



EIN BALDUR'S GATE™ ENGINE ADVENTURE

ICEWIND DALE



Advanced
Dungeons & Dragons

BIOWARE
INFINITY ENGINE



EPILEPSIE-WARNUNG

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

INHALT

EINFÜHRUNG	4	WIRKEN VON ZAUBERN	45
BALDUR'S GATE & ICEWIND DALE	4	MORAL	46
VERWENDEN DES HANDBUCHS	4	AUSWIRKUNGEN DES KAMPFES UND ERHOLUNG	46
DAS LEXIKON	5	ERFAHRUNGEN UND STUFENAUFSTIEG	48
INSTALLATION UND SPIELSTART	5	EIGENSCHAFTEN	48
HILFE BEI PROBLEmen	5	MAGIE UND DAS ZAUBERSYSTEM	57
BEGINN DES SPIELS	6	ZAUBER IN ICEWIND DALE	58
CHARAKTERERSCHAFFUNG	7	MAGIERZAUBER	58
DIE KONSOLE	10	PRIESTERZAUBER	84
MAUSTASTEN	10	SO RÜSTEN SIE SICH AUS	102
DIE HAUPTKONSOLE	11	SO BEWAFFNEN SIE SICH	104
ANDERE FUNKTIONEN UND TASTATURBEFEHLE	27	ARTEFAKTE	107
VERSCHIEDENE INFORMATIONEN	27	TABELLEN	109
MEHRSPIELER-ROLLENSPIEL	28	DAS ICEWIND DALE-TEAM	119
AGIEREN IN EINEM MEHRSPIELER-ROLLENSPIEL	32		
DER GRAT DER WELT	33		
FAERUN UND DER NORDEN	33		
DIE WELT	33		
DER NORDISCHE KALENDER	33		
GRAT DER WELT	35		
DIE VORGESCHICHTE	41		
CHARAKTERAKTIONEN	42		
KAMPF	43		

EINFÜHRUNG

Mich erreichte manche Kunde über den Süden, über die Städte und Karawanen, die Wunder von Baldurs Tor und den umliegenden Regionen. Diese Dinge haben den Reiz des Wunderbaren verloren, seit ich meine Reise in den Norden nach Zehnstädte antrat. Hier, im Schatten des Grats der Welt, scheinen die Errungenschaften des Menschen bedeutungslos zu sein.

Viele Geschichten ranken sich um den Grat der Welt. Bisweilen kommt es mir vor, als handele es sich bei ihm eher um eine Macht als um eine Bergkette. Ein Blick auf die Berge genügt, und man fühlt das Majestätische und ihre ewige Gegenuwärtigkeit. Seitdem ich im Dienste des Tempus auf dem Schlachtfeld verwundet wurde, hatte ich viel Zeit, um über das Tugendhafte und Edle im Leben nachzusinnen. Seit ich meine Stellung hier in Osthafen antrat, hatte ich viel Mühe und beschäftigte mich fast ausschließlich mit dem Niederschreiben meiner Gedanken. So kam es auch, dass dieser Band meine Aufzeichnungen über Osthafen, Kuldahar und die umliegenden Regionen beinhaltet. Hrothgar, eine der führenden Persönlichkeiten Osthafens, hat mich in den Genuss einiger Geschichten und guter Ratschläge kommen lassen. Einiges davon habe ich verwandet, um die Seiten dieses Bandes zu füllen - allerdings nicht alles, denn wollte ich all seine weitschweifigen Erzählungen festhalten, hätte ich Stoff genug für ein weiteres Buch. Nichtsdestoweniger trägt Hrothgar die Weisheit des Schlachtfelds in sich, und aus seinen Worten klingt Wahrhaftigkeit.

Beachtet den Inhalt dieses Buches, und beherzigt die Lektionen über den Kampf in der Schlacht und das Wirken von Zaubern, über Taktik und die Kunst der Bewegung. Was Ihr hier lest, bewahrt Euch möglicherweise vor dem sicheren Tod. Der Sieg ist Euer, wenn Ihr Euch Eurer Stärken bewusst seid.... und wenn Ihr diese Stärken wie einen Hammer gegen Eure Feinde einsetzt. Wenn Ihr Euch würdig erweist, möge Euch Veiros Flanke zur Seite stehen, wenn die Schlacht geschlagen wird.

- Everard, Treues Schwert, Orden der Gebrochenen Klinge

Osthafen, Eleint, 1281 TZ, im Jahr der kalten Seele

BALDUR'S GATE! & ICEWIND DALE!

Baldur's Gate erschien 1998 und wurde von der Kritik geradezu mit Lob überschüttet. Zahlreiche Rollenspieler hatten ihren Spaß bei den in den Vergessenen Reichen zu bestehenden Abenteuern. Diese Welt bildet auch den Rahmen für die neue Geschichte, mit der die Black Isle Studios jetzt aufwarten. Dieses Computer-Rollenspiel können Sie entweder allein oder zusammen mit Ihren Freunden bestreiten. Bei dem Epos Icewind Dale wird das Schicksal der Vergessenen Reiche in die Hände Ihrer Spielergruppe gelegt. Das Wohl zahlloser Menschen obliegt Ihnen, und nur durch Ihr Blut und Ihre Ausdauer können die Vergessenen Reiche gerettet werden.

Icewind Dale verwendet die bekannte Bioware Infinity Engine! und viele der in diesem Handbuch beschriebenen Softwareoptionen sind Ihnen bereits ein Begriff, wenn Sie Baldur's Gate und Tales of the Sword Coast! gespielt haben. Mit Hilfe dieses Handbuchs können Sie Ihre Kenntnisse vom Aufbau der Konsole auffrischen. Blättern Sie es einfach durch, und lesen Sie die Kapitel Ihrer Wahl. Neu in diesem Handbuch sind der Abschnitt über die verschiedenen Zauben, die Hintergrundinformationen zur Spielwelt und die kurze Auflistung von Artefakten am Ende.

VERWENDEN DES HANDBUCHS

Dieses Handbuch dient lediglich als Referenz zu Icewind Dale und braucht nicht von der ersten bis zur letzten Seite durchgelesen zu werden. Verwenden Sie das Buch nur bei Bedarf, beispielsweise wenn Sie beim Spielen über einen bestimmten Ausdruck stolpern: („Wer oder was ist ETWO?“). Mehrere Tabellen und ein Index am Ende des Handbuchs liefern Ihnen die gewünschten Informationen auf einen Blick. Eine weitere Hilfe stellt die im Lieferumfang des Spiels enthaltene Schnellreferenzkarte dar. Das Handbuch gliedert sich in zwei Teile. Das „Lexikon“ enthält relevante Informationen zur Charaktererschaffung, zur Konsole und zum Spielen von Icewind Dale mit mehreren Spielern. Dieser Abschnitt bietet Ihnen die praktischen Grundlagen und alles, was Sie sonst noch zum Loslegen benötigen. Der zweite Teil, „Der Grat der Welt“, enthält Informationen über das Eiswindtal selbst und die Vergessenen Reiche sowie Erläuterungen zu bestimmten Aspekten der Regeln von Advanced Dungeons & Dragons(r), die für einige Spieler eventuell neu sind. Doch nun genug der einführenden Worte. Hüllen Sie sich in Ihren Mantel, und treten Sie Ihre Reise in den Norden an...

DAS LEXIKON

INSTALLATION UND SPIELSTART

Zum Installieren von Icewind Dale legen Sie zunächst die CD-ROM mit der Aufschrift „Icewind Dale Disc 1“ in das CD-ROM-Laufwerk ein, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Autoplay-Funktion nicht aktiviert haben, klicken Sie auf Ihrem Desktop unter „Arbeitsplatz“ auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Daraufhin wird eine Liste der Dateien auf der „Icewind Dale Disc 1“ angezeigt. Doppelklicken Sie auf die Datei AUTORUN.EXE, um das Installationsprogramm zu starten.

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

Nach Abschluss der Installation stehen Ihnen im Startbildschirm weitere Optionen zur Verfügung:

Spielen. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Spielen“, um mit dem Spiel zu beginnen. Nachdem das Logo erschien ist und die Einführungsfilmsequenz gezeigt wurde, wählen Sie die Option „Spiel erstellen“ aus, um direkt mit der Charaktererschaffung zu beginnen. Ihr Abenteuer im Grat der Welt kann losgehen!

Wenn Sie erst später spielen möchten, starten Sie die Anwendung „Icewind Dale“ aus der Programmgruppe „Black Isle Studios“ Ihres Windows-Startmenüs.

Readme lesen. Die Readme-Datei enthält die neuesten Informationen und Angaben zu Änderungen, die nach der Drucklegung dieses Handbuchs hinzugekommen sind. Lesen Sie die Readme-Datei, wenn bei der Verwendung dieses Produkts Probleme auftreten.

Deinstallieren. Nach Abschluss der Installation können Sie über die Option „Deinstallieren“ alle Dateien von Icewind Dale mit Ausnahme der von Ihnen gespeicherten Spiele löschen.

Mit „Beenden“ wird das Startfenster geschlossen.

HILFE BEI PROBLEmen

ONLINE-FEHLERBEHEBUNG!

Der Technische Kundendienst von Interplay Entertainment Corp. bietet neuerdings Anleitungen zur Fehlerbehebung, die sowohl ausführliche Installations- und Konfigurationsanweisungen als auch Informationen zur Lösung der am häufigsten auftretenden Probleme umfassen. Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, können Sie diese Informationen unter der Adresse www.interplay.com/support/ abrufen.

Auf dieser Webseite erhalten Sie Unterstützung bei der Fehlerbehebung sowie Informationen zur Verwaltung und Leistung Ihres Systems.

DirectX www.interplay.com/support/directx/

Joysticks www.interplay.com/support/joystick/

Modems und Netzwerke www.interplay.com/support/modem/

(Wenn Sie spielespezifische Informationen und zusätzliche Unterstützung bei der Fehlerbehebung benötigen, besuchen Sie unsere Hauptseite unter der Adresse www.interplay.com)

Wenn Sie programmspezifische Fragen haben, kann Ihnen unser Technischer Kundendienst weiterhelfen. Unsere Webseite hält aktuelle Informationen zu den am häufigsten im Zusammenhang mit unseren Produkten auftretenden Problemen für Sie bereit. Diese Auskünfte erhalten Sie auch von den Mitarbeitern unseres Technischen Kundendienstes. Unsere Internetseiten für die Produktunterstützung werden regelmäßig aktualisiert. Wenn Sie schnelle Hilfe benötigen, schauen Sie also am besten hier vorbei:

www.interplay.com/support/

In diesem Fenster sind sechs leere Felder für Charaktere angeordnet. Neben jedem Feld befindet sich eine Schaltfläche „Charakter erschaffen“. In jedem dieser Felder können Sie durch Klicken auf die Schaltfläche einen neuen Charakter erschaffen. Zum Erzeugen eines neuen Charakters befolgen Sie die Schritte im unten stehenden Abschnitt „Charaktererschaffung“.

Nach dem Erschaffen eines Charakters wird dessen Name im bisher leeren Feld angezeigt. Zum Entfernen eines Charakters klicken Sie auf dessen Namen und im daraufhin eingeblendeten Untermenü auf die Schaltfläche „Löschen“. Dadurch wird das Feld für einen anderen Charakter freigegeben.

Über die Option „Beenden“ können Sie das Fenster schließen. Wenn Sie alle Charaktere für Ihre Gruppe erschaffen haben, klicken Sie auf „Fertig“. Daraufhin wird Icewind Dale gestartet.

Weitere Informationen zum Fenster „Gruppenzusammenstellung“ finden Sie auf Seite 30.

Mehrspieler-Rollenspiel: Ausführliche Anweisungen zum Starten eines Mehrspieler-Rollenspiels enthält der Abschnitt „Mehrspieler-Rollenspiel“ auf Seite 34.



CHARAKTERERSCHAFFUNG

Als Erstes stellen Sie in Icewind Dale Ihre Gruppe zusammen. Zu Beginn des Spiels wird das folgende Fenster zur Charaktererschaffung angezeigt. Befolgen Sie die unten aufgeführten Schritte. Über die Schaltfläche „Abbrechen“ können Sie den Vorgang der Charaktererschaffung jederzeit abbrechen. Sie werden dann gefragt, ob Sie zum Hauptfenster des Spiels zurückkehren möchten. Eine bereits getroffene Auswahl können Sie nachträglich mit Hilfe des nach oben zeigenden Pfeils in der linken unteren Ecke des Fensters ändern.



GESCHLECHT

Wählen Sie das Geschlecht Ihres Charakters aus. Dies wirkt sich nur auf die Wahl des Porträts und auf das Aussehen Ihres Charakters im Spiel aus. Wenn Sie das Geschlecht Ihres Charakters festgelegt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Fertig“ in der rechten unteren Ecke des Fensters. (Mit „Fertig“ ist jede im Weiteren getroffene Auswahl zu bestätigen.)

PORTRÄTAUSWAHL

Wählen Sie das Porträt Ihres Charakters aus. Wenn Sie keines der verfügbaren Porträts verwenden möchten, haben Sie die Möglichkeit, ein anwenderdefiniertes Porträt zu importieren. Weitere Informationen zum Erstellen eines anwenderdefinierten Porträts Ihres Charakters sowie zur Veränderung seiner Stimme, seiner Biografie und seines Verhaltens enthält der Abschnitt „Charakterbogen“ auf Seite 26.

RASSE

Wählen Sie die Rasse aus, der Ihr Charakter angehören soll. Sie können ihm die Rasse Mensch, Elf, Halbelf, Zwerg, Gnom oder Halbling zuweisen. Die Stärken und Schwächen der jeweiligen Rasse werden in dem Textfeld unterhalb des Auswahlfensters beschrieben. Wählen Sie die Rasse sorgfältig aus, da dies Einfluss auf bestimmte Dialogoptionen im Spiel und die Möglichkeiten der Klassenauswahl haben kann. Weitere Informationen zu den einzelnen Rassen enthält der Abschnitt „Rassen“ auf Seite 64.

KLASSE

Die für die von Ihnen ausgewählte Rasse verfügbaren Charakterklassen und Klassenkombinationen werden hervorgehoben. Wählen Sie die gewünschte Klasse aus der Liste aus. Das Textfeld unterhalb des Auswahlfensters enthält Beschreibungen der jeweiligen Klasse.

Klassenkombination ist nur nicht-menschlichen Charakteren möglich. Charaktere mit Klassenkombination weisen die Eigenschaften und Einschränkungen beider Klassen auf. Menschliche Charaktere können im Verlauf des Spiels Mehrklassencharaktere werden.

Mehrklassencharaktere bestehen ihre Abenteuer zunächst als Angehörige einer bestimmten Klasse, um zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel in eine andere Klasse zu wechseln. Wenn sich ein Charakter zu einem Wechsel der Klasse entschließt, stehen ihm die Attribute der bisherigen Klasse so lange nicht mehr zur Verfügung, bis der Charakter in der neuen Klasse eine höhere Stufe als in seiner alten Klasse erreicht. Dann stehen ihm auf seiner aktuellen Stufe die Attribute beider Klassen zur Verfügung. In seiner bisherigen Klasse kann der Charakter keine höhere Stufe mehr erreichen. Nur Menschen können Mehrklassencharaktere sein.

Ausführliche Informationen zu den einzelnen Klassen enthält der Abschnitt „Klassen“ auf Seite 65.

ATTRIBUTWERTE

Ihr Charakter wird durch die sechs Attributwerte Stärke (ST), Geschicklichkeit (GE), Konstitution (KO), Intelligenz (IN), Weisheit (WE) und Charisma (CH) definiert. Die in diesem Fenster angezeigten Attributwerte wurden zuvor per Zufallsprinzip vom Computer für Ihren Charakter so festgelegt, als ob Sie für jedes Attribut mit drei sechsseitigen Würfeln gewürfelt hätten. Anschließend werden die Werte an die Rasse Ihres Charakters angepasst. Wurden für die Attribute des Charakters zu niedrige Werte festgelegt, werden diese automatisch auf die jeweiligen Mindestwerte erhöht (d. h., wenn der Charakter als Paladin einen Charismawert von 17 benötigt und wenn der Computer nur einen Zufalls Wert von 12 ermittelt, erhält der Charakter dennoch den Mindestwert 17). Sie können den Wert eines Attributs um eine bestimmte Punktzahl verringern und diese Punkte einem anderen Attribut hinzuzaddieren. Ein Attributwert darf jedoch nicht unter den Mindestwert für die jeweilige Rasse oder Klasse gesenkt werden. Im Textfeld am unteren Fensterrand wird jedes Attribut beschrieben. Sie können die Werte Ihrer Attribute beliebig oft neu festlegen, bis Sie Ihre Wunschkombination gefunden haben.

GESINNUNG

Durch die Gesinnung wird festgelegt, wie sich Ihr Charakter verhält, ob er sich rechtschaffen oder chaotisch aufführt oder ob er gute oder böse Absichten hegt. Je nach Klasse können Sie bestimmte Gesinnungen nicht auswählen (Paladine müssen beispielsweise immer rechtschaffen und gut sein, während Diebe keine rechtschaffene Gesinnung haben dürfen und so weiter). Jede Gesinnung wird in einer kurzen Erläuterung beschrieben. Lesen Sie die Beschreibungen genau durch, bevor Sie Ihre Wahl treffen.

Diejenigen, die gegen ihre Natur handeln, schaden sich selbst und anderen. Wenn ein Walldäufer oder ein Paladin nicht an seiner Gesinnung festhält, verliert er die besonderen Fähigkeiten seiner Klasse.

- Everard

WAFFENFERTIGKEITEN

Jeder Charakter wurde im Laufe seines Lebens an einer Waffe ausgebildet. In diesem Fenster werden die von Ihnen bevorzugten Waffen aufgelistet und in einem Textfeld am unteren Fensterrand beschrieben. Durch Ihre Klasse ist normalerweise vorgegeben, welche Waffen Sie verwenden dürfen und welchen Geschicklichkeitsgrad Sie im Umgang mit den Waffen Ihrer Wahl erreichen können (Zauberkundigen steht beispielsweise keine große Waffenwahl zur Verfügung, da sie beinahe zeitlebens ihre Nasen in Bücher gesteckt haben). Solange seine Zugehörigkeit zu einer bestimmten Klasse es ihm nicht verbietet, kann ein Charakter auch eine Waffe führen, für deren Verwendung er nicht die notige Waffenfertigkeit aufbringt. Bei jedem Angriff mit dieser Waffe wird der Charakter jedoch mit einem Strafpunktabzug belegt. In den meisten Klassen kann pro Waffe nur ein Waffenfertigkeitspunkt zugewiesen werden. Für Kämpfer, Paladine und Walldäuber darf mehr als ein Punkt zugewiesen werden. Für jeden zusätzlichen Punkt erhält der Charakter einen Bonus auf seine Angriffs- und Schadenswürfe sowie auf die Anzahl der Angriffe pro Runde.

Zu beachten ist, dass nur Kämpfer einer Waffenfertigkeit mehr als 2 Waffenfertigkeitspunkte zuweisen dürfen. Walldäuber, Paladine und mehrklassige Charaktere können nicht mehr als 2 Punkte hinzugewinnen. Mehrklassencharaktere erhalten nur dann mehr als 2 Punkte, wenn Sie als Angehörige der Kämpferklasse agieren.

DIEBESFÄHIGKEITEN

Handelt es sich bei Ihrem Charakter um einen Dieb (oder um einen Charakter, der durch seine Klassenkombination Diebesfähigkeiten aufweist), verfügt dieser über die vier Fähigkeiten Taschediebstahl, Schlösser öffnen, Fallen finden und List. Jede Fähigkeit wird im Textfeld des Fensters beschrieben. Zu Beginn des Spiels ist Ihren Diebesfähigkeiten ein Anfangswert von 30 Punkten zugeordnet, der sich pro weitere Stufe um 20 Punkte erhöht. Beachten Sie, dass sich Ihre Geschicklichkeit und Ihre Rasse im Anfangswert niederschlägt, der Ihren Diebesfähigkeiten beigemessen wird.

ZAUBER

Handelt es sich bei Ihrem Charakter um einen Zauberer, Priester oder Druiden (oder um einen Zauberer, Priester oder Druiden mit Klassenkombination), können Sie eine Reihe von Zaubern ersten Grades für den Beginn des Spiels auswählen. Weitere Informationen zu den Ihnen zur Wahl stehenden Zaubern enthält der Abschnitt „Zauber“ auf Seite 76.

VERFEINDETE SPEZIES

Waldläufer haben einen „Erzfeind“, eine bestimmte Art Humanoid oder ein anderes Wesen. Die Waldläufer haben die Bekämpfung ihrer Erzfeinde zu ihrer Lebensaufgabe gemacht und erhalten einen besonderen Bonus, wenn Sie das jeweilige Wesen angreifen. Folgende Wesen können die Waldläufer zu ihren Erzfeinden aussehen: Untote Leichen (Ghule, Zombies und Gruftschrecken), Riesen, Goblins, Echsenmenschen, Orks, Salamander (Feuer- und Frostsalamander), Untote Skelettwesen (Skelette, Leichname), Untote Spektralwesen (Geister, Schatten, Gespenster, Schreckgespenster), Spinnen, Erdkolosse und Yuan-Ti.

AUSSEHEN

Wählen Sie die Farben für Ihren Charakters aus. Haar- und Gesichtsfarbe werden beibehalten, wurden sie einmal gewählt. Die Farben der Kleidung können Sie jedoch im Verlauf des Spiels im Inventarfenster ändern.

BIOGRAFIE

Über diese Schaltfläche können Sie die persönliche Biografie des Charakters eingeben. Es steht Ihnen jedoch frei, biografische Angaben vorzunehmen. Während des Spiels haben Sie die Möglichkeit, im Fenster „Charakterbogen“ über die Schaltfläche „Anpassen“ auf die Biografie zuzugreifen.

NAME

Zu guter Letzt müssen Sie Ihrem Charakter noch einen Namen geben. Klicken Sie dafür zunächst auf das Textfeld oder geben Sie Ihren Namen direkt ein. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Fertig“

FERTIGSTELLUNG IHRES CHARAKTERS

Wenn Sie einen Charakter nach Ihren Wünschen erschaffen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Einverstanden“ in der rechten unteren Fensterecke. Andernfalls klicken Sie auf den nach oben zeigenden Pfeil, um die vorgenommenen Einstellungen zu ändern.

IMPORTIEREN

Über diese Schaltfläche können Sie bereits erschaffenen Charaktere in ein neues Einzelspieler- oder Mehrspieler-Rollenspiel importieren.

STARTKAPITAL

Jeder Charakter erhält zu Beginn des Spiels ein Startkapital, dessen Wert von der Klasse des Charakters abhängt. Pro Klasse werden folgende Goldmengen als Startkapital vergeben:

Klasse	Startkapital
Krieger	50 GM - 200 GM
Zauberer	20 GM - 50 GM
Spitzbube	20 GM - 120 GM
Priester	30 GM - 180 GM

Charaktere mit Klassenkombination wählen die Klasse, die ihnen die größtmögliche Goldmenge einbringt (d. h., ein Magier/Dieb beginnt mit 20 GM - 120 GM).

DIE KONSOLE

In diesem Abschnitt werden alle Fenster-, Schaltflächen- und Menüfunktionen der Konsole von Icewind Dale beschrieben. Beim Spielen ergibt sich die Bedeutung vieler Funktionen von selbst. In diesem Abschnitt erfahren Sie zusätzlich etwas über die Feinheiten bei der Verwendung der Konsole, sodass Sie den Grat der Welt ein wenig schneller kennen lernen.

MAUSTASTEN

LINKE MAUSTASTE

Die linke Maustaste entspricht im Prinzip einer Aktionschaltfläche. Folgende Aktionen können über die linke Maustaste ausgeführt werden:

- Auswählen eines Charakters oder eines Porträts (Wenn vorher ein Charakter oder eine Gruppe ausgewählt war, wird die Auswahl aufgehoben und stattdessen der neue Charakter ausgewählt).
- Sie können mehrere Charaktere auswählen, indem Sie bei gedrückt gehaltener Umschalttaste auf verschiedene Charaktere im Feld oder auf deren Porträts klicken.
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf noch nicht ausgewählte Charaktere, werden diese den bereits ausgewählten Charakteren hinzugefügt.
- Wenn Sie auf ein Porträt doppelklicken, wird die Ansicht auf den entsprechenden Charakter zentriert.
- Durch das Klicken auf Schaltflächen werden für den Charakter Aktionen ausgewählt: Bewachen, Sprechen, Angreifen (auf die Waffe klicken) usw.
- Wirken von Zaubern und Verwenden von Gegenständen nachdem diese ausgewählt wurden.
- Durch Klicken auf einen Punkt gelangt der ausgewählte Charakter zu einem bestimmten Bereich auf dem Bildschirm (Hinweis: Verwenden Sie die rechte Maustaste, um die Charaktere im Formationsmodus zu bewegen).
- Durch Klicken und Ziehen mit der Maus wird in der Spielumgebung oder über Porträts ein Auswahlrahmen aufgezogen, mit dem mehrere Charaktere ausgewählt werden können.
- Aufnehmen von Gegenständen durch den aktuell ausgewählten Charakter. Wurde mehr als ein Charakter ausgewählt, nimmt der im obersten Porträt dargestellte Charakter (der „Anführer“) den Gegenstand auf.
- Durch Klicken und Ziehen mit der Maus kann ein Porträt innerhalb der Reihenfolge der Gruppenmitgliederporträts verschoben und an anderer Stelle wieder eingefügt werden.
- Durch Klicken auf die Uhr wird das Spiel unterbrochen. Erneutes Klicken setzt das Spiel fort.

RECHTE MAUSTASTE

Durch das Klicken mit der rechten Maustaste stehen eine Vielzahl von Funktionen zur Verfügung, die im Wesentlichen zum Anzeigen von Informationen, zum Abbrechen von Aktionen und zum Steuern von Formationen dienen. Folgende Funktionen sind über die rechte Maustaste verfügbar:

- Wenn Sie auf ein Porträt klicken, wird das Inventarfenster des entsprechenden Charakters geöffnet.
- Klicken auf einen Gegenstand oder Zauber auf der Inventar- bzw. Zauberseite zeigt das entsprechende Eigenschaftenfenster für den Gegenstand bzw. Zauber an.
- Abbrechen der aktuellen Aktion - Angriffe oder Zauber werden abgebrochen.
- Wenn Sie auf ein Monster, einen Nichtspielercharakter (NSC) oder einen ausgewählten Charakter klicken, werden die jeweiligen Stimmen oder Geräusche wiedergegeben.
- Ein ausgewählter Charakter kann im Formationsmodus zu einer Zielposition auf dem Bildschirm bewegt werden (Wurde mehr als ein Charakter ausgewählt, wird die Formation durch Gedrückthalten der rechten Maustaste und Ziehen gedreht).
- Konfigurieren der Felder für Waffen-Schnellzugriff, Zauber-Schnellzugriff, Gegenstands-Schnellzugriff und Gruppenformation. Durch Klicken mit der rechten Maustaste werden die für das jeweilige Schnellzugriffsfeld verfügbaren Optionen angezeigt. Durch Anklicken mit der linken Maustaste können Optionen für das jeweilige Feld ausgewählt werden.

MAUSZEIGERBEWEGUNG

Das Hauptfenster wird im Fenster- oder im Vollbildmodus angezeigt. Sie können im Hauptfenster einen Bildlauf durchführen, indem Sie den Mauszeiger an den linken, rechten, oberen oder unteren Bildschirmrand bewegen. Den gleichen Effekt erzielen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten der Zehntastatur.

DIE HAUPTKONSOLE

LINKSSEITIGE MENÜLEISTE:

- Spieldaten
- Karten
- Journal
- Inventar
- Charakterbogen
- Magier-Zauberbuch
- Priesterschriftrolle
- Optionen
- Gruppenzusammenstellung
- Uhr

HAUPTFENSTER



RECHTSSEITIGE MENÜLEISTE:

- Charakterporträts
- Alle auswählen
- Ausrufen
- KI ein/aus

UNTERE MENÜLEISTE:

(In diesem Beispiel werden 12 charakterspezifische Schaltflächen angezeigt - Wird nur ein Charakter gewählt, werden 9 gruppenspezifische Schaltflächen angezeigt)

HAUPTFENSTER

Beim Spielen von Icewind Dale wird die meiste Zeit dieses Fenster angezeigt. Mit den Maustasten und den Schaltflächen können in diesem Fenster folgende Aktionen ausgeführt werden:

- Durch Klicken mit der linken Maustaste können Charaktere ausgewählt werden. Mit der Kombination aus linker Maustaste und Umschalttaste bzw. Strg-Taste können mehrere Charaktere ausgewählt bzw. ausgewählt oder abgewählt werden. Mehrere Charaktere können im Hauptfenster zudem mit einem Auswahlrahmen ausgewählt werden, der durch Klicken und Ziehen mit der Maus erzeugt wird (in Kombination mit der Umschalttaste können Charaktere den bereits ausgewählten Charakteren hinzugefügt werden; in Kombination mit der Strg-Taste kann die Auswahl von Charakteren aufgehoben werden).
- Durch Klicken mit der linken Maustaste (siehe Schaltflächen unten) können ausgewählten Charakteren Befehle erteilt werden.
- Durch Klicken mit der rechten Maustaste kann eine Aktion abgebrochen werden. Die Formation einer ausgewählten Gruppe kann mittels der rechten Maustaste gedreht oder zu einem bestimmten Ziel bewegt werden. (Zum Drehen der Formation die rechte Maustaste gedrückt halten.)
- Wenn der Mauszeiger auf Objekte, Charaktere oder NSCs platziert wird, ändert sich das Symbol des Mauszeigers und zeigt die Standardaktion an. Durch Klicken auf eine der Schaltflächen am unteren Fensterrand wird eine andere Standardaktion ausgewählt.

Aktionszeiger

Aktionszeiger zeigen Ihnen an, dass Sie bestimmte Aktionen durchführen können. Sie können einen ausgewählten Aktionszeiger ändern, indem Sie auf eine andere Aktionsschaltfläche klicken, die ESC-Taste drücken oder mit der linken Maustaste in einen Bereich klicken, in dem der Zeiger keine Wirkung hat (z. B. in einen freien Bereich oder auf den Rand der Konsole). Das Wirken von Zaubern wird durch Klicken mit der rechten Maustaste oder durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein Wesen oder einen Bereich abgebrochen (je nach Art des Zaubers).



Auswählen: Sie können den Charakter auswählen.



Bewegen: Sie können versuchen, diesen Punkt zu erreichen (der Weg kann durch eine Tür oder ein anderes Hindernis versperrt sein).



Weg versperrt: An dieser Stelle kommen Sie nicht weiter.



Reisen: An dieser Stelle verlassen Sie das in der Karte dargestellte Gebiet.



Türen: Öffnet oder schließt das hervorgehobene Objekt.



Eintreten: Gehen Sie durch den Eingang oder den Gang.



Treppe: Gehen Sie die Treppe hinauf/hinab.



Gegenstand aufnehmen: Nehmen Sie einen Gegenstand auf.



Angreifen: Greifen Sie das Zielwesen an, auf das Sie klicken.



Schlösser öffnen: Verwenden Sie die Diebesfähigkeiten zum Öffnen eines verschlossenen Objekts.



Fallen entschärfen: Ihr Dieb kann versuchen, die Falle im hervorgehobenen Bereich zu entschärfen.



Taschendiebstahl: Ihr Dieb kann versuchen, den ausgewählten Charakter zu bestehlen.



Zauber: Sie können einen Zauber aussprechen.



Info: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen so gekennzeichneten Bereich, um Informationen über den Bereich aufzurufen.



Formation drehen: Sie können die Gruppenformation drehen.



Reihenfolge ändern: Sie können die Position zweier Charaktere vertauschen.



Gegenstand verwenden: Sie können das hervorgehobene Objekt (Hebel, Schalter usw.) verwenden.

Kriegsnebel: In Bereichen, die für Sie außer Sichtweite sind, können die meisten Aktionen nicht ausgeführt werden. Jeder Charakter hat ein bestimmtes Gesichtsfeld. Alles, was außerhalb dieses Feldes liegt, wird als „Kriegsnebel“ bezeichnet (dieser Bereich wird verdunkelt oder grau schattiert dargestellt). Daher können Ihre Charaktere nicht durch Wände sehen und erst dann erkennen, was sich hinter einer Gebäudecke verbirgt, wenn sie sich an der Ecke befinden.

UNTERE MENÜLEISTE

Anders als die links- und die rechtsseitige Menüleiste ist die untere Menüleiste nicht unveränderlich. Sie umfasst andere Schaltflächen, sobald ein anderer Charakter oder eine Gruppe von Charakteren ausgewählt wird. Das Menü am unteren Fensterrand setzt sich aus folgenden Schaltflächen zusammen:

2 Aktionschaltflächen (Tastaturlbefehle F1-F2)

Die beiden ganz links angeordneten Schaltflächen haben folgende Funktionen:



Bewachen/Beschützen: Über die erste Schaltfläche wird ein bestimmter Bereich oder ein anderer Charakter geschützt. In diesem Modus wird durch Klicken mit der linken Maustaste und gleichzeitigem Ziehen der Maus ein Kreis um den zu schützenden Bereich erzeugt. Der Charakter kann sich in diesem Bereich frei bewegen, er kann ihn jedoch nicht verlassen. Er hat die Möglichkeit, Angriffe zu erwidern, kann den geschützten Bereich aber erst verlassen, wenn er an eine andere Position bewegt wird oder wenn er einen anderen Bereich bewachen oder beschützen soll. Wird ein zu schützender Charakter ausgewählt, wird diesem gefolgt und angreifende Wesen werden angegriffen. Wird die Option „Bewachen/Beschützen“ gewählt, die Maus jedoch nicht mit gedrückter linker Maustaste gezogen, bleibt der Charakter an Ort und Stelle. Er bewegt sich nicht, kann aber Angriffe erwidern.



Dialog: Bei dieser Funktion wird durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein beliebiges freundlich gesonnenes oder neutrales Wesen der Dialog eröffnet.

5 Charakterspezifische Schaltflächen (Tasten F3-F7)

Die fünf mittleren Schaltflächen haben je nach Klasse unterschiedliche Funktionen:

	Feld 1 (F3)	Feld 2 (F4)	Feld 3 (F5)	Feld 4 (F6)	Feld 7 (F7)
Kämpfer					
Paladin					Untote vertreiben
Waldläufer					Zauber wirken
Zauberer					Zauber wirken
Kleriker					Zauber wirken
Druide					Zauber wirken
Barde					Zauber wirken
Dieb					List
Kämpfer / Dieb					Stehlen
Kämpfer / Kleriker					Zauber wirken
Kämpfer / Zauberer					Zauber wirken
Zauberer / Dieb					List
Kleriker / Zauberer					Zauber wirken
Kleriker / Dieb					Zauber wirken
Kämpfer / Druide					Zauber wirken
Kleriker / Waldläufer					Zauber wirken
Kämpfer / Zauberer / Kleriker					Zauber wirken
Kämpfer / Zauberer / Dieb					Zauber wirken



Waffen-Schnellzugriff: Diese Felder entsprechen den Feldern für den Waffen-Schnellzugriff auf der Inventarseite. Nach dem Laden einer Waffe in diese Felder (Wählen Sie die Waffe durch Klicken mit der rechten Maustaste aus) wird diese in den entsprechenden Feldern angezeigt.



Fallen finden: Dieser Modus steht Dieben zur Verfügung. Wenn der Modus aktiv ist, hält der Dieb nach Fallen Ausschau. Der Modus wird verlassen, wenn für den Charakter eine andere Aktion als die Bewegung ausgewählt wird.



Stehlen: Je nach ausgewähltem Zielobjekt umfasst die Funktion „Stehlen“ Taschendiebstahl, das Öffnen von Schließern oder das Entschärfen von Fallen.



List: Dieser Modus steht Dieben zur Verfügung. Ist der Dieb erfolgreich, kann er nahezu unsichtbar werden. Als Nächstes führt der Dieb einen hinterhältigen Angriff durch. Hat er dabei Erfolg, wird dem Zielobjekt je nach Stufe des Diebes der doppelte, dreifache oder vierfache Schaden zugefügt. Die Tarnung kann ihre Wirkung verlieren, wenn der Dieb ins Licht tritt oder einen Angriff startet.



Untote vertreiben: Dieser Modus steht Klerikern zur Verfügung (Der Kleriker kann so lange Untote vertreiben, bis eine beliebige Aktion mit Ausnahme einer Bewegung ausgewählt wird). In diesem Modus versucht der Kleriker, untote Wesen zu verjagen. Gelingt ihm dies, laufen die Untoten davon und halten sich eine gewisse Zeit lang von ihm fern. Wenn der Kleriker mächtig genug ist, kann er die Untoten auch vernichten. Wird diese Fähigkeit von bösen Klerikern angewandt, können diese sogar bestimmte untote Wesen befehligen.



Zauber wirken: Dieser Modus steht Klerikern und Zauberern zur Verfügung. Über diese Option wird die Liste aller eingeprägten Zauber geöffnet, auf die Kleriker bzw. Zauberer zugreifen können. Der Anwender kann dann einen eingeprägten Zauber aus dieser Liste wirken.



Zauber-Schnellzugriff: Wenn Sie mit der rechten Maustaste in das Feld für den Zauber-Schnellzugriff klicken, wird eine Liste mit allen aktuell eingeprägten Zaubern geöffnet. Aus der Liste kann ein Zauber in das Schnellzugriffsfeld gezogen werden. Sie können den Zauber anwenden, indem Sie entweder die entsprechende Schaltfläche auswählen oder in das betreffende Schnellzugriffsfeld klicken.



Bardengesang: Diese Funktion kann von Barden genutzt werden. Der Barde spielt ein Lied, bis eine beliebige Aktion mit Ausnahme einer Bewegung für den Barden ausgewählt wird. Solange das Lied des Barden erklingt, verfügt die Gruppe über eine größere Moral und hat mehr Glück. (Glück vermindert die Angriffswürfe von Feinden und die dadurch verursachten Schäden).

4 gegenstandsspezifische Schaltflächen (Tasten F8-11)



Gegenstand verwenden: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie jeden von Ihnen getragenen Gegenstand mit brauchbaren Eigenschaften verwenden.



Gegenstands-Schnellzugriff (3 Felder): Sie können jeden Gegenstand Ihres persönlichen Inventars für den Schnellzugriff konfigurieren, indem Sie mit der rechten Maustaste in eines dieser drei Felder klicken und das jeweilige Feld mit einem aus Ihrem persönlichen Inventar ausgewählten Gegenstand konfigurieren (ähnliche Funktion wie „Gegenstand verwenden“). Dies entspricht der Verwendung des Zauber-Schnellzugriffs. Wurde ein Gegenstand aufgebraucht, fallen gelassen oder ausgetauscht, muss er aus dem bzw. den Feld(ern) für den Gegenstands-Schnellzugriff entfernt werden. Wenn durch die Verwendung eines Gegenstands ein Zauber gewirkt wird, der gegen einen Charakter, ein Monster oder einen bestimmten Bereich auf dem Bildschirm eingesetzt wird, ändert sich das Aussehen des Cursors entsprechend, und Sie müssen mit der linken Maustaste auf das Zielobjekt klicken, um den Gegenstand verwenden zu können.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste wird die Verwendung des Gegenstands abgebrochen.

Die magischen Kräfte bestimmter verzauberter Waffen können in den Feldern für den Gegenstands-Schnellzugriff konfiguriert werden, jedoch nicht in den Feldern für den Waffen-Schnellzugriff. In die Felder für den Waffen-Schnellzugriff können nur Waffen aufgenommen werden, die für physische Angriffe verwendet werden.



Schaltfläche „Besondere Fähigkeiten“ (Taste F12): Einige Klassen wie Paladine und Druiden verfügen über besondere Fähigkeiten. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Fenster mit den besonderen Fähigkeiten des Charakters angezeigt:



Krankheit heilen: Paladine besitzen die Fähigkeit, einmal pro Tag Krankheiten zu heilen. Diese Fähigkeit entspricht dem Priesterzauber des 3. Grades „Krankheit heilen“.



Hand auflegen: Paladine haben die Möglichkeit, ein Zielobjekt ihrer Wahl auf magische Weise zu heilen. Mit der Fähigkeit „Hand auflegen“ können pro Tag 2 TP geheilt werden.



Gestaltwandlung: Diese Fähigkeit besitzen Druiden der höheren Stufen (ab Stufe 7). Durch die Gestaltwandlung können sie sich in einen Eisbären, einen Winterwolf oder in einen Bohrkäfer verwandeln.

GRUPPENSPEZIFISCHE SCHALTFLÄCHEN AM UNTEREN FENSTERRAND

Wenn Sie mehr als einen Charakter auswählen, wird am unteren Fensterrand ein neuer Schaltflächensatz angezeigt:

Die Schaltflächen „Bewachen/Beschützen“, „Dialog“ und „Angreifen“ entsprechen den Funktionen in der Menüleiste, wenn nur ein Charakter ausgewählt wurde.



Stopp: Stoppt alle aktuellen Aktionen der Gruppe.



Schaltflächen für die Schnellformation: Die Formationen der Gruppe werden in der Reihenfolge gebildet, in der die Charaktere von oben nach unten in der Leiste der Charakterporträts aufgeführt sind (der oberste Charakter steht in der Formation an erster Stelle usw.). Werden weniger als sechs Charaktere ausgewählt, wird die Formation auch nur durch diese Charaktere gebildet. Dabei ist jedem Charakter ein Formationsfeld zugeordnet. Die Formation wird durch Gedrückthalten der rechten Maustaste (zum Drehen der Formation) oder durch Klicken mit der linken Maustaste gebildet. In beiden Fällen muss zuvor eine Gruppe ausgewählt worden sein.

Schnellformationen funktionieren ähnlich wie der Zauber-, Waffen- oder Gegenstands-Schnellzugriff. Durch sie wird eine taktische Kampfführung in Echtzeit möglich. Mithilfe der Schnellformationsfunktion können Sie beispielsweise Ihren Magier in der Mitte Ihrer Gruppe in Stellung bringen oder Ihre Kämpfer schnell geschlossen nach vorn bewegen. Durch Klicken mit der rechten Maustaste wird eine Liste aller verfügbaren Formationen geöffnet. Anschließend kann mit der linken Maustaste aus dieser Liste eine Formation für das Schnellformationsfeld ausgewählt werden. Wird im nachfolgenden Spielverlauf auf diese Schaltfläche geklickt, wird die aktuelle Gruppenzusammenstellung ausgewählt. Die Gruppe formiert sich, wenn auf einen Punkt in der Umgebung geklickt wird. Wird die rechte Maustaste gedrückt gehalten, wird die Formation gedreht.

RECHTSSEITIGE MENÜLEISTE

Die Menüleiste am rechten unteren Fensterrand enthält folgende Schaltflächen:



Alle auswählen: Wählt alle sechs Charaktere aus oder hebt die Auswahl auf.

KI ein/aus: Schaltet für einen Charakter (oder für eine Gruppe von Charakteren) die künstliche Intelligenz ein oder aus. Charaktere, deren künstliche Intelligenz deaktiviert wurde, reagieren erst dann auf ihre Umwelt, wenn sie manuell gesteuert werden. Sie bewegen und verhalten sich nur so, wie es ihnen durch den unveränderbaren Teil des Spieleskripts vorgegeben wird. (Dabei handelt es sich um den die Persönlichkeit des Charakters darstellenden Teil, der von den Spielern nicht geändert werden kann.)



Ausruhen: Wenn Sie im Spielwelt-Fenster auf die Schaltfläche „Ausruhen“ klicken, ruht sich Ihre gesamte Gruppe so lange aus, bis die Gesundheit aller Mitglieder vollkommen wieder hergestellt ist. Wenn Sie die Funktion „Ausruhen“ in einem anderen Fenster auswählen, stehen Ihnen drei Optionen zur Verfügung: „Ausruhen“ (8 Stunden), „Ausruhen bis geheilt“ (Die Gruppe ruht sich so lange aus, bis jedes Mitglied wieder vollkommen gesund ist) und „Abbrechen“. Wenn Sie die Auswahl der Optionen „Ausruhen“ oder „Ausruhen bis geheilt“ bestätigen, verstreicht im Spiel Zeit, in der Ihre Charaktere geheilt werden und ihre Zauber zurückhalten. Beachten Sie, dass sich die Figuren normalerweise nur in Gasthäusern, unter freiem Himmel (vorausgesetzt, dass alle Monster in der Umgebung der Figuren oder auf dem Gebiet der Karte getötet wurden) oder an Orten ausruhen dürfen, an denen es ihnen von den Bewohnern gestattet wird. Beim Ausruhen in bestimmten Gegenenden kann es Ihnen passieren, dass Ihre Gruppe von unerziehenden Monstern angegriffen wird.



Charakterporträts: Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Charakterporträt klicken, wird der entsprechende Charakter ausgewählt. Klicken Sie hingegen mit der rechten Maustaste auf ein Porträt, wird die Inventarseite für den jeweiligen Charakter geöffnet.

Status des Charakterporträts: Anhand der Farbkennzeichnungen der Charakterporträts können Sie erkennen, ob der Charakter angegriffen oder vergiftet wird (leuchtendes Rot), oder ob er tot ist (Dunkelgrau). Ein dem Charakter zugefügter Schaden wird in dessen Porträt als roter Balken dargestellt (d. h., der weiterhin in der ursprünglichen Farbe angezeigte Bereich des Porträts entspricht der Trefferpunktmenge, die dem Charakter noch verbleibt). Wenn Sie den Mauszeiger über dem Porträt eines Charakters platzieren, werden die Gesamtzahl der Trefferpunkte und der Name des Charakters angezeigt. Durch Drücken der Zugriffstaste „.“ können zusätzlich der aktuelle und der bestmögliche Gesundheitszustand der Gruppe im Charakterporträt angezeigt werden. Die Charakterporträts enthalten zudem Symbole, die Auskunft über den Status des Charakters (Bezaubert, Festgehalten usw.) geben. Das Symbol für den Aufstieg in die nächsthöhere Stufe wird angezeigt, wenn einer Ihrer Charaktere genug Erfahrung gesammelt hat, um in die nächste Stufe wechseln.

Reihenfolge der Charakterporträts: Sie können die Reihenfolge der Charakterporträts ändern, indem Sie die Porträts mit der Maus an eine andere Position in der Porträtleiste ziehen. Wenn Sie beispielsweise die Positionen von „Charakter1“ und „Charakter2“ austauschen möchten, klicken Sie auf „Charakter1“, halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Mauszeiger über „Charakter2“. Wenn Sie die Maustaste loslassen, tauschen „Charakter1“ und „Charakter2“ die Positionen.

LINKSSEITIGE MENÜLEISTE

Über die Schaltflächen in der linksseitigen Menüleiste der Konsole können Sie direkt auf die verschiedenen Konsolenfenster des Spiels zugreifen. Folgende Schaltflächen sind verfügbar:



Zurück zum Spiel



Priesterschriftrolle

Inventar



Magier-Zauberbuch

Journal

Gruppenzusammenstellung /
Charakteraufstellung



Karte

Optionen

Charakterbogen

Über jede dieser Schaltflächen wird das entsprechende Konsolenfenster für den ausgewählten Charakter geöffnet. Wurde die gesamte Gruppe ausgewählt, wird das entsprechende Fenster für den Anführer der Gruppe geöffnet

Uhr



Dieses Bild symbolisiert das Verstreichen der Zeit im Spiel. Durch Klicken auf diese Schaltfläche und Drücken der Leertaste wird dieselbe Wirkung erzielt: das Spiel wird unterbrochen bzw. fortgesetzt.

QUICKINFOS

Als „QuickInfos“ werden die kleinen Informationsfenster bezeichnet, die angezeigt werden, wenn Ihr Mauszeiger eine gewisse Zeit über einem beliebigen Objekt im Spiel (z. B. Schaltflächen, Charaktere, Gegenstände, Zeichen usw.) platziert bleibt. Im Fenster „Optionen“ kann festgelegt werden, wie schnell die QuickInfos angezeigt werden sollen. Durch Drücken der Tabulatortaste können Sie die QuickInfos sofort einblenden.

DIALOGFENSTER

Über die gesamte Spieldauer sprechen Sie mit etlichen Leuten im Eiswindtal. Sie beginnen ein Gespräch, indem Sie auf die Aktionsschaltfläche zum Öffnen des Dialogfensters klicken und anschließend Ihren Gesprächspartner auswählen. Sie können nicht mit Personen sprechen, die durch einen roten Kreis gekennzeichnet sind. Der rote Kreis weist darauf hin, dass es sich um feindliche Wesen handelt, die nicht mit Ihnen sprechen möchten.

Nur der ausgewählte Charakter kann einen Dialog führen. Sie können den das Gespräch führenden Charakter nur austauschen, indem Sie das Dialogfenster schließen, um es dann für einen neu ausgewählten Charakter wieder zu öffnen. Wenn Sie mehrere Charaktere für einen Dialog auswählen, wird das Gespräch durch den Charakter begonnen, der in der Porträtleiste am rechten Fensterrand an oberster Stelle steht.

Über die Schaltflächen am Fensterrand können Sie die Größe des Dialogfensters anpassen und als Einstellung entweder ein kleines, ein mittelgroßes oder ein großes Fenster wählen. Während des Spiels können Sie ein kleines oder mittelgroßes Fenster zu einem großen Fenster aufziehen, indem Sie am rechten Dialogfensterrand auf die kleine Schaltfläche mit dem nach oben zeigenden Pfeil klicken. Am rechten Rand des Fensters befindet sich eine vertikale Bildlaufleiste. Mit den Pfeilschaltflächen dieser Leiste können Sie nach oben oder unten durch den Dialogtext blättern.

Im Dialogfenster werden durchnummierte Antwortoptionen mit rot markiertem Text angezeigt. Sie können Ihre Antwort auswählen, indem Sie auf die entsprechende Textoption klicken oder indem Sie die Nummer der jeweiligen Antwort eingeben. Bedenken Sie, dass Ihnen je nach den statistischen Werten Ihres Charakters (Intelligenz, Charisma) sowie seiner Klassen- und Rassenzugehörigkeit andere Antwortoptionen zur Verfügung stehen. Wenn mehr Text angezeigt wird, als im Dialogfenster Platz hat, oder wenn Sie das Gespräch unterbrechen, um den Dialog in Ruhe zu lesen, können Sie sich weiteren Text anzeigen lassen, indem Sie auf eine beliebige Stelle im Dialogfenster klicken. Mit den beiden Pfeilschaltflächen der Bildlaufleiste können Sie zu bereits gelesenen Textpassagen zurückkehren. Das Porträt des gerade sprechenden Charakters ist hervorgehoben und der Charakter selbst blinkt im Hauptfenster. Der angesprochene Nichtspielercharakter (NSC) blinkt ebenfalls.

Beachten Sie, dass in manchen Spielsituationen selbst ein verborgener oder unsichtbarer Charakter weiterhin gesehen und angesprochen werden kann, um das Fortführen des Handlungsstrangs zu ermöglichen.

LÄDEN, GASTHÄUSER, TAVERNEN UND TEMPEL

In Icewind Dale wird in allen Läden für den Handel mit Waren, Informationen und Dienstleistungen eine ähnlich aufgebaute Konsole verwendet. Wenn Sie sich mit einem Ladenbesitzer unterhalten, wird am unteren Fensterrand eine Leiste mit Schaltflächen für die verschiedenen angebotenen Dienste eingeblendet. Folgende Dienste werden angeboten:

 **Zimmer mieten:** Gasthäuser verfügen normalerweise über vier verschiedene Zimmerkategorien. Zum Übernachten kann der Spieler aus einem Angebot schöpfen, das von der einfachen Bauernschlafkammer bis zum Luxusgemach für Edelleute reicht. Je teurer das Zimmer ist, desto größer ist die Heilung, die Ihr Charakter erfährt.

 **Kauf und Verkaufen:** Dieser Bildschirm wird in ein Kauf- und ein Verkaufsfenster geteilt. Die von einem Laden angebotenen Gegenstände werden im Kauffenster angezeigt. Die zum Inventar des Charakters gehörenden Gegenstände werden im Verkaufsfenster angezeigt. Wenn Sie etwas kaufen möchten, klicken Sie im Kauffenster auf den gewünschten Gegenstand. Dadurch wird das Gegenstandssymbol hervorgehoben. Der Gegenstand wird aber erst von Ihnen erworben, wenn Sie am unteren Rand des Fensters auf die Schaltfläche „Kaufen“ klicken. Wenn Sie mehrere Gegenstände auswählen, wird die Gesamtmenge der ausgewählten Gegenstände neben der Schaltfläche „Kaufen“ angezeigt. Analog dazu können Sie im Verkaufsfenster Gegenstände verkaufen. Es kann Ihnen allerdings passieren, dass der Ladenbesitzer kein Interesse an den Gegenständen Ihres Inventars hat (vom Ladenbesitzer abgelehnte Gegenstände sind grau schattiert). Gegenstände, die von dem Charakter nicht verwendet werden können, sind rot schattiert.

Beachten Sie, dass die Ladenpreise je nach Charisma des Käufers oder Verkäufers variieren können. Der Preis eines bestimmten Gegenstands wird außerdem dadurch festgelegt, wie viele Gegenstände dieses Typs bereits im Laden angeboten werden. (Wenn Pomabs Warenhaus bereits fünfzig Goblin-Streitkräfte auf Lager hat und Sie ihm noch eine anbieten, werden Sie ihm die Axt wahrscheinlich weit unter Wert verkaufen müssen.)

 **Getränke und Gerüchte:** Bei Schankwirten und Wirten können Sie sich in aller Ruhe ein Glas genehmigen und nebenbei den neuesten Klatsch aufschnappen. An einer Bar können Sie sich vom billigen Bier bis zu den edelsten Weinbränden alles bestellen, was Ihr Herz begehrte. Wenn Sie etwas bestellen, teilt Ihnen der Wirt möglicherweise die neuesten Gerüchte mit. Schauen Sie aber nicht zu tief ins Glas, denn wenn sich Ihre Charaktere einen Rausch antrinken, fackelt der Wirt nicht lange und wirft Sie hinaus.

 **Stehlen:** Diebe können versuchen, Gegenstände aus einem Laden zu stehlen. Beim Stehlen gehen Sie genauso vor wie beim Kauf oder Verkaufen. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie nicht bezahlen. Nach der Auswahl des zu stehlenden Gegenstands werden die Fähigkeiten des Diebs überprüft. Reichen seine Fähigkeiten aus, wird der Gegenstand seinem Inventar hinzugefügt. Reichen seine Fähigkeiten hingegen nicht aus, muss er damit rechnen, dass ihn die Wachen auf frischer Tat ertappen.

 **Geben:** Über diese Option können Sie einem Tempel Geld schenken. Durch das Überreichen Ihrer Spende können Sie dem Priester möglicherweise ein paar Gerüchte entlocken. Je größer die geschenkte Goldmenge, desto höher auch das Ansehen der Gruppe.

 **Heilung kaufen:** In Tempeln können Sie gegen ein entsprechendes Entgelt Heilung erwerben. Über diese Option wird ein Menü mit den angebotenen Dienstleistungen und Preisen geöffnet. Wählen Sie die gewünschte Dienstleistung, und wählen Sie dann den Charakter aus, der die Heilung benötigt.

 **Identifizieren:** Für 100 Goldmünzen können Sie in Läden und Tempeln Gegenstände auf ihre magischen Fähigkeiten untersuchen lassen, die von Ihren Charakteren nicht identifiziert werden können. Wenn Sie einen Gegenstand nicht aus der Liste auswählen können, ist der Ladenbesitzer nicht in der Lage, den Gegenstand zu identifizieren.

BEHÄLTER

Bestimmte Gegenstände und Behälter können aufgenommen oder auch geöffnet werden. Wenn Sie den Cursor über diesen Gegenständen oder Behältern platziieren, werden diese blau hervorgehoben. Klicken Sie auf einen Behälter, wird dieser geöffnet, und am unteren Fensterrand wird eine neue Symbolleiste eingeblendet. Im linken Bereich der Leiste werden die am Boden oder im Behälter befindlichen Gegenstände angezeigt, während der rechte Bereich einen Teil der Gegenstände aus dem Inventar des ausgewählten Charakters enthält.

Per Mausklick können Sie im linken Abschnitt der Leiste enthaltene Gegenstände in das Inventar Ihres Charakters aufnehmen. Ist das Inventar des Charakters bereits voll, wird der Gegenstand nicht in dieses aufgenommen.

Dieser Vorgang kann auch umgekehrt werden. Sie können Gegenstände aus dem Inventar eines Charakters in einem Behälter oder auf dem Boden ablegen, indem Sie im rechten Abschnitt der Symbolleiste auf die entsprechenden Gegenstände klicken.

Stapelbare Gegenstände werden automatisch gestapelt, wenn Sie diese dem Inventar hinzufügen.

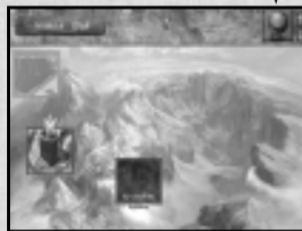
KARTEN

Gebietskarte

Zur Weltkarte



Zurück zur Gebietskarte



Wenn Sie auf die Kartenschaltfläche klicken, wird die Karte des Gebiets angezeigt, in dem sich die ausgewählten Charaktere gerade aufhalten. Bereiche, die Sie bereits erkundet haben, sind aufgehellt dargestellt. Alle anderen Bereiche sind abgedunkelt. Die aktuelle Position des bzw. der Charaktere ist auf der Karte durch Punkte gekennzeichnet.

Weltkarte

Wenn Sie nach dem Aufrufen der Gebietskarte auf die Kartenschaltfläche klicken, wird die Weltkarte im Fenster geöffnet. Ein Symbol über der jeweiligen Gebietskarte weist darauf hin, in welchem Gebiet sich Ihre Charaktere gerade aufhalten. Für gewöhnlich werden nur die bereits erkundeten Gebiete in der Weltkarte angezeigt. Sie können nur dann in ein anderes Gebiet überwechseln, wenn Sie dieses bereits kennen oder wenn Sie Ihren Charakter an den Rand des aktuellen Gebiets bewegen und über das Reisesymbol die Weltkarte aufrufen. Ein anderes Gebiet betreten Sie, indem Sie das entsprechende Gebiet markieren und darauf klicken.

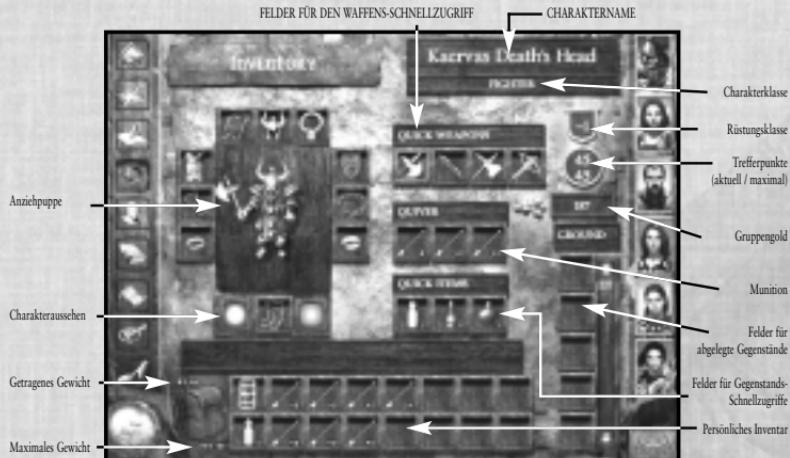
Ihre Weltkarte wird in regelmäßigen Abständen durch Dialoge und Ereignisse in Icewind Dale aktualisiert, sodass Sie nach und nach zu mehr Gebieten Zugang haben.

JOURNAL

Im Journal können Sie Ihre Abenteuer wie in einem Tagebuch festhalten. In das Journal werden automatisch Informationen über wichtige Personen, Handlungssituationen sowie über Aufgaben und deren Erfüllung aufgenommen. Auf diese Informationen können Sie jederzeit zurückgreifen.

BESCHREIBUNG DES INVENTARFENSTERS

Das Inventarfenster wird geöffnet, wenn Sie in der linksseitigen Menüleiste auf die Schaltfläche „Inventar“ klicken, oder wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Charakterporträt klicken. Die Inventargegenstände sind rot oder blau dargestellt. Rot dargestellte Gegenstände können von den Charakteren nicht verwendet werden. Blau dargestellte Gegenstände besitzen magische Fähigkeiten, die bisher aber noch nicht untersucht wurden. Gegenstände mit blauen Konturen besitzen magische Fähigkeiten, die bereits identifiziert wurden.



Die Mitte des Fensters nimmt die „Anziehpuppe“ ein, die den Charakter darstellt. Der Bereich am unteren Fensterrand enthält das persönliche Inventar des Charakters sowie Angaben zu dessen Belastbarkeit. Sie können Gegenstände mit der Maus entweder auf die Anziehpuppe ziehen oder auf das Porträt eines anderen Charakters, damit dieser den Gegenstand anlegen kann.

Sie können gestapelte Gegenstände desselben Typs wieder einzeln anordnen, indem Sie auf den betreffenden Gegenstand doppelklicken. Einzeln angeordnete Gegenstände desselben Typs können Sie stapeln, indem Sie die Gegenstände mit der Maus aufeinander ziehen.

Gegenstände, die Sie in die Felder für abgelegte Gegenstände ziehen, werden dem Charakter vor die Füße gelegt und können dann im Hauptfenster aufgenommen werden.

Im Inventarfenster wird außerdem die gesamte der Gruppe zur Verfügung stehende Goldmenge angezeigt.

Belastung

Durch die individuelle Stärke des Charakter wird festgelegt, wie viel Gewicht er tragen kann. Wird der Charakter mit einem größeren als dem zulässigen Gewicht belastet, bewegt er sich langsamer als sonst oder gar nicht mehr. Die aktuelle Gewichtsbelastung des Charakters ist neben dem persönlichen Inventar angegeben.

Das Inventar der Anziehpuppe: Angelegte Gegenstände

Der Abschnitt für angelegte Gegenstände umfasst 16 einzelne Felder für Helme, Rüstungen, Armbänder, Umhänge, Amulette, L-Ringe, R-Ringe, Handschuhe, Stiefel, bis zu vier 4 Waffen (rechts, als Auswahl für Schnellangriffe), Köcher (mit bis zu 3 Sätzen Munition) und Schilder (links).

Schnellzugriffsfelder für Waffen

Durch die in die Schnellzugriffsfelder gezogenen Waffen wird festgelegt, welche Schnellangriffe der Charakter ausführen kann (diese Felder sind quasi das Sortiment der verfügbaren Waffen - einem Magier steht in dem Feld beispielsweise ein Dolch zur Verfügung, einem Kämpfer beispielsweise eine Schlagwaffe gegen Untote, ein Bogen für den Kampf auf größere Entfernung und eine scharfschneidige Waffe für den Nahkampf). Wenn Sie eine neue Waffe in das entsprechende Schnellzugriffsfeld im Inventarfenster ziehen, wird in der Schnellangriffsschaltfläche für den jeweiligen Charakter am unteren Rand des Hauptfensters ein standardmäßiger Schnellangriff generiert.

Ein Charakter kann nicht gleichzeitig einen Bogen und eine Armbrust angelegt haben. Im Köcher können zwar die Pfeile für beide Waffen enthalten sein, aber im Hauptfenster werden für den Schnellangriff nur die Pfeile angezeigt, die von der aktuell angelegten Waffe verwendet werden.

Ein Schild kann nur dann angelegt werden, wenn die Schnellzugriffsfelder für Waffen keine zweihändigen Waffen enthalten. Wird in einem der Felder eine zweihändige Waffe angezeigt, kann der Charakter keinen Schild angelegt tragen, und in der Statuszeile des Inventarfensters wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Wenn der Charakter einen Schild trägt, und der Spieler versucht, eine zweihändige Waffe in eines der Schnellzugriffsfelder für Waffen zu ziehen, wird wiederum eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Schnellzugriffsfelder für Gegenstände

Diese Felder enthalten verschiedene Gegenstände für den schnellen Einsatz (beispielsweise Tränke). Auf diese Gegenstände können Sie während des Kampfes schnell und problemlos zugreifen (wie auf die oben beschriebenen „Schnellzugriffsfelder für Waffen“). Es empfiehlt sich besonders, Heiltränke in diesen Feldern unterzubringen.

Persönliches Inventar

Dies ist Ihre persönliche Ausstattung. Unabhängig von der Belastbarkeit Ihres Charakters kann dieser nicht mehr als 16 verschiedene Gegenstände oder Gegenstandsstapel tragen.

Fenster für Gegenstandseigenschaften

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand klicken, wird ein Fenster mit den Gegenstandseigenschaften geöffnet. Das Fenster enthält das Symbol, eine Beschreibung sowie ein Bild des jeweiligen Gegenstands. Charaktere mit einem hohen Wissen über „Altermumskunde“ können bestimmte magische Gegenstände automatisch identifizieren. Ein noch nicht untersuchter Gegenstand kann über eine Schaltfläche auf magische Weise mit Hilfe einer Schriftrolle oder eines Zaubers identifiziert werden. Tränke können über die Funktionen dieses Fensters getrunken werden. Wenn es sich bei dem Gegenstand um eine Schriftrolle handelt, können Zauberer über „Zauber schreiben“ versuchen, den Text der Schriftrolle in ihr Zauberbuch aufzunehmen. Bestimmte magische Gegenstände können sogar über besondere „Fähigkeiten“ verfügen, auf die Sie von diesem Fenster aus zugreifen können. Zu diesen Fähigkeiten zählt das Konfigurieren der magischen Kräfte des Gegenstands.

Charakteraussehen

Wenn Sie auf die farbigen Felder klicken, können Sie aus einer Farbpalette die Farben für die Kleidung Ihres Charakters auswählen. Diese Option steht Ihnen jederzeit zur Verfügung.

Ausrufen

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Ihre Charaktere wieder neue Kraft schöpfen. Da einige Gebiete besser zum Ausrufen geeignet sind als andere, sollten Sie Ihren Lagerplatz sorgfältig aussuchen. Die Charaktere dürfen sich normalerweise nur in Gasthäusern, unter freiem Himmel (vorausgesetzt, dass alle Monster in der Umgebung der Figuren oder auf dem Gebiet der Karte getötet wurden) oder an Orten ausruhen, an denen es ihnen von den Bewohnern gestattet wird.

CHARAKTERBOGEN

Im Fenster „Charakterbogen“ sind alle wichtigen Statistiken und Attribute des ausgewählten Charakters aufgeführt.



Mehrklassigkeit

Diese Seite steht nur menschlichen Charakteren zur Verfügung. Diese können ab der 2. Stufe in einen Charakter mit Mehrklassigkeit umgewandelt werden.

Über die Option „Mehrklassigkeit“ wird ein neues Konsolenfenster geöffnet, in dem Sie die neue Klasse des Charakters auswählen können. Paladine und Barden können nicht in Charaktere mit Mehrklassigkeit umgewandelt werden. Der Charakter muss in allen Bereichen, einschließlich der Statistik und der Gesinnung, die an die neue Klasse gestellten Mindestanforderungen erfüllen. Der Charakter muss in allen für die Mehrklassigkeit relevanten Bereichen seiner ersten Klasse mindestens 15 Punkte und in den entsprechenden Bereichen der zweiten Klasse mindestens 17 Punkte aufweisen.

Das Fenster zum Festlegen der Mehrklassigkeit eines Charakters ähnelt dem Fenster für die Charaktererschaffung, da Charaktererschaffung und Umwandlung in einen mehrklassigen Charakter nahezu identisch sind. Bei Mehrklassigkeit verfügt der Charakter zunächst nur über die Attribute und Einschränkungen der 1. Stufe der neuen Klasse. Allerdings werden dem Charakter alle in der bisherigen Klasse erzielten Trefferpunkte gutgeschrieben.

Nach seiner Umwandlung in einen Charakter mit Mehrklassigkeit kann der Charakter so lange nur die Fähigkeiten seiner neuen Klasse verwenden, bis er in dieser Klasse eine höhere Stufe als in seiner ursprünglichen Klasse erreicht. Danach kann er die Fähigkeiten beider Klassen einsetzen. In seiner ursprünglichen Klasse kann der Charakter nicht weiter aufsteigen. Das Erreichen einer höheren Stufe ist nur noch in der neuen Klasse möglich.

Stufenaufstieg

Diese Schaltfläche bleibt so lange abgeblendet, bis der Charakter genug Erfahrungen gesammelt hat, um in die nächsthöhere Stufe zu wechseln. Durch Klicken auf die Schaltfläche „Stufenaufstieg“ wird ein entsprechendes Fenster angezeigt. Alle Änderungen der Charakterdaten werden hervorgehoben. Bei Dieben und Barden muss der Spieler neue Werte für die Diebesfähigkeiten festlegen. Der Spieler muss erneut eine Waffenfertigkeit für den Charakter auswählen und in das entsprechende Feld eingeben.

Info

An den Daten in diesem Fenster können Sie ablesen, wie erfolgreich die Charaktere in Ihrer Gruppe spielen. Zu den angezeigten Daten zählen auch statistische Informationen über die Zahl der getöteten Feinde und über die bevorzugte Waffe eines Charakters.

Anpassen

In diesem Fenster können Sie Aussehen, Stimme, Biografie und Kleidungsfarbe des Charakters sowie Skripte (der Computercode, der das Verhalten und die Reaktionen des Charakters in bestimmten Situationen steuert) ändern.

Anwenderdefinierte Porträts: Die Auflösung kleiner Spielerporträts beträgt 36x58 Pixel (nur 8-Bit-Farbtiefe), die für große Porträts 110x170 Pixel. Stellen Sie die Porträtdateien in das Verzeichnis für die Porträts (im Installationsverzeichnis des Spiels), und kennzeichnen Sie die Dateinamen für kleine Porträts durch ein angefügtes S (Small) und Dateinamen für große Porträts durch ein angefügtes L (Large). Die Dateinamen dürfen aus nicht mehr als 7 Buchstaben bestehen.

Beispiel:

XXXXXXS.bmp für ein kleines Porträt (36x58, 8-Bit)

XXXXXXL.bmp für ein großes Porträt (110x170, 24-Bit)

Wenn mehrere Spieler an dem Rollenspiel teilnehmen, muss jeder Einzelne über eine Porträtkopie verfügen, da in der für das Porträt vorgesehenen Stelle in der Porträtleiste ansonsten nichts angezeigt wird.

Anwenderdefinierte Klangeffekte: Die unten stehende Liste enthält WAV-Dateien. Sie können sich die gewünschten WAV-Dateien zusammenstellen und dadurch individuelle Klangeffekte für Ihren Charakter erzeugen. Zum Speichern der neuen klanglichen Persönlichkeit Ihres Charakters müssen Sie im Installationsverzeichnis von Icewind Dale im Ordner „Sounds“ ein Unterverzeichnis anlegen. Der Name des neuen Verzeichnisses darf bis zu 32 Zeichen lang sein. Der neue Ordner wird im Spiel als eine der Optionen zum Einstellen der Stimme angezeigt. Die unten stehende Liste enthält alle Klangdateien für die Erzeugung von Klangeffekten für Stimmen, die in dem neu angelegten Unterverzeichnis enthalten sein müssen.

Ersetzen Sie die Zeichenfolge xxxx durch einen eindeutigen Dateinamen, der in keinem anderen Unterverzeichnis enthalten ist (beispielsweise mysnd01, mysnd02 usw.). Nur wenn ein eindeutiger Dateiname festgelegt wurde, kann der entsprechende Klangeffekt in Icewind Dale erzeugt werden.

Bei allen Klangdateien muss es sich um WAV-Dateien handeln, die mit 22 kHz, 16 Bit und Mono aufgenommen wurden.

xxxxx01.wav:	Moralisches Versagen 1	xxxxx02.wav:	Moralisches Versagen 2
xxxxx03.wav:	Schlachtruf 1	xxxxx04.wav:	Schlachtruf 2
xxxxx05.wav:	Schlachtruf 3	xxxxx06.wav:	Schlachtruf 4
xxxxx07.wav:	Schlachtruf 5	xxxxx08.wav:	Anführer werden 1
xxxxx09.wav:	Anführer werden 2	xxxxx10.wav:	Müde 1
xxxxx11.wav:	Müde 2	xxxxx12.wav:	Gelangweilt 1
xxxxx13.wav:	Gelangweilt 2	xxxxx14.wav:	Verletzt 1
xxxxx15.wav:	Verletzt 2	xxxxx16.wav:	Ausgewählte Gemeinsprache 1
xxxxx17.wav:	Ausgewählte Gemeinsprache 2	xxxxx18.wav:	Ausgewählt, allgemein 3
xxxxx19.wav:	Ausgewählt, allgemein 4	xxxxx20.wav:	Ausgewählt, allgemein 5
xxxxx21.wav:	Ausgewählt, allgemein 6	xxxxx22.wav:	Ausgewählt, allgemein 7
xxxxx23.wav:	Ausgewählt, Aktion 1	xxxxx24.wav:	Ausgewählt, Aktion 2
xxxxx25.wav:	Ausgewählt, Aktion 3	xxxxx26.wav:	Ausgewählt, Aktion 4
xxxxx27.wav:	Ausgewählt, Aktion 5	xxxxx28.wav:	Ausgewählt, Aktion 6
xxxxx29.wav:	Ausgewählt, Aktion 7	xxxxx30.wav:	Ausgewählt, selten 1
xxxxx31.wav:	Ausgewählt, selten 2	xxxxx32.wav:	Ausgewählt, selten 3
xxxxx33.wav:	Ausgewählt, selten 4	xxxxx34.wav:	Getroffen 1
xxxxx35.wav:	Getroffen 2	xxxxx36.wav:	Getroffen 3
xxxxx37.wav:	Sterben 1	xxxxx38.wav:	Sterben 2
xxxxx39.wav:	Reaktion auf Tod eines	Gruppenmitglieds 1	
xxxxx40.wav:	Reaktion auf Tod eines	Gruppenmitglieds 2	

Anwenderdefinierte Biografie: Über die Schaltfläche „Anpassen“ können Sie eine anwenderdefinierte Biografie für Ihren Charakter erstellen. Klicken Sie einfach in den Text, und bearbeiten Sie diesen. Sie haben darüber hinaus die Möglichkeit, die Datei zu exportieren, sodass andere Spieler ebenfalls auf sie zugreifen können. Weitere Informationen enthält die Readme-Datei.

KI-Skripterstellung: Die Datei „ScriptCompiler.doc“ im Verzeichnis „ScriptCompiler“ der CD 1 enthält weitere Informationen über das Erstellen anwenderdefinierter KI-Skripte. Sie können die Datei entweder in Microsoft Word oder im Texteditor WordPad öffnen.

Exportieren

Über diese Funktion können Sie die Charakterdatei auf Ihrem Computer speichern, um sie in späteren Spielsitzungen in Icewind Dale zu verwenden. Gespeichert wird der aktuelle Status des Charakters mit Angaben zu Trefferpunkten, Erfahrungspunkten, Stufe, Klasse, Inventar usw.

Ausgabetextdatei

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Statistik Ihres Charakters in einer Textdatei ausgegeben. Die Textdatei trägt den gleichen Namen wie Ihr Charakter und wird in das Verzeichnis des aktuell gespeicherten Spiels gestellt. Wenn Sie Ihr Spiel noch nicht gespeichert haben (wenn Sie beispielsweise gerade ein neues Spiel begonnen haben), wird die Textdatei im Standardordner für die bisher gespeicherten Spiele abgelegt.

FENSTER FÜR MAGIER- UND PRIESTERZAUBER

In diesen Fenstern können Sie Ihre Magier- und Priesterzauber auswählen.

Die Zauber, die Ihr Zauberer oder Priester bereits kennt, werden auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Zaubersymbol klicken, wird ein Fenster mit einer Beschreibung des Zaubers eingeblendet. Zum Einprägen eines Zaubers klicken Sie auf das entsprechende Zaubersymbol. Das Symbol wird dann zwar auf der linken Seite mit den „eingeprägten“ Zaubern angezeigt, der Zauber bleibt aber so lange abgeblendet (und unbrauchbar) bis der Charakter die Möglichkeit zum Ausruhen hat. (Siehe Schaltfläche „Ausruhen“ auf Seite 19). Der Zauberer oder Priester kann nur solche Zauber wirken, die er sich vorher eingeprägt hat.



Die Zauber werden auf der linken Seite angezeigt. Der Priester und der Zauberer prägen sich in jedem Schlaf die in diesem Bereich aufgeführten Zauber ein, sodass diese dem Charakter anschließend zur Verfügung stehen. Wenn Sie sich einen weiteren Zauber einprägen möchten, obwohl auf der Seite für die eingeprägten Zauber kein Platz mehr vorhanden ist, können Sie per Mausklick einen der aufgeführten Zauber verschwinden lassen und Platz für einen neuen schaffen.

FENSTER ZUR GRUPPENZUSAMMENSTELLUNG



Die Funktionen in diesem Fenster ermöglichen Ihnen, die Konfiguration Ihrer Gruppe zu ändern (Im Mehrspielermodus trägt dieses Fenster den Namen „Charakteraufstellung“). Informationen über die Funktionen dieses Fensters im Mehrspielermodus enthalten die Abschnitte ab Seite 34). In diesem Fenster können Sie Charaktere löschen und neue Charaktere importieren. Für Spiele, an denen mehrere Spieler teilnehmen, können Sie für jeden einzelnen Charakter die Spielerlaubnis ändern. Jeder erschaffene Charakter ist durch einen Namen gekennzeichnet. Wenn Sie auf einen Namen klicken (oder in das leere Feld), wird ein Untermenü geöffnet. Über die darin enthaltenen Funktionen können Sie den Charakter entweder löschen (wenn das Feld bereits einen Charakternamen enthält), oder Sie können einen neuen Charakter erschaffen (wenn das Feld leer ist). Wenn Sie einen Charakter gelöscht haben, wird dieser endgültig entfernt.

Sie importieren einen neuen Charakter über die Option „Erstellen“ und das Fenster zur Charaktererschaffung. Wenn Sie einen Charakter in Icewind Dale importieren, beginnt dieser das Spiel auf der ersten Stufe.

FENSTER „OPTIONEN“

Speichern, Laden und Verlassen:

Über diese Schaltflächen können Sie Spiele auf der Festplatte speichern, gespeicherte Spiele laden und das Spiel verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren.

Grafikoptionen:

- Über die Option „Helligkeit/Kontrast“ können Sie die Helligkeit und den Kontrast der Spielanzeige einstellen.
- Über die Option „Farbtiefe“ können Sie für die Anzeige eine Farbtiefe von 16, 24 oder 32 Bit festlegen. Die anderen Grafikoptionen sollten Sie nur dann verwenden, wenn Icewind Dale nicht korrekt auf Ihrem System angezeigt wird. Aktuelle Informationen zur Behebung von Anzeigeproblemen sind in der Readme-Datei enthalten.
- **Statische Animationen:** Über diese Option können Hintergrundanimationen im Spiel aktiviert oder deaktiviert werden. Das Deaktivieren der Hintergrundanimation bewirkt eine Verbesserung der Systemleistung.
- **Transparenz:** Über diese Option wird die Transparenz bestimmter Wesen aktiviert und deaktiviert. Bestimmte transparente Geister und Schatten können über diese Option undurchsichtig gemacht werden. Die Durchsichtigkeit hat keinen Einfluss auf die Wirkung von Zaubern. Es erhöht sich jedoch die Leistungsfähigkeit langsamer Systeme.
- **Transparente Schatten:** Über diese Option kann bewirkt werden, dass die Charaktere transparente Schatten werfen. Durch das Deaktivieren dieser Option steht beim Spielen eine höhere Systemleistung zur Verfügung.

Audio-Optionen:

Über die Optionen in diesem Menü können Sie die Lautstärke der verschiedenen Klangeffekte unabhängig voneinander anpassen.

- Die **Audio-Optionen** ermöglichen Ihnen darüber hinaus das Aktivieren oder Deaktivieren bestimmter Klangeffekte sowie das Einstellen der Zeitfrequenz, in der Ihre Charaktere verbal auf Ihre Anweisungen reagieren.
- **Umgebungsaudio:** Diese Option nutzt die Technologie des so genannten Creative® Environmental Audio, die eine realistischere Darstellung der Umgebunggeräusche ermöglicht. Sie können diese Option nur aktivieren, wenn Sie über eine Soundkarte verfügen, die die EAX!-Technologie unterstützt (z. B. SBLive.).

Spieldoptionen:

- Über die **QuickInfo-Verzögerung** können Sie einstellen, wie schnell die Windows-QuickInfo eingeblendet wird. Je weiter der Schieberegler nach links bewegt wird, desto kürzer ist die Verzögerung. Hinweis: Sie können die QuickInfo sofort einblenden, indem Sie die Tabulatortaste drücken.
- Mit der **Scroll-Geschwindigkeit (Maus)** können Sie einstellen, wie schnell ein neuer Abschnitt der Spielewelt als Bildschirminhalt angezeigt wird, wenn Sie die Maus an den Bildschirmrand bewegen.
- Mit der **Scroll-Geschwindigkeit (Tastatur)** können Sie einstellen, wie schnell ein neuer Abschnitt der Spielewelt als Bildschirminhalt angezeigt wird, wenn Sie die Pfeiltasten der Zehner-Tastatur verwenden.
- Über den Schwierigkeitsgrad stellen Sie ein, ob Sie das Spiel leichter oder schwieriger gestalten möchten. Hinweis: Wenn Sie einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad als „Neutral“ wählen, erhalten Sie einen Strafpunktabzug auf Erfahrungspunkte. Die Wahl eines höheren Schwierigkeitsgrades bringt Ihnen jedoch keinen Bonus ein.
- **Umrisse immer anzeigen:** Über diese Option werden die Umrisse des Charakters auch dann angezeigt, wenn er eigentlich durch ein Hindernis verdeckt würde.
- **Gruppeninfravision:** Über diese Option wird die Infravision aktiviert, wenn ein Charakter der Gruppe über die Fähigkeit zur Infravision verfügt.
- **Wetter:** Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden alle Wettereffekte ausgeschaltet. Dies kann die Leistungsfähigkeit von leistungsschwächeren Systemen verbessern.
- **Max. TP / Stufe:** Über diese Option wird die zufällige Vergabe von Trefferpunkten an den Charakter bei seinem Eintritt in die nächsthöhere Stufe aktiviert oder deaktiviert. Ist die Option aktiviert, erhält der Charakter beim Wechsel in die nächsthöhere Stufe immer die maximale Trefferpunktzahl. Ist die Option deaktiviert, werden zusätzliche Trefferpunkte nach dem Zufallsprinzip an den Charakter vergeben.
- **Blut:** Über diese Option können das dargestellte Blut und besonders „unappetitliche“ Verwundungs- und Todessequenzen im Spiel ein- und ausgeblendet werden.
- Über die Option „Feedback“ können Sie festlegen, mit welcher Häufigkeit Markierungen im Spiel eingeblendet werden sollen und ob bestimmte Meldungen während des Spiels angezeigt werden sollen. Darüber hinaus können Sie festlegen, dass Trefferwürfe in Ihren Feedback-Einstellungen berücksichtigt werden (Eine Erläuterung des Begriffs „Trefferwurf“ enthält der Abschnitt „Kämpfen“ auf Seite 57). In diesem Fall werden die Trefferwürfe für jeden Angriff wie folgt im Dialogfenster angezeigt:

X + Y = Z

X = Basis-Trefferwürfe

Y = alle zusätzlichen Trefferwürfe

Z = Gesamtzahl der Trefferwürfe

Y entspricht der Gesamtzahl der nicht auf den Charakter bezogenen Boni und Strafpunktabzüge für Zauberwirkungen, Müdigkeit und dergleichen. Boni und Strafpunktabzüge in Bezug auf Stärke, Geschicklichkeit und magische Waffen wirken sich direkt auf den ETW0 des Charakters aus.

Über die Option „Auto-Pause“ können Sie festlegen, unter welchen Bedingungen das Spiel automatisch unterbrochen wird.

ANDERE FUNKTIONEN UND TASTATURBEFEHLE

Vielen Aktionen in Icewind Dale können Sie Tastaturlbefehle zuweisen (siehe Referenzkarte und Fenster „Optionen“).

Schnellspeicherung: Für die Schnellspeicherung Ihres Spiels drücken Sie die Taste „q“. Ihre Schnellspeicherung wird immer im gleichnamigen Feld vorgenommen.

Schnelles Laden: Im Einzelspielermodus kann die zuletzt gespeicherte Datei eines Spiels mit Hilfe dieser Funktion über den Tastaturlbefehl Strg+L geladen werden.

Unterstützung zur Erhöhung der Pfadsuch-KI: Das Konfigurationsdienstprogramm enthält ein Feld, in das Sie einen Wert für die Anzahl der Pfadsuchknoten eingeben können. Wenn Sie eine andere Anzahl der Knoten festlegen (über 4.000), erhöht oder verringert sich die KI der Charaktere. Sie können einen Wert zwischen 2.000 und 32.000 eingeben. Wird die Anzahl der Knoten für die Pfadsuche auf über 4.000 erhöht, mindert dies die Geschwindigkeit, mit der die Charaktere auf Bewegungsbefehle reagieren (d. h., dass Ihr Charakter etwas langsamer reagieren, weil sie etwas länger „überlegen“, wie sie an den von Ihnen vorgegebenen Zielpunkt gelangen können).

Gruppengesundheit anzeigen: Durch Drücken der Zugriffstaste „z“ können der aktuelle und der bestmögliche Gesundheitszustand der Gruppe im Charakterporträt angezeigt werden.

VERSCHIEDENE INFORMATIONEN

Müdigkeit: Ein Charakter kann für eine Dauer von 24 Stunden (entspricht einer realen Dauer von 2 Stunden) mit optimaler Leistungsfähigkeit agieren. Nach Ablauf dieser Zeitspanne wird jedoch alle 4 Stunden jeder Wurf des Charakters mit einem Punktabzug von -1 geahndet. Dies hat erst ein Ende, wenn der Charakter sich ausruht.

Trunkenheit: Wenn Sie zuviel trinken, wirkt sich dies auf Ihre Statistik aus. Ein Charakter kann sich durchschnittlich etwa 5 Gläser genehmigen, ohne betrunken zu werden - je nach Konstitution verträgt der Charakter auch etwas mehr oder etwas weniger. Betrunkene Charaktere erhalten zwar einen Bonus auf ihre Moral, in fast allen anderen Bereichen werden sie jedoch mit einem Punktabzug bestraft. Dies gilt auch für Angriffe, den angerichteten Schaden und die Angriffsgeschwindigkeit. Je größer der Rausch ist, desto mehr Bonus- bzw. Strafpunkte werden vergeben. Die Trunkenheit flaut mit der Zeit ab. Wenn die Steigerung der Moral die Sache nicht wert ist, sollten Sie also besser Ihren Rausch ausschlafen.

Infravision: Einige Charaktere und Monster verfügen über die Fähigkeit der Infravision. Durch Infravision wird die Wärmeabgabe von Objekten sichtbar gemacht, sodass der Charakter im Dunkeln besser sehen kann.

Wirkung getragener Rüstung: Wenn ein Charakter mit Mehrklassigkeit oder Klassenkombination einer Klasse angehört, deren Mitglieder keine Rüstungen tragen dürfen (Dieb, Magier usw.), können sich die Menüoptionen für den Charakter ändern, wenn dieser eine Rüstung anlegt. Je nachdem, was Ihre Charaktere tragen, können bestimmte Schalfflächen in der unteren Menüleiste abgeblendet werden (solange sie einen Panzer tragen, können Diebe ihre Diebesfähigkeiten nicht einsetzen, und Magier können keine Zaubер wirken). Ein Zauberer mit Mehrklassigkeit oder Klassenkombination, der eine Rüstung trägt, ist jedoch immer noch in der Lage, sich Zauber einzuprägen. Er kann lediglich so lange keine Zaubер wirken, bis die Rüstung abgelegt wird.

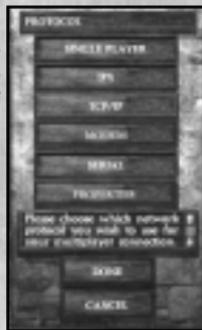
MEHRSPIELER-ROLLENSPIEL

Bei Icewind Dale gibt es zwischen Mehrspieler- und Einzelspieler-Rollenspielen keine Unterschiede - zumindest nicht hinsichtlich des Spielinhalts. Die beiden Spielarten unterscheiden sich im Wesentlichen nur durch die Anzahl der teilnehmenden Spieler. In einem Einzelspieler-Rollenspiel erschaffen Sie allein alle sechs Charaktere. In einem Mehrspieler-Rollenspiel bestehen hingegen bis zu sechs Spieler ihre Abenteuer gemeinsam und treten bei der Steuerung der Charaktere als Team auf.

An dieser Stelle können ein paar Definitionen nicht schaden. Der Spielführer entscheidet darüber, wer am Spiel teilnimmt, welche Charaktere in der Spielwelt in Aktion treten sollen und über welche Befugnisse die anderen Spieler verfügen sollen (unter spielerischen Aspekten - siehe unten stehenden Abschnitt „Spielererlaubnis“). Der Spielführer kann mehr als einen Charakter steuern und den anderen Spielern Charakter zuweisen. Ein Computer (meist der des Spielführers) dient als Server. Der Server koordiniert die verschiedenen Spielphasen auf den Client-Rechnern der einzelnen Spieler. Als Spieler werden die am Spiel teilnehmenden Personen bezeichnet, die einen oder mehr Charaktere steuern können. Als Charakter wird sowohl in Einzelspieler- als auch in Mehrspieler-Rollenspielen das in der Spielwelt agierende Alter Ego eines Spielers bezeichnet.

SPIELBEGINN

Vor dem Start eines Mehrspieler-Rollenspiels (einer so genannten Sitzung) müssen Sie im Hauptmenüfenster zunächst den Mehrspielermodus auswählen. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf die Schaltfläche zum Spielmodus. Daraufhin wird ein Protokollfenster geöffnet, das eine Liste der verfügbaren Mehrspielerverbindungen enthält.



PROTOKOLL

Das Protokollfenster enthält mehrere Schaltflächen.

Ein Spieler: Über diese Schaltfläche können Sie zurück in den Einzelspielermodus wechseln.

IPX: Nach Auswahl dieser Option wird eine Liste der IPX-Sitzungen angezeigt, wenn Sie im Hauptmenü die Option „Dem Spiel anschließen“ auswählen (siehe „Teilnehmen an einem Spiel“).

TCP/IP: Wenn Sie nach Auswahl dieser Option zum Hauptmenü zurückkehren, um sich einem Spiel anzuschließen (siehe „Teilnehmen an einem Spiel“), wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Adresse des Hostrechners angeben können, zu dem Sie eine Verbindung herstellen möchten. Wenn die von Ihnen ausgewählte Sitzung verfügbar ist, wird zu dieser eine Verbindung aufgebaut. In lokalen Netzwerken verfügen TCP/IP-Protokolle über eine automatische Erkennungsfunktion zum automatischen Konfigurieren von Spielen.



Modem: Bevor Sie sich einem Spiel über eine Modemverbindung mit einem Hostrechner anschließen können, müssen Sie am unteren Fensterrand auf die Schaltfläche „Eigenschaften“ klicken. Daraufhin wird ein Popup-Menü zum Konfigurieren des COM-Ports und der Modemgeschwindigkeit angezeigt. Wenn Sie in das Hauptmenü zurückgekehrt sind, um sich einem Spiel anzuschließen (siehe „Teilnehmen an einem Spiel“), können Sie die jeweilige Einwahlnummer eingeben. Nach dem Wählen der eingegebenen Nummer wird eine Verbindung zu dem Spiel hergestellt.

Serielle Verbindung (Nullmodemkabel): Bevor Sie sich einem Spiel über eine serielle Verbindung mit einem Hostrechner anschließen können, müssen Sie am unteren Fensterrand auf die Schaltfläche „Eigenschaften“ klicken. Daraufhin wird ein Popup-Menü angezeigt, in dem Sie den COM-Port für das von Ihnen verwendete Nullmodemkabel und die Verbindungsgeschwindigkeit zwischen den Ports auswählen können.

Eigenschaften: Bei einigen der oben genannten Optionen ist die Auswahl des Spiels nur der erste Schritt. Wenn Sie die gewünschte Verbindungsart ausgewählt haben, müssen Sie auf die Schaltfläche „Eigenschaften“ klicken, um die Verbindung zu konfigurieren.

Wenn Sie alle Verbindungseinstellungen vorgenommen haben, klicken Sie am unteren Fensterrand auf die Schaltfläche „Fertig“, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Über das Hauptmenü können Sie auswählen, ob Ihr Rechner als Hostrechner für ein Spiel verwendet werden soll, oder ob Sie sich einem bereits laufenden Spiel anschließen möchten.



TEILNEHMEN AN EINEM SPIEL

Wenn Sie die gewünschte Mehrspielerverbindung ausgewählt haben, müssen Sie in das Hauptmenü zurückkehren. Im Hauptmenü können Sie über die Schaltfläche „Spiel erstellen“ eine ganz neue Mehrspielsitzung aufbauen. Über die Schaltfläche „Dem Spiel anschließen“ können Sie sich einem Spiel auf dem Computer eines anderen Spielers anschließen. Unabhängig davon, ob Sie selbst eine Sitzung aufbauen oder sich dem Spiel eines anderen Spielers anschließen, wird im nächsten Schritt das weiter unten abgebildete Fenster „Charakteraufstellung“ geöffnet.

ERSTELLEN EINES SPIELS

Wenn Sie die Option zum Erstellen eines Spiels gewählt haben, dem sich andere Spieler anschließen können, wird ein entsprechendes Fenster geöffnet. Dieses enthält Felder für die Eingabe des Sitzungsnamens, des Spielernamens und des Sitzungskennworts (optional) sowie Schaltflächen, über die Sie ein neues Spiel erstellen oder vor Spielbeginn einen Charakter erschaffen können. Wenn Sie sich für das Erstellen eines neuen Spiels entscheiden, müssen Sie einen Sitzungsnamen und einen Spielernamen angeben.

Über die Schaltfläche, mit der Sie einen Charakter vorab erschaffen können, können Sie vor dem Beginn der Mehrspielsitzung einen generischen Charakter definieren, der dann importiert werden kann und somit Spielern zur Verfügung steht, die mitten im Spiel in die Handlung eingreifen möchten. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Fenster „Charaktererschaffung“ geöffnet, in dem Sie Charaktere zügig kreieren können (siehe Abschnitt „Charaktererschaffung“).

Wenn Sie Ihr Spiel erstellt haben, gelangen Sie zum Fenster „Charakteraufstellung“.

Schließen sich Spieler mit einer der oben skizzierten Methoden einem Spiel an, erhält der Spielführer eine entsprechende Nachricht. Der Spielführer hat die Möglichkeit, anderen die Teilnahme am Spiel zu verwehren (Dies kann im unten beschriebenen Fenster „Spielerlaubnis“ festgelegt werden).



FORTSETZEN EINES SPIELS

Wenn Sie über den Hostrechner verfügen, können Sie ein Mehrspieler-Rollenspiel, für das Sie Spiele gespeichert haben, fortsetzen, indem Sie die gewünschte Mehrspielerverbindung auswählen, in das Hauptmenü zurückkehren und die Option „Spiel laden“ auswählen. Nach Abschluss des Ladevorgangs können sich andere Spieler dem Spiel auf dem Hostrechner anschließen.

CHARAKTERAUFSTELLUNG



Im Fenster „Charakteraufstellung“ können Spieler ihre individuellen Charaktere für das Spiel definieren bzw. Charakterfelder zugewiesen bekommen. Für den Spielführer enthält dieses Fenster außerdem Optionen zur Spielsteuerung und zur Vergabe von Zugriffsrechten an die Spieler.

Der den Server bedienende Spieler übernimmt zu Beginn des Spiels normalerweise den Part des Spielführers. Dieser kann den an der Sitzung teilnehmenden Spielern Charakterfelder zuweisen. Durch Klicken in ein Feld für den Spielernamen wird eine Leiste mit den Namen aller Spieler angezeigt, die gerade an der Sitzung teilnehmen. Jetzt kann einem beliebigen dieser Spieler das Zugriffsrecht auf das Feld erteilt werden.

Ein Spieler kann im Fenster „Charakteraufstellung“ in das ihm zugewiesene Feld Charaktere laden. Dazu muss der Spieler auf die Schaltfläche „Charakter erschaffen“ klicken.

Charaktere in Mehrspielerstarts

Charaktere für Mehrspielerstarts können entweder gänzlich neu erschaffen oder über die Schaltfläche „Importieren“ in das Spiel importiert werden. Der jeweilige Charakter wird in Fenstern erschaffen, die mit den für die Charaktererschaffung vorgesehenen Fenstern in Einzelspielerstarts völlig identisch sind (siehe Seite 8). Die Charaktererschaffung unterliegt den vom Spielführer im Fenster „Spielererlaubnis“ festgelegten Einschränkungen (siehe unten).

Nach der Erschaffung eines Charakters kann der Spieler diesen jederzeit wieder löschen, indem er auf seinen Spielernamen klickt. Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem der Spieler den Charakter löschen kann (Bevor ein neuer Charakter erschaffen werden kann, muss der aktive Charakter gelöscht werden).

Wenn der Spieler keine weiteren Charaktere mehr erschaffen oder importieren möchte, klickt er links neben dem Charakterfeld auf das Baumsymbol von Icewind Dale, um den Charakter zu „sperren“, sodass keine Eigenschaften des Charakters mehr geändert werden können. Sollen dennoch Änderungen an einem Charakter vorgenommen werden, muss der Spieler zum Aufheben der Sperrre wiederum auf das Baumsymbol klicken. Durch das Klicken auf das Baumsymbol zum Sperren seines Charakters signalisiert der Spieler seinen Mitspielern sozusagen, dass er bereit ist, und dass das Abenteuer beginnen kann. Das Spiel kann erst beginnen, wenn alle Spieler ihre Charaktere für weitere Änderungen gesperrt haben. Sind alle Charaktere gesperrt, klickt der Spielführer auf die Schaltfläche „Fertig“, und das Spiel beginnt.

Charaktere aus Icewind Dale können nicht in Baldur's Gate importiert werden und umgekehrt.

SPIELERERLAUBNIS

Die Einstellungen im Fenster „Spielererlaubnis“ können zwar sowohl vom Spielführer als auch von den anderen Spielern eingesehen werden, aber sie können nur von Spielern mit besonderen Zugriffsrechten geändert werden. Der Spielführer kann diese Zugriffsrechte an ausgewählte Spieler vergeben.

Die im Fenster definierten Genehmigungen legen fest, welche Befugnisse der Spieler im Spiel hat. Folgende Genehmigungen können erteilt werden:



Ändern von Charakteren



Durchführen von Gebietswechseln



Einsehen anderer Charakterbögen



Ändern von Genehmigungen / Ausschluss von Spielern (obliegt dem Spielführer)



Ausgeben von Gruppengeld / Erwerben von Gegenständen



Führen eines Dialogs



Unterbrechen des Spiels

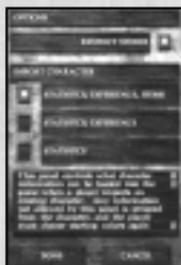


Diese „Rauswurfschaltfläche“ mit dem Stiefelsymbol befindet sich links neben jedem Charakterfeld. Über sie wird ein Spieler aus der Gruppe ausgeschlossen (sozusagen „rausgekickt“).

Importoptionen

Im Fenster „Spielererlaubnis“ kann der Spielführer über die entsprechende Schaltfläche Importoptionen festlegen. Wenn der Spielführer auf diese Schaltfläche geklickt hat, wird ein Fenster mit den Einstellungsoptionen „Nur Stat.“, „Stat.“ und „Erf.“ (d. h. Erfahrungspunkte und Stufen) oder „Stat.“, „Erf.“ und „Ggst.“ geöffnet. Durch die Auswahl einer dieser Optionen begrenzt der Spielführer die Anzahl der Charaktertypen, die aus einer anderen Mehrspielsitzung oder einer Einzelspielsitzung in die aktuelle Sitzung importiert werden können.

Am oberen Fensterrand befindet sich außerdem eine Umschaltfläche, über die der Zugang zu Läden eingeschränkt werden kann. Aktivieren Sie diese Umschaltfläche, wenn Sie wünschen, dass ein Charakter einen Laden nur in Begleitung der anderen Gruppenmitglieder betritt und wenn keine feindlichen Wesen in der Nähe sind.



Teilnahmegerüste berücksichtigen

Das Fenster „Spielererlaubnis“ enthält weiterhin eine Schaltfläche zum Berücksichtigen von Teilnahmegerüsten. Durch diese Schaltfläche kann der Spielführer anderen Spielern die Teilnahme am Spiel ermöglichen oder aber ihre Anfragen ignorieren, wenn bereits genügend Spieler das Spiel bestreiten. Wenn der Spielführer beispielsweise nicht mehr als zwei Spieler an dem Spiel teilnehmen lassen möchte, kann der Wunsch anderer Personen auf Mitwirkung im Spiel als störend empfunden werden.

STARTEN EINER MEHRSPIELERSITZUNG

Wenn jeder Spieler auf das neben seinem Charakterfeld angeordnete Symbol geklickt hat, wird die Schaltfläche „Fertig“ auf dem Computer des Spielführers aktiv. Wenn dieser auf die Schaltfläche klickt, wird das Spiel gestartet.

ÄNDERN VON OPTIONEN UND BEFUGNISSEN



In einer Mehrspielsitzung kann über die linksseitige Menüleiste sowohl auf das Fenster „Charakteraufstellung“ als auch auf das Fenster „Spielererlaubnis“ zugegriffen werden. Die Funktionsweise der Optionen in diesen Fenstern wurde oben beschrieben.

AGIEREN IN EINEM MEHRSPIELER-ROLLENSPIEL

GESPRÄCHE FÜHREN

Die Spieler können sich miteinander unterhalten, indem sie ihre Kommentare in ein für die Kommunikation vorgesehenes Fenster eingeben. Klicken Sie dazu in das Eingabefeld, und geben Sie Ihren Kommentar ein. Wenn Sie eine Nachricht unter Ausschluss der anderen Spieler nur einem bestimmten Spieler zukommen lassen möchten, geben Sie den Namen dieses Spielers an, und fügen Sie diesem einen Doppelpunkt (":") hinzu. Schreiben Sie dann Ihre Nachricht. Nur der von Ihnen angesprochene Spieler kann Ihren Text sehen.

DIALOGE MIT NICHTSPIELERCHARAKTERN (NSC)

Wenn ein anderer Spieler in einem Mehrspieler-Rollenspiel einen Dialog mit einem Nichtspielercharakter führt, wird die Größe des Dialogfensters an die angezeigte Textmenge angepasst. Wenn dieser Spieler den Dialog beendet hat, wird das Fenster wieder in seiner ursprünglichen Größe angezeigt, es sei denn, Sie geben einen Kommentar ein. In diesem Fall bleibt das Fenster in der bisherigen Größe geöffnet.

In Mehrspieler-Rollenspielen müssen alle Spieler alle Dialoge sehen können. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass keinem Spieler wichtige Spielsituationen entgehen. Außerdem werden dadurch unbeabsichtigte Handlungen vermieden, die beispielsweise zu der Situation führen könnten, dass Spieler 1 den Händler tötet, während Spieler 2 gerade etwas mit dem Opfer tauschen wollte. Im Dialogmodus können die Spieler keine anderen Aktionen ausführen.

SPEICHERN UND LADEN

Der Spielführer kann Spiele wie im Einzelspielermodus jederzeit speichern. Zum Laden eines Spiels muss der Spielführer das Spiel beenden und erneut laden.

WEITERE INFORMATIONEN ZU MEHRSPIELERSITZUNGEN

Beim Spielen im Mehrspielermodus sollten Sie Folgendes beachten:

1. **Asynchrones Spiel:** Icewind Dale ist ein asynchrones Spiel. Wenn Sie mit jemandem spielen, dessen System sich in unmittelbarer Nähe Ihres Computers befindet, kann sich das auf dem einen System dargestellte Spielgeschehen von dem auf dem anderen System dargestellten Geschehen geringfügig unterscheiden. Die Handlungen führen jedoch immer zu dem selben Ziel.
2. **Erkundbares Gebiet:** In einem Mehrspieler-Rollenspiel können Sie jeweils nur ein Gebiet erkunden. Die Charaktere können sich an einem oberirdischen Ort nur gemeinsam aufhalten. Einzelne Charaktere können zwar Gebäude und unterirdische Orte betreten, aber sie können nur als Gruppe ein anderes oberirdisches Gebiet erkunden. Dazu müssen sich alle Charaktere am Rand des einen Gebiets einfinden und bereit sein, in das andere Gebiet hinüber zu wechseln.
3. **Ladezeit:** Im Mehrspielermodus nimmt das Laden der einzelnen Stufen etwas mehr Zeit in Anspruch, da die internen Spielinformationen für jeden Abschnitt zusammen mit den externen Spielinformationen für jeden Ort geladen werden müssen. (Da dies im Einzelspielermodus nicht nötig ist, nimmt das Laden der Stufen weniger Zeit in Anspruch.) Darüber hinaus wirkt sich auf die Ladegeschwindigkeit bei Mehrspieler-Rollenspielen aus, dass die Systeme der einzelnen Spieler das jeweilige Gebiet in der Regel unterschiedlich schnell laden.
4. **Gruppengold:** Genau wie im Einzelspielermodus wird die gesamte Goldmenge von allen Mitgliedern der Gruppe geteilt.
5. **Geteilte Erfahrung:** Wie im Einzelspielermodus erhalten alle Mitglieder der Gruppe den gleichen Betrag an Erfahrungspunkten.
6. **Aufgaben des Spielführers:** Der Spielführer legt die Handlungsmöglichkeiten der einzelnen Spieler fest. Er kann einen Spieler vom Spiel ausschließen und dessen Charaktere einem anderen Spieler zuweisen. Vergewissern Sie sich, dass sich Ihre Auffassung vom Agieren in einem Mehrspieler-Rollenspiel mit der des Spielführers deckt. Schließen Sie sich nur Spielen des von Ihnen bevorzugten Typs an, und finden Sie für sich heraus, ob Sie lieber im Team oder allein spielen.

DER GRAT DER WELT

FAERUN UND DER NORDEN

Der Norden nimmt nur einen kleinen Teil der Fläche Faeruns ein; das dürfte Euch einen Eindruck davon geben, wie groß die Welt von Toril tatsächlich ist. Die meisten Passagen dieses Textes sind meine Auslegungen des Sammelbands „Die Wildnis“. In diesem erbaulichen und gut geschriebenen Text werdet Ihr viele wertvolle Informationen für Eure Reisen finden - wenn nicht sofort, dann eben später.

Der Norden ist eine ausgedehnte Wildnis, die Abenteurer und Siedler gleichermaßen magisch anzieht - und selbst Leute wie mich, die sich für ein Leben ohne Abenteuer entschieden haben. Die Wildnis ist übersät mit den höhlenartigen Überresten von Zwergefestsungen und den Ruinen alter Kulturen. Unaufhörlich drängt ein nicht enden wollender Strom von Siedlern und Entdeckern in diese Gefilde. Sie versuchen, das rau Land zu zähmen - oder sie suchen nach einem Flecken Erde fernab der Steuern, Gesetze und Stadtwachen, die das Bild der Zivilisationen im Süden prägen.

Wohin es einen Reisenden in Faerun auch verschlagen mag, für den Norden hört er immer wieder andere Bezeichnungen - der Barbarische Norden oder der Barbarmorden, die Barbarischen Lande, die Grenze, der Norden, die Wilde Grenze oder die Wilden Lande. Wie auch immer man dieses Gebiet nennen mag, es ist in jedem Fall geprägt von den Naturgewalten. Die rau und zerklüftete Berglandschaft birgt viele schneedeckte Gipfel und ausgedehnte Gebirgswälder.

Osthafen ist nur eines von zahlreichen winzigen, eisgefrorenen Dörfern, deren Bewohner ums Überleben kämpfen. Die Einwohner trotzen der Natur, aber sie führen ein äußerst beschwerliches Leben. Der einzige Krieg, den Menschen von Osthafen führen, ist der Krieg gegen die Elemente.

Everard

DIE WELT

Ort der Handlung von Icewind Dale ist die AD&D-Welt der Vergessenen Reiche, genauer gesagt die nördlichen Steppen von Faerún (gesprochen FÄ-RUHN), einem Kontinent der größeren Welt von Abeir-Toril (gesprochen Ah-BIËR Tor-RILL), oder einfach nur Toril. Dieser archaische Name bedeutet soviel wie „Wiege des Lebens“ und wird in der Alltagssprache kaum verwendet.

Abeir-Toril ist ein Planet, so groß wie die Erde. Er wird von einem riesigen Kontinent auf seiner nördlichen Halbkugel und einer Reihe weiterer großer Landmassen geprägt, die sich über die Gesamtfläche des Planeten verteilen. Dieser in der nördlichen Hemisphäre gelegene Kontinent wird im Westen Faerún, im Osten Kara-Tur und im Süden Zakhara genannt. Dieser Band behandelt in erster Linie den nördlichen Teil dieser riesigen Landmasse, insbesondere die Gegend von Faerún, die am Fuße der Bergkette des „Grat der Welt“ liegt.

(Weitere Informationen enthält die Webseite über die Vergessenen Reiche unter der Adresse <http://www.wizards.com/ForgottenRealms>. Dort finden Sie Geschichten von Elminster, Lieder von Mintiper und Überlieferungen, mit denen Sie sich die langen Nächte des nordischen Winters vertreiben können.)

DER NORDISCHE KALENDER

Es ist von besonderer Wichtigkeit, dass Sie sich mit dem Kalender der Vergessenen Reiche vertraut machen, und sei es nur, um die Datumsangabe bei Ihren gespeicherten Spielen nachzuvollziehen zu können. Da die Tage in der Welt von Toril 24 Stunden haben, wird die Uhrzeit durch eine Uhr mit einem Zifferblatt für 24 Stunden angegeben. Zur Vereinfachung sind die 12 Stunden vor 12 Uhr durch die Abkürzung AM und die 12 Stunden nach 12 Uhr durch die Abkürzung PM gekennzeichnet.

Name	Umgangssprachl. Bezeichnung	Gregorianischer Monat
Hammer	Tiefwinter	Januar
Alturiak	Die Winterklaue oder die Klauen der Kälte	Februar
Ches	Seele des Sonnenuntergangs	März
Tarsakh	Wurzel der Stürme	April
Mirtul	Das Schmelzen	Mai
Kytorr	Die Zeit der Blumen	Juni
Flamleite	Sommerflut	Juli
Eleasias	Hochsonne	August
Eleint	Das Verwelken	September
Marpenot	Laubfall	Oktober
Uktar	Der Verfall	November
Nachtal	Der Niedergang	Dezember

Ein Jahr hat im Norden 360 Tage und umfasst 12 Monate zu je 30 Tagen. Jeder Monat wiederum ist in drei Wochen zu je zehn Tagen unterteilt, die sich allerdings hier auf die Länge des Monats beziehen (das heißt, es gibt keine Wochentagnamen, sondern die Tage eines Monats werden von 1 bis 30 durchnummieriert). Die Monate werden in der oben stehenden Tabelle beschrieben. Auf jeden Monatsnamen folgt eine umgangssprachliche Erläuterung (darauf folgt in Klammern als grobe Entsprechung der Monatsname des Gregorianischen Kalenders).

Jahr werden durch Jahreszahlen ausgedrückt. Dabei wird die so genannte Taliser Zeitrechnung (TZ) verwendet. Diese beginnt in dem Jahr, in dem der Elfenhof den Menschen die Erlaubnis erteilt hat, in den offeneren Waldgebieten zu siedeln.

Für die Kenner der Vergessenen Reiche sei erwähnt, dass die Ereignisse im Eiswindtal eigentlich weiter zurückliegen - das Spiel findet im Eleint des Jahres der kalten Seele 1281 TZ statt. Der Icwind Dale-Trilogie von R.A. Salvatore zufolge liegt dieser Zeitpunkt 16 Jahre vor der Ankunft von Drizzt auf der Oberfläche. Ihre Charaktere schreiben bei Ihren Abenteuern im Spiel also buchstäblich Geschichte, und die Auswirkungen ihrer Taten werden möglicherweise noch Jahrzehnte und Jahrhunderte danach zu spüren sein...

SPIELEINHEITEN

Eine Spielrunde in Icwind Dale hat eine reale Länge von sieben Sekunden. Die Rundenlänge von AD&D-Spielen beträgt sechzig Sekunden. Gemessen an den AD&D-Standardvorgaben für die Zeit ist die Rundendauer in Icwind Dale also etwa um das Zehnfache kürzer. Eine Spielphase umfasst zehn Runden und dauert daher 70 Sekunden. Der Begriff „Phase“ wird bei einigen Zauberbeschreibungen auf den Seiten 76-123 verwendet. Ein Spieltag (umfasst im Spiel 24 Stunden von einem Sonnenaufgang zum anderen) entspricht einer realen Dauer von etwas mehr als 2 Stunden. Im Vergleich zum Spiel entspricht dies wiederum einer ungefähr um das Zehnfache kürzeren Zeitspanne. Wenn sich die Gruppe ausruht, vergehen acht Stunden im Spiel (dies entspricht etwa 45 Minuten tatsächlicher Spielzeit).

GRAT DER WELT



Was es nicht alles über den Norden zu berichten gibt! Ich habe mir Everards „komplette“ Schriften über Osthafen mit einer gehörigen Portion Skepsis zu Gemüte geführt. Ich bin zwar kein Gelehrter, aber es scheint, als ob der Versuch, etwas über den Norden zu Papier zu bringen, dem Versuch gleichkommt, das Schwertmeer auszutrinken. Doch wenn man sich beim Lesen auf das Wesentliche beschränkt, ist die Aufgabe durchaus lösbar, und mir bleibt es erspart, jeden unwilligen Karawanenführer erneut über die im Norden lauernden Gefahren aufzuklären. Und somit bleibt mir mehr Zeit, um mir in der Winterwiege ein paar Humpen zu genehmigen.

Die meisten Reisenden wissen über den Norden nur zu berichten, dass es dort viel zu kalt und frostig ist. Ich lebe seit fast zehn Jahren hier, und ich muss sagen, dass es weitau mehr im Norden zu entdecken gibt. Ich werde zuerst etwas über die Siedlungen in diesem Gebiet erzählen, denn kaum ein Besucher im hohen Norden wird sich nicht des Ortes erinnern, an dem ihm ein Dach über dem Kopf und ein warmes Feuer geboten werden.

Der Kuldaharpass, der den Grat der Welt streift, reicht an den Grat der Welt heran und verbindet drei Orte - Osthafen, das Kuldahartal und die Stadt Kuldabar selbst. Bleibt während Eurer Reise durch die Region auf diesem Weg, denn wenn Ihr Euch abseits dieser Route bewegt, ist schnell Gefahr in Verzug. Entweder bringt Euch der Schnee um, oder aber eine darin lauernde Bestie.

Doch jetzt hört, lest, und denkt immer daran: Das Böse in den Schatten des Grats der Welt ist nur halb so versöhnlich wie ich.

- Hrothgar

OSTHAFEN

1. Taverne „Zur Winterwiege“
2. Gasthof „Zur Schneewehe“
3. Pomabs Warenhaus
4. Hrothgars Haus
5. Apsels Haus
6. Haus des alten Jed
7. Tempel des Tempus
8. Straße nach Kuldahar
9. Gaspar, der Fischverkäufer



Wenn Ihr eine Vorliebe für große Städte habt, werdet Ihr in Osthafen nicht gerade auf Eure Kosten kommen. Die Einwohner sind fleißige und anständige Leute, die im Wesentlichen vom Fang der Knöchelkopfforelle leben - aber wenn Ihr mit der Karawane nach Osthafen gekommen seid, ist Euch ja bekannt, dass Knöchelkopfforellen in keiner anderen Region der Reiche beheimatet sind, und dass die Fische der Grund sind, der die meisten Einwohner von Osthafen in diese Einöde gelockt hat.

Was Euer Aufreten in der Stadt angeht, so gebe ich Euch nur diesen einen Rat: Tragt keine Waffe in der Stadt, da Eure Reise ansonsten schneller zu Ende ist, als Ihr Eure Waffe einsetzen könnt. Das kalte Klima des Nordens hat die Menschen hier mehr abgehärtet als ein Südländer glauben mag.

Wenn Ihr Euch mit ein paar Humpen die Kälte aus den Gliedern vertreiben wollt, kann ich Euch die Taverne „Zur Winterwiege“ wärmstens empfehlen, die von einer netten Frau namens Grisella geführt wird. Ihr Angebot an Getränken haut Euch vielleicht nicht gerade vom Hocker, doch etwas Besseres bekommt Ihr so hoch im Norden nicht.

Wenn Ihr nach einer Übernachtungsmöglichkeit sucht, dann fragt mal im Gasthaus „Zur Schneewehe“ nach. Diese Unterkunft ist vor allem dann eine gute Wahl, wenn sich unter den Reisenden der Karawane ein Magier befindet, dessen Zauberkräfte durch die Reise geschwächt wurden. Hier kann er neue Kraft für die Weiterreise tanken.

Ausrüstungsgegenstände findet Ihr am besten in Pomabs Warenhaus. Pomab ist zwar aus Calimshan, aber Ihr solltet ihm das nicht vorhalten. Wenn Ihr Eure Zunge im Zaum haltet, findet Ihr die gesamte Ausstattung, die Ihr zum Überqueren des Passes benötigt. Wenn Ihr jedoch wenig Geduld aufbringt, könnt Ihr mit dem Erwerb von Ausrüstungsgegenständen warten, bis Ihr in Kuldahar seid - Gerth aus Kuldahar soll auch ein ganz guter Händler sein, und mit ihm kommt Ihr wesentlich besser zurecht als mit Pomab. Allerdings liegt Kuldahar gut sechzig Meilen von Osthafen entfernt, und Ihr könnt es Euch möglicherweise nicht leisten, bis zu Eurer Ankunft dort zu warten.

Es gibt noch ein paar andere Leute in der Stadt, die für Euch von Interesse sein könnten - Ihr könnt selbstverständlich auch mir jederzeit einen Besuch abstatten. Ich wohne im Nordteil der Stadt, und Nachrichten aus dem Süden sind stets willkommen. Wenn Ihr Euch für Kunst interessiert, solltet Ihr Apsel, den Fischbeinschnitzer besuchen. Vielleicht kommt Ihr ein paar Kunstwerke erstehten, die Euch im Süden einen guten Preis einbringen. Solltet Ihr jemals ein Boot oder Tipps für das Fischen benötigen, dann seid Ihr beim Alten Jed an der richtigen Adresse. Sucht ihn besser erst am Nachmittag auf, denn dann stehen die Chancen gut, dass er seinen Weinauslauf der letzten Nacht ausgeschlafen und noch keinen Nachschub für die nächste Nacht gefunden hat.

Wenn Ihr einem Priester Eure Aufwartung machen wollt oder eine Weissagung benötigt, dann begebt Euch zum Tempel des Tempus im Nordwesten der Stadt. Der Priester des Herrn der Schlachten in diesem Tempel ist ein gewisser Everard. Es ist allerdings gut möglich, dass Ihr ihn nicht gerade in Bestlaune vorfindet. Obwohl es eigentlich ein Segen ist, dass ihm in dieser Einöde, fernab von allen Kriegen und Konflikten, wenig Stoff für seine Gebete geboten wird, lastet diese Tatsache doch schwer auf ihm, und so manches Mal scheint er sich nach einer Schlacht und nach einer Bewährungsprobe für sich selbst zu sehnen. Aber Osthafen dürfte dafür wohl nicht der rechte Ort sein - und das ist auch besser so.

- Hrothgar

KULDAHARPASS

Der Pass stellt wahrscheinlich den beschwerlichsten Teil der Reise dar, da dieser nur zu Fuß oder von Karawanen mit Packtiere überquert werden kann. Auf Räuber oder Plünderer stößt man hier nur selten, und die größte Gefahr geht vom Schnee aus. Wenn Ihr auf dem Pass im Schnee festsitzt, schlägt entweder Euer Lager auf oder macht Euch auf die Suche nach einem der umliegenden Gehöfte im Passgebiet. Dort liegt zum Beispiel die Mühle von Joaquin, der dort mit seiner Frau und seinem Sohn Jernsy lebt; oder auch der den Pass dominierende große Wachturm sowie Ghosons Gutshaus. Sie alle sind sehr freundliche Leute, die Reisende bereitwillig über Nacht bei sich aufnehmen.



Achtet darauf, dass Ihr ihnen mit größtmöglicher Höflichkeit begegnet und ihnen einen angemessenen Preis zahlt, wenn sie Euch Unterkunft und einen Platz an ihrem Tisch gewähren. Unter den Einwohnern spricht es sich nämlich schnell herum, wenn Gäste es an Höflichkeit mangeln lassen. Ihr seid also gewarnt.

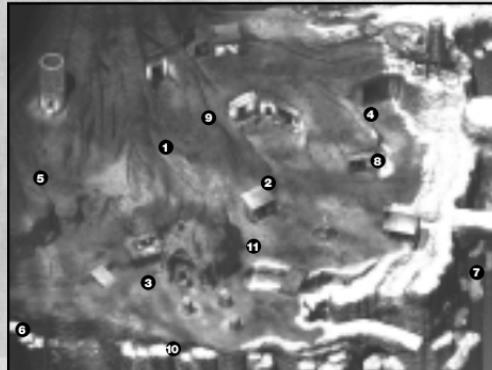
Haltet Euch immer auf oder in unmittelbarer Nähe des Hauptwegs auf, und verlasst diesen niemals allein. Mit Räubern braucht Ihr zwar nicht zu rechnen, aber in der Gegend gibt es viele wilde Kreaturen, wie Bären und sogar bestimmte Käferarten, die meist in den Steinwänden des Passes leben.

Es empfiehlt sich, dass Ihr die Nacht in Osthafen verbringt und dass Ihr in den frühen Morgenstunden aufbrecht, um den Pass zu überqueren. Die große Eiche von Kuldahar ist weniger als eine Tagesreise entfernt, und das Licht der Sonne wird dafür sorgen, dass Ihr auf Eurer Reise schneller vorankommt. Von der Nacht habt Ihr bloß Gefahren zu erwarten.

Hrothgar

KULDAHARTAL

1. Gasthof „Zum Abendschatten“
2. Der Wurzelkeller
3. Gerths Ausrüstungsladen
4. Luftschiff
5. Turm von Orrick dem Grauen
6. Weg zum Pass
7. Weg ins Tal der Schatten
8. Tempel des Ilmater
9. Conlans Schmiede
10. Arundels Haus
11. Urnst, der Töpfer



Wenn Ihr noch nie in Kuldahar gewesen seid - und bislang waren nur wenige dort - dann macht Euch auf eine der größten Attraktionen gefasst, die der Norden zu bieten hat.

Kuldahar ist eines der Wunder, die im Schatten des Grats der Welt liegen: Die gesamte Stadt ist um eine riesige, Wärme spendende Eiche gebaut. Die Wärme bringt den Schnee in der Umgebung der Stadt zum Schmelzen und sorgt so für ein Klima, das etwas mehr nach dem Geschmack von Neuwankömlingen aus dem Süden sein dürfte. Die Wurzeln der Eiche bieten den zahlreichen Gebäuden Schutz. Zu diesen zählen der Gasthof „Zum Abendschatten“, der von einem netten Kerl namens Eidam geführt wird, und der Wurzelkeller, in dem Whitcomb und eine Handvoll Barmädchen das Sagen haben (grüßt Amelia von mir, wenn Ihr dort mal einen Humpen trinken solltet). Wenn Euch die Verpflegung ausgeht und Ihr Eure Ausrüstung in Kuldahar aufstocken möchtet, dann tut Ihr dies am besten in Gerths

Ausrüstungsladen. Er ist nebenbei so eine Art Historiker, und wenn Ihr Schmuckstücke, Urkunden oder Bücher für ihn habt, wird er sich nicht lumpen lassen. Er und Everard tauschen bisweilen Informationen über magische Reliquien aus, die möglicherweise irgendwo in der Gegend verborgen liegen (siehe den Abschnitt über Artefakte auf Seite 130 in diesem Handbuch).

- Hrothgar

Es wird erzählt, dass im Schatten des Baums ein merkwürdiges Gerät liegt. Dieses „Luftschiff“ dient einem kauzigen Gnomalchimisten namens Fiedelbieder als Behausung. Er verkauft Tränke und Gegengifte. Viel mehr weiß ich leider nicht. Wenn mich meine Pflichten nicht so sehr in Anspruch nähmen, würde ich mir das Ganze gern einmal mit eigenen Augen ansehen. Zwar kann Osthafen keinen Experten auf diesem Gebiet vorweisen, doch in Kuldahar soll es einen recht bekannten Magier geben, der Orrick der Graue genannt wird. Ich weiß nicht sehr viel über diesen Mann, da er sehr zurückgezogen lebt und sich nur um seine eigenen Angelegenheiten kümmert. Jedenfalls gehört ihm mitten in der Stadt ein Turm, und er soll mit magischen Gegenständen handeln.

- Everard

TAL DER SCHATTEN

Das Tal der Schatten liegt nur wenige Stunden nordöstlich von Kuldahar. Das Tal ist eine ausgedehnte Schlucht mit Krypten und Gruften, von denen einige Jahrhunderte alt sind. Selbst an den schönsten und hellsten Tagen haften den Felswänden der Schlucht Schatten an. Einige dieser Schatten bewegen sich und schleppen ihre Last aus Hass und Hunger mit sich herum. Hütet Euch vor diesem Ort.

Gerüchten zufolge soll in diesem Tal Kresselack, der Schwarze Wolf, ein General des Nordens, seine letzte Ruhestatt gefunden haben. Bisher hat jedoch noch kein Geschichtsschreiber den

Wunsch verspürt, sich in das Tal zu begeben und diesem Gerücht nachzugehen. Es heißt, Kresselacks Hände wären wie Blut gewesen, seine Fußspuren hätten denen eines Winterwolfs im Schnee geglichen und seine Truppen hätten wie Pfeile das Herz von etlichen Städten und Weilern im Grat der Welt durchbohrt. Sein Name wurde überall verflucht, und am Tag seines Ablebens waren die noch im Grat siedelnden Menschen nur erleichtert. Am Tag, als Kresselack die Klinge aus der Hand fiel und der Boden des Tals seine Leiche aufnahm, soll der Wind furchterlich geheult haben... heißt es.

Dem Lebewesen, das seinen Fuß in das Tal setzt, widerfährt mit Sicherheit nichts Gutes, und die dort lauernden Schatten sollte man besser in Ruhe lassen. Lasst das Böse sich an seinem eigenen schroßen Lohn laben.

- Everard



Everards Warnung ist gut gemeint. Befolgt sie, und Ihr werdet länger leben. Im Tal ziehen die Toten umher, und wenn sie noch nicht aus ihrer Gruft herau gekrochen sind, solltet Ihr ihnen auch keinen Grund dafür liefern. Schlagt Ihr diese Warnung in den Wind, liefert Ihr Euch den Schwertern Osthafens und Kuldahars aus.

- Hrothgar

BESTIARIUM DES NORDENS

Es heißt, dass der Norden ein Paradies für Jäger sei - allerdings nur für Jäger, die auch wirklich welche sind, denn sonst sind es die Bestien, die sich an der Jagd erfreuen.

Betet, dass Ihr nie einer dieser Bestien begegnet. Wenn es der Zufall aber doch so will, können Euch diese Worte vielleicht dabei helfen, der Bestie zu entkommen und Eure Haut zu retten.

Dies sind einige der bedeutenderen Bestien, die schon am Kuldaharpass und im Grat der Welt gesehen worden sind:



Bären

Normalerweise meiden Bären den Menschen. Anders verbhält es sich, wenn man in ihr Revier eindringt oder die Bestien einen wittern, wenn man verletzt und sie hungrig sind. Die großen und mächtigen Bären des Nordens sind häufig bösartige Vertreter ihrer Gattung und besitzen Klauen, mit denen sie im gereizten Zustand durchaus aus einem Baum Brennholz machen können - das solltet Ihr bedenken, falls Ihr auf der Flucht vor einem Bär auf einen Baum flüchten wollt.



Käfer

Es ist schon reichlich merkwürdig, aber im Norden gibt es tatsächlich eine Reihe von Käferarten, darunter nicht nur die kleinen Feuerkäfer, sondern auch die größeren und gefährlicheren Riesenkäfer und Bombardierkäfer. Diese Insekten verkricken sich in Höhlen oder Kellern. Seit im letzten Winter der Keller von Apels Haus von einer Schar Feuerkäfer heimgesucht wurde, halten die Einwohner von Osthaven die Augen nach ihnen auf. Es ist möglich, dass die Käfer von der großen Eiche in Kuldahar und der von ihr ausgehenden Wärme angelockt worden sind. Da sie eine gepanzerte Schale haben, sind sie nur schwer zu treffen. Für gewöhnlich können sie einige Schläge mit einem Schwert oder einem Stab einstecken, bevor sie sterben.



Aaskriecher

Von dieser Kreatur wurde bisher nur ein einziges Exemplar in der Nähe von Kuldahar, am Rande des Tals der Schatten, gesichtet. Sie labte sich gerade an einem Karawanenwachposten, der sich etwas hinausgewagt hatte, um sich zu „erleichtern“. Das Wesen konnte mit Pfeilen vertrieben werden, doch seit diesem Vorfall überwachen die Einwohner von Kuldahar die Straße ins Tal der Schatten äußerst sorgfältig.

Aaskriecher sind Aasfresser, die mit Vorliebe in tiefen Höhlen, Müllgruben und auf Friedhöfen lauern und sich hauptsächlich von Aas und Abfällen ernähren. Man weiß aber, dass sie in Ermangelung von Nahrung und bei Bedrohung ihres Reviers auch lebende Ziele angreifen. Aaskriecher sind hässliche Kreaturen, die wie große verfaulte grüne Würmer aussehen und den Kopf eines Kraken haben. Everard ist davon überzeugt, dass die Aaskriecher das Ergebnis der Zauberexperimente irgendeines Magiers sind, und es gibt keinen Grund, daran zu zweifeln. Die Viecher stinken zum Himmel, und dieser stechende Geruch ist es, der sie beim Heranschleichen oftmals verrät. Das Widerwärtigste an diesen übergroßen Würmern ist, dass eine einzige Berührung ihrer Tentakeln einen Menschen lähmen können, sodass der Kriecher sein wehrloses Opfer problemlos anfressen kann.



Ghule

Ghule gehören zu den Untoten - verwandelte Menschen, die sich jetzt von Leichenfleisch ernähren. Es heißt, dass es im Tal der Schatten von ihnen nur so wimmelt. Ghule sind zwar ziemlich schwachsinnige Wesen, aber sie jagen wie Wölfe, und sie pirschen sich mit einer gewissen jägerlichen Geschicklichkeit an ihre Beute heran. Sie haben einen gekrümmten Gang, und ihre Hände haben sich zu langgestreckten Klauen entwickelt. Durch einen Hieb mit ihren Klauen können sie wie ein Aaskriecher ihr Opfer lähmen. Solltet Ihr also das Pech haben, auf eines dieser Wesen zu treffen, nehmst Ihr entweder die Beine in die Hand, oder Ihr versucht, den Ghul aus sicherer Entfernung zu töten.



Goblins

Goblins sind die widerwärtigsten Vertreter aller goblinoiden Rassen. Sie sind kleine Humanoide, die den Grat der Welt in großer Zahl heimsuchen. Sie vermehren sich wie Fliegen, um sich dann gegenseitig zu töten. Danach beginnt dieser Kreislauf wieder von vorn. Es verschlägt sie zwar selten bis nach Osthafen oder Kuldahar, aber es geht das Gerücht, dass sie sich zu Tausenden in den Bergen des Grats der Welt aufhalten. Die Goblins des Nordens verwenden als typische Waffen primitive Äxte und Bögen. Ihre Anführer sind so genannte „Marschälle“, härter gesottere Goblins, die den anderen Goblins erfolgreich ihre Führerschaft aufzwingen konnten. Seid auf der Hut! Wenn Ihr einen Goblin seht, dann lenkt seine Aufmerksamkeit nicht auf Euch und stellt erst einmal fest, ob noch andere in der Nähe sind, denn sie sind meistens in Horden unterwegs.



Oger

Oger sind Humanoide, die groß, hässlich und ziemlich gierig sind. Ihr Leben verbringen sie mit dem Legen von Hinterhalten, mit Überfällen und Diebstählen. Diese Schläger sind etwa eineinhalb mal so groß wie ein Mensch und meistens schlecht aufgelegt. Häufig dienen sie als Söldner in den Reihen der Ork. Glücklicherweise sind sie außerordentlich dumm und oftmals auch zu faul oder zu blöd, um eine flüchtige Person zu erwischen. Wenn Ihr Euch auf einen Kampf mit einem Oger einlassst, solltet Ihr aber immer bedenken, dass diese Wesen die Stärke von drei oder vier durchschnittlichen Männern haben - ein einziger Schlag mit einer ihrer Keulen genügt normalerweise, um einen Menschen sofort zu töten.

Vor zwei Jahren wurde ein Oger am Kuldaharpass gesehen, doch der Patrouille des Wachturms gelang es, ihn mit ihren Pfeilen zu vertreiben. Oger verschlägt es selten bis zum Pass, da sich ihre Schlupfwinkel im Grat der Welt befinden.



Schwertspinnen

Spinnen halten sich sowohl über als auch unter der Erdoberfläche auf. Sie haben acht Beine und acht Augen, und die meisten von Ihnen sind giftig - Schwertspinnen hingegen sind schwerbewaffnete Soldaten des Spinnerreichs. Sie haben riesige Kiefer, die an breite Schwerter erinnern und Menschen mit einem einzigen Schlag in Stücke hauen können. Ich habe zwar noch kein in Osthafen gesehen, aber ein paar von ihnen sind während der Sommermonate schon in Kuldahar aufgetaucht.



Trolle

Ihr könnt Euch glücklich schätzen, wenn Ihr niemals einem Troll begegnet. Trolle sind große, spindeldürre Wesen mit drahtigen schwarzen Haaren und glühenden roten Augen. Sie verfügen über große Kräfte, sind besonders schnell und essen jedes Fleisch, das ihnen in die Hände fällt. Solltet Ihr unabsichtlich doch eine Begegnung mit Trolle haben, müsst Ihr Feuer und Säure gegen sie einsetzen. Da Wunden bei Trolle sehr schnell heilen, können nur Feuer und Säure dauerhafte Schäden bei ihnen anrichten. Andere Waffen sind weniger effektiv, da die durch sie hervorgerufenen Wunden bei Trolle beinahe unmittelbar nach dem Treffer verheilen.



Wolf

Der Wolf ist ein aktives und gerissenes Wesen, und so mancher unachtsame Jäger ist schon zum Festschmaus der im Norden beheimateten Spezies geworden. In den letzten Monaten hat der Bestand an Wölfen in der Region stark zugenommen. Der am Pass lebende Ghoson hat schon beklagt, dass die Wölfe seine Hühner stehlen, und in der Umgebung von Osthafen scheint ein weiterer Wolf herumzuschleichen, der offensichtlich vom Geruch der Knöchelkopfforellen im Hau von Apsel, dem Fischbeinschnitzer angelockt wird. Ich wollte schon eine Jagd organisieren, um den Wolf aufzuspüren, doch ich warte noch auf ruhigeres Wetter, bevor ich mir die Leute für die Expedition zusammensuche.

- Hrothgar

Dies ist nur eine kleine Auswahl der Kreaturen, die den Grat der Welt bevölkern. Den beschriebenen Wesen wird man wohl häufiger begegnen als den meisten anderen, doch von Zeit zu Zeit lässt der Grat neue Wesen entstehen und zieht sogar weitere Monster in seinen Schatten.

Es fällt mir schwer, diese letzten Worte zu Papier zu bringen, denn ich weiß nicht, ob sie wahr sind. Jedenfalls sind die Prophezeiungen der letzten Zeit sehr finster gewesen, finsterer als alles, das mir seit meiner Ankunft hier untergekommen ist. Ich weiß nicht, was diese Omen bedeuten, aber Reisende sollten auf jeden Fall auf der Hut sein.

Reist bei Tageslicht, und vergewissert Euch, dass Ihr gut bewaffnet seid.

- Everard

DIE VORGESCHICHTE

EINFÜHRUNG IN DIE AD&D-REGELN

Über die Welt selbst lässt sich genauso viel erzählen wie über die Gesetze, die in dieser Welt herrschen.

Meine ruhmreichen Tage liegen hinter mir, aber es hat auch in meinem Leben einmal eine Zeit gegeben, in der ich in der Kunst des Kampfes und der Waffenfertigkeit völlig unwissend war - nur ein Dorfdepp würde behaupten, dass er sich immer schon bestens in diesen Dingen ausgekannt hat. Dieser Abschnitt enthält Definitionen zu einigen der Abläufe in der Welt, in der Ihr Euch befindet. Wenn Euch bei Euren Abenteuern etwas verwirrt, kann sicher die eine oder andere Passage dieses Abschnitts Licht in das Dunkel bringen. Die nachfolgenden Informationen mögen Euch vielleicht zunächst etwas entmutigen, doch verzagt nicht. Haltet durch und geht der Sache auf den Grund, und Eure Klinge wird Euch auch dann den Weg weisen, wenn Euer Geist nicht klar sieht.

- Hrothgar, Osthafen

Informationen über Advanced Dungeons & Dragons®

Advanced Dungeons & Dragons ist ein Rollenspiel, das Spielern die Möglichkeit bietet, Fantasiewelten zu erkunden und große Abenteuer zu erleben. Eine der AD&D-Welten sind die Vergessenen Reiche. In dieser Welt ist auch die Handlung von Icewind Dale angesiedelt. Dieser Abschnitt skizziert die wichtigsten AD&D-Regeln und erläutert, wie diese mit den Besonderheiten von Computerspielen in Einklang gebracht werden.

Sie brauchen die AD&D-Regeln nicht zu kennen, um Icewind Dale spielen zu können (diese Arbeit nimmt Ihnen Ihr Computer ab), aber eine gewisse Kenntnis dieser Regeln hat noch niemandem geschadet. Dieser Abschnitt bietet Ihnen daher eine Übersicht über die wichtigsten AD&D-Regeln, und es wird erklärt, wie die Anwendung dieser Regeln in Icewind Dale umgesetzt wird.

Weitere Informationen über das Spiel Advanced Dungeons & Dragons erhalten Sie auf der entsprechenden Webseite unter der Adresse <http://www.wizards.com/dnd>.

Anwendung der AD&D-Regeln in Icewind Dale: Echtzeitspiel statt rundenbasiertes Spiel wie bei AD&D

Icewind Dale verwendet dasselbe Gewichtungssystem für Zauber und Waffen wie das Spiel Advanced Dungeons & Dragons. Statt in Runden, in denen immer erst die eine und dann die andere Seite alle ihre Aktionen ausführt, agiert in Icewind Dale jedes einzelne Mitglied der Gruppe stets im Echtzeitmodus und in einer persönlichen Initiativrunde.

Die persönliche Initiativrunde hat eine Länge von sieben Sekunden und ist somit fast um das Zehnfache kürzer als eine Runde, wie sie in den AD&D-Regeln definiert ist (nämlich 60 Sekunden). Auf die gleiche Weise wurden die Bewegungsgeschwindigkeiten angepasst und die globale Spielzeit verkürzt.

Wichtig ist auch, dass Sie in Icewind Dale die Handlung jederzeit unterbrechen (oder fortsetzen) können, indem Sie die Leertaste drücken oder auf den Kreis aus rotierenden Schädeln in der linken unteren Fensterecke klicken. Während dieser Spielpause können Sie jedem Charakter eine beliebige Aktion zuweisen und danach das Spiel fortsetzen. Der Pausenmodus ermöglicht es somit, dass rundenbasierte Kämpfe effektiv geführt werden können.

Hinweis: Sie können das Spiel so konfigurieren, dass es automatisch unterbrochen wird, wenn bestimmte Ereignisse eintreten, damit Sie diese nicht verpassen. Siehe Fenster „Optionen“ auf Seite 30.

CHARAKTERAKTIONEN

Sie können eine Reihe grundlegender Aktionen in Icewind Dale ausführen. Sie können sich in der Spielwelt bewegen, mit den Bewohnern sprechen und - wenn Sie es wünschen - diese töten. Diese grundlegenden Aktionen sind nachfolgend beschrieben. Dabei werden alle Faktoren berücksichtigt, die diese Aktionen beeinflussen können.

BEWEGUNG

Für Spielercharaktere ist in Icewind Dale eine konstante Bewegungsgeschwindigkeit festgelegt, die in der AD&D-Spielterminologie etwa einem Wert von 60' entspricht. Ihre Charaktere können sich schneller bewegen, wenn Sie einen Hast-Zauber auf sie wirken. Einige Monster bewegen sich schneller oder langsamer als Ihre Charaktere. Seien Sie also gewarnt, wenn Sie vor einem Feind flüchten - Sie kommen womöglich nicht weit. Sie können Charaktere als Gruppe auswählen und diese bequem verschiedene Formationen bilden lassen (Ausführlichere Informationen enthält der Abschnitt über die Spielkonsole im anderen Teil des Handbuchs. Siehe Seiten 13-16 im Lexikon).

DIALOG

Als Faustregel gilt: Selbst wenn Sie ein böser Charakter sind, sollten Sie mit einem Wesen, das Ihnen nicht auf Anhieb feindlich gesonnen ist, immer zuerst sprechen, und nicht gleich die Waffe ziehen und das Wesen angreifen. Vorschnelles Handeln kann sogar dazu führen, dass Sie das Spiel nicht weiterbestreiten können (insbesondere, wenn Sie Leute in Osthafen oder in Kuldahar töten). Nicht jedes Wesen, das Ihren Weg kreuzt, hat es darauf abgesehen, Ihren Charakter ins Jenseits zu befördern. Oft erhalten Sie völlig unerwartet Hilfe unterschiedlichster Art. Es zahlt sich daher oftmals aus, sich die Zeit für ein Gespräch mit Leuten oder Wesen zu nehmen,... denn die Antworten Ihrer Gesprächspartner können Ihnen unter Umständen das Leben retten.

KÄMPFEN

Es kann vorkommen, dass Sie weder mit einem Wesen sprechen noch vor ihm davonlaufen möchten, und möglicherweise sieht das Wesen das genauso. Früher oder später müssen Ihre Charaktere zur Waffe greifen. Die Kunst besteht darin, den Zeitpunkt für den Kampf, das Gespräch oder die Flucht richtig zu wählen.

AUSWIRKUNGEN VON MÜDIGKEIT

Ihre Charakter müssen sich regelmäßig ausruhen, um sich Zauber einzuprägen und um wieder zu Kräften zu kommen. Wenn Ihre Charaktere anfangen, über Müdigkeit zu klagen, suchen Sie am besten den nächstgelegenen Ort zum Ausruhen aus. Überprüfen Sie in den Fenstern mit den Werten für die Zauberkraft von Zauberern und Magiern, ob diese sich genügend Zauber eingeprägt haben, um für die Abenteuer des nächsten Tages gerüstet zu sein.

KAMPF

Der Ablauf von Kämpfen in Icewind Dale lehnt sich eng an das Regelwerk von AD&D an. Der Hauptunterschied liegt darin, dass die Akteure in Echtzeit agieren.

MEHR ALS NUR DRAUFHAUEN

Der Kampf ist zwar ein wichtiger Bestandteil des Spiels, aber er ist nicht in jeder Spielsituation ein probates Mittel, sondern stellt nur eine von mehreren Handlungsoptionen dar, aus denen die Charaktere zum Meistern der verschiedenen Situationen schöpfen können. Neben der Erläuterung der Grundlagen zum Treffen und Verfehlen eines Gegners enthält dieser Abschnitt Regeln zum Vertreiben von Untoten, besondere Angriffs- und Abwehrkniffe sowie Hinweise zum Vergiften, zu Heldenaten und vielem mehr.

PERSÖNLICHE INITIATIVRUNDE, INITIATIVEN, UND ZEITAUFWAND

Jeder Charakter und jedes Monster bestreiten für sich eine sieben Sekunden lange persönliche Initiativrunde. Dadurch wird gewährleistet, dass die Kampfhandlungen und Bewegungen in Echtzeit dargestellt werden. In dieser Runde kommen alle AD&D-Regeln zur Anwendung, so auch die Regelungen für den Initiativefaktor für Waffen und den Zeitaufwand für das Wirken von Zaubern. Bei Charakteren einer höheren Stufe, die mehr als einmal pro Runde einen Angriffswurf mit einer bestimmten Waffe ausführen können, wird durch den Initiativefaktor für Waffen festgelegt, wann genau innerhalb der sieben Sekunden langen Runde die Angriffe stattfinden.

Initiativen werden durch Zahlenwerte zwischen 1 und 10 ausgedrückt. Die Werte stehen für 1/10 bzw. 10/10 der Dauer einer Runde, in der ein Charakter einmal mit einer Waffe angreifen kann. Je niedriger der Wert für den Initiativefaktor für Waffen ist, desto schneller greifen Sie in der Runde an.

Mit dem Zeitaufwand für Priester und Zauberer verhält es sich genauso wie mit den Initiativen für Waffen. Der Zeitaufwand wird als ein Wert zwischen 1 und 10 angegeben und zeigt an, wie schnell ein Magier oder ein Priester einen Zauber aussprechen kann. Analog zu den Initiativewerten für Waffen gilt auch hier: je niedriger der Wert, desto schneller können Sie einen Zauber wirken. Je geringer der Zeitaufwand, desto früher kann der Zauber in der Runde angewendet werden.

Der Wert für die Initiative wird durch eine Kombination aus Fähigkeit, Situation und Glück festgelegt. In Icewind Dale ist die Initiative ein variierender Wert, der während des Spiels fortwährend neu festgelegt wird und angibt, wie schnell die Charaktere ihre Angriffe oder Zaubern initiieren können.

Die Rüstungsklasse (RK) gibt den durch eine Rüstung gewährten Schutz an. Durch das Tragen einer Rüstung kann dem Charakter nicht so leicht Schaden zugefügt werden, da dieser Angriffen besser widerstehen kann. Die Rüstung kann einen Schaden jedoch nicht absorbieren, sondern nur verhindern. Ein Kämpfer im Feldharnisch ist zwar ein langsames Zielobjekt, aber es ist weitaus schwieriger, seine Rüstung zu durchdringen und ihm Schaden zuzufügen als einen in normale Gewänder gehüllten Magier erfolgreich anzugreifen. Die Rüstungsklasse wird durch einen Wert auf einer Skala von 10 (Lendenschurz) bis weniger als Null (Supermagische Panzerrüstung) angegeben. Je niedriger der Wert, desto besser (Einer Rüstungsklasse von weniger als -10 entsprechen nur besonders mächtige magische Rüstungen). Ein Charakter kann seine RK auch durch das Tragen von Schilden verbessern. Attribute und Zauber wirken sich ebenfalls auf die Rüstungsklasse aus. Für besonders große Geschicklichkeit erhält der Charakter beispielsweise einen Bonus auf seine Rüstungsklasse.

ETW0 steht für „Erforderlicher Trefferwurf gegen Rüstungsklasse 0“. Es handelt sich dabei um die Anzahl der Trefferwürfe, die ein Charakter, ein Nichtspielercharakter (NSC) oder ein Monster benötigt, um ein Zielobjekt der Rüstungsklasse 0 erfolgreich anzugreifen. Je niedriger dieser Wert ist, desto größer sind die Chancen Ihres Charakters, das Zielobjekt zu treffen. Der ETW0-Wert ist abhängig von der Klasse und der Stufe des Charakters. Charaktere höherer Stufen und Kämpferklassen haben normalerweise bessere ETW0-Werte.

DER ANGRIFFSWURF

Wichtigster Bestandteil des Kampfes ist der Angriffswurf mit dem Trefferwürfel, durch den festgelegt wird, ob ein Angriff auf den Körper des Feindes (mit Geschossen oder im Nahkampf, jedoch nicht mit Zaubern) von Erfolg gekrönt ist oder misslingt. Die Anzahl der vom Spieler benötigten Würfe, um einen Angriff erfolgreich auszuführen, wird auch als Anzahl der Trefferwürfe bezeichnet. Zur Festlegung dieser Anzahl ermittelt der Computer den ETW0 des jeweiligen Charakters. Der Wert für den ETW0 ist wiederum abhängig von der Rüstungsklasse des Zielobjekts. In Icewind Dale wird der Trefferwurf sozusagen hinter den Kulissen ausgeführt. Wenn Ihr Charakter erfolgreich ist, trifft er - wenn nicht, verfehlt er sein Ziel.

Während eines Angriffs wird der Rüstungsklassenwert des angegriffenen Gegners vom ETW0-Wert des Angreifers subtrahiert. Das Ergebnis entspricht dem Wert, den der Angreifer „würfeln“ muss, um den Gegner zu treffen. Dieser „Wurf“ erfolgt mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) und ergibt eine Zahl zwischen 1 und 20. Wenn der Angreifer die erforderliche oder eine höhere Zahl würfelt, verläuft der Angriff erfolgreich, und dem Gegner wird ein Schaden zugefügt. Verläuft der Angriff nicht erfolgreich, hat der Angreifer sein Ziel entweder vollkommen verfehlt, oder es ist ihm nicht gelungen, die Rüstung seines Gegners zu durchdringen.

Hrothgar (ein Kämpfer) hat beispielsweise einen ETW0 von 13. Er greift einen Hobgoblin mit einer RK von 5 an. Die RK des Hobgoblins wird von Hrothgars ETW0 abgezogen, sodass sich für die Anzahl der erforderlichen Trefferwürfe ein Wert von 8 ergibt. Wenn Hrothgar nun eine 8 oder eine höhere Zahl mit dem zwanzigseitigen Würfel „würfelt“, trifft er den Hobgoblin und verletzt ihn.

Im Nahkampf kann der Angreifer mit seinen Schlägen das Ziel allerdings absichtlich verfehlen. In Icewind Dale hat ein Charakter die Möglichkeit, in den sieben Sekunden einer Runde einen „kosmetischen“ Schlag anzubringen, der nicht wie die anderen Schläge darauf abzielt, dem Gegner Schaden zuzufügen. Mit diesem Schlag können Sie Finten ausführen und Schläge des Gegners parieren, wie dies auch in echten Kämpfen üblich ist.

ANGRIFFE PRO RUNDE

Da einige Charakterklassen (vor allem Kämpfer) in höhere Stufen aufsteigen oder sich im Gebrauch einer bestimmten Waffe spezialisieren können, gewinnen sie pro Runde zusätzliche Angriffe hinzu. Bedenken Sie aber, dass ein Charakter pro Runde nicht mehr als fünf Angriffswürfe durchführen kann. Ihm stehen auch dann nicht mehr Angriffswürfe zur Verfügung, wenn er mit einem Hast-Zauber belegt worden ist, sich einer besonderen Spezialisierung unterzogen hat oder wenn er eine magische Waffe trägt, die ihm zusätzliche Angriffswürfe verschafft.

KRITISCHE TREFFER UND PATZER

Wenn der Charakter einen „reinen“ Angriffswurf von 20 würfelt (d. h., der Angriffswurf hat unabhängig von der Wirkung der Modifikatoren einen Wert von 20) erzielt er einen kritischen Treffer, und der durch den Angriff angerichtete Schaden wird verdoppelt. Ein „reiner“ Angriffswurf von 1 wird als kritischer Patzer gewertet und bewirkt, dass dem Charakter eine Zeitstrafe auferlegt wird. Unabhängig von der Rüstungsklasse wird mit einem „reinen“ Angriffswurf von 20 stets ein Treffer erzielt, während mit einem „reinen“ Angriffswurf von 1 das Ziel stets verfehlt wird.

Seid gewappnet: Ein Helm schützt die Mitglieder Eurer Gruppe vor kritischen Treffern.

- Hrothgar

ERHÖHEN DER CHANCEN IM KAMPF

Im Kampf können sich viele Faktoren auf die Werte auswirken, die der Charakter für die erfolgreiche Durchführung eines Trefferwurfs benötigt. Diese Variablen beeinflussen als Modifikatoren die Trefferchance oder den Angriffswurf.

Modifikation auf Stärke: Die Stärke eines Charakters kann sich sowohl auf die Trefferchance als auch auf den durch den Treffer verursachten Schaden auswirken. Dieser Modifikator kommt bei allen Nahkämpfen und allen Angriffen mit geschleuderten Geschosswaffen (Dolche oder Äxte) zur Anwendung. Je größer Ihre Stärke ist, desto leichter fällt es Ihnen, jemanden zu treffen und zu verletzen.

Magische Gegenstände: Die magischen Eigenschaften einer Waffe können sich ebenfalls auf den Kampf auswirken. Gegenstände, die einen Bonus auf den Angriffswurf oder die Rüstungsklasse gewähren, sind durch ein Pluszeichen gekennzeichnet. Ein Schwert +1 verbessert beispielsweise die Trefferchance eines Charakters um einen Punkt und fügt dem Zielobjekt +1 Punkt Schaden zu, wenn der Angriff erfolgreich ist. Ein Kettenhemd +1 gewährt dem Charakter einen Bonus von +1 auf die normale Rüstungsklasse eines nichtmagischen Kettenhemdes (d. h., der Wert 1 wird von der Rüstungsklasse subtrahiert, sodass sich Ihre Rüstungsklasse beispielsweise von RK 5 zu RK 4 verbessert). Verfluchte Gegenstände haben einen negativen Modifikator (entspricht einem Strafpunktabzug), der bewirkt, dass die dem Charakter zur Verfügung stehende Punktzahl für Angriffswürfe verringert und seine Rüstungsklasse erhöht wird. Für einen Wurf mit dem Würfel können beliebig viele Modifikatoren festgelegt werden, die in der Addition ihrer Auswirkungen die Werte des Charakters beliebig stark verringern oder erhöhen können.

GESCHICKLICHKEITSMODIFIKATOREN FÜR GESCHOSSWAFFEN

Geschicklichkeitsmodifikatoren wirken sich auf die Fähigkeit des Charakters aus, mit einer Geschoss Waffe anzugreifen. Wie Modifikatoren auf Stärke verbessern auch hohe Geschicklichkeitswerte die Trefferchance des Charakters. Niedrige Werte senken hingegen die Trefferchance. Anders als Modifikatoren auf Stärke wirken sich Geschicklichkeitsmodifikatoren nicht auf den durch die Geschoss Waffe angerichteten Schaden aus.

GESCHOSSWAFFEN IM KAMPF - FEUERGESCHWINDIGKEIT

Bögen, Armbrüste und viele andere Geschoss Waffen weisen unterschiedliche Feuergeschwindigkeiten auf. Die Feuergeschwindigkeit gibt an, wie viele Geschosse pro Runde mit der jeweiligen Waffe abgefeuert werden können. In einer Runde können beispielsweise bis zu zwei Pfeile abgefeuert werden. Einige Waffen (beispielsweise schwere Armbrüste) lassen sich nicht schnell laden und können nur einmal pro Runde eingesetzt werden. Wurf Pfeile können dagegen mehrmals pro Runde geschleudert werden. Unabhängig von der Feuergeschwindigkeit wird der mehrmalige Einsatz von Geschoss Waffen genauso zur Festlegung der Initiative herangezogen wie die mehrmalige Verwendung anderer Waffen. Die Feuergeschwindigkeit der einzelnen Geschoss Waffen ist in den Waffentabellen auf Seite 139 enthalten.

WIRKEN VON ZAUBERN

Für Zauberer und Priester gelten dieselben Regeln für das Wirken von Zaubern. Bevor er einen Zauber wirken kann, muss der Charakter ihn sich eingeprägt haben. Ein nicht eingeprägter Zauber kann nicht angewendet werden. Der Anwender muss in der Lage sein, zu sprechen (Er darf nicht mit einem Zauber der Stille belegt sein), und er muss beide Arme frei bewegen können (Er darf beispielsweise nicht gelähmt sein oder festgehalten werden). Der Anwender muss die Person, den Ort oder die Sache sehen können, gegen die sich der Zauber richten soll. Es genügt beispielsweise nicht, dass der Anwender einen Feuerball einfach 45 Meter weit in die Dunkelheit schleudert. Er muss die Explosionsstelle sehen und die zwischen ihm und dieser Stelle liegende Entfernung überblicken können. Wenn der Anwender mit dem Wirken des Zaubers begonnen hat, darf er sich nicht mehr von der Stelle röhren. (Wenn Sie verhindern möchten, dass ein Anwender einen von Ihnen ausgewählten Zauber wirkt, und Sie haben noch kein Zielobjekt festgelegt, dann können Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste die Anwendung des Zaubers abbrechen. Der Zauber wird dabei nicht aus dem Gedächtnis des Anwenders gelöscht.) Wenn Sie einen Charakter anweisen, eine Bewegung auszuführen, nachdem dieser mit dem Wirken eines Zaubers begonnen hat, kann der Zauber seine Wirkung verlieren.

ZAUBERUNTERBRECHUNG

Wird der Anwender von einer Waffe getroffen, oder gelingt es ihm vor dem Wirken des Zaubers nicht, einen Rettungswurf durchzuführen, wird er in seiner Konzentration gestört. Der Zauber verpufft als nutzlose Energie und wird aus dem Gedächtnis des Anwenders gelöscht, bis sich dieser den Zauber erneut einprägt. Daher gebe ich Zauberwirkern den Rat, in einer Schlacht nicht in vorderster Front zu kämpfen.

Kämpfergruppen, die gegen einen Magier oder einen Priester antreten, sollten im Kampf auf Dolche oder andere schnelle Waffen setzen. Diese Waffen richten zwar nicht so viel Schaden wie ein Streitkolben an, aber ihre Geschwindigkeit unterbricht den Anwender beim Beschwören des Zaubers, sodass er sein magisches Arsenal nicht ausschöpfen kann.

- Hrothgar

RETTUNGSWÜRFE

Mit Hilfe von Rettungswürfen kann sich ein Charakter gegen bestimmte Angriffe schützen. Hierzu zählen Gift- und Magieangriffe sowie Angriffe auf den Körper oder den Geist des Charakters. Die Fähigkeit zum erfolgreichen Durchführen von Rettungswürfen verbessert sich, wenn der Charakter in eine höhere Stufe aufsteigt. Ein Rettungswurf kann den angerichteten Schaden mindern oder die Wirkung eines Zaubers oder Angriffs vollkommen neutralisieren. Einige Zauber (z. B. die Schutzzauber) verbessern die Fähigkeit zum Durchführen von Rettungswürfen gegen bestimmte Angriffe in besonders hohem Maße.

Rettungswurf gegen Lähmung, Gift und Todesmagie. Diesen Rettungswurf kann der Charakter gegen Lähmungsangriffe (unabhängig von der Ursache), Gift (jeder Stärke) oder bestimmte Zauber und magische Gegenstände einsetzen, die ihn sonst auf der Stelle töten würden (gemäß ihrer Beschreibung).

Rettungswurf gegen Zauberstäbe, -stecken oder -ruten: Wie der Name schon sagt, bewahrt dieser Rettungswurf den Charakter vor den magischen Kräften von Stäben, Stecken oder Ruten, sofern kein Rettungswurf höherer Priorität nötig ist.

Rettungswurf gegen Versteinerung oder Verwandlung: Mit diesem Rettungswurf verhindert der Charakter, dass ein Monster, ein Zauber oder ein magischer Gegenstand (mit Ausnahme von Zauberruten) ihn versteinen oder verwandeln.

Rettungswurf gegen Odemwaffe: Mit diesem Rettungswurf schützt sich der Charakter vor Monstern mit Odemwaffen, insbesondere vor Drachen.

Rettungswurf gegen Zauber: Mit diesem Rettungswurf kann sich der Charakter vor der Wirkung magischer Angriffe schützen, die von einem Zauberwirker oder einem magischen Gegenstand ausgehen.

AUSWIRKUNGEN AUF RETTUNGSWÜRFE

Magische Gegenstände, bestimmte Regeln und besondere Situationen können Auswirkungen auf Rettungswürfe haben.

- Magische Gegenstände wie Umhänge und Schutzringe bringen einem Charakter einen Bonus auf seinen Rettungswurf ein.
- Magische Rüstungen bringen nur dann einen Bonus auf den Rettungswurf ein, wenn dieser aufgrund einer physischen Bedrohung (normal oder magisch) unbedingt durchgeführt werden muss.
- Bestimmte Zauber und magische Gegenstände wirken sich positiv oder auch negativ auf die Rettungswürfe eines Charakters aus. Einige Zauber zwingen das Opfer zu einem Rettungswurf auf Kosten eines Strafpunktabzugs. Auf diese Weise kann selbst der harmloseste Zauber ziemlich gefährlich werden. (Weitere Informationen enthalten die unten stehenden Beschreibungen der Zauber.)

MORAL

Jedes Wesen verfügt über eine Basismoral und reagiert anders auf moralische Zusammenbrüche. Häufig weisen die Wesen recht unterschiedliche Moralliveaus auf, wenn sie den Zusammenbruch erleiden, und je nach ihrem aktuellen Moralliveau wählen sie die Art ihres Angriffs aus (bei hoher Moral beispielsweise den Nahkampf und bei geringer Moral den Kampf aus sicherer Entfernung). Für jedes Wesen ist eine Erholungszeit festgelegt. Diese gibt an, wie lange es dauert, bis das Wesen seine Basismoral wiedererlangt hat. Nach einem moralischen Versagen steigt die Moral ganz langsam wieder auf ihren Normalwert. Es hat negative Auswirkungen auf die Moral, wenn der Charakter von einem mächtigen Zauber angegriffen wird, wenn er miterlebt, wie ein Mitglied der Gruppe getötet oder bewusstlos geschlagen wird, wenn er sehr viele Trefferpunkte einbüßt, oder wenn er einen schweren Gegner erblickt. Goblins sind ein ziemlich feiger Haufen. Sobald ein Goblin fällt oder Schaden nimmt, ergreifen die anderen die Flucht. Eine Gruppe Trolle erleidet hingegen selbst dann keinen moralischen Zusammenbruch, wenn sie mit einem Feuerball beschossen wird.

AUSWIRKUNGEN DES KAMPFES UND ERHOLUNG

Ein erfolgreich angreifender Gegner kann einem Charakter Schaden zufügen, ihn verwunden oder töten. Schaden nehmen kann der Charakter außerdem durch Gift-, Feuer- und Säureangriffe sowie beim Hinfallen und bei allen Aktionen, die auch nur im Entferitesten gefährlich sind. Der von den meisten Angriffen verursachte Schaden wird in Trefferpunkten (TP) gemessen. Jeder Charakter verfügt über eine aktuelle und eine maximale Trefferpunktzahl. Jeder Treffer, den der Charakter einstecken muss, wird mit einem Schadenspunkt geahndet, der wiederum von der aktuellen Trefferpunktzahl des Charakters abgezogen wird. Bei einer Trefferpunktzahl von 0 ist der Charakter tot. Wenn einer Ihrer Charaktere einen sehr großen Schaden erleidet, (d. h., wenn vom Körper nur noch einzelne Stücke übrig sind) kann er oder sie nur noch durch einen Wiedererweckungzauber auf die Beine gebracht werden.

HEILUNG UND TREFFERPUNKTE

Durch natürliche oder magische Heilung können Spieler die verlorenen Trefferpunkte zurückgewinnen. Schäden können bis zu einer Höhe geheilt werden, die der maximalen Trefferpunktzahl des Charakters entspricht. (Hinweis: Durch bestimmte Nekromantiezauber lässt sich die maximale Trefferpunktzahl für begrenzte Zeit noch weiter erhöhen.)

Natürliche Heilung

Pro Ausruhphase (acht Stunden) erfahren die Charaktere eine natürliche Heilung in Höhe mehrerer Trefferpunkte. Wenn sich der Charakter in einem komfortablen Zimmer eines Wirtshauses ausruht, werden ihm verlorene Trefferpunkte gutgeschrieben. Je besser (und komfortabler) das Zimmer ist, desto mehr Trefferpunkte werden geheilt - Je besser das Zimmer ist, desto höher sind allerdings auch die Übernachtungskosten. Beim Kampieren im Freien kann der Charakter sich zwar Zauber einprägen, aber er erhält keine Trefferpunkte zurück. Sie können sich dort nur dann ausruhen, wenn sich in Sichtweite Ihrer Gruppe keine Feinde aufhalten. Sind Feinde in der Nähe, müssen Sie entweder weiterziehen oder die Feinde vor dem Ausruhen zu Ihren Freunden machen (Bezauberung, Dialog usw.). Wenn Ihre Gruppe während der Ausruhphase angegriffen wird, können Sie keine Trefferpunkte heilen und sich keine Zauber einprägen.

In Icwind Dale dürfen sich die Charaktere normalerweise nur in Wirtshäusern, unter freiem Himmel (vorausgesetzt, dass alle Monster in der Umgebung der Gruppe oder auf dem Gebiet der Karte getötet wurden) oder an Orten ausruhen, an denen es ihnen von den Bewohnern gestattet wird.

Magische Heilung

Heilzauber, Heiltränke und magische Gegenstände können den Heilungsprozess beschleunigen, Wunden umgehend schließen und die Schlagkraft der Gruppe in Sekundenschnelle wiederherstellen. Die magische Heilung ist vor allem im Schlachtfummel oder bei der Vorbereitung auf einen gefährlichen Kampf von Vorteil.

Erwecken von Toten

Heilzauber schlagen bei einem toten Charakter nicht an. Diesem kann nur mit Hilfe des Zaubers „Tote erwecken“ (kann aufgrund der besonderen Physiologie von Elfencharakteren nicht auf diese angewandt werden) oder „Wiedererweckung“ bzw. entsprechender Gegenstände neues Leben eingehaucht werden. Charaktere, die durch den Zauber „Auflösung“, „Todeszauber“ oder „Finger des Todes“ getötet wurden, kann nichts mehr zu neuem Leben erwecken.

LÄHMUNG / FESTHALTEN

Von einer Lähmung betroffene Charaktere und Wesen bleiben für die Wirkungsdauer des Zaubers vollkommen unbeweglich. Das Opfer kann zwar noch atmen, denken, sehen und hören, aber es ist nicht mehr in der Lage, zu sprechen und kann die einfachsten Bewegungen nicht mehr ausführen.

TEILUNG

Bei einer Teilung wird der Charakter vorübergehend im Raum zergliedert. Er kann sich zwar noch wie gewohnt bewegen und weiterhin Angriffe ausführen, aber ihm werden bis zum Ende der Teilung fortwährend kleinere Schäden zugefügt. Anschließend nimmt er wieder seine normale physische Form an.

GIFT

Charaktere und Wesen, die mit einer vergifteten Waffe oder von einer giftigen Kreatur angegriffen werden, müssen einen Rettungswurf gegen Gift durchführen. Je nach Art des Gifts wird die Wirkung durch den Rettungswurf abgeschwächt oder ganz neutralisiert. Im Allgemeinen führen die meisten Gifte innerhalb weniger Stunden zum Tod, sodass es ratsam ist, möglichst schnell die passende Behandlung anzuwenden.

KRANKHEIT

Einige Wesen im Spiel übertragen durch ihre Berührung oder ihren Biss Krankheiten. Wenn sich ein Charakter mit einer Krankheit angesteckt hat, wird ihm so lange fortwährend Schaden zugefügt, bis er durch den Priesterzauber „Krankheit heilen“ oder durch ein spezielles Heilmittel gegen Krankheiten geheilt wird.

ERFAHRUNGEN UND STUFAUFSTIEG

Bei jedem ihrer Abenteuer lernen die Charaktere etwas hinzu. Sie lernen beispielsweise die Grenzen ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit kennen, treffen auf nie zuvor gesehene Wesen, probieren einen bisher nie verwendeten Zauber aus oder entdecken ihnen bisher unbekannte Eigentümlichkeiten der Natur. Für diesen Hinzugewinn an Erfahrung erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte (EP). Erfahrungspunkte spiegeln eine Reihe von Faktoren wider: gesteigertes Selbstvertrauen, körperliche Ertüchtigung, hinzugewonnenes Wissen und Ausbildung bei der Ausübung einer Tätigkeit. Wenn ein Charakter genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, um in die nächsthöhere Erfahrungsstufe zu wechseln, ist er widerstandsfähiger und mächtiger geworden.

ERFAHRUNGSGEWINN DER GRUPPE - ERFAHRUNGEN BEIM AUFTRÄGEN

Die Charaktere erhalten Erfahrungspunkte für Aktionen, die normalerweise in einem Zusammenhang mit den höheren Zielen stehen, die sie bei ihren Abenteuern verfolgen. Allen Charakteren, die ein Abenteuer erleben, werden für das Überwinden von Feinden und Hindernissen Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Die Gesamtsumme der Erfahrungspunkte wird dabei gleichmäßig auf die Charaktere der Gruppe verteilt.

ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR MEHRKLASSIGE CHARAKTERE UND CHARAKTERE MIT KLASSENKOMBINATION IN ICEWIND DALE

Charaktere mit Klassenkombination gehören mehr als einer Klasse an. Für ihren Aufstieg in höhere Stufen sammeln diese Charaktere Erfahrungspunkte in zwei oder drei Klassen. Darüber hinaus können sie jederzeit die Attribute aller ihrer Klassen nutzen. Infolgedessen werden die erworbenen Erfahrungspunkte gleichmäßig auf die einzelnen Klassen der Charaktere verteilt. Diese können dann je nach den Vorgaben der Erfahrungspunkttabellen für die einzelnen Klassen in höhere Erfahrungsstufen aufsteigen. Folglich ist es möglich, dass Charaktere mit Klassenkombination für den Aufstieg in die nächsthöhere Erfahrungsstufe doppelt so lange brauchen wie Charaktere, die nur einer einzigen Klasse angehören.

Mehrklassige Charaktere schlagen zu einem bestimmten Zeitpunkt eine zweite Laufbahn ein. Dann können sie zwar nicht mehr in ihrer ursprünglichen Klasse in höhere Erfahrungsstufen aufsteigen, dafür aber in der neuen Klasse. Die Attribute ihrer alten Klasse können Sie jedoch erst dann wieder nutzen, wenn sie in ihrer neuen Klasse eine höhere Erfahrungsstufe als in ihrer alten erreicht haben. Dann stehen Ihnen die Attribute beider Klassen gleichermaßen zur Verfügung. Die für mehrklassige Charaktere und Charaktere mit Klassenkombination verfügbaren Attribute können über die Schaltflächen am unteren Rand des Hauptfensters für den jeweiligen Charakter angezeigt werden.

Mehrklassige Charaktere und solche mit Klassenkombination sind jedoch einer Einschränkung unterworfen: Wenn sie Rüstungen tragen oder Waffen verwenden, die sie aufgrund der Klassenkonventionen nicht tragen dürfen, werden ihre Attribute in der jeweiligen Klasse so lange deaktiviert (abgeblendet), bis sie die Rüstung ablegen bzw. die Waffe nicht mehr verwenden.

MAXIMALE ERFAHRUNGSPUNKTZAHL

In Icwind Dale ist eine maximale Zahl der Erfahrungspunkte festgelegt, die einem Charakter gutgeschrieben werden können. Jeder Charakter kann nicht mehr als 1.801.000 Erfahrungspunkte sammeln. Informationen über die jeweilige Höchstzahl der zu vergebenden Erfahrungspunkte enthalten die Erfahrungspunkttabellen am Ende dieses Handbuchs.

EIGENSCHAFTEN

Jeder Bewohner der Reiche weist individuelle Züge auf, die ihn von anderen unterscheiden. Am stärksten ausgeprägt sind die Unterschiede zwischen den Bewohnern in den Bereichen Rasse, Klasse und Attribute.

RASSE

Durch die Rasse wird die Zugehörigkeit des Charakters zu den Spezies Mensch, Elf, Zwerg, Gnom, Halbelf oder Halbling definiert. Durch die Rasse wird vorgegeben, welchen Klassen ein Charakter angehören kann.

Menschen: Die Menschen sind die dominierende Rasse in Faerûn und herrschen über die meisten der bedeutenden Reiche und Königtümer in den Vergessenen Reichen. Den Menschen stehen alle Klassen offen, und sie können außerdem mehreren Klassen gleichzeitig angehören.

Zwerge: Zwerge sind kleine, stämmige Humanoide mit rosigen Wangen, dunklen Augen und dunklem Haar. Bis auf wenige Ausnahmen sind sie düster dreinblickende und wortkarge Wesen. Zwerge sind von Natur aus resistent gegen Magie und Gift. Sie besitzen zudem die Gabe der Infravision, die es ihnen ermöglicht, warme Objekte in der Dunkelheit zu sehen. Zwerge erhalten eine Bonus auf ihre Konstitution, erleiden aber einen Strafpunktabzug auf ihr Charisma.

Elfen: Elfen haben feine Züge und sind meist kleiner und schlanker als Menschen. Sie gelten als leichtfertig und distanziert, sind von Natur aus resistent gegen Bezauberungen und Schlafzauber, besitzen die Gabe der Infravision und sind sehr geschickt im Umgang mit Bögen und Langschwertern. Elfen erhalten einen Bonus auf ihre Geschicklichkeit, erleiden aber einen Strafpunktabzug auf ihre Konstitution.

Gnome: Die zwergenähnlichen Gnome sind ein gutes Stück kleiner als ihre entfernten Verwandten. (Mit Stolz behaupten die Gnome von sich, dass sie auch nicht so rundlich wie Zwerge sind.) Sie haben einen dunklen bis braunen Teint, weißes Haar und ziemlich große Nasen. Gnome sind von Natur aus resistent gegen Magie und können dank ihrer Fähigkeit zur Infravision bei Dunkelheit sehen. Sie erhalten einen Bonus auf ihre Intelligenz, erleiden aber einen Strafpunktabzug auf ihre Weisheit.

Halblinge: Halblinge sind kleine, meist etwas rundliche Wesen, die in ihrem Aussehen sehr an kleine, stämmige Menschen erinnern. Sie haben breite, runde Gesichter, die oftmals ziemlich gerötet sind. Ihr Haar ist meist voll und lockig, und die Oberseite ihrer Füße bedecken borstige Haarbüsche. Halblinge verfügen über eine hohe Gift- und Magieresistenz, sind von Natur aus besonders geschickt im Umgang mit Schleudern und können mit Einschränkungen bei Dunkelheit sehen. Halblinge erhalten einen Bonus auf ihre Geschicklichkeit, erleiden aber einen Strafpunktabzug auf ihre Stärke.

Halbelfen: In den Adern von Halbelfen fließt sowohl Menschen- als auch Elfenblut. Sie sind ein sehr ansehnliches Volk, das die besten Eigenschaften beider Rassen in sich vereint. Halbelfen haben Neugier, Erfindergeist und Ehregeiz von ihren menschlichen Vorfahren, während ihr scharfer Verstand, ihre Liebe zur Natur und ihr Sinn für Kunst Teil ihres elfischen Erbes ist. Halbelfen sind eingeschränkt resistent gegen Bezauberungen und Schlafzauber und können dank ihrer Fähigkeit zur Infravision bei Dunkelheit sehen.

ATTRIBUTWERTE

Als Attributwerte werden die sechs natürlichen Wesenszüge bezeichnet, durch die die grundlegende Persönlichkeitsstruktur eines Charakters definiert wird. Die Tabelle 1 auf den Seiten 132-134 enthält Informationen über die für Attribute vergebenen Bonus- und Strafpunkte.

Stärke: Muskelkraft, Durchhaltevermögen und Ausdauer eines Charakters. Stärke ist das Hauptmerkmal von Kriegern.

Konstitution: Fitness, Gesundheit und physische Resistenz eines Charakters gegenüber großen Anstrengungen, Verletzungen und Krankheiten.

Geschicklichkeit: Koordinationsvermögen, Beweglichkeit, Reflexe und Gleichgewichtsgefühl eines Charakters. Geschicklichkeit ist das Hauptmerkmal von Dieben.

Intelligenz: Merkfähigkeit, Verstand und Lernfähigkeit eines Charakters. Intelligenz ist das Hauptmerkmal von Magiern.

Weisheit: Urteilsfähigkeit und gesunder Menschenverstand eines Charakters. Weisheit ist das Hauptmerkmal von Priestern.

Charisma: Überzeugungskraft, Anziehungskraft und Führungsqualitäten eines Charakters. Dies ist ein wichtiges Attribut von Druiden, Barden und Paladinen.

KLASSE

Die Klasse eines Charakters entspricht sozusagen seinem Beruf. Die Charakterklassen sind in die vier allgemeinen Gruppen Krieger, Zauberer, Priester und Spitzbube unterteilt. Jede Gruppe enthält mehrere ähnliche Charakterklassen. Klassenkombinationen sind nur nichtmenschlichen Charakteren vorbehalten. Allerdings können Menschen in einem fortgeschrittenen Stadium des Spiels zu mehrklassigen Charakteren werden.

KRIEGER

Kämpfer:

Der Kämpfer ist Champion, Schwertkämpfer und Soldat. Sein waffentechnisches und taktisches Wissen entscheidet darüber, ob er am Leben bleibt oder stirbt. Kämpfer halten sich bei jeder Schlacht immer in vorderster Front auf, wo sie von Angesicht zu Angesicht gegen Monster und Schurken kämpfen. Ein guter Kämpfer muss daher stark und gesund sein, wenn er überleben will.

Besondere Fähigkeiten: Fortgeschrittene Waffenspezialisierung.

Einschränkungen: Keine.

Waldläufer:

Der Waldläufer ist ein im Wald lebender Jäger, der geschickt im Umgang mit Waffen ist und sich im Spurenlesen und im Arbeiten mit Holz auskennt. Häufig beschützt und geleitet er herumirrende Reisende und rechtschaffenes Bauernvolk. Nur Charaktere mit überdurchschnittlicher Stärke und Weisheit können Waldläufer sein.

Besondere Fähigkeiten: Waffenspezialisierung, Doppelte Waffenverwendung, Erzfeind, List und Bezaubern von Personen oder Säugetieren. In der 8. Stufe erwerben Waldläufer die Fähigkeit zum Wirken von Priesterzaubern.

Einschränkungen: Nur Menschen oder Halbelfen mit guter Gesinnung können Waldläufer sein.

Paladin:

Ein Paladin ist ein kühner Krieger reinen Herzens und geradezu der Inbegriff der Tugendhaftigkeit. Wie der Kämpfer ist auch der Paladin ein Mann des Kampfes, er tritt jedoch für Rechtschaffenheit, Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Frömmigkeit und Ritterlichkeit ein. Er ist bestrebt, ein lebendes Beispiel dieser Tugenden darzustellen, damit andere von ihm lernen und durch seine Aktionen Punkte hinzugewinnen können.

Besondere Fähigkeiten: Waffenspezialisierung, Hand auflegen, Untote vertreiben, +2 auf alle Rettungswürfe, Schutz vor Bösem und Böses entdecken. In der 9. Stufe erwerben Paladine die Fähigkeit zum Wirken von Priesterzaubern.

Einschränkungen: Nur rechtschaffen gute Menschen können Paladine sein.

PRIESTER

Kleriker:

Der Kleriker ist ein generischer Priester (einer beliebigen Wertewelt), der sich um die spirituellen Bedürfnisse einer Gemeinde kümmert, für die er Schützer und Heiler ist. Nichtsdestotrotz ist er nicht vollkommen defensiv eingestellt. Wenn von Bösem Gefahr droht, ist der Kleriker gut gerüstet, um das Böse aufzuspüren und zu vernichten.

Besondere Fähigkeiten: Untote vertreiben, Wirken von Zaubern

Einschränkungen: Kann weder Stichwaffen noch Waffen mit Klingen verwenden.

Druide:

Der Druide tritt für die Natur und die Neutralität ein. Seine Heimat ist die Wildnis. Er setzt besondere Kräfte zum Schutz der Natur und zur Wahrung des Gleichgewichts in der Welt ein.

Besondere Fähigkeiten: Gestaltwandlung, Wirken von Zaubern

Einschränkungen: Nur Menschen oder Halbelfen; nur Lederrüstung und Tartsche; kann nur Keulen, Wurfpfeile, Speere, Dolche, Schleudern und Stäbe einsetzen.

SPITZBUBEN

Dieb:

Der Dieb agiert als geschickter Langfinger, um seine Ziele zu erreichen. Er besticht durch Schläue, Flinkheit und List. Ihm allein obliegt die Entscheidung, ob er sein Talent gegen unschuldige Passanten und wohlhabende Händler oder gegen Unterdrücker und Monster einsetzt. In Icewind Dale gibt es vier Diebesfähigkeiten. In der ersten Stufe erhält der Dieb 30 Punkte, die er auf seine Fähigkeiten verteilt. In jeder nachfolgenden Stufe gewinnt er zusätzliche 20 Punkte hinzu. Der Tabelle 2 auf Seite 135 können Sie entnehmen, wie sich Rasse und Geschicklichkeit auf die Diebesfähigkeiten auswirken.

Besondere Fähigkeiten: List (und Hinterhältiger Angriff), Taschendiebstahl, Schlosser öffnen, Fallen finden und entschärfen.

Einschränkungen: Diebe können keine rechtschaffen gute Gesinnung haben und dürfen als Rüstung nur eine Lederrüstung oder ein beschlagenes Lederwams tragen. Weiterhin dürfen sie außer Tartschen keine Schilder führen, und sie dürfen als Waffen nur Keulen, Dolche, Wurfpfeile, Armbrüste, Kurzbögen, Schleudern, Langschwerter, Kurzschwerter und Stabschleudern tragen.

Barde: Der Barde ist zwar auch ein Spitzbube, unterscheidet sich aber vom Dieb. Seine Stärke ist sein angenehmes und einnehmendes Wesen. Er ist ein begabter Musiker und eine wandelnde Quelle für Klatsch und Überlieferungen aller Art. Von allem, das seinen Weg kreuzt, schnappt er paar Brocken auf. Er versteht von allem ein bisschen, aber von nichts sehr viel. Sehr viele Barden sind zwar ziemliche Schufte, aber ihre Geschichten und Lieder werden fast überall gern gehört.

Besondere Fähigkeiten: Taschendiebstahl, Bardengesang, Wirken von Zaubern, bewandert in der Altertumskunde.

Einschränkungen: Nur Menschen und Halbelfen; muss von teilweise neutraler Gesinnung sein; kann keinen Schild führen und keine Rüstung tragen, die schwerer als ein Kettenhemd ist.

ZAUBERER

Magier: Der Magier ist ein Meister in der Umwandlung von magischen Energien in Zauber und im Wirken dieser Zauber. Für seine Tätigkeit lernt er fremde Sprachen und geheimnisvolle Formeln, und einen großen Teil seiner Zeit widmet er magischen Forschungen. Ein Zauberer muss sich auf sein Wissen und seinen Verstand verlassen können, wenn er überleben will. Zauberer werden auf ihren Abenteuern meist von einem Gefolge aus Kämpfern und Bewaffneten begleitet. Die Existenz verschiedener Magietypen (oder Magieschulen) bedingt, dass es auch verschiedene Typen von Zauberern gibt. Ein gewöhnlicher Zauberer studiert alle Magietypen und kennt die unterschiedlichsten Zauber. Seine Vielseitigkeit ist eine gute Voraussetzung für das Bestehen von Abenteuern.

Besondere Fähigkeiten: Wirken von Zaubern.

Einschränkungen: Magier können keine Rüstungen tragen und dürfen als Waffen nur Dolche, Stäbe, Wurfpfeile und Schleudern mit sich führen.

Magierspezialisten: Magier, die sich auf die Zauber einer bestimmten Magieschule spezialisieren, dürfen sich pro Grad einen zusätzlichen Zauber einprägen (sobald sie Zauber des jeweiligen Grades verwenden können). Sie dürfen keine Zauber einer entgegengesetzten Magieschule lernen (mit Ausnahme der Erkenntniszauber bis zum 4. Grad, die allen Magierspezialisten zur Verfügung stehen) und dürfen nicht Teil einer Klassenkombination sein (Gnome können allerdings die Klassenkombination Kämpfer / Illusionist wählen). Menschliche Magierspezialisten haben die Möglichkeit, mehrklassige Charaktere zu werden. Tabelle 4 auf Seite 136 enthält die Magieschulen und die opponierenden Magieschulen.

Bannwirker: Bannwirker sind auf Schutzauber spezialisiert.

Beschwörer: Beschwörer sind auf das Erschaffen von Hilfswesen und Hilfsobjekten spezialisiert.

Seher: Seher sind auf das Aufspüren und Erkennen von Magie spezialisiert.

Zauberer: Zauberer sind auf das Manipulieren anderer Wesen spezialisiert.

Illusionist: Illusionisten sind auf das Erschaffen von Illusionen spezialisiert, die andere verwirren und verleiten sollen.

Thaumaturg: Thaumaturgen sind auf Anrufungs- und Hervorrufungsmagie spezialisiert.

Nekromant: Nekromanten sind auf Todeszauber spezialisiert.

Wandler: Wandler sind auf Zauber spezialisiert, die die physikalische Wirklichkeit verändern.

CHARAKTERE MIT KLASSENKOMBINATION (NICHT MENSCHLICH)

Kämpfer / Dieb: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Diebs und eines Kämpfers. Er kann seine Diebesfähigkeiten jedoch nicht einsetzen, wenn er eine schwerere Rüstung als ein beschlagenes Lederwams trägt.

Kämpfer / Kleriker: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Kämpfers und eines Klerikers. Er darf jedoch nur mit den Waffen eines Klerikers kämpfen.

Kämpfer / Druid: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Kämpfers und eines Druiden. Er darf jedoch nur mit den Waffen eines Druiden kämpfen.

Kämpfer / Magier: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Kämpfers und eines Magiers. Er kann jedoch keine Zauber wirken, solange er eine Rüstung trägt. Gnome können diese Klassenkombination nur als Kämpfer / Illusionist eingehen. Gnome können als einzige Rasse in einer Klassenkombination der Klasse eines Magierspezialisten angehören.

Kämpfer / Magier / Kleriker: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Kämpfers, eines Magiers und eines Klerikers. Er kann jedoch keine Zauber wirken, solange er eine Rüstung trägt, und darf außerdem nur mit den Waffen eines Klerikers kämpfen. Klerikerzauber kann der Charakter auch dann wirken, wenn er eine Rüstung trägt.

Kämpfer / Magier / Dieb: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Kämpfers, eines Magiers und eines Diebs. Er kann jedoch seine Diebesfähigkeiten nicht einsetzen, wenn er eine schwerere Rüstung als ein beschlagenes Lederwams trägt. Solange er eine Rüstung trägt, kann der Charakter außerdem keine Zauber wirken.

Magier / Kleriker: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Magiers und eines Klerikers. Er darf jedoch nur mit den Waffen eines Klerikers kämpfen und kann keine Zauber wirken, solange er eine Rüstung trägt.

Magier / Dieb: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Magiers und eines Diebs. Er kann jedoch keine Magierzauber wirken, solange er eine Rüstung trägt.

Kleriker / Waldläufer: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Klerikers und eines Waldläufers. Er darf jedoch nur mit den Waffen eines Klerikers kämpfen.

Dieb / Kleriker: Dieser Charakter vereint in sich die Fähigkeiten eines Diebs und eines Klerikers. Er darf jedoch nur mit den Waffen eines Klerikers kämpfen. Der Charakter kann zudem seine Diebesfähigkeiten nicht einsetzen, wenn er eine schwerere Rüstung als ein beschlagenes Lederwams trägt.

GESINNUNGEN

Die Gesinnung spiegelt die Einstellung des Charakters zur Gesellschaft und zur Welt wider. Der Charakter kann neun verschiedene Gesinnungen haben. Diese werden nachfolgend beschrieben:

Rechtschaffen gut: Charaktere mit dieser Gesinnung hegen die Überzeugung, dass eine geordnete, starke Gesellschaft mit einer moralischen Regierung die Lebensbedingungen der meisten Leute verbessert. Sie vertreten die Ansicht, dass die Gesellschaft im Ganzen zu Wohlstand kommt, wenn sich alle ihre Mitglieder an die Gesetze halten und einander helfen. Aus diesem Grund streben rechtschaffene Charaktere nach Dingen, die einer Mehrheit der Leute den größtmöglichen Nutzen bringen und dabei den geringstmöglichen Schaden verursachen. Rechtschaffene Charaktere stehen zu ihrem Wort.

Neutral gut: Charaktere mit dieser Gesinnung erachten ein Gleichgewicht der Kräfte für wichtig, sind aber gleichzeitig der Auffassung, dass Recht und Chaos dem Streben nach dem Guten zuträglich sein sollen. Da in einem schier endlosen Universum zahlreiche Menschen mit unterschiedlichen Zielsetzungen leben, werde ein konsequentes Streben nach dem Guten das Gleichgewicht nicht stören, sondern dieses überhaupt erst aufrechterhalten. Wenn die Förderung des Guten gleichbedeutend mit der Förderung einer geordneten Gesellschaft ist, so ihre Argumentation, dann müsse diese eben gefordert werden. Wenn dem Guten nur durch den Umsturz der gesellschaftlichen Ordnung zum Sieg verholfen werden kann, dann müsse dies eben geschehen. Die gesellschaftliche Struktur selbst stellt für diese Gesinnungsvertreter keinen höheren Wert dar.

Chaotisch gut: Chaotisch gute Charaktere sind Individualisten mit einer mildtätigen Ader. Sie glauben an alle Tugenden der Güte und Gerechtigkeit, aber sie scheren sich wenig um Gesetze und Regularien. Bei ihren Handlungen lassen sie sich von ihrem eigenen moralischen Kompass leiten, der zwar auf das Gute ausgerichtet ist, aber nicht immer restlos im Einklang mit dem Rest der Gesellschaft steht.

Rechtschaffen neutral: Ordnung und Organisation sind für Charaktere dieser Gesinnung von überragender Bedeutung. Sie treten für eine starke und straff organisierte Regierung ein. Dabei ist es ihnen egal, ob es sich bei dieser Regierung um ein tyrannisches oder um ein wohltätiges und demokratisches Regime handelt. Gesetze müssen ihrer Ansicht nach geschaffen und befolgt werden. Die Vorteile der Organisation und Reglementierung wiegen ihres Erachtens schwerer als alle moralischen Fragen, die durch ihr Handeln aufgeworfen werden könnten. Ein Eid ist für sie bindend, ungeachtet aller Konsequenzen. Typische Vertreter einer rechtschaffenen neutralen Gesinnung sind beispielsweise ein völlig unparteiischer Schiedsmann und ein Soldat, der nie seine Befehle infrage stellt.

(Absolut) Neutral: Absolut neutrale Charaktere glauben an ein unerschütterliches Gleichgewicht der Kräfte und lehnen es ab, Handlungen nur in Gut und Böse einzuteilen. Absolut neutrale Charaktere vermeiden es, eindeutig Partei für die Kräfte des Guten oder des Bösen bzw. für Gesetz oder Chaos zu ergreifen. Sie sehen als ihre Pflicht an, dafür zu sorgen, dass all diese Kräfte in einem Gleichgewicht verharren. Absolut neutrale Charaktere sehen sich manchmal gezwungen, ziemlich merkwürdige Bündnisse einzugehen. Meistens schlagen sie sich auf die Seite des Schwächeren, und sie wechseln manchmal sogar das Lager, wenn aus dem vermeintlichen Verlierer plötzlich ein Gewinner wird. Ein absolut neutraler Druide würde sich zur Unterwerfung eines Stammes der Goblins beispielsweise mit dem lokalen Adel verbünden, um dann mitten im Kampf auszusteigen oder die Seiten zu wechseln, wenn die Goblins an den Rand ihrer völligen Vernichtung gebracht würden.

Chaotisch neutral: Chaotisch neutrale Charaktere glauben, dass nichts auf der Welt eine Ordnung innenwohnt, auch in ihren eigenen Handlungen nicht. Getreu dieser Maxime lassen sie sich nur von ihren augenblicklichen Launen leiten. Begriffe wie Gut und Böse spielen für diese Charaktere bei Entscheidungsprozessen keine Rolle. Es ist nicht gerade ein Honigsschlecken, mit chaotisch neutralen Charakteren auszukommen. Charaktere mit dieser Gesinnung verspielen freudig und ohne ersichtlichen Grund ihr gesamtes Hab und Gut mit einem einzigen Würfelwurf.

Rechtschaffen böse: Charaktere mit dieser Gesinnung glauben, dass hierarchische Strukturen und Ordnung die begünstigen, die es verdienen zu herrschen. Sie bevorzugen eine Hierarchie, die zwischen Herren und Dienern klar unterscheidet. Werden durch ein Gesetz, das rechtschaffen böse Charaktere begünstigt, andere Personen benachteiligt, haben diese eben einfach Pech gehabt. Rechtschaffen böse Charaktere befolgen Gesetze aus Angst vor Bestrafung oder aus Machtstolz. Da sie sich an jeden abgeschlossenen Vertrag und an jeden abgelegten Eid gebunden fühlen, geben rechtschaffen böse Charaktere nur ungern ein Versprechen. Ein einmal gegebenes Versprechen brechen sie nur, wenn Sie den Bruch durch das in der Gesellschaft geltende Recht rechtfertigen können.

Neutral böse: Neutral böse Charaktere denken in erster Linie an sich und ihren eigenen Vorteil. Wenn sich ihnen eine Möglichkeit bietet, schnell und bequem zu einem Gewinn zu kommen, packen sie die Gelegenheit beim Schopf. Dabei spielt es für sie keine Rolle, ob die Methode legal, fragwürdig oder offensichtlich illegal ist. Neutral böse Charaktere teilen zwar nicht die von chaotisch bösen Charakteren vertretene egoistische Einstellung „Jeder ist sich selbst der Nächste“, aber sie haben nicht die geringsten Skrupel, ihre Freunde zu verraten, wenn ihnen dies einen persönlichen Vorteil einbringt. Typisch für diese Charaktere ist, dass sie ihre Loyalität auf Macht und Geld gründen. Dies macht sie ziemlich empfänglich für Bestechungsgelder.

Chaotisch böse: Chaotisch böse Charaktere werden von persönlichem Glücksstreben getrieben. Die Starken haben ihrer Ansicht nach das Recht, sich alles zu nehmen, was sie begehrn, während die Schwachen zum Ausbeuten da sind. Wenn sich chaotisch böse Charaktere zusammentreten, wollen sie nicht wirklich kooperieren, sondern vielmehr mächtige Gegner gegeneinander ausspielen. Eine solche Gruppe kann nur durch eine starke Anführer zusammengehalten werden, der seinen Untergebenen Gehorsam abtrozen kann. Da die Führung einer solchen Gruppe nur durch rohe Gewalt bewerkstelligt werden kann, ist es offensichtlich, dass der Anführer beim ersten Anzeichen von Schwäche von jedem abgelöst werden kann, der ihm seine Position erfolgreich streitig machen kann.

TREFFERWÜRFEL

Bei jedem Aufstieg eines Charakters in eine höhere Stufe erhöht sich die Anzahl seiner Trefferpunkte je nach Art seines Trefferwürfels. Jede Klasse verfügt über ihren eigenen Trefferwürfel, durch den die Fähigkeit der Charaktere festgelegt wird, wie gut sie sich im Kampf vor Schaden schützen können. Kämpfer verwenden beispielsweise einen zehnseitigen Würfel (W10), d. h., dass den Kämpfern 1-10 Trefferpunkte gutgeschrieben werden, wenn sie in die nächsthöhere Stufe aufsteigen. Magiern werden beim Aufstieg in die nächsthöhere Stufe hingegen nur 1-4 Trefferpunkte gutgeschrieben, da sie lausige Kämpfer sind. Die Tabellen auf den Seiten 135-136 enthalten Informationen darüber, wie viele Trefferpunkte pro Trefferwürfel den Angehörigen einer Klasse gutgeschrieben werden.

WAFFENFERTIGKEIT

Durch die Waffenfertigkeit wird der Ausbildungsstand eines Charakters an einer bestimmten Waffe angegeben. Bei der Erschaffung eines Charakters müssen in dem entsprechenden Fenster einige Felder ausgefüllt werden. Erst dann kann der Charakter ausziehen, um seine ersten Abenteuer zu bestehen. Den Feldern für die Waffenfertigkeit kann ein Charakter nur solche Waffen zuweisen, die von Angehörigen seiner Klasse geführt werden dürfen. Wenn er in höhere Erfahrungsstufen aufsteigt, werden ihm auch zusätzliche Punkte auf seine Waffenfertigkeit gutgeschrieben. Je nachdem, welcher Klasse der Charakter angehört, gewinnt er mehr oder weniger Punkte auf seine Waffenfertigkeit hinzu. Kämpfer können Waffenfertigkeitspunkte relativ schnell hinzugewinnen. Magier brauchen dafür hingegen länger.

Verfügt ein Charakter über eine bestimmte Waffenfertigkeit für eine Waffe, kann er diese Waffe verwenden. Wenn Sie einen Waffenfertigkeitspunkt an einen Charakter verteilt haben, kann dieser mit der entsprechenden Waffe angreifen, ohne dass dies mit einem

Strafpunktabzug geahndet wird. Wenn Sie einen Charakter jedoch mit einer Waffe ausrüsten, für die er keine Waffenfertigkeit besitzt, erleidet der Charakter einen Strafpunktabzug auf die Trefferchance und den Schaden.

Waffenfertigkeit

Die Waffenfertigkeit kann für folgende Waffen erlangt werden:

Großschwerter	Bastardschwerter, Zwei <h>händige Schwerter</h>
Langschwerter	Langschwerter, Breitschwerter, Krummsäbel
Kurzschwerter	Kurzschwerter
Dolche	Dolche (und Wurfdolche)
Äxte	Äxte, Zwei <h>händige Äxte, Wurfbeile</h>
Hellebarden	Hellebarden
Speere	Speere
Streitkolben	Streitkolben, Morgensterne Stars
Flegel	Flegel
Hämmer	Hämmer, Zwei <h>händige Hämmer</h>
Keulen	Keulen
Schleuderstäbe	Stäbe
Armbüste	Armbüste
Bögen	Bögen
Geschosswaffen	Schleudern, Wurfpeile

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit heilen

Paladine besitzen die Fähigkeit, einmal pro Tag eine Krankheit zu heilen. Diese Fähigkeit ist identisch mit dem Priesterzauber des 3. Grades „Krankheit heilen“.

Geheimtüren entdecken

Jeder Charakter verfügt jederzeit über die Fähigkeit, Geheimtüren zu entdecken. Die einzelnen Klassen haben dabei folgende Erfolgschancen:

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

Je nach Rasse wird dem Charakter zusätzlich ein Bonus gewährt:

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

Ein Dieb mit der Fähigkeit zum Finden von Fallen hat eine 100-prozentige Chance, Geheimtüren zu entdecken.

Druidische Gestaltwandlung

In höheren Stufen können Druiden ihre Gestalt ändern und sich einmal pro Tag in eines von drei Tieren verwandeln. Sie können die Gestalt eines Eisbären, eines Winterwolfs oder eines Bohrkäfers annehmen. Der Druide legt fest, ob die Tiere mehr Trefferpunkte aufweisen, über einen höheren Wert für die Bewegungsgeschwindigkeit verfügen oder ob sie besonders großen Schaden anrichtende Angriffe mit ihren Klauen und Zähnen ausführen können, was in Kampfsituationen von Vorteil ist.

Doppelte Waffenverwendung

Waldläufern wird pro Runde 1 zusätzlicher Angriffswurf gewährt, wenn sie entweder ein kleines oder ein großes Schwert verwenden. Sie erhalten den zusätzlichen Angriffswurf nur, wenn sie ein einhändiges Schwert und keinen Schild tragen.

Fallen finden

Wenn Diebe den Modus zum Finden von Fallen aktivieren, halten sie fortwährend nach Fallen Ausschau. Je nach den Fähigkeiten des Diebes kann dieser die Fallen jederzeit finden. Wenn der Dieb sich langsamer bewegt, ist die Suche möglicherweise schneller von Erfolg gekrönt. Entscheidet sich der Dieb, eine andere Aktion auszuführen, kann er so lange keine Fallen mehr finden, bis der Suchmodus erneut aktiviert wird. Fallen sind durch rote Konturen gekennzeichnet. Mit Hilfe der Fähigkeit „Fallen finden“ kann der Dieb versuchen, eine aufgespürte Falle zu entschärfen.

Gegenstände identifizieren

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand klicken, wird der Altermuskundewert Ihres Charakters mit dem Altermuskundewert des entsprechenden Gegenstands verglichen. Verfügt Ihr Charakter über einen genügend hohen Altermuskundewert, können Sie den Gegenstand erfolgreich identifizieren und erfahren, wozu er dient. Wenn es keinem Ihrer Charaktere gelingt, den Gegenstand zu identifizieren, können Sie den ihm mit dem Zauber „Identifizieren“ immer noch in einem Laden oder einem Tempel untersuchen lassen... das kostet dann allerdings was.

Immunität gegen Krankheit

Paladine sind gegen Krankheiten immun.

Infravision

Durch Infravision wird die von Körpern abgegebene Wärme sichtbar gemacht, sodass Sie auch bei Dunkelheit relativ klar sehen. Bei Einsatz von Infravision erscheinen alle warmblütigen Wesen im Dunkel der Nacht als rote Gestalten. Auf Untote oder kaltblütige Wesen hat dieser Zauber bzw. diese Fähigkeit keine Auswirkungen. Elfen, Halbelfen, Gnome und Zwerge setzen diese Fähigkeit bei Nacht oder in dunkler Umgebung automatisch ein.

Hände auflegen

Durch das Auflegen der Hände kann ein Paladin einmal am Tag 2 Trefferpunkte pro Erfahrungsstufe bei sich selbst oder bei anderen heilen.

Altermuskunde

Alle Charaktere und Gegenstände weisen einen individuellen Altermuskundewert auf. Verfügt der Charakter über den gleichen oder einen größeren Altermuskundewert als der Gegenstand, kann er den Gegenstand identifizieren. Wenn Charaktere in die nächsthöhere Erfahrungsstufe aufsteigen, erwerben Sie zusätzliche Altermuskundepunkte und können Gegenstände mit Hilfe ihrer gewonnenen Erfahrungen identifizieren. Die Punkteverteilung geht aus der unten stehenden Liste hervor:

Barde: +10 auf Altermuskunde pro Stufe.

Dieb: +3 auf Altermuskunde pro Stufe.

Magier: +3 auf Altermuskunde pro Stufe.

Alle anderen Klassen: +1 auf Altermuskunde pro Stufe.

Je nach Intelligenz und Weisheit der Charaktere wird deren Altermuskundewert durch Boni oder Strafpunktabzüge erhöht bzw. gesenkt. Die Werte des Modifikators werden nicht stufenweise addiert, da jeder Attributbonus nur einmal bei der Erschaffung des Charakters vergeben wird. Informationen über Attributboni und Modifikatoren enthalten die Tabellen auf Seite 133. (Ein Charakter mit 18 Punkten auf Weisheit (+10) und 15 Punkten auf Intelligenz (+5) erhält demnach einen Bonus von +15 auf Altermuskunde.)

Magieresistenz

Die Magieresistenz befähigt einen Charakter, Zaubern und zauberähnlichen Kräften zu widerstehen. Gelingt einem Charakter trotz Magieresistenz die Abwehr eines Zaubers nicht, kann er immer noch einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen, damit ihn die Wirkung nicht trifft. Die Magieresistenz hat keine Auswirkungen auf Heilzauber oder andere Zauber, durch die das Zielobjekt einen Vorteil erfährt.

Schutz vor Bösem

Paladine besitzen die angeborene Fähigkeit, die Kräfte des Bösen abzuwehren. Sie können diese Fähigkeit über die Schaltfläche „Besondere Fähigkeiten“ einsetzen. Diese Fähigkeit entspricht in ihrer Wirkung dem Magierzauber des 1. Grades „Schutz vor Bösem“.

Erzfeind

Walldäuber haben es vor allem auf einen besonderen Plünderertyp abgesehen. Wenn ein Walldäuber auf diesen Feind trifft, gewinnt er einen Bonus von +4 auf seine Angriffswürfe hinzu. Andererseits erleidet er einen Strafpunktabzug von -4 auf alle Aktionen bei diesem Aufeinandertreffen, wenn er mit seinem Erzfeind sprechen muss. Den Erzfeind eines Walldäubers können Sie bei dessen Erschaffung unter folgenden Wesen auswählen: Untote Leichen (Ghule, Zombies und Gruftschrecken), Riesen, Goblins, Eidechsenmenschen, Orke, Salamander (Feuer- und Frostsalamander), Untote Skelettwesen (Skelette, Leichname), Untote Spektralwesen (Geister, Schatten, Gespenster, Schreckgespenster), Spinnen, Erdkolosse und Yuan-Ti.

Spezialisierung

Kämpfer, Paladine und Walldäuber können am Umgang mit ihren Waffen feilen und höhere Waffenfertigkeitsstufen erreichen als Charaktere anderer Klassen. Bei dieser Spezialisierung werden einer einzelnen Waffe mehr Waffenfertigkeitspunkte zugeordnet. In Geschosswaffen kann sich ein Charakter nur bis zu der Stufe eines Meisters (3 aufgewendete Punkte) spezialisieren.

Wie sich die Spezialisierung auf die Punkte auswirkt, wird nachfolgend gezeigt:

Waffenfertigkeitsstufe	Aufgewendete Punkte	Bonus auf Trefferchance	Bonus auf Schaden	Angriffe pro Runde
Könner	1	0	0	0/1
Spezialist 1	2	+1	+2	3/22
Meister	3	+3	+3	3/2
Hochmeister	4	+3	+4	3/2
Großmeister	5	+3	+5	2

* Paladine und Walldäuber können bei der Spezialisierung maximal die Stufe eines Spezialisten erreichen.

** Für Bögen und Armbrüste werden zwar keine zusätzlichen Angriffe pro Runde gewährt, aber Boni auf die Trefferchance und den Schaden.

Die oben aufgeführte Anzahl der Angriffe bezieht sich nur auf Nahkampfwaffen. Ab der 7. Stufe wird alle zwei Runden ein zusätzlicher Angriff hinzugewonnen.

Wirken von Zaubern

Siehe das „Magie und das Zaubersystem“ für Icewind Dale ab Seite 74.

List (Im Schatten verstecken / Leise bewegen) und Hinterhältiger Angriff

Für Diebe und Waldläufer kann durch Klicken auf die Schaltfläche „List“ der Listmodus aktiviert werden (vorübergehende Unsichtbarkeit). Die Schatten in der Umgebung haben einen positiven Einfluss auf das Gelingen der List (je dunkler die Umgebung, desto größer die Erfolgschance). Dieben bringt die Aktivierung des Listmodus einen Bonus ein. Je nach seiner Stufe kann der gerade unsichtbar gewordene Dieb als nächstes einen hinterhältigen Angriff ausführen, der dem Opfer den zweifachen, dreifachen oder vierfachen Schaden zufügt. Wenn er sich zu viel umherbewegt, riskiert der Dieb allerdings, entdeckt zu werden. Sobald der Dieb einen Angriff ausführt, wird der Listmodus beendet und muss neu aktiviert werden. Der Dieb kann erst dann den Listmodus wieder aktivieren, wenn er sich außerhalb der direkten Sichtweite seines Feindes befindet.

Beachten Sie, dass in manchen Spielsituationen selbst ein verborgener oder unsichtbarer Charakter weiterhin gesehen werden kann, um das Fortführen des Handlungsstrangs zu ermöglichen. Ein entdeckter Spielercharakter (SP) wird normalerweise vom Nichtspielercharakter (NSC) „ins Auge gefasst“. Daraufhin folgt ein Dialog oder eine Skriptsequenz.

Waldläufer können zwar aus einer größeren Auswahl an Rüstungen schöpfen als Diebe, sie werden aber dennoch mit einem Strafpunktabzug auf ihre Fähigkeit zur List belegt, wenn sie schwere Rüstungen tragen. Es ist nämlich nicht ganz leicht, eine List anzuwenden, wenn man einen Plattenpanzer trägt.

Stehlen (Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Fallen entschärfen)

Diebe können Leute um den Inhalt ihrer Taschen erleichtern (das unglückselige Opfer trägt nur selten Gegenstände mit sich herum) sowie Schlösser öffnen und Fallen entschärfen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Stehlen“ und anschließend auf das Zielobjekt.

Untote vertreiben

Die Priester und Paladinen zur Verfügung stehende Möglichkeit, Untote zu vertreiben, ist eine wichtige und in höchstem Maße lebensrettende Fähigkeit (Beachten Sie, dass Druiden keine Untoten vertreiben können). Ein Gott kann durch seinen Paladin oder Priester einen Teil seiner Macht zur Entfaltung bringen, um untoten Wesen Angst einzujagen oder um ihnen den Garaus zu machen. Da die Macht der Götter jedoch durch ein sterbliches Medium gebündelt werden muss, ist der Erfolg nicht garantiert. Da es sich bei dieser Fähigkeit um einen aktivier- und deaktivierbaren Modus handelt, kann der Charakter keine anderen Aktionen ausführen, wenn er mit dem Vertreiben von Untoten beschäftigt ist. Gute Priester und Paladine bewirken beim Vertreiben von Untoten, dass diese ihre moralische Stärke einbüßen und davonlaufen oder (seltener) auf der Stelle vernichtet werden. Bösen Priestern gelingt es bisweilen, die Kontrolle über Untote zu gewinnen, die dann für den Priester in Aktion treten können. Die Fähigkeit zum Vertreiben von Untoten nimmt mit jeder Stufe zu, in die der Charakter aufsteigt.

MAGIE UND DAS ZAUBERSYSTEM

Die Zauber sind nach Gruppen (Priester oder Zauberer) und Grad sortiert. Innerhalb jeden Grades sind die Zauber alphabetisch angeordnet. Alle Zeitangaben sind in Spielzeit angegeben (9 Stunden entsprechen 9 Stunden im Spiel). Jede Beschreibung eines Zaubers umfasst die folgenden Spielinformationen:

Schule: In Klammern nach den Namen des Zauber ist der Name der Magieschule(n) angegeben, der oder denen der Zauber zugehört. Im Falle von Zaubern für Zauberer wird hierdurch festgelegt, welche Zauber ein Zauberer je nach seiner Schule und Spezialisierung lernen kann. Im Falle von Priestern wird die Angabe der Schule nur zu Referenzzwecken verwendet, um anzugeben, welcher Schule der Zauber zugehört.

Reichweite: Hier wird der Abstand vom Anwender in Metern bzw. Zentimetern angegeben, an dem der Zauber wirkt oder zu wirken beginnt. „Anwender“ bedeutet, dass der Zauber nur auf den Anwender angewendet werden kann; der Zauber ist im Anwender verkörpernt bzw. geht von ihm aus. „Berührung“ bedeutet, dass der Anwender den Zauber auf andere anwenden kann, wenn er sie physisch berühren kann und dadurch einen erfolgreichen Treffer erzielt. Bei Heilzaubern ist kein erfolgreicher Trefferwurf erforderlich.

Wirkungsdauer: Gibt an, wie lange die magische Energie des Zauber anhält. Zauber mit augenblicklicher Wirkung treten im Moment der Anwendung in und auch wieder außer Kraft, obwohl die Auswirkungen dieser Zauber auch dauerhaft und durch normale Maßnahmen unveränderbar seien können. Zauber mit permanenter Wirkung halten an, bis die Auswirkungen aufgehoben werden, in der Regel durch Bannen des Zauber. Andere Zauber haben eine variable Wirkungsdauer.

Zeitaufwand: Steht für einen Bruchteil der siebensekündigen persönlichen Initiativenrunde des Anwenders des Zauber, der zum

Durchführen der Gesänge und Bewegungen benötigt wird, die für die Anwendung des Zaubers erforderlich sind. Diese Zeit entspricht genau dem Geschwindigkeitsfaktor einer Waffe. Der Zeitaufwand für einen Zauber hängt von einem Initiativenwurf ab, der jedes Mal, wenn der Zauber angewendet wird, ausgeführt wird.

Wirkungsbereich: Hier wird aufgeführt, worauf sich ein Zauber auswirkt; es kann sich hierbei um einen Bereich oder eine Gruppe von Wesen handeln. Einige Zauber (beispielsweise Segen) wirken sich gezielt auf die Freunde oder Feinde des Anwenders aus. Dies bezieht sich in jedem Fall auf die Wahrnehmung des Anwenders zu dem Zeitpunkt, an dem er den Zauber anwendet.

Beachten Sie, dass die Möglichkeit besteht, aus dem Wirkungsbereich eines angewendeten Zaubers zu entkommen (beispielsweise ist es möglich, aus dem Sprengkreis eines Feuerballs zu laufen, während dieser explodiert).

Rettungswurf: Hier wird aufgeführt, ob den Ziel des Zaubers die Möglichkeit eines Rettungswurfs zusteht und welche Auswirkung ein erfolgreicher Rettungswurf hat: Bei „keine Wirkung“ wird der Zauber wirkungslos; bei „1/2“ erleidet der Charakter nur den halben Schaden; „Nein“ bedeutet, dass kein Rettungswurf zulässig ist.

Beschreibung des Zaubers: Der Text enthält eine vollständige Beschreibung der Funktionsarts des Zaubers.

Herbeirufung: In Icewind Dale haben Sie die Möglichkeit, echte oder illusionäre Wesen herbeizurufen, die für Ihre Gruppe kämpfen (Beschwörungen von Tieren, Herbeirufen von Monstern, Phantommonstern usw.). Diese Zauber sind zwar sehr nützlich, jedoch ist die Anzahl der Wesen, die sie gleichzeitig herbeirufen können, begrenzt - in der Regel stoßen Sie mit ein oder zwei Beschwörungen bereits an Ihre Grenzen, was die maximale Anzahl der Wesen betrifft, die Sie herbeirufen können. Hoffen Sie also nicht auf eine herbeigerufene Armee, die für Sie kämpft.

ZAUBER IN ICEWIND DALE

MAGIERZAUBER DES 1. GRADES

Rüstung (Herbeirufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 9 Stunden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Durch „Rüstung“ wird ein magisches Kraftfeld mit der Stärke einer Schuppenpanzerrüstung (RK 6) geschaffen. Ihre Wirkung wird durch Geschicklichkeit und bei Kämpfern und Magiern durch den Schildbonus verstärkt. Der Zauber behindert den Anwender nicht in seiner Beweglichkeit oder durch sein Gewicht und stellt keine Belastung dar. Auch hindert er nicht das Anwenden von Zaubern. Er dauert so lange an, bis der Zauber gebannt wird oder seine Wirkungsdauer verstrichen ist.

Brennende Hände (Veränderung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 1



Wenn der Zauberer diesen Zauber anwendet, schießt ein Strahl lodrender Flammen aus seinen Fingerspitzen hervor. Die Flammenstrahlen sind 1,50 Meter lang und breiten sich in einem horizontalen Bogen von etwa 120 Grad vor dem Zauberer aus. Jedes Wesen im Wirkungsbereich erleidet 1-3 Schadenspunkte plus 2 Punkte pro Erfahrungsstufe des Anwenders bis zu einem Maximum von 1-3 + 20 Schadenspunkten durch Feuer. Wenn das Ziel einen Rettungswurf anwendet, erleidet es nur den halben Schaden.

Personen bezaubern (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Person

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 1



Dieser Zauber wirkt sich auf jede Einzelperson aus, auf die er angewendet wird. Der Begriff „Person“ umfasst alle zweibeinigen Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden von menschlicher Statur (oder kleiner), wie Zwerge, Elfen, Golle, Gnome, Goblins, Halbelfen, Halblinge, Halborken, Hobgoblins, Echsenmenschen, Orks, Troglodyten und andere. So kann beispielsweise ein Kämpfer der 10. Stufe bezaubert werden, ein Oger jedoch nicht. Die Person erhält einen Rettungswurf gegen Zauber, um der Wirkung zu entgehen. Wenn der Rettungswurf fehlschlägt, sieht das Opfer den Anwender als vertrauten Freund und Verbündeten an, der beachtet und geschützt werden muss. Der Anwender kann der bezauberten Person Befehle erteilen, die diese bedingungslos ausführt.

Wenn der Anwender der bezauberten Person offensichtlich Schaden zufügt oder zuzufügen versucht oder wenn ein Zauber zum Bannen der Magie erfolgreich auf die bezauberte Person angewendet wird, wird der Zauber „Personen bezaubern“ gebrochen. Wenn eine Person durch zwei oder mehrere Bezauberungen betroffen ist, überwiegt die Wirkung der jüngsten Bezauberung. Beachten Sie, dass das Opfer sich an alles erinnern kann, was geschehen ist, während es bezaubert war. Bezauberte Wesen dürfen den Wirkungsbereich nicht verlassen oder feindliche Ziele angreifen.

Kalte Hand (Nekromantie)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 3 Runden +1 Runde/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 1



Wenn der Anwender diesen Zauber wählt, wird seine Hand von einem blauen Leuchten umgeben. Diese Energie greift die Lebenskraft jedes Wesens an, das der Zauberer im Nahkampf erfolgreich angreift. Das berührte Wesen muss einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen oder erleidet 1-4 Punkte Kälteschaden. Außerdem erhält es für eine Stunde nach dem Treffer einen Abzug von -1 auf seinen ETW0. Wenn es sich bei dem Wesen um ein untotes Wesen handelt, wird es für die Dauer von 1-4 + 1 Phase pro Stufe des Anwenders von Panik ergriffen. Untote erleiden von der Berührung durch die kalte Hand keine Schadenspunkte oder Abzüge auf die Trefferpunkte.

Farbkugel (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 1



Dieser Zauber erzeugt eine Kugel mit einem Durchmesser von 10 Zentimetern, die beim Wurf ihr Ziel nie verfehlt. Die Wirkung dieser Kugel hängt von der Stufe des Zauberers ab: Eine Kugel ersten Grades fügt dem Ziel 1-4 Schadenspunkte zu und blendet es eine Runde lang. Eine Kugel zweiten Grades fügt dem Opfer 1-6 Schadenspunkte sowie Schmerzen zu. Eine Kugel dritten Grades fügt dem Opfer 1-8 Schadenspunkte zu und verbrennt es. Eine Kugel vierten Grades fügt dem Ziel 1-10 Schadenspunkte zu und blendet es vier Runden lang. Eine Kugel fünften oder sechsten Grades fügt dem Ziel 1-12 Schadenspunkte zu und betäubt es drei Runden lang. Eine Kugel siebten bis neunten Grades fügt dem Opfer 2-16 Schadenspunkte zu und lähmst es 13 Runden lang. Eine Kugel zehnten bis elften Grades versteinert das Ziel, wenn ihm kein Rettungswurf gelingt, oder verlangsamt es fünf Runden lang, wenn es einen erfolgreichen Rettungswurf ausführt. Eine Kugel zwölften Grades tötet das Opfer, wenn ihm kein Rettungswurf gelingt, oder lähmst es vier Runden lang, wenn es einen erfolgreichen Rettungswurf ausführt. Wenn oben nicht anders beschrieben, hebt ein Rettungswurf gegen diesen Zauber sowohl die Schadenspunkte als auch seine anderen Wirkungen auf.

Sprühende Farben (Veränderung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Keil von 1,50 x 6 x 6 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 1



Dieser Zauber erzeugt lebhafte, grelle Farben, die fächerartig von der Hand des Anwenders aus sprühen. Von dem Zauber werden ein bis sechs Wesen im Wirkungsbereich in der Reihenfolge der zunehmenden Distanz zum Zauberer betroffen. Alle Wesen im Wirkungsbereich mit einer höheren Stufe als der Anwender (oder höher als Stufe 5) oder Wesen mit mehr als sechs Trefferwürfeln müssen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen. Die Wirkung des Zaubers hängt von dem Anwender ab. Wesen, die eine gleiche oder niedrigere Anzahl von Würfelfesten oder Stufe haben als der Anwender, verlieren für 2-8 Phasen das Bewusstsein. Wesen, die ein oder zwei Trefferwürfel mehr haben oder Stufen höher stehen als der Anwender, werden 1-4 Phasen lang geblendet. Alle anderen Wesen werden 1 Phase lang betäubt.

Freundschaft (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 1-4 Runden+1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 1



Der Zauber „Freundschaft“ bewirkt, dass der Zauberer vorübergehend 5 Punkte zu seinem Charisma hinzugewinnt. Wesen, die den Anwender sehen, sind meist sehr beeindruckt von ihm und bemühen sich, ihm zu helfen. Dienstefrige Bürokraten können plötzlich hilfsbereit werden; missmutige Wachen können plötzlich zu sprudelnden Informationsquellen werden; angreifende Orks können das Leben des Anwenders verschonen und ihn stattdessen gefangen nehmen.

Schmieren (Herbeirufung)

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsbereich: Radius von 1,50 m

Wirkungsdauer: 3 Runden+1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 1



Der Zauber „Schmieren“ bedeckt den Boden mit einer glitschigen Schicht einer fettigen, schmierigen Substanz. Jedes Wesen, das den Wirkungsbereich betritt oder sich in ihm befindet, wenn der Zauber angewendet wird, muss jede Runde einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen. Ansonsten werden seine Bewegungen innerhalb des Wirkungsbereiches zu einem Kriechen verlangsamt. Wesen, denen ein Rettungswurf gelingt, können sich normal bewegen.

Identifizieren (Erkenntnis)

Reichweite: 0

Wirkungsbereich: 1 Gegenstand im Inventar

Wirkungsdauer: 1 Gegenstand

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: Speziell



„Identifizieren“ kann durch Klicken mit der rechten Maustaste auf ein unidentifiziertes Objekt auf der Inventarseite angewendet werden. Bei Anwendung identifiziert dieser Zauber den Namen des Gegenstandes, beschreibt, was er tut oder bewirkt, und stellt fest, ob er mit einem Fluch belegt ist. Der Zauber „Identifizieren“ wirkt sich nur auf Gegenstände im Inventar des Anwenders aus (unabhängig davon, ob er von einem Magier oder über eine Schriftrolle angewendet wird).

Infravision (Erkenntnis)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: Speziell



Der Empfänger dieses Zaubers gewinnt die Fähigkeit, wie eine Elfe oder ein Zwerg mit Infravision zu sehen.

Entzug von Lebenskraft (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Mit diesem Zauber entzieht der Zauberer seinem Ziel Lebenskraft, die er seiner eigenen hinzufügt. Das Zielwesen erleidet 1-4 Schadenspunkte, während der Zauberer 1-4 Trefferpunkte hinzugewinnt. Wenn der Zauberer mit diesem Zauber seine maximale Trefferpunktsumme überschreitet, verliert er die zusätzlichen Trefferpunkte nach einer Phase.

Magisches Geschoss (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Der Zauber „Magisches Geschoss“ erzeugt bis zu 5 Geschosse magischer Energie, die aus den Fingerspitzen des Zauberers schießen und ihr Ziel nie verfeheln. Jedes Geschoss fügt dem Opfer 2-5 Schadenspunkte zu. Pro weitere zwei Erfahrungsstufen gewinnt der Zauberer ein zusätzliches Geschoss; auf der dritten Stufe hat er also zwei, auf der fünften Stufe drei, auf der siebten Stufe vier und auf der neunten Stufe fünf Geschosse, womit das Maximum erreicht ist.

Schutz vor Bösem (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Wenn dieser Zauber angewendet wird, bildet sich um den Empfänger eine magische Barriere. Sie bewegt sich mit dem Ziel und hat zwei Auswirkungen: Erstens empfängt das geschützte Wesen einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse sowie einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe, und zweitens können dem Wesen Zauber oder Wirkungen, die auf einer Bezauberung beruhen („Personen bezaubern“, „Personen oder Saugetiere bezaubern“, „Beherrschung“ usw.) nichts mehr anhaben.

Schutz vor Versteinerung (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Dieser Zauber verleiht dem Empfänger Immunität gegen alle Versteinerungsangriffe. Dies umfasst den Blick des Basiliken, den Blick der Medusa, die verfluchten Schriftrollen der Versteinerung etc.

Schild (Hervorrufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 5 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Wenn dieser Zauber angewendet wird, entsteht vor dem Zauberer eine unsichtbare Barriere. Sie setzt die Rüstungsklasse des Anwenders auf 4 gegen normale Waffen, auf 2 gegen Geschosswaffen und macht den Zauberer immun gegen alle auf ihn abgefeuerten magischen Geschosse.

Schockgriff (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Wenn der Zauberer ein Wesen berührt, während dieser Zauber in Kraft ist, fügt ein elektrischer Schlag dem Wesen einen Schaden von 1-8 Punkten + (1 pro Stufe des Anwenders) zu. Der Zauberer hat nur eine Gelegenheit zum Angriff, und wenn ein Gegner berührt wurde, ist die Energie des Zaubers verbraucht. Der Zauber trifft immer sein Ziel, es sei denn, der Magier wird gestört.

Schlaf (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 4,50 m

Wirkungsdauer: 5 Runden/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 1



Durch „Schlaf“ wird bei Wesen mit 2-8 Trefferwürfeln pro Stufe ein Koma-ähnlicher Zustand hervorgerufen (außer bei Untoten oder bestimmten anderen Wesen, die ausdrücklich von der Wirkung dieses Zaubers ausgeschlossen sind). Alle Wesen, die vom Zauber „Schlaf“ betroffen werden, müssen sich in einem Abstand von 9 Metern zueinander befinden. Monster mit 4+3 Trefferwürfeln (4 Trefferwürfeln plus 3 Trefferpunkten) oder mehr sind nicht betroffen. Das Zentrum des Wirkungsbereichs wird vom Anwender des Zaubers festgelegt. Der Zauber ist zwar nicht überwältigend großartig, aber magisch schlafende Gegner können mit beachtlichen Bonuspunkten angegriffen werden. Sie wachen jedoch nach dem ersten Treffer auf.

MAGIERZAUBER DES 2. GRADES

Agannazars Hexerei (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Strahl von 60 cm x 18 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Wenn dieser Zauber angewendet wird, erscheint an den Fingerspitzen des Anwenders ein Flammenstrahl, der auf ein Ziel der Wahl des Anwenders schießt. Die Flamme verursacht beim Ziel einen Feuerschaden von 3-18 Punkten. Es sind keine Rettungswürfe zugelassen. Alle, die sich im Wirkungsbereich des Flammenstrahls befinden, erleiden 2-16 Schadenspunkte, können jedoch einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen und so den Schaden halbieren.

Blindheit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 2



Dieser Zauber blendet sein Ziel. Es ist ein Rettungswurf zugelassen, und wenn dieser gelingt, hat der Zauber keine schädliche Wirkung. Wenn ein Opfer geblendet wird, werden ihm bei Angriffswürfen -4 und bei seiner Rüstungsklasse -4 abgezogen.

Verschwimmen (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Durch „Verschwimmen“ wird der Körper des Zauberers verzerrt, verändert sich ständig und flackert. Durch diese Verzerrung gewinnt der Zauberer +1 auf alle Rettungswürfe, während allen Angriffen mit Geschossen und im Nahkampf gegen ihn 3 Trefferpunkte abgezogen werden.

Dekastab (Hervorrufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Dieser Zauber erzeugt einen Kraftstab in der Hand des Anwenders. Er wird wie eine magische Waffe behandelt und erzielt pro Treffer 1-6 Schadenspunkte. Auch kann er Wesen treffen, denen normale Waffen nichts anhaben können. Es ist allerdings ein Stab, und wenn der Anwender keine Waffenfertigkeit im Umgang mit Stäben hat, wird der Gebrauch des Dekastabs mit Punktabzug bestraft. Der Stab hat außerdem die Fähigkeit, einem Ziel beim ersten Treffer 1-2 Trefferpunkte zu entziehen. Diese Trefferpunkte werden denen des Anwenders hinzugefügt, sie können jedoch nur Schaden heilen, den der Anwender erlitten hat, und erhöhen seine Trefferpunkte nicht über sein normales Maximum hinaus.

Böses entdecken (Erkenntnis)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Pfad von 3 x 60 m

Wirkungsdauer: 5 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Dieser Zauber ähnelt dem Priesterzauber ersten Grades „Böses entdecken“. Jedes böse Wesen im Wirkungsbereich des Zaubers glüht kurz rot auf.

Unsichtbares entdecken (Erkenntnis)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 4 Phasen

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Wenn der Zauberer den Zauber „Unsichtbares entdecken“ anwendet, bannt er jeden Unsichtbarkeitszauber und macht verborgene Charaktere im Wirkungsbereich (d. h. Diebe, die List anwenden) sichtbar. Anmerkung: Wenn ein unsichtbares Wesen den Wirkungsbereich betritt, nachdem der Zauber bereits angewendet wurde, bleibt es unsichtbar.

Berührung eines Ghuls (Nekromantie)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 6 Runden

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 3



Bei diesem Zauber umgibt die Hand des Anwenders ein grüner Schein. Wenn der Zauberer ein Wesen im Nahkampf erfolgreich angreift, muss das Wesen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen oder es ist sechs Runden lang gelähmt.

Alp (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 10 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 2



Alle Feinde innerhalb des Wirkungsbereiches müssen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen oder fliehen. Bestimmten Wesen, wie z. B. den Untoten, kann dieser Zauber nichts anhaben.

Unsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 4 Stunden oder speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Dieser Zauber macht ein Wesen unsichtbar, sodass es mit normaler Sehkraft oder Infravision nicht zu erkennen ist. Gegenstände, die vom unsichtbaren Wesen weggelegt oder fallen gelassen werden, werden sichtbar. Gegenstände, die aufgenommen werden, werden unsichtbar, wenn sie in die Kleidung oder Taschen gesteckt werden, die das Wesen trägt. Der Zauber bleibt wirksam, bis er magisch gebrochen oder gebannt wird, bis der Empfänger ein Wesen angreift oder bis 24 Stunden verstrichen sind. Das unsichtbare Wesen kann also Türen öffnen, sprechen, essen, Treppen steigen etc., aber wenn es einen Angriff ausführt oder einen Zauber anwendet, wird es sofort sichtbar (wenn es ihm die Unsichtbarkeit auch ermöglicht, zuerst anzugreifen).

Klopfen (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Verschlossene Tür/Truhe

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber verleiht einem Ziel 1-6 Punkte Stärke bis zu einem Maximum von 19 Punkten, wobei dem Ziel der entsprechende Bonus auf Stärke verliehen wird. Wenn ein Charakter mehr als 19 Stärkepunkte hat, wirkt sich dieser Zauber nicht auf ihn aus.

Gesinnung erkennen (Erkenntnis)

Reichweite: 9 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Runde

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 1 Runde



Der Zauber „Gesinnung erkennen“ ermöglicht es dem Magier, die Aura eines Wesens zu lesen. Wenn das Wesen einen erfolgreichen Rettungswurf ausführt, erfährt der Anwender durch die Anwendung nichts über dieses bestimmte Wesen. Bestimmte magische Gegenstände machen den Zauber „Gesinnung erkennen“ unwirksam. Böse Wesen leuchten kurz rot auf, neutrale Wesen blau und freundlich gesinnte Wesen grün.

Glück (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 9 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 3 Runden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Der Empfänger dieses Zaubers erwirbt für die nächsten drei Runden übermenschliches Glück. Er erhält einen Bonus von +1 auf seine Rettungswürfe, Angriffswürfe, Diebesfähigkeiten etc.

Melfs Säurepfeil (Herbeirufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 2



Dieser Zauber erzeugt einen magischen Pfeil, der sein Ziel immer unfehlbar trifft. Der Pfeil ist nicht mit einem Bonus für Angriffs- oder Schadenspunkte verknüpft, fügt aber 2-8 Punkte Säureschaden zu. (Es wird kein Schaden durch Spritzen verursacht.) Pro drei Stufen, die der Anwender erreicht hat, hält der Säureschaden 1 Runde länger an und bewirkt weitere 2-8 Schadenspunkte. Für die Stufen 3-5 dauert der Säureschaden demnach 2 Runden, für die Stufen 6-8 3 Runden usw.

Spiegelbild (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 1,80 m

Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Wenn der Zauber „Spiegelbild“ angewendet wird, erzeugt der Anwender zwei bis acht Doppel seiner selbst um sich herum. Diese Spiegelbilder tun genau dasselbe wie der Zauberer. Da der Zauber bei seiner Anwendung ein Verschwinden und eine leichte Verzerrung verursacht, können Gegner unmöglich erkennen, welches die Illusionen sind und welches der Zauberer selbst ist. Wenn ein Bild im Nahkampf oder von einem magischen oder normalen Geschoss getroffen wird, verschwindet es, die anderen Bilder bleiben jedoch so lange intakt, bis auch sie getroffen werden. Die Bilder verschieben sich von Runde zu Runde, sodass ein Feind erst alle Bilder treffen muss, bevor er den Zauberer treffen kann.

Furcht bannen (Bannzauber)

Reichweite: 9 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 1



Dieser Magierzauber verleiht dem Empfänger des Zaubers Mut und stärkt seine Moral auf das Äußerste. Die Moral des Empfängers normalisiert sich mit auslaufender Wirkungsdauer wieder. Wenn der Empfänger von magischer Furcht getroffen wird, wird die Wirkung dieses Zaubers aufgehoben.

Snillocs Schneeballschwarm (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 8 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2 Schaden

Zeitaufwand: 2



Dieser Zauber bewirkt einen ganzen Schwarm von Schneebällen, die aus einem Punkt innerhalb der Reichweite hervorschießen. Diese Schneebälle treffen alles im Wirkungsbereich und erzielen 1-3 Trefferpunkte pro Stufe bis zu einem Maximum von 8-24 Trefferpunkten bei Stufe 8. Bei Wesen, die Feuer verwenden oder im Feuer leben, erzielen sie 1-6 Trefferpunkte pro Stufe.

Stinkende Wolke (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 6 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 2



„Stinkende Wolke“ erzeugt eine bauschende Masse übel riechender Dämpfe in einem Abstand zum Zauberer von bis zu 30 Metern. Jedes Wesen, das in die Wolke gerät, muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Gift ausführen oder schwankt und verliert für die nächste Runde das Bewusstsein. Wesen, denen ein erfolgreicher Rettungswurf gelingt, können die Wolke verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Wer jedoch in der Wolke bleibt, muss jede Runde einen neuen Rettungswurf ausführen.

Stärke (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Person

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber verleiht einem Ziel 1-6 Punkte Stärke bis zu einem Maximum von 19 Punkten, wobei dem Ziel der entsprechende Bonus auf Stärke verliehen wird. Wenn ein Charakter mehr als 19 Stärkepunkte hat, wirkt sich dieser Zauber nicht auf ihn aus.

Stummer Zauber (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Anwender

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Der Empfänger dieses Zaubers kann Zauber mit einer verbalen Komponente anwenden, ohne dabei ein Geräusch machen zu müssen, solange das Anwenden dieses Zaubers vollständig in die Wirkungsdauer des Zaubers „Stummer Zauber“ fällt. Dieser Zauber wirkt sich auf keine anderen Geräusche oder die Sprache aus, er entfernt lediglich die verbale Komponente eines Zaubers. Dieser Zauber ist ein hervorragendes Mittel gegen „Stille, 4,50 m Radius“.

Netz (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 2 Phasen/Stufe

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 2



„Netz“ erzeugt eine mehrlagige Masse kräftiger, klebriger Stränge, die einem Spinnennetz ähneln, aber viel größer und widerstandsfähiger sind. Jeder, der sich beim Anwenden im Wirkungsbereich des Zaubers befindet, muss jede Runde einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen. Wenn der Rettungswurf fehlschlägt, ist das Wesen eine Runde lang gelähmt. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, kann sich das Wesen normal bewegen.

MAGIERZAUBER DES 3. GRADES

Berserkraus (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 2 Phasen

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 3



Dieser Zauber ähnelt dem Zauber „Personen bezaubern“. Das betroffene Wesen wird jedoch völlig wild und versucht alles Übel von seinem Meister (dem Anwender des Zaubers) abzuwenden. Das Wesen bekämpft also die Feinde des Anwenders, sogar frühere Verbündete. Der Zauber hat dieselben Einschränkungen wie der Zauber „Personen bezaubern“. Der Zauber kann alle zweibeinigen Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden von menschlicher Statur (oder kleiner), wie Zwerge, Elfen, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbelfen, Halblinge, Halborken, Hobgoblins, Echsenmenschen, Orks, Troglodyten und andere treffen. So kann beispielsweise ein Kämpfer der 10. Stufe verzaubert werden, ein Oger jedoch nicht.

Magie bannen (Bannzauber)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 9 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Der Zauber „Magie bannen“ macht jegliche Magie, mit der Wesen im Wirkungsbereich belegt sind, unwirksam. Hiervom sind die Wirkungen von Zaubern, Tränken und magischen Gegenständen ebenfalls betroffen. Die magischen Gegenstände selbst werden jedoch nicht verändert.

Feuerball (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 6 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 3



„Feuerball“ ist einer der Gründe dafür, dass Magier auch im Reich der Abenteurer akzeptiert worden sind. Zur Anwendung deutet der Zauberer mit dem Finger und gibt den Wirkungsbereich (Abstand und Höhe), in dem der Feuerball explodieren soll, an. Daraufhin schießt ein Feuerstrahl aus dem Finger, der zu einem Feuerball anwächst, wenn er nicht vor Erreichen des festgelegten Wirkungsbereich auf einen festen Körper oder eine solide Barriere stößt (in einem solchen Fall erfolgt die Explosion vorzeitig). Der Feuerball fügt einen Schaden zu, der proportional zur Stufe des Anwenders ist: 1-6 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders (bis zu einem Maximum von 10-60). Wer einen erfolgreichen Rettungswurf ausführt, dem gelingt es, sich zu ducken, auf den Boden zu werfen oder zur Seite zu rollen, wodurch er nur den halben Schaden erleidet.

Flammenpfeil (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 1 Runde

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Dieser Zauber ermöglicht es dem Anwender, brennende Pfeile auf seine Feinde abzufeuern. Jeder Pfeil fügt dem Opfer 1-6 Schadenspunkte durch Spitz plus 4-24 Punkte Feuerschaden zu. Wesen, denen ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, erleiden nur den halben Schaden. Der Anwender kann pro fünf Erfahrungsstufen einen Pfeil abschießen (d. h. zwei Pfeile bei Stufe 10, drei Pfeile bei Stufe 15 usw.).

Geisterrüstung (Herbeirufung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Dieser Zauber erzeugt ein magisches Kraftfeld mit der Stärke einer Panzerrüstung (RK 3). Die Wirkung wird durch Geschicklichkeit sowie im Fall von Kämpfern und Magiern durch den Schildbonus verstärkt. Der Zauber „Geisterrüstung“ behindert den Anwender nicht in seiner Beweglichkeit oder durch sein Gewicht und stellt keine Belastung dar. Auch hindert er nicht am Anwenden von Zaubern. Er dauert so lange an, bis der Zauber gebannt wird oder seine Wirkungsdauer verstrichen ist.

Hast (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 12 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



„Hast“ verdoppelt die grundlegende Beweglichkeit und Angriffsgeschwindigkeit aller freundlich gesinnten Wesen im Wirkungsbereich. (Das Anwenden und die Wirkung von Zaubern wird jedoch nicht beschleunigt.) Alle durch den Zauber „Hast“ Betroffenen müssen sich im festgelegten Wirkungsbereich befinden. Dieser Zauber macht Zauber zum Verlangsamten unwirksam, wird jedoch nicht durch mehrfache Anwendung oder ähnliche Magie verstärkt.

Personen festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 3



Dieser Zauber hält 1-4 Menschen, Halbmenschen oder humanoide Wesen fünf Runden lang oder länger fest. Der Zauber „Personen festhalten“ wirkt auf alle zweibeinigen Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden von menschlicher Statur (oder kleiner), wie Zwerge, Elfen, Gnolle, Goblins, Halbelfen, Halblinge, Halborken, Hobgoblins, Echsenmenschen, Orks, Troglodyten und andere. So kann beispielsweise ein Kämpfer der 10. Stufe festgehalten werden, ein Oger jedoch nicht. Der Zauber wirkt sich auf die Feinde aus, die dem Ziel am nächsten stehen, und hält sie fest. Feinde, die einen erfolgreichen Rettungswurf ausführen, werden von dem Zauber nicht betroffen. Untote Wesen können nicht festgehalten werden. Festgehaltene Wesen können sich weder bewegen noch sprechen, sind sich jedoch der Geschehnisse um sich herum bewusst und können Fähigkeiten nutzen, die weder Bewegung noch Sprache erfordern. Durch das Festhalten werden Verschlechterungen des Gesundheitszustandes des Opfers durch Wunden, Krankheit oder Gift nicht aufgehalten.

Eislanze (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Lanze

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 3



Dieser Zauber feuert eine magische Eislanze auf ein Ziel der Wahl des Anwenders ab. Sie trifft unfehlbar und fügt dem Opfer 5-30 Schadenspunkte zu. Wenn dem Ziel kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, ist es außerdem 1-4 Runden lang betäubt.

Blitzstrahl (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 3



Bei Anwendung löst der Zauberer einen mächtigen Strahl elektrischer Energie aus, der jedem Wesen im Wirkungsbereich 1-6 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders (bis zu einem Maximum von 10-60 Schadenspunkten) zufügt. Durch einen erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert (Bruchzahlen werden abgerundet). Wenn der Blitzstrahl auf eine Wand trifft, prallt er ab und setzt sich fort, bis er seine volle Länge erreicht, wodurch er denselben Feind mehrmals oder gar Mitglieder der eigenen Gruppe treffen kann.

Monster herbeirufen I (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



In der Runde nach Anwenden dieses Zaubers tauchen im Wirkungsbereich plötzlich 2-8 schwache Monster auf und greifen die Gegner des Anwenders an, bis die Wirkungsdauer beendet ist oder die Monster getötet werden und dann verschwinden. Wenn es keinen Gegner gibt, der bekämpft werden soll, können die Monster andere Dienste für den Zauberer ausführen.

Unauffindbarkeit (Bannzauber)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen oder Gegenstand

Wirkungsdauer: 7 Phasen/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Durch Anwenden dieses Zaubers macht der Zauberer das berührte Wesen oder den berührten Gegenstand durch Erkenntniszauber wie z. B. „Hellhören“, „Hellsehen“, „Objekt finden“, „Gedanken lesen“ und Entdeckungszauber unauffindbar. Außerdem verhindert er die Wirkung von Zaubern, die Verborgenes oder Unsichtbares sichtbar machen (wie z. B. „Unsichtbares entdecken“ und „Unsichtbarkeit aufheben“) auf das Ziel.

Schutz vor normalen Geschossen (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsduer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Dieser Zauber verleiht dem Ziel absolute Unverwundbarkeit gegen geschleuderte oder gefeuerte Geschosse einschließlich Pfeilen, Äxten, Bolzen, kleiner Steine und Speeren. Dieser Zauber bietet jedoch keinen Schutz vor magischen Angriffen, wie z. B. durch Feuerbälle, Blitzstrahlen oder magische Geschosse.

Schädfalle (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 3 m

Wirkungsduer: Bis zur Zündung

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Bei Anwendung dieses Zaubers wird vom Anwender ein Schädel auf das Ziel geworfen. Der Schädel schwiebt im Wirkungsbereich, bis ein Wesen sich ihm auf 1,50 Meter nähert. In diesem Moment wird der Schädel gezündet und explodiert, wobei er jedem in einem Radius von 10 Metern Schaden zufügt. Der Schaden beträgt 1-6 Trefferpunkte pro Stufe des Anwenders. Dieser Zauber sollte möglichst weit von der eigenen Gruppe entfernt angewendet werden, damit sie ihn nicht versehentlich auslöst.

Verlangsam (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 12 m Kantenlänge

Wirkungsduer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 3



Durch „Verlangsam“ bewegen sich Wesen nur mit der halben ihrer normalen Geschwindigkeit und greifen ebenso langsam an. Dieser Zauber hebt „Hast“ auf, hat aber ansonsten keine Auswirkungen auf magisch beschleunigte oder verlangsame Wesen. Verlangsame Wesen erhalten +4 Strafpunkte auf ihre RK und es werden -4 Punkte von ihren Angriffen abgezogen. Außerdem müssen betroffene Wesen Rettungswürfe von -4 Punkten gegen diesen Zauber ausführen.

Vampirgriff (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsduer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Wenn der Anwender einen Gegner im Nahkampf erfolgreich berührt, verliert der Gegner 1-6 Trefferpunkte pro zwei Stufen des Anwenders bis zu einem maximalen Abzug von 6-36 Trefferpunkten bei Stufe 12 des Anwenders. Diese Trefferpunkte werden denen des Anwenders hinzugefügt, wobei Trefferpunkte, die das normale Maximum des Anwenders überschreiten, als vorübergehende Bonus-Trefferpunkte behandelt werden. Die temporären Trefferpunkte bleiben eine Stunde lang bestehen.

MAGIER-ZAUBER DES 4. GRADES

Belytns Brennendes Blut (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Ziel

Wirkungsdauer: 2 Runden

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauber verwandelt das Blut seines Ziels in eine Flamme und fügt ihm 3-12 Schadenspunkte pro Runde zu. Das Ziel kann jede Runde einen Rettungswurf gegen Zauber von -3 Punkten ausführen; ist dieser Rettungswurf erfolgreich, so wird der Zauber aufgehoben. Dieser Zauber ist gegen untote oder außerplanare Wesen, die kein Blut haben (wie z. B. Elementare) wirkungslos. Ist das Wesen gegen Feuer resistent, wird der Schaden durch die Resistenz gemindert bzw. völlig abgewendet.

Verwirrung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 18 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauber ruft in einem oder mehreren Wesen im Wirkungsbereich Verwirrung, Unentschlossenheit sowie die Unfähigkeit, effektive Aktionen durchzuführen, hervor. Allen Wesen im Wirkungsbereich steht ein Rettungswurf gegen Zauber mit einem Punktabzug von -2 zu. Auf Wesen, denen ein erfolgreicher Rettungswurf gelingt, hat der Zauber keine Wirkung. Wesen, denen der Rettungswurf nicht gelingt, werden völlig wild, bleiben verwirrt stehen oder irren während der Wirkungsdauer des Zaubers umher. Herumirende Wesen entfernen sich so weit wie möglich vom Anwender; verwirrte Wesen, die angegriffen werden, sehen den Angreifer als Feind an und reagieren entsprechend.

Dimensionstor (Veränderung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Dieser Zauber transportiert den Anwender an einen beliebigen Platz innerhalb der Sichtweite des Anwenders. Wenn der Zauber angewendet wird, öffnet sich ein Dimensionstor vor dem Anwender, durch das er sofort schreitet.

Gefühl: Mut (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 6 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauber erzeugt ein Gefühl des Muts innerhalb des Wirkungsbereiches. Alle Wesen, die von dem Zauber betroffen sind, erhalten +1 auf ihre Trefferpunkte, +3 auf die Schadenswürfe und +5 auf die vorübergehenden Trefferpunkte (dadurch können sie ihre maximale Trefferpunktzahl überschreiten). Dieser Zauber annuliert alle Ängste im Wirkungsbereich, während der Zauber ausgesprochen wird.

Gefühl: Furcht (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 6 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauberspruch ruft im Wirkungsbereich ein Gefühl der Furcht hervor. Alle betroffenen Wesen fliehen für 2-8 Runden.

Gefühl: Hoffnung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 6 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauberspruch ruft im Wirkungsbereich ein Gefühl der Hoffnung hervor. Alle betroffenen Wesen erhalten einen Motivationsschub und einen Zugewinn von +2 auf ihre Rettungs-, Angriffs- und Schadenswürfe.

Gefühl: Hoffnungslosigkeit (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 6 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauberspruch bewirkt, dass sich innerhalb des Wirkungsbereiches ein Gefühl der Hoffnungslosigkeit ausbreitet. Alle Wesen, die von diesem Zauber getroffen werden, bleiben einfach stehen und führen sich während der gesamten Wirkungsdauer nicht.

Höherer Malison (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 20 Meter.

Wirkungsbereich: Kugel mit Radius von 10m

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



Durch diesen Zauber erleiden alle befindeten Ziele im Wirkungsbereich während der Wirkungsdauer des Zaubers einen Verlust von -2 auf alle ihre Rettungswürfe.

Eissturm (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 6 Metern

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



Bei der Anwendung dieses Zaubers hageln Eisscherben auf alle Ziele innerhalb des Wirkungsbereiches herab und verursachen 3-30 Punkte Kälteschaden.

Erweiterte Unsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauber ähnelt dem Zauber „Unsichtbarkeit“; der Empfänger bleibt jedoch weiterhin unsichtbar, wenn er mit Geschossen, Nahkampfwaffen oder Zaubern angreift. Verräterische Spuren, wie ein Schimmern, ermöglichen aufmerksamen Gegnern jedoch den Angriff auf den unsichtbaren Empfänger des Zaubers. Diese Spuren sind nur dann bemerkbar, wenn bewusst nach ihnen Ausschau gehalten wird (nachdem der unsichtbare Charakter sich bemerkbar gemacht hat). Angriffe gegen den unsichtbaren Charakter haben Abzüge von -4 auf Angriffswürfe zur Folge, während der unsichtbare Charakter einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe erhält.

Kleinerer Kugel der Unverwundbarkeit (Bannzauber)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Kugel mit Radius von 1,50m

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



Mit diesem Zauber wird eine unbewegliche, leicht schimmernde magische Kugel um den Anwender herum erzeugt, die verhindert, dass Zauber des 1., 2. oder 3. Grades zum Anwender vordringen (das heißt, dass der Wirkungsbereich eines solchen Zaubers nicht den Bereich der Kleineren Kugel der Unverwundbarkeit umfasst). Die Kugel schützt auch vor angeborenen Fähigkeiten und dem Einsatz magischer Gegenstände. Alle Zauber können jedoch ohne Punktabzug aus dem Inneren der magischen Kugel heraus eingesetzt werden. Die Kugel kann durch einen erfolgreichen „Magie bannen“-Zauber zerstört werden.

Monster herbeirufen II (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauber ähnelt dem Zauber „Monster herbeirufen I“ des 3. Grades, mit dem Unterschied, dass in diesem Fall 1-6 Monster mittlerer Stärke herbeigerufen werden. Sie erscheinen an einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers und greifen die Gegner des Anwenders an, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abgelaufen ist oder die Monster getötet werden, wodurch sie verschwinden. Wenn es keine Gegner zu bekämpfen gibt und der Zauberer mit den Monstern in Kommunikation treten kann, können sie andere Dienste für ihn ausführen.

Otilukes Elastische Kugel (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Zielwesen

Wirkungsdauer: 7 Runden

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 1



Bei Anwendung dieses Zaubers wird das Zielwesen in ein schimmerndes Kraftfeld in Kugelform eingeschlossen, wenn ihm der Rettungswurf gegen Zauber misslingt. Die elastische Kugel umschließt das Wesen für die Dauer des Zaubers. Die Kugel kann nicht zerstört werden; nur ein Bannzauber kann sie beseitigen. Das in der Kugel eingeschlossene Wesen ist zwar völlig sicher vor allen Angriffen, gleichzeitig kann es aber nicht in das Geschehen außerhalb der Kugel eingreifen.

Fluch brechen (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 4



Durch die Anwendung dieses Zaubers ist der Zauberer in der Regel in der Lage, Flüche zu brechen, die auf einem Objekt oder einer Person lasten, oder in Form einer Heimsuchung oder bösen Präsenz bestehen. Zu beachten ist, dass dieser Zauber nicht den Fluch brechen kann, mit dem beispielsweise ein Schild, eine Waffe oder eine Rüstung belegt ist. Allerdings befähigt der Zauber das Opfer eines verfluchten Gegenstandes sich des Gegenstands zu entledigen. Bestimmte Flüche können durch diesen Zauber entweder gar nicht gebrochen werden oder nur durch einen Anwender eines bestimmten oder höheren Grades.

Phantommonster (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 6 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 4



Dieser Zauberspruch verformt Material aus der Halbebene des Schattens in illusionäre Monster. Diese Monster werden so lange eines nach dem anderen mit Trefferwürfeln mit einer Augenzahl zwischen 1 und der Stufe des Anwenders beschworen, bis die gesamte Trefferzahl für die beschworenen Wesen der Stufe des Anwenders entspricht. (Zum Beispiel könnte ein Zauberer der 15. Stufe in einer Runde ein Wesen der 10. Stufe beschwören; in der nächsten Runde könnte als nächstes ein Wesen mit 1 bis 5 Trefferwürfelaugen beschworen werden usw.). Diese Schattenwesen haben nur 20 % der Trefferpunkte ihrer realen Gegenspieler, obwohl ihre Angriffe denselben Schaden verursachen.

Seelenrüstung (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 3 Phasen

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Dieser Zauber ist dem Zauber „Geisterrüstung“ des 3. Grades insofern sehr ähnlich, dass für die Dauer des Zaubers eine Barriere um den Körper des Zielobjekts aufgebaut wird. Zum Errichten der Barriere bedient sich dieser Zauber jedoch der Lebenskraft des Zielobjekts. Die Rüstung selbst hat kein Gewicht und schränkt die Bewegungsfreiheit und das Wirken von Zaubern nicht ein.

Die Wirkung der Seelenrüstung lässt sich nicht zu der Wirkung anderer Rüstungen addieren. Geschicklichkeitsboni, magische Ringe und Schilder werden jedoch berücksichtigt. Während der Zauber wirkt, ist dem Empfänger die RK (Rüstungsklasse) 1 zugeordnet, so als trüge er einen Plattenpanzer. Auf Grund der magischen Natur des Zaubers erhält der Empfänger zudem einen Bonus von +3 auf den Rettungswurf gegen magische Angriffe.

Eine Gefahr besteht dennoch, da bei abklingendem Zauber der externe Teil der Seele vorübergehend verloren geht. Die Zielfigur erhält dafür 2-8 Schadenspunkte.

Steinhaut (Hervorrufung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Ziel

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



„Steinhaut“ ist unbestritten einer der besten Abwehrzauber überhaupt, denn er macht das betroffene Wesen praktisch gegen alle Schnitte, Schläge, Projekteile und dergleichen immun (Zauber können dem Zielobjekt jedoch nach wie vor schaden). Die nächsten 1 bis 4 Angriffe (+1 Angriff pro 2 Stufen des Anwenders), denen das Wesen ausgesetzt ist, prallen ohne Wirkung einfach von diesem ab. Ein mehrmaliges Anwenden des Zaubers erhöht nicht dessen Wirkung.

MAGIERZAUBER DES 5. GRADES

Tote beleben (Nekromantie)

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber erzeugt untote Monster der niedrigsten Stufe, Skelette oder Zombies, in der Regel aus den Knochen oder Leichen toter Menschen, Halbmenschen oder Humanoider. Der Zauber belebt diese sterblichen Reste, die daraufhin einfache verbale Befehle des Anwenders befolgen. Die Untoten bleiben belebt, bis sie im Kampf zerstört oder vertrieben werden; der Zauber kann nicht durch einen Bannzauber aufgehoben werden. Der Anwender kann ein Skelett oder einen Zombie pro erreichter Erfahrungsstufe beleben.

Chaos (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 18 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 9 Runden

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 4



Die Wirkung dieses Zaubers ist identisch mit dem Zauber „Wirrwurf“ des 4. Grades. Die Opfer taumeln wie benommen umher, laufen bisweilen weg und greifen manchmal wahllos Freund oder Feind an. Befindet sich das Opfer auf der 4. Stufe oder darunter, erhält es keinen Rettungswurf gegen die Wirkung des Zaubers. Befindet sich das Opfer hingegen in der 5. Stufe oder darüber, erhält es einen Rettungswurf gegen Zauber bei einem Punktabzug von -4. Der Zauber hält entweder die gesamte Wirkungsdauer oder bis zur erfolgreichen Anwendung eines Bannzaubers an.

Todeswolke (Hervorrufung)

Reichweite: 9 Meter

Wirkungsbereich: Wolke von 12 x 6 m

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Dieser Zauber erzeugt eine wabernde Wolke schrecklicker Dämpfe, die jedes Wesen mit weniger als 4+1 Trefferwürfeln töten bzw. Wesen mit 4+1 bis 6 Trefferwürfeln einen Rettungswurf gegen Gift mit einem Punktabzug von -4 ermöglichen. Schlägt dieser Rettungswurf fehl, stirbt das Wesen. Die Wirkung der Todeswolke wird durch Luftanhälften nicht gemindert. Wesen über der 6. Stufe (oder mit mehr als 6 Trefferwürfeln) müssen die Wolke sofort verlassen, oder sie erleiden jede Runde, die sie sich im Wirkungsbereich befinden, 1-10 Schadenspunkte durch Gift.

Kältekegel (Hervorrufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: 10 m lang, 30 cm

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Durchmesser/Stufe

Zeitaufwand: 5

Rettungswurf: 1/2

Dieser Zauber lässt vom Anwender einen kegelförmigen Windstoß extremer Kälte ausgehen, der Opfern einen Kälteschaden von 2-5 Punkten pro Stufe des Anwenders zufügt. Der Kegel ist 10 Meter lang und hat einen Durchmesser von 30 cm pro Stufe des Anwenders.



Erdelementar beschwören (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Mit diesem Zauber kann der Anwender einen Elementar der Erdebene herbeirufen und seinem Willen unterwerfen. Der Elementar kämpft auf der Seite des Anwenders, bis er zerstört wird oder der Zauber erlischt.

Feuerelementar beschwören (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Mit diesem Zauber kann der Anwender einen Elementar der Feuerebene herbeirufen und seinem Willen unterwerfen. Der Elementar kämpft auf der Seite des Anwenders, bis er zerstört wird oder der Zauber erlischt.

Wasserelementar beschwören (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Mit diesem Zauber kann der Anwender einen Elementar der Wasserebene herbeirufen und seinem Willen unterwerfen. Der Elementar kämpft auf der Seite des Anwenders, bis er zerstört wird oder der Zauber erlischt.

Halb-Phantommonster (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 20 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 5



Dieser Zauber ähnelt dem Zauber des 4. Grades, "Phantommonster", nur dass die erschaffenen Wesen mit 40 % der Trefferpunkte ihrer realen Gegenspieler wesentlich stärker sind.

Beherrschung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Ziel

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Der Zauber „Beherrschung“ ermöglicht es dem Anwender, die Handlungen eines beliebigen Wesens für die Dauer des Zaubers zu steuern. Diese Steuerung wird durch eine telepathische Verbindung zwischen dem Anwender und dem Opfer ermöglicht. Im Gegensatz zum Priesterzauber des 4. Grades, „Geistige Beherrschung“, hat das Opfer in diesem Fall außer durch die Verwendung eines Banzaubers keine Möglichkeit, den Zauber aufzuheben, und kann sogar zu Handlungen gezwungen werden, die seiner Natur zuwider laufen. Auf Kosten eines Punktabzugs von -2 erhält das Opfer einen Rettungswurf gegen Zauber, um der Wirkung zu widerstehen.

Schwachsinn (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Ziel

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Dieser Zauber verwandelt das Ziel in einen sabbernden Idioten. Die Wirkung des Zaubers dauert an, bis ein Bannzauber gegen ihn gesprochen wird. Das Opfer erhält einen Rettungswurf gegen Zauber bei einem Punktabzug von -2, um der Verblödung zu entgehen. Schwachsinnige können keine Zauber anwenden. Der Priesterzauber „Heilung“ hebt die Wirkung von „Schwachsinn“ bei einem betroffenen Charakter auf.

Monster festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 8 m vom Ziel

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Mithilfe dieses Zaubers können 1-4 Wesen eines beliebigen Typs (außer untote Wesen) völlig unbeweglich an Ort und Stelle gehalten werden, wenn sie nicht erfolgreich einen Rettungswurf gegen Zauber anwenden. Die Wirkung konzentriert sich auf einen vom Anwender ausgewählten Punkt auf dem Boden. Darüber hinaus kann der Zauber auch gegen Feinde in einem Umkreis von 1,50 Metern um das Opfer wirken. Während das Ziel gelähmt ist, ist es hilflos und kann sich nicht gegen Angriffe verteidigen.

Monster herbeirufen III (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Dieser Zauber ähnelt dem Zauber des 3. Grades, „Monster herbeirufen I“, mit dem Unterschied, dass in diesem Fall 1-4 kräftige Monster herbeigerufen werden. Sie erscheinen im Wirkungsbereich des Zaubers und greifen die Gegner des Anwenders an, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet, woraufhin sie verschwinden. Wenn es keine Gegner zu bekämpfen gibt, können die Monster andere Dienste für den Zauberer übernehmen.

Flammenschleier (Hervorrufung)

Reichweite: 9 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Dieser Zauber bewirkt, dass ein Wesen in Flammen aufgeht, wenn ihm der Rettungswurf gegen Zauber misslingt. Durch die Flammen bekommt das betroffene Wesen 2-12 Schadenspunkte pro Runde (obwohl es nach jeder Runde einen erneuten Rettungswurf versuchen darf, um den Schaden zu begrenzen). Außerdem schnellen aus dem brennenden Ziel während der gesamten Wirkungsdauer des Zaubers Flammen hervor, die bewirken, dass alle Wesen im Umkreis von 3 Metern 1-4 Schadenspunkte durch die Flammen erleiden. Der Zauber ist besonders nützlich, um Rotten von Trollen und Eissalamandern zu zerstreuen.

Schatten beschwören (Herbeirufung/Beschwörung, Nekromantie)

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsbereich: Würfel mit 3 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 1 Runde + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Dieser Zauberspruch beschwört einen Schatten für alle drei Stufen des Anwenders. Dieser Schatten gehorcht den Befehlen des Anwenders: Er greift dessen Feinde an oder führt Aufgaben aus, bis die Wirkung endet oder die Schatten getötet werden.

MAGIERZAUBER DES 6. GRADES

Antimagische Schutzhülle (Bannzauber)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Dieser Zauber umgibt den Anwender mit einer unsichtbaren Schutzhülle, die sich mit ihm bewegt. Diese Barriere macht den Zauberer immun gegen jegliche magische Angriffe, verhindert allerdings auch, dass Zauber durch die Hülle nach außen dringen.

Kugelblitz (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 5



Dieser Zauber lässt eine elektrische Ladung auf ein Zielobjekt einwirken. Anders als beim Zauber „Blitzstrahl“ trifft der Blitz nach dem Einschlag ins erste Zielobjekt nacheinander die nächststehenden Wesen (Freund oder Feind) und verliert dabei jedes Mal etwas von seiner Energie, bis diese ganz aufgebraucht ist. Beim ersten Blitztreffer werden 1-6 Trefferpunkte für elektrischen Schaden pro Stufe des Anwenders verursacht. Maximal können 12-72 Schadenspunkte verursacht werden. Jedes Weiterspringen des Blitzes auf ein anderes Zielobjekt bewirkt eine Verringerung des Schadens um 1-6 Punkte. Jedes getroffene Wesen darf einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen, um den Schaden zu halbieren.

Tödlicher Nebel (Veränderung, Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Nebel mit Radius von 6 m

Wirkungsdauer: 1-4 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Dieser Zauber erzeugt Schwaden von Säurenebel und fügt (lebendigen oder toten) Wesen bei der ersten Berührung einen Trefferpunkt (Säureschaden), bei der zweiten Berührung zwei Trefferpunkte, bei der dritten Berührung vier Trefferpunkte und in der vierten und allen nachfolgenden Runden acht Trefferpunkte zu. Alle Wesen im Wirkungsbereich des Zaubers, die keinen erfolgreichen Rettungswurf ausführen, bewegen sich mit der halben Geschwindigkeit, bis sie die Nebelwolke verlassen haben.

Todeszauber (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 9 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Mit diesem Zauber werden alle Wesen getötet, die sich im Wirkungsbereich aufhalten. Je schwächer die Wesen, desto mehr können vernichtet werden. Mit diesem Zauber können z. B. 4-80 Goblins, 2-40 Echsenmenschen, 2-8 Oger oder 1-4 Trolle im Wirkungsbereich getötet werden. Dieser Zauber wirkt nicht auf untote Wesen. Charaktere, die durch einen Todeszauber sterben, können nicht wieder zum Leben erweckt werden. Ihr Tod ist unwiderruflich.

Auflösung (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 6



Dieser Zauber lässt ein Wesen verschwinden. Wird der Zauber ausgesprochen, schießt ein vom Anwender ausgehender dünner grauer Strahl auf das Zielobjekt zu, das aufgelöst wird, wenn es nicht einen Rettungswurf gegen Zauber durchführt. Dieser Zauber lässt sich auch gegen untote Wesen einsetzen. Aufgelöste Charaktere können nicht wieder erweckt werden. Ihr Tod ist unwiderruflich.

Fleisch zu Stein (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 6



Mit diesem Zauber wird ein Wesen versteinert. Ihm steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um der Wirkung zu entgehen. Die Wirkung dieses Zaubers kann mit dem Magierzauber des 6. Grades „Stein zu Fleisch“ umgekehrt werden. Dieser Zauber kann auch auf untote Wesen angewendet werden.

Kugel der Unverwundbarkeit (Bannzauber)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 1,50 m

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber ähnelt dem Magierzauber des 4. Grades „Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit“ mit dem Unterschied, dass er den Anwender auch vor Zaubern 4. Grades beschützt.

Unsichtbarer Pirscher (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 9 Meter

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber ruft einen unsichtbaren Pirscher (ein Wesen von der Luftebene) herbei. Dieses Wesen gehorcht den Befehlen des Anwenders und bleibt so lange, bis es getötet wird oder bis der Zauber nicht mehr wirkt.

Leichnamsberührung (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 6



Dieser Zauberspruch verleiht dem Anwender die Kräfte der Leichnamsberührung und der Immunität eines Leichnams. Der Zauberer wird immun gegen Lähmung und Angst, während der Zauber wirkt, und seine Hände strahlen ein unheimliches, grünes Licht ab, das einem Ziel einen Schaden von 1-10 Punkten zufügen und es lähmen kann, es sei denn, das Ziel führt einen Rettungswurf gegen Lähmung aus. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Untote.

Monster herbeirufen IV (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 54 m

Wirkungsdauer: 5 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Dieser Zauber ähnelt den Zaubern des 3., 4. und 5. Grades „Monster herbeirufen“, mit dem Unterschied, dass mit ihm 1-3 kräftigere Monster herbeigerufen werden und die Beschwörung eine längere Wirkungsdauer hat.

Otilukes Frostspäre (Veränderung, Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 6



Mit diesem Zauberspruch wird ein Kältestrahl auf ein Wesen gerichtet. Die Reichweite des Strahls entspricht der Sichtweite des Zauberers und verursacht 3-6 Punkte Kälteschaden pro Stufe des Anwenders. Führt das Ziel jedoch einen Rettungswurf aus, weicht es dem Strahl aus und entgeht dem Schaden.

Wort der Macht: Stille (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 2 Runden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Mit diesem Zauber kann der Anwender eines der Wörter der Macht aussprechen. Wenn das Wort der Macht: „Stille“ ausgesprochen wird, können alle Wesen innerhalb der Reichweite mit Stille belegt werden und damit keinen Laut mehr von sich geben. Rettungswürfe sind nicht zulässig.

Phantome (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 6 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 6



Dies ist ein Zauber, der den Zaubern „Phantommonster“ und „Halb-Phantommonster“ ähnelt. Er ermöglicht es dem Anwender, illusionäre Wesen aus dem Material der Halbebene des Schatten zu erschaffen. Diese sind stärker als die Schatten, die durch „Phantommonster“ und „Halb-Phantommonster“ beschworen werden; sie gehorchen dem Anwender so lange, bis der Zauber endet oder die Wesen getötet werden.

Stein zu Fleisch (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 6



Dieser Zauber verwandelt ein versteinertes Wesen wieder zurück in seinen normalen Zustand. Wenn einer Ihrer Begleiter einem Basilisken oder einer Medusa zum Opfer gefallen ist, stellt dieser Zauber seine normale Gesundheit wieder her.

Tensers Umwandlung (Veränderung, Hervorrufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Magier müssen nicht immer Magier sein... Tensers Umwandlung macht aus dem Anwender einen heldenhaften Kämpfer, verdoppelt die Trefferpunkte des Zauberers und gibt ihm einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse. Jeder Schaden, den der Anwender erleidet, geht zunächst von den Bonus-Trefferpunkten ab. Alle Angriffe des Zauberers haben dieselbe Trefferchance wie bei einem Kämpfer derselben Stufe. Außerdem darf der Zauberer zweimal pro Runde angreifen und dabei je +2 Schadenspunkte zufügen.

MAGIERZAUBER DES 7. GRADES

Säuresturm (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 6 m

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 7



Dieser Zauberspruch lässt einen Säurereggen auf den Wirkungsbereich niedergehen. Dabei verursacht er 1-4 Schadenspunkte in den ersten drei Runden, 1-6 Schadenspunkte in den nächsten drei Runden und 1-8 Schadenspunkte in jeder darauf folgenden Runde. Das Verlassen des Wirkungsbereichs hält den Schaden nicht fern - die Säure haftet auf der Haut, und jedes Wesen, das sich im Wirkungsbereich befindet, wenn der Säuresturm losgeht, kassiert so lange Schadenspunkte, bis der Zauber erlischt. Wesen, die in die Säurewolke geraten, können einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen, der im Erfolgsfall den Schaden halbiert (nur in der jeweiligen Runde).

Finger des Todes (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Der Anwender spricht den Zauber „Finger des Todes“ und zeigt mit seinem Zeigefinger auf das Wesen, das sterben soll. Sofern das Opfer keinen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber ausführt, stirbt es sofort. Selbst wenn der Rettungswurf gelingt, verursacht die Berührung mit dem Tod 3-17 Schadenspunkte. Charaktere, die durch einen Finger des Todes umkommen, können nicht wieder zum Leben erweckt werden. Ihr Tod ist unwiderruflich.

Massenunsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 60 x 60 Meter

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Der Zauber „Massenunsichtbarkeit“ ist eine verbesserte Unsichtbarkeitsversion für den Einsatz auf dem Schlachtfeld, der es ermöglicht, alle sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhaltenden Wesen unsichtbar zu machen. Anders als beim Zauber „Erweiterte Unsichtbarkeit“ wird der Zauber sofort aufgehoben, sobald ein Zielobjekt angreift.

Monster herbeirufen V (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Besondere Reichweite

Wirkungsbereich: Radius von 64 m

Wirkungsdauer: 6 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Dieser Zauber ähnelt dem Zauber „Monster herbeirufen IV“ in allen Punkten außer dem, dass bei diesem Zauber 1-3 kräftigere Monster für eine längere Wirkungsdauer herbeigerufen werden.

Mordenkainens Schwert (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Dieser Zauber beschwört ein flimmerndes Schwert in Form eines Kraftfelds herauf, das der Anwender mit der Kraft seiner Gedanken führen kann. Es trifft wie bei einem Kämpfer, der auf halb so hoher Stufe des Anwenders steht, und trotz der Tatsache, dass es mit der Hand geführt wird, kann es alle Wesen in Sichtweite des Anwenders treffen. Es gibt zwar keinen Bonus auf Angriffe, doch das Schwert kann Wesen treffen, die normalerweise nur mit Waffen +2 oder besseren zu treffen sind. Jeder Treffer fügt 5-30 Schadenspunkte zu.

Wort der Macht: Betäubung (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Das Wort der Macht: „Betäubung“ ist ein weiteres Wort der Macht und ähnelt dem Wort der Macht: „Stille“ und dem Wort der Macht: „Tod“. Wenn es ausgesprochen wird, betäubt es jedes Wesen, auf das der Anwender sich bezieht, lässt es umherschwanken und hindert es am klaren Denken. Wesen mit weniger als 31 Trefferpunkten werden 4-16 Runden lang betäubt, Wesen mit 31 bis 60 Trefferpunkten 2-8 Runden lang, und Wesen mit 61 bis 90 Trefferpunkten 1-4 Runden lang. Auf Wesen mit mehr als 90 Trefferpunkten hat der Zauber keine Wirkung. Dies bezieht sich auf die aktuellen Trefferpunkte der betroffenen Wesen, nicht auf ihre maximalen Trefferpunkte, sodass sogar die stärksten Wesen von diesem Zauber getroffen werden können, wenn sie gerade verwundet sind.

Regenbogenstrahlen (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Feld von 21 x 4,50 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 7



Dieser Zauber lässt aus der Hand des Zauberers sieben schimmernde Lichtstrahlen in einem 21 Meter langen und 4,50 Meter breiten Kegel hervorzucken. Wird ein Wesen von den Strahlen getroffen, wird je nach der Farbe der Strahlen (siehe unten) eine andere Wirkung auf das Wesen ausgeübt. Unabhängig von diesen Wirkungen verliert jedoch jedes Wesen mit weniger als 8 Trefferwürfelpunkten für 2-8 Runden seine Sehkraft. Die unterschiedlichen Farben der Regenbogenstrahlen haben folgende Wirkungen: Rot (das Wesen erhält 20 Schadenspunkte, Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden), Orange (40 Schadenspunkte, Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden), Gelb (80 Schadenspunkte, Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden), Grün (Rettungswurf gegen Gift oder tödliche Vergiftung - Überlebenden werden 20 Schadenspunkte durch Gift auferlegt), Blau (Rettungswurf gegen Versteinerung oder Opfer erstarrt zu Stein) oder Indigo/Blau (Rettungswurf gegen Zauberstäbe oder Opfer wird wahnsinnig).

MAGIERZAUBER DES 8. GRADES

Flammende Wolke (Veränderung, Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 6 m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1-6 Runden

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 2



Dieser Zauber erzeugt eine dicke, rauchige Wolke in einem Umkreis von 3 Metern. In den ersten beiden Runden ist sie harmlos, doch ab der dritten Runde beginnt sie, Funken zu sprühen und in Flammen auszubrechen. Dabei entstehen 1-2 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders. In der vierten Runde entstehen 1-4 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders, in der fünften dann wieder 1-2 Schadenspunkte pro Stufe. Durch einen Rettungswurf gegen Zauber kann das getroffene Wesen den Schaden durch die Wolke halbieren.

Gedankenleere (Bannzauber)

Reichweite: Speziell

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Tag

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Bei „Gedankenleere“ werden die Gedanken eines Wesens zur Aufrechterhaltung der Selbstbeherrschung und Wahrung der Privatsphäre von nahezu allen mentalen Effekten abgeschirmt. Dies sind zum Beispiel: Bezauberung, Befehl, Beherrschung, Furcht, Schwachsinn sowie Ausspähung mit Hilfe von Kristallkugeln oder anderen ähnlichen Mitteln.

Monster herbeirufen VI (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Speziell

Wirkungsbereich: Radius von 73 m

Wirkungsdauer: 7 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 8



Dieser Zauber ähnelt dem Zauber „Monster herbeirufen V“ in allen Punkten außer dem, dass bei diesem Zauber 1-3 noch kräftigere Monster für eine längere Wirkungsdauer herbeigerufen werden.

MAGIERZAUBER DES 9. GRADES

Monster herbeirufen VII (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Speziell

Wirkungsbereich: Radius von 73 m

Wirkungsdauer: 7 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 9



Dieser Zauber ist der mächtigste der Zauber zur Herbeirufung von Monstern. Er ähnelt dem Zauber „Monster herbeirufen VI“, nur dass in diesem Fall 1-3 der stärksten Wesen in Aher-Toril herbeigerufen werden, die für den Anwender kämpfen. Außerdem hält der Zauber länger an als die anderen Zauber aus dieser Reihe.

Wort der Macht: Tod (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 3 Metern

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Das Wort der Macht: „Tod“ ähnelt dem Wort der Macht: „Stille“ und dem Wort der Macht: „Betäubung“, ist aber vielleicht das tödlichste Wort der Macht überhaupt. Es tötet ein Wesen mit bis zu 60 Trefferpunkten bzw. mehrere Wesen mit 30 oder weniger Trefferpunkten bis zu einem Maximum von 120 Trefferpunkten. Dabei werden die aktuellen Trefferpunkte der Wesen in Betracht gezogen, nicht ihre maximalen Trefferpunkte, sodass sogar extrem kräftige Wesen betroffen werden können, wenn sie gerade verwundet sind.

PRIESTERZAUBER DES 1. GRADES

Segen (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 15 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 6 Runden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Wenn der Anwender den Zauber „Segen“ ausspricht, hebt er die Moral aller ihm freundlich gesinnten Wesen und fügt allen ihren Rettungswürfen und Angriffen einen Bonus von +1 hinzu. Der Anwender bestimmt auf welche Entfernung (bis zu 60 m) er den Zauber wirken will. Sobald der Zauber vollständig ausgesprochen ist, wirkt er sich auf alle Wesen in einem Bereich von einem Würfel mit Kantenlänge von 15 m um den vom Anwender gewählten Mittelpunkt aus. (Auf Wesen, die den Wirkungsbereich verlassen, wirkt sich der Zauber also weiterhin aus. Wesen, die den Wirkungsbereich betreten, nachdem der Zauber ausgesprochen wurde, sind nicht betroffen.)

Befehl: Tod (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Runde

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Durch diesen Zauber kann der Priester einem anderen Wesen befehlen, eine Runde lang zu „sterben“ (schlafen). Am Ende der Runde wacht das Wesen unbeschädigt wieder auf.

Leichte Wunden heilen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Wenn der Priester diesen Zauber ausspricht und seine Hand auf ein Wesen legt, heilt er 8 Schadenspunkte am Körper des Wesens. Dieser Zauber wirkt nicht bei untoten oder außerplanaren Wesen.

Fluch (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 15 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 6 Runden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Wenn der Anwender den Fluch ausspricht, senkt er die Moral feindlicher Wesen und zieht -1 von ihren Rettungs- und Angriffswürfen ab. Sobald der Zauber wirkt, werden alle Wesen in einem Würfel mit 15 m Kantenlänge um einen vom Anwender gewählten Punkt getroffen (Wesen, die den Bereich verlassen, nachdem sie getroffen wurden, spüren die Wirkung des Zaubers trotzdem. Der Fluch wirkt nicht auf Wesen, die den Bereich erst nach Anwendung des Zaubers betreten).

Böses entdecken (Erkenntnis)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber entdeckt alles Böse, das von Wesen ausgeht. Jedes böse Wesen im Wirkungsbereich glüht kurz rot auf.

Verstricken (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 12 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 4



Wenn dieser Zauber angewendet wird, winden,wickeln und schlingen sich Gräser, Unkraut, Büsche und sogar Bäume um jedes Wesen im Wirkungsbereich und hält sie für die Wirkungsdauer des Zaubers fest. Ein Wesen, dem ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber gelingt, entgeht diesem Zauber. Verstrickte Wesen können allerdings noch angreifen, wenn sie sich auch nicht bewegen können.

Zauberstein (Verzauberung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



Durch Anwendung dieses Zaubers kann der Priester vorübergehend einen kleinen Stein verzaubern, den er dann auf einen Gegner wirft oder mit der Schleuder schießt. Der Stein fügt dem Ziel 3-12 Schadenspunkte zu, oder 6-24 Schadenspunkte, wenn es sich bei dem Ziel um ein untotes Wesen handelt. Der Stein wird als Waffe von +1 angesehen, wenn es darum geht zu bestimmen, ob ein Wesen getroffen werden kann (beispielsweise bei Wesen, die nur von magischen Waffen getroffen werden können), ist aber mit keinem Bonus für Angriffe oder Schadenspunkte belegt.

Schutz vor Bösem (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Abgesehen von den oben aufgeführten Werten ähnelt dieser Zauber in allen Punkten dem Magierzauber ersten Grades „Schutz vor Bösem“.

Furcht bannen (Bannzauber)

Reichweite: 9 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen/4 Stufen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 1



Der Priesterzauber gibt dem Ziel Mut und steigert seine Moral bis zum Äußersten. Die Moral pendelt sich mit nachlassendem Zauber langsam wieder auf das normale Niveau ein. Falls die Ziele von magischer Furcht befallen sind, wird diese ausgelöscht.

Heiligtum (Bannzauber)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 2 Runden +1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



Wenn der Priester den Zauber „Heiligtum“ anwendet, bringt er alle Gegner dazu, seine Anwesenheit zu ignorieren, beinahe als sei er unsichtbar. Unter dem Schutz dieses Zaubers kann er keine eigenen Angriffshandlungen ausführen, ohne den Zauber zu brechen. Er kann jedoch Zauber, die keine Angriffe darstellen, anwenden oder jede andere Aktion durchführen, die nicht aggressiven Zwecken dient. Ein so geschützter Priester kann beispielsweise seine Wunden heilen oder sich selbst segnen. Er kann jedoch keinen Zauber auf andere Wesen anwenden, ohne den Zauber „Heiligtum“ zu brechen.

Zauberkeule (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Mit diesem Zauber kann der Anwender eine Zauberkeule erzeugen, die seinen Trefferpunkten einen Bonus von +1 verleiht und Opfern 2-8 Schadenspunkte zufügt. Diese Zauberkeule erfordert Waffenfertigkeit im Umgang mit Stecken.

PRIESTERZAUBER DES 2. GRADES

Stärkung (Nekromantie, Herbeirufung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Der Empfänger dieses Zaubers gewinnt den Vorteil des Zaubers „Segen“ (+1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe) sowie 1-8 Bonustrefferpunkte für die Wirkungsdauer des Zaubers. Diese Bonustrefferpunkte können über die maximalen Trefferpunkte des Charakters hinausgehen, gehen jedoch verloren, wenn der Empfänger Schaden leidet. Sie können auch durch Heilzauber nicht wieder gewonnen werden.

Rindenhaut (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Der Zauber „Rindenhaut“ lässt die Haut des betroffenen Wesens so widerstandsfähig wie Rinde werden, wodurch seine Basis-Rüstungsklasse auf RK 6 erhöht wird, plus 1 RK pro vier Stufen des Priesters: Rüstungsklasse 5 auf der vierten Stufe, Rüstungsklasse 4 auf der achten Stufe usw. Außerdem wird ein Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen alle Angriffsformen außer Zauber verliehen.

Gesang (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 9 m

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Mithilfe des Zaubers „Gesang“ gewinnt der Priester für sich und seine Gruppe besondere Vorteile, während seine Feinde Schaden nehmen. Wenn der Zauber „Gesang“ fertig ausgesprochen ist, gewinnen alle Verbündeten des Priesters im Wirkungsbereich +1 auf Angriffswürfe, Schadenspunkte und Rettungswürfe, während die Feinde des Priesters einen Punktabzug von -1 auf ihre Angriffswürfe, Schadenspunkte und Rettungswürfe erleiden. Mehrere Gesänge erhöhen die Wirkung des Zaubers nicht. Für diesen Zauber ist beim Anwender eine gewisse Konzentration erforderlich, sodass der Priester während der Dauer des Gesanges keine anderen Zauber anwenden kann und seine Bewegungen um die Hälfte verlangsamt werden.

Personen oder Säugetiere bezaubern (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Person oder Säugetier

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Die Wirkung dieses Zaubers ist identisch mit dem Magierzauber des 1. Grades „Personen bezaubern“.

Mittelschwere Wunden heilen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Der Zauber „Mittelschwere Wunden heilen“ ist eine stärkere Version des Priesterzaubers des 1. Grades „Leichte Wunden heilen“. Mit diesem Zauber werden 11 Schadenspunkte eines lebenden Wesens geheilt.

Heilige Macht entleihen (Anrufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsduer: 1 Phase

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Der Priester ruft seinen Gott an und bittet ihn, ihm für kurze Zeit Macht zu verleihen. Dadurch werden seine Stärke, Konstitution und Geschicklichkeit um 1 Punkt für jede dritte Stufe des Anwenders erhöht. Ein Anwender der 3. Stufe erhält also einen Bonus von 1 auf seine Fähigkeiten, ein Anwender der 12. Stufe hingegen einen Bonus von 4.

Fallen finden (Erkenntnis)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Pfad von 3 m

Wirkungsduer: 3 Phasen

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Wenn ein Priester den Zauber „Fallen finden“ anwendet, werden alle mechanischen oder magischen Fallen im Wirkungsbereich erkennbar, unabhängig davon, ob sie durch natürliche Mittel oder Magie verborgen sind, als ob er oder sie ein Dieb wäre.

Flammenklinge (Hervorrufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Klinge von 1 m Länge

Wirkungsduer: 4 Runden + 1 Runde/2 Stufen

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 4



Mit diesem Zauber lässt der Anwender einen lodernden Strahl glühend roten Feuers aus seiner Hand schießen. Dieser klingenähnliche Strahl wird wie ein Krummsäbel geführt. Wenn der Anwender seinen Gegner im Nahkampf erfolgreich mit der Flammenklinge trifft, erleidet das getroffene Wesen, ist es feuerempfindlich oder untot, 5-8 Schadenspunkte mit einem Schadensbonus von +2 (d. h. 7-10 Schadenspunkte). Ist das Wesen immun gegen Feuer, wird der Schaden um 2 vermindert (das heißt 1W4 +2 Punkte). Feuerwesen oder solche, die Feuer als angeborene Waffe verwenden, erleiden von diesem Zauber keinen Schaden. Die Flammenklinge ist im eigentlichen Sinne keine magische Waffe, sodass Wesen (abgesehen von Untoten), die nur von magischen Waffen getroffen werden können, mit ihr nicht bekämpft werden können. Für das Anwenden der Flammenklinge ist Waffenfertigkeit im Umgang mit Krummsäbeln erforderlich.

Gute Beeren (Veränderung, Hervorrufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: 5 Beeren

Wirkungsduer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Bei Anwendung des Zaubers „Gute Beeren“ entsteht ein Klumpen magischer Beeren, die der Anwender bei sich tragen kann. Diese Beeren heilen beim Essen fünf Schadenspunkte. Die Beeren halten sich nur einen Tag pro Stufe des Anwenders, sie sollten also nicht zu lange herumgetragen werden.

Personen festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Die Wirkung dieses Zaubers ist identisch mit dem Magierzauber des 3. Grades „Personen festhalten“.

Gesinnung erkennen (Erkenntnis)

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 1 Runde



Der Zauber „Gesinnung erkennen“ ermöglicht es dem Priester, die Aura eines Wesens wahrzunehmen. Wenn das Wesen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber ausführt, erfährt der Anwender nichts über dieses bestimmte Wesen. Böse Wesen leuchten kurz rot auf, neutrale Wesen blau und freundlich gesinnte Wesen grün.

Feuer und Kälte widerstehen (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Wendet ein Priester diesen Zauber auf ein Wesen an, wird der Körper des Wesens gegen Hitze und Kälte resistent. Der Empfänger ist gegen mäßige Hitze bzw. Kälte völlig unempfindlich (z. B. nackt im Schnee stehen oder ins Feuer greifen, um einen Zettel heraus zu holen). Der Empfänger erhält außerdem eine Resistenz von 50 % gegen extreme Hitze oder Kälte (natürlicher sowie magischer Herkunft), wie beispielsweise glühende Kohlen, große Mengen brennenden Öls, Feuerstürme, Feuerbälle, den Odem Roter Drachen, Eisstürme, Zauberstäbe des Frostes oder den Odem Weißer Drachen.

Stille, 4,50 m Radius (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Kugel mit Radius von 4,50m

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Bei Anwendung dieses Zaubers herrscht im Wirkungsbereich völlige Stille. Jedes Geräusch wird unterbunden: Gespräche sind nicht mehr möglich, und es kann kein Zauber ausgesprochen werden. Jedes Wesen im Wirkungsbereich muss einen Rettungswurf ausführen. Wenn dieser Rettungswurf fehlschlägt, verstummt das Wesen für die Wirkungsdauer des Zaubers. Die Wirkung dieses Zaubers hält im Wirkungsbereich nicht nach dem Anwenden an. Nur Wesen, die sich zurzeit der Anwendung im Wirkungsbereich befinden, sind durch die Stille betroffen.

Gift verlangsamen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Wenn dieser Zauber bei einem vergifteten Wesen angewendet wird, verlangsamt er die Wirkung des Giftes. Der Zauber hebt die Wirkung des Giftes nicht auf, sondern verlangsamt sie nur, sodass echte Heilung in einem Tempel oder durch den Priester der Gruppe erfolgen kann.

Geisterhammer (Anrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 5



Durch Anrufung seiner Gottheit erschafft der Anwender einen magischen Hammer, der während der Wirkungsdauer als Waffe verwendet werden kann. Der Hammer trifft als magische Waffe mit einem Bonus von +1 pro sechs Erfahrungsstufen (oder einen Bruchteil) des Anwenders bis zu insgesamt +3 auf Angriffswürfe und +3 auf Schadenspunkte für einen Anwender der 13. Stufe. Der Basisschaden, den der Geisterhammer beim Treffen zufügt, ist identisch mit dem eines normalen Kriegshammers, nämlich 2-5.

PRIESTERZAUBER DES 3. GRADES

Tote beleben (Nekromantie)

Reichweite: 9 Meter

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Die Wirkung dieses Zaubers ist identisch mit dem Magierzauber „Tote beleben“ des 5. Grades.

Blitze herbeirufen (Veränderung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 1 Runde



Der Zauber „Blitze herbeirufen“ muss im Freien ausgesprochen werden, ansonsten schlägt dieser Zauber fehl. Der Anwender kann pro Phase einen Blitzschlag herunterrufen. Jeder Blitzschlag verursacht einen elektrischen Schaden von 2-8 Punkten plus 1-8 Punkte pro Erfahrungsstufe des Anwenders. Ein Anwender der 4. Stufe kann also einen Blitzschlag herunterrufen, der 6-48 Punkte (2-16 + 4-32) Schaden anrichtet. Der Blitz schlägt als senkrechter Strahl in die Feinde des Priesters ein. Der Anwender kann die Ziele des Zaubers nicht auswählen, wenn der Blitz auch nicht in seine Verbündeten einschlägt.

Krankheit heilen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Wenn dieser Zauber auf ein krankes Wesen angewendet wird, heilt er es sofort und stellt 5 verlorene Trefferpunkte wieder her.

Magie bannen (Bannzauber)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Würfel mit 9 m Kantenlänge

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Die Wirkung dieses Zaubers ist identisch mit dem Magierzauber „Magie bannen“ des 3. Grades.

Glyphe der Abwehr (Bannzauber, Hervorrufung)

Reichweite: Berührung

Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsdauer: Permanent bis zur

Wirkungsbereich: Speziell

Auslösung

Rettungswurf: Speziell



Eine „Glyphe der Abwehr“ ist eine mächtige Inschrift, die magisch gezeichnet wurde, um unberechtigten oder feindlichen Wesen den Durchgang, Zutritt oder das Offnen zu verwehren. Sie kann zur Bewachung einer kleinen Brücke, eines Eingangs oder als Verschluss an einer Truhe oder Kiste verwendet werden. Ein Wesen, das in den geschützten Bereich eindringt, löst die Glyphe aus. Das Wesen kann der Wirkung des Zaubers durch einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber entgehen. Wenn dieser Rettungswurf jedoch misslingt, erleidet das Opfer einen elektrischen Schaden von 1-4 Punkten pro Stufe des Anwenders.

Tiere festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Dieser Zauber hält Tiere unbeweglich fest. Nur normale große und riesige Tiere werden von diesem Zauber getroffen. Monster wie beispielsweise Lindwürmer, Mantikore und Aaskriecher zählen nicht als Tiere. Die Wirkung zentriert sich auf einen vom Anwender gewählten Punkt, und 1-4 Tiere innerhalb von 1,50 Metern vom Zielpunkt werden getroffen. Wesen, denen ein erfolgreicher Rettungswurf gelingt, entgehen der Wirkung. Bei festgehaltenen Wesen kann sich dennoch die Konstitution infolge von Wunden, Krankheit oder Gift verschlechtern.

Unsichtbarkeit aufheben (Erkenntnis)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 9 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 8



Die Unsichtbarkeit aller unsichtbaren oder verborgenen Wesen im Wirkungsbereich wird gebrochen. Dies betrifft auch verborgene Wesen (Diebe im Listmodus) oder Wesen unter dem Einfluss von Zaubern wie „Heiligtum“, „Erweiterte Unsichtbarkeit“, „Unsichtbarkeit“ etc.

Ireführung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Bei jedem Wesen, das von diesem Zauber getroffen wird, wird die Fähigkeit zum Anwenden von Magierzaubern (aber nicht von Priesterzaubern) schwer gestört. Wenn das Wesen versucht, einen Zauber anzuwenden, besteht eine Möglichkeit von 80 %, dass dieser Versuch fehlschlägt. Ein Wesen kann der Wirkung durch einen Rettungswurf gegen Zauber entgehen, erleidet dabei jedoch einen Punktabzug von -2.

Gebet (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 18 m

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Das Gebet begünstigt Priester und seine Verbündeten und belebt Feinde mit einem Fluch. Alle Angriffe, Schadens- und Rettungswürfe wohlgesinnter Charaktere werden mit +1 belohnt, während Angriffe, Schadens- und Rettungswürfe aller Feinde mit -1 bestraft werden. Alle Wesen, die sich bei Wirkung des Zaubers im Wirkungsbereich aufhalten, werden betroffen, auch wenn sie danach den Bereich verlassen. Wenn Kämpfer also einen fliehenden Goblin verfolgen, „nimmt“ er die Wirkung des Gebets mit sich.

Schutz vor Feuer (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Die Wirkung eines Feuerschutzaubers hängt vom Ziel des Zaubers ab, das entweder der Anwender selbst oder ein anderes Wesen sein kann. Der Zauberspruch verleiht dem Ziel vollständige Unverwundbarkeit gegenüber normalem Feuer (Fackeln, Feuerstößen, Ölfeuer und dergleichen) und eine beachtliche Resistenz gegen Schaden durch magische Feuer (wie feurigen Drachenodem) und durch Zauber wie Brennende Hände, Feuerball, Feuersaat, Feuersturm, Flammenschlag, usw. Es werden 80 % des Schadens, der durch solche magischen Quellen verursacht wird, absorbiert.

Fluch brechen (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 6



Die Wirkungen dieses Zaubers sind völlig identisch mit denen des Magierzaubers „Fluch brechen“ des vierten Grades.

Lähmung aufheben (Bannzauber)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Durch Anwendung dieses Zaubers kann der Priester ein Wesen von der Wirkung einer Lähmung befreien, sei sie durch die Berührung eines Ghuls, durch einen „Festhalten“-Zauber oder Ähnliches verursacht.

Striktes Denken (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Person oder Säugetier

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 5



Das Ziel dieses Zaubers muss einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen. Ansonsten irrt es umher, greift wahllos die nächststehende Person an oder bleibt verwirrt stehen.

Vereinte Stärke (Veränderung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 8 m

Wirkungsdauer: 7 Runden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Wenn dieser Zauber angewendet wird, erhält die gesamte Gruppe einen Bonus von 18/76 auf ihre Stärke. Wenn ein Mitglied der Gruppe (aus natürlichen oder magischen Gründen) eine höhere Stärke hat, wird seine Stärke auf 18/76 herabgesetzt. Die Wirkung des Zaubers dauert sieben Runden an. Dann wird die normale Stärke aller Gruppenmitglieder wiederhergestellt.

PRIESTERZAUBER DES 4. GRADES

Tiere beschwören I (Herbeirufung, Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: Speziell

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber ruft bis zu acht Tiere mit 4 Trefferwürfeln oder weniger herbei. Der Zauber kann in geschlossenen Räumen oder im Freien angewendet werden, und die Art der herbeigerufenen Tiere richtet sich nach der Umgebung, in der der Anwender den Zauber spricht.

Mantel der Furcht (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 3 Runden

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 6



Der Mantel der Furcht umgibt das Zielwesen im Umkreis von 1 Meter mit einer Aura der Furcht. Alle Wesen, die in den Wirkungsbereich des Mantels eintreten, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen. Andernfalls fliehen sie 2-16 Runden in Panik. Diese Aura wirkt nicht auf untote Wesen.

Schwere Wunden heilen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Dieser Zauber ist eine stärkere Version des Zaubers „Leichte Wunden heilen“. Wenn der Priester einem Wesen seine Hände auflegt, heilt er 17 Schadenspunkte. Diese Heilung wirkt nicht bei untoten oder außerplanaren Wesen.

Verteidigungskoordination (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 3 m

Wirkungsdauer: 6 Runden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Der Zauber „Verteidigungskoordination“ ermöglicht es einer Gruppe von Wesen, in einem Abenteuer oder in einer Schlacht als eine Einheit zu agieren, wodurch die Koordination ihrer Angriffe und Taktiken verbessert wird. Die Wirkung konzentriert sich immer auf den Anwender, aber alle anderen Wesen in einem Radius von 3 Metern sind ebenfalls betroffen. Die mit dem Zauber Belegten können sich anschließend voneinander entfernen, ohne den Vorteil der Koordination einzubüßen. Während der Wirkung des Zaubers erhält jedes Wesen einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse. Der Zauber hält 6 Runden lang an, wenn er nicht vorher durch einen Bannzauber gebrochen wird.

Handlungsfreiheit (Bannzauber, Verzauberung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Dieser Zauber verleiht dem betroffenen Wesen eine Immunität gegen Magie, die Bewegungen hindert oder verhindert (wie beispielsweise die Zauber „Schmieren“, „Netz“ oder „Verlangsamen“). Außerdem hebt er die Wirkung von Zaubern zum Lähmen und Festhalten auf.

Rieseninsekt (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1-6 Insekten

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Mit diesem Zauber ruft der Anwender kleine Insekten herbei, die dann auf gigantische Ausmaße vergrößert und zu Furcht erregenden Verbündeten werden. Die Stärke und Art der Insekten hängt von der Stufe des Anwenders ab. Je höher die Stufe, desto stärker die herbeigerufenen Insekten.

Geistige Beherrschung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 4



Wird ein Opfer von diesem Zauber betroffen, muss es auf Kosten eines Punktabzugs von -2 einen Rettungswurf gegen den Zauber anwenden, damit der Priester nicht in die Gedanken des Opfers eindringen kann. Die Wirkung dieses Zaubers ähnelt der des Magierzaubers „Beherrschung“ und unterscheidet sich von diesem nur geringfügig. Will der Priester die Kontrolle über das Opfer gewinnen, muss er sich innerhalb der festgelegten Reichweite befinden. Die Anwendung des Zaubers erfordert vom Priester zudem ein gewisses Maß an Konzentration. Er kann dann zwar noch kämpfen und angreifen, aber keinen weiteren Zauber anwenden.

Gift neutralisieren (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1



Wenn dieser Zauber auf ein vergiftetes Wesen angewendet wird, neutralisiert er sofort jegliches Gift und stellt 10 verlorene Trefferpunkte wieder her.

Feuer erzeugen (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Fläche von 3,60 x 3,60 m

Wirkungsdauer: 1 Runde

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Bei diesem Zauber schlagen Flammen vom Zielpunkt empor und richten bei allen Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, 1-4 Schadenspunkte durch Feuer plus 1 Punkt pro Stufe des Anwenders an.

Schutz vor Bösem, 3 m Radius (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Radius von 3 m

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Beim Wirken dieses Zaubers erhalten alle Wesen innerhalb eines Radius von 3 Metern den „Schutz vor Bösem“. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Rüstungsklasse, +2 auf ihre Rettungswürfe sowie Immunität gegen alle Zauber, die auf einer Bezauberung basieren.

Schutz vor Blitzen (Bannzauber)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 5 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Dieser Zauber verleiht vollständige Unverwundbarkeit gegen elektrische Angriffe wie durch Blitzstrahlen, Schockgriffe usw. Der Schutz hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis er erfolgreich gebannt wird.

Rezitation (Bannzauber, Anrufung/Hervorrufung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 18 m

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 7



Durch das Rezitieren einer heiligen Textstelle oder eines Gebets bittet der Priester seine Gottheit um ihren Segen für sich und seine Verbündeten. Unter seinen Feinden verbreitet er dadurch gleichzeitig Verwirrung und Schwäche. Die Verbündeten des Priesters erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Angriffs- und Rettungswürfe, während seine Feinde einen Abzug von -2 auf ihre Angriffs- und Rettungswürfe bekommen. Gebetszauber werden nicht durch diesen Zauber aufgehoben. Bei gleichzeitiger Verwendung dieses Zaubers und eines Gebetszauber addieren sich die Wirkungen der Zauber.

Statische Ladung (Veränderung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 1 Runde



„Statische Ladung“ funktioniert ähnlich wie „Blitze herbeirufen“, mit dem Unterschied, dass der Zauber „Statische Ladung“ nicht nur draußen funktioniert. Mit diesem Zauber kann der Anwender eine statische Ladung um jedes beliebige Wesen im Wirkungsbereich erzeugen und damit 2-8 Schadenspunkte durch Elektrizität sowie zusätzlich 1-8 Punkte für jede Stufe des Anwenders zufügen. Die Ladung wird einmal pro Phase abgegeben, solange der Zauber wirkt.

PRIESTERZAUBER DES 5. GRADES

Tiere beschwören II (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 5 Phasen

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 8



Mit diesem Zauber ruft der Anwender bis zu sechs Tiere mit 8 Trefferwürfeln oder weniger herbei. Nur normale oder riesig große Tiere können herbeigerufen werden; fantastische Tiere oder Monster (Mantikore, Drachen, Gorgonen etc.) können mit diesem Zauber nicht beschworen werden. Der Zauber kann sowohl in geschlossenen Räumen als auch im Freien angewendet werden.

Siegerstärke (Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Phase

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 2



Beim Wirken dieses Zaubers nimmt der Priester die Stärke seines Gottes zu Hilfe und verleiht diese dem Zielwesen, um dieses zum Sieger zu machen. Das Zielobjekt erhält eine Phase lang einen Bonus von 20 - 23 Punkte auf seine Stärke. Der Anwender des Zaubers ermüdet sofort nach Aussprechen des Zaubers und erleidet einen Punktabzug von -1 auf alle seine Würfe.

Der Priester hat dabei den Nachteil, dass er sich für die Dauer des Zaubers auf die Verbindung zwischen seinem Gott und dem Zielobjekt konzentrieren muss und daher während dieser Zeit die Fähigkeit verliert, weitere Zauber zu wirken. Die Wirkung hält eine Phase lang an, bzw. bis der Zauber gebrochen wird.

Chaotische Befehle (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Der Zauber „Chaotische Befehle“ macht ein Wesen gegen magische Befehle immun. Zu dieser Kategorie gehören die Zauber Suggestion, Bezauberung, Beherrschung, Befehl, Schlaf und Verwirrung.

Kritische Wunden heilen (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 8



Der Zauber „Kritische Wunden heilen“ ist eine sehr viel stärkere Version des Zaubers „Leichte Wunden heilen“. Mit diesem Zauber werden beim verletzten Wesen 27 Schadenspunkte geheilt. Der Zauber wirkt nicht auf untote oder außerplanare Wesen.

Flammenschlag (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 1,50 m,

Wirkungsdauer: Augenblicklich

auf 1 Wesen zentriert

Zeitaufwand: 8

Rettungswurf: 1/2



Wenn der Priester „Flammenschlag“ anwendet, schießt eine vertikale Flammensäule auf ein vom Anwender gewähltes Opfer nieder. Das Ziel muss einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen. Wenn dieser Rettungswurf misslingt, erleidet das Wesen 6-48 Punkte Feuerschaden; bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert.

Insektenplage (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Wolke von 54 x 18 m

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber beschwört einen Schwarm kriechender, hüpfender und fliegender Insekten herbei. Alle Wesen, in dem Schwarm erleidet pro Runde -1 Schadenspunkt. Das Aussprechen von Zaubern wird unmöglich. Wesen mit 2 oder weniger Trefferwürfeln ergreifen sofort die Flucht vor der Wolke, Wesen mit 5 oder weniger Trefferwürfeln müssen einen Moralwurf durchführen, um in dem Schwarm zu bleiben.

Tote erwecken (Nekromantie)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Person

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 1 Runde



Wenn der Priester den Zauber „Tote erwecken“ anwendet, kann er einen seiner Begleiter ins Leben zurückholen. Zu beachten ist jedoch, dass dieser Zauber keine Wirkung auf Elfen hat und dass die zum Leben zu erweckende Leiche noch intakt sein muss (eine Leiche, die durch eine Explosion gestorben ist, kann beispielsweise nicht zum Leben erweckt werden). Die Person hat nur 1 Trefferpunkt, wenn sie zum Leben erweckt wird. Die restlichen Trefferpunkte muss sie durch natürliche Heilung oder heilende Magie zurückverlangen. „Tote erwecken“ wirkt nicht bei Wesen, die durch „Todeszauber“, den „Finger des Todes“ oder durch „Auflösung“ getötet wurden.

Gerechter Zorn der Gläubigen (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Radius von 10 m

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 8



Dieser Zauber haucht den Verbündeten des Priesters eine Art göttlichen Wahnsinn ein und verbessert damit ihre kämpferischen Fähigkeiten. Alle Verbündeten des Priesters, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, erhalten +1 auf ihre Angriffs- und Rettungswürfe sowie einen Bonus von 1-8 Trefferpunkten für die Wirkungsdauer des Zauber (diese Trefferpunkte können die maximale Trefferzahl des Ziels überschreiten). Alle Wesen derselben Gesinnung erhalten einen zusätzlichen Angriff pro Runde sowie +2 auf ihre Angriffe, Schadens- und Rettungswürfe.

Spitze Steine (Veränderung, Verzauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Fläche von 3 x3 m/Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 6



Dieser Zauber verformt den umliegenden Felsgrund in spitze Projektionen, die sich perfekt an den Hintergrund anpassen. Alle Wesen, die den Wirkungsbereich betreten, erhalten 2-8 Schadenspunkte pro Runde.

PRIESTERZAUBER DES 6. GRADES

Tiere beschwören III (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 5 Phasen

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 9



„Tiere beschwören III“ ist eine wirkungsvollere Version des Zaubers „Tiere beschwören II“. Mit ihm kann der Anwender bis zu vier Tiere mit maximal 16 Trefferwürfeln beschwören. Nur normale oder riesig große Tiere können beschworen werden, fantastische Tiere oder Monster (Mantikore, Drachen, Gorgonen etc.) werden durch diesen Zauber nicht herbeigerufen. Der Zauber kann sowohl in geschlossenen Räumen als auch im Freien angewendet werden.

Feuerelementar beschwören (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Diese Priesterversion des ähnlichen Magierzaubers „Feuerelementar beschwören“ ruft stärkere Elementare herbei (mit einer Wahrscheinlichkeit von 65 % bei 12 Trefferwürfeln, von 20 % bei 16 Trefferwürfeln, von 10 % bei 20 Trefferwürfeln oder von 5 % bei 24 Trefferwürfeln). Der Elementar gehorcht den Befehlen des Priesters, der sich jedoch nicht auf die Kontrolle des Elementars konzentrieren muss. Er kann weiterhin andere Tätigkeiten verfolgen, während der Feuerelementar seine Gegner zu Staub und Asche reduziert. Der Elementar bleibt bei ihm, bis er getötet wird oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

Chaosschild (Bannzauber)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 9



Dieser Zauber umgibt den Anwender mit einem schützenden Energiestruel, der viele Angriffe abwehrt oder ablenkt. In diesem Fall erhält der Priester einen Bonus von +5 auf die Rüstungsklasse und 50 % Widerstandskraft gegen die meisten Angriffe, wie z. B. Elektrizität, Feuer und Kälte. Zudem erhält der Anwender +2 auf alle seine Rettungswürfe sowie Immunität gegen alle Angriffe mit Geschosswaffen.

Feuersaat (Herbeirufung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe des Anwenders

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 1 Runde



Mit diesem Zauber werden 4 granatenartige Geschosse erzeugt, die im Inventar des Priesters erscheinen und auf Ziele in Entfernen von bis zu 40 Metern geschleudert werden können. (Diese Geschosse bleiben nur für die Wirkungsdauer des Zaubers bestehen, Sie sollten sie also nicht horten.) Wenn sie auftreffen, explodieren die Samen und fügen allen Wesen in einem Radius von 1,50 Metern 2-16 Schadenspunkte zu. Wesen, die direkt von den Samen getroffen werden, haben keinen Rettungswurf, aber Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, können mit einem Rettungswurf gegen Zauber den Schaden halbieren.

Heilung (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Mit „Heilung“ kann ein Priester Krankheiten und Wunden des Wesens heilen, für das er den Zauber spricht. Der Zauber heilt alle Krankheiten dieses Wesens (auch Blindheit und Schwachsinn) vollständig und stellt für das Wesen alle durch Verwundungen verlorenen Trefferpunkte wieder her.

Sols Sengende Kugel (Anrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 1 Ziel

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 6



Mit diesem Zauber kann der Anwender einen leuchtenden, sengend heißen Blitz auf ein Ziel schleudern. Wenn der Blitz einschlägt, explodiert er und verursacht bei dem Ziel 6-36 Schadenspunkte durch Feuer. Außerdem erblindet das Ziel für 1-6 Runden, wenn der Rettungswurf gegen Zauber misslingt. Ist der Rettungswurf dagegen erfolgreich, erleidet das Ziel nur den halben Schaden und erblindet nicht. Untote Wesen sind von diesem Zauber besonders betroffen: Sie erleiden den doppelten Schaden und sind doppelt so lang blind wie andere Wesen, selbst wenn sie einen erfolgreichen Rettungswurf ausführen.

PRIESTERZAUBER DES 7. GRADES

Verwirrung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Fläche von 12 x 12 m

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Speziell

Zeitaufwand: 1 Runde



Dieser Zauber verwirrt ein bis vier Wesen +1 Wesen für je 2 Stufen des Anwenders im Wirkungsbereich. Alle Wesen im Wirkungsbereich haben die Möglichkeit, bei einem Abzug von -2 einen Rettungswurf gegen Zauber auszuführen. Schlägt er fehl, irren sie entweder umher, bleiben verwirrt stehen, oder greifen andere Wesen ziellos an.

Erdelementar beschwören (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Speziell

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Diese Priesterversion des ähnlichen Magierzaubers „Erdelementar beschwören“ ruft einen stärkeren Elementar herbei (mit einer Wahrscheinlichkeit von 65 % bei 12 Trefferwürfeln, von 20 % bei 16 Trefferwürfeln, von 10 % bei 20 Trefferwürfeln oder von 5 % bei 24 Trefferwürfeln). Der Elementar gehorcht den Befehlen des Priesters, der sich jedoch nicht auf die Kontrolle des Elementars konzentrieren muss. Er kann weiterhin andere Aktionen vornehmen, während der Erdelementar seine Gegner zu Staub zermalmt. Der Elementar bleibt bei ihm, bis er getötet wird oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

Kriechender Tod (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Fläche von 6 x 6 m

Wirkungsdauer: 4 Runden/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Durch den Zauber „Kriechender Tod“ wird ein Insektenschwarm herbeigerufen, der auf einer Fläche von 6 x 6 m über die Feinde des Spielers herfällt. Der Schwarm besteht aus verschiedenen Käfern, Spinnen und anderen Kreaturen, die alle ein Mal beißen oder stechen und dann sterben. Vor seiner eigenen Vernichtung tötet der Schwarm somit normalerweise jedes Wesen, das nicht gegen normale Angriffe immun ist.

Feuersturm (Hervorrufung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: 3 x 6 m

Wirkungsdauer: 1 Runde

Rettungswurf: 1/2

Zeitaufwand: 1 Runde



Durch diesen Zauber wird der Wirkungsbereich von prasselnden Flammen bedeckt. Dabei werden 2-16+1 Trefferpunkte pro Stufe des Priesters auf alle Objekte im Wirkungsbereich und auf alle Objekte in einem Radius von 3 Metern um den Feuersturm vergeben. Die Zielobjekte dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen, um den durch den Feuersturm angerichteten Schaden zu halbieren.

Unantastbarkeit des Geistes (Bannzauber)

Reichweite: Anwender

Wirkungsbereich: Anwender

Wirkungsdauer: 1 Phase/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Mit diesem Zauber wird der Geist des Anwenders gegen jegliche äußeren Einflüsse gestählt. „Bезаубрън“, „Бефъл“, „Вървирън“, „Бехършън“, „Фурхът“, „Свърхън“, „Фестхълтън“, „Сълъфът“ sowie alle psionischen Angriffe auf den Anwender scheitern, während dieser Zauber wirkt.

Wiedererweckung (Nekromantie)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 1 Runde



Das Wiedererwecken von Toten zum Leben ist einer der mächtigsten Zaubers des Priesters. Dabei erhält der zu neuem Leben erweckte Charakter die volle Trefferpunktzahl zurück. Voraussetzung für das Wirken des Zauber ist, dass der Tote Mitglied der Gruppe ist. Der Zauber der Wiedererweckung wirkt nicht bei Wesen, die durch „Todeszauber“, den „Finger des Todes“ oder durch „Auflösung“ getötet wurden. Anders als der Zauber „Tote erwecken“ wirkt der Zauber „Wiedererweckung“ auch bei Elfen.

Sonnenstrahl (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: Sichtweite des Anwenders

Wirkungsbereich: Radius von 1,50 m

Wirkungsdauer: 2-5 Runden

Rettungswurf: Nein

Zeitaufwand: 3



Mit diesem Zauber kann der Anwender in einem Umkreis von 3 Metern einen blendenden Lichtstrahl hervorrufen. Alle Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen, andernfalls sind sie 1-3 Runden lang blind. Untote oder pilzhähnliche Wesen, die direkt vom dem Lichtstrahl getroffen werden, erleiden 8-48 Schadenspunkte (Halbierung durch Rettungswurf gegen Zauber). Alle untoten und pilzhähnlichen Wesen im Umkreis von 6 m um den Sonnenstrahl erleiden 3-18 Schadenspunkte (Aufhebung des Schadens durch Rettungswurf gegen Zauber).

Symbol der Hoffnungslosigkeit (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Radius von 18 m

Wirkungsdauer: 3-12 Phasen

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 3



Alle Wesen, die sich im Umkreis von 18 Metern um das Symbol der Hoffnungslosigkeit befinden, wenn dieses beschwört wird, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen. Wenn dieser fehlschlägt, bleiben sie wie angewurzelt stehen und werden von einem Gefühl der Depression und Kapitulation übermannt, und sie werden nichts tun, um sich im Angriffsfall zu verteidigen.

Symbol des Schmerzes (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Berührung

Wirkungsbereich: Radius von 18 m

Wirkungsdauer: 2-20 Phasen

Rettungswurf: keine Wirkung

Zeitaufwand: 3



Alle Wesen, die sich im Umkreis von 18 Metern um das Symbol des Schmerzes befinden, wenn dieses beschwört wird, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber ausführen. Wenn dieser fehlschlägt, werden sie von Schmerzen überwältigt, und ihnen werden bei Angriffswürfen -4 Punkte, bei der Geschicklichkeit -2 Punkte und bei ihrer Rüstungsklasse -2 Punkte abgezogen.

SO RÜSTEN SIE SICH AUS

Die Inventarseite sowie die Vorgehensweise zum Ausrüsten mit Gegenständen werden im Spielhandbuch im Abschnitt über das Inventar ausführlich beschrieben. (Auflistungen der Boni auf Rüstungsklassen finden Sie in den Tabellen 8a-b auf Seite 140.)

RÜSTUNG



Feldharnisch: Die beste (und schwerste) Rüstung, die ein Krieger kaufen kann, sowohl in Sachen Aussehen als auch für den Schutz. Die perfekt ineinander greifenden Platten liegen in einem besonderen Winkel, sodass sie Pfeile und Schläge ablenken, und die gesamte Rüstung ist sorgfältig mit prunkvollen Gravierungen und detaillierten Prägungen versehen.



Plattenpanzer: Eine Kombination aus Kettenhemd mit Metallplatten, die die lebenswichtigen Körperteile wie z. B. Brust, Bauch und Lendengegend bedecken. Das Gewicht ist über den gesamten Körper verteilt, und der Panzer wird durch Schnallen und Gurte zusammengehalten.



Schienenpanzer: Ein Panzer, bei dem die Metallstreifen vertikal auf einem Untergrund aus Ketten oder Leder angebracht sind. Diese Rüstung ist stark und im Vergleich zum Plattenpanzer relativ preiswert.



Kettenhemd: Ein Kettenhemd besteht aus ineinander greifenden Metallringen. Es wird immer über einer Schicht gepolsterter Stoffs oder weichen Leders getragen, damit es nicht scheuert und die Wucht der Schläge gedämpft wird.



Beschlagener Lederwams: Diese Rüstung besteht aus Leder (nicht aus gehärtetem Leder wie die normale Lederrüstung), das durch dicht gesetzte Metallnieten verstärkt ist.



Lederrüstung: Diese Rüstung besteht aus Leder, die in kochendem Öl gehärtet und dann in einen Brustpanzer und Schulterschutze geformt wurde. Der Rest der Rüstung besteht aus etwas weicherem und flexiblerem Material.

SCHILDE



Langschild: Dieser massive Metall- oder Holzschild ist auch als Rhombus- oder Turmschild bekannt und reicht seinem Benutzer beinahe vom Kinn bis zu den Füßen. Der Schild muss gut am Unterarm befestigt werden, und sein Griff ist immer fest mit der Hand zu umschließen.



Normaler Schild: Dieser Schild wird ebenso wie ein kleiner Schild getragen. Normale Silde bestehen in der Regel aus Metall, haben einen Durchmesser von 1-1,20 m und können jede beliebige Form haben, rund, eckig oder auch die Form ausgebreiteter Drachenflügel. Ein typisch mittelalterlicher Schild ist dreieckig mit einer nach unten zeigenden Spitze.



Kleiner Schild: Der kleine Schild ist in der Regel rund und wird am Unterarm getragen und mit der Schildhand gefasst. Sein im Vergleich zum normalen Schild leichtes Gewicht ermöglicht es dem Träger, in dieser Hand auch andere Gegenstände zu halten, wenn er mit ihr auch keine andere Waffe tragen oder führen kann.



Tartsche: Tartschen sind etwas kleiner als kleine Schilde.

KLEIDUNG UND SCHMUCK



Amulette: Amulette sind (z. T. magischer) Schmuck, der an einer Kette um den Hals getragen wird. Es kann immer nur jeweils ein Amulett getragen werden.



Stiefel: Stiefel werden in der Regel von Schustern handgefertigt. Normale Stiefel werden mit einer Schablone gefertigt, aber richtig gute Stiefel werden für den Fuß einer bestimmten Person gefertigt.



Armbänder: Diese dicken Metall- oder Lederbänder werden um den Unterarm eines Charakters geschlungen, geschnallt oder gebunden.



Umhang: Umhänge können aus praktisch jedem Stoff in praktisch jeder Form gefertigt werden. Am üblichsten ist ein rundes Stück Stoff mit einem Loch für den Kopf in der Mitte, oder um den Hals drapierter Stoff, der von einer Kette, Brosche, Kordel oder Nadeln zusammengehalten wird.



Handschuhe: Diese sind verstärkt und Teil einer Rüstung. Für jede Rüstung gibt es entsprechende Handschuhe. Sie können aus Leder, Metallplatten oder Kettenpanzer bestehen. Magische Handschuhe sind in der Regel feiner und leichter und tragen sich angenehmer als normale Handschuhe.



Riemen: Diese ähneln Gürteln, dienen jedoch nicht dazu, Hosen oder Latzhosen hochzuhalten, sondern der Befestigung von Beuteln, Schwertscheiden und Ähnlichem.



Helme: Helme bestehen aus verstärktem Leder oder Metall und bedecken den größten Teil des Kopfes außer dem Gesicht und dem Hals. Helme schützen vor schweren Verletzungen.



Halskette: Eine Halskette ist ein dekoratives Schmuckstück aus Silber, Gold oder einem anderen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette wird immer um den Hals getragen und kann eine beliebige Länge haben.



Ringe: Ringe werden an den Fingern getragen und haben oft Zauberwirkung. An jeder Hand kann je ein Ring getragen werden.

SO BEWAFFNEN SIE SICH

In den Tabellen 6&7 auf Seite 139 finden sie Listen der Preise, Typen, Einschränkungen, Schaden, Initiativen und Größen aller Waffen. Es folgen Kurzbeschreibungen einiger Waffen, Geschossaffen und Munitionen, die Sie in Icewind Dale finden können:



Pfeile: Der Flugpfeil wurde, wie sein Name schon andeutet, für weite Distanzen entworfen. Es handelt sich um leichte Pfeile, die auch oft zur Jagd eingesetzt werden. Die meisten dieser Pfeile sind aus Esche oder Birke gefertigt und haben eine Länge von 75-100 Zentimetern.



Bastardschwert: Der Name des Bastardschwertes, das auch als anderthalbhändiges Schwert bekannt ist, beruht auf der Tatsache, dass es ein Mittelding zwischen dem zweihändigen Schwert und dem Langschwert ist. Das Bastardschwert hat eine zweischneidige Klinge und einen langen Griff. Die Gesamtlänge des Bastardschwertes beträgt zwischen 1,20 und 1,50 Meter.



Streitaxt: Die gewöhnlichste Version der Streitaxt ist eine robuste Stange von zirka 1,20 m Länge, auf deren Ende eine einschneidige, trompetenförmige Klinge sitzt.



Bolzen: Bolzen sind die Munition, die von einer Armbrust egal welcher Größe abgeschossen wird.



Breitschwert: Das Breitschwert ist ein schweres Militärschwert mit einer zweischneidigen Klinge. Das Breitschwert ist zwar etwas langsamer, dafür aber wirkungsvoller als ein Langschwert.



Kugel: Eine Kugel wird aus gehärtetem Ton hergestellt oder aus Blei extra als Munition für die Schleuder gegossen.



Keule: Die meisten Keulen sind schwere Knüppel aus Hartholz, schmäler am Griff und breiter am anderen Ende. Jeder kann ein gutes, schweres Stück Holz finden und schwingen. Daher sind Keulen eine weit verbreitete Waffe.



Armbrust: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.



Dolch: Der typische Dolch hat eine spitz zulaufende, meist zweischneidige Klinge und unterscheidet sich dadurch von einem Messer, das nur eine Schneidekante hat und etwas kürzer ist.



Wurfpfeil: Der Wurfpfeil ist eine kleine Geschosswaffe. Er wird geworfen und nicht mit einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgeschossen.



Flegel: Der Flegel besteht aus einem stabilen Holzgriff, der mittels eines Scharniers oder Ketenglieds mit einem Eisenklöppel, einem stachelbewehrten Holzklöppel oder einer stachelbewehrten Eisenkugel verbunden ist.



Hellebarde: Die Hellebarde besteht aus einer beilartigen Klinge, die an einer durchschnittlich 2 Meter langen Stange befestigt ist. Die Klinge ist auf der Rückseite mit einem Widerhaken versehen; oben sitzt eine Spitze. Die Hellebarde besitzt Eigenschaften des Speers und der Axt.



Langbogen: Dieser Bogentyp ist ungefähr genauso lang, wie der Bogenschütze groß ist, das heißt gewöhnlich 1,80 m oder mehr. Er hat gegenüber dem Kurzbogen eine bessere Reichweite. Komposit-Langbogen bestehen aus mehr als einem Materialtyp. Das verleiht ihnen eine größere Flexibilität und damit auch bessere Reichweite.



Langschwert: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch gibt es viele verschiedene Ausführungen. Die Länge beträgt zwischen 90 Zentimetern und 1,20 m. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt.



Streitkolben: Der Streitkolben ist die direkte Weiterentwicklung eines einfachen Knüppels. Er ist im Grunde nichts anderes als ein hölzerner Stab mit einem Stein- oder Eisenkopf an einem Ende. Diese Köpfe variieren: Manche sind mit Klingen versehen, andere mit pyramidenförmigen Spitzen.



Morgenstern: Der Morgenstern besteht aus einem Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,20 m lang. Sie können einen runden, ovalen oder zylindrischen Kopf haben.



Stabschleuder: Die Stabschleuder besteht aus einem ca. 2-3 Meter langen Stück Holz. Stäbe hoher Qualität werden aus stabiler Eiche gefertigt und an beiden Enden mit Metall beschlagen. Die Stabschleuder wird mit beiden Händen geführt.



Krummsäbel: Dieses Schwert ist eine lange, geschwungene einschneidige Klinge, die in erster Linie für Reiter entworfen wurde. Druiden können ihn verwenden, und er ist auch ganz praktisch, wenn Sie zum dreizehnten Krieger einer Gruppe nordischer Reiter gewählt werden sollten.



Kurzbogen: Dies ist die früheste Bogenform. Der Kurzbogen ist etwa 1,50 m lang. Über die Jahre wurden Versuche unternommen, seine Reichweite zu verbessern. Der Bogen wurde entweder länger, oder die Flexibilität wurde bei gleicher Länge erhöht. Aus dem Ersteren entstand der Langbogen. Komposit-Kurzbogen bestehen aus mehr als einem Materialtyp, wodurch sie flexibler sind und eine bessere Reichweite haben.



Kurzschwert: Das Kurzschwert ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Es hat eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimetern Länge. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich ideal zum Stoßen.



Schleuder: Die einfache Schleuder besteht aus einem Riemen aus Leder oder Stoff mit einem Beutel, der das Geschoss hält. Die Waffe wird an beiden Enden des Riemens festgehalten und über dem Kopf des Anwenders im Kreis geschleudert. Wenn die höchstmögliche Geschwindigkeit erreicht ist, wird das Geschoss abgefeuert, indem ein Ende des Riemens losgelassen wird.



Speer: Der Speer ist eine der ersten Waffen der Menschheit, und die ersten Speere, die aus urgeschichtlichen primitiven Zeiten stammten, bestanden aus Holzstäben, die an einem Ende zu einer Spitze geformt worden waren. Als der Mensch lernte, Metall zu verarbeiten, wurden Speerspitzen aus Eisen und Stahl hergestellt.



Wurfbeil: Die Klinge dieser Axt besitzt eine scharfe Stahlspitze sowie als Gegengewicht einen spitz zulaufenden Widerhaken. Der kurze Griff läuft unten spitz zu; oben prangt oft ein Stachel.



Wurfdolch: Der Wurfdolch ist dem Dolch ähnlich, doch ist sein Schwerpunkt zu Wurfzwecken verlagert.



Zweihändiges Schwert: Das zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Die Klinge wurde auf eine Länge von 1,80 m oder mehr verlängert, und auch der Griff musste verlängert werden. Beide Hände wurden nötig, um es richtig zu schwingen.



Kriegshammer: Der Kriegshammer besteht aus einem Schaft aus Holz oder Metall, auf dem ein Metallkopf sitzt. Der Kopf hat in der Regel die Form eines Blocks, Zylinders oder eines Keils mit einer flachen oder leicht gerundeten Oberfläche. Das Gewicht des Kopfes macht den Hammer zu einer idealen Waffe zum Schwingen und Zerschmettern von Rüstungen aller Art.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND SCHÄTZE

Ihre Gruppe wird während Ihrer Abenteuer auf eine Menge Gold stoßen, es wird aber auch andere Schätze geben, die Ihre Charaktere nicht verkaufen oder weggeben möchten, vor allem magische Gegenstände. Magische Gegenstände sind mächtige Hilfsmittel. Mit ihnen können Charaktere im Kampf Bonuspunkte gewinnen, mit einem einfachen Wort einen Zauber aussprechen, dem heißesten Feuer widerstehen und Taten vollbringen, die auf normale Weise nicht möglich wären. Allerdings sind nicht alle magischen Gegenstände von Vorteil: Manche Gegenstände sind verflucht, Ergebnis falscher Konstruktion oder das absichtliche Werk eines bösen oder rachsüchtigen Zaubers.

Nicht identifizierte magische Gegenstände sind blau gefärbt, Gegenstände, die vom aktuellen Charakter nicht verwendet werden können, rot.

Magische Waffen: Zu nahezu jeder Art normaler Waffe gibt es auch eine magische Version. Am häufigsten kommen magische Schwerter und Dolche vor. Eine magische Waffe verleiht dem Anwender in der Regel einen Bonus von +1 oder höher, wodurch die Wahrscheinlichkeit, dass ein Charakter trifft und Schaden zufügt, zunimmt. Ob magische Waffen sich nun schneller im Angriff führen lassen oder schärfer sind als normaler Stahl, auf jeden Fall fügen sie dem Opfer wesentlich schwerere Wunden zu als selbst die besten nicht magischen Klingen. Ein paar seltene magische Waffen bergen noch mehr Macht.

Wenn Sie eine magische Waffe finden, werden Sie in aller Regel nicht über ihre Eigenschaften Bescheid wissen. Mit Hilfe von Forschung und Zauber müssen sie die Eigenschaften herausfinden. Identifizierungszauber und die Altertumskunde mancher Charaktere können wertvolle Informationen über die Eigenschaften einer Waffe liefern.

Magische Rüstungen: Verzauberte Rüstungen ergänzen magische Waffen. Diese Rüstungen haben einen Bonus von +1 oder höher auf ihre normale Rüstungsklasse, da sie widerstandsfähiger und qualitativ hochwertiger sind als nicht magische Rüstungen. Außerdem bieten diese Rüstungen auch einen gewissen Schutz vor Angriffen, die durch normale Rüstungen nicht aufgehalten werden können. Das Kettenhemd +1 verbessert beispielsweise den Rettungswurf eines Charakters gegen magische Feuerangriffe um 1. In seltenen Fällen können Rüstungen auch außerordentliche Kräfte besitzen. Wenn solche magischen Rüstungen auch in der Regel besonders gut gearbeitet und reich verziert sind, können Charaktere die Kräfte der Rüstungen nur mit denselben Methoden erkennen wie die Kräfte magischer Waffen.



Tränke und Öle: Magische Tränke und Öle sind leicht zu finden, aber schwer zu identifizieren. Es gibt sie in kleinen Flaschen, Krügen, Töpfen oder Fläschchen und sie strahlen eindeutig Magie aus. Die grundsätzliche Funktion eines Tranks kann offensichtlich sein, wobei allerdings erst beim Trinken klar wird, ob sie sich nun heilsam oder schädigend auswirkt. Es gibt ganz unterschiedliche Wirkungen: Der Trinkende kann feststellen, dass er plötzlich widerstandsfähig gegen große Hitze oder Kälte ist, dass schlimme Wunden heilen, oder dass er auch im Angesicht der größten Gefahren furchtlos bleibt. Er kann aber auch nach dem Trinken eines starken Gifts plötzlich tot umfallen.



Schriftrollen: Schriftrollen sind für Anwender von Zaubern sehr nützlich und bequem. Der Priester oder Zauberer kann den Zauber sofort anwenden, indem er ihn einfach von der Seite abliest, ohne ihn sich vorher einprägen zu müssen. Manche Schriftrollen können von allen Charakteren verwendet werden und bieten ihnen einen besonderen, wenn auch nur vorübergehenden Schutz vor verschiedenen Gefahren - bösen Wesen, Lykanthropen, außerplanaren Wesen etc. Andere Schriftrollen wiederum tragen grässliche Flüche, die zum Zeitpunkt ihrer Verwendung in Kraft treten. Der Inhalt einer Schriftrolle kann einzig und allein durch einen „Identifizieren“-Zauber herausgefunden werden. Zauberer können zudem mit Hilfe von Zaubererschrifrollen Zauber in ihr Zauberbuch übertragen. Diese Option erscheint auf der Informationsseite zu diesem Gegenstand.



Ringe: Magische Ringe können von vielen unterschiedlichen Klassen verwendet werden und eine breite Palette von Kräften verleihen. Wie bei allen magischen Gegenständen können auch manche Ringe dem Charakter schaden. Verfluchte Ringe können nur mit Hilfe eines Zaubers abgelegt werden.



Zauberruten, -stecken und -stäbe: Diese gehören zu den mächtigsten magischen Gegenständen. Zauberruten werden in der Regel von Zauberern dazu verwendet, mächtige Zauber blitzschnell anzuwenden. Zauberstecken wiederum können von Zauberern oder Priestern verwendet werden. Sie sind noch destruktiver und mächtiger als Zauberruten. Zauberstäbe sind sehr selten und gehören zur Ausrüstung von Hexenkönigen und großen Fürsten. Zauberruten, -stecken und -stäbe haben jedoch auch Grenzen ihrer Macht. Mit jeder Verwendung werden eine oder mehrere Ladungen verbraucht, bis sie ihre Wirkung vollständig verloren haben.



Verschiedene magische Gegenstände: Magische Gegenstände können ausgesprochen vielseitig sein. Jeder Gegenstand besitzt eine einmalige Macht. Es gibt z. B. Gürtel, die dem Träger große Stärke verleihen, Mützen, die den Träger klüger machen, seltene Almanache, durch die die Attributwerte verbessert werden und noch vieles mehr.

ARTEFAKTE

Ich habe es mir zur Gewohnheit gemacht, einige seltene Artefakte zu katalogisieren, von denen es heißt, sie seien in den Gegenden von Kuldahar und Osthafen gesichtet worden. Viele berühmte Waffen und Rüstungen hängen an den Wänden des Tempels des Tempus, von anderen habe ich nur gehört. Ein Briefwechsel mit einem der Ladenbesitzer in Kuldahar, einem Mann namens Gerth, hat mich auf den Gedanken gebracht, eine Liste einiger historischer Relikte zu erstellen, die in der Gegend verloren gegangen sein sollen.

Schutzamulett

Dieses Amulett wurde von dem Zauberer Celemon aus Calimhafen 727 TZ angefertigt, und ein ebensolches Amulett soll um 840 TZ von einem Elfenkrieger und -Magier namens Pelan Regenwind in die Berge des Grats der Welt gebracht worden sein. Das Amulett soll seinen Benutzer gegen viele physische und magische Angriffe immun machen können, die genauen Wirkungen des Amulets sind jedoch unbekannt. Celemon hatte angeblich eine Formel zur Herstellung dieser Amulette, die jedoch verloren ging, als er von missgünstigen Rivalen getötet wurde. Diese versuchten, seine Arbeit nachzuahmen, doch waren sie nicht so talentiert wie Celemon (und konnten auch sein Steno nicht lesen): Als ihnen eine Panne unterlief, wurden sie selbst getötet und das Labor zerstört.

„Verkünder des Elends“

Ich suche noch immer nach dieser Waffe, und wenn auch nur, um mit eigenen Augen das Potential der handwerklichen Fähigkeiten der Orks sehen zu wollen - und die Mäben, die diejenigen, die dem Ork-Gott Grummsh dienen, auf sich zu nehmen bereit sind, um seinen Willen umzusetzen. Es gibt viele Beschreibungen des „Verkünder des Elends“ - der Schaft besteht aus Meteoriteisen, das dem Oberschenkelknochen eines Elfen nachgebildet sein soll, und ist mit gegerbter Elfenhaut umwickelt. Der „Verkünder des Elends“ wurde von Ork-Priestern geweiht und befand sich im Besitz des Hohepriesters der Knochenlegion, bis dieser fiel, als er sein Volk bei der Hand der Seldarin in den Kampf gegen die Elfen führte. Es gibt massenhaft Gerüchte über die Kräfte des Flegels, doch soll er u. a. die Knochen von Riesen zerschmettern und Furcht in jedem Wesen, das er trifft, wecken können.

Speer der weißen Esche

Dieser böse Speer war ein Speer der Jäger, der von Malaritenpriestern auf Hochjagden zur Vorbereitung ihrer blutigen Feste verwendet wurde. Die Spitze aus schwarzem Eisen ist stachelig, und der Schaft selbst ist aus einem einzigen Stück Eschenholz geschnitten. Es heißt, wenn der Speer richtig trifft, würden die Stacheln „spreßen“, den Gegner zerreißen und seinen Körper zerfetzen. Der Speer war zunächst vor beinahe zwölf Jahren während einer Jagd im Mantelwald verloren gegangen, doch Gerth in Kuldahar behauptet, dass ein Karawanenführer einen Gegenstand, auf den die Beschreibung des Speers zutrifft, in den Händen von Humanoiden im Norden gesehen haben will. Wie es in die Berge des Grats der Welt gelangt ist, bleibt unklar.

„Rückentod“

Diese Waffe eines Feiglings wäre sicher kaum den Stahl wert, aus dem sie gemacht ist, doch liegt es im Interesse der Kirche, dass sie wiedergefunden und wenn möglich zerstört wird. Ihr Name riöhrt offensichtlich von der Vorliebe ihres Besitzers, sie seinen Feinden in den Rücken zu jagen. Die Spitze dieser langen Stilettklinge wurde speziell zum Durchdringen von Rüstungen, als beständen sie nur aus Stoff, bezaubert. Der Meuchelmörder Beledor aus Calimhafen soll mit dieser Waffe Dutzende von Opfern getötet haben, bevor er selbst dem Gift eines leicht bestechlichen Dieners erlag, der von seinen Feinden gekauft worden war. Wer die Waffe eines Feiglings trägt, verdient auch den Tod eines Feiglings.

Rüstung des Schwarzen Schwans

Diese Rüstung ist ein besonders faszinierender Gegenstand, ein Kunstwerk, das von Zwergen- und Elfenhand gefertigt wurde. Es heißt von ihr nicht nur, dass sie ihre Träger sicher mache vor vielen Angriffen einschließlich Feuer und Kälte, Säure und Elektrizität, sondern die Rüstung des Schwarzen Schwans soll ihrem Träger auch zusätzliche Führungsfähigkeiten verleihen. Zuletzt soll sie von einem Elfenmarschall in der abgetrennten Hand getragen worden sein, und man nahm an, dass sie verloren ging, als die Orks vor vielen Jahren die Gegend plünderten. In einer Mitteilung hat mir ein Seher aus Tiefwasser jedoch versichert, dass die Rüstung wiedergefunden wurde, sich jetzt aber im Besitz eines bösen Kriegers im Grat der Welt befindet. Wenn sich die Gelegenheit bietet, muss ich versuchen herauszufinden, wo sie ist, und sie zurück zu erlangen.

- Everard, Kriegspriester des Tempus.

TABELLEN

TABELLE 1: CHARAKTER-ATTRIBUTWERTE

TABELLE 1A: CHARAKTER-ATTRIBUTWERTE

Attributwert	Stärke				Geschicklichkeit		Konstitution
	Treffermodifikation	Schadensmodifikation	Zulässige Traglast	Türen einschlagen %	Reaktionsmodifikation	RK-Modifikation	
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1
6	-1	0	30	6	0	+1	-1
7	-1	0	30	6	0	0	0
8	0	0	50	8	0	0	0
9	0	0	50	8	0	0	0
10	0	0	70	10	0	0	0
11	0	0	70	10	0	0	0
12	0	0	90	12	0	0	0
13	0	0	90	12	0	0	0
14	0	0	120	14	0	0	0
15	0	0	120	14	0	-1	+1
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)

Stärke

Treffermodifikation: Wird im Kampf zu den Angriffswürfen hinzugefügt oder von ihnen abgezogen. Wenn die Zahl positiv ist, ist der Gegner leichter zu treffen.

Schadensmodifikation: Wird dem Schaden, der in einem erfolgreichen Nahkampfangriff zugefügt wird, hinzugefügt oder von ihm abgezogen.

Zulässige Traglast: Die zulässige Traglast eines Charakters gibt an, wie viel dieser Charakter tragen kann, ohne durch seine Last behindert zu werden.

Türen einschlagen %: Diese Prozentzahl steht für die Wahrscheinlichkeit, mit der es einem Charakter gelingt, eine verschlossene Tür oder Truhe durch Einschlagen zu öffnen.

Geschicklichkeit

Reaktionsmodifikation: Modifiziert den Überraschungswurf, der angibt, wie wahrscheinlich es ist, dass ein Charakter überrascht ist. Je höher die (positive) Zahl, desto unwahrscheinlicher ist es, dass der Charakter überrascht werden kann.

Geschosswaffenmodifikation: Wird zu den Trefferpunkten hinzugefügt oder von ihnen abgezogen, die bei der Verwendung von Fernwaffen von Bedeutung sind. Bei einer positiven Zahl ist der Gegner leichter zu treffen.

RK-Modifikation: Wird zu der RK des Charakters hinzugezählt oder von ihr abgezogen. Da eine niedrige RK besser ist, ist hier eine niedrige oder negative Zahl von Vorteil.

Konstitution

TP-Modifikation: Diese Zahl wird zu den Trefferpunkten eines Charakters hinzugezählt, wenn er eine Stufe höher steigt oder das Spiel beginnt. Zahlen in Klammern gelten nur für Krieger.

TABELLE 1B: CHARAKTER-ATTRIBUTWERTE

Attributwert	INTELLIGENZ				WEISHEIT			CHARISMA
	Grad des Zaubers	% zum Lernen von Zaubern	Höchstzahl von Zaubern/Grad	Altersunkund-Bonus	Modifikation des Widerstands gegen Magic	Zweifache Zaubers	Chance, dass der Zauber misslingt	
3	-	-	-	-20	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	-	25	-10	0
9	4h	35	6	-10	0	20	-10	0
10	5h	40	7	0	0	15	0	0
11	5h	45	7	0	0	10	0	0
12	6h	50	7	0	0	5	0	0
13	6h	55	9	0	1st	0	0	+1
14	7h	60	9	0	1st	0	0	+2
15	7h	65	11	+3	2nd	0	+3	+3
16	8h	70	11	+5	2nd	0	+5	+4
17	8h	75	14	+7	3rd	0	+7	+4
18	9h	85	18	+10	4h	0	+10	+5
19	9h	95	All	+12	1st, 4h	0	+12	+8
20	9h	96	All	+15	2nd, 4h	0	+15	+9
21	9h	97	All	+20	3rd, 5h	0	+20	+10
22	9h	98	All	+25	4h, 5h	0	+25	+11
23	9h	99	All	+30	5h, 5h	0	+30	+12
24	9h	100	All	+35	6h, 6h	0	+35	+13
25	9h	100	All	+40	6h, 7h	0	+40	+14

Intelligenz

Grad des Zauber: Der höchste Grad von Zaubern, den ein Zauberer mit dieser Intelligenz verstehen und verwenden kann.

% zum Lernen von Zaubern: Die Prozentzahl steht für die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Zauberer einen Zauber lernen und ihn seinem Zauberbuch hinzufügen kann. Diese Zahl steht außerdem für die Wahrscheinlichkeit, mit der der Zauberer einen Zauber von einer Schriftrolle erfolgreich anwenden kann. Für jeden Grad eines Zaubers, der über dem Verständnis des Zauberers liegt, erhält der Zauberer einen Punktabzug von -10 %. Ein Zauberer, der Zauber des 3. Grades anwenden kann, erhält beispielsweise einen Abzug von -20 %, wenn er versucht, eine Zauberschriftrolle des 5. Grades zu verwenden.

Höchstzahl von Zaubern/Grad: Dies ist die Höchstzahl von Zaubern, die ein Zauberer pro Grad des Zaubers in seinem Zauberbuch stehen haben kann. Ein Zauberer der 3. Stufe mit einer Intelligenz von 16 kann beispielsweise maximal 11 Zauber des 1. Grades und 11 Zauber des 2. Grades lernen.

Altertumskunde-Bonus: Dieser Bonus wird zu dem Altertumskundewert des Charakters hinzugehäzlt. Dieser Bonus und der Altertumskunde-Bonus für Weisheit addieren sich.

Weisheit

Modifikation des Widerstands gegen Magic: Bezieht sich auf die Rettungswürfe gegen magische Zauber, die den Geist angreifen.

Zusätzliche Zauber: Dies ist die Anzahl zusätzlicher Zauber, die ein Priester für außergewöhnliche Weisheit erhält. Die zusätzlichen Zauber addieren sich, je weiter man sich in der Tabelle nach unten bewegt. Ein Priester mit einer Weisheit von 17 erhält also zwei Zauber des 1. und zwei Zauber des 2. Grades sowie einen Zauber des 3. Grades als Bonus auf seine normalen Fähigkeiten, Zauber zu wirken. Diese Zauber werden nur dann verfügbar, wenn der Priester normalerweise auf Zauber des entsprechenden Grades zugreifen kann. Paladine und Waldläufer erhalten keine zusätzlichen Zauber, wenn sie ihre Priesterzauber erhalten - der Bonus gilt nur für Priester.

Chance, dass der Zauber misslingt: Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Versuch eines Priesters oder Druiden, einen Zauber anzuwenden, fehlschlägt, bevor er erfolgreich ausgesprochen wurde.

Altertumskunde-Bonus: Dieser Bonus wird zu dem Altertumskundewert des Charakters hinzugehäzlt. Dieser Bonus und der Altertumskunde-Bonus für Intelligenz addieren sich.

Charisma

Reaktionsmodifikation: Dies ist der Strafpunktabzug bzw. Bonus, der dem Charakter angerechnet wird, wenn er es mit NSCs oder intelligenten Wesen zu tun hat. Für Reaktionen auf Begegnungen erzeugt der Computer eine Zahl zwischen 8 und 12 und wendet dann die Modifikation an. Das Ergebnis gibt die Art der Reaktion auf eine Begegnung mit Ihrer Gruppe an:

- | | |
|--------|----------------------|
| 1-7: | Feindliche Reaktion |
| 8-14: | Neutrale Reaktion |
| 15-20: | Freundliche Reaktion |

TABELLE 2: MODIFIKATIONEN FÜR DIEBESFÄHIGKEITEN

Rasse	Geschicklichkeit	Taschendiebstahl (15)*	Schlösser öffnen (10)*	Fallen finden (5)*	List (10)* (Leise bewegen/ Im Schatten verstecken)
Zwerg		-	+10	+15	-
Elf		+5	-5	-	+10
Gnom		-	+5	+10	+5
Halbelf		+10	-	-	+5
Halbling		+5	+5	+5	+15
9	-15	-10	-10	-20	
10	-10	-5	-10	-15	
11	-5	-	-5	-10	
12	-	-	-	-5	
13-15	-	-	-	-	
16	-	+5	-	-	
17	+5	+10	-	+5	
18	+10	+15	+5	+10	
19	+15	+20	+10	+15	
20	+20	+25	+15	+18	
21	+25	+30	+20	+20	
22	+30	+35	+25	+23	
23	+35	+40	+30	+25	
24	+40	+45	+35	+30	
25	+45	+50	+40	+35	

Die Zahlen in Klammern geben die Basisfähigkeit eines Diebes der 1. Stufe an, bevor die Modifikatoren Rasse/Geschicklichkeit angewendet werden.

TABELLE 3: DIAGRAMME DER ERFAHRUNGSPIUNKTE

3A. KRIEGER

3B. MAGIER

Stufe	Kämpfer	Paladin/ Waldläufer	Trefferwürfel (1-10)*
1	0	0	1
2	2.000	2.250	2
3	4.000	4.500	3
4	8.000	9.000	4
5	16.000	18.000	5
6	32.000	36.000	6
7	64.000	75.000	7
8	125.000	150.000	8
9	250.000	300.000	9
10	500.000	600.000	9+3
11	750.000	900.000	9+6
12	1.000.000	1.200.000	9+9
13	1.250.000	1.500.000	9+12
14	1.500.000	1.800.000	9+13
15	1.750.000	-	9+14

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

Stufe	Dieb/Bard	Trefferwürfel (1-6)*
1	0	1
2	1.250	2
3	2.500	3
4	5.000	4
5	10.000	5
6	20.000	6
7	40.000	7
8	70.000	8
9	110.000	9
10	160.000	10
11	220.000	10+2
12	440.000	10+4
13	660.000	10+6
14	880.000	10+8
15	1.100.000	10+10
16	1.320.000	10+12
17	1.540.000	10+14
18	1.760.000	10+16

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

3C. PRIESTER

Stufe	Kleriker	Druide	Trefferwürfel (1-8)*
1	0	0	1
2	1.500	2.000	2
3	3.000	4.000	3
4	6.000	7.500	4
5	13.000	12.500	5
6	27.500	20.000	6
7	55.000	35.000	7
8	110.000	60.000	8
9	225.000	90.000	9
10	450.000	125.000	9+2
11	675.000	200.000	9+4
12	900.000	300.000	9+6
13	1.125.000	750.000	9+8
14	1.350.000	1.500.000	9+10
15	1.575.000	-	9+12
16	1.800.000	-	9+14

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

3B. SPITZBUBE

Stufe	Zauberer	Trefferwürfel (1-4)*
1	0	1
2	2.500	2
3	5.000	3
4	10.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	60.000	7
8	90.000	8
9	135.000	9
10	250.000	10
11	375.000	10+1
12	750.000	10+2
13	1.125.000	10+3
14	1.500.000	10+4

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

TABELLE 4: FARBEN DER MAGIE

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

Die entgegengesetzten Schulen sind die Magieschulen, deren Zauber der Spezialist nicht verstehen oder anwenden kann.

TABELLE 5: ANWENDUNG VON ZAUBERN**5A: PALADINE**

Stufe	Stufe für die Anwendung*	1	2	3	4	5	6	7
9	1	1	-	-	-	-	-	-
10	2	2	-	-	-	-	-	-
11	3	2	1	-	-	-	-	-
12	4	2	2	-	-	-	-	-
13	5	2	2	1	-	-	-	-
14	6	3	2	1	-	-	-	-

Dieser Eintrag steht für die „Stufe“, welche für den Paladin zur Anwendung eines Zaubers angenommen wird.

5B: WALDLÄUFER

Stufe	Stufe für die Anwendung*	1	2	3	4	5	6	7
8	1	1	-	-	-	-	-	-
9	2	2	-	-	-	-	-	-
10	3	2	1	-	-	-	-	-
11	4	2	2	-	-	-	-	-
12	5	2	2	1	-	-	-	-
13	6	3	2	1	-	-	-	-
14	7	3	2	2	-	-	-	-

Dieser Eintrag steht für die „Stufe“, welche für den Waldläufer zur Anwendung eines Zaubers angenommen wird.

5C: ZAUBERER

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-

Hinweis: Zaubererspezialisten erhalten einen zusätzlichen Zauber pro Stufe, können aber keinen Zauber entgegengesetzter Schulen lernen (siehe die Beschreibung der Zauber sowie Tabelle 4 der entgegengesetzten Schulen).

5D: PRIESTER/DRUIDE

Stufe	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1

Hinweis: Priester mit großer Weisheit erhalten zusätzliche Zauber pro Stufe (siehe Tabelle 1, Weisheit). * Kann nur von Priestern mit einer Weisheit von 17 oder größer angewendet werden. ** Kann nur von Priestern mit einer Weisheit von 18 oder größer angewendet werden.

5E: BARDE

Stufe	1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2

TABELLE 6: NAHKAMPFWAFFEN

Waffen	1- oder 2-händig	Typ 1	Initiative 3	Schaden	Kann verwendet werden von
Pfeil	-	s	-	1-6	-
Bolzen	-	s	-	1-10	-
Streitaxt	1	k	7	1-8	K,W,P,B
Dolch/Wurfdolch	1	s	2	1-4	K,W,P,D,B,M,D
Keule	1	w	4	1-6	K,W,P,D,B,K,I,D
Flegel	1	w	7	1-6+1	K,W,P,B,K,I
Streitkolben	1	w	7	1-6+1	K,W,P,B,K,I
Wurfbiegel	1	k	4	1-6	K,W,P,B
Morgenstern	1	w	7	2-8	K,W,P,B,K,I
Wurfpfeil	1	s	2	1-3	K,W,P,M,D,B,D
Hellebarde	2	s/k	9	1-10	K,W,P,B
Stabschleuder	2	w	4	1-6	K,W,P,D,B,K,I,D
Krummäbel	1	k	5	1-8	K,W,P,D,B,K,I,D
Steinschleuder	1	w	-	1-4+1	-
Bastardschwert	1	k	8	2-8	K,W,P,B
Langschwert	1	k	5	1-8	K,W,P,D,B
Kurzschwert	1	s	3	1-6	K,W,P,D,B
Kriegshammer	1	w	4	1-4+1	K,W,P,B
Speer	2	s	6	1-6	K,W,P,B,D
Zweihändiges Schwert	-	2	k	10	1-10 K,W,P,B

1 k = Klinge s = Spitze w = Wucht

2 Kämpfer, Waldläufer, Paladin, Kleriker, Druide, Dieb, Barde, Magier

Siehe Tabelle 7 für Informationen zu „Fernwaffen“ oder „Geschosswaffen“

TABELLE 7: WAFFEN MIT REICHEWEITE

Waffe	1- oder 2-händig	FG 1	Initiative	Bonus auf Treffer	Bonus auf Schaden	Kann verwendet werden von
Komposit-Langbogen	2	2	7	+1	+2	K,W,P
Langbogen	2	2	8	+1	-	K,W,P,B
Kurzbogen	2	2	6	-	-	K,W,P,D,B
Dolch/Wurfdolch	1	2	2	-	-	K,W,P,M,B,D
Wurfbiegel	1	1	4	-	-	K,W,P
Schleuder	1	1	6	-	-	K,W,P,D,B,K,I,D,M
Wurfpfeile	1	3	2	-	-	K,W,P,D,B,M,D
Schwere Armbrust	2	1	10	-	+2	K,W,P,B
Leichte Armbrust	2	1	7	-	-	K,W,P,B

1 FG=Feuergeschwindigkeit. Anzahl der Male, die eine Waffe pro Kampfrunde eingesetzt werden kann.

2 Kämpfer, Waldläufer, Paladin, Kleriker, Druide, Dieb, Barde, Magier

TABELLE 8: RÜSTUNGEN

8A: RÜSTUNGSTYPEN

Rüstung	Rüstungsklasse	Kann verwendet werden von
Tartsche	(-1 Modifikation)*	K,W,P,Di,B,Kl,D
Kleiner Schild	(-1 Modifikation)*	K,W,P,Kl
Normaler Schild	(-1 Modifikation)*	K,W,P,Kl
Langschild	(-1 Modifikation)*	K,W,P,Kl
Lederrüstung	8	K,W,P,Di,B,Kl,D
Beschlagener Lederwams	7	K,W,P,Di,B,Kl,D
Kettenhemd	5	K,W,P,B,Kl
Schienenpanzer	4	K,W,P,Kl
Plattenpanzer	3	K,W,P,Kl
Feldharnisch	1	K,W,P,Kl

* Manche Schilder sind schwerer als andere und bieten zunehmend besseren Schutz. Im Folgenden sind die Wirkungen der Schilder im Spiel aufgeführt:

Tartsche: Verleiht -1 auf die Rüstungsklasse, schützt aber nicht vor Geschoss- oder Stichwaffen.

Kleiner Schild: Verleiht -1 auf die Rüstungsklasse, schützt aber nicht vor Geschosswaffen.

Normaler Schild: Verleiht -1 auf die Rüstungsklasse.

Langschild: Verleiht -1 auf die Rüstungsklasse und -2 gegen Geschosswaffen.

8A: RÜSTUNGEN GEGEN BESTIMMTE WAFFENTYPEN

Rüstung	Klinge	Spitze	Wucht
Lederrüstung	0	+2	0
Beschlagenes Lederwams	-2	-1	0
Kettenhemd	-2	0	+2
Schienenpanzer	0	-1	-2
Plattenpanzer	-3	0	0
Feldharnisch	-4	-3	0

DAS ICEWIND DALE-TEAM

PRODUKTION

Bereichsleitung
Fergus Urquhart
Produktion
Chris Parker
Produktionsassistenz
Darren Monahan
Bereichs-Betriebsmanagement
Benson
Zusätzliche Produktionsassistenz
Doug Avery

PROGRAMMIERUNG

Programmierung
David Ray
Richard Finegan
Tom French
Jake Devore
Zusätzliche Programmierung
Michael Bernstein
Darren Monahan
Jim Gardner
Video- und Audio-Komprimierungstechnologie
Paul Edelstein

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG

Aaron Brown
Pete Methuzen
Dennis Presnell
Derek Johnson
Jason Manley
Kevin Llewellyn
Tim Donley
Eric Campanella
Aaron Meyers
Brian Menze
Stone Perales
Kelly Wine
John Dickenson
Mike McCarthy
Justin Sweet
Vance Kovacs
Zusätzliche künstlerische Gestaltung
Mike Sherak

ENTWICKLUNG

Softwareentwicklung
Steve Bokkes
J.E. Sawyer
John Denley
Reg Arnold
Matt Norton
Scott Warner
Chris Avellone

Technische Entwicklung

Dave Hendee
Jason G. Suinn
Scott Everts
Primo Pulanco
Kihan Pak
Chris Avellone
Fred Hatch

AUDIO

Sound-Management
Charles Deenen
Craig Duman
Sound-Gestaltung
Charles Deenen
Gene Semel
David Farmer
Paul Menchini
Ann Scibelli (EFX Post)
Brian Celano (SoundelixShowworks)
Adam Levenson
Al Nelson
Musik
Jeremy Soule
Musikalische Bearbeitung
Rick Jackson
Mastering
Craig Duman
Frank Sizick
VO-Redaktion
Chris Borders
VO-Regie & Stimmenbesetzung
Julie Morgavi
Jamie Thomason
Stimmen
Jim Cummings (Arundel)
John Kassir (Bellhifet)
Tara Strong (Ysunome als Kind)
Gregg Berger (Everard)
Tony Jay (Kresselack)
Michael Bell (Larrel)
David Ogden Stiers (Erzähler)
John Kassir (Poquelin)
Tara Strong (Ysunome)
Zusätzliche Stimmen

Gregg Berger

Jim Cummings
Aufgenommen in den
Screenmusic Studios
LA Studios
VO-Bearbeitung
Stephen Miller
JP Walton
Audio-Regie
Charles Deenen
Audio-Verwaltung
Gloria Soto

VIDEOSEQUENZEN

Aufnahmemischung
Charles Deenen
Gemischt bei Interplay Entertainment in



Video-Unterstützung

Dan Williams
Bill Stoudt
Dave Cravens

LOKALISIERUNG

Internationales Produkt-Management
Tom Decker
Lokalisierungsproduktion
Fred Hatch
Übersetzungen von
25th Edition (Italien)
Pink Noise (Spanien)
SDL International (Französisch & Deutsch)
Audio
SPG Studios
Pink Noise
Project Synthesis
Zusätzliche Übersetzungen/QS
Olaf Becker (Deutsch)
Carole Huguet (Frankreich)
Rafael Lopez (Spanien)

QUALITÄTSSICHERUNG

Leitung der Qualitätsicherung
Michael Motoda
Jeremy Barnes
Management der Qualitätsicherung
Greg "Moose" Baumeister
David Simon
Projektmanagement
Robert Giampa
Douglas Finch
Shanna Takayama

Leitung Testing
Scot Humphreys
Kevin Osburn
Amy Presnell
Hector Espinoza
Testing
Eric Chung
Charles Salzman
Jeff Mitchell
Brian Matsoda
Amy Avery
Seth Baker
Marc Drouadian
Jeff Huges
Rick Avelos
Sean Johnson
Asher Luisi
Kompatibilitäts-Management
Darrell Jones
Kompatibilitäts-Technik
Derek Gibbs
Jack Parker
David Parkyn
Josh Walters

MARKETING

Marketing-Management
Kevin Johnston
Leitung Öffentlichkeitsarbeit
Lisa Buck
Öffentlichkeitsarbeit
Heather McLaughlin
Web-Master
Sean Patton
Ed Arandia
Sandi McCleary
J.E. "Bishop" Sawyer
Management Creative Services
Kathy Helgeson
Produktions-Management
Thom Dohner
Verkehrs-Management
Kathryne Wahl
Handbuch
Chris Avellone
Handbuchentwurf
und -gestaltung
Michael L. Quintos
A Creative Experience (Europe)

EIN DANKESCHÖN AN:

Das kewind Dale-Team möchte folgenden Personen danken:
Bioware und den Bioware Infinity Engine-Programmierern Jim Gardner, Master John Wunder
und der IS Crew, Dan Spitzley, Steve Lopes, Chris Hecker und den Freunden vom GLSetup-
Team (www.glsetup.com) sowie den Jungs bei Papa John's Tustin.

(J.E. Sawyer) Luis Antonio Üñate, den Brüdern von Mu Chapter Phi Kappa Tau an der Lawrence University, Grammy, Birdrace und Daddy Hothead, Presto und Vera, Michael Stuart Donnelly, Professor Edmund M. Kern, der Company of Knight's Gambit, allen netten Mädchen im Harbor House Café, dem Staat Wisconsin und natürlich der Roten Königin.
Labor me vocat.

(Fergus U.) Danke, Margo, dass Du all die langwierigen Stunden ertragen hast.

(Aaron M.) Ich möchte der kleinen Stimme, die mich führt, danken.

(Derek J.) Ein Dankeschön an meine Eltern, dass sie mir geholfen haben, dahin zu kommen, wo ich heute bin. Danke, George, dass Du meine Mutter so prima aus dem Weg gehalten hast. Viele Grüße an meinen Bruder Wayne und seine Frau Julie, meinen anderen Bruder Tim und seine Frau Laura, und ein lautes Hallo an Matthew, das jüngste Mitglied des immer größer werdenden Johnson-Clans. Wenn ich auch meineweg weg bin, ich denke immer an Euch.

(Dennis P.) Ein Dankeschön an Tim Donley für die Motivation und vielen Dank an alle anderen BIS-Künstler, die meine Fragen beantwortet und mir immer guten Rat gegeben haben.

(Primo P.) Ein Dankeschön an meine Familie, Eltern und Brüder - was würde ich ohne Euch tun?! Danke an alle meine Freunde, die mir hier bei der Arbeit geholfen haben, wenn es mir nicht gut ging - Ihr wisst schon, wer gemeint ist!!;) Danke an Avalon, Weenis und Blintz für diese tollen Quake-Spiele hier bei Black Isle. Und „ein ganz besonderes Dankeschön“ an Catherine!!

(David H.) Ein besonderes Dankeschön an Labatt Grumpypants! hehe. :P

(Jason M.) Ich möchte meiner Mutter, meiner Familie und meinem künstlerischen Mentor Jim Garrison danken.

(Reg A.) Phoenix von Solusek Ro

(David P.) Justpoo, Dra, Evolution, Rosa,... das sind alle, die mir im Moment einfallen.

(Chris A.) Mama und Papa Avellone, Eileen Suh, Thuy Dang, Chris Wright und der Tatsache, dass Torment endlich auf dem Weg ist.

(Rob G.) Preston Sinclair und Jeffy Starchilde

UK CREDITS

Head of Development:	Matt Findley
Senior Producer:	Diamond Clarke
European Associate Producer:	Nana Penemo
European Marketing Manager:	Harvey Lee
International Marketing Co-ordinator:	Caroline Bruce-Brown
Head of PR:	Allison Grant
PR Manager:	Jon Brooke
PR Executive:	Dominick Holmes
European Localisation Manager:	Harald Simon
QA Manager:	Phil McDonnell
QA Team:	Alexander Stoukoi Carlos Gesto Drew Waldegrave Philip Matthews

Design & Layout

A Creative Experience,
London

HINWEIS

Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

KOPIEREN VERBOTEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Interplay Entertainment Corp vorbehalten. Dieses Produkt ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Sie dürfen die Software nicht kopieren. Es ist Ihnen untersagt, die Software (oder jegliche Kopie) zu verleihen, zu verkaufen, zu vermieten, zu leasen, zu vergeben, unterzulizenziern oder anderweitig zu übertragen. Das Modifizieren, Adapтировen, Übersetzen, Erstellen derivativer Werke, Dekomprimieren, Auseinandernehmen oder anderweitige Manipulation bzw. Entnahme von Ausgangscode der Software in Teilen oder als Ganzes sowie jeglicher Inhalte oder die Anstiftung Dritter zu solchen Handlungen sind Ihnen ebenfalls untersagt.

INTERPLAYS WEBSITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Website immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, willkommen!

Brian Fargo

Geschäftsführer

WIE SIE UNS FINDEN

Starten Sie Ihre Internet-Software, und geben Sie folgende Adresse in den Browser Ihrer Wahl ein:

www.interplay.com

NOTIZEN

MN-W95-1156-G

ICEWIND DALE™

123