren Sie ins Hauptmenü zurück und klicken Sie auf „Spiel laden“. Die anderen Spieler können dann dem Spiel beitreten, sobald der Spielstand geladen wurde.

BILDSCHIRM FÜR SPIELERBEFUGNISSE

Auf dem Bildschirm für Spielerbefugnisse werden den einzelnen Spieler ihre Charakterfreiplätze zugeteilt. Hier können Sie auch die Charaktere festlegen, die sie in der Partie spielen werden. Der Spielleiter legt die Spielerbefugnisse und andere Optionen für das Spiel fest.

Der Spieler, der das Spiel gestartet hat, ist standardmäßig der Spielleiter. Er kann bestimmen, welche Spieler welche Freiplätze mit Charakteren belegen und damit spielen dürfen. Dazu klickt er einfach auf einen Freiplatz. Eine Liste mit allen Spielern, die momentan am Spiel teilnehmen, wird eingeblendet. Der Spielleiter klickt dann auf den Spieler, der die Kontrolle über diesen Freiplatz haben soll.

Die teilnehmenden Spieler können für alle Freiplätze, für die ihnen der Spielleiter die Kontrolle zugeteilt hat, Charaktere importieren. Dazu klickt man einfach auf „Charakter erschaffen“.

CHARAKTERE IN MEHRSPIELERPARTIEN

Die Charaktere für eine Mehrspielerpartie können entweder neu erschaffen oder mit Hilfe von „Importieren“ importiert werden. Charaktere werden genau wie bei einer Einzelspielerpartie erschaffen (siehe Seite 7). Der Spielleiter kann im Rahmen der Spielerbefugnisse Einschränkungen bezüglich der verwendeten Charaktere festlegen (folgt).

Sobald ein Charakter erschaffen wurde, kann man ihn jederzeit wieder löschen, indem man auf den Spielernamen klickt und die Option auswählt, den Charakter zu löschen. Wenn man einem Freiplatz, auf dem sich bereits ein Charakter befindet, einem anderen Charakter zuweisen will, muss man den alten Charakter zuerst löschen.

Sobald ein Spieler mit dem Charakter zufrieden ist, den er importiert oder erstellt hat, klickt er auf das Icewind Dale II-Symbol links vom Charakter. Dadurch wird der Freiplatz „gesperrt“ und kann nicht mehr geändert werden. Wenn der Spieler doch noch Änderungen an dem Charakter vornehmen will, muss er ihn sozusagen wieder entsperren, indem er auf den Baum klickt. Auf diesem Weg können alle Spieler sehen, welche Spieler bereits mit ihrer Charaktererschaffung fertig sind. Wenn Sie Ihre Charaktere „sperren“, sagen Sie den anderen Spielern damit praktisch: „Ich bin fertig. Gehen wir es an!“ Das Spiel kann erst beginnen, sobald alle Spieler fertig sind. Wenn der Spielleiter dann auf „Fertig“ klickt, beginnt das Spiel.

Sie können keine Charaktere aus Icewind Dale, Icewind Dale: Herz des Winters oder Icewind Dale: Die Herausforderungen des Meisters der Verlockung nach Icewind Dale II importieren und umgekehrt. Bitte, bitte hassen Sie uns dafür nicht ... Verhauen Sie lieber ein paar Monster, um sich abzureagieren.

SPIELERBEFUGNISSE

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

Die Spielerbefugnisse bestimmen, welcher Spiele welche Art von Aktionen im Spiel auslösen kann. Es gibt folgende Spielerbefugnisse: Charaktere modifizieren; Gold ausgeben, Gegenstände kaufen; einen Gebietswechsel veranlassen (d. h. auf ein anderes Gebiet der Weltkarte reisen); Gespräche beginnen; Charakterbögen der anderen Spieler ansehen; das Spiel anhalten und Befugnisse verändern/Spieler aus dem Spiel verändern. Dadurch erhält dieser Spieler die Befugnisse eines Spielleiters.

Die Schaltfläche für „Rauswerfen“ befindet sich links von jedem Charakter. Wenn man auf die Schaltfläche klickt, wird der Spieler aus der Gruppe hinausgeworfen (entfernt).

IMPORTOPTIONEN

Auf der Seite für Spielerbefugnisse kann der Spielleiter auch festlegen, welche Charaktere im Spiel verwendet werden dürfen, indem er auf „Importoptionen“ klickt. Ein Fenster mit drei möglichen Einschränkungen wird eingeblendet. Nur Attribute, Attribute und EP (Erfahrungspunkte, also auch Stufen) oder Attribute, EP und Gegenstände. Dadurch schränkt der Spielleiter ein, wie mächtig die Charaktere sein dürfen, die aus dem Einzelspielermodus oder aus anderen Mehrspielerpartien in sein Spiel importiert werden.

Auf der Oberseite des Bildschirms können Sie die Schaltfläche „Geschäfte beschränken“ aktivieren und deaktivieren. Ist sie aktiviert, kann ein Spieler ein Geschäft nur betreten, wenn die anderen Gruppenmitglieder in der Nähe und keine feindlichen Kreaturen anwesend sind.

NEUNANMELDUNGEN ANNEHMEN

Hier finden Sie übrigens auch eine Schaltfläche mit der Bezeichnung „Neuanmeldungen annehmen“. Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie einstellen, ob Einstiegsgesuche anderer Spieler im Verlauf des Spieles eingeblendet werden oder nicht. Wenn ohnehin bereits so viele Spieler mitspielen, wie man in der Partie haben will, kann es lästig werden, wenn regelmäßig Einstiegsgesuche eingeblendet werden.

DIE MEHRSPIELERPARTIE STARTEN

Wenn alle Spieler auf die Icewind Dale II-Symbole links von ihren Charakterfreiplätzen geklickt haben, kann der Spielleiter auf „Fertig“ klicken, um das Spiel zu starten.

OPTIONEN UND SPIELERBEFUGNISSE ÄNDERN

Während die Mehrspielerpartie läuft, kann man die Spielerbefugnisse und den Gruppenbildschirm mit der Schaltfläche „Gruppenverwaltung“ aufrufen. Sie funktionieren während des Spiels wie beschrieben.

EINE MEHRSPIELERPARTIE SPIELEN

CHATTE

Die Spieler können während der Mehrspielerpartie miteinander chatten. Klicken Sie einfach in das Chat-Fenster und geben Sie den gewünschten Text ein. Um eine Nachricht an nur einen Spieler zu schicken, geben Sie den Namen des Spielers, gefolgt von einem Doppelpunkt, ein und dann den gewünschten Text.

GESPRÄCHE MIT NSC

Wenn ein anderer Spieler mit einem NSC spricht, vergrößert sich das Dialogfenster automatisch, damit der Text Platz hat. Sobald der andere Spieler das Gespräch mit dem NSC beendet hat, wird das Dialogfenster automatisch auf die Größe verkleinert, auf die Sie es zuvor eingestellt hatten. Wenn Sie jedoch gerade gechattet haben, bleibt es in mittlerer oder großer Größe, damit die Chat-Zeile nicht ausgeblendet wird.

Um heilloser Verwirrung und seltsamen Ereignissen vorzubeugen (Spieler 1 tötet den Händler, mit dem Spieler 2 gerade Geschäfte macht), haben wir dafür gesorgt, dass alle Spieler alle Dialoge mit NSC im Mehrspielermodus sehen können, egal wo sie sich aufhalten, und dass sie während des Ablaufs der Dialoge nichts im Spiel tun können. Wenn also ein Spieler ein Gespräch mit einem NSC beginnt, hält das Spiel für alle Spieler an.

SPEICHERN UND LADEN

Der Spielleiter kann jederzeit wie in einer Einzelspielerpartie speichern. Um einen Spielstand zu laden, muss man die laufende Partie beenden und das gespeicherte Spiel im Hauptmenü laden.

WEITERE INFORMATIONEN ÜBER MEHRSPIELERPARTIEN

Beachten Sie bitte auch folgende Dinge:

- 1. Asynchron:** Icewind Dale II ist ein asynchrones Spiel. Die Geschehnisse, die auf den einzelnen Computern dargestellt werden, sind nicht absolut perfekt miteinander synchronisiert. Das bedeutet also, dass sich ein Charakter auf dem einen Bildschirm an einer etwas anderen Position befinden könnte, wie auf einem anderen Bildschirm usw. Nachdem eine Aktion allerdings abgeschlossen wurde, ist das Ergebnis auf allen Computern immer das Gleiche.
- 2. Gebiete erforschen:** In einer Mehrspielerpartie kann die Gruppe immer nur ein Wildnisgebiet erforschen. Die Charaktere könnten beispielsweise getrennt Gebäude oder Gewölbe betreten, aber sie können nur gemeinsam in ein neues Gebiet auf der Weltkarte aufbrechen. Dazu müssen sich alle Charaktere am Kartenrand versammeln und das Gebiet gemeinsam verlassen.
- 3. Ladezeiten:** Die Ladezeiten für die einzelnen Gebiete sind in einer Mehrspielerpartie etwas länger als in einer Einzelspielerpartie. Das liegt daran, weil in einer Mehrspielerpartie mehr Daten geladen werden müssen, wenn die Gruppe ein neues Gebiet betritt. Beispielsweise werden die Daten für das Innere der Gebäude, die sich in einem Gebiet befinden, gleich beim Betreten des Gebiets geladen. Außerdem richtet sich die Ladezeit natürlich nach dem langsamsten Computer.
- 4. Gold:** Das Gold wird wie in einer Einzelspielerpartie nicht für einzelne Charaktere, sondern immer für die ganze Gruppe verwaltet.
- 5. Erfahrungspunkte:** Wie auch in einer Einzelspielerpartie werden die gewonnenen Erfahrungspunkte gleichmäßig unter allen Charakteren aufgeteilt.
- 6. Der Spielleiter ist der Boss:** Der Spielleiter kann praktisch über alles in der Mehrspielerpartie entscheiden. Er kann einen Spieler sogar aus dem Spiel werfen und die Kontrolle über den Charakter einem anderen Spieler zuteilen. Sie sollten also darauf achten, mit einem Spielleiter zu spielen, der das Spiel in der Art führt, wie es Ihnen gefällt. Wollen Sie beispielsweise eine Mehrspielerpartie spielen, in der jeder Supercharaktere spielt, die er sich mit einem Charaktereditor zusammengestellt hat, spielen Sie in einer entsprechenden Partie mit oder veranstalten Sie selbst eine derartige Partie! Falls Sie aber ein Spiel nach den Regeln spielen wollen, sollten Sie auch andere Spieler suchen, die das ebenfalls bevorzugen!

FAERÜN UND DER NORDEN

DIE WELT

Icewind Dale II spielt in der D&D-Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche und zwar in den nördlichen Einöden Faerûns, einem Kontinent, der auf der Welt Abeir-Toril liegt, die von ihren Bewohnern meist nur verkürzt als Toril bezeichnet wird. Der Name ist archaisch und heißt übersetzt „Wiege des Lebens“. Er wird nur selten im tagtäglichen Sprachgebrauch verwendet. Abeir-Toril ist ein erdgroßer Planet, auf dessen nördlichen Hemisphäre ein großer Kontinent liegt. Außerdem gibt es noch mehrere kleinere Landmassen. Der nördliche Kontinent heißt Faerûn. Im Osten liegt Kara-Tur und im Süden Zakhara. Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung des nördlichen Teils dieser riesigen Landmasse, oder besser gesagt des allernördlichsten Teils, also jenem Gebiet Faerûns, das an die massive Gebirgskette grenzt, die man den Grat der Welt nennt.

ABENTEURERTIPP: Zahlreiche Informationen über die Vergessenen Reiche finden Sie auf der Webseite von Wizards of the Coast: <http://www.wizards.com/ForgottenRealms>. Dort finden Sie beispielsweise Geschichten vom Erzmagier Elminster, Lieder vom Barden Mintiper und genug Legenden und Sagen, um Ihnen so manchen eisigen, nördlichen Winterabend zu vertreiben.

Für alle Experten der Vergessenen Reiche sei gesagt, dass Icewind Dale II in der Vergangenheit der Vergessenen Reiche spielt (vergleichen mit dem Datum, zu dem die Produkte angesiedelt sind, die momentan von Wizards of the Coast veröffentlicht werden.) Das Spiel beginnt im Eleint, 1281 TZ, im Jahr der Kalten Seele. Das sind also sechzehn Jahre vor dem Auftauchen Drizzts an der Oberfläche, wie es in der Icewind Dale Trilogie von R.A. Salvatore beschrieben wurde. Ihre Charaktere schreiben also praktisch Geschichte, und ihre Heldenaten werden Auswirkungen haben, die man noch in den kommenden Jahrzehnten und Jahrhunderten spüren kann ...

ZEIT

Ein Tag im Spiel vergeht (also 24 Stunden von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang und wieder Sonnenaufgang) in knapp über 2 Stunden Realzeit. Jedes Mal, wenn sich die Gruppe ausruht, vergehen 8 Stunden im Spiel. Würden Sie das Spiel normal weiterlaufen lassen, würde es 45 Minuten dauern, bis diese Zeitspanne verstreicht.

DIE GESCHICHTE VON ICEWIND DALE

Es ist zwar nicht notwendig, Icewind Dale, Icewind Dale: Herz des Winters und Icewind Dale: Die Herausforderungen des Meisters der Verlockung gespielt zu haben, um Icewind Dale II zu spielen, aber man wird bestimmte Teile der Geschichte und Situationen in einem ganz neuen Licht sehen, wenn man die vorhergehenden Teile des Spiels gespielt hat und somit die Hintergrundgeschichte kennt. Deswegen finden Sie hier eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse in Icewind Dale und den beiden Erweiterungen für das Spiel:

ICEWIND DALE

Die Saat jenes Konflikts, der in Icewind Dale II tobt, wurde bereits vor über einer Generation während der Geschehnisse in Icewind Dale gesät. Damals wurde einer kleinen Abenteurergruppe im winddurchtosten Kuldaharpass der Rückweg durch eine Lawine abgeschnitten. So sahen sie sich praktisch gezwungen, gegen das Böse zu kämpfen, das im Grat der Welt sein Haupt erhob. Die Abenteurer begannen ihre Reise im kleinen Fischerdorf Osthafen, das zu den Zehnstädten gehört. Von Osthafen aus reisten sie nach Kuldahar, einem Dorf, das im Schutz einer gigantischen Eiche in einem kleinen Tal liegt. Diese Eiche erhebt sich mehr als hundert Meter und schützt das kleine Dorf Kuldahar nicht nur, sondern versorgt es mit Leben spendender Wärme. Dort erfuhren die Abenteurer, dass der Baum selbst von einem unbekannten Bösen aus den Tiefen des Gebirges bedroht wurde. Die tapferen Abenteurer nahmen die Spur ihres unbekannten Feindes auf. Sie folgten ihr von den Gräben im Tal der Schatten durch mehrere Ruinen des Nordens, darunter die verfallende Elfenfestung, die man als Abgetrennte Hand kennt, und die mit Lava gefüllten Höhlen des Drachenauges. Schlussendlich konnten sie ihrem Erzfeind gegenübertreten. Sie setzten der Bedrohung mit kaltem Stahl und mächtiger Magie ein Ende.

ICEWIND DALE: HERZ DES WINTERS

Doch kaum hatten die Helden die Zehnstädte von diesem alten Bösen befreit, als eine neue Bedrohung ihr Haupt erhebt. Eine Barbarenarmee drohte das Tal zu überrennen. Unsere tapferen Helden, ermutigt durch ihren Sieg im Grat der Welt, reisten in das kleine Holzfällerdorf Einsamwald und von dort direkt ins Herz der Barbarenhorde. Die Helden versuchten sich als Diplomaten und wollten im Lager der Barbaren einen Frieden zwischen den Zehnstädten und den Stämmen des Nordens aushandeln. Sie mussten feststellen, dass ihre Mission von Anfang an zum Scheitern verurteilt gewesen war. Als Anführer der Armee gab sich ein großer Krieger namens Wyldene zu erkennen, der von den Toten zurückgekehrt war. Er hatte es sich zum Ziel gesetzt, die Zehnstädte zu zerstören, koste es was es wolle, und den Norden für sein Volk zurück zu erobern. Die Abenteurer begannen nun im Norden nach Hinweisen zu suchen, welche dunkle Macht hinter diesen Ereignissen stand. Es gelang ihnen, die Barbarenhorde aufzuhalten, bevor die Zehnstädte zerstört wurden.

ICEWIND DALE: DIE HERAUSFORDERUNGEN DES MEISTERS DER VERLOCKUNG

Ein wandernder Halbling namens Hobart Stummelzeh kam in die Stadt Einsamwald. Er erzählte eine fantastische Geschichte von verlorenen Schätzen und unermesslichem Reichtum. All das würde nur auf tapfere Abenteurer warten, die bereit wären, ihm zu einer Burg im fernen Süden zu folgen. Nachdem die Abenteurer zugestimmt hatten, bei dieser Schatzjagd teilzunehmen, fanden sie sich in einer uralten Festung gefangen. Sie waren der Gnade eines bösen, rachsüchtigen Geistes ausgeliefert, der ihnen eine Herausforderung nach der anderen präsentierte ... Herausforderungen, bei denen bereits zahllose, tapfere Abenteurer ihr Ende gefunden hatten.

ICEWIND DALE II

Seit den Ereignissen in Icewind Dale ist eine Generation vergangen. In der Hafenstadt Luskan hat sich eine wild zusammengewürfelte Bande von jungen, unerfahrenen Abenteuern getroffen. Das Gold wird ihnen langsam knapp. Arbeit für tapfere Helden scheint es auch keine zu geben. Doch bald nach ihrer Ankunft in Luskan hören sie davon, dass Targos, eine der Zehnstädte, von einer Goblinarmee bedroht wird, die sich die Berge im Norden hinabwälzt. Tapfere Helden werden in Targos dringend gebraucht. Die Goblinarmee hat bereits Bremen überrannt und ist in südlicher Richtung unterwegs. Dabei zerstört sie alles, was in ihre Bahn gerät. Ulbrec Dinnsmore, der Fürst von Targos, hat einen Hilferuf ausgeschickt und Luskan und Niewinter gebeten, Söldner und Soldaten zur Unterstützung zu schicken. Reich wird man in Targos wohl nicht werden, doch die zukünftigen Helden lockt das Abenteuer. So besteigen Sie das letzte Schiff, das nach Targos segeln soll. Es ist die Hinterhältige Hexe.

Zu Spielbeginn ist die Hinterhältige Hexe gerade im Hafen von Targos eingelaufen. Ihre Abenteurergruppe steht an Deck und unterhält sich mit Kapitän Hedron Kerdos.

TARGOS

Während Ihr auf der Hinterhältigen Hexe unterwegs wart, hat Ihnen Hedron Kerdos ein paar Dinge über Targos überzählt, „Damit ihr wisst, was auf euch zukommt.“, wie er es so sagte. Er war sich ziemlich sicher, dass Sie nicht lange bleiben würden, sobald Sie mal im Hafen angekommen sind und geschen haben, in welchem Zustand sich die Stadt befindet.

Hedron hat erklärt, dass Targos eine der Zehnstädte des Eiswindtals ist. Targos liegt ganz unten am Südufer des Maer Dualdon. Es ist eine bescheidene, aber aufstrebende Stadt, die von der Fischerei lebt. Während man die Stadt natürlich nicht mit den aufstrebenden Metropolen vergleichen kann, die man entlang der Schwertküste im Süden des Grates der Welt findet, hat die Stadt dank ihrer Lage doch einen eindeutigen wirtschaftlichen Vorteil



- (1) Anlegestelle der Hinterhältigen Hexe
- (2) Targoser Lagerhaus
- (3) Lagerhaus Gallaway
- (4) Haus des Schiffsbauers

- (5) Zum Seebären
- (6) Firtha Kerdos' Haus (Hedrons Mutter)
- (7) Der Weg hinauf nach Targos

ihren Schwesternstädten gegenüber. Hohe Klippen bilden eine schützende Bucht, welche die Fischerboote der Stadt vor den wilden Stürmen schützt, die in der Gegend den ganzen Winter über toben. Außerdem ermöglicht das außergewöhnlich tiefe Wasser in der Hafengegend den Bau von großen Fischerbooten mit starkem Tiefgang. Dadurch ist Targos auf dem Gebiet der Fischerei, die im Norden eine sehr wichtige Einnahmequelle darstellt, führend. Die große Flotte der Stadt bringt mehr Karpfen in den Hafen, als alle Fischereiflotten der anderen Fischerdörfer des Nordens zusammen.

Die ersten Gebäude wurden an der Felsküste am Fuße der Klippen erbaut. Diese kleinen, mit Stroh gedeckten Steinhütten waren die bescheidenen Behausungen jener zähen und abgehärteten Leute, die hierher kamen, um diese Gegend für die Fischerei urbar zu machen. In den folgenden Jahren begann der wirtschaftliche Aufschwung. Große Lagerhäuser wurden errichtet, um die immer größer werdenden Fischfänge zu lagern. Das Gebiet um den Hafen war bald überbevölkert. Die begabten Fischer vergeudeten keinen Zeit. Der gewundene, enge und gefährliche Pfad, der sich die Klippen hinaufwand wurde verbreitert, so dass sich die Stadt oberhalb der Klippen weiter ausbreiten konnte. Nur die reicherer Stadtbewohner errichten ihre Häuser auf den Klippen. Dort oben toben die Nordwinde oft besonders heftig. Daher können nur stabil gebaute Häuser, die natürlich auch relativ teuer sind, bestehen. Im Verlauf der Zeit haben die tapferen Bewohner von Targos eine Steinmauer um die Stadt errichtet, um die immer wiederkehrenden Überfälle der Goblins und Barbaren abzuwehren.

Targos besteht aus drei Karten: Der Hafen, Targos selbst und die neu erbaute Palisade außerhalb der Stadt. Hedron hat Euch geraten, ihr solltet doch mit Fürst Ulbrec Dinnsmore sprechen. Er hält sich im Rathaus in der eigentlichen Stadt auf und ist stets begierig, neue Söldner zu empfangen, die bei der Targoser Stadtwache anheuern wollen.

DER HAFEN VON TARGOS

Ihre Gruppe kommt mit der Hinterhältigen Hexe nach Targos, die am **Pier (1)** anlegt, um ihre Fracht auszuladen. Hedron hat erklärt, dass es nach dem Anlegen nicht lange dauern sollte, bis der Hafenmeister Magdar Shenlen mit mehreren Gehilfen an Bord kommt, um die Fracht der Hinterhältigen Hexe auszuladen. Das Schiff hat Holz für den Bau der Palisade, Nahrungsmittel für die Soldaten und Söldner, die bereits in der Stadt sind, und natürlich Eure Gruppe nach Targos gebracht. Hedron hat Euch auch erklärt, dass er Euch gerne mitgenommen hat, weil er von Dinnsmore eine Provision für Söldner erhält, die er nach Targos befördert.

Der Großteil der Vorräte, der von den Schiffen ausgeladen wird, wird entweder im **Lagerhaus Gallaway (2)** oder im Targoser **Lagerhaus (3)** eingelagert, die an den nördlichen Klippen liegen. Das Lagerhaus Gallaway befindet sich im Besitz des Handelskontors Gallaway, einer großen Handelsgesellschaft, die ihren Hauptsitz in Caer Dineval hat. Aus den Erzählungen von Hedron haben Sie sich zusammenreimen können, dass Ilmus Gallaway, der verschlagene und langlebige Patriarch des Handelskontors Gallaway, davon Wind bekam, das Targos dank seiner Fischerei und des Handels mit Gütern, die aus Walknochen geschnitten sind, vor einem großen wirtschaftlichen Aufschwung stand. Der alte Gauner beschloss, davon zu profitieren und beauftragte seine rothaarige Enkelin Deirdre Gallaway, einen Sitz des Handelshauses in der aufstrebenden Stadt zu etablieren. Sie hat hier ein Handelshaus zusammen mit etlichen stämmigen, schwer arbeitenden Burschen eröffnet. Man sagt, dass sie sich eine goldene Nase damit verdient, Holzlieferungen aus Einsamwald zu organisieren.

Das Targoser Lagerhaus ist im Vergleich zum Lagerhaus Gallaway kleiner und geradezu schäbig. Hier werden die Vorräte im Besitz der Stadt gelagert. Außerdem werden hier die Teile gelagert, die man gewonnen hat, indem man Schiffe und Boote, die im Hafen ankerten, zerlegte. Hedron meint, unter dem Warenhaus wären einst Schmuggertunnel verlaufen, doch Fürst Dinnsmore ließ die Tunnel versiegeln, nachdem es ihm gelungen war, die letzten Freibeuter aus dem Maer Daldon zu vertreiben.

Abgesehen von den Lagerhäusern gibt es noch drei andere besonders interessante Gebäude entlang des Hafens. Im Haus des **Schiffsbauers (4)** trifft man auf Jorun Ruhigwasser, einen der örtlichen Schiffsbauer, wenn man Hedron Glauben schenkt, einer der besten Schiffsbauer, die es gibt. Joruns Fähigkeiten in der Bearbeitung von Holz sind ebenso legendär wie die Fähigkeiten seiner zwergischen Vettern im Umgang mit Stein. Joruns Sohn Olap ist ein zwergischer Baumeister, der in der Kriegsführung bewandert ist. Er hat sich an die Küste von Targos „zurückgezogen“, um seinem Vater zu assistieren.

Ein weiteres, interessantes Gebäude, zumindest was Hedrons Bedürfnisse angeht, ist die Schänke **Zum Seebären (5)**, eine kleine, üble Spelunke am Hafen, in der sich Söldner und Seeleute unter den Tisch saufen und ein wenig Dampf ablassen können. Der Schankwirt Gohar kam ursprünglich aus Luskan. Man sagt, er hätte die Wände der Schänke mit den Wrackteilen von Schiffen geschmückt, die am Ufer des Maer Dualdon angespielt wurden. Vielleicht kann man in der Schänke auch auf ein paar fahrende Händler treffen, die normalerweise auf dem Fluss ihren Geschäften nachgehen. Man könnte hier unter Umständen Waffen und Rüstungen für den Kampf gegen die Goblins kaufen.

Nach einer durchzechten Nacht, in der sich Hedron die eine oder andere Flasche Wein genehmigte, erzählte er vom Haus seiner Mutter **Firtha Kerdos (6)**, die in einer kleinen Hütte im Schatten der Klippe mit zwanzig (oder mehr) Katzen lebt. Hedron weigerte sich, mehr über seine Mutter zu erzählen und lenkte damit ab, dass er erwähnte, man müsse man nur den **Weg (7)** die Klippen hinauf nehmen, um in die eigentliche Stadt zu gelangen.

TARGOS

Oben auf der Klippe liegt die eigentliche Stadt Targos. Der Großteil der Geschäfte und Dienstleistungen kann man hier finden. Wenn Sie übernachten wollen, probieren Sie Ihr Glück doch in der **Weinenden Witwe (1)**, die von Cahl-Hyred, einem pausbäckigen, alten, angeberischen Tor von Schankwirt geleitet wird. Die Schänke hat ihren Namen von dem weiblichen Geist, der angeblich in einem der Zimmer im ersten Stock spukt und weint. Hedron hält nicht viel von der Geschichte und meint, dass hätte sich der alte Cahl nur einfallen lassen, um mehr Gäste anzulocken. Hedron scheint wirklich nicht viel von Cahl zu halten. Er hat Ihnen sogar angeboten, dass Sie auf seinem Schiff übernachten können, wenn Sie sich in Targos ausruhen müssen. Er meint, es wäre besser, als sich Cahl anzutun.



- (1) Zur Weinenden Witwe (5) Selstames Schiff
(2) Haus des Tischlers (6) Haus des Fuhrmanns
(3) Tempelpavillon (7) Rathaus
(4) Windtor (8) Handelshaus Gallaway

Unter den zahlreichen Gebäuden ist noch das **Haus des Tischlers (2)** auffällig, obwohl Hedron meint, der Tischler wäre schon vor Wochen nach Bryn Shander aufgebrochen. Wer sich jetzt dort eingenistet hat, weiß er nicht. Im Norden der Stadt ist der **Tempelpavillon (3)** ein großes Zelt, das von der Tempuskirche errichtet wurde, um sich um die Verwundeten zu kümmern und Messen für die Wächter zu halten, so dass ihre Kampfmoral für die kommende Auseinandersetzung gestärkt wird. Der geistliche Vorstand der Tempuskirche in Targos ist Schwertmeister Ragni Bellows, ein tapferer und wilder Kleriker, der sich angeblich schon auf den nächsten Goblinangriff freut. Er möchte die Gelegenheit nutzen, um ein paar Schädel einzuschlagen. Man sagt, dass mehrere verwundete Soldaten der Targoser Stadtwache sowie Söldner im Pavillon sind, die sich dort von ihren Verletzungen erholen.

Die Palisade liegt angeblich hinter dem **Windtor (4)**, das nördliche Tor, das aus der Stadt führt. Das Tor wurde geschlossen und verrammt, nachdem der erste Goblinangriff stattfand. Nur Leute, die sich eine entsprechende Erlaubnis von Fürst Ulbrec geholt haben und auch bereit sind, bei der Targoser Stadtwache zu dienen, dürfen das Tor passieren.

Östlich vom Windtor liegt ein selstames **Schiff (5)** über dem ein gigantischer Ballon befestigt ist. Hedron weiß nur wenig darüber. Sie und der Kapitän konnten einen Blick darauf vom Hafen aus erhaschen, als die Hinterhältige Hexe einlief. Es muss erst kürzlich hier angekommen sein. Wer damit nach Targos geflogen ist, ist Ihnen unbekannt. Ein Rätsel, dem man wohl nachgehen sollte.

Im Osten der Stadt befindet sich das **Haus des Fuhrmanns (6)**, doch Hedron meint, dass er ebenso wie der Tischler schon vor einiger Zeit gemeinsam mit seiner Familie nach Bryn Shander geflohen ist. Vermutlich haben sich hier etliche Söldner eingenistet, die sonst keinen Ort in der Stadt haben, wo sie bleiben können.

Hedron meint, Sie sollten am besten gleich zum **Rathaus** (7) gehen und mit Fürst Ulbrec sprechen, damit Sie so rasch wie möglich mit dem Goldverdienen anfangen können. Fürst Ulbrec Dinnsmore und seine Frau, die Dame Elytharra, eine elfische Zauberin, wohnen im Rathaus. Obwohl Hedron nicht viel von noblen Herrschaften hält, musste er widerwillig zugeben, dass die Dinnsmores „gar nich' mal so üble Leute sind“. Er hat Sie aber davor gewarnt, dass Ulbrec manchmal ein wenig aufbrausend ist und Sie nicht verwundert sein sollen, wenn er Sie an schnauzt und Ihnen gleich mit herrischer Stimme irgendwelche Befehle erteilt.

Das letzte interessante Gebäude in der eigentlichen Stadt ist das **Handelshaus Gallaway** (8), das von der rothaarigen Deirdre Gallaway geleitet wird. Wenn Sie Waffen oder Rüstungen benötigen, sollten Sie einmal dort vorbeischauen. Deirdre verdient sich vermutlich gerade eine goldene Nase mit all den Söldnern und Soldaten in der Stadt, die dringend Waffen benötigen.

ABENTEUER IN TARGOS

Im nachfolgenden Abschnitt finden Sie Tipps für die ersten Schritte in Targos. Wenn Sie lieber alles selbst erleben und erforschen wollen und nichts von einer kleinen Starthilfe halten, sollten Sie diesen Abschnitt überspringen und beim Abschnitt über die D&D-Regeln weiterlesen.

Kampf: Die Leertaste ist Ihr bester Freund. Wenn Sie Feinde sehen, drücken Sie erst einmal die Leertaste und studieren die Gegner in aller Ruhe, indem Sie mit dem Mauszeiger über sie fahren. Sie können, während das Spiel anhält, Ihren Charakteren auch gleich die ersten Befehle erteilen. Es ist eine gute Idee Magier, Bogenschützen und fernkämpfende Gegner mit Fernkampfwaffen unter Beschuss zu nehmen und sich erst dann den anderen Gegnern zu widmen.

Die Wahl der Waffen: Bloß weil eine zweihändige Axt doppelt so viel Schaden anrichtet wie ein Dolch, heißt das noch nicht, dass sie immer besser ist. Wenn Ihr Charakter keine Fertigkeit im Umgang mit der Axt hat, wird er eine Menge Probleme haben, den Gegner damit überhaupt zu treffen. Wenn Sie die Wahl zwischen einer Waffe haben, mit denen Ihre Charaktere umgehen können und einer anderen Waffe, setzen Sie lieber auf Nummer sicher. Die Goblins, auf die Sie am Anfang des Spiels treffen, überleben vermutlich ohnehin nicht einmal einen Schlag mit einem Dolch!

Ausruhen: Ihr Gruppe muss sich ausruhen, um Trefferpunkte zurückzuerhalten und Zauber vorzubereiten. Sie können auf der Hinterhältigen Hexe ausruhen, während Hedron über Ihre Gruppe wacht oder in anderen Gegenden der Stadt, wenn keine Feinde in der Nähe sind.

Türen und Behälter einschlagen: Wenn Sie auf eine versperrte Tür oder Behälter treffen und all Ihre Charaktere miserabel im Schlösser öffnen sind, können Sie das Schloss noch immer einschlagen. Dazu klicken Sie einfach auf „Angreifen“ in der unteren Steuerungsleiste und dann auf die Tür oder den Behälter. Wenn der Charakter stark genug ist, wird er das Schloss zerstören. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die F2-Taste für eine Bereite Waffe zu drücken und dann auf die Tür oder den Behälter zu klicken.

Sprechen Sie mit jedem: Sprechen Sie mit jedem NSC, auf den Sie treffen. Es ist durchaus möglich, dass er etwas weiß, das Ihnen weiterhelfen kann. Die Information mag auf den ersten Blick unbedeutend sein, kann aber bei späteren Gesprächen weitere Gesprächsoptionen erst möglich machen.

Sprechen Sie mit jedem, wenn sich etwas Großes getan hat: Wenn die Stadt gerade angegriffen wird, werden die Leute, mit denen Sie sprechen, vermutlich sehr kurz angebunden sein. Wenn Sie später mit ihnen sprechen, wenn die Krise vorbei ist, haben sie vermutlich viel mehr zu sagen.

Tagebuch: Ihr Tagebuch kann sehr hilfreich sein, wenn Sie nicht weiterkommen. Wenn Sie nicht sicher sind, wie Sie einen Auftrag erfüllen sollen, lesen Sie sich die Beschreibung des Auftrags im Tagebuch noch einmal genau durch. Oft finden sich Hinweise, wo sie hingehen sollten, was Sie tun sollten oder mit wem Sie sprechen sollten. Ihr Tagebuch ist Ihr Freund! Nutzen Sie es!

Fertigkeiten, deren Bezugsattribut Charisma ist: Mit Fertigkeiten, deren Bezugsattribut Charisma ist, wie Bluffen, Einschütern und Diplomatie, können Sie öfter größere Belohnungen für das Erfüllen von Aufträgen herausschlagen oder die Lösung eines Problems abkürzen, indem Sie Leute davon überzeugen, die Dinge so zu sehen wie Sie. Keine Angst! Sie verlieren auf diesem Weg keine Erfahrungspunkte. Das Gegenteil ist der Fall. Wenn Sie Aufträge geschickt lösen, indem Sie diese Fertigkeiten einsetzen, erhalten Sie sogar zusätzliche Erfahrungspunkte!

Sture NSC: Manche NSC in Targos sind sturer als ein Esel! Wenn Sie die nicht dazu überreden können, Ihnen zu helfen oder etwas für Sie zu tun, sollten Sie vielleicht versuchen, nochmals mit einem Charakter, der über mehr Intelligenz oder Charisma verfügt, mit ihnen zu sprechen.

Paladine: Paladine verfügen über interessante Spezialfähigkeiten, doch sie verdanken Ihre Kräfte auch der Tatsache, dass sie gute, selbstlose Charaktere sind. Wenn Sie also mit Ihrem Paladin Aufträge annehmen und erfüllen, werden Sie nur sehr wenig Gold als Belohnung erhalten. Sie erhalten aber die regulären Erfahrungspunkte. Wenn Sie ein wenig geldgierig sind, sollten Sie einen anderen Charakter Ihrer Gruppe sprechen lassen, wenn es darum geht, Aufträge anzunehmen und eine Belohnung abzuholen, sobald der Auftrag erfüllt wurde.

Mönche: Mönche haben das gleiche "Problem" wie Paladine. Ihr Orden, auch wenn er bösartig und selbstsüchtig ist, gestattet es seinen Mitgliedern nicht, persönlichen Reichtum anzuhäufen. Wenn Sie für Ihre erfüllten Aufträge bezahlt werden wollen, sollten Sie das Gespräch nicht mit dem Mönch führen. Es könnte gut sein, dass sich dieser schlicht und einfach weigert, eine Bezahlung oder Belohnung anzunehmen.

ALLGEMEINE TIPPS

Die nachfolgenden Tipps sind bei all Ihren Abenteuern in Icewind Dale II hilfreich.

Speichern Sie häufig: Den Satz haben Sie vermutlich schon so oft gehört, dass er Ihnen zum Hals heraushängt, aber es zahlt sich wirklich aus, sich an den Rat zu halten. Speichern Sie häufig und benutzen Sie verschiedene Speicherplätze. Sie werden sich später selbst auf die Schulter klopfen, wenn sie von der Armada aus Feuerball wirkenden Magiern und ihren Todesmönchleibwächtern überfallen und zu Konfetti verarbeitet wurden. Nichts ist so lästig, wie zwei oder drei Stunden zu verlieren und einen großen Abschnitt nochmals spielen zu müssen, nur weil man nicht rechtzeitig gespeichert hat.

Begehen Sie Taschendiebstahl: Wenn Sie keine Gruppe spielen, die aus Prinzip keine Taschendiebstähle begeht, ist die Fähigkeit sehr nützlich, um Ihr Einkommen in den dicht besiedelten Gegenden des Spiels ein wenig aufzufrischen, ohne damit jemandem weh zu tun. Speichern Sie aber ab, bevor Sie sich an einen Taschendiebstahl wagen. Es könnte ja sein, dass sie bemerkt werden. Auf diesem Weg können Sie oft zusätzliche Waffen, Tränke und sogar einzigartige Gegenstände erhalten, die manche Charaktere im Spiel dabei haben. Das macht die Fertigkeit Taschendiebstahl doppelt nützlich.

ALT-Taste: Die Alt-Taste ist das nützlichste Tastatirkürzel im Spiel. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und alle Türen, Behälter und Gegenstände am Boden werden markiert. Lassen Sie Ihren linken kleinen Finger doch in regelmäßigen Abständen einen Ausflug zur ALT-Taste unternehmen, damit Sie nichts im Spiel übersehen.

Behälter: Manchmal ist es nicht möglich alles auf einmal mitzunehmen, was Sie so finden. Suchen Sie in diesem Fall einen Behälter, von dem aus es nicht zu weit zu dem Gebiet ist, in dem Sie gerade kämpfen. Lagern Sie dort das ganze Zeug zwischen. Gegenstände, die Sie einfach so am Boden liegen lassen, können nämlich im Verlauf der Zeit verschwinden.

DER BEGINN DES ABENTEUERS: ACHTUNG: GEHEIME INFORMATIONEN!

Anmerkung: Die nachfolgende Beschreibung der ersten Abenteuer in Targos geht davon aus, dass Sie das Spiel auf normalem Schwierigkeitsgrad spielen. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad erhöht haben, streichen Sie zwar mehr Schätze ein, bekommen es aber auch mit wesentlich mehr Gegnern zu tun.

Das Abenteuer beginnt, nachdem die Hinterhältige Hexe im Hafen von Targos eingelaufen ist. Sie sprechen mit Kapitän Hedron Kerdos, der Ihnen wichtige Informationen über Targos mit auf den Weg gibt.

Wenn Sie das Schiff verlassen und zum Hafen gehen, treffen Sie auf zwei Soldaten (Ehrlicher Jon und Reig Rorwasser), die gerade über einen dritten Soldaten namens Brohn gebeugt stehen. In seinem Hals steckt ein Goblinkopf. Es stellt sich heraus, dass plötzlich eine Horde Goblins überraschend am Hafen aufgetaucht ist. Reig wurde am Arm verletzt. Nach anfänglichem Misstrauen ist er über die Hilfe, die Sie anbieten, um die Goblins aus der Stadt zu vertreiben, sehr erfreut. Er gibt Ihnen jene Waffen, die er erübrigen kann. Ein Charakter mit einem hohen Fertigkeitswert auf Diplomatie oder einer hohen Intelligenz bekommt mehr Ausrüstung und Waffen von Reig als andere Charaktere. Er bittet Sie, einen Heiltrank vom Hafenmeister Magdar Shenlen zu organisieren, um seinen Arm zu heilen. Dann schickt er Sie auf den Weg, damit Sie Goblins metzeln gehen können.

Ein Druide, Kleriker, Paladin oder ein anderer Charakter, der über Heilzauber verfügt, kann Reig außerhalb des Gesprächs heilen und erhält dann zusätzliche Erfahrungspunkte, wenn er erneut mit Reig spricht. Selbst wenn er auf diesem Weg geheilt wurde, besteht der sture Reig allerdings darauf, dass Sie den Heiltrank von Magdar beschaffen.

Was machen Sie hier? Ihre Aufgabe im Hafen besteht darin, die Goblinstreitmacht zu besiegen, die Targos gerade angreift. Um das zu erreichen, müssen Sie den Hafen absuchen, jedes Gebäude betreten und alle Goblins ausschalten, auf die Sie treffen. Erst wenn Sie alle Häuser und Lagerhäuser am Hafen von Goblins gesäubert haben, haben Sie die Stadt gerettet und das Spiel geht weiter. Achten Sie darauf, dass Sie wirklich kein Haus auslassen. Sprechen Sie immer wieder mal mit Reig, Jon oder Crandall, um zu sehen, welche Fortschritte Sie machen. Wenn Sie hier am Hafen fertig sind, sagen Sie Ihnen, dass Sie erfolgreich waren.

Waffen beschaffen: Die Kampfstäbe, mit denen Sie zu Spielbeginn ausgerüstet sind, sind fürchterlich schlechte Waffen. Sie sollten rasch bessere Ausrüstung beschaffen. Es gibt eine Menge tote Soldaten und Goblins in der Stadt. Viele haben Waffen dabei. Untersuchen Sie auf jeden Fall die gefallenen Soldaten und Goblins und rüsten Sie Ihre Gruppe damit aus. Seien Sie wachsam! Überall in der Stadt treiben sich Goblins herum, die sich allein oder zu zweit auf Ihre Gruppe stürzen (oder in ganzen Rudeln, wenn Sie einen höheren Schwierigkeitsgrad gewählt haben).

Ausruhnen: Wenn Sie schwer verwundet sind, ziehen Sie sich auf Hedrons Schiff (oder an einen anderen sicheren Ort zurück). Sprechen Sie mit ihm, damit Sie sich ausruhen können. So erhalten Sie Trefferpunkte zurück und können neue Zauber vorbereiten.

Achten Sie darauf, wo Ihre Verbündeten sind: Wenn Ihre Gruppe sich in einem schlechten Zustand befindet und von Goblins quer über den ganzen Hafen gehetzt wird, locken Sie sie doch zu einer Stelle, wo sich Soldaten aufhalten. Sobald diese einen Goblin sehen, greifen sie ihn an, wodurch Sie eine Verschnaufpause bekommen.

Den Heiltrank von Magdar beschaffen: Magdar hält sich im Lagerhaus Gallaway (Ort 2 auf der Karte) auf. Die Tür ist versperrt. Sie müssen entweder das Schloss knacken oder es aufbrechen (siehe „Türen und Behälter einschlagen“ unter „Abenteuer in Targos“). Sprechen Sie mit Magdar. Durchsuchen Sie dann die Kisten im Raum. Denken Sie daran, alle Fässer aufzubrechen und bei allen Kisten entweder die Schlosser zu knacken oder sie aufzubrechen. Irgendwann werden Sie schon den gesuchten Heiltrank finden. Nehmen Sie auch sonst alle Ausrüstungsgegenstände aus den Kisten und Fässern an sich. Rüsten Sie die Gruppe damit aus. Seien Sie jedoch vorsichtig, während Sie das Lagerhaus durchsuchen. Vielleicht werden Goblins auf Sie aufmerksam und greifen an. Sobald Sie das Lagerhaus geplündert haben, sind Sie gut genug ausgerüstet, um mit den restlichen Goblins fertig zu werden. Außerdem haben Sie jetzt den Heiltrank, den Reig benötigt. Achten Sie darauf, dass Ihre Bogenschützen und Fernkämpfer gut ausgerüstet sind. Diese Charaktere sollten Goblin-Bogenschützen sofort unter Beschuss nehmen, bevor diese Schlimmes anrichten können.

Die Schänke Zum Seebären: Nachdem Sie Reig den Heiltrank überbracht haben, gehen Sie in die Schänke zum Seebären (Ort 5 auf der Karte). Hier treffen Sie auf den Schankwirt Gohar und auf die Söldner von der Söldnergruppe des Eisernen Reifs (Der Schwarze Geoffrey, Kickshaw und Blanchard Pike) und auf Guthewulfe Henghelm, einen reisenden Händler. Die Söldner sind so beschäftigt damit, sich zu betrinken, dass ihnen der Angriff auf den Hafen gar nicht aufgefallen ist. Sie werden keine Hilfe von Ihnen bekommen. Guthewulfe ist aus zwei Gründen interessant. Einerseits können Sie von ihm eine Menge einfacher Waffen kaufen, um die Gruppe auszurüsten. Andererseits können Sie ihn, sobald die Goblins aus dem Hafen vertrieben wurden, zu einem Saufwettbewerb auffordern. Der Preis der lockt, ist sein Wolfstotem. Die Person, die Guthewulfe herausfordert, sollte aber eine hohe Konstitution haben, um nicht kotzen zu müssen, sobald sie die ersten paar Krüge Eberblut hinuntergekippt hat.

Hedrons Mutter retten: Obwohl Hedron nicht gerne über seine Mutter spricht, würde er sich sicher freuen, wenn Sie sie retten. Firtha Kerdos hält sich im Süden des Hafen (Ort 6 auf der Karte) auf. Bereiten Sie sich auf einen Kampf vor, wenn Sie das Haus betreten. Goblins sind in das Haus eingedrungen und bedrohen Hedrons Mutter.

Jorun Ruhigwasser: Dieser abgehärtete und grimmige Zwergensoldat steht bei einem Berg von Goblinleichen südlich von einem am Strand liegenden Schiff. Sprechen Sie mit ihm. Er kann Ihnen einen Hinweis darauf liefern, wie die Goblins in den Hafen eindringen konnten, ohne einen Alarm auszulösen. Sein Haus liegt im Südwesten. Wenn Sie vorsichtig sind, können Sie in der Kiste dort Ausrüstung finden. Jorun hat die Kiste allerdings mit einer unangenehmen Gasfalle gesichert.

Crandall: Der nervöse Soldat steht auf einem der südlichen Piers und wartet auf Verstärkung. Er kann Ihnen Informationen darüber geben, wo sich in der Stadt Goblins aufhalten. Außerdem hält er nützliche Tipps über das Aufklären von gegnerischen Stellungen bereit.

Brogan: Dieser umsichtige Soldat hat sich außerhalb des Targoser Lagerhauses (Ort 3 auf der Karte vom Hafen) verschanzt. Es ist ihm gelungen, einige Goblins in dem schäbigen Warenhaus in die Enge zu treiben. Er wartet auf Verstärkung durch die Söldnergruppe des Eisernen Reifs, die sich seines Wissens im Seebären aufhalten. Er bittet Sie, doch die Söldnergruppe für einen Ansturm auf das Lagerhaus zu holen. Ein Charakter mit einem guten Fertigkeitswert für Einschüchtern kann ihn davon überzeugen, der Gruppe die Erlaubnis zu erteilen, das Warenhaus anzugreifen, ohne auf die Söldnergruppe des Eisernen Reifs zu warten.

Targoser Lagerhaus: Sie müssen entweder das Schloss an der Tür knacken oder die Tür einschlagen (siehe „Türen und Behälter einschlagen“ unter „Abenteuer in Targos“). Machen Sie sich jedoch auf einen wahren Goblinansturm gefasst. In dem Lagerhaus wartet eine große Menge der kleinen Biester auf Sie.

Ab jetzt, sind Sie auf sich allein gestellt ... Viel Glück und eine erfolgreiche Monster- und Schatzjagd!



DIE DUNGEONS & DRAGONS®-REGELN

EINLEITUNG ZU DEN D&D-REGELN

ÜBER DUNGEONS & DRAGONS®

Dungeons & Dragons ist ein Rollenspielsystem, das es Spielern ermöglicht, eine Welt der Fantasy und fantastischer Abenteuer zu erforschen. Eine dieser D&D-Welten sind die Vergessenen Reiche. In der Welt spielen auch die Geschehnisse in Icewind Dale II. In diesem Abschnitt erklären wir Ihnen die wichtigsten Aspekte der 3. Edition der D&D-Regeln und wie sie für das Computerspiel angepasst wurden. Sie müssen die D&D-Regeln nicht kennen, um Icewind Dale II zu spielen. Es ist allerdings manchmal sehr hilfreich. Der Computer kümmert sich um alle spieltechnischen Aspekte. Deswegen haben wir hier die wichtigsten D&D-Regeln zusammengefasst und erläutern auch, wie sie für Icewind Dale II verändert wurden. Wenn Sie mehr über D&D oder die Welt der Vergessenen Reiche wissen wollen, besuchen Sie die Homepage von Wizards of the Coast: <http://www.wizards.com/dnd>.

WIE ICEWIND DALE II DIE D&D-REGELN ANWENDET: ECHTZEIT IM SPIEL GEGEN RUNDENBASIERENDE REGELN VON D&D

In Icewind Dale II wird die Schnelligkeit und Initiative von Waffen und Zaubern wie im normalen D&D beurteilt. Wir verwenden keine Gruppeninitiative, sondern die Initiative wird für jeden Charakter und jedes Monster individuell berechnet. In einer normalen D&D-Runde agiert zuerst die eine und dann die andere Seite. In Icewind Dale II findet alles in Echtzeit statt. Der Computer errechnet, welcher Charakter oder welches Monster wann zuschlagen oder einen Zauber wirken darf. In einer Runde in Icewind Dale II kann ein Charakter die gleichen Aktionen ergreifen wie in einer Runde im normalen D&D. Ein wichtiger Aspekt des Spiels besteht darin, dass Sie es jederzeit anhalten können. Dazu klicken Sie einfach auf die rotierende Weltkugel unten links oder drücken die Leertaste. Während das Spiel anhält, können Sie den Charakteren Befehle erteilen, die dann ausgeführt werden, sobald die Pause aufgehoben wird. Dadurch können auch Fans rundenbasierter Strategiespiele das Spiel in aller Ruhe spielen.

ANMERKUNG: Sie können auch einstellen, dass das Spiel automatisch anhält, wenn bestimmte Ereignisse eintreten (siehe Optionen, Seite 22 und 23)

AKTIONEN

In Icewind Dale II können Ihre Charaktere die verschiedensten Aktionen ausführen. Sie können durch die Gegend spazieren, mit den Leuten sprechen, die sie dort treffen und, wenn Sie es so wollen, ihnen auch mit einem Axthieb den Schädel spalten. Nachfolgend sind die grundlegenden Aktionen beschrieben, die Ihnen zur Verfügung stehen und welche Einwirkungen diese Aktionen beeinflussen können.

BEWEGUNG

Die meisten Spielercharaktere außer Mönche und Barbaren bewegen sich gleich schnell. Das entspricht der Bewegungsrate von 9 m im normalen D&D-System. Ihre Charaktere können sich schneller bewegen, wenn Sie Hast auf sie wirken. Manche Monster bewegen sich langsamer, andere aber schneller als Ihre Charaktere. Wenn Sie also versuchen, aus einem Kampf zu fliehen, kann das manchmal ein recht sinnloses Unterfangen sein. Sie können Charaktere in einer Gruppe bewegen und ihnen problemlos verschiedene Formationen zuweisen. Das wird in der ersten Hälfte des Handbuchs bei der Beschreibung der Benutzeroberfläche ausführlich besprochen (siehe Seite 10).

GESPRÄCHE

Eine Faustregel: Selbst wenn Sie einen bösen Charakter spielen, ist es besser, mit jedem, der Ihnen nicht von Anfang an feindselig gesonnen ist, zu sprechen, statt ihn gleich anzugreifen. Wahlloses Abschlachten von Leuten kann sogar dazu führen, dass Sie an einer bestimmten Stelle im Spiel in einer Sackgasse landen und nicht mehr weiterkommen. Das gilt vor allem dann, wenn Sie freundlich gesonnene Leute in Targos und in den anderen Städten im Spiel einfach so töten. Nicht jede Kreatur, sei sie menschlich oder ein Monster, möchte Sie töten. Oft erhält man von den ungewöhnlichsten Kreaturen Hilfe. Deswegen zahlt es sich aus, sich die Zeit zu nehmen, mit jedem zu sprechen, der dazu bereit ist ... Was diese NSC zu sagen haben, könnte Ihnen später das Leben retten.

ABENTEURERTIPP: Wenn Ihr Charakter jemanden tötet, der für das Spiel von entscheidender Bedeutung ist, bevor er seine Rolle spielen konnte, sind Sie schlicht und einfach gescheitert! Wenn Sie also mal ausprobieren wollen, einfach jeden in Targos aus Jux und Tollerei anzugreifen, sollten Sie zuerst speichern!

KÄMPFEN

Manchmal ist es einfach nicht angebracht, zu reden, und wegrennen möchten Sie auch nicht. Ihre Gegner empfinden vermutlich gleich. Früher oder später werden Ihre Charakter kämpfen müssen. Der Trick, um ein erfolgreiches Abenteuerleben zu führen, besteht darin, abzuschätzen, wann es an der Zeit ist zu kämpfen und wann man reden oder fliehen sollte.

AUSWIRKUNGEN VON ERSCHÖPFUNG

Ihre Charaktere sollten sich regelmäßig ausruhen. Einerseits müssen sie neue Zauber vorbereiten. Andererseits müssen sie sich von ihren Anstrengungen erholen. Wenn Ihre Charaktere beginnen, sich zu beschweren, weil sie so müde sind, wäre es ein guter Zeitpunkt, sich einen sichereren Ort zum Ausruhen zu suchen. Rufen Sie die Zauber von all ihren Klerikern und Magiern auf und stellen Sie sicher, dass die Zauber für den nächsten Tag voller Abenteuer korrekt ausgewählt sind.

KAMPF

Im Verlauf von Icewind Dale II werden sowohl Ihre Charaktere als auch Sie die Kunst, richtig und klug zu kämpfen, meistern. Es ist ein weiter Weg von Ihren ersten Schritten in Targos bis zur endgültigen Beseitigung der Bedrohung für das Eiswindtal und die Zehnstädte.

MEHR ALS NUR EINFACHES DREINSCHLAGEN

Der Kampf ist zwar sehr wichtig für das Spiel, aber nicht das Ein und Alles. Er stellt nur eine von vielen Möglichkeiten dar, wie die Charaktere eine Situation lösen können. Im nachfolgenden Abschnitt erklären wir Ihnen, wie ermittelt wird, ob Ihre Charaktere einen Treffer landen oder daneben schlagen, wie man Untote vertreibt, welche speziellen Manöver es im Angriff und der Verteidigung gibt, welche Auswirkungen Gift hat, was Talente sind und noch einiges mehr.

Rüstungsklasse: Die Rüstungsklasse ist ein Wert, der bestimmt, wie leicht oder schwer jemand getroffen wird. Sie ergibt sich aus der Rüstung, dem Schild, der Geschicklichkeit, magischen Gegenständen und Zaubern. Je höher die Rüstungsklasse ist, desto geringer ist die Chance, im Kampf getroffen zu werden und Schaden zu erleiden. Die Rüstungsklasse beginnt bei 10 (Lendenschurz) und wird mit steigender Höhe immer besser. Eine Rüstungsklasse von 30 oder besser kann man beispielsweise nur durch eine geschickte Kombination extrem mächtiger magischer Rüstungen und Gegenständen erreichen.

Die Rüstungsklasse wird in fünf Einzelwerte unterteilt: Rüstungsbonus, Schildbonus, Ablenkungsbonus, Geschicklichkeitsbonus und allgemeiner Bonus. All diese Boni werden zu einem Grundwert 10 addiert, um die Rüstungsklasse zu bestimmen. Nachfolgend eine Beschreibung der einzelnen Boni, welche die Rüstungsklasse ergeben:

Rüstungsbonus: Einen Rüstungsbonus erhalten Sie, indem Sie Rüstungen, Rüstungsarmschienen oder Roben tragen. Die Werte verschiedener Rüstungen sind nicht kumulativ. Ihr Charakter erhält den Bonus der besten Rüstung, die er trägt. Ist ein Charakter beispielsweise mit einer Rüstung ausgerüstet, die ihm einen Rüstungsbonus +6 gibt und mit Rüstungsarmschienen, die ihm einen Rüstungsbonus +2 geben, hat er einen Rüstungsbonus von +6 und nicht von +8.

Schildbonus: Zum Rüstungsbonus wird der Schildbonus addiert. Ihr Charakter kann immer nur mit einem Schild gleichzeitig ausgerüstet sein.

Ablenkungsbonus: Zauber, Ringe, Hüte, Umhänge usw. geben einen Ablenkungsbonus. Wie auch beim Rüstungsbonus sind mehrere Ablenkungsboni nicht kumulativ. Nur der höchste Wert kommt zur Anwendung. Welche Zauber Ablenkungsboni geben, wird bei der Beschreibung der Zauber genau erläutert.

Geschicklichkeitsbonus: Abhängig von Ihrem Wert auf Geschicklichkeit erhalten Sie einen Geschicklichkeitsbonus (oder vielleicht gar einen Geschicklichkeitsmalus) auf Rüstung. Je schwerer jedoch die Rüstung ist, die Ihr Charakter trägt, desto weniger können Sie von hoher Geschicklichkeit profitieren. Sie dazu die Rüstungstabelle (Tabelle 8 in der online Datei).

Allgemeiner Bonus: In diese Kategorie fallen alle Boni auf Rüstung, die zu keinem der anderen Boni zugerechnet werden. Manche Zauber und manche Talente geben einen allgemeinen Bonus auf Rüstung. Im Gegensatz zu den anderen vier Boni sind beliebig viele allgemeine Boni auf Rüstung kumulativ.

Ein Charakter mit einem Geschicklichkeitsbonus +2 und einer Lederrüstung (Rüstungsbonus +2), hätte eine Rüstungsklasse von 14 (10 + 2 + 2).

Anmerkung: Zauber und Fähigkeiten, die, um ihre Wirkung zu entfalten, nur einen Berührungsangriff benötigen, ignorieren den Rüstungsbonus, wenn es darum geht zu ermitteln, ob ein Treffer erzielt wurde.

DER ANGRIFFSWURF

Der Kern des Kampfsystems ist der Angriffswurf. Dieser Wurf bestimmt, ob ein körperlicher Angriff (also ein Angriff mit Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen oder natürlichen Waffen wie Klauen) trifft oder daneben geht. Bei einem Zauber ist normalerweise kein Angriffswurf erforderlich. Um zu treffen, muss der Charakter mit seinem Angriffswurf mindestens die Rüstungsklasse des Gegners erreichen. Der Angriffswurf wird selbstverständlich vom Computer abgehandelt. Ist er hoch genug, trifft der Charakter, andernfalls schlägt er daneben.

Bei einem Angriff muss der Charakter die Rüstungsklasse des Gegners mit seinem Angriffswurf erreichen, um zu treffen. Der Computer "würfelt" für ihn mit einem W20, einem zwanzigseitigen Würfel, was ein Resultat von 1 bis 20 ergibt. Zu diesem Wert wird der Grund-Angriffsbonus des Charakters addiert. (Die Grund-Angriffsboni für die einzelnen Charakterklassen sind in Tabelle 3 in der online Datei zusammengefasst.) Wenn das Ergebnis mindestens so hoch ist wie die Rüstungsklasse, wird Schaden angerichtet. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Charakter entweder daneben geschlagen oder es nicht geschafft hat, die Rüstung des Gegners zu durchschlagen.

Ein Beispiel: Hedron Kerdos, der Kapitän der Hinterhältigen Hexe, ist Kämpfer und hat einen Angriffsbonus +7. Er greift einen plündernden Goblin mit RK 14 an. Wenn Hedron ein Ergebnis von 7 oder besser mit dem zwanzigseitigen Würfel erzielt, hat er getroffen ($7 + 7 = 14$).

Im Nahkampf zeigt nicht jeder Schlag, den Sie am Bildschirm sehen, einen Schlag oder Treffer an. Die Darstellung dient oft dazu, dass das Geschehen am Bildschirm atmosphärisch besser aussieht. Die Bewegungen Ihres Charakters am Bildschirm stellen also nicht nur die Schläge dar, die zu Treffern führen können, sondern auch die Finten und Paraden, die in einem normalen Kampf stattfinden.

FERTIGKEIT IM UMGANG MIT WAFFEN

Wenn ein Charakter ein Talent aufwendet, um eine Fertigkeit im Umgang mit Waffen zu lernen, verfügt er über Erfahrung im Kampf mit Waffen einer bestimmten Gruppe. Nach der Erschaffung verfügt der Charakter bereits über eine Fertigkeit im Umgang mit etlichen Waffen. Um welche Waffen es sich dabei genau handelt, hängt von der Klasse des Charakters ab. Wenn ein Charakter Stufen aufsteigt, kann er weitere Talente aufwenden, um eine Fertigkeit im Umgang mit anderen Waffen zu erlangen.

Ein Charakter, der eine Fertigkeit im Umgang mit einer Waffe hat, kann mit dieser Waffe ohne Abzüge angreifen. Wenn Sie einen Charakter mit einer Waffe ausrüsten, in deren Umgang er keine Fertigkeit besitzt, erleidet er Abzüge auf Treffer- und Schadenswürfe.

Sobald ein Charakter eine Fertigkeit im Umgang mit einer Waffe hat, kann er ein weiteres Talent für diese Waffen aufwenden. Er verfügt dann über das Talent Waffenfokus mit dieser Waffe. Dadurch erhält er +1 auf alle Angriffswürfe mit derartigen Waffen. Kämpfer, die mindestens die 4. Stufe erreicht haben, können für Waffen, für die Sie bereits das Talent Waffenfokus beherrschen, das Talent Waffenspezialisierung wählen. Bei einem erfolgreichen Treffer richtet der Kämpfer dann +2 zusätzliche Schadenspunkte an.

In Tabelle 6 in der online Datei sind jene Waffen zusammengefasst, für die Ihr Charakter eine Fertigkeit im Umgang mit einfachen Waffen besitzen muss. In Tabelle 7 in der online Datei finden Sie die Waffen, für die Ihr Charakter eine Fertigkeit im Umgang mit Kriegswaffen besitzen muss. Das Bastardschwert wird als Exotische Waffe behandelt. Sie benötigen für den Umgang mit einem Bastardschwert das Talent Umgang mit Exotischen Waffen. Dennoch finden Sie das Bastardschwert in Tabelle 7 in der online Datei.

UMGANG MIT EXOTISCHEN WAFFEN

Bastardschwert: Das Bastardschwert ist zu groß, um es ohne ausreichendes Training mit einer Hand zu führen. Daher gilt es als exotische Waffe. Bastardschwerter werden auch manchmal als Anderthalbhänder bezeichnet.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Wenn Sie mit der Zweithand eine Waffe führen, können Sie mit dieser Waffe zumindest einen zusätzlichen Angriff je Runde machen. Es ist jedoch äußerst schwierig, mit zwei Waffen gleichzeitig zu kämpfen. Sie erleiden -6 auf den Angriffswurf mit der Waffe in der Haupthand und -10 auf den Angriffswurf mit der Waffe in der Zweithand. Diese hohen Mali kann man gemäß nachfolgender Tabelle reduzieren.

| Umstände | Haupthand | Zweithand |
|--|-----------|-----------|
| Normale Mali | -6 | -10 |
| Talent Beidhändigkeit | -6 | -6 |
| Talent Kampf mit zwei Waffen | -4 | -8 |
| Talent Beidhändigkeit und Kampf mit zwei Waffen | -4 | -4 |

KRITISCHE TREFFER

Wenn Ihr Charakter 20 auf den Angriffswurf würfelt, trifft er unabhängig von der Rüstungsklasse des Gegners. Sie haben außerdem die Bedrohungschance ausgenutzt. Das bedeutet, dass der Treffer unter Umständen ein kritischer Treffer ist. Dazu macht der Computer sofort einen zweiten Angriffswurf mit den gleichen Modifikatoren wie der Wurf, bei dem der 20er erzielt wurde. Wenn der zweite Wurf auch ein Treffer wäre, haben Sie einen kritischen Treffer gelandet, andernfalls nur einen normalen Treffer. Der zweite Angriffswurf muss nur für einen normalen Treffer gegen die RK des Gegners ausreichen. Es muss sich nicht erneut um eine 20 handeln. Geht der zweite Wurf vorbei, handelt es sich um einen normalen Treffer.

Ein kritischer Treffer bedeutet, dass der Schaden mehrfach gewürfelt wird und alle Boni auf den Schaden ebenfalls mit einem bestimmten Faktor multipliziert werden. Für eine durchschnittliche Waffe besteht bei einem Wurf auf 20 eine Chance für einen kritischen Treffer (die Bedrohungschance), und der Schaden wird verdoppelt (der Multiplikator). (Siehe auch Erhöhte Bedrohungschance und Erhöhter Multiplikator.)

Ausnahmeregel: Boni auf den Schaden, die durch zusätzliche Würfel ausgedrückt werden, beispielsweise der Bonusschaden, den ein Schurke bei einem hinterhältigen Angriff anrichtet oder der Bonusschaden durch Feuer, den ein Flammenschwert verursacht, werden bei einem kritischen Treffer nicht multipliziert.

Erhöhte Bedrohungschance: Manchmal ist die Bedrohungschance größer als 20. In diesem Fall kann es auch bei einem Wurf unter 20 zu einem kritischen Treffer kommen. Langschwerter haben beispielsweise eine Bedrohungschance von 19 und 20. Ein Wurf unter 20 bedeutet aber keinen automatischen Treffer. Greift der Charakter beispielsweise mit einem Langschwert an und verfehlt sein Ziel mit einer gewürfelten 19, trifft er überhaupt nicht und hat auch keine Chance auf einen kritischen Treffer.

Erhöhter Multiplikator: Manche Waffen wie Streitäxte oder Bögen richten bei einem kritischen Treffer mehr als nur doppelten Schaden an. In Tabelle 6 und 7 in der online Datei finden Sie die spieltechnischen Werte für einfache Waffen und Kriegswaffen.

DIE CHANCEN IM KAMPF VERBESSERN

Zahlreiche Faktoren können die Zahl beeinflussen, die ein Charakter erreichen muss, um einen Treffer zu landen. Diese Modifikatoren verändern entweder den Angriffswurf oder die Zahl, die der Charakter erreichen muss, um einen Treffer zu landen. **Stärke bei Nahkampfwaffen:** Der Stärkebonus (oder Stärkemalus) eines Charakters kann sowohl den Trefferwurf als auch den Schadenswurf beeinflussen. Das trifft bei Angriffen im Nahkampf und beim Einsatz von Wurfwaffen (beispielsweise Wurfdolche oder Beile) zu. Je höher die Stärke Ihres Charakters ist, desto leichter ist es, zu treffen und dem Gegner echte weh zu tun.

Geschicklichkeit bei Schusswaffen: Der Geschicklichkeitsbonus (oder Geschicklichkeitsmalus) beeinflusst den Angriff beim Einsatz von Schusswaffen (Bögen, Armbrüste usw.). Wie Stärke erleichtert eine hohe Geschicklichkeit das Treffen des Gegners, und eine niedrige erschwert es. Aber im Gegensatz zur Stärke hat sie keinen Einfluss auf den Schaden.

Magische Gegenstände: Die magischen Eigenschaften einer Waffe oder Rüstung können das Treffen erschweren oder erleichtern. Gegenstände, die einen Bonus auf Rüstungsklasse oder Trefferwürfe geben, tragen im Namen ein „+“ gefolgt von einer Zahl. Ein Schwert +1 gibt dem Charakter +1 auf seine Trefferwürfe und richtet bei einem erfolgreichen Angriff Schaden +1 an. Ein Kettenpanzer +1 gibt dem Charakter einen Rüstungsbonus +1, ist also ein besserer Schutz als ein normaler Kettenpanzer. Verfluchte Gegenstände geben einen Abzug auf die entsprechenden Werte. Es gibt keine Beschränkung auf die Anzahl der Modifikatoren, die auf einen Wurf zur Anwendung kommen können. Auch die Höhe des endgültigen positiven oder negativen Modifikators auf den Wurf ist nicht beschränkt.

Talente: Es gibt etliche Talente, welche die Chance, einen erfolgreichen Treffer zu landen, erhöhen oder den Schaden erhöhen, wenn ein Treffer gelandet wurde (siehe Talente, Seite 65).

ZAUBER WIRKEN

Alle Magieanwender wirken Ihre Zaubers nach den gleichen Regeln. Um einen Zauber zu wirken, muss ihn der Charakter vorbereitet haben, außer es handelt sich bei ihm um einen Barden oder Hexenmeister. Der Magieanwender muss sprechen können (d. h. er darf nicht von Stille betroffen sein), und er muss beide Arme bewegen können (er darf beispielsweise nicht gelähmt oder festgehalten werden). Wenn der Zauber auf eine Kreatur, einen Ort oder einen Gegenstand gezielt werden muss, muss der Magieanwender das Ziel sehen können. Es geht nicht, einen Feuerball einfach auf einen unbekannten Punkt in der Dunkelheit 45 m vor dem Magieanwender zu schießen. Der Magieanwender muss die Stelle, wo der Feuerball explodieren soll, und die Strecke dazwischen sehen können. Sobald der Charakter mit dem Wirken des Zaubers begonnen hat, darf er sich nicht mehr bewegen. Wenn Sie wollen, dass ein Charakter, den Zauber, den Sie ausgewählt haben, doch nicht wirkt, können Sie das Zauber noch abbrechen, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Der Zauber geht nicht verloren. Das geht jedoch nur, wenn Sie noch nicht das Ziel des Zaubers gewählt haben. Hat Ihr Charakter begonnen, den Zauber zu wirken, und erteilen Sie ihm dann den Befehl, sich zu bewegen, kann der Zauber verloren gehen. Er wird verbraucht, ohne eine Wirkung zu erzielen.

DAS WIRKEN VON ZAUBERN UNTERBRECHEN

Wenn ein Magieanwender mit einer Waffe getroffen wird oder bei einem Rettungswurf scheitert, besteht eine Chance, dass seine Konzentration gestört wird und die magische Energie des Zaubers wirkungslos verpufft. Der Zauber wird verbraucht, ohne eine Wirkung zu erzielen. Deswegen sollten Magieanwender auch nie in der vordersten Schlachtreihe stehen, wo sie ein gutes Ziel abgeben. Je höher der Grad des Zaubers ist, den man zu wirken versucht, desto schwieriger ist es, sich nicht in seiner Konzentration stören zu lassen, wenn man Schaden erleidet. Je höher die Stufe des Magieanwenders und sein Fertigkeitswert auf Konzentration ist, desto geringer ist die Chance, dass er sich in seiner Konzentration stören lässt. Ein erfahrener Magier, mit einem hohen Wert auf Konzentration lässt sich einfach nicht mehr so leicht aus der Ruhe bringen wie ein unerfahrener Magier.

IM KAMPF ZAUBERN

Besonders schwierig ist es, mitten in einem Kampfgetümmel zu zaubern. Wenn sich der Magieanwender in einer Entfernung von maximal 1,50 m zu einem gegnerischen Nahkämpfer aufhält und einen Zauber wirken will, muss ihm ein Fertigkeitswurf für Konzentration gegen SG 15 + Grad des Zaubers gelingen. Ein Beispiel: Asmir versucht, mitten im Nahkampf einen Feuerball zu wirken.

Er hat einen Grundwert in Konzentration von +7 und einen Intelligenzbonus +4. Um einen Feuerball (Zauber des 3. Grades) im Nahkampf erfolgreich zu wirken, muss ihm ein Konzentrationswurf gegen SG 18 (15 + 3) gelingen. Er muss also mindestens eine 7 würfeln ($7 + 7 + 4 = 18$).

RETTUNGSWÜRFE

Rettungswürfe bestimmen, wie widerstandsfähig Ihr Charakter gegen besondere Angriffe wie Gift und Magie ist, und wie widerstandsfähig er gegen Angriffe ist, die dem Körper massiven Schaden zufügen oder den Verstand angreifen. Je höher die Stufe eines Charakters ist, desto höher ist auch sein Wert auf die Rettungswürfe. Wenn ein Charakter mit seinem Rettungswurf erfolgreich ist, kann er den erlittenen Schaden durch einen Zauber oder Effekt reduzieren oder ganz vermeiden. Manche Zauber (z. B. Schutzzauber), Gegenstände und Talente können Rettungswürfe gegen bestimmte Arten von Angriffen deutlich verbessern.

Reflexwürfe: Der Reflexwurf bestimmt Ihre Fähigkeit, flächendeckenden Angriffen wie dem Feuerball eines Magiers oder dem tödlichen Odem eines Drachen durch geschickte Reflexe zu entgehen. Zum Reflexwurf wird der Geschicklichkeitsmodifikator addiert. Reflexwürfe werden beispielweise gewürfelt, um einer Fallgrube zu entgehen, nicht Feuer zu fangen oder einem Feuerball, einem Blitz oder dem Odem eines Drachen zu entgehen.

Willenswürfe: Der Willenswurf bestimmt Ihre Fähigkeit, sich mentaler Beeinflussung und Beherrschung und verschiedenen magischen Effekten zu widersetzen. Zum Willenswurf wird der Weisheitsmodifikator addiert. Willenswürfe werden beispielweise gegen Bezauberung, Festhalten und die meisten Illusionen gewürfelt.

Zähigkeitswürfe: Der Zähigkeitswurf bestimmt Ihre Widerstandsfähigkeit gegen massive körperliche Einwirkungen oder Angriffe, welche die Lebenskraft oder den Gesundheitszustand beeinträchtigen, wie Gift, Lähmung und Magie, die augenblicklichen Tod verursacht. Zum Zähigkeitswurf wird der Konstitutionsmodifikator addiert. Zähigkeitswürfe werden beispielweise gegen Gift, Krankheit, Lähmung, Versteinerung, Lebenskraftverlust, Zerstörung und Auflösung gewürfelt.

DIE AUSWIRKUNGEN DES KAMPFES UND WIE MAN SICH DAVON WIEDER ERHOLT

Verletzungen oder gar der Tod können die Folge sein, wenn einer Ihrer Charaktere erfolgreich von einem Gegner angegriffen wird. Ihre Charaktere erleiden auch Schaden durch Gift, Feuer, Stürze aus großer Höhe, Säure und durch alle möglichen und unmöglichen anderen Gefahren. Der Schaden durch einen Angriff wird meist in Schadenspunkten (SP) ausgedrückt. Diese werden von den Trefferpunkten des Charakters abgezogen. Ein Charakter hat immer aktuelle und maximale Trefferpunkte. Jedes Mal, wenn ein Charakter also Schaden erleidet, reduzieren sich seine aktuellen Trefferpunkte um die erlittenen Schadenspunkte. Erreicht ein Charakter 0 TP, wird er bewusstlos. Sobald er unter 0 TP fällt, ist er tot. Wenn ein Charakter durch massive Schadenseinwirkung zerstört wird (vom Körper bleiben dann oft nur noch eine Blutlache oder einzelne herumliegende Teile übrig), kann er nur durch Auferstehung wiederbelebt werden.

HEILUNG, TREFFERPUNKTE UND SCHÄDLICHE EINWIRKUNGEN

Charaktere können verlorene Trefferpunkte durch natürliche und magische Heilung zurück erlangen. Sie können allerdings niemals mehr Trefferpunkte als ihre maximalen Trefferpunkte zurück erlangen. (Anmerkung: Es gibt einige Zauber, welche die aktuellen Trefferpunkte kurzfristig über die maximalen Trefferpunkte hinaus erhöhen können.)

NATÜRLICHE HEILUNG

Charaktere heilen für je 8 Stunden Rast so viele Trefferpunkte, wie sie Stufen haben. Wenn sich ein Charakter in einem gemütlichen Zimmer in einer Schänke ausruht, erhält er diese Trefferpunkteanzahl zurück. Ist das Zimmer besonders luxuriös, heilt er noch mehr Trefferpunkte. Allerdings kostet das Zimmer dann meist auch deutlich mehr. Wenn man in der Wildnis lagert, erhält man nur wenig Trefferpunkte zurück. Allerdings können die Magieanwender immerhin ihre Zauber vorbereiten. Sie können sich nur ausruhen, wenn keine Feinde in Sichtweite sind. Sonst müssen Sie entweder weggehen und sich eine andere Stelle zum Ausruhen aussuchen oder sich mit den Feinden anfreunden (Bezauberung, Gespräch usw.), bevor Sie sich ausruhen können. Manchmal werden Sie auch angegriffen, während Sie gerade versuchen, sich auszuruhen. In diesem Fall erhalten sie keine Trefferpunkte zurück und können keine Zauber vorbereiten.

Denken Sie daran, dass Ausrüsten in Icewind Dale II normalerweise nur in Gasthäusern, in der Wildnis (wenn alle Monster in der Gegend oder auf der ganzen Karte getötet wurde) oder in bestimmten Bereichen (mit Erlaubnis der dortigen Bewohner) möglich ist.

MAGISCHE HEILUNG

Heilzauber, Tränke und magische Gegenstände können die Heilung enorm beschleunigen. Die Wunden schließen sich auf magischem Weg, und die Gruppe ist in Sekunden wieder einsatzbereit. Magische Heilung ist vor allem während eines Kampfes oder als Vorbereitung auf eine gefährliche Begegnung nützlich.

TOTE CHARAKTERE

Ein toter Charakter kann nicht mehr geheilt werden. Die einzige Möglichkeit besteht darin, Tote erwecken (funktioniert bei Elfen aufgrund ihrer Physiologie nicht) oder Auferstehung auf sie zu wirken. Der Zauber kann auch von einem magischen Gegenstand gewirkt werden.

ABENTEURERTIPP: Charaktere, die durch Auflösung, Todeszauber oder Finger des Todes getötet wurden, können nicht mehr zum Leben erweckt werden. Wirken Sie diese Zauber also nicht aus Spaß auf andere Gruppenmitglieder ...

BLINDHEIT

Einen blinden Charakter nennt man oft auch ironisch "leichtes Ziel". Er schlägt zu 50% bei jedem Schlag von vornherein daneben, erleidet -2 auf seine Rüstungsklasse und verliert alle Modifikatoren durch Stärke und Geschicklichkeit. Blindheit kann geheilt werden, indem man abwartet, bis der Effekt vorübergeht oder unter Umständen den Klerikerzauber *Heilung* wirkt.

ENERGIEVERLUST

Manche Untote können den Spielercharakteren die Lebenskraft selbst rauben. Für jede Stufe Energieverlust erleidet der Charakter -1 auf Treffer- und Rettungswürfe. Seine maximalen Trefferpunkte reduzieren sich um -5. Der Energieverlust kann nur durch das Wirken von *Vollständiger Genesung* aufhoben werden.

GIFT

Ein Charakter oder eine Kreatur, die mit einer vergifteten Waffe oder von einer vergifteten Kreatur angegriffen wird, muss einen Zähigkeitswurf bestehen. Abhängig von der Art des Gifts reduziert ein erfolgreicher Zähigkeitswurf die Auswirkungen oder verhindert, dass das Gift den Charakter überhaupt betrifft. Die meisten Gifte sind innerhalb weniger Stunden tödlich. Es ist also ratsam, rasch für eine Behandlung zu sorgen.

KRANKHEIT

Manche Kreaturen im Spiel übertragen durch ihren Biss oder ihre Berührung Krankheiten. Ein kranker Charakter erleidet entweder in bestimmten Zeitabständen Schaden, oder er leidet unter einer anderen negativen Einwirkung (wie Verwirrung oder Lähmung), bis er mit dem Klerikerzauber *Krankheit kurieren* oder einem Heilmittel gegen Krankheiten (beispielsweise bestimmte Tränke) behandelt wird.

LÄHMUNG UND FESTHALTEN

Ein Charakter oder eine Kreatur, die gelähmt ist, wird während der Wirkungsdauer des Zaubers oder der Fähigkeit völlig unbeweglich. Das Opfer kann atmen, denken, sehen und hören, aber nicht sprechen und nicht mal einen Finger rühren. Das ist vor allem bei Opfern, die einen besonders genervt haben, eine angemessene Strafe! Angriffe gegen ein gelähmtes oder festgehaltenes Ziel sind automatisch erfolgreich.

RAUMVERSCHOBEN

Ein raumverschobener Charakter ist vorübergehend im Raumgefüge verschoben. Obwohl er sich normal bewegen und angreifen kann, erleidet sein Körper durch die große Belastung ständig ein wenig Schaden, bis sich sein Zustand normalisiert und er wieder seine normale körperliche Gestalt annimmt.

TAUBHEIT

Ein tauber Charakter kann nichts mehr hören ... Welche Überraschung! Taub zu sein ist zwar nicht gerade lebensbedrohlich, doch ein Magieanwender, der nicht hören kann, welche Beschwörungen er da so murmelt, hat Schwierigkeiten beim Wirken von Zaubern. Wenn ein tauber Magieanwender versucht, einen Zauber zu wirken, schlägt dieser zu 50% fehl. Das ist mit einer Fehlschlagchance aus anderen Quellen, unter der er eventuell bereits ohnehin leidet, kumulativ. Die Auswirkungen von Taubheit sind vorübergehend. Entweder verfliegt sie nach kurzer Zeit oder spätestens, nachdem der Charakter die Gelegenheit hatte, sich auszuruhen.

ERFAHRUNG UND STUFENAUFSTIEG

Jedes Mal, wenn ein Charakter auf Abenteuer auszieht, wird er erfahrener. Vielleicht lernt er mehr über seine körperlichen Grenzen, trifft auf eine Kreatur, die er noch nie zuvor gesehen hat, probiert einen unbekannten Zauber aus oder wird mit einem Aspekt der Natur konfrontiert, den er noch nicht kannte. Die Erfahrungen, die ein Charakter macht, werden in Erfahrungspunkten (EP) gemessen. Man könnte sagen, dass die Erfahrungspunkte des Charakters die verschiedensten Dinge repräsentieren: Gestiegenes Selbstvertrauen, körperliches Training, Wissen und praktische Erfahrung. Wenn ein Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, um auf die nächste Stufe aufzusteigen, ist er zäher und mächtiger geworden.

ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR DIE GANZE GRUPPE

Die Charaktere bekommen Erfahrungspunkte, wenn sie Dinge tun, die etwas mit dem Erreichen ihres Ziels, dem Erfüllen ihres Auftrages zu tun haben. Einerseits erhalten sie Erfahrungspunkte für das Überwinden von Monstern und andererseits für das Lösen bestimmter Aufgaben und das Erfüllen von Aufträgen. Die gewonnenen Erfahrungspunkte werden unter allen Charakteren in der Gruppe aufgeteilt.

STUFENAUFSTIEG FÜR ANGEHÖRIGE UNTERSCHIEDLICHER VÖLKER

Einige Völker der Vergessenen Reiche, die Sie in Icewind Dale II spielen können, sind deutlich mächtiger als die normalen Völker, die im Grundregelwerk der 3. Edition vorgestellt werden. Um das Machtgleichgewicht zwischen Angehörigen dieser Völker und den weniger mächtigen Völkern zu erhalten, benötigen Sie mehr EP, um Stufen aufzusteigen. Für diese Völker, beispielsweise Drow und Tieflinge, verwenden wir eine Effektive Charakterstufe (ECS), um zu ermitteln, wie viele EP sie für einen Stufenaufstieg benötigen. Die Effektive Charakterstufe ergibt sich, indem man eine Zahl von +1 bis +3 (bei der Beschreibung der Völker angeführt, siehe Völker und Unterarten) zur Charakterstufe des Charakters addiert. Die notwendigen EP für den Stufenaufstieg werden dann mittels dieser Effektiven Charakterstufe und nicht mit der normalen Charakterstufe in Tabelle 2 der online Datei abgelesen. Ein Beispiel: Ein Drow, der Kämpfer der 3. Stufe ist, hat eine Effektive Charakterstufe von 5 (Charakterstufe 3 + 2 als Modifikator für sein Volk. Er benötigt statt nur 6.000 EP also 15.000 EP, um auf die 4. Stufe aufzusteigen.

MAXIMALE ERFAHRUNGSPUNKTE

Die maximalen Erfahrungspunkte, die man in Icewind Dale II erreichen kann, reichen aus, um die 30. Charakterstufe zu erreichen. Die Charakterstufe ist die Summe aller Klassenstufen eines Charakters. Ein Charakter der Kämpfer der 5. Stufe und Schurke der 10. Stufe ist, hat Charakterstufe 15.

EIGENSCHAFTEN

Jede Person in den Reichen unterscheidet sich durch ihre einzigartigen Eigenschaften von allen anderen Bewohnern der Reiche. Die wichtigsten Eigenschaften, die einen Charakter definieren, sind sein Volk, seine Klasse und seine Attributswerte.

ATTRIBUTE

Die sechs Attribute definieren grundlegenden Stärken und Schwächen eines Charakters. Boni und Mali, die sich aufgrund dieser Attribute ergeben, sind in Tabelle 1 der online Datei zusammengefasst.

Stärke bestimmt die Muskelmasse, die Ausdauer und das Durchhaltevermögen eines Charakters. Sie ist für Krieger besonders wichtig.

Konstitution repräsentiert die Gesundheit, die Fitness und die körperliche Widerstandsfähigkeit gegen Verletzungen, Krankheiten und Belastungen eines Charakters.

Geschicklichkeit steht für die Hand-Augen-Koordination, die Gewandtheit, die Reflexe und das Gleichgewichtsgefühl. Sie ist für Schurken besonders wichtig.

Intelligenz repräsentiert das Erinnerungsvermögen, das logische Denkvermögen und die Fähigkeit, neues Wissen rasch aufzunehmen. Sie ist für Magier besonders wichtig.

Weisheit steht für den gesunden Menschenverstand und das klare Urteilsvermögen eines Charakters. Sie ist für Druiden und Kleriker von besonderer Bedeutung.

Charisma repräsentiert die Überzeugungskraft, die persönliche Anziehungskraft und die Führungsfähigkeiten eines Charakters. Charisma ist für Barden, Hexenmeister und Paladine von Bedeutung.

ABENTEURERTIPP: Es mag ja verführerisch sein, die Intelligenz und Weisheit eines Charakters bei der Erschaffung auf 3 zu senken. Allerdings erhält ein Charakter mit niedriger Intelligenz weniger Fertigkeitspunkte pro Stufe und ein Charakter mit niedriger Weisheit ist gegen Zauber, die den Geist beeinflussen, besonders anfällig.

TREFFERWÜRFEL

Wenn Charaktere Stufen aufsteigen, erhöhen sich ihre Trefferpunkte abhängig von ihren **Trefferwürfeln (TW)**. Die Art des Trefferwürfels unterscheidet sich von Klasse zu Klasse. Je höher der Trefferwürfel ist, desto besser kann der Charakter Schaden widerstehen. Er hält mehr aus. So stehen die Barbaren bei den Trefferwürfeln ganz oben und würfeln Ihre Trefferpunkte mit einem W12 aus. Wenn sie eine Stufe aufsteigen, erhalten sie 1-12 Trefferpunkte dazu. Magier hingegen, die sehr schlechte Kämpfer sind, haben einen W4 als Trefferwürfel und erhalten daher nur 1-4 Trefferpunkte pro Stufenanstieg. Die Trefferwürfel, die ein Charakter verwendet, finden Sie in der Beschreibung der Charakterklasse. Wenn Sie wünschen, können Sie im Optionsmenü übrigens einstellen, dass ein Charakter bei einem Stufenaufstieg automatisch maximale Trefferpunkte erhält, statt dass der Computer für ihn würfelt. Es steht Ihnen frei zu entscheiden, wie Sie das handhaben wollen.

VÖLKER UND UNTERARTEN

Ein Charakter kann einem der folgenden Völker angehören: Menschen, Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halblinge, Halb-Orks und Zwerge. Manche Völker werden zusätzlich zum Hauptvolk noch in Unterarten eingeteilt. Die Wahl von Volk und Unterart kann die Klassen einschränken, die diesem Charakter zur Verfügung stehen.

MENSCHEN

Das Volk der Menschen hat die beiden Unterarten Aasimar und Tieflinge.

Menschen: Menschen sind die vorherrschende Rasse in Faerûn und beherrschen die meisten bedeutenden Imperien und Königreiche der Vergessenen Reiche. Menschen können jede Klasse wählen.

Vorteile: Ein zusätzliches Talent auf der ersten Stufe, zwei zusätzliche Fertigkeitspunkte auf der ersten Stufe, und ein zusätzlicher Fertigkeitspunkt auf jeder weiteren Stufe.

Bevorzugte Klasse: Die Klasse mit der höchsten Stufe.

Aasimare: Aasimare haben celestisches Blut in ihren Adern. Sie sind die Kinder eines Sterblichen und eines Gottes, allerdings nicht unbedingt in erster Generation. Aasimare haben normalerweise eine gute Gesinnung und kämpfen gegen das Böse in der Welt. Sie haben eine helle Hautfarbe, goldene Augen und oft ein Muttermal in Form des Heiligen Symbols des Gottes. Aasimare sind mit tiefer Weisheit und starker, persönlicher Ausstrahlung gesegnet und werden meist Paladine.

Vorteile: Weisheit +2, Charisma +2, Dunkelsicht, *Versengende Sonne* (einmal täglich) und Säure-, Kälte- und Elektrizitätsresistenz +5.

Nachteile: Effektive Charakterstufe +1.

Bevorzugte Klasse: Paladin.

Tieflinge: Tieflinge stellen das infernalische Gegenstück zu den Aasimaren dar. Sie sind Menschen, in deren Blutlinie zumindest ein wenig dämonisches Blut fließt. Obwohl ihre Erscheinung größtenteils menschlich ist, gibt es doch ein klares Zeichen für ihre Ahnen. Tieflinge haben normalerweise eine dunkle Hautfarbe und dunkles oder rötliches Haar. Viele von ihnen haben kleine Hörner, Katzenaugen oder ähnliche bizarre Eigenheiten. Die meisten Tieflinge versuchen, diese körperlichen Abweichungen vor anderen Wesen zu verbergen.

Vorteile: Intelligenz +2, Geschicklichkeit +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verstecken, *Blindheit verursachen* (einmal täglich), Kälte-, Feuer- und Elektrizitätsresistenz +5.

Nachteile: Charisma -2, Effektive Charakterstufe +1.

Bevorzugte Klasse: Schurke.

ELFEN

Elfen teilt man in das archetypische Volk der Elfen (Mondelfen) und die beiden Unterarten Drow (Dunkelelfen) und Wildelfen ein.

Elfen: Elfen sind kleiner und schlanker als Menschen und haben anmutige Gesichtszüge. Die meisten Leute sind der Ansicht, Elfen wären den Belangen der realen Welt entrückt und würden sich frivolen Beschäftigungen hingeben. Elfen verfügen über eine natürliche Widerstandskraft gegenüber Magie, die Bezauberung und Schlaf verursacht. Sie verfügen über Dunkelsicht und sind im Einsatz von Bogen und Langschwert geschult. Sie erhalten einen Bonus auf Geschicklichkeit, aber einen Malus auf Konstitution.

Vorteile: Geschicklichkeit +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Suchen, Immunität gegen Schlaf und Bezauberung, Dunkelsicht. Sie beginnen das Spiel mit den Talenten Umgang mit Kriegswaffen: Große Schwerter und Umgang mit Kriegswaffen: Bögen.

Nachteil: Konstitution -2.

Bevorzugte Klasse: Magier.

Dunkelelfen: Die Dunkelelfen sind auch als die Drow bekannt. Sie sind die unterirdisch hausenden Verwandten der normalen Elfen. Ihre dunkle Haut und ihr bleiches Haar sind der Fluch, den sie für ihr Bündnis mit der Spinnengöttin Lolth erdulden müssen. Die Drow werden von grausamen Klerikerinnen Lolths und ihren Adelshäusern regiert. Dunkelelfen sind für ihre Arroganz, Grausamkeit und ihre Tendenz, Bürgerkriege zu führen, bekannt.

Vorteile: Geschicklichkeit +2, Intelligenz +2, Charisma +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Suchen, Zauberresistenz 11 + Charakterstufe, Willenswürfe +2, Immunität gegen Schlaf und Bezauberung, *Feenfeuer* (dreimal täglich), Dunkelsicht. Sie beginnen das Spiel mit dem Umgang mit Kriegswaffen: Große Schwerter und Umgang mit Kriegswaffen: Bögen.

Nachteile: Konstitution -2, Effektive Charakterstufe +2, -2 auf Treffer-, Schadens- und Rettungswürfe, wenn sie sich tagsüber im Freien aufhalten.

Bevorzugte Klasse: Magier.

Wildelfen: Nur selten bekommt man die nicht gerade sehr zahlreichen Wildelfen zu Angesicht. Sie leben in den Tiefen besonders großer Wälder und verfügen über die Fähigkeit, gut versteckt zu bleiben. Man nennt sie auch Grünelfen, und ihre Hautfarbe ist meist dunkelbraun. Ihre Haarfarbe ist schwarz bis hellbraun. Im Alter nimmt ihr Haar einen silbrigen Schimmer an.

Vorteile: Geschicklichkeit +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Suchen, Immunität gegen Schlaf und Bezauberung, Dunkelsicht. Sie beginnen das Spiel mit den Talenten Umgang mit Kriegswaffen: Große Schwerter und Umgang mit Kriegswaffen: Bögen.

Nachteile: Intelligenz -2.

Bevorzugte Klasse: Hexenmeister.

GNOME

Gnome teilt man in das archetypische Volk der Gnome (Felsengnome) und die Unterart Tiefengnome (Svirfnebli) ein.

Gnome: Die Gnome sind entfernt mit den Zwergen verwandt, aber deutlich kleiner. Gnome bestehen auch immer wieder darauf, stolz zu betonen, dass sie auch wesentlich weniger fett sind als Zwerge. Die meisten Gnome haben eine hell- oder dunkelbraune Hautfarbe, weißes Haar und ziemlich große Nasen. Gnome sind gegen Magie widerstandsfähig und verfügen über Dunkelsicht. Sie erhalten einen Bonus auf Konstitution, aber einen Malus auf Stärke.

Vorteile: Konstitution +2, +1 auf Angriffswürfe gegen Kobolde, Goblins, Hobgoblins und Grottenschrate, +4 auf RK gegen riesenhafte Kreaturen (Oger, Riesen), +2 auf Fertigkeitswürfe für Alchemie und Dunkelsicht.

Nachteile: Stärke -2.

Bevorzugte Klasse: Illusionist.

Tiefengnome: Die Tiefengnome der Reiche sind auch als Svirfnebli bekannt. Es handelt sich um ein mysteriöses Volk, das seine Geheimnisse für sich behält. Sie hausen in den tiefsten Höhlen des Unterreichs und leben in beständiger Furcht, von den Dunkelelfen, Gedankenschindern und Duergars zerstört oder versklavt zu werden. Tiefengnome sind für ihre Fähigkeiten im Umgang mit Steinen und Edelsteinen legendär. Sie haben eine grau Hautfarbe und graues oder weißes Haar.

Vorteile: Geschicklichkeit +2, Weisheit +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Suchen, +2 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken (+4 wenn in Gebäuden oder unterirdisch), Zauberresistenz 11 + Charakterstufe, +1 auf Trefferwürfe gegen Kobolde, Goblins, Hobgoblins und Grottenschrate, +2 auf Fertigkeitswürfe für Alchemie, +4 Allgemeiner Bonus auf RK, *Spiegelbilder* (einmal täglich), *Unsichtbarkeit* (einmal täglich), *Verschwimmen* (einmal täglich), *Unauffindbarkeit* und *Dunkelsicht*.

Nachteile: Stärke -2, Charisma -4, Effektive Charakterstufe +3.

Bevorzugte Klasse: Illusionist.

HALBLINGE

Halblinge bestehen aus dem archetypischen Volk der Halblinge (Leichtfüsse) und zwei Unterarten den Beherzten und den Spirituellen.

Halblinge: Halblinge sind ein kleinwüchsiges, dickliches Volk, das stark an die Menschen erinnert. Sie haben runde, breite Gesichter, die meiste eine rosige, ja rote Färbung aufweisen. Ihr Haar ist normalerweise gelockt, und die Oberseite ihrer Füße sind mit rauem, gekräuselten Haar bedeckt. Halblinge sind gegen Gift und Magie sehr widerstandsfähig, im Einsatz der Schleuder geübt und verfügen über die begrenzte Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Sie erhalten einen Bonus auf Geschicklichkeit, aber einen Malus auf Stärke.

Vorteile: Geschicklichkeit +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen, +1 auf alle Rettungswürfe, +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und +1 auf Angriffswürfe mit Geschosswaffen.

Nachteile: Stärke -2.

Bevorzugte Klasse: Schurke.

Beherzte: Während die Leichtfüsse die Reisen und das Erforschen und Entdecken neuer Länder genießen, führen die Beherzten ein wesentlich organisierteres, geordneteres und produktiveres Leben. Sie errichten Bauten für die Ewigkeit und verteidigen ihre Heimat wild entschlossen gegen Bedrohungen, vor denen die Leichtfüsse einfach fliehen würden.

Vorteile: Geschicklichkeit +2, ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe, +2 auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen, +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und +1 auf Angriffswürfe mit Geschosswaffen.

Nachteile: Stärke -2.

Bevorzugte Klasse: Schurke.

Spirituelle: Die Spirituellen sind die wild und zurückgezogen lebenden Vetter der Leichtfüsse und Beherzten. Man trifft am häufigsten in den südlichen Wäldern der Reiche auf sie, wo sie in kleinen Gemeinden zusammen leben. Man trifft in großen Städten praktisch nie auf Spirituelle, doch manchmal zieht einer von ihnen aus unbekannten Gründen aus, um die Welt zu erforschen. Besucher in den Ansiedlungen der Spirituellen haben schon des öfteren darüber berichtet, dass einzelne Spirituelle einander so eng verbunden sind, dass sie miteinander kommunizieren können, ohne zu sprechen.

Vorteile: Geschicklichkeit +2, +1 auf Angriffswürfe mit Geschosswaffen, +2 auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen, +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und Natürliche Fallen stellen (dreimal täglich).

Nachteile: Stärke -2.

Bevorzugte Klasse: Barbar.

HALB-ELFEN

In den Adern der Halb-Elfen fließt menschliches und elfisches Blut. Sie sind ein hübsches Volk, dass die besten Eigenschaften beider Völker kombiniert. Halb-Elfen besitzen die Neugier, den Erfindungsreichtum und den Ehrgeiz ihres menschlichen Elternteils, sowie die feinen Sinne, die Liebe zur Natur und den Kunstgeschmack ihres elfischen Elternteils. Halb-Elfen verfügen über eine begrenzte Widerstandsfähigkeit gegenüber Schlaf und Bezauberung und verfügen über Dunkelsicht.

Vorteile: +1 auf Fertigkeitswürfe für Suchen, Dunkelsicht und Immunität gegen Schlaf und Bezauberung.

Nachteile: Keine.

Bevorzugte Klasse: Die Klasse mit der höchsten Stufe.

HALB-ORKS

Halb-Orks sind die Kinder eines menschlichen und eines orkischen Elternteils. Sie sind so groß wie Menschen, aber dank ihrer starken Muskeln ein wenig schwerer. Die grünliche Pigmentierung eines Halb-Orks, seine ausgeprägte Stirn, sein hervorstechendes Kinn, die überstehenden Zähne und die dichte, struppige Körperbehaarung machen jedem seine Herkunft deutlich, der ihn sieht. Halb-Orks sind für ihre große Stärke bekannt.

Vorteile: Stärke +2 und Dunkelsicht.

Nachteile: Intelligenz -2, Charisma -2.

Bevorzugte Klasse: Barbar.

ZWERGE

Zwerge teilt man in die das archetypische Volk der Zwerge (Schildzwerge) und die beiden Unterarten Gold- und Grauzwerge ein.

Zwerge (Schildzwerge): Zwerge sind untersetzte Humanoiden mit rötlichen Wangen, dunklen Augen und dunkler Haarfarbe. Obwohl es Ausnahmen gibt, sind sie doch im allgemeinen ein griesgrämiges und nicht gerade sehr gesprächiges Volk. Zwerge verfügen über eine natürliche Widersandskraft gegen Gift und Magie. Sie verfügen über Dunkelsicht.

Vorteile: Konstitution +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Suchen, +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift, +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber, +1 auf Angriffswürfe gegen Orks, Goblins und Grottenschrate, +4 auf die RK gegen Riesen und Dunkelsicht.

Nachteile: Charisma -2.

Bevorzugte Klasse: Kämpfer.

Goldzwerge: In dieser Zeit, in der das Zwergenvolk vor dem Niedergang steht, erhielten die Goldzwerge der Reiche ein göttliches Gift von Moradin dem Seelenschmied. Der Vater der Zergengötter gewährt seinem Volk den Donnersegen, wodurch die Bevölkerung der Goldzwerge langsam zu wachsen begann. Vermutlich wird man die wahren Auswirkungen dieses Segens erst in etlichen Jahrzehnten bemerkten, aber bereits jetzt beginnen sich die Goldzwerge in den Reichen als verschlagene Händler und stolze, wenn auch etwas arrogante Krieger zu etablieren und verhelfen so dem Zwergenvolk zu neuem Einfluss.

Vorteile: Konstitution +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Suchen, +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift, +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber, +1 auf Angriffswürfe gegen Dunkelzwerge, Gedankenschinder und Drinnen, +4 auf die RK gegen Riesen und Dunkelsicht.

Nachteile: Geschicklichkeit -2.

Bevorzugte Klasse: Kämpfer.

Grauzwerge: Die Grauzwerge sind auch als Duergars bekannt. Sie leben noch tiefer unter der Erde als ihre Vettern, die Schild- und Goldzwerge. Die Duergars haben nur wenig mit den anderen Zwergen gemeinsam. Sie haben monströse unterirdische Städte, in denen die Sklaverei an der Tagesordnung ist. Grauzwerge werden von ihrer Gier und ihrer Machtlust motiviert und sind in den Reichen als verschlagene, effiziente Krieger bekannt. Fast alle Duergars haben graues Haar und eine graue Hautfarbe.

Vorteile: Konstitution +2, +2 auf Fertigkeitswürfe für Suchen, +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift, +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber, +4 auf RK gegen Riesen, Dunkelsicht, *Unsichtbarkeit* (einmal täglich), Immunität gegen Lähmung, +4 auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen.

Nachteile: Charisma -2, Effektive Charakterstufe +2, -2 auf Treffer-, Schadens- und Rettungswürfe, wenn sie sich tagsüber im Freien aufhalten.

Bevorzugte Klasse: Kämpfer.

KLASSEN

Abenteurer streben nach Gold, Ruhm, Gerechtigkeit, Berühmtheit, Macht oder Wissen. Manche haben noble Ziele, andere eher nicht so noble. Jeder Abenteurer wählt einen anderen Weg, um diese Ziele zu erreichen, von der reinen Waffengewalt bis hin zur Macht der Magie. Manche Abenteurer sind erfolgreich und gewinnen immer mehr an Erfahrung, Reichtum und Macht. Andere sterben und werden vergessen.

Die Klasse Ihres Charakters stellt seinen Beruf und seine Berufung dar. Sie bestimmt, was er besonders gut tun kann oder besonders schlecht beherrscht, und umfasst Dinge wie seine Ausbildung im Kampf, seine magischen Fähigkeiten, Fertigkeiten und vieles mehr. Welcher Klasse Ihr Charakter angehören soll, ist vermutlich die erste Entscheidung, die Sie treffen, wenn Sie einen Charakter erstellen. Die Klasse des Charakters entscheidet darüber, welche Attributwerte des Charakters hoch sein sollten und welche Völker sich anbieten, die gut zu der Klasse passen.

DIE KLASSEN

Nachfolgend finden Sie eine Kurzbeschreibung der zur Verfügung stehenden Klassen. Anschließend folgt eine ausführliche Beschreibung, falls Sie mehr über einzelne Klassen wissen wollen.

Barbar: Ein wilder Krieger, der sich seiner Wut und seiner Instinkte bedient, um seine Gegner niederzustrecken.

Barde: Ein Künstler, dessen Musik Magie bewirkt, ein Wanderer, Geschichtenerzähler und Hansdampf in allen Gassen.

Druide: Der Druide bezieht seine Kräfte aus der Natur, um göttliche Zauber zu wirken und über außergewöhnliche, magische Fähigkeiten zu gebieten.

Kämpfer: Der Kämpfer verfügt über enorme Kampfstärke und eine einzigartige Ausbildung im Kampf mit den verschiedensten Waffen.

Kleriker: Ein Meister göttlicher Magie, der auch durchaus in der Lage ist, sich im Kampf zu behaupten.

Hexenmeister: Ein Meister arkaner Kräfte, der über das angeborene Talent verfügt, Magie zu wirken.

Magier: Ein mächtiger Anwender arkaner Kräfte, der seine Fähigkeiten durch hartes Studium erlangt hat.

Mönch: Die unbewaffneten Schläge und Tritte dieses Kampfkünstlers prasseln hart und schnell auf den Gegner ein. Er ist ein Meister fremdartiger Kräfte und Energien.

Paladin: Ein Champion für die Gerechtigkeit und Zerstörer des Bösen. Er wird durch zahlreiche göttliche Kräfte geschützt und gestärkt.

Schurke: Ein verschlagener, mit zahlreichen Fertigkeiten gesegneter Kundschafter, Spion und Gauner, der seine Kämpfe durch Verschlagenheit und nicht durch brutale Kraft gewinnt.

Waldläufer: Ein verschlagener und fähiger Krieger, der seine Fähigkeiten in der Wildnis voll ausspielt.

Manchmal werden die Namen der Klassen abgekürzt, um Platz zu sparen: Barbar (BRB), Barde (BAR), Druide (DRU), Hexenmeister (HXM) Kämpfer (KÄM), Kleriker (KLE), Magier (MAG), Mönch (MÖN), Paladin (PAL), Schurke (SRK) und Waldläufer (WAL).

KLASSEN UND STUFENABHÄNGIGE BONI

Jede Klasse in D&D erhält unterschiedliche Boni je Stufe und verfügt auch über unterschiedliche Fertigkeiten und Talente. Bevor Sie eine Klasse wählen, sollten Sie sich die Fertigkeiten und Talente durchlesen, die von dieser Klasse gewählt werden können. Achten Sie vor allem auf die Klassenfertigkeiten und die klassenübergreifenden Fertigkeiten. Das wird im Abschnitt über Fertigkeiten erklärt. Von besonderer Bedeutung sind auch die Tabelle 2: Erfahrung und stufenabhängige Vorteile und die Tabelle 3: Grundboni auf RW und Grund-Angriffsbonus in der online Datei. Diese Tabellen helfen Ihnen dabei, die Unterschiede zwischen den einzelnen Klassen besser zu verstehen. Sie können so sehen, welche spieltechnischen Auswirkungen die Wahl der Klasse für Ihren Charakter hat.

BARBAR

Aus den gefrorenen Einöden des Nordens und den brütenden Dschungeln des Südens kommen tapfere, sogar wagemutige Krieger. Zivilisierte Leute nennen sie Barbaren oder Berserker, verdächtigen sie der Gewalttaten, der Gottlosigkeit und bezichtigen sie, schreckliche Verwüstungen anzurichten. Diese „Barbaren“ haben jedoch jenen gegenüber, die sich mit ihnen verbündet haben, ihre Stärke und ihren Wert bewiesen. Feinden, von denen sie unterschätzt wurden, haben sie gezeigt, dass sie raffiniert, erforderlich, hartnäckig und gnadenlos sein können.

Eigenschaften der Klasse: Barbaren bewegen sich schneller als andere Charaktere. Sie können nicht in die Zange genommen werden. Sie können sich einmal für je vier Klassenstufen in einen Kampfrausch versetzen (einmal auf der 1. Stufe). Ab der 15. Stufe können sie sich in einen verbesserten Kampfrausch versetzen. Ab der 11. Stufe erhalten Sie die Fähigkeit der Schadensreduzierung. Diese Fähigkeit verbessert sich alle vier Stufen.

Einschränkungen: Dürfen keine rechtschaffene Gesinnung haben.

Trefferwürfel: W12 (1-12 Trefferpunkte pro Stufe).

BARDE

Der Barde ist ein Spitzbube, aber er ist ein liebenswerter. Seine Stärke liegt in seiner angenehmen und einnehmenden Persönlichkeit. Ein Barde ist ein talentierter Musiker und eine wandelnde Bibliothek voller Geschichten, Legenden sowie Klatsch und Tratsch. Er lernt von allem, auf das er stößt, ein bisschen was. Er ist ein Hans Dampf in allen Gassen, meistert jedoch keine Kunst wirklich.

Eigenschaften der Klasse: Wirkt Zauber ähnlich wie ein Hexenmeister; kann Bardenmusik einsetzen und verfügt über Bardenwissen.

Trefferwürfel: W6 (1-6 Trefferpunkte pro Stufe).

DRUIDE

Der Druide dient der Natur und der Neutralität. Die Wildnis ist seine Heimat, um die er sich kümmert. Er nutzt seine besonderen Fähigkeiten, um das Gleichgewicht in der Welt zu schützen und zu bewahren.

Eigenschaften der Klasse: Tiergestalt (Gestaltwandel), Zauber wirken und Immunität gegen Gift.

Einschränkungen: Muss eine neutral gute, rechtschaffen neutrale, neutrale, chaotisch neutrale oder neutral böse Gesinnung haben.

Trefferwürfel: W8 (1-8 Trefferpunkte pro Stufe).

HEXENMEISTER

Hexenmeister sind Anwender arkaner Magie, die mit der Fähigkeit geboren wurden, Zauber zu wirken. Man sagt, in ihren Adern fließt das Blut einer mächtigen Kreatur. Vielleicht sind sie die fernen Ahnen der Götter selbst oder Drachen, die in menschlicher Gestalt wandeln. Woher auch immer ihre Fähigkeit, Magie zu wirken, kommen mag, ist doch unbestritten, dass ihre Magie auf Begabung und Intuition und nicht auf Logik und Disziplin basiert. Sie beherrschen weniger unterschiedliche Zauber wie Magier und erhalten Zauber höherer Grade später, doch sie können die Zauber, die sie beherrschen, öfter täglich wirken und wählen ihre Zauber in dem Moment aus, in dem sie welche wirken wollen. Sie müssen sie nicht vorbereiten. Hexenmeister können sich im Gegensatz zu Magiern nicht auf eine Schule der Magie spezialisieren. Abgesehen von diesen Unterschieden ähneln sich Hexenmeister und Magier sehr stark. Das wichtigste Attribut für den Hexenmeister ist Charisma.

Eigenschaften der Klasse: Zauber wirken; müssen keine Zauber vorbereiten.

Einschränkungen: Ein Hexenmeister kann keine Zauber von Schriftrollen lernen. Hexenmeister besitzen zu Beginn keine Fertigkeit im Umgang mit Rüstungen, können jedoch entsprechende Talente erwerben.

Trefferwürfel: 1W4 (1-4 Trefferpunkte pro Stufe).

KÄMPFER

Der Kämpfer ist ein Champion, Schwertmeister und Soldat. Er lebt und stirbt mit seinen Fähigkeiten im Umgang mit Waffen und seinem taktischen Geschick. Kämpfer trifft man in jeder Auseinandersetzung an vorderster Front. Sie treten den Monster und Schurken Angesicht zu Angesicht gegenüber. Ein guter Kämpfer muss stark und widerstandsfähig sein, wenn er überleben will.

Eigenschaften der Klasse: Waffenspezialisierung und alle zwei Stufen ein Bonustalent.

Trefferwürfel: W10 (1-10 Trefferpunkte pro Stufe).

KLERIKER

Der Kleriker ist der Vertreter und Botschafter eines Gottes in der Welt der Sterblichen. Er kümmert sich um die spirituellen Bedürfnisse seiner Gemeinde. Er ist ein Beschützer und Heiler. Doch er ist kein rein defensiver Charakter. Wenn das Böse droht überhand zu nehmen, ist der Kleriker durchaus in der Lage, das Böse in seiner Brutstätte aufzusuchen und es dort auszuilgen. Jeder Kleriker muss einen bestimmten Gott anbeten. Die Wahl des Gottes hängt von der Gesinnung des Klerikers ab und beeinflusst die besonderen Fähigkeiten und Zauber, über die der Kleriker verfügt.

Eigenschaften der Klasse: Untote vertreiben, Zauber wirken.

Trefferwürfel: W8 (1-8 Trefferpunkte pro Stufe).

MAGIER

Der Magier ist ein Meister darin, magische Energien zu formen und auf diesem Weg Zauber zu wirken. Um diese Kunst zu beherrschen, lernt er fremdartige Sprachen, erforscht obskures Detailwissen und opfert einen Großteil seiner Zeit der magischen Forschung. Ein Magier muss sich auf sein Wissen und auf seinen Verstand verlassen können, um zu überleben. Magier ziehen nur selten allein auf Abenteuer aus. Meist werden sie von Kriegern oder Söldnern begleitet. Magier können sich im Studium einer Schule der Magie spezialisieren. Der allgemeine Magier konzentriert sich auf keine Schule. Ihm stehen alle Zauber gleichermaßen zur Verfügung. Manche meinen, dass seine Vielseitigkeit es ihm erheblich erleichtert, sich den Anforderungen des Lebens als Abenteurer zu stellen.

Vorteile: Magie wirken (Im Gegensatz zu Spezialisten können Magier Zauber aller Schulen der Magie wirken).

Einschränkungen: Magier besitzen zu Beginn keine Fertigkeit im Umgang mit Rüstungen, können jedoch entsprechende Talente erwerben.

Trefferwürfel: 1W4 (1-4 Trefferpunkte pro Stufe).

Spezialisten: Spezialisten können je Tag und Grad der Magie, den sie beherrschen, einen zusätzlichen Zauber jener Schule vorbereiten, auf die sie sich spezialisiert haben. Sie können keine Zauber jener Schulen lernen, die ihnen verboten sind. Die einzige Ausnahme stellen Erkenntniszauber des 1. bis 3. Grades dar, die von jedem Spezialisten gelernt werden können.

Bannwirker konzentrieren sich auf schützende Zauber. Sie können keine Zauber der Schulen Verwandlung und Illusion lernen.

Beschwörer rufen Kreaturen und Gegenstände herbei. Sie können keine Zauber der Schulen Erkenntnis (Ausnahme 1. bis 3. Grad) und Hervorrufung lernen.

Illusionisten erschaffen Illusionen, um Gegner zu verwirren und in die Irre zu führen. Sie können keine Zauber der Schulen Bannzauber und Nekromantie lernen.

Nekromanten spezialisieren sich auf Zauber, die etwas mit dem Tod zu tun haben. Sie können keine Zauber der Schulen Illusion und Verzauberung lernen.

Seher konzentrieren sich auf die Wahrnehmung verschiedenster Dinge und die Weissagung. Sie können keine Zauber der Schule Beschwörung lernen.

Thaumaturgen spezialisieren sich auf Zauber der Schule Hervorrufung. Sie können keine Zauber der Schule Verzauberung lernen.

Wandler konzentrieren sich auf Zauber, welche die Realität verändern. Sie können keine Zauber der Schule Bannzauber lernen.

Zauberer manipulieren den Verstand anderer Kreaturen und Personen. Sie können keine Zauber der Schule Nekromantie lernen.

MÖNCH

Mönche sind Krieger, die nach Perfektion streben, sowohl durch ihre Handlungen als auch durch Meditation. Sie sind vielseitige Krieger, die vor allem im Kampf ohne Waffen und Rüstungen geschult sind. Zwar wirken Mönche keine Zauber, aber auch sie verfügen über ein einzigartige Form der Magie. Sie bedienen sich der subtilen Energie, die Ki genannt wird und mit deren Hilfe sie erstaunliche Leistungen vollführen können. Die bekannteste Fähigkeit der Mönche ist jene, ihre Feinde mit einem einzigen Schlag zu betäuben. Mönche streben nicht nach materiellem Wohlstand und akzeptieren keine finanzielle Entgeltung für ihre Taten.

Eigenschaften der Klasse: Mönche können mehr Angriffe pro Runde ausführen als Charaktere anderer Klassen. Dieser Unterschied wird mit hoher Stufe immer ausgeprägter. Das gilt jedoch nur, wenn sie waffenlos kämpfen. Mit steigender Stufe erhöht sich die natürliche Rüstungsklasse des Mönches und der Schaden, den er im waffenlosen Kampf anrichtet. Seine Rüstungsklasse beginnt ganz normal mit 10 und erhöht sich alle 5 Stufen um +1. Außerdem addiert der Mönch seinen Weisheitsmodifikator zur RK.

Mönche erhalten außerdem folgende besondere Fähigkeiten:

1. Stufe: Entrinnen, wie die Fähigkeit des Schurken.

2. Stufe: Geschosse abwehren (Talent).

3. Stufe: Ruhiger Geist, Bewegungsrate erhöht sich um +3 m.

4. Stufe: Schaden im waffenlosen Kampf erhöht sich auf 1-8.

5. Stufe: Unversehrtheit des Körpers (Immunität gegen alle Krankheit), RK +1.

6. Stufe: Bewegungsrate erhöht sich um +3 m.

7. Stufe: Unversehrtheit des Körpers.

8. Stufe: Schaden im waffenlosen Kampf erhöht sich auf 1-10.

9. Stufe: Verbessertes Entrinnen wie die Fähigkeit des Schurken; Bewegungsrate erhöht sich um +3 m.

10. Stufe: Ki-Schlag +1 (Angriffe im waffenlosen Kampf werden so behandelt, wie Angriffe mit einer Waffe +1, um die Schadensreduzierung von Kreaturen zu überwinden); +2 auf RK (insgesamt).

11. Stufe: Diamantkörper (Immunität gegen Gift).

12. Stufe: Schaden im waffenlosen Kampf erhöht sich auf 1-12, Bewegungsrate erhöht sich um +3 m.

13. Stufe: Diamantseele (Zauberresistenz: 10 + Klassenstufe als Mönch); Ki-Schlag +2.

15. Stufe: Vibrierende Handfläche 1/täglich, der nächste Schlag kann eine lebende Kreatur töten, wenn deren Zähigkeitswurf scheitert; Bewegungsrate erhöht sich um +3 m; + 3 auf RK +3 (insgesamt).

16. Stufe: Schaden im waffenlosen Kampf erhöht sich auf 1-20. Ki-Schlag +3.

17. Stufe: Zeitloser Körper (Immunität gegen Erschöpfung).

18. Stufe: Bewegungsrate erhöht sich um +3 m.

20. Stufe: +4 auf RK (insgesamt); Perfektes Selbst /Schadensreduzierung 20/+1).

Einschränkungen: Ein Mönch, der eine Rüstung trägt, verliert viele seiner besonderen Fähigkeiten. Mönche müssen eine rechtschaffene Gesinnung haben.

PALADIN

Ein Paladin ist ein tapferer Krieger reinen Herzens, ein leuchtendes Vorbild der Tugend. Wie ein Kämpfer steht der Paladin in jeder Auseinandersetzung in der vordersten Reihe. Allerdings lebt der Paladin für die Ideale der Rechtschaffenheit, Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Ritterlichkeit und Bescheidenheit. Er versucht ein lebendes Beispiel für diese Tugenden zu sein, damit andere von seinem Vorbild lernen und durch seine Handlungen profitieren können. Paladine in Icewind Dale akzeptieren keine finanziellen Vergütungen für ihre Taten.

Eigenschaften der Klasse: Hände auflegen; Untote vertreiben ab der 3. Stufe; Zauber wirken ab der 4. Stufe; addiert seinen Charismabonus auf Rettungswürfe; Immunität gegen Krankheiten, Böses niederstrecken und wird von einer Aura der Tapferkeit umgeben, die ihn und alle in seiner Nähe immun gegen Furcht macht.

Einschränkungen: Paladine müssen eine rechtschaffen gute Gesinnung haben.

Trefferwürfel: W10 (1-10 Trefferpunkte pro Stufe).

SCHURKE

Schurken haben wenig miteinander gemeinsam. Einige sind lautlose Diebe. Andere sind redegewandte Schwindler. Wieder andere sind Späher, Unterwanderer, Spione, Diplomaten oder Schläger. Was sie gemeinsam haben, sind ihre Vielseitigkeit, ihre Anpassungsfähigkeit und ihr Einfallsreichtum. Allgemein kann man sagen, dass Schurken darin geübt sind, genau das zu erlangen, was ihnen andere verwehren wollen: den Zugang zu einer verschlossenen Schatzkammer, der sichere Weg an einer tödlichen Falle vorbei, geheime Schlachtpläne, das Vertrauen eines Wächters oder das Geld in der Tasche irgendeiner Person.

Eigenschaften der Klasse: Hinterhältiger Angriff, Entrinnen, Reflexbewegung; Besondere Talente ab der 10. Stufe und doppelt so viel Fertigkeitspunkte wie jede andere Klasse.

Trefferpunkte: W6 (1-6 Trefferpunkte je Stufe).

WALDLÄUFER

Ein Waldläufer ist ein Jäger und Hüter der Wälder. Er ist erfahren im Umgang mit Waffen, geschult in Naturkunde und ein meisterlicher Kenner der Wälder. Oft führt und beschützt ein Waldläufer Reisende, die sich verirrt haben. Auch einfache, aufrichtige Bauern stehen unter seinem Schutz.

Eigenschaften der Klasse: Kampf mit zwei Waffen, Erzfeind (alle fünf Stufen ein neuer Erzfeind) und Naturkunde. Ab der 4. Stufe kann der Waldläufer Zauber wirken.

Trefferwürfel: W10 (1-10 Trefferpunkte pro Stufe).

CHARAKTERE MIT KLASSENKOMBINATION

Wenn Ihr Charakter Stufen aufsteigt, können Sie weitere Klassen hinzufügen. Alle Fähigkeiten der unterschiedlichen Klassen, in denen ein Charakter Stufen hat, sind kumulativ. Ein Charakter mit Klassenkombination ist vielseitiger, allerdings nicht so fokussiert. Er ist nicht so stark auf einem bestimmten Gebiet, wie er es hätte sein können. Jedes Mal, wenn einer Ihrer Charakter eine Stufe aufsteigt, haben Sie die Wahl, eine Stufe in seiner aktuellen Klasse aufzusteigen oder eine Stufe einer neuen Klasse anzunehmen. Nehmen wir an, Sie haben einen Schurken der 4. Stufe. Ihr Charakter steigt auf die 5. Stufe auf und sie beschließen, dass er eine „Ausbildung“ als Magier beginnt. Der Charakter wird als zu einem Schurken/Magier der Stufen 4/1 statt zu einem Schurken der 5. Stufe.

KLASSEN UND FÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten eines Charakters mit Klassenkombination stellen die Summe der Fähigkeiten aller seiner Klassen dar.

Stufe: Die Charakterstufe ist die Gesamtstufe Ihres Charakters. Sie hängt von den EP ab, die der Charakter hat. Sie bestimmt, wann der Charakter neue Talente erhält und seine Attribute steigern darf. Das ist in Tabelle 2: Erfahrung und stufenabhängige Vorteile in der online Datei zusammengefasst. Die Klassenstufe ist die Stufe, die der Charakter in einer bestimmten Klasse hat. Sie lesen die Fähigkeiten, die der Charakter durch diese Klassenstufe erhält, in der Tabelle für die entsprechende Klasse ab. Bei einem Charakter, der nur eine Klasse hat, entspricht die Klassenstufe der Charakterstufe.

Trefferwürfel: Der Charakter erhält Trefferwürfel von jeder seiner Klassenstufen. Alle Trefferpunkte werden addiert.

Grund-Angriffsbonus: Der Grund-Angriffsbonus für alle Klassen des Charakters wird addiert, um den endgültigen Grund-Angriffsbonus des Charakters zu ermitteln. Ab einem Grund-Angriffsbonus +6 hat der Charakter mehr als einen Angriff pro Runde. Der Grund-Angriffsbonus und die Anzahl der zusätzlichen Angriffe wird mittels Tabelle 3: Grundboni auf RW und Grund-Angriffsbonus (in der online Datei) ermittelt. Ein Schurke/Magier der Stufen 6/4 hätte einen Grund-Angriffsbonus +6 (+4 von seinen Stufen als Schurke und +2 von seinen Stufen als Magier). Ein Grund-Angriffsbonus +6 erlaubt ihm zwei Angriffe pro Runde, einen mit +6 und einen mit +1 (in Tabelle 3 als +6/+1 angeschrieben). Weder die +4 des Schurken noch die +2 des Magiers würden einen zusätzlichen Angriff ermöglichen, doch wie bereits erwähnt, werden alle Grund-Angriffsboni addiert. Der Mönch stellt eine Ausnahme dar, da die Anzahl seiner zusätzlichen unbewaffneten Angriffe größer ist als die Anzahl, die sich aus dem Grund-Angriffsbonus ergeben würde. Im Fall eines Mönchs mit Klassenkombination muss er entweder zwischen den zusätzlichen Angriffen wählen, die er gemäß aller seiner Klassen erreicht, oder jenen für seine Mönchsstufen. Ein Mönch/Magier der Stufen 10/7 hat, wenn er die Grund-Angriffsboni seiner Klassen addiert, einen Grund-Angriffsbonus +10 (+7 für den Mönch und +3 für den Magier). Normalerweise hätte er zwei Angriffe und zwar einen mit +10 und einen mit +5 (+10/+5 auf Tabelle 3: Grundboni auf RW und Grund-Angriffsbonus.) Der Mönch könnte aber stattdessen auch drei Angriffe pro Runde machen, und zwar mit +7, +4 und +1 (+7/+4/+1 auf Tabelle 4: Mönche im waffenlosen Kampf).

Rettungswürfe: Die Grundboni auf Rettungswürfe für alle Klassen werden addiert. Ein Schurke/Magier der Stufen 7/3 hätte einen Zähligkeitswurf +3 (+2 durch seinen 7 Klassenstufen als Schurke, +1 durch seine 4 Klassenstufen als Magier), Reflexwurf +6 (+5 und +1) und Willenswurf +6 (+2 und +4).

Fertigkeiten: Der Charakter verfügt über die Fähigkeiten all seiner Klassen und kann diese uneingeschränkt benutzen. Um zu bestimmen, wie viele Fertigkeitsränge ein Charakter maximal in einer Fertigkeit haben kann, gehen wir davon aus, dass eine Fertigkeit dann als Klassenfertigkeit zählt, wenn sie zumindest bei einer Klasse des Charakters als Klassenfertigkeit angeführt ist. Der maximale Wert für eine Klassenfertigkeit ist $3 + \text{Charakterstufe}$. Ein Schurke/Magier der Stufen 7/4 (Charakterstufe 11) kann in jeder Fertigkeit, die entweder für einen Schurken oder Magier eine Klassenfertigkeit ist, 14 Fertigkeitsränge haben. Bei einer klassenübergreifenden Fertigkeit darf der Charakter maximal halb soviel Fertigkeitsränge haben wie in einer Klassenfertigkeit. Wenn es sich allerdings um eine Fertigkeit handelt, die exklusiv einer Klasse zugeordnet ist, dann zählen nur die Stufen in dieser Klasse, um die maximal möglichen Fertigkeitsränge zu ermitteln. Ein Schurke/Magier der Stufen 7/4 dürfte maximal 10 Fertigkeitsränge auf Magischen Gegenstand benutzen haben, da sie eine Fertigkeit ist, die exklusiv Schurken vorbehalten ist. Die 4 Klassenstufen als Magier zählen nicht für das Maximum.

Eigenschaften der Klasse: Der Charakter erhält alle Eigenschaften und Fähigkeiten aller Klassen, über die er verfügt, unterliegt aber auch allen besonderen Einschränkungen und Bedingungen. (Ausnahme: Ein Charakter, der im Verlauf seiner Karriere Stufen als Barbar aufsteigt, verlernt nicht, zu lesen und zu schreiben.) Einige Eigenschaften von Klassen funktionieren nicht besonders gut in Verbindung mit den Fähigkeiten anderer Klassen. Obwohl beispielsweise ein Schurke eine Fertigkeit im Umgang mit leichten Rüstungen besitzt, hat ein Schurke/Magier dennoch eine Chance auf Zauberpatzer, wenn er eine Rüstung trägt.

Untote vertreiben stellt einen Ausnahmefall dar, da sowohl Kleriker als auch höherstufige Paladine über diese Fähigkeit verfügen. Bei einem Kleriker, der mindestens Paladin der 3. Stufe ist, wird die effektive Stufe des Charakters fürs Vertreiben von Untoten wie folgt kalkuliert: Klassenstufe als Kleriker + Klassenstufe als Paladin -2. Ein Paladin der 5. Stufe/Kleriker der 4. Stufe würde Untote wie ein Kleriker der 7. Stufe vertreiben.

Sowohl Barbaren als auch Schurken verfügen über die Fähigkeit Reflexbewegung. Um zu ermitteln, wie effektiv diese Fähigkeit ist, addiert ein Schurke/Barbar seine Klassenstufen als Barbar zu seinen Klassenstufen als Schurke.

Talente: Ein Charakter mit Klassenkombination erhält alle drei Charakterstufen ein neues Talent, wie auch ein Charakter ohne Klassenkombination (siehe Tabelle 2 in der online Datei: Erfahrung und stufenabhängige Vorteile).

Attributsteigerung: Ein Charakter mit Klassenkombination darf alle vier Charakterstufen ein Attribut steigern, wie auch ein Charakter ohne Klassenkombination (siehe Tabelle 2 in der online Datei: Erfahrung und stufenabhängige Vorteile).

Zauber: Der Charakter erhält Zauber für all seine Klassen. Ein erfahrener Waldläufer/Druide könnte also vielleicht Schutz vor Elementen sowohl als Waldläufer als auch als Druide wirken. Da die Effektivität des Zaubers von der Klassenstufe abhängt, sollte man darauf achten, ob man den Zauber jetzt beispielsweise als Waldläufer oder Druide vorbereiten und wirken will.

EINE ZWEITE KLASSE HINZUFÜGEN

Wenn ein Charakter mit einer Klasse eine Stufe aufsteigt, kann er sich entweder entscheiden, seine Klassenstufe in seiner Klasse um +1 zu steigern oder eine zweite Klasse auf der 1. Stufe hinzuzufügen. Der Charakter erhält den Grund-Angriffsbonus, die Grundboni auf Rettungswürfe, Klassenfähigkeiten, Fertigkeit im Umgang mit Waffen und Rüstungen, Zauber, einen Trefferwürfel der entsprechenden Größe und andere Eigenschaften dieser neuen Klasse. Er erhält Fertigkeitspunkte, allerdings nur die Menge, wie sie für eine Stufe in dieser Klasse üblich sind und nicht die vierfache Menge, wie es auf der 1. Stufe der Falle ist.

ERFAHRUNG FÜR CHARAKTERE MIT KLASSENKOMBINATION

Die Fähigkeiten mehrerer Klassen gleichzeitig zu lernen, ist äußerst herausfordernd und schwierig. Abhängig von den Klassenstufen in den einzelnen Klassen und dem Volk des Charakters erleidet er einen Malus auf EP oder auch nicht.

Ausgeglichene Stufen: Wenn sich die Stufen der verschiedenen Klassen kaum unterscheiden (der Unterschied beträgt maximal eine Stufe), gibt es keine Probleme. Ein Magier/Schurke der Stufen 4/3 erleidet ebenso wenig einen EP-Malus wie ein Kämpfer/Magier/Schurke der Stufen 2/2/3.

Unausgeglichene Stufen: Wenn der Charakter in der Klasse, in der er die höchste Stufe hat, mehr als eine Stufe höher liegt als in der oder den anderen Klassen, erleidet er -20% auf EP für jede Klasse, die er nicht weit genug gesteigert hat. Die Mali kommen sofort zur Anwendung, wenn der Charakter eine Stufe steigert oder eine Klasse hinzufügt, durch welche diese Bedingung erfüllt ist. Ein Beispiel: Ein Magier/Schurke der Stufen 4/3 erleidet keinen Malus. Steigert der Charakter jedoch jetzt seine Stufe als Magier, erleidet er ab diesem Zeitpunkt -20% Erfahrungspunkte, bis er seine Stufe als Schurke wieder entsprechend gesteigert hat.

Völker und EP-Mali für Klassenkombinationen: Eine von einem Volk bevorzugte Klasse zählt für die Berechnung, ob der Charakter -20% auf EP erleidet, nicht mit. Ein Beispiel: Ein Gnom der Charakterstufe 11 (Schurke/Illusionist der Stufen 9/2) erleidet keinen Malus auf EP, da der Illusionist seine bevorzugte Klasse ist und für die Berechnung nicht herangezogen wird. Nehmen wir nun an, er steigt auf die 12. Charakterstufe auf und fügt eine Stufe als Kämpfer hinzu. Er ist nun ein Schurke/Illusionist/Kämpfer der Stufen 9/2/1. Er erleidet -20% auf EP, da seine Stufe als Kämpfer weit niedriger ist als seine Stufe als Schurke. Wenn er 1.200 EP für ein Abenteuer erhalten würde, würde er davon nur 80%, also 960 EP erhalten. Wenn er auf die 13. Stufe aufsteigt und dann auch noch auf die Idee kommt, eine Stufe als Kleriker aufzusteigen, hätte er ab sofort einen EP-Malus von 40%.

Ein Zwerg, der Kämpfer/Kleriker der Stufen 7/2 ist, erleidet keinen Malus. Wenn er beschließt, eine Stufe als Schurke hinzuzufügen, erleidet er noch immer keinen Malus, da seine 7 Stufen als Kämpfer für die Berechnung nicht herangezogen werden (bevorzugte Klasse) und zwischen seinen Stufen als Kleriker und Schurke nur eine Stufe Unterschied besteht. Bei einem Menschen oder Halb-Elfen wird immer die Klasse, in der er die höchste Stufe hat, als bevorzugte Klasse betrachtet.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Die meisten Charakterklassen verfügen über besondere Fähigkeiten. Diese werden bei der Beschreibung der Charakterklassen unter „Eigenschaften der Klassen“ kurz erwähnt. Eine ausführliche Beschreibung der Fähigkeiten folgt hier.

BARBAREN

KAMPFRAUSCH

Barbaren können sich einmal pro 4 Klassenstufen in einen mörderischen Kampfrausch versetzen (beginnend mit der 1. Stufe mit 1/täglich). Im Kampfrausch erhält der Barbar für 5 Runden Stärke +4, Konstitution +4, Willenswürfe +2 und erleidet in dieser Zeit einen Malus von -2 auf die RK.

VERBESSERTER KAMPFRAUSCH

Der verbesserte Kampfrausch ersetzt ab der 15. Stufe den normalen Kampfrausch. Er gleicht dem normalen Kampfrausch, nur erhält der Barbar Stärke +6, Konstitution +6 und Willenswürfe +3.

SCHADENSREDUZIERUNG

Ab der 11. Stufe erhält der Barbar die außergewöhnliche Fähigkeit, einen Teil des Schadens, von Schlägen und Angriffen abzuschütteln. Von jedem Schaden, den der Barbar erleidet, wird 1 Punkt abgezogen. Die Schadensreduzierung erhöht sich für je 3 Stufen über der 11. Stufe um einen weiteren Punkt. Schadensreduzierung kann erlittenen Schaden maximal auf 0 reduzieren, d. h. der Barbar erhält keine Trefferpunkte zurück, wenn er verwundet wird, sondern erleidet bestenfalls keinen Schaden.

BARDEN

BARDENWISSEN

Ein Barde schnappt bei seinen Wanderungen durch das Land, bei denen er sich oft mit anderen Barden austauscht, allerlei seltsame und interessante Dinge auf. Wenn der Barde einen magischen Gegenstand untersucht, darf er einen Wurf auf Bardenwissen mit einem Bonus in Höhe seiner Klassenstufe + Intelligenzmodifikator machen, um zu bestimmen, ob er etwas über diesen Gegenstand gehört hat.

BARDENMUSIK

Alle Barden beginnen das Spiel mit einem Barde-lied (Die Ballade der Drei Helden) und erhalten weitere Barde-lieder, wenn sie Stufen aufsteigen. Wenn in der Beschreibung nichts Gegenteiliges steht, haben alle Barde-lieder eine Reichweite von 9 m.

DIE BALLADE DER DREI HELDEN

Alle Barden beherrschen die Ballade zu Spielbeginn. Spielt der Barde dieses Lied, erhalten alle Verbündeten +1 auf Treffer-, Schadens- und Rettungswürfe.

DIE GESCHICHTE VON CURRAN STARKHERZ

Barden erhalten dieses Lied auf der 3. Stufe. Alle Verbündeten werden von der Auswirkung von Furcht befreit und sind immun gegen Furcht, so lange der Barde spielt.

TYMORAS MELODIE

Barden erhalten das Lied auf der 5. Stufe. Tymoras Melodie gibt allen Verbündeten des Barden Glück +1, Rettungswürfe +3 und +2 auf Alchemie, Leise bewegen, Mechanismus ausschalten, Suchen und Wissen (Arkanes).

DAS LIED VON KAUDIES

Barden erhalten das Lied auf der 7. Stufe. Wenn der Barde das Lied von Kaudies spielt, können seine Verbündeten zu 50% den Einfluss von Zaubern wie *Befehl*, *Brüllen*, *Mächtiges Brüllen*, *Stille*, und anderen Angriffen, die auf Schall basieren, abschütteln.

DIE SEHNSUCHT DER SIRENEN

Barden erhalten das Lied auf der 9. Stufe. Alle Feinde des Barden müssen einen Willenswurf bestehen. Wer scheitert, wird von dem Lied verzaubert und steht 10 Runden fasziniert und bewegungslos herum. Die Wirkung des Lieds wird gebrochen, wenn das Ziel Schaden erleidet.

KRIEGSLIED DER SITH

Barden erhalten das Lied auf der 11. Stufe. Die Verbündeten des Barden erhalten +2 auf die RK, Schadensreduzierung 2/- und regenerieren 3 Trefferpunkte pro Runde.

DRUIDEN

TIERGESTALT

Ab der 5. Stufe kann der Druide seine Gestalt ändern. Auf höheren Stufen erhöht sich die Anzahl der Verwandlungen pro Tag. Jedes Mal, wenn der Druide in seine Tiergestalt wechselt, heilt er ein paar erlittene Schadenspunkte.

IMMUNITÄT GEGEN GIFTE

Ab der 9. Stufe werden Druiden gegen normale und magische Gifte immun.

ZEITLOSER KÖRPER

Ab der 15. Stufe werden Druiden nicht mehr erschöpft, egal ob diese Erschöpfung normale oder magische Ursachen hätte.

ELEMENTARGESTALT

Ab der 16. Stufe können sich Druiden in einen Elementar verwandeln. Sie erhalten alle Fähigkeiten, Resistenzen und Immunitäten der neuen Gestalt.

KLERIKER

UNTOTE VERTREIBEN

Eine wichtige Fähigkeit von Klerikern und Paladinen, die oft sogar lebensrettend sein kann, ist die Fähigkeit, Untote zu vertreiben. Druiden können übrigens keine Untoten vertreiben. Der Gott konzentriert durch seinen Kleriker oder Paladin einen Teil seiner göttlichen Macht. Dadurch werden Untote entweder eingeschüchtert oder im Extremfall sogar zerstört. Da die Macht des Gottes jedoch durch einen sterblichen "Kanal" übertragen werden muss, ist der Erfolg nicht immer gewährleistet. Während der Charakter versucht, Untote zu vertreiben, kann er sonst keinerlei Aktionen ergreifen. Wenn ein guter Kleriker oder Paladin einen Untoten erfolgreich vertreibt, ergreift dieser entweder die Flucht, oder er wird zerstört (was seltener vorkommt). Ein böser Kleriker kann Untote ebenfalls in die Flucht schlagen oder manchmal die Kontrolle über sie übernehmen. Die Effektivität der Fähigkeit steigt mit der Stufe des Charakters. Sie kann maximal 3 mal/täglich + Charismamodifikator pro Tag angewendet werden.

Anmerkung: In Icewind Dale wurde die Fähigkeit, Untote zu vertreiben, über eine eigene Schaltfläche aufgerufen. In Icewind Dale II klicken Sie auf die Schaltfläche für die Besondere Fähigkeiten.

SPONTANES ZAUBERN

Kleriker können eingeprägte Zauber in Heilzauber (bei guter Gesinnung) oder in Wunden schlagende Zauber (bei böser Gesinnung) gleichen Grades ändern, wenn Sie während des Zauberns Shift + L drücken.

MÖNCHE

GESCHOSSE ABWEHREN

Einmal pro Runde darf der Mönch, wenn er von einem Geschoss getroffen würde, einen Reflexwurf gegen SG 20 versuchen. Hat das Geschoss einen magischen Bonus, wird er auf den SG gezählt. Bei Erfolg wurde das Geschoss abgewehrt. Außergewöhnlichen Geschossen wie *Melfs Säurepfeil* kann nicht ausgewichen werden.

BETÄUBENDER ANGRIFF

Wenn der Mönch diese Fähigkeit einsetzt, muss sein Gegner in der nächsten Runde bei jedem Treffer des Mönchs einen Rettungswurf bestehen. Scheitert er, ist er betäubt. Durch den Einsatz der Fähigkeit werden automatisch die normalen Angriffe des Mönches als Betäubende Angriffe abgehandelt. Sie müssen nicht extra ein Ziel für die Fertigkeit auswählen.

RUHIGER GEIST

Ab der 3. Stufe erhält der Mönch +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Fähigkeiten der Schule Verzauberung. Seine Meditation und sein Training befähigen ihn, Zaubern, die auf den Geist abzielen, besser zu widerstehen.

REINHEIT DES KÖRPERS

Ab der 5. Stufe erlangt der Mönch Kontrolle über sein Immunsystem. Er wird gegen alle Krankheiten immun, außer gegen magische Krankheiten wie Mumienfäule und Lykanthropie.

UNVERSEHRTHEIT DES KÖRPERS

Ein Mönch der 7. Stufe kann seine eigenen Wunden heilen. Er kann doppelt so viele Schadenspunkte pro Tag heilen, wie er Stufen hat.

KI-SCHLAG

Ab der 10. Stufe wohnt den unbewaffneten Schlägen des Mönches die Kraft des Ki inne. Seine Angriffe können Kreaturen mit Schadensreduzierung (beispielsweise einen Gruftschrecken) so verletzen, als ob der Mönch mit einer magischen *Waffe +1* angegriffen hätte.

DIAMANTKÖRPER

Ab der 11. Stufe hat der Mönch eine so starke Kontrolle über seinen Körper, dass er gegen Gifte aller Art immun ist.

DIAMANTSEELE

Ab der 13. Stufe erhält der Mönch Zauberresistenz. Seine Zauberresistenz beträgt 10 + Stufe. Damit ein gegnerischer Magier den Mönch mit einem Zauber betreffen kann, muss ihm ein Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) gegen die Zauberresistenz des Mönches gelingen.

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Ab der 15. Stufe kann der Mönch die Vibrierende Handfläche einsetzen. Dieser schreckliche Angriff ermöglicht es dem Mönch, den Körper seines Opfers in Vibration zu versetzen. Diese Vibrationen sind potenziell tödlich.

Der Mönch kann die Vibrierende Handfläche einmal täglich einsetzen. Konstrukte, Schlicke, Pflanzen, Untote, körperlose Wesen und Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, können nicht davon betroffen werden. Der Mönch muss eine höhere Stufe als das Ziel haben oder mehr Stufen, als das Ziel Trefferwürfel hat. Wenn der Mönch mit seinem Angriff trifft und Schaden verursacht, muss das Opfer einen Zähigkeitswurf bestehen (SG 10 + halbe Klassenstufe des Mönches + Weisheitsmodifikator des Mönches) oder sterben. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel keinen Schaden.

KÖRPER LÖSEN

Ab der 19. Stufe kann der Mönch einmal für je 2 Stufen täglich für 2 Runden eine Äthergestalt annehmen.

PERFEKTES SELBST

Auf der 20. Stufe erhält der Mönch Schadensreduzierung 20/+1. Das bedeutet, dass der Mönch die ersten 20 Schadenspunkte jedes Angriffs ignoriert, weil er sie augenblicklich regeneriert. Das gilt nicht für einen Schaden, der durch eine Waffe mit einem Verbesserungsbonus +1 oder höher angerichtet wird.

PALADINE **HÄNDE AUFLEGEN**

Ein Paladin kann sich und andere heilen, indem er sich oder ihnen seine Hände auflegt. Er kann den Charismamodifikator x Klassenstufe pro Tag an Schadenspunkten heilen. Die Fähigkeit kann nur einmal täglich eingesetzt werden.

AURA DER TAPFERKEIT

Ab der 2. Stufe ist der Paladin immun gegen Furcht (egal ob durch Magie oder normale Ursachen). Alle Verbündeten in bis zu 3 m Entfernung erhalten einen Moralbonus +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

KRANKHEIT KURIEREN

Die Fähigkeit Krankheit kurieren funktioniert wie der gleichnamige Klerikerzauber des 3. Grades. Für je drei Stufen kann der Paladin eine Krankheit heilen.

BÖSES NIEDERSTRECKEN

Einmal täglich kann ein Paladin der 2. oder einer höhern Stufe versuchen, mit einem normalen Nahkampfangriff Böses niederzustrecken. Er addiert seinen Charismamodifikator (falls positiv) auf seinen Angriffswurf und richtet einen zusätzlichen Schadenspunkt pro Stufe an.

GÖTTLICHE WÜRDE

Der Paladin addiert seinen Charismamodifikator (falls positiv) auf all seine Rettungswürfe.

GÖTTLICHE GESUNDHEIT

Ein Paladin ist gegen alle Krankheiten immun. Das gilt auch für magische Krankheiten wie Mumienfäule und Lykanthropie.

UNTOTE VERTREIBEN

Paladine können ab der 3. Stufe Untote vertreiben. Sie werden dabei stets so behandelt wie ein Kleriker mit 2 Stufen weniger als der Paladin. Ein Paladin der 5. Stufe würde Untote wie ein Kleriker der 3. Stufe vertreiben. Bei der Beschreibung des Klerikers finden Sie eine genaue Beschreibung, wie die Fähigkeit funktioniert.

SCHURKEN

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

Wenn ein Schurke einen Gegner in einer Position erwischt, in der dieser nicht in der Lage ist, sich effektiv gegen seinen Angriff zu verteidigen, kann er auf eine lebenswichtige Stelle zielen und damit zusätzlichen Schaden anrichten. Grundsätzlich richtet der Angriff des Schurken immer dann zusätzlichen Schaden an, wenn das Ziel bewegungsunfähig ist (schlafend, gelähmt, betäubt usw.) oder wenn der Schurke das Ziel in die Zange nimmt.

Der zusätzliche Schaden beträgt auf der 1. Stufe +1-6 und erhöht sich alle 2 Erfahrungsstufen danach um einen weitere 1-6. Sollte der Schurke mit einem hinterhältigen Angriff einen kritischen Treffer landen, wird dieser zusätzliche Schaden nicht multipliziert.

ENTRINNEN

Ab der 2. Stufe kann der Schurke Zaubern und Einwirkungen entrinnen, die anderen Charakteren Schaden zufügen würden. Wenn der Schurke von einem Zauber getroffen wird, dem er potenziell entrinnen kann (Feuerball, Blitz usw.) steht im ein Reflexwurf zu. Wenn der Reflexwurf erfolgreich ist, entgeht der Schurke den Auswirkungen des Zaubers vollständig. Andernfalls wird der Zauber normal abgehandelt. Steht dem Schurken ein Rettungswurf für halben Schaden zu, darf er ihn jetzt noch würfeln. Natürlich kann der Schurke Zaubern, die er selbst wirkt, nicht entrinnen. Auch ein Magier/Schurke sollte es sich zweimal überlegen, bevor er einen Feuerball unter seinen eigenen Füßen zündet!

REFLEXBEWEGUNG

Ab der 3. Stufe kann der Schurke seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse zählen, wenn er von unsichtbaren Gegnern angegriffen wird. Ab der 6 können nur Schurken, die 4 Stufen mehr haben als er selbst, gegen ihn einen Hinterhältigen Angriff durchführen.

BESONDERE TALENTE

Ab der 10. Stufe kann der Schurke unter neuen Talenten auswählen, die nur Schurken zur Verfügung stehen. Dabei handelt es sich um Talente wie Schwächender Schlag, Verbessertes Entrinnen und Entschlüpfender Geist. Mehr Informationen finden Sie im Abschnitt über Talente ab Seite 65.

WALDLÄUFER

ERZFEIND

Waldläufer haben einen sogenannten "Erzfeind". Der Waldläufer verfolgt, jagt und tötet diese Art von Kreaturen mit ganz besonderer Inbrunst. Wenn ein Waldläufer eine derartige Kreatur angreift, erhält er einen Bonus auf den Schaden, den er anrichtet. Der Waldläufer muss zwischen folgenden Arten von Kreaturen wählen: Drinnen, Echsenmenschen, Erdkolosse, Gestaltwandler, Goblins, Grottenschrate, Hakenschrecken, Halb-Drachen, Harpyien, Lindwürmer, Oger, Orks, Riesen, Salamander, Trolle, Untote und Yan-Ti.

Der Waldläufer wählt einen Erzfeind zu Spielbeginn und alle fünf Stufen einen weiteren.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Ein Waldläufer, der eine leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt, kann mit zwei Waffen kämpfen, als würde er über die Talente Beidhändigkeit und Kampf mit zwei Waffen verfügen. Ein Waldläufer, der eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägt, verliert diesen Bonus.

ALLGEMEINE BESONDERE FÄHIGKEITEN

Die nachfolgend beschriebenen besonderen Fähigkeiten sind keiner bestimmten Klasse zugeordnet. Verschiedene Klassen, Kreaturen und Monster verfügen über diese Fähigkeiten.

DUNKELSICHT

Ein Charakter mit Dunkelsicht kann in der Nacht und tief unter der Erde wesentlich besser sehen als ein Charakter, der nicht über diese Fähigkeit verfügt. Ein Charakter mit Dunkelsicht, der die Fähigkeit entweder durch Magie oder aufgrund seines Volkes hat, kann auch in der Dunkelheit Kreaturen und Objekte sehen, die ihm sonst verborgen blieben, allerdings nur in Schwarz und Weiß.

GEGENSTÄNDE IDENTIFIZIEREN

Wenn Sie mit Rechts auf einen unbekannten Gegenstand klicken, hat Ihr Charakter eine gewisse Chance, diesen Gegenstand zu identifizieren. Bestimmte Fertigkeiten und Fähigkeiten helfen dabei, Gegenstände zu identifizieren. Darunter fällt beispielsweise Alchemie, dass beim Identifizieren von Tränken hilft, Wissen (Arkanes), das bei der Identifizierung jedes magischen Gegenstand hilft und das fast schon enzyklopädische Bardenwissen, über das Barden verfügen, die sich praktisch alles merken, was sie jemals irgendwo hören. Wenn all Ihre Charaktere dabei scheitern, einen Gegenstand zu identifizieren, müssen Sie entweder den Magierzauber des 1. Grades, Identifizieren, wirken oder den Gegenstand in einem Geschäft oder Tempel identifizieren lassen. Das gibt es natürlich nicht umsonst.

RESISTENZEN

In Icewind Dale wurden „Resistenzen“ als Prozentwert abgehandelt. Jeder erlittene Schaden der betreffenden Kategorie wurde um diese Prozentzahl reduziert. In Icewind Dale II wird der Wert auf eine Resistenz direkt vom erlittenen Schaden abgezogen. Ein Beispiel: Eine Feuerresistenz 5/- bedeutet, dass der Charakter von jedem Feuerschaden, den er erleidet, 5 Punkte abzieht. Ein Tiefling mit Elektrizitätsresistenz 5/-, der durch einen Blitz 22 SP durch Elektrizität erleidet, reduziert den Schaden um 5 Punkte und erleidet also nur 17 SP (ein kleiner Trost).

ZAUBER WIRKEN

Magie und das Wirken von Zaubern in Icewind Dale II wird ausführlich in der online Datei "Zauber und Tabellen.pdf" beschrieben.

ZAUBERRESISTENZ

Die Zauberresistenz ist eine besondere defensive Fähigkeit. Um eine Kreatur mit Zauberresistenz mit einem Zauber zu betreffen ist ein Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) erforderlich. Damit der Zauber eine Auswirkung hat, muss das Resultat mindestens so hoch sein wie die Zauberresistenz der Kreatur. Man kann sagen, dass die Zauberresistenz des Verteidigers gegen Zauber die gleiche Funktion hat wie die RK gegen Angriffe mit Waffen. Das gleiche gilt natürlich, wenn der Feind einen Zauber auf einen Ihrer Charaktere wirkt, der über Zauberresistenz verfügt. Der Charakter versucht automatisch, sich dem Zauber zu widersetzen, und dem Angreifer muss der beschriebene Zauberstufenwurf gelingen, um ihn zu treffen.

GESINNUNGEN

Die Gesinnung spiegelt die Einstellung des Charakters zur Gesellschaft und zum Universum wider. Es gibt neun verschiedene Gesinnungen, die nachfolgend ausführlich beschrieben sind:

Rechtschaffen gut: Charaktere mit dieser Gesinnung sind der Überzeugung, dass eine geordnete, starke Gemeinschaft mit einer gut organisierten Regierung bessere Lebensbedingungen für den Großteil der Leute bringen kann. Wenn die Einzelnen die Gesetze achten und einander helfen, profitiert die Gesellschaft als Ganzes.

Neutral gut: Diese Charaktere glauben, dass es ein Kräftegleichgewicht geben sollte, das die Anforderungen von Ordnung und Chaos, allerdings nicht die Verwirklichung des Guten behindern sollten. Da das Universum groß ist und es in ihm zahlreiche Kreaturen gibt, welche die verschiedensten Ziele anstreben, wird jemand, der das Gute mit Entschlossenheit durchsetzen will, das Gleichgewicht nicht gefährden, sondern es allenfalls fördern. Wenn es notwendig ist, eine organisierte Gesellschaft zu gründen und zu unterstützen, um das Gute zu fördern, dann ist das die richtige Handlungsweise. Die Gesellschaft an und für sich hat keinen besonderen Stellenwert.

Chaotisch gut: Chaotisch gute Charaktere sind wohlmeinende und mildtätige Individualisten. Sie glauben an alles, was Gut und Recht ist, haben jedoch wenig für Gesetze und Vorschriften übrig. Sie richten sich nach ihrem eigenen moralischen Kompass. Obwohl sie stets im Sinne des Guten handeln, kommen sie dabei doch des öfteren mit gesellschaftlich akzeptierten Werten und Richtlinien in Konflikt.

Rechtschaffen neutral: Für diese Charaktere sind Ordnung und Organisation von höchster Bedeutung. Sie treten für starke, wohlgeordnete Regierungen ein, egal ob es sich dabei um eine Diktatur oder eine mildtätige Demokratie handelt. Gesetze müssen erlassen und eingehalten werden.

(Rein) Neutral: Neutrale Charaktere glauben an das übergeordnete Gleichgewicht aller Kräfte und weigern sich, Handlungen entweder als gut oder böse zu betrachten. Neutrale Charaktere vermeiden es, sich auf die Seite der Kräfte des Guten, des Bösen, der Ordnung oder des Chaos zu schlagen. Es ist ihre Aufgabe dafür zu sorgen, dass diese Kräfte im beständigen, ausgewogenen Widerstreit liegen.

Chaotisch neutral: Chaotisch neutrale Charaktere glauben, dass es keine Ordnung im Universum gibt und selbst ihre eigene Taten vom Zufall bestimmt werden. Sie tun meist das, was ihnen im Moment in den Sinn kommt. Gut und Böse sind für die Entscheidungsfindung nicht von Bedeutung.

Rechtschaffen böse: Diese Charaktere glauben, dass Organisationen und straffe Strukturen jene fördern und über andere hinausheben, die es verdienen, zu herrschen. Sie bevorzugen eine klar definierte Hierarchie zwischen Herren und Dienern. Wenn jemand leidet, weil ein Gesetz einem rechtschaffen bösen Charakter zum Vorteil gereicht, ist das sein Pech. Rechtschaffen böse Charaktere halten sich an Gesetze, weil sie Angst vor Bestrafung haben oder aus einem verdrehten Ehrgefühl heraus.

Neutral böse: Neutral bösen Charakteren ist ihr eigener Vorteil und Fortschritt wichtig. Wenn sich ihnen eine rasche und einfache Möglichkeit anbietet Profit zu erzielen, egal ob diese Möglichkeit legal, illegal oder extrem fragwürdig ist, ergreifen sie diese Gelegenheit. Obwohl neutral böse Charaktere nicht die radikale Einstellung der chaotisch bösen Charaktere haben, dass ohnehin jeder nur auf sich selbst gestellt ist, zögern sie nicht, ihre Freunde oder Gefährten zu verraten, wenn es ihnen zum Vorteil gereicht.

Chaotisch böse: Chaotisch böse Charaktere werden vom Wunsch nach persönlicher Befriedigung und Bereicherung angetrieben. Die Starken haben das Recht, das zu nehmen, was sie sich wünschen.

FERTIGKEITEN

Ein Charakter verfügt über Fertigkeiten in den verschiedensten Gebieten. Seine Beherrschung dieser Fertigkeiten steigert sich mit steigender Stufe. Wenn Sie ein neuer Spieler sind oder Icewind Dale gespielt haben, sollten Sie diesen Abschnitt am besten vollständig lesen. Das Fertigkeitenstystem der 3. Edition von D&D stellt eine der wichtigsten Änderungen von Icewind Dale II gegenüber Icewind Dale dar.

EIN ERFOLGREICHER FERTIGKEITSWURF

Der Einsatz einer Fertigkeit ist ein Erfolg, wenn:

1W20 + Fertigkeitsmodifikator >= Schwierigkeitsgrad oder Resultat auf Konkurrierenden Fertigkeitswurf
(Fertigkeitsmodifikator = Fertigkeitsrang + Attributmodifikator des Bezugsattributs + verschiedene Modifikatoren)

Der W20 (zwanzigseitige Würfel) wird wie bei einem Angriffs- oder Rettungswurf gewürfelt. Je höher das Ergebnis ist, desto besser. Entweder müssen Sie einen bestimmten Schwierigkeitsgrad (SG) erreichen oder besser würfeln als ein anderer Charakter auf seinem Fertigkeitswurf (konkurrierender Fertigkeitswurf). Ein Beispiel: Wenn ein Schurke eine Kiste öffnen will, die mit einem schweren Schloss gesichert ist, muss er mit seinem Fertigkeitswurf den SG des Schlosses erreichen. Der Schwierigkeitsgrad (SG) ist jene Zahl, die man bei einem Fertigkeitswurf oder Rettungswurf erreichen muss, um Erfolg zu haben.

Viele Fertigkeiten kann ein Charakter auch verwenden, wenn er keine Fertigkeitsränge auf diese Fertigkeit besitzt. Das nennt man einen Fertigkeitswurf auf eine ungeübte Fertigkeit. Zum Fertigkeitswurf wird der Fertigkeitswert und der Attributmodifikator des Bezugsattributs addiert. Das Bezugsattribut ist jenes Attribut, das mit der Anwendung dieser Fertigkeit am meisten zu tun hat. Es ist in nachfolgender Tabelle und bei der Beschreibung der Fertigkeiten angeführt. Verschiedene Modifikatoren sind Dinge wie Volksboni, Rüstungsmalus und andere.

| Name | Bezugs- attribut | Geübt oder Ungeübt | Klassenfertigkeit | Klassenüber- greifende Fertigkeit |
|------------------------------------|---------------------|----------------------------|---|--------------------------------------|
| Alchemie | IN | Nur geübt | Barde, Hexenmeister, Magier | Alle anderen |
| Bluffen | CH | Ungeübt | Barde, Schurke | Alle anderen |
| Diplomatie | CH | Ungeübt | Barde, Druide, Kleriker, Mönch, Paladin, Schurke | Alle anderen |
| Einschüchtern | CH | Ungeübt | Barbar, Schurke | Alle anderen |
| Gefühl für Tiere | CH | Nur geübt | Druide, Waldläufer | Keiner |
| Konzentration | KO | Ungeübt | Alle anderen | Barbar, Kämpfer, Schurke |
| Leise bewegen | GE | Ungeübt | Barde, Mönch, Schurke, Waldläufer | Alle anderen |
| Magischen Gegen- stand benutzen | CH | Nur geübt, nur Schurken | Barde, Schurke | Keiner |
| Mechanismus ausschalten | IN | Nur geübt | Schurke | Alle anderen |
| Naturkunde | WE | Ungeübt | Barbar, Druide, Waldläufer | Alle anderen |
| Schlösser öffnen | GE | Nur geübt | Schurke | Alle anderen |
| Suchen | IN | Ungeübt | Schurke, Waldläufer | Alle anderen |

| | | | | |
|------------------|----|-----------|---|--------------|
| Taschendiebstahl | GE | Nur geübt | Barde, Schurke | Alle anderen |
| Verstecken | GE | Ungeübt | Barde, Mönch, Schurke, Waldläufer | Alle anderen |
| Wissen (Arkanes) | IN | Nur geübt | Barde, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Mönch | Alle anderen |
| Zauberkunde | IN | Nur geübt | Barde, Druide, Hexenmeister, Kleriker, Magier | Alle anderen |

WIE MAN FERTIGKEITEN ERHÄLT

Auf jeder Stufe erhalten Sie 1, 2 oder 4 Fertigkeitspunkte, die Sie auf Fertigkeiten verteilen können. Dazu wird noch der Intelligenzmodifikator addiert. Menschen erhalten einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt je Stufe über der ersten. Auf der ersten Stufe erhält ein Charakter die vierfache Menge davon. Also: (Fertigkeitspunkte für die Klasse + Intelligenzmodifikator + 1 für Menschen) x 4). Wenn Sie einen Fertigkeitspunkt für eine Klassenfertigkeit aufwenden (beispielsweise Taschendiebstahl für einen Schurken oder Zauberkunde für einen Kleriker) erhalten Sie einen Fertigkeitsrang. Ihr Fertigkeitswert erhöht sich um +1. Wenn sie einen Fertigkeitspunkt für eine klassenübergreifende Fertigkeit aufwenden, erhalten sie einen halben Fertigkeitsrang. Die Klassenfertigkeiten und klassenübergreifenden Fertigkeiten sind in der Tabelle zusammengefasst. In einer Klassenfertigkeit kann man maximal die Stufe +3 Fertigkeitsränge haben, in einer klassenübergreifenden Fertigkeit die Hälfte davon (wird weder auf- noch abgerundet).

FERTIGKEITEN EINSETZEN

Einige Fertigkeiten sind in Icewind Dale II immer aktiv. Andere müssen in einer bestimmten Situation ausgewählt werden. Der Rest wird während der Gespräche angewendet. Auf Fertigkeiten, die aktiviert werden müssen, um sie nutzen zu können, können Sie zugreifen, indem Sie auf die Schaltfläche für Besondere Fähigkeiten in der unteren Steuerungsleiste klicken. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden Ihnen alle Fertigkeiten, Talente, Volks- und Klassenfähigkeiten, die aktiviert werden müssen, um angewendet zu werden, zur Auswahl angeboten. Im Abschnitt über die Benutzeroberfläche auf Seite 10 finden Sie mehr Informationen dazu.

BESCHREIBUNG DER FERTIGKEITEN

ALCHEMIE (IN; NUR GEÜBT)

Alchemisten mischen seltsame Zutaten nach geheimen Rezepturen, um allerlei wundersame Substanzen zu schaffen. Mit Hilfe von Alchemie kann Ihr Charakter Tränke identifizieren. Für Schurken ist Alchemie besonders nützlich, weil Sie dadurch das Talent Waffe vergiften lernen können.

BLUFFEN (CH)

Ihr Charakter kann die unglaublichesten Lügen glaubwürdig erscheinen lassen. Zu dieser Fertigkeit gehören Schauspielerei, Überredungskunst, Augenwischerei, Irreführung, Taschenverdrehung und täuschende Körpersprache. Man kann Bluffen einsetzen, um eine zeitweilige Verwirrung zu stiften, jemanden dazu zu bringen, seinen Kopf in die Richtung zu drehen, in die man zeigt oder einfach, um unschuldig auszusehen.

DIPLOMATIE (CH)

Benutzen Sie diese Fertigkeit, um den Feind davon zu überzeugen, dass Sie den Befehlshaber sprechen müssen, um einen Frieden zwischen zwei verfeindeten Gruppen auszuhandeln, oder um die bösen Goblins davon zu überzeugen, dass sie Sie gegen ein Lösegeld an Ihren Freund ausliefern, statt Sie zu töten. Zur Diplomatie gehören Etikette, soziale Umgangsformen, Takt, Raffiniertheit und eine Talent für den Umgang mit Worten. Ein geübter Charakter kennt die formellen und informalen Verhaltensregeln, sozialen Erwartungen, korrekten Formen der Anrede usw.

EINSCHÜCHTERN (CH)

Nutzen Sie diese Fertigkeit, um einen Maulhelden in seine Schranken zu verweisen oder einen Charakter dazu zu bringen, die Informationen zu geben, die Sie haben wollen. Zum Einschüchtern gehören verbale Drohungen und Körpersprache.

GEFÜHL FÜR TIERE (CH; NUR GEÜBT; NUR DRUIDEN UND WALDLÄUFER)

Der Charakter kann diese Fertigkeit beispielsweise nutzen, um einen Wachhund am Bellen zu hindern, einen Vogel dazu bewegen, auf seiner Hand zu landen oder einen Eulenbär zu beruhigen, während er langsam vor ihm zurückweicht.

KONZENTRATION (KO)

Ihr Charakter ist besonders gut darin, seine Gedanken zu fokussieren. Ein Charakter mit einem hohen Wert auf Konzentration kann Zauber trotz Ablenkungen (er erleidet Schaden, wird von feindseligen Zaubern betroffen usw.) wirken.

LEISE BEWEGEN (GE; RÜSTUNGSMALUS)

Mit Hilfe der Fertigkeit können Sie sich an einen Feind anschleichen oder aus einer brenzlichen Situation wegkommen, ohne bemerkt zu werden.

MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN (CH; NUR GEÜBT; BARDE, SCHURKE)

Die Fertigkeit gestattet es Barden und Schurken, Schriftrollen und Zauberstäbe zu benutzen, die sie ja normalerweise nicht verwenden könnten. Der Charakter versucht, sein wild zusammengewürfelter Wissen über Magie zu nutzen, um den Gegenstand zu aktivieren. Je mächtiger der Effekt ist, den er aktivieren will, desto schwieriger ist die Anwendung der Fertigkeit. Wenn der Fertigkeitswurf scheitert, wird eine Ladung verbraucht. Der Anwender erleidet 1-6 Punkte magischen Schaden je Stufe des Effekts, den er auslösen wollte.

MECHANISMUS AUSSCHALTEN (IN; NUR GEÜBT)

Verwenden Sie diese Fertigkeit, um eine Falle zu entschärfen, ein Schloss zu verklemmen oder ein Wagenrad zu sabotieren. Sie können einen relativ einfachen und nicht besonders komplizierten mechanischen Gegenstand untersuchen und bei Wunsch sabotieren. Jede Falle hat einen Schwierigkeitsgrad (SG). Der Schurke muss gegen diesen SG einen erfolgreichen Fertigkeitswurf machen, um sie zu entschärfen. Je weiter fortgeschritten Sie im Spiel sind, desto höher ist der SG der Fallen, auf die Sie treffen.

NATURKUNDE (WE)

Benutzen Sie diese Fertigkeit, um Wild zu jagen, eine Gruppe sicher durch eine Wüste zu führen, Anzeichen für in der Nähe lebende Feinde zu finden und natürlichen Gefahren aus dem Weg zu gehen. Um die Fertigkeit zu verwenden, müssen Sie sie über die Schaltfläche für Besondere Fähigkeiten aktivieren.

SCHLÖSSER ÖFFNEN (GE; NUR GEÜBT)

Ihr Charakter kann Vorhangsschlösser, hochwertige Kombinationsschlösser und komplizierte Rätselschlösser knacken.

SUCHEN (IN)

Sie können geheime Türen, einfache Fallen, versteckte Fächer und sonstige, auf den ersten Blick nicht ersichtliche Details erkennen. Suchen gestattet es Ihnen beispielsweise, einen versteckten Schurken zu bemerken und kleine Details oder Unregelmäßigkeiten zu entdecken. Wenn Sie wollen, dass einer Ihrer Charaktere die Fertigkeit Suchen einsetzt, müssen Sie sie über die Schaltfläche für Besondere Fähigkeiten aktivieren.

TASCHENDIEBSTAHL (GE; NUR GEÜBT; RÜSTUNGSMALUS)

Sie können einen Geldbeutel vom Gürtel abschneiden oder aus einer Tasche ziehen und ihn an Ihrem Körper verbergen, einen unbeaufsichtigten Gegenstand im Ärmel verschwinden lassen oder irgendeine Art von Taschenspieltrick mit einem Gegenstand durchführen, der nicht größer als ein Hut oder ein Brotlaib ist.

Taschendiebstahl kann man sowohl bei nicht feindseligen NSC als auch bei eigenen Gruppenmitgliedern anwenden.

VERSTECKEN (GE; RÜSTUNGSMALUS)

Mit Hilfe dieser Fertigkeit können Sie sich in den Schatten zurückziehen und ungetragen vorwärts bewegen; sich in der Deckung des Unterholzes dem Turm des Magiers nähern oder jemanden durch eine belebte Straße verfolgen, ohne selbst bemerkt zu werden.

WISSEN (ARKANES) (IN; NUR GEÜBT)

Arkane Wissen umfasst das Studium alter Mysterien, magischer Tradition, magischer Zeichen und kryptischer Phrasen. Außerdem kann ein Charakter mit der Fertigkeit zahlreiche magische Gegenstände wie Zauberstäbe, Schriftrollen, Zauberzepter und andere magische Gegenstände identifizieren.

ZAUBERKUNDE (IN; NUR GEÜBT)

Benutzen sie diese Fertigkeit, um Zauber zu identifizieren, die gerade gewirkt werden oder solche die schon bestehen. Außerdem erlauben Ihnen gewisse Zauber, Informationen über Magie zu erlangen, wenn Ihnen ein Wurf auf Zauberkunde gelingt.

TALENTE

Ein Talent gibt Ihrem Charakter neue Fähigkeiten, oder es verbessert Fähigkeiten, über die er bereits verfügt.

TALENTE ERHALTEN

Im Gegensatz zu Fertigkeiten werden Talente nicht mit Punkten gekauft und verbessert. Sie werden einfach ausgewählt. Jeder Charakter erhält ein Talent auf der ersten Stufe und dann alle 3 Stufen (also mit Charakterstufe 3, 6, 9, 15 und 18), siehe Tabelle 2 in der online Datei: Erfahrung und stufenabhängige Vorteile. Charaktere mit Klassenkombination erhalten ihre Talente ebenfalls gemäß ihrer Charakterstufe und nicht gemäß ihrer Klassenstufen in ihren verschiedenen Klassen.

Kämpfer und Magier erhalten auf bestimmten Stufen Bonustalente, und Menschen erhalten auf der 1. Stufe ein zusätzliches Talent, das aus allen Talenten gewählt werden darf, für die der Charakter die Voraussetzungen erfüllt.

VORAUSSETZUNGEN

Manche Talente haben Voraussetzungen. Ihr Charakter muss die hier angeführten Attributwerte, Talente, den Grund-Angriffsbonus oder andere Voraussetzungen, die hier angeführt sind, vorweisen können, um sie wählen zu dürfen. Der Charakter kann das Talent auf der Stufe wählen, auf der er die Voraussetzungen erfüllt. Wenn er die Voraussetzungen zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr erfüllt, kann er das Talent vorübergehend nicht einsetzen. Ein Beispiel: Wenn Ihre Stärke durch Strahl der Schwächung unter 13 fällt, können Sie Hefiger Angriff nicht einsetzen, bis die Wirkung des Zaubers vorüber ist.

SPEZIELLE TALENTEN

„Spezielle“ Talente können nur von Angehörigen bestimmter Klassen gewählt werden. Nur Kleriker und Paladine können Zusätzliches Vertreiben wählen, nur Kämpfer Waffenspezialisierung und nur Magier Zaubermeisterschaft.

TALENTE EINSETZEN

Einige Talente sind in Icewind Dale II immer aktiv. Andere müssen in einer bestimmten Situation ausgewählt werden. Auf Talenten, die aktiviert werden müssen, um sie nutzen zu können, können Sie zugreifen, indem Sie auf die Schaltfläche für Besondere Fähigkeiten in der unteren Steuerungsleiste klicken. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden ihnen alle Fertigkeiten, Talente, Volks- und Klassenfähigkeiten, die aktiviert werden müssen, um eine Wirkung zu erzielen, zur Auswahl angeboten. Im Abschnitt über die Hauptsteuerung finden Sie mehr Informationen dazu.

BESCHREIBUNG DER TALENTEN

ABHÄRTUNG

Sie sind widerstandsfähiger als andere Charaktere.

Vorteil: Sie erhalten +3 Trefferpunkte.

Speziell: Sie können das Talent bis zu fünfmal wählen.

AQUA MORTIS

Ihr seid ein Meister der Säuremagie.

Voraussetzungen: Der Charakter muss Zauber des 4. Grades wirken können und Rang 10 oder höher in Zauberkunde haben.

Vorteil: Säureresistenz 5 und +20% auf Säureschaden, den der Charakter anrichtet.

ARTERIENSCHLAG

Sie können mit einem hinterhältigen Angriff eine blutende Wunde schlagen.

Voraussetzungen: Zumindest eine Stufe als Schurke, Grund-Angriffsbonus +4 oder höher.

Vorteil: Der Schurke richtet um 1-6 Punkte weniger Schaden durch seinen Hinterhältigen Angriff an, verursacht aber eine blutende Wunde, die zahlreiche Runden Schaden verursacht.

AUSWEICHEN

Sie sind geschult darin, Schlägen auszuweichen.

Voraussetzungen: GE 13+

Vorteil: Sie erhalten Ausweichbonus +1 auf die Rüstungsklasse gegen Angriffe durch einen Gegner.

BEIDHÄNDIGKEIT

Sie können beide Hände gleich geschickt einsetzen.

Voraussetzungen: GE 15+.

Vorteil: Vorteil: Ihre Mali für den Kampf mit der Zweithand werden um 4 Punkte reduziert.

Speziell: Das Talent Kampf mit zwei Waffen reduziert die Mali im Kampf mit zwei Waffen um 2 Punkte. Siehe dazu auch das Talent Kampf mit zwei Waffen und die Tabelle für Mali im Kampf mit zwei Waffen auf Seite 72.

BETÄUBENDER SCHLAG

Sie wissen, wie man einen Gegner an einer verwundbaren Stelle trifft.

Voraussetzungen: GE 13+, WE 13+, Grund-Angriffsbonus +8 oder höher.

Vorteil: Wenn Sie mit einem Betäubenden Schlag angreifen, muss der Gegner, wenn er von Ihrem waffenlosen Angriff getroffen wird, einen Zähigkeitswurf schaffen (SG 10 + Ihre halbe Stufe + Ihr Weisheitsmodifikator). Der Gegner erleidet auf jeden Fall normalen Schaden. Scheitert er beim Zähigkeitswurf, ist er für eine Runde betäubt. Während dieser Zeit kann er nicht agieren, verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK und Angreifer erhalten +2 auf Angriffswürfe gegen ihn. Sie können einmal/täglich für je vier Stufen einen betäubenden Schlag versuchen.

BLIND KÄMPFEN

Sie wissen, wie man seine Feinde im Nahkampf trifft, auch wenn man sie nicht sehen kann.

Vorteil: Wenn Sie im Nahkampf aufgrund der Tarnung des Gegners daneben schlagen, dürfen Sie diese Fehlschlagchance einmal erneut würfeln. Ein unsichtbarer Angreifer erhält im Nahkampf keine Boni gegen Sie. Sie verlieren also nicht Ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK, und Ihr Gegner erhält nicht +2 auf den Angriffswurf. Ein unsichtbarer Angreifer im Fernkampf erhält jedoch noch immer diese Boni. Sie erleiden nur den halben Malus auf die Bewegungsrate, wenn Sie nichts sehen können.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

Sie haben unglaublich schnelle Reflexe.

Vorteil: Reflexwürfe +2.

DEFENSIVE KAMPFWEISE

Sie sind darin trainiert, ihre Kampffertigkeiten sowohl zur Verteidigung als auch zum Angriff einzusetzen.

Voraussetzungen: IN 13+

Vorteil: Wenn Sie im Nahkampf einen Angriff oder einen vollen Angriff wählen, können Sie einen Malus bis zu -5 auf Ihren Angriff in Kauf nehmen und die selbe Zahl (bis +5) auf Ihre RK addieren. Diese Veränderung hält bis zu Ihrer nächsten Aktion an. Die Zahl darf den Grund-Angriffsbonus nicht übersteigen. Der Bonus auf RK ist ein Ausweichbonus.

DICKSCHÄDEL

Die Sturheit und der Dickschädel der Volksgruppe, der sie angehören, ist legendär. Es ist besonders schwierig, Sie von einer geplanten Handlung abzubringen.

Vorteil: Willenswürfe +1 und Fertigkeitswürfe für Einschüchtern +2.

DISZIPLIN

Man bewundert Sie für Ihre Entschlossenheit, mit der Sie Ihre Ziele verfolgen. Es ist schwierig, Sie durch Zauber oder Schläge von Ihren geplanten Aktionen abzuhalten.

Vorteil: Willenswürfe +1 und Fertigkeitswürfe für Konzentration +2.

DOPPELSCHLAG

Sie können mit mächtigen Schlägen nachlegen.

Voraussetzungen: ST 13+, Heftiger Angriff

Vorteil: Wenn Sie einer Kreatur genügend Schaden verursachen, dass sie umfällt (in der Regel dadurch, dass ihrer Trefferpunkte auf 0 sinken, sie stirbt usw.), bekommen Sie sofort einen weiteren Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur. Die Fähigkeit kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden. (Für eine stärkere Version dieses Talents brauchen Sie einen Grund-Angriffsbonus +4.)

DRACHENTÖTER

Voraussetzungen: Paladin der 8. Stufe, Waffenfokus mit Großen Schwertern oder Zweihändern.

Vorteil: Der Paladin erhält +1 auf Treffer- und Schadenswürfe gegen Chimären, Dämonen, Drachen und Halb-Drachen.

DURCHSCHLAGENDE ZAUBER

Ihre Zauber sind besonders gut dazu geeignet, Zauberresistenz zu überwinden.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden.

EISERNER WILLE

Sie haben einen stärkeren Willen als normal üblich.

Vorteil: Willenswürfe +2.

ENTSCHLÜPFENDER GEIST

Der Schurke verfügt über die Fähigkeit, sich magischen Effekten zu entziehen, die ihn andernfalls beherrschen oder dazu zwingen würden, gegen seinen Willen zu handeln.

Voraussetzungen: Schurke der 10. Stufe.

Vorteil: Wenn ein Schurke Ziel von Bezauberung oder Beherrschung wird und bei seinem Rettungswurf scheitert, steht ihm eine Runde später ein zweiter Rettungswurf zu. Der Schurke erhält nur eine zusätzliche Chance.

FLINKHEIT

Ihr Charakter bewegt sich rascher als seine Gefährten.

Vorteil: Ihr Charakter bewegt sich um ungefähr 15% schneller als normal.

FROSTBRINGER

Ihr seid eine Meister der Kältemagie.

Voraussetzungen: Der Charakter muss Zauber des 4. Grades wirken können und Rang 10 oder höher in Zauberkunde haben.

Vorteil: Kälteresistenz 5 und +20% auf Kälteschaden, den der Charakter anrichtet.

GESCHOSSE ABWEHREN

Sie können Pfeile, Armbrustbolzen, Speere und andere Schuss- und Wurfwaffen zur Seite lenken.

Voraussetzungen: GE 13+

Vorteil: Sie müssen zumindest eine freie Hand haben, um das Talent einzusetzen. Einmal pro Runde, wenn Sie durch eine Fernkampfwaffe getroffen werden würden, können Sie einen Reflexwurf gegen SG 20 (+ magischem Bonus der Waffe) machen, um den Angriff zur Seite abzuwehren. Angriffe durch Fernkampfwaffen, die in Wahrheit Zauber oder Effekte sind, z. B. Melfs Säurepfeil, können nicht abgewehrt werden.

Speziell: Ein Mönch erhält das Talent auf der 2. Stufe umsonst, selbst wenn er nicht über die nötige Geschicklichkeit verfügt.

GIFTFEN WIDERSTEHEN

Die Angehörigen ihrer Volksgruppe härten sich gegen Gifte ab, indem sie über mehrere Jahre steigenden Dosen zur Abhärtung zu sich nehmen. Ein paar werden davon geschwächt, aber die Starken werden widerstandsfähiger.

Voraussetzungen: Grauzwerg, Halb-Ork.

Vorteil: +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift.

Speziell: Sie können das Talent nur auf der 1. Stufe wählen.

GROÙE ZÄHIGKEIT

Sie sind widerstandsfähiger als andere Charaktere.

Vorteil: Zähigkeitswürfe +2.

HANDELSFAMILIE

Mächtige Handelshäuser und Gilden kontrollieren den Strom des Handels und Goldes in Faerûn. Sie kommen aus einer dieser Handelsfamilien und sind daher besonders gut darin, den wahren Wert von Waren abzuschätzen und zu feilschen.

Voraussetzungen: Mensch, Tiefengnom oder Grauzwerg.

Vorteil: Sie erhalten 5% Rabatt, wenn Sie in Geschäften einkaufen.

HÄRETIKERTÖTER

Ihr Charakter ist besonders geschult darin, die Diener feindlicher Glaubensrichtungen zu bekämpfen.

Voraussetzungen: Fähigkeit, göttliche Zauber zu wirken; Grund-Angriffsbonus +4 oder höher.

Vorteil: Der Charakter erhält +1 auf Treffer- und Schadenswürfe gegen Kleriker und Druiden.

HELDENGLÜCK

Durch Ihr Glück, Ihre Entschlossenheit und Ihre Widerstandsfähigkeit können Sie selbst unter den schwierigsten Umständen bestehen.

Voraussetzungen: Mensch.

Vorteil: Glücksbonus +1 auf alle Rettungswürfe.

HELDENMUT

Wenn die Situation besonders schlimm aussieht, kommt Ihr Charakter erst so richtig in Fahrt.

Voraussetzungen: Zumindest eine Klassenstufe als Barbar, Barde oder Paladin.

Vorteil: Wenn der Charakter weniger als 50% seiner Trefferpunkte hat, erhält er +1 auf Treffer-, Schadens- und Rettungswürfe.

HEFTIGER ANGRIFF

Sie können besonders kräftige Schläge im Nahkampf führen.

Voraussetzungen: ST 13+

Vorteil: Bevor Sie angreifen, können Sie sich dazu entscheiden, eine Zahl von all Ihren Angriffswürfen abzuziehen. Diese Zahl wird zu all Ihren Schadenswürfen addiert. Die Zahl darf nicht höher sein als Ihr Grund-Angriffsbonus. Der Malus auf Angriffs- und der Bonus auf Schadenswürfe gilt für alle Angriffe in dieser Runde.

HÖFISCHE MAGOKRATIE

Sie sind in einem Land aufgewachsen, in dem mächtige Magier sich um alle Angelegenheiten kümmern, wo mächtige Zauberkundige die Regel sind, vorsichtige Höflichkeit an der Tagesordnung ist und jeder ein Auge für magische Güter hat.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Zauberkunde.

HÜTER DES FEUERS

Sie sind ein Meister der Feuermagie.

Voraussetzungen: Der Charakter muss Zauber des 4. Grades wirken können und Rang 10 oder höher in Zauberkunde haben.

Vorteil: Feuerresistenz +5 und +20% auf Feuerschaden, den der Charakter anrichtet.

IM KAMPF ZAUBERN

Sie sind darin geschult, Zauber mitten im Kampfgetümmel zu wirken.

Vorteil: Sie erhalten +4 auf Fertigkeitswürfe für Konzentration, um einen Zauber normal zu wirken, selbst wenn Sie verletzt werden.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Sie können mühelos mit einer Waffe in jeder Hand kämpfen. Mit der Waffe in der Zweithand können Sie einen Angriff je Runde ausführen.

Vorteil: Ihre Mali für den Kampf mit zwei Waffen werden um 2 Punkte reduziert.

Speziell: Das Talent Beidhändigkeit reduziert die Mali im Kampf mit zwei Waffen für die Waffe in der Zweithand um 4 Punkte. Ein Waldläufer, der eine leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt, wird so behandelt, als ob er über die Talente Beidhändigkeit und Kampf mit zwei Waffen verfügen würde.

KNIESEHNE VERLETZEN

Wenn Ihr Charakter einen hinterhältigen Angriff macht, kann er sein Ziel so verstümmeln, dass seine Bewegungsrate drastisch sinkt.

Voraussetzungen: Schurke der 3. Stufe.

Vorteil: Der Schurke richtet um 2-12 Punkte weniger Schaden durch seinen Hinterhältigen Angriff an, reduziert aber die Bewegungsrate seines Opfers für 10 Runden um 50%.

LASTESEL

Sie sind erfahren darin, große Lasten zu tragen und sie so zu verteilen, das ihnen die Belastung weniger ausmacht.

Vorteil: Ihre Traglast erhöht sich um 50%.

LAUTLOS ZAUBERN

Sie sind darin geschult, auch dann Zauber zu wirken, wenn Sie von Stille betroffen sind.

Voraussetzungen: Fähigkeit, arkane oder göttliche Zauber zu wirken.

Vorteil: Stille hindert sie nicht daran, Zauber zu wirken.

NACHHALTIGE BARDENMUSIK

Ihre Bardenmusik ist so beeindruckend, dass Sie im Verstand der Zuhörer noch nachklingt, nach dem die letzte Note bereits verklungen ist.

Voraussetzungen: Eine Klassenstufe als Barde.

Vorteil: Wenn der Barde zu spielen aufhört, hält die Wirkung der Bardenmusik noch 2 Runden an.

PANZERMAGIER

Sie können schwer gepanzert Zauber wirken, mit einer geringeren Chance auf einen Zauberpatzer.

Voraussetzungen: Die Fähigkeit, arkane Zauber zu wirken.

Vorteil: Das Talent reduziert die Chance auf einen Zauberpatzer durch das Tragen von Rüstungen um 5%. Das Talent kann dreimal gewählt werden.

PRÄZISIONSSCHUSS

Sie sind darin geschult, Ihre Fernkampfangriffe besonders gut zu zielen.

Vorteil: Der Malus für Schüsse und Würfe ins Kampfgetümmel reduziert sich von -8 auf -4.

SCHADEN MAXIMIEREN

Sie haben gelernt, bei einem kurzen, konzentrierten Angriff maximalen Schaden anzurichten.

Voraussetzungen: Waffenspezialisierung mit 2 Waffen und Konzentration +4.

Vorteil: In den nächsten 10 Sekunden richten alle Treffer maximalen Schaden an (einmal/täglich).

SCHLANGENBLUT

Ihr Blut ist durch das Blut der Yan-Ti verseucht. Nach außen hin sieht man Ihnen das nicht an, doch Sie sind mehr oder weniger (abhängig von der Betrachtungsweise) als ein Mensch.

Voraussetzungen: Mensch

Vorteil: +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift und Reflexwürfe +1.

Speziell: Sie können das Talent nur auf der 1. Stufe wählen.

SCHMUTZIGE TRICKS

Voraussetzungen: GE 13+, Grundangriffsbonus +2

Vorteil: Landet der Charakter einen kritischen Treffer, muss dem Gegner ein Zähigkeitswurf gelingen. Scheitert er, wird er blind (50%) oder verlangsamt (50%). Die Wirkungsdauer beträgt 5 Runden. Untote, Golems und Elementare sind gegen diese Auswirkungen immun.

SCHNELLES SCHIEßen

Sie können Fernkampfwaffen mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit einsetzen.

Voraussetzungen: GE 13+

Vorteil: Sie erhalten einen zusätzlichen Angriff pro Runde mit Fernkampfwaffen. Der Angriff wird mit Ihrem höchsten Grund-Angriffsbonus ausgeführt, doch alle Angriffe in dieser Runde (der zusätzliche und die regulären Angriffe) werden mit -2 ausgeführt.

SCHWÄCHENDER SCHLAG

Wenn Sie einen hinterhältigen Angriff machen, können Sie mit ihrem Schlag den Gegner schwächen.

Voraussetzungen: Schurke der 10. Stufe.

Vorteil: Der hinterhältige Angriff des Schurken richtet nicht nur normalen Schaden an, sondern verursacht auch 1 Punkt vorübergehenden Stärkeschaden für jeden Bonuswürfel Schaden, den der Charakter aufgrund seines hinterhältigen Angriffs verursacht.

STURMBRINGER

Sie sind ein Meister der Elektrizitätsmagie.

Voraussetzungen: Der Charakter muss Zauber des 4. Grades wirken können und Rang 10 oder höher in Zauberkunde haben.

Vorteil: Elektrizitätsresistenz +5 und +20% auf Elektrizitätsschaden, den der Charakter anrichtet.

TIERGESTALT, BORKENKÄFER

Voraussetzungen: Druide der 5. Stufe.

Vorteil: Sie verfügen über die außergewöhnliche Fähigkeit, sich in einen Borkenkäfer zu verwandeln.

TIERGESTALT, PANTHER

Voraussetzungen: Druide der 5. Stufe.

Vorteil: Sie verfügen über die außergewöhnliche Fähigkeit, sich in einen Panther zu verwandeln.

TIERGESTALT, MODERNDER SCHLURFER

Voraussetzungen: Druide der 8. Stufe.

Vorteil: Sie verfügen über die außergewöhnliche Fähigkeit, sich in einen Modernden Schlurfer zu verwandeln.

UMGANG MIT EINFACHEN WAFFEN

Sie wissen, wie man alle Arten von einfachen Waffen im Kampf einsetzt.

Voraussetzungen: Grund-Angriffssbonus +1 oder höher.

Vorteil: Sie führen ganz normale Angriffswürfe aus.

Speziell: Alle Charaktere außer Druiden, Magiern, Mönchen und Schurken beherrschen automatisch den Umgang mit einfachen Waffen.

Ein Magier, der Tensors Umwandlung auf sich anwendet, erhält dieses Talent automatisch für die Wirkungsdauer des Zaubers

UMGANG MIT EXOTISCHEN WAFFEN: BASTARDSCHWERT

Sie wissen, wie man ein Bastardschwert im Kampf einsetzt.

Voraussetzungen: Grund-Angriffssbonus +1 oder höher.

Vorteil: Sie führen ganz normale Angriffswürfe aus.

UMGANG MIT KRIEGSWAFFEN

Wählen Sie eine Art von Kriegswaffe aus, beispielsweise einen Langbogen. Sie wissen, wie man diese Waffe im Kampf einsetzt. Mit Hilfe dieses Talents kannst du die Liste von Waffen, mit denen Sie umgehen können, über die in der Beschreibung Ihrer Charakterklasse erweitern.

Vorteil: Sie führen ganz normale Angriffswürfe aus.

Normal: Ein Charakter, der eine Waffe benutzt, in der er keine Fertigkeit besitzt, erleidet -4 auf seine Angriffswürfe.

UMGANG MIT RÜSTUNGEN (LEICHE, MITTELSCHWERE, SCHWERE)

Voraussetzungen: Keine für leichte, jeweils die vorherige Gewichtsklasse für mittelschwere und schwere.

Vorteil: Wenn Sie eine Rüstung tragen, mit der Sie umgehen können, kommt der Rüstungsmalus nur auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen, Taschendiebstahl und Verstecken zur Anwendung.

Normal: Ein Charakter, der eine Rüstung trägt, in deren Umgang er keine Fertigkeit besitzt, erleidet den Rüstungsmalus auf Angriffswürfe und auf alle Fertigkeiten, die etwas mit Bewegung zu tun haben.

Speziell: Angehörige aller Klassen aus Hexenmeister, Magier und Mönche verfügen über das Talent Umgang mit leichten Rüstungen. Barbaren, Druiden, Kämpfer, Kleriker, Paladine und Waldläufer haben automatisch das Talent Umgang mit mittelschweren Rüstungen. Kämpfer, Kleriker und Paladine haben auch das Talent Umgang mit schweren Rüstungen.

UMGANG MIT SCHILDEN

Sie sind im Umgang mit Schilden geübt.

Vorteil: Wenn Sie mit einem Schild kämpfen, erleiden Sie dadurch nur die normalen Mali.

VERBESSERTE INITIATIVE

Sie reagieren rascher im Kampf.

Vorteil: Sie erhalten +4 auf Initiativewürfe.

VERBESSERTER KRITISCHER TREFFER

Sie sind besonders geschult darin, kritische Treffer zu verursachen.

Voraussetzungen: Grund-Angriffsbonus +8 oder höher.

Vorteil: Die Bedrohungschance Ihrer Waffe wird um +1 erhöht.

VERBESSERTES ENTRINNEN

Als Schurke hat sich Ihr Talent, den Auswirkungen von schädlichen Zaubern zu entgehen, noch mehr verbessert.

Voraussetzungen: Schurke der 10. Stufe.

Vorteil: Die Fertigkeit funktioniert wie Entrinnen, nur erleidet der Schurke bei einem erfolgreichen Reflexwurf keinen Schaden und bei einem gescheiterten Reflexwurf halben Schaden. Die Fertigkeit funktioniert gegen Zauber wie Feuerball und gegen Angriffe wie Odemwaffen. Die Reflexe des Schurken ermöglichen es ihm sozusagen, sich mit unglaublicher Geschwindigkeit in Sicherheit zu bringen.

VERBESSERTES VERTREIBEN

Ihre Versuche, Untote zu vertreiben, sind effektiver als normal.

Voraussetzungen: Kleriker oder Paladin der 3. Stufe.

Vorteil: Nach einem erfolgreichen Versuch, Untote zu vertreiben, vertreiben oder zerstören Sie 2 zusätzliche Trefferwürfel an Untoten.

WAFFE VERGIFTEN

Sie haben gelernt, wie man Waffen vergiftet. Eine Fähigkeit, die nur selten gelehrt wird. Während Sie Faerûn durchstreifen, suchen Sie ständig nach Kräutern und Pflanzen, mit denen Sie einen Schlag mit Ihrer Waffe noch tödlicher machen können.

Voraussetzungen: Schurke der 1. Stufe, Alchemie +8 oder besser.

Vorteil: Beim ersten erfolgreichen Treffer mit einer vergifteten Waffe muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen. Scheitert es, verliert es 1-6 Punkte Konstitution. Eine Runde später muss das Ziel erneut einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen, oder es verliert weitere 1-6 Punkte Konstitution. Der Konstitutionsverlust hat eine Wirkungsdauer von 10 Runden. Das Talent kann nur einmal täglich eingesetzt werden.

WAFFENFINESSE

Sie können eine Waffe außergewöhnlich geschickt führen und profitieren beim Einsatz dieser Waffe von Geschicklichkeit wie von Stärke.

Voraussetzungen: Fertigkeit im Umgang mit kleinen Klingenwaffen, Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Mit der gewählten Waffe können Sie statt Ihrem Stärkebonus auf Trefferwürfe Ihren Geschicklichkeitsbonus auf Angriffswürfe verwenden. Da sie die Zweihand benötigen, um das Gleichgewicht zu wahren, wird der Rüstungsmalus für den Schild auf Ihre Angriffe angewandt, wenn Sie ein Schild führen.

WAIDMANN

Faerûns große Wälder erstrecken sich Hunderte von Kilometern über die Nordlande. Sie haben Kenntnis von ihren Geheimnissen und wissen sie weise einzusetzen.

Vorteil: Sie erhalten auf Fertigkeitswürfe für Naturkunde +2.

ZAUBERFOKUS [VERZAUBERUNG, HERVORRUFUNG, NEKROMANTIE, VERWANDLUNG]

Ihre Zauber der gewählten Schule sind mächtiger, als es normalerweise der Fall wäre.

Vorteil: SG +2 für Rettungswürfe gegen Zauber der gewählten Schule.

Speziell: Wenn Sie das Talent wählen, können Sie eine der oben angeführten Schulen auswählen. Sie können das Talent ein zweites Mal für eine Schule wählen und haben dann das Talent Mächtiger Zauberfokus in dieser Schule.

ZUSÄTZLICHER KAMPFRAUSCH

Sie können sich öfter in Ihren barbarischen Kampfrausch versetzen.

Voraussetzungen: Barbar der 1. Stufe.

Vorteil: Der Barbar kann seinen barbarischen Kampfrausch einmal zusätzlich pro Tag einsetzen.

ZUSÄTZLICHES NIEDERSTRECKEN

Sie können Ihre Fähigkeit, Böses niederzustrecken, öfter einsetzen.

Voraussetzungen: Paladin der 2. Stufe.

Vorteil: Der Paladin kann einmal zusätzlich pro Tag Böses niederstrecken einsetzen.

ZUSÄTZLICHE TIERGESTALT

Sie können öfter Ihre Gestalt wandeln.

Voraussetzungen: Druide der 3. Stufe.

Vorteil: Der Druide kann seine Gestalt einmal zusätzlich pro Tag verwandeln.

ZUSÄTZLICHES VERTREIBEN

Sie können Ihre Fähigkeit, Untote zu vertreiben, öfter einsetzen.

Voraussetzungen: Kleriker oder Paladin der 3. Stufe.

Vorteil: Der Kleriker oder Paladin kann einmal zusätzlich pro Tag Untote vertreiben.

SICH AUSRÜSTEN

Wie das Gepäck funktioniert und wie man sich mit Gegenständen ausrüstet, ist im Abschnitt über das Gepäck und die Benutzeroberfläche erklärt. (Die Vorteile und Nachteile verschiedener Rüstungen können Sie auf Tabelle 8 sehen.)

RÜSTUNG

Ritterrüstung: Eine Ritterrüstung stellt die prächtigste (und schwerste) Rüstung dar, die man sich als Krieger kaufen kann. Sie sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern bietet auch den besten Schutz. Die perfekt gearbeiteten Metallplatten sind eng miteinander verbunden und wehren sowohl Schläge als auch Pfeile ab. Die ganze Rüstung ist mit Gravuren und Prägungen verziert.

Plattenpanzer: Ein Plattenpanzer besteht aus einem Kettenhemd, das durch Metallplatten ergänzt wird, welche die wichtigsten Stellen des Körpers bedecken, wie die Brust, den Rücken und den Unterleib. Das Gewicht ist gleichmäßig auf den ganzen Körper verteilt. Die Rüstung wird durch Lederriemen mit Schnallen zusammengehalten.

Schienenpanzer: Bei dieser Rüstung werden Metallstreifen vertikal auf einem Kettenpanzer, Leder oder festem Stoff angenäht. Die Rüstung ist im Vergleich zu einem Plattenpanzer zwar nicht ganz so stark, aber relativ günstig.

Kettenpanzer: Kettenpanzer bestehen aus ineinander gehängten Metallringen. Ein Kettenpanzer wird immer über einem wattierten Rock oder einem leichten Ledergewand getragen. Auf diesem Weg wird verhindert, dass die Haut des Trägers wundgescheuert wird. Außerdem wird die Wucht der auftreffenden Schläge noch zusätzlich gedämpft.

Beschlagene Lederrüstung: Eine beschlagene Lederrüstung wird im Gegensatz zu einer Lederrüstung aus weichem Leder hergestellt. Die Schutzwirkung kommt von den zahlreichen Metallnieten, mit denen das Leder besetzt ist.

Lederrüstung: Eine Lederrüstung wird gefertigt, indem man Leder in Öl kocht, so dass es hart wird. Daraus wird dann eine Brust- und Schulterpanzerung fertigt. Die Zwischenstücke bestehen aus etwas weicherem und flexiblerem Leder.

SCHILDE

Großer Schild: Ein derartiger Schild ist auch als Turm- oder Belagerungsschild bekannt und reicht vom Kinn des Trägers bis knapp über die Füße. Ein derartig massiver Schild kann nur effektiv eingesetzt werden, indem man ihn am Vorderarm festbindet und stets fest mit der Hand im Griff hält.

Mittlerer Schild: Dieser Schild wird ähnlich wie ein kleiner Schild eingesetzt. Mittelgroße Schilde werden normalerweise aus Metall gefertigt und haben einen Durchmesser von 90 cm bis 120 cm. Die Form ist dabei ziemlich beliebig. So gibt es runde und eckige mittelgroße Schilde, aber auch solche in Form von gespreizten Drachenflügeln. Ein klassischer Schild, wie er im Mittelalter verwendet wurde, ist dreieckig, wobei eine Spitze nach unten weist.

Kleiner Schild: Ein kleiner Schild ist normalerweise rund und wird am Unterarm festgebunden. Im Kampf wird der am Schild befestigte Griff noch zusätzlich mit der Hand umfasst. Da der kleine Schild recht leicht ist, kann der Träger mit der Schildhand noch einen anderen Gegenstand halten, allerdings keine Waffe mit ihr einsetzen.

Tartsche: Eine Tartsche ist eine kleinere Version des kleinen Schildes.

KLEIDUNG UND SCHMUCKSTÜCKE

Amulette: Amulette sind Schmuckstücke, die an einer Kette um den Hals getragen werden. Einige Amulette verfügen über magische Eigenschaften. Man kann immer nur ein Amulett gleichzeitig tragen.

Armschienen: Armschienen sind so breit, das sie einen Großteil des Unterarms bedecken. Sie bestehen aus Leder oder Metall und werden über die Unterarme gestreift oder mit Lederriemen am Unterarm festgebunden.

Gürtel: An seinem Gürtel befestigt der Charakter seine Beutel, Waffen, eine Schwertscheide usw.

Halsketten: Halsketten sind Schmuckstücke, die aus Silber, Gold, Platin oder anderen Edelmetallen gefertigt sind und meist mit Edelsteinen verziert sind. Sie können verschiedene Längen haben.

Handschuhe: Handschuhe werden zu einer Rüstung getragen und können aus Leder, Metallplatten oder Kettengliedern gefertigt werden. Zu einer Rüstung gehört normalerweise ein passendes Paar Handschuhe. Natürlich gibt es auch magische Handschuhe, die meist leichter und hochwertiger sind als normale Handschuhe.

Helme: Helme bestehen aus verstärktem Leder oder Metall und bedecken meist den Großteil des Kopfes, außer dem Gesicht und Nacken.

Ringe: Ringe werden am Finger getragen und sind oft magisch verzaubert. Ein Charakter kann sich mit einem Ring an jeder Hand ausrüsten.

Stiefel: Stiefel werden von Schustern in Handarbeit gefertigt. Billige Stiefel werden nach einem Modell angefertigt, während teure Stiefel genau an den Fuß des Käufers angepasst werden.

Umhänge: Umhänge kommen in den verschiedensten Formen vor und werden aus allen nur erdenklichen Materialien gefertigt. Häufig besteht ein Umhang aus einem kreisförmigen Stück Stoff mit einem Loch in der Mitte für den Kopf. Der Umhang hängt den Rücken hinunter und wird am Hals mit einer Kette, einer Brosche, einer Kordel oder einer Anstecknadel zusammengehalten.

SICH BEWAFFNEN

In den Tabellen 6 & 7 in der online Datei finden Sie eine ausführliche Zusammenfassung der spieltechnischen Werte für die verschiedenen Waffen (Preis, Art, Schaden, Bedrohungschance, nötige Fertigkeit usw.). Hier finden Sie eine kurze Beschreibung, wie die verschiedenen Nahkampf- und Fernkampfwaffen aussehen, die Sie in Icewind Dale II finden und einsetzen können.

Armbrust: Eine Armbrust sieht im Prinzip aus wie ein Bogen, den man quer auf einem hölzernen oder metallenen Schaft montiert hat. Eine Armbrust verwendet Bolzen als Munition.

Bastardschwert: Das Bastardschwert ist auch als Anderthalbhänder bekannt, und zwar, weil es von der Länge zwischen Langschwert und Zweihänder liegt und sowohl einhändig als auch zweihändig geführt werden kann. Das Bastardschwert hat eine beidseitig scharfe Klinge und einen langen Griff. Die Länge des Bastardschwerths beträgt zwischen 120 cm und 145 cm.

Bolzen: Alle Armbrüste, egal wie schwer sie sind, verschießen Bolzen als Munition.

Breitschwert: Das Breitschwert ist eine schwere Version des Langschwerts mit einer beidseitig scharfen Klinge, das vor allem in Armeen gerne verwendet wird. Obwohl es etwas behäbiger im Einsatz ist als das Langschwert, richtet es mehr Schaden an.

Dolch: Ein typischer Dolch läuft spitz zu und hat zwei scharfe Kanten, im Gegensatz zu einem Messer, das etwas kürzer und normalerweise nur auf einer Seite scharf ist.

Hellebarde: Die Hellebarde ist die älteste und am häufigsten eingesetzte Stangenwaffe. Sie besteht aus einer gekrümmten Axtklinge, die am Ende einer 1,80 m langen Stange montiert ist. Die Axtklinge wird durch ein schweres Metallstück ausbalanciert, das an ihrem Ende angebracht ist. Eine Hellebarde kann man sich am besten als eine Mischung aus Speer und Axt vorstellen.

Kampfstab: Der Kampfstab ist ein Holzstecken, der zwischen 1,80 m und 2,70 m lang ist. Hochwertige Kampfstäbe werden aus stabilem Eichenholz gefertigt. Beide Enden des Stabes sind mit Metallkappen überzogen. Der Kampfstab wird mit beiden Händen geführt.

Keule: Die meisten Keulen sind einfache Knüppel aus hartem Holz, die am oberen Ende breiter sind als am unteren Ende. Wohl jeder ist dazu in der Lage, sich ein gutes, festes Stück Holz zu packen und damit zuzuschlagen. Deswegen ist die Keule eine sehr verbreitete Waffe. In Icewind Dale II können Magier mit Keulen kämpfen.

Kurzbogen: Der Kurzbogen ist historisch gesehen der älteste Bogen. Der Schaft eines Kurzbogens ist ungefähr 1,50 m lang. Im Verlauf der Zeit versuchte man, die Reichweite des Bogens zu verbessern. Einerseits gelang es, die Flexibilität des Bogens zu erhöhen. Andererseits verlängerte man den Schaft. So entwickelte sich der Langbogen. Kompositbögen (kurz) werden aus verschiedenen Materialien hergestellt, wodurch man eine größere Spannkraft und höhere Reichweite erreicht.

Kurzschwert: Das Kurzschwert war historisch gesehen der erste Schwerttyp, der entwickelt wurde. Ein Kurzschwert hat eine beidseitig scharfe Klinge, die ungefähr 60 cm lang ist und eine scharfe Spitze. Normalerweise wird es als Stichwaffe eingesetzt.

Krummsäbel: Ein Krummsäbel ist ein langes, gekrümmtes Schwert, das nur eine scharfe Klinge hat. Es wird normalerweise von Reitern verwendet.

Langbogen: Ein Langbogen ähnelt einem Kurzbogen, ist allerdings ungefähr so groß wie der Bogenschütze selbst und hat einen Schaft mit 1,80 m Länge. Kompositbögen (lang) werden aus verschiedenen Materialien hergestellt, wodurch man eine größere Spannkraft und höhere Reichweite erreicht.

Langschwert: Diese Schwerter werden auch als Kriegsschwerter oder Militärschwerter bezeichnet. Es gibt kein archetypisches Langschwert, ja, es gibt sogar Langschwerter, die nur über eine einseitig scharfe Klinge verfügen. Das charakteristischste Merkmal aller Langschwerter ist die Länge des Schwertes, die zwischen 90 cm und 1,20 m liegt. Bei einem Schwert mit einer Gesamtlänge von 1,20 m würde die Klinge ungefähr 1 m lang sein. Das typische Langschwert hat eine beidseitig scharfe Klinge und läuft spitz zu. Trotz der Spitze schlägt man mit dem Langschwert zu und verwendet es nicht als Stichwaffe.

Morgenstern: Der Morgenstern besteht aus einem hölzernen Schaft, an dessen Ende sich ein Metallkopf befindet. Morgensterne haben üblicherweise eine Gesamtlänge von ungefähr 1,20 m. Der Waffenkopf des Morgensterns kann rund, oval oder zylindrisch sein und ist mit Spitzen übersäht.

Pfeile: Die meisten Pfeile werden aus Birken- oder Eichenholz gefertigt und sind zwischen 75 cm und 1 m lang.

Schleuder: Eine Schleuder besteht aus zwei Leder- oder Stoffstreifen, in deren Mitte sich ein Beutel befindet, in dem der Schleuderstein platziert wird. Der Schütze wirbelt die Schleuder so lange über seinem Kopf in der Luft herum, bis sie eine hohe Geschwindigkeit erreicht. Der Schleuderstein wird abgefeuert, indem der Schütze einen der Lederstreifen loslässt.

Schleuderkugeln: Schleuderkugeln sind kleine Kugeln aus gehärtetem Ton oder aus Blei, die mit einer Schleuder verschossen werden.

Speer: Der Speer war eine der ersten Waffen, die von Menschenhand gefertigt wurde. Die ersten Speere waren nicht viel mehr als Holzstangen, die an einem Ende zugespitzt waren. Als die Menschheit lernte, mit Metall zu arbeiten, wurden die Speerspitzen aus Eisen oder Stahl gefertigt.

Streitaxt: Die Streitaxt ist wohl die bekannteste Form der Axt. Sie besteht aus einer Stange von ungefähr 120 cm, an deren Ende sich eine gekrümmte Axtklinge, die nur an einer Seite scharf ist, befindet.

Streitflegel: Ein Streitflegel besteht aus einem Holzgriff, der über eine Eisenkette oder ein Scharnier entweder mit einer mit Dornen übersäten Holzstange oder einer mit Dornen versehenen Eisenkugel verbunden ist.

Streithammer: Der Streithammer besteht aus einem Schaft, der aus Holz oder Metall gefertigt ist, an dessen Ende ein stumpfer Waffenkopf sitzt. Dieser kann würfelförmig oder zylindrisch sein, glatt oder leicht gerundet. Die Wucht, mit der ein Streithammer geschwungen wird, macht ihn ideal dazu geeignet, Rüstungen aller Art zu zerschmettern.

Streitkolben: Der Streitkolben ist eine direkte Weiterentwicklung der Keule und im Prinzip nichts anderes als eine Keule mit einem Waffenkopf aus Stein oder Eisen. Die Art des Waffenkopfs unterscheidet sich stark. Bei manchen Streitkolben ist er glatt, mit Noppen oder hervorstehenden Bändern überzogen.

Wurfbeil: Die Axtklinge dieser Waffe läuft in einer scharfen Spitze aus und ist durch ein schweres Metallstück am unteren Ende ausbalanciert. Der kurze Griff läuft meist spitz zu. Auch die Klinge kann am oberen Ende mit einem kurzen Dorn versehen sein.

Wurfdolch: Ein Wurfdolch ähnelt einem normalen Dolch, ist jedoch so ausbalanciert, dass man ihn gut werfen kann.

Wurfpeil: Der Wurfpeil ist eine kleine Fernkampfwaffe. Er wird geworfen und nicht verschossen.

Zweihänder: Der Zweihänder ist eine Form des Langschwerts. Die Klinge hat eine Länge von mehr als 1,80 m. Der Griff ist ebenfalls wesentlich länger als bei einem Langschwert. Ein derartig massives Schwert kann man nur mit zwei Händen schwingen. Alle hier beschriebenen Waffen sind auch als Meisterarbeiten, also in hoher Qualität, verfügbar. Sie geben dem Träger einen Bonus auf Angriffswürfe, sind aber nicht magisch.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND SCHÄTZE

Ihre Gruppe wird während ihrer Abenteuer sicherlich eine Menge Goldmünzen finden. Doch es gibt noch andere Schätze, die Sie, wenn Sie diese einmal errungen haben, nicht so leichtfertig wieder hergeben werden wie Gold. Wir sprechen natürlich von magischen Gegenständen. Magische Gegenstände stellen eine mächtige Unterstützung dar. Durch sie können Charaktere Boni im Kampf erhalten, Zauber wirken, indem sie ein einfaches Wort sprechen, dem heißesten Feuer widerstehen und Dinge vollbringen, die auf andere Weise schier unmöglich wären. Doch nicht alle magischen Gegenstände haben vorteilhafte Auswirkungen. Manche von ihnen sind verflucht, entweder weil bei ihrer Herstellung ein Fehler passiert ist oder weil sie absichtlich von einem bösen oder rachsüchtigen Magier so geschaffen wurden.

Noch nicht identifizierte magische Gegenstände sind blau unterlegt. Magische Gegenstände, die von dem Charakter, der sie im Gepäck hat, nicht verwendet werden können, sind rot unterlegt, und magische Gegenstände, die der Charakter mit der Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen verwenden kann, gelb.

Magische Rüstung: Magische Rüstungen stellen eine ideale Ergänzung zu magischen Waffen dar. Diese Rüstungen gewähren dem Träger einen Bonus +1 oder mehr auf die RK. Sie sind stärker oder besser gefertigt als normale Rüstungen. Obwohl eine solche Rüstung normalerweise von hochwertiger Fertigung und aufwendig geschmückt ist (beispielsweise durch Gravuren), kann man dadurch nur erkennen, dass die Rüstung magisch ist. Um zu erfahren, über welche Magie sie genau verfügt, muss der Charakter wie bei magischen Waffen vorgehen.

Magische Waffen: Es gibt von praktisch jeder normalen Waffe eine oder mehrere magische Varianten. Dolche und Schwerter gehören zu den häufigsten magischen Waffen. Eine durchschnittliche Waffe gibt dem Träger einen Bonus +1 oder höher. Das bedeutet, die Waffe richtet mehr Schaden an, trifft besser und hat einen besseren Initiativefaktor, und zwar jeweils um so viele Punkte, wie das Plus hoch ist. Das kommt daher, dass die Waffe schärfer ist, besser ausbalanciert ist, gesegnet wurde, verzaubert wurde usw. Auf jeden Fall ist die Waffe effektiver als jede normale Waffe des gleichen Typs. Es gibt auch seltene Waffen, die noch wesentlich stärker verzaubert sind.

Wenn Sie eine magische Waffe finden, haben Sie zuerst vermutlich keine Ahnung, über welche Fähigkeiten sie verfügt. Um die magischen Fähigkeiten einer Waffe zu enthüllen, benötigt man entweder einen Charakter mit einem ausreichend hohen Wert auf Sagenkunde oder den Zauber Identifizieren.

Ringe: Magische Ringe können von Charakteren der verschiedensten Klassen eingesetzt werden und verleihen ihrem Träger die verschiedensten Fähigkeiten. Wie auch bei den anderen magischen Gegenständen gibt es verfluchte Ringe, die dem Träger schaden. Sie können nur mit Hilfe von bestimmten Zaubern wieder abgelegt werden.

Schrifrollen: Schrifrollen sind für einen Magieanwender ein äußerst praktischer Luxusgegenstand. Wenn ein Magieanwender eine Schriftrolle vorliest, kann er den Zauber, der auf ihr niedergeschrieben ist, wirken, ohne ihn vorbereiten zu müssen. Es gibt auch besondere Schrifrollen, so genannte Schutzformeln, die von allen Charakteren eingesetzt werden und dem Charakter vorübergehenden Schutz gegen eine bestimmte Form der Bedrohung geben, beispielsweise gegen Feuer, Werwölfe, böse Kreaturen, Wesen von anderen Ebenen usw. Natürlich gibt es auch Schrifrollen, die mit fürchterlichen Flüchen belegt sind, die aktiviert werden, wenn sie von einem nichts ahnenden Charakter gelesen werden. Um ganz sicher zu gehen, muss man eine Schriftrolle identifizieren, bevor man sie einsetzt. Es ist auch möglich, den Inhalt einer Schriftrolle mit einem arkanen Zauber in das Zauberbuch des Magiers zu übertragen. Beim Betrachten der Schriftrolle wird eine entsprechende Schaltfläche angeboten. Hexenmeister können (und brauchen) das nicht.

Tränke und Öle: Tränke und Öle findet man relativ häufig, aber sie sind nicht leicht zu identifizieren. Diese magischen Flüssigkeiten werden in kleinen Flaschen, Tiegeln, Töpfen oder Phiolen aufbewahrt und strahlen Magie aus. Oft glaubt man zu wissen, wofür ein Trank dient, aber ob er nun eine positive oder negative Auswirkung hat, kann man erst sagen, wenn man ihn tatsächlich zu sich genommen hat. Der Charakter stellt vielleicht fest, dass er für kurze Zeit gegen Kälte oder Feuer immun ist, dass sich seine Wunden schließen oder dass er selbst angesichts tödlicher Gefahr keine Furcht empfindet. Vielleicht stirbt er aber auch augenblicklich, weil er gerade ein tödliches Gift zu sich genommen hat.

Zauberstäbe, Zauberstecken und Zauberzepter: Diese gehören zu den mächtigsten magischen Gegenständen. Zauberstäbe werden normalerweise von Magiern eingesetzt und erlauben es ihnen, bestimmte Zauber durch das einfache Sprechen eines Befehlswortes zu wirken. Zauberstecken können normalerweise von Magiern und Priestern eingesetzt werden. Zauberzepter sind am seltensten und wurden meist von mächtigen Hexenmeistern und Kriegsmagiern erschaffen. Auch die Macht von Stäben, Stecken und Zeptern ist nicht ohne Grenzen. Bei jeder Anwendung brauchen sie eine Ladung auf, bis sie schließlich keine Macht mehr haben.

Wundersame Gegenstände: Unter diese Kategorie fallen alle anderen magischen Gegenstände. Deren Vielfalt sind praktisch keine Grenzen gesetzt. So gibt es Gürtel, die dem Träger Riesenstärke verleihen, Kappen, die den Träger klüger machen, magische Bücher, welche die Attributswerte des Lesers erhöhen und noch viel, viel mehr.

DAS TEAM

BLACK ISLE STUDIOS PRODUCTION

Präsident

Feargus Urquhart

Produzent

Darren Monahan

Stellvertretender Produzent

Doug Avery

Produktlinienproduzent

Kevin Osburn

Produzent Audio und Lokalisierung

Fred Hatch

Division Operations Manager

Benson

Webseitengestaltung

Jessica Urquhart

GRAFIKEN

Führende Grafiker

Tim Donley

Pete Meihuizen

Grafiker

Aaron Brown

Eric Campanella

John Dickenson

Hector Espinoza

Derek Johnson

Jason Manley

Brian Menze

Aaron Meyers

Dennis Presnell

Justin Sweet

PROGRAMMIERUNG

Leitender Programmierer

Bernie Weir

Programmierer

Dave Boulanger

Danien Chee

Rich Finegan

Tom French

Rob Holloway

Darren Monahan

Chad Nicholas

Zusätzliche Programmierung

Jake Devore

Jim Gardner

DESIGN

Führender Designer

Josh Sawyer

Designers

Chris Avellone

Steve Bokkes

John Deiley

Damien Foletto

Rob Holloway

Dave Maldonado

Technische Designer

Ron Austin

Scott Everts

Dave Hendee

Primo Pulanco

Jason Suinn

BIS QA

Tester

Chris Heidari

Tex Yang

MARKETING

Black Isle Studios Marketing Team

Margo Engel

Tamara Johnston

Paige Slaughter

Michael Greene

Public Relations Manager

Heather Greer

Manual

Chris Avellone

Michael Greene

Handbuch, Layout & Design (US)

Cheryl Sweeney

Das Icewind Dale II-Team möchte folgenden Personen ausdrücklich danken: dem D&D-Team und jedem bei Wizards of the Coast, R.A. Salvatore, Ryan und jedem bei Snowblind Studios (John Van Deusen, danke für das Grottenratschmodell), Ray, Greg und jedem bei BioWare, Josh Grant und der aufergerungensvollen und hart arbeitenden Qualitätssicherungsabteilung bei Interplay, und vor allem euch, ihr erleuchteten Gönner.

QUALITÄTSICHERUNG

QA Special Projektmanager

Eric Fong

QA Operations Manager

Shanna Takayama

QA Produkt Manager

Josh Grant

Multiplayer-Leitung

Jeff Husges

Co-Produkt Manager

Albert Perez, Jr.

QA Analysten

John Boomershine

Brad Dutton

Robert Evinger

Eric Good

Justin Hamilton

Rob Hanson

Ed Hyland

Joe Raniel Isip

Michael Los

Erick Lujan

Jeff "Jeffy" Mitchell

Matt Monaco

Matt Panepinto

Dave Peters

Chuck Salzman

Gary Tesdall

Kompatibilität

Derek Gibbs

Josh Walters

AUDIO

Sound & Music Supervisor

Adam Levenson

Sound Design & Bearbeitung

Frank Szick

Adam Levenson

JP Walton

Mastering

Frank Szick

JP Walton

Zusätzliche Bearbeitung

Chris Borders

Scott Purvis

Musik

Inon Zur

Musikaufnahmen & Mischung

Dori Amarillo

Audio Scripting

JP Walton

Frank Szick

Sprachaufnahme**Casting/Supervisor**

Chris Borders

Fred Hatch

Sprecher

Earl Boen

Carlos Carrasco

T.C. Carson

Gabrielle Carteris

Moe Daniels

Grey Delisle

Charles Dennis

Brian George

J.D. Hall

Vanessa Marshall

Iona Morris

Joe Nipote

Kathleen Noone

Jack Roth

Kath Soucie

Peter Stormare

Mari Weiss

Greg Eagles

Sprachaufnahmen bei SMS**Studios****Toningenieur**

Ernie Sheesley (SMS)

Aufnahmeassistenz

Lisa Carlon (SMS)

Eric Lewis (SMS)

Audio-Manager

Gloria Soto

Filmsequenzen abgemischt von
Interplay Entertainment von
Adam Levenson in Stereo

VIDEO**Video-Manager**

Dan Williams

Leitung Media**Produktion/Bearbeitung**

Dave Cravens

Media Produktion/Bearbeitung

Chris Folino

**Komprimierung und Playback
durch**

von RADGame Tools, Inc.

Lokalisierung**Produkt Manager
(international)**

Tom Decker

Rafael Lopez

Lokalisierungsproduzent

Fred Hatch

Redakteure

Olaf Becker (German)

Carole Huguet (French)

Rafael Lopez (Spanish)

DEUTSCHE VERSION**Marketing Manager**

Christina Ettelbrück

PR Manager

Mike Hesse

Produkt Manager

Thorsten Hamdorf

DEUTSCHE**LOKALISIERUNG****Leitung & Redaktion:**

Uwe Körner

Übersetzung Spiel &**Handbuch:**

Michael Anton

Rolf D. Busch

Daniela Schmidt

Thomas Schmidt

Daniel Schumacher

Tonstudio:

Ulrich Mühl

PRODUKTSERVICE

Vielen Dank, dass Sie sich für "Icewind Dale II" entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer (0190) 771 887 (€ 1,24 pro Minute), Montag bis Freitag zwischen 10.00 Uhr und 20.00 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 10.00 Uhr und 20.00 Uhr, unter der Rufnummer (0190) 771 888 (€ 1,24 pro Minute) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielwelt.

Lösungshilfen, Cheats und Tricks können Sie auch per FAX unter der Rufnummer (0190) 771 889 (€ 1,24 pro Minute) abrufen. Ein Inhaltsverzeichnis steht Ihnen unter der Dokumentennummer 5000 zur Verfügung.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.virgininteractive.de> oder <http://www.virgininteractive-support.de> unsere Webseite erreichen.

Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

AUSTAUSCH DEFEKTER CDS

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von € 12,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spiels erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, dass es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Behringstr. 16 B
22765 Hamburg

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN