

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	1
Installation	2
Hauptmenü	3
Spielsteuerung	4
Der Spielbildschirm	5
Verwendung der Menüs	6
Statistik-Menü	7
Inventar	8
Magie-Menü	9
Kartenmenü	10
Rassen	11
Primärattribute	14
Sekundärattribute	15
Kampftalente	16
Magische Talente	16
Diebeskünste	17
Klassen	18
Auf Kampf spezialisierte Klassen	19
Auf Magie spezialisierte Klassen	20
Auf Diebeskünste spezialisierte Klassen	21
Sternzeichen	22
Erhöhen deiner Fertigkeiten und Aufsteigen in den Stufen	23
Waffen	24
Rüstung	25
Einsatz der Waffen, Waffen und Rüstungen reparieren	26
Magie	27
Schule der Beschwörung	27
Schule der Illusion	27
Schule der Zerstörung	28
Schule der Wiederherstellung	29
Schule der Mystik	30
Schule der Veränderung	31
Eigenschaften, spezielle Eigenschaften, Krankheiten, Zauber	32
Magische Gegenstände, magische Schriftrollen	33
Zaubererschaffung	34
Verzauberung	35
Tränke, Alchemie	36
Diebeshandwerk	37
Dialog	38
Bücher und Tagebuch	40
Behälter, rasten, schnelles Reisen, Verbrechen und Gefängnis	41
Laden und Speichern, Optionsmenü	42
Einstellungen	43
Credits	44

UBI SOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich, an sieben Tagen der Woche, geöffnet. Besuche uns im Internet unter: <http://www.ubisoft.de/bv/support/>. Bitte lies auf unseren SUPPORT-Seiten die Sektion „F.A.Q.“ (Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen). Die Antwort auf deine Frage ist dort vielleicht schon zu finden. Solltest du nicht fündig werden, kannst du unser HOTLINE-FORMULAR nutzen, um uns deine Anfrage per E-Mail zu senden.

Bei allen technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Dir gerne unser technisches Support-Team. Es steht dir von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 - 554938 (0,12 €/ Minute)

Natürlich solltest du dich bei deinem Anruf möglichst in der Nähe deines Computers aufhalten.

Um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu ermöglichen, bitten wir dich, folgende Angaben bereitzustellen:

- Kompletter Name des Produkts.
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
- Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller.
- Größe des Arbeitsspeichers.
- Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM- oder DVD-Laufwerks.
- Hersteller/Typ der Soundkarte.
- Hersteller/Typ der Grafik- und 3D-Beschleunigerkarte.
- Betriebssystem.

Bevor du dich an den Technischen Kundendienst wendest:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt findest du in der Datei „Readme.txt“ auf deiner Spiel-CD-ROM. Solltest du technische Probleme mit dem Produkt haben, überprüfe bitte zuerst, ob dein Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnimm bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achte insbesondere darauf, dass du ein Betriebssystem verwendest, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Unsere „Tipps und Tricks“-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 €/ Minute)

Bitte schicke nie unaufgeforderte Produkte und/oder Programme ein. Nimm bitte immer erst Kontakt mit uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Dein Ubi Soft Team

Austauschaktion

Sehr geehrter Kunde,

Es besteht die Möglichkeit, die englische Version gegen eine lokalisierte deutsche Version von Morrowind umzutauschen, sobald diese erschienen ist - zum Zeitpunkt der Drucklegung geplant für Ende August 2002.

Um dieses Angebot nutzen zu können, muss die Original-CD des Spiels (nicht die Construction Set CD, da diese nicht lokalisiert wird) an folgende Adresse geschickt werden

Ubi Soft Entertainment GmbH
Stichwort: Morrowind Austauschaktion
Zimmerstrasse 19
40215 Düsseldorf

Bitte Absender nicht vergessen! Die lokalisierte Spiel-CD wird umgehend zugesandt.

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. All Rights Reserved. Distributed By Ubi Soft Entertainment



Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.



Portions of this software are included under license. © 1999 Numerical Design, Ltd. All rights reserved.

VORWORT

Das Besondere aller "Elder Scrolls"-Rollenspiele lässt sich ganz einfach zusammenfassen: Tu, was immer du willst, und habe Spaß dabei. „Riesengroß“, „detailversessen“ und „ohne zeitliche Grenzen“ sind Begriffe, die oft fallen, wenn von Arena, Daggerfall und nun Morrowind die Rede ist. Wir glauben, dass ein gutes Rollenspiel den Spieler niemals in seiner freien Entscheidung beeinträchtigen darf, auch wenn es eine schlechte ist. Probiere doch einfach, einen Zauberer zu spielen, der eine schwere Rüstung trägt. Du kannst es. Bedenke nur, dass es eine neu zu erlernende Fertigkeit ist und du von deinen Studien der Magie abgehalten wirst.

Die Frage, die man uns meistens zuerst stellt, lautet: „Was mache ich in diesem Spiel?“ Und die unvermeidliche Antwort darauf ist: „Tja, was möchtest du denn gerne machen?“ Möchtest du ein nobler Ritter oder ein Verräter sein? Möchtest du, dass die Leute dich mögen? Oder sollen die Leute dich fürchten und hassen? Sprichst du lieber Zauber aus oder schwingst du lieber ein Schwert? Oder beides? Möchtest du Verliese plündern? Zum Anführer einer Gilde aufsteigen? Von jedem Informationen über alles sammeln? Was auch immer deine Interessen sind, es gibt viel für dich zu tun.

Vielleicht wirst du einmal einen Blick empor zu den Mäonden und den Sternen hoch über den Ebenen oder nimmst ein Bad im Geistermeer, vielleicht rennst du auch einmal vor einem Klippenläufer oder einem Schlachterfisch um dein Leben. Jeder Ort in Morrowind kann sich schnell als äußerst gefährlich herausstellen. Vvardenfell, der Schauplatz von Morrowind, ist kulturell und geografisch sehr vielfältig und wird von dem Roten Berg, einem Vulkan, und dem angrenzenden Aschland dominiert. Die Bevölkerung der Insel ist in den unterschiedlichsten Siedlungsformen anzutreffen – von kleinen Fischerdörfern mit Holzhütten über seltsame Städte, deren Häuser großen Krabbenpanzern ähneln oder aus von Magiern gezüchteten Riesenpilzen bestehen, bis hin zur majestätischen alten Stadt Vivec.

Wohin du auch gehst, du wirst überall eine Vielzahl von Leuten treffen: Gutherzige und Schurken, Exzentriker und normale Leute, die einfach ihren Weg durchs Leben gehen wollen. Wie du mit ihnen interagierst, hängt ganz von dir selbst ab, und das, was du erlebst, unterscheidet sich möglicherweise völlig von der Spielerfahrung anderer. Vertraue, wem du willst – befördere ins Jenseits, wem du willst, aber sei immer auf die Konsequenzen gefasst.

Morrowind trotzt vor Dingen, die du tun kannst – Hunderte und Aberhunderte von Dingen. Während du dich bemühst, die Hauptaufgaben zu erfüllen oder die Herrschaft über deine Gruppierung zu erlangen, solltest du immer auch daran denken, hier und da deinen eingeschlagenen Weg zu verlassen und zu sehen, was hinter dem nächsten Gebirgskamm auf dich wartet. Oder einmal mit den Leuten zu reden, die du triffst, um zu sehen, welche Probleme sie haben oder welche Unterstützung sie dir gewähren können. In diesen Momenten, und unzähligen anderen, wirst du die reale Welt vergessen und dich in unserer Welt verlieren – manchmal viel länger, als du es eigentlich vorhattest – sei es auf der Suche nach einem verlorenen Artefakt, das in einem Grab versteckt sein soll oder vielleicht während du Partei in einem Krieg rivalisierender Gilden ergreifst.

Wie auch immer deine Vorlieben gelagert sein mögen, es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, Morrowind zu spielen.

– Das Morrowind Team

INSTALLATION DES SPIELS

Lege einfach die MORROWIND-CD in das CD-Laufwerk ein. Sollte das Installationsprogramm nicht automatisch starten, führe die Datei setup.exe aus. Folge den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm. Die Installation des THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET ist zum Spielen von MORROWIND nicht erforderlich.

STARTEN DES SPIELS

Nachdem du MORROWIND installiert hast, kannst du es über das Windows Startmenü oder durch einen Doppelklick auf das Symbol auf deinem Desktop starten.

PLAY (SPIELEN)

Begib dich ins Spiel.

DATA FILES (DATEIAUSWAHL)

Hier kannst du festlegen, mit welchen Plugins du spielst. Die ELDER SCROLLS Plugins (oder esp-Dateien), die den Umfang der Welt von MORROWIND erweitern, werden mit dem THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET erstellt und können selbst kreiert oder aus dem Internet heruntergeladen werden. Doppelklicke auf die Dateien, um sie auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Du kannst hier auch deine Spielstände (ess-Dateien) ansehen und überprüfen, welche Plugins benutzt wurden, als der jeweilige Spielstand gespeichert wurde. Durch einen Doppelklick auf einen Spielstand kannst du automatisch alle dafür erforderlichen Plugins auswählen. Die Plugins stellen vorübergehende Änderungen am Spiel dar. Wenn du an einem beliebigen Punkt einen Spielstand ohne ein zuvor benutztes Plugin laden möchtest, gehen alle durch dieses Plugin eingeführten Änderungen verloren. Plugins funktionieren sowohl mit neuen als auch mit bereits existierenden Spielständen.

OPTIONS (OPTIONEN)

Hier wählst du spezielle Grafik-Optionen, wie die von dir benutzte Grafikkarte, die Grafikauflösung und die Bildschirmgröße. Wenn deine Karte Pixelshading unterstützt (wie zum Beispiel die nVidia GeForce3 oder 4 sowie die ATI Radeon 8500), kannst du diese Funktion hier ebenfalls aktivieren (On) oder deaktivieren (Off).

ELDERSROLLS.COM

Besuch www.elderscrolls.com, wo du die aktuellen Neuigkeiten erfahren und Mitglied der Community werden kannst.

TECHNICAL SUPPORT (TECHNISCHER KUNDENDIENST)

Öffnet das Fenster für den technischen Kundendienst, das verschiedene Diagnosefunktionen für dein System bereithält. Solltest du die technische Hotline anrufen müssen, wird diese die hier gewonnenen Daten nutzen können.

UNINSTALL (DEINSTALLATION)

Diese Option erlaubt dir, die Installation von MORROWIND zu löschen oder zu verändern. Das THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET kannst du nur ausführen, wenn MORROWIND installiert ist.

EXIT (SPIEL VERLASSEN)

Beendet das Spiel.



HAUPTMENÜ



NEW (NEUES SPIEL)

Startet ein neues MORROWIND-Spiel.

LOAD (LADEN)

Erlaubt dir, ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden.

OPTIONS (OPTIONEN)

Führt dich in das Optionsmenü, in dem du Grafik, Sound, Steuerung und Voreinstellungen anpassen kannst (siehe Seite 42).

CREDITS

Die Mitglieder des Teams, das an MORROWIND gearbeitet hat.

EXIT (SPIEL VERLASSEN)

Beendet das Spiel.

Während eines Spiels stehen außerdem diese Optionen zur Verfügung:

QUIT (BEENDEN)

Während eines Spiels führt dich Quit (Beenden) zurück zum Hauptmenü.

RETURN (ZURÜCK)

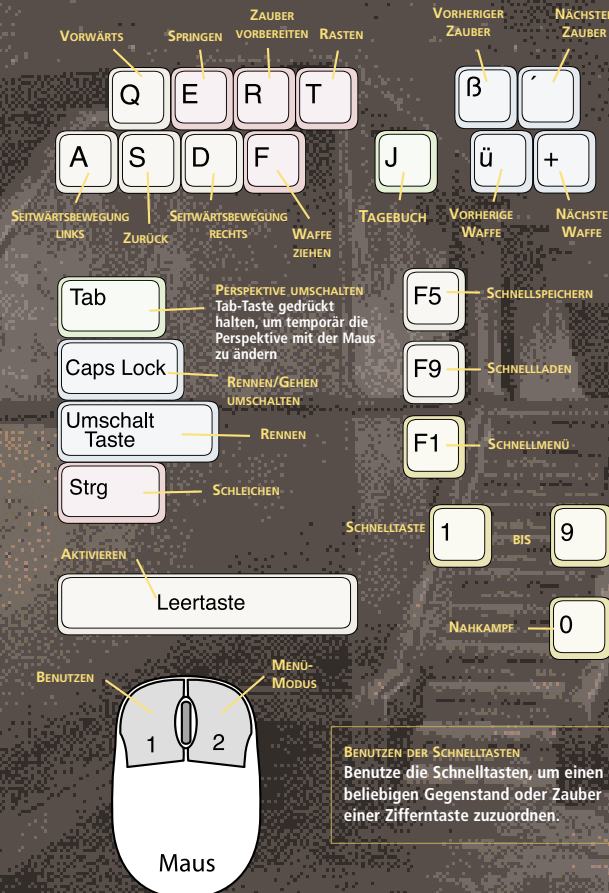
Bringt dich zurück in das laufende Spiel.

SAVE (SPEICHERN)

Ermöglicht dir das Speichern des laufenden Spiels.

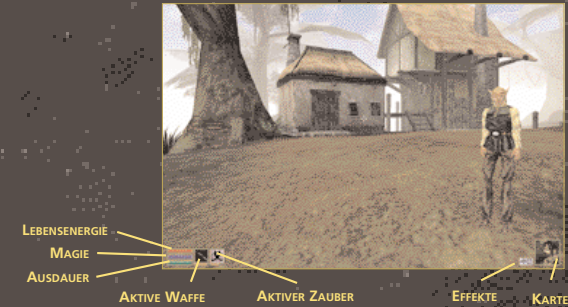


SPIELSTEUERUNG



4

DER SPIELBILDSCHIRM



LEBENSENERGIE

Wird durch den roten Balken dargestellt. Wenn dieser komplett verschwunden ist, stirbst du. Rasten, Tränke oder Zauber können deine Lebensenergie wiederherstellen.

MAGIE

Wird durch den blauen Balken dargestellt. Magie wird zum Anwenden von Zaubern gebraucht. Rasten, Tränke oder Zauber können deine Magie wiederherstellen.

AUSDAUER

Wird durch den grünen Balken dargestellt. Je weiter deine Ausdauer sinkt, desto schwieriger ist es, erfolgreich Aktionen wie Angriffe oder Zauber auszuführen. Treffer im Nahkampf, Rennen, schnelles Schwimmen, Springen und das Schwingen einer Waffe reduzieren deine Ausdauer. Gehen, Rasten, Tränke oder Zauber können deine Ausdauer wiederherstellen.

AKTIVE WAFFE

Drücke die Taste F, um deine Waffe zu ziehen (oder die Fäuste hochzunehmen, falls du keine Waffe trägst), und drücke die linke Maustaste, um anzugreifen. Je länger du die Taste gedrückt hältst, desto kräftiger schwingst du die Waffe. Nur wenn du die Waffe kräftig genug schwingst, kannst du maximalen Schaden mit ihr verursachen. Wenn du die Waffe nur leicht schwingst, wird der Angriff schneller ausgeführt, aber er verursacht so nur minimalen Schaden. Der Balken unterhalb des Symbols deiner Waffe ist die Zustandsanzeige der Waffe. Um alle Waffen in deinem Inventar nacheinander aufzurufen, benutzt du die Tasten ü und +. Du kannst deinen Waffen auch Schnell Tasten zuordnen (siehe Seite 4).

AKTIVER ZAUBER

Drücke zur Vorbereitung deine Zaubers die Taste R und klicke mit der linken Maustaste, um ihn anzuwenden. Um die verfügbaren Zaubern nacheinander anzuzeigen, benutzt du die Tasten ß und ´ (Akzent). So kannst du den gesamten Inhalt deines Magie-Menüs aufrufen, einschließlich der speziellen Eigenschaften, (normalen) Eigenschaften, Zaubern und benutzten magischen Gegenstände. Du kannst deinen Zaubern auch Schnell Tasten zuordnen (siehe Seite 4).

KARTE

Zeigt das dich umgebende Gebiet an, sowie die Richtung, in die du blickst. Türen werden durch Kästchen hervorgehoben.

EFFEKTE

Die angezeigten Symbole stellen die Eigenschaften, magischen Effekte oder Krankheiten dar, die momentan auf dich wirken. Du erfährst alles darüber, indem du dein Magie-Menü aufrufst und das jeweilige Symbol hervorhebst.

5

VERWENDUNG DER MENÜS

Um in den Menü-Modus zu gelangen, musst du die rechte Maustaste drücken. Du verlässt den Menü-Modus wieder, indem du erneut die rechte Maustaste drückst.



Es gibt vier Hauptmenüs: **Stats (Statistik)**, **Inventory (Inventar)**, **Magic (Magie)** und **Map (Karte)**. Sie werden auf den folgenden vier Seiten beschrieben. Du kannst jedes der Menüs einzeln öffnen oder schließen, indem du auf sein Symbol auf dem Bildschirm klickst.

Stats (Statistik): Wertebalken

Inventory (Inventar): Symbol der aktiven Waffe

Magic (Magie): Symbol des aktiven Zaubers

Map (Karte): Mini-Karte

Jedes Menü kann beliebig in der Größe verändert, bewegt oder ausgeblendet werden.

Bewegen: Klicke auf die Titelleiste des Menüs, halte die Maustaste gedrückt und verschiebe das Menü.

Anderung der Größe: Klicke auf einen der Menüänder, halte die Maustaste gedrückt und verschiebe den Menürand. Ausblenden: Doppelklicken Sie auf die Titelleiste des Menüs.

Fixieren: Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Menü fixieren' (s. Abb.), um das Menü während deiner Erkundungen in seiner Position zu fixieren.

Automatische Größe: Halte die Umschalt-Taste gedrückt und doppelklicke auf die Titelleiste. Dadurch wird das Menü maximal vergrößert. Wenn du erneut bei gedrückter Umschalt-Taste doppelklickst, wird das Menü wieder in seiner vorherigen Größe angezeigt.

Hinweis: Bei den meisten Menüeinträgen wird eine Popup-Hilfe eingeblendet, wenn du den Mauszeiger darüber bewegst.

6

STATISTIK-MENÜ



HINWEIS: Die rechte Spalte kann nach oben und unten verschoben werden.

NAME
Dein Name.

LEBENSENERGIE
Die Menge an Schaden, den du nehmen kannst. Wenn die Anzeige ganz unten angelangt ist, stirbst du. Rasten, Tränke oder Zaubern können deine Lebensenergie wiederherstellen.

MAGIE
Magie wird zum Anwenden von Zaubern gebraucht. Rasten, Tränke, oder Zaubern können deine Magie wiederherstellen.

AUSDAUER
Je weiter deine Ausdauer sinkt, desto schwieriger ist es, erfolgreich Aktionen wie Angriffe oder Zaubern auszuführen. Nahkampf, Rennen, schnelles Schwimmen und Springen reduzieren deine Ausdauer. Gehen, Rasten, Tränke oder Zaubern können deine Ausdauer wiederherstellen.

STUFE
Gibt den Fortschritt deiner Entwicklung an.

RASSE
Deine Rasse. Weitere Informationen über Rassen findest du auf den Seiten 11-14.

KLASSE
Deine Klasse.

ATTRIBUTE
Deine mentalen, physischen und magischen Fähigkeiten.

FERTIGKEITEN
Wenn du den Mauszeiger über eine Fertigkeit bewegst, erhältst du Informationen über diese Fertigkeit, und es erscheint eine Fortschrittsanzeige, die angibt, wie weit du noch in Ihrer Entwicklung voranschreiten muss, um diese Fertigkeit um einen Punkt erhöhen zu können. Weitere Informationen über Fertigkeiten findest du auf den Seiten 16-17.

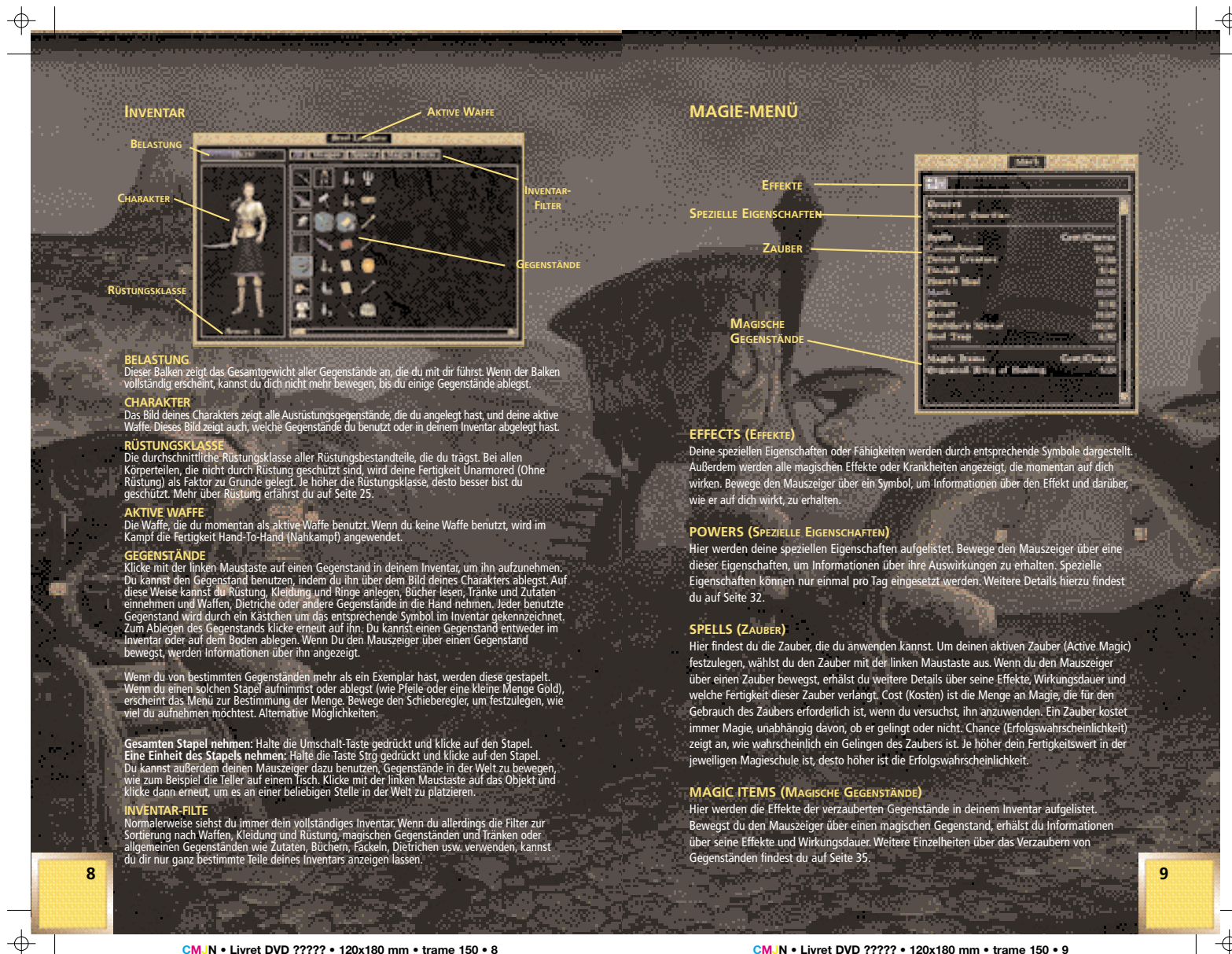
RUF
Gibt an, wie gut der Ruf ist, den du in der Welt von Morrowind genießt.

GRUPPIERUNGEN
Die Gruppierungen, denen du beigetreten bist.

STERNZEICHEN
Das Sternzeichen, unter dem du geboren wurdest.

KOPFGELD
Der Preis, den man für die von dir begangenen Verbrechen auf deinen Kopf ausgesetzt hat.

7



INVENTAR

BELASTUNG

Dieser Balken zeigt das Gesamtgewicht aller Gegenstände an, die du mit dir führst. Wenn der Balken vollständig erscheint, kannst du dich nicht mehr bewegen, bis du einige Gegenstände ablegst.

CHARAKTER

Das Bild deines Charakters zeigt alle Ausrüstungsgegenstände, die du angelegt hast, und deine aktive Waffe. Dieses Bild zeigt auch, welche Gegenstände du benutzt oder in deinem Inventar abgelegt hast.

RÜSTUNGSKLASSE

Die durchschnittliche Rüstungsklasse aller Rüstungsbestandteile, die du trägst. Bei allen Körperteilen, die nicht durch Rüstung geschützt sind, wird deine Fertigkeit Unarmored (Ohne Rüstung) als Faktor zu Grunde gelegt. Je höher die Rüstungsklasse, desto besser bist du geschützt. Mehr über Rüstung erfährst du auf Seite 25.

AKTIVE WAFFE

Die Waffe, die du momentan als aktive Waffe benutzt. Wenn du keine Waffe benutzt, wird im Kampf die Fertigkeit Hand-To-Hand (Nahkampf) angewendet.

GEGENSTÄNDE

Klicke mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand in deinem Inventar, um ihn aufzunehmen. Du kannst den Gegenstand benutzen, indem du ihn über dem Bild deines Charakters ablegst. Auf diese Weise kannst du Rüstung, Kleidung und Ringe anlegen, Bücher lesen, Tränke und Zutaten einnehmen und Waffen, Dietriche oder andere Gegenstände in die Hand nehmen. Jeder benutzte Gegenstand wird durch ein Kästchen um das entsprechende Symbol im Inventar gekennzeichnet. Zum Ablegen des Gegenstands klicke erneut auf ihn. Du kannst einen Gegenstand entweder im Inventar oder auf dem Boden ablegen. Wenn du den Mauszeiger über einen Gegenstand bewegst, werden Informationen über ihn angezeigt.

Wenn du von bestimmten Gegenständen mehr als ein Exemplar hast, werden diese gestapelt. Wenn du einen solchen Stapel aufnimmst oder ablegst (wie Pfeile oder eine kleine Menge Gold), erscheint das Menü zur Bestimmung der Menge. Bewege den Schieberegler, um festzulegen, wie viel du aufnehmen möchtest. Alternative Möglichkeiten:

Gesamten Stapel nehmen: Halte die Umschalt-Taste gedrückt und klicke auf den Stapel.
Eine Einheit des Stapels nehmen: Halte die Taste Strg gedrückt und klicke auf den Stapel. Du kannst außerdem deinen Mauszeiger dazu benutzen, Gegenstände in der Welt zu bewegen, wie zum Beispiel die Teller auf einem Tisch. Klicke mit der linken Maustaste auf das Objekt und klicke dann erneut, um es an einer beliebigen Stelle in der Welt zu platzieren.

INVENTAR-FILTE

Normalerweise siehst du immer dein vollständiges Inventar. Wenn du allerdings die Filter zur Sortierung nach Waffen, Kleidung und Rüstung, magischen Gegenständen und Tränken oder allgemeinen Gegenständen wie Zutaten, Büchern, Fackeln, Dietrichen usw. verwenden, kannst du dir nur ganz bestimmte Teile deines Inventars anzeigen lassen.

MAGIE-MENÜ

EFFEKTE

SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN

ZAUBER

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

EFFECTS (EFFEKTE)

Deine speziellen Eigenschaften oder Fähigkeiten werden durch entsprechende Symbole dargestellt. Außerdem werden alle magischen Effekte oder Krankheiten angezeigt, die momentan auf dich wirken. Bewege den Mauszeiger über ein Symbol, um Informationen über den Effekt und darüber, wie er auf dich wirkt, zu erhalten.

POWERS (SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN)

Hier werden deine speziellen Eigenschaften aufgelistet. Bewege den Mauszeiger über eine dieser Eigenschaften, um Informationen über ihre Auswirkungen zu erhalten. Spezielle Eigenschaften können nur einmal pro Tag eingesetzt werden. Weitere Details hierzu findest du auf Seite 32.

SPELLS (ZAUBER)

Hier findest du die Zauberei, die du anwenden kannst. Um deinen aktiven Zauber (Active Magic) festzulegen, wählst du den Zauber mit der linken Maustaste aus. Wenn du den Mauszeiger über einen Zauber bewegst, erhältst du weitere Details über seine Effekte, Wirkungsdauer und welche Fertigkeit dieser Zauber verlangt. Cost (Kosten) ist die Menge an Magie, die für den Gebrauch des Zaubers erforderlich ist, wenn du versuchst, ihn anzuwenden. Ein Zauber kostet immer Magie, unabhängig davon, ob er gelingt oder nicht. Chance (Erfolgswahrscheinlichkeit) zeigt an, wie wahrscheinlich ein Gelingen des Zaubers ist. Je höher dein Fertigkeitswert in der jeweiligen Magieschule ist, desto höher ist die Erfolgswahrscheinlichkeit.

MAGIC ITEMS (MAGISCHE GEGENSTÄNDE)

Hier werden die Effekte der verzauberten Gegenstände in deinem Inventar aufgelistet. Bewege den Mauszeiger über einen magischen Gegenstand, erhältst du Informationen über seine Effekte und Wirkungsdauer. Weitere Einzelheiten über das Verzaubern von Gegenständen findest du auf Seite 35.

KARTENMENÜ

UMGEBUNGSKARTE



Das Kartenmenü bietet einen größeren Überblick über deine momentane Umgebung. Auf der Karte kannst du die Lage von Gebäuden, Verliesen und anderen Gebäuden um dich herum sehen. Ein Pfeil in der Mitte des Bildschirms stellt deinen Standort und deine Blickrichtung dar. Gelbe Markierungen kennzeichnen Türen. Wenn du einen Zauber anwendest, der dir das Entdecken von Dingen, Kreaturen u.ä. ermöglicht, werden diese ebenfalls auf der Karte angezeigt. Du kannst den angezeigten Kartenausschnitt verschieben, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst und die Maus nach oben, unten, rechts oder links bewegst. Bewegst du den Mauszeiger über eine Markierung, werden zusätzliche Informationen zu dieser Markierung eingeblendet.

WELTKARTE



Klicke auf die Schaltfläche World (Welt) in der rechten unteren Ecke, um zur Weltkarte zu wechseln. Dort werden die gesamte Insel von Vvardenfell und alle Orte, an denen du bereits warst, angezeigt. Manchmal kommt es auch vor, dass andere Charaktere wichtige Orte auf deiner Weltkarte markieren. Du kannst den angezeigten Kartenausschnitt verschieben, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst und die Maus nach oben, unten, rechts oder links bewegst. Bewegst du den Mauszeiger über eine Markierung, werden zusätzliche Informationen zu dieser Markierung eingeblendet. Klicke auf die Schaltfläche Local (Lokal), um zur Umgebungskarte zu wechseln.

10

ERSTELLEN DEINES CHARAKTERS

Wenn du das Spiel zum ersten Mal beginnst, musst du dich entscheiden, welche Art von Spieler du bist. Nachdem du deinen Namen eingegeben hast, wirst du gebeten, Rasse, Klasse und Sternzeichen auszuwählen.

RASSEN

Wähle eine der 10 in Morrowind üblichen Rassen. Da jede Rasse ihre eigenen besonderen Eigenschaften hat, gehört das Festlegen deiner Rasse zu den wichtigsten Entscheidungen, die du treffen musst.



ARGONIER

Das Wissen über diese reptilienartige Rasse aus Schwarzmarsch ist spärlich und nur wenige können behaupten, die Argonier wirklich zu verstehen. Die unzähligen Jahre, in denen sie ihre Grenzen, verteidigen mussten, machten die Argonier zu wahren Meistern des verborgenen Widerstands und des Angriffs aus dem Hinterhalt. Die Reptilienrasse fühlt sich auf Land und im Wasser gleichermaßen zu Hause. Sie sind perfekt an das Leben in den tödlichen Sumpfgebieten angepasst und entwickelten eine natürliche Resistenz gegen die Krankheiten und Gifte, die bereits für unzählige Abenteurer den Tod bedeutet haben.

Fertigkeitsboni: Alchemie +5, Athletik +15, Illusion +5, Mittlere Rüstung +5, Mystik +5, Speer +5, Ohne Rüstung +5

Besondere Fähigkeiten: Krankheitsresistenz, Gifimmunität, Wasseratmung

BRETONEN

Bretonen fühlen eine angeborene, instinktive Bindung zu den Kräften der Magie und des Übernatürlichen. Viele große Zauberer entstammen ihrer Heimatprovinz Hochfels. Neben ihrer raschen und aufmerksamen Auffassungsgabe für Magie, Verzauberung und Alchemie kann auch der einfachste Breton eine große Resistenz gegen zerstörerische und beherrschende magische Energien vorweisen.



Fertigkeitsboni: Beschwörung +10, Mystik +10, Wiederherstellung +10, Alchemie +5, Veränderung +5, Illusion +5

Besondere Fähigkeiten: Gefestigter max. Magiewert, Drachenhaut, Magieresistenz

11



DUNKELELFEN

Im Kaiserreich spricht man von ihnen allgemein als "Dunkelelfen", aber in ihrer Heimat Morrowind nennen sie sich "Dummer". Die dunkelhäutigen und rotäugigen Dunkelelfen verbinden überlegenen Intellekt mit großer Körperkraft und Beweglichkeit, was sie zu mächtigen Kämpfern und Zaubereim macht. Auf dem Schlachtfeld sind die Dunkelelfen für ihre ausgewogene Zusammensetzung aus Schwertkämpfern, Scharfschützen und Kampfmagiern bekannt.

Fertigkeitsboni: Langwaffen +5, Zerstörung +10, Leichte Rüstung +5, Athletik +5, Mystik +5, Schütze +5, Kurzwaffen +10

Besondere Fähigkeiten: Ahnenwächter, Feuerresistenz

HOCHELFEN

Die hochgewachsenen, goldhäutigen Hochelfen sind ein stolzes Volk, das auf der Summerset-Insel beheimatet ist. Die Sprache des Kaiserreichs, Tamrielisch, basiert auf Schrift und Sprache der Hochelfen, und die meisten Künste, Handwerke und Wissenschaften sind aus den Traditionen dieses Volkes hervorgegangen. Die gewandten, intelligenten und willensstarken Hochelfen haben eine besondere Begabung für die arkanen Künste und rühmen sich damit, dass ihre hervorragenden physischen Fähigkeiten sie weitaus widerstandsfähiger gegen Krankheiten machen, als es "niedere Rassen" jemals sein werden.



Fertigkeitsboni: Zerstörung +10, Verzauberung +10, Alchemie +10, Veränderung +5, Beschwörung +5, Illusion +5

Besondere Fähigkeiten: Gefestigter max, Magiewert, Anfälligkeit für Magie, Feuer, Eis, und Blitz, Krankheitsresistenz



KAISERVOLK

Als Einwohner der zivilisierten, weltoffenen Provinz Cyrodiil ist das Kaiservolk hoch gebildet und sehr beredt. Obschon von der Statur her vielleicht weniger imposant als andere Völker, haben sich Angehörige des Kaiservolks doch immer wieder als geschickte Diplomaten und Händler erwiesen. Diese Eigenschaften sowie die bemerkenswert gut ausgebildete und geführte leichte Infanterie haben es dem Kaiservolk ermöglicht, alle andere Provinzen zu unterwerfen und das Ruhmreiche Kaiserreich zu Frieden und Wohlstand zu führen.

Fertigkeitsboni: Wortgewandtheit +10, Feilschen +10, Langwaffen +10, Stumpfe Waffen +5, Leichte Rüstung +5, Nahkampf +5

BESONDERE FÄHIGKEITEN: Stern des Westens, Stimme des Kaisers

12



KHAJIT

Die Khajit stammen aus der Provinz Elsweyr und können in ihrem Aussehen stark variieren: Es gibt Khajit, die fast aussehen wie Elfen und solche, die den "Jaguarmenschen" der Cathay-Raht oder den großen Senche-Tigern gleichen. Am häufigsten trifft man in Morrowind jedoch die Suthay-Raht an. Sie sind intelligent, schnell und geschickt. Viele Khajit verabscheuen Waffen und verlassen sich lieber auf ihre Klauen. Wegen ihrer naturgegebenen Geschicklichkeit und den unübertroffenen Fertigkeiten in Akrobatik sind sie hervorragende Diebe.

FERTIGKEITSBONI: Akrobatik +15, Athletik +5, Nahkampf +5, Leichte Rüstung +5, Sicherheit +5, Kurzwaffen +5, Schleichen +5

BESONDERE FÄHIGKEITEN: Auge der Furcht, Auge der Nacht

NORD

Die Bewohner von Himmelsrand gehören zu einem hoch gewachsenen Volk mit hellem Haar. Im Kampf sind sie aggressiv und furchtlos, im Handel und bei der Erforschung umtriebig und draufgängerisch. Als geschickte Seeleute findet man die Nord in allen Häfen und Siedlungen entlang der Küsten und Flüsse Tamriels. Stark, stur und zäh wie sie sind, haben die Nord einen schon legendären Ruf als Volk, das Kälte und sogar magischem Frost trotzen kann. In der Kultur der Nord ist Gewalt etwas Alltägliches. Sie ziehen freudig in den Kampf und legen dabei eine Art ekstatischer Wildheit an den Tag, die noch jeden Feind in Angst und Schrecken versetzt hat.



FERTIGKEITSBONI: Axt +10, Stumpfe Waffen +10, Mittlere Rüstung +10, Langwaffen +5, Speer +5, Schwere Rüstung +5

BESONDERE FÄHIGKEITEN: Donnerfaust, Schutz, Blitzresistenz, Eisimmunität



ORKS

Die barbarischen Völker der Tiernmenschen aus den Bergen von Wrothgaria und den Drachenschwanzbergen sind bekannt für ihren schier unerschütterlichen Mut im Kampf und die unverdrossene Duldung auch größter Härten. In der Vergangenheit wurde den Orks von den anderen Ländern und Rassen in Tamriel nur Angst und Hass entgegengebracht. Mittlerweile aber werden sie zunehmend akzeptiert. Die Schmiede der Orks werden allseits für ihre Handwerkskunst gepriesen, und Ork-Krieger in schwerer Rüstung gehören zu den besten Schlachtruppen im ganzen Kaiserreich.

FERTIGKEITSBONI: Schmied +10, Axt +5, Schwere Rüstung +10, Mittlere Rüstung +10, Block +10

BESONDERE FÄHIGKEITEN: Berserker, Magieresistenz

13



REDGUARD (ROTHWARDONEN)

Die Rothwardonen von Hammerfell sind ausnahmslos Naturtalente. Die dunkelhäutigen Krieger mit den kräftigen Haarschöpfen gehören zu den besten Kämpfern Tamriels. Sie scheinen für die Schlacht geboren, wenn da nicht ihr Stolz und ihr Hang zur absoluten Unabhängigkeit wären. Daher eignen sie sich besser als Kundschafter, Nahkämpfer oder freiheitsliebende Helden, weniger jedoch als Soldaten in einer regulären Armee. Neben ihrer kulturellen Affinität für viele Waffen und Rüstungsarten bringen die Rothwardonen auch noch eine gute Konstitution und viel Ausdauer mit.

FERTIGKEITSBONI: Langwaffen +15, Kurzwaffen +5, Schwere Rüstung +5, Axt +5, Stumpfe Waffen +5, Mittlere Rüstung +5, Athletik +5

BESONDERE FÄHIGKEITEN: Kampfrausch, Giftresistenz, Krankheitsresistenz

WOOD ELF (WALDELFFEN)

Unter Waldelfen versteht man die verschiedenen wilden Elfindians aus den westlichen Gebieten Valenwalds. Im Kaiserreich bezeichnet man sie pauschal als "Waldelfen", sie selbst aber nennen sich entweder "Bosmer" oder "Baumsaft-Volk". Waldelfen sind behände, körperlich flink und geistig rege. Wegen ihrer angeborenen Neugier und Geschicklichkeit eignen sie sich besonders gut als Späher, Agenten und Diebe. Vor allem aber sind Waldelfen sehr geschickt im Umgang mit dem Bogen. Bessere Schützen gibt es in ganz Tamriel nicht.



FERTIGKEITSBONI: Schütze +15, Schleichen +10, Leichte Rüstung +10, Alchemie +5, Akrobatik +5

BESONDERE FÄHIGKEITEN: Tiersprache, Krankheitsresistenz

PRIMÄRATTRIBUTE

Die mentalen, physischen und magischen Eigenschaften eines Charakters werden durch acht primäre Attribute bestimmt. Diese Primärattribute haben einen Wert zwischen 0 und 100 und können durch Magie, Tränke oder Krankheit verändert werden. Wenn du eine Stufe aufsteigst, kannst du deine Attribute erhöhen.



STRENGTH (STÄRKE)

Beeinflusst, wie viel du tragen kannst und wie hoch deine Ausdauer ist, und bestimmt deine anfängliche Lebensenergie und wie viel Schaden du mit Nahkampfwaffen wie Schwertern und Äxten anrichten kannst. Beherrscht die Fertigkeiten Armorer (Waffenschmied), Blunt Weapon (Stumpfe Waffe), Axe (Axt), Long Blade (Langwaffe) und Acrobatics (Akrobatik).



INTELLIGENCE (INTELLIGENZ)

Beeinflusst deine allgemeinen Magiewerte und den Gebrauch der Magie. Beherrscht die Fertigkeiten Alchemy (Alchemie), Enchant (Verzauberung), Conjuration (Beschwörung) und Security (Sicherheit).

14



WILLPOWER (WILLENSKRAFT)

Beeinflusst deine Fähigkeit, magischen Angriffen zu widerstehen, und deinen Ausdauerwert. Beherrscht die Fertigkeiten Destruction (Zerstörung), Alteration (Veränderung), Mysticism (Mystik) und Restoration (Wiederherstellung).



AGILITY (GESCHICKLICHKEIT)

Beeinflusst deine Fähigkeit, Angriffe auszuführen und diesen auszuweichen, sowie deinen Ausdauerwert. Beherrscht die Fertigkeiten Sneak (Schleichen), Light Armor (Leichte Rüstung), Marksman (Schütze) und Block (Blocken).



SPEED (SCHNELLIGKEIT)

Beeinflusst, wie schnell du dich bewegst. Beherrscht die Fertigkeiten Athletics (Athletik), Short Blade (Kurzwappe), Hand-to-Hand (Nahkampf) und Unarmored (Ohne Rüstung).



ENDURANCE (KONSTITUTION)

Beeinflusst deine Lebensenergie, wie viel Ausdauer du hast, und um welche Höhe deine Lebensenergie steigt, wenn du schläfst oder eine Stufe aufsteigst. Beherrscht die Fertigkeiten Medium Armor (Mittlere Rüstung), Heavy Armor (Schwere Rüstung) und Spear (Speer).



PERSONALITY (CHARISMA)

Beeinflusst, wie sehr die Leute dich mögen, wodurch du mehr Informationen erlangst. Beherrscht die Fertigkeiten Speechcraft (Vortgewandtheit), Mercantile (Feilschen) und Illusion.



LUCK (GLÜCK)

Glück wirkt sich auf alles aus, das du tust, beherrscht aber keine Fertigkeiten.

SEKUNDÄRATTRIBUTE

Diese sind von den Primärattributen abgeleitet und werden durch Veränderungen deiner Primärattribute beeinflusst.



HEALTH (LEBENSENERGIE)

Lebensenergie ist die Menge an Schaden, die du nehmen kannst, bevor du stirbst. Das Maximum wird jedes Mal erhöht, wenn du eine Stufe aufsteigst. Endurance (Konstitution) beeinflusst, wie viel Lebensenergie du pro Stufe dazubekommst und wie schnell die Lebensenergie wiederhergestellt wird, wenn du rastest. Deine anfängliche Lebensenergie ist die Hälfte der Summe aus Strength (Stärke) und Endurance (Konstitution).



MAGICKA (MAGIE)

Magie wird gebraucht, um Zauber auszusprechen. Du beginnst mit einem Magiewert, der der Hälfte deiner Intelligenz entspricht. Er kann erhöht werden, indem du eine Rasse oder ein Sternzeichen auswählst, das deinen Magiefaktor erhöht. Magie wird auf natürlichem Wege durch Rasten wiederhergestellt.



FATIGUE (AUSDAUER)

Schwindende Ausdauer ist das Maß deiner Müdigkeit. Je geringer deine Ausdauer ist, desto schwieriger ist es, erfolgreich Aktionen wie beispielsweise Angriffe oder Zaubern auszuführen. Nahkampf, Rennen, schnelles Schwimmen und Springen reduzieren deine Ausdauer. Gehen, Rasten, Tränke oder Zauber können deine Ausdauer wiederherstellen. Deine maximale Ausdauer ist die Summe aus Strength (Stärke), Endurance (Konstitution), Agility (Geschicklichkeit) und Willpower (Willenskraft).



ENCUMBRANCE (BELASTUNG)

Die Belastung ist das gesamte Gewicht an Gegenständen, das du mit dir führst. Die Belastung bestimmt auch, wie schnell du dich bewegen und wie sehr du beim Rennen oder Schwimmen ermüdest. Bei voller Belastung kannst du dich gar nicht bewegen. Die Belastung beträgt das Fünffache deiner Strength (Stärke).

15

KAMPTALENTE



DIE FERTIGKEIT BLOCK (Blocken) ermöglicht es dem Kämpfer, mit Schilden einen Nahkampfangriff abzuwehren. Ein erfolgreicher Block wehrt den gesamten Schaden des Angriffs ab.
Beherrschendes Attribut: Agility (Geschicklichkeit)



DIE FERTIGKEIT ARMORER (Waffenschmied) dient dazu, Waffen und Rüstungen in gutem Zustand zu halten. Abgenutzte Waffen richten weniger Schaden an. Abgenutzte Rüstungen bieten weniger Schutz gegen Angriffe. Mit zunehmender Abnutzung sinkt die Wirkung von Waffen und Rüstungen geradezu dramatisch.
Beherrschendes Attribut: Strength (Stärke)



MEDIUM ARMOR (Mittlere Rüstungen) sind Ketten-, Schuppen-, Knochen- oder Ork-Rüstungen, mit denen man sich gut bewegen und verteidigen kann, und die gleichzeitig sehr strapazierfähig sind. Um die diversen Rüstungen wirkungsvoll einsetzen zu können, müssen deren Träger entsprechend ausgebildet, konditionsstark und in der Benutzung geübt sein.
Beherrschendes Attribut: Endurance (Ausdauer)



HEAVY ARMOR (Schwere Rüstung) erlaubt Bewegung und Verteidigung in schweren Rüstungen wie etwa Eisen-, Stahl-, Silber-, Dwemer-, Ebenerz- oder Daedra-Rüstungen. Um die diversen Rüstungen wirkungsvoll einsetzen zu können, müssen deren Träger entsprechend ausgebildet, konditionsstark und in der Benutzung geübt sein.
Beherrschendes Attribut: Endurance (Ausdauer)



DIE FERTIGKEIT BLUNT WEAPON (Stumpfe Waffe) erhöht die Wirkung im Umgang mit Schlagwaffen wie Streitkolben, Hämmern, Keulen oder Kampfstäben.
Beherrschendes Attribut: Strength (Stärke)



DIE FERTIGKEIT LONG BLADE (Langwaffe) ermöglicht den wirkungsvollen Einsatz von Breitschwert, Säbel, Langschwert, Claymore, Katana und Dai-Katana.
Beherrschendes Attribut: Strength (Stärke)



DIE FERTIGKEIT AXE (Axt) hilft beim Führen schwerer Waffen wie Streit- und Kriegsäxten.
Beherrschendes Attribut: Strength (Stärke)



DIE FERTIGKEIT SPEAR (Speer) ermöglicht den wirkungsvollen Einsatz von Stangenwaffen wie Hellebarden und Speeren.
Beherrschendes Attribut: Endurance (Ausdauer)



DIE FERTIGKEIT ATHLETICS (Athletik) dient der Verbesserung der physischen Kondition. Gute Athleten legen kurze wie lange Strecken zu Land rasch und effizient zurück und sind zudem geschickte Schwimmer und Taucher.
Beherrschendes Attribut: Speed (Schnelligkeit)

MAGISCHE TALENTE



DIE FERTIGKEIT DESTRUCTION (Zerstörung) beschreibt die Beherrschung der Magieeffekte der Schule der Zerstörung. Derartige Zauber können lebende wie tote Dinge treffen. Hierzu gehören Elementarschäden, Entzug, Attribut senkende Zauber, Anfälligkeiten verursachende Zauber und Desintegration.
Beherrschendes Attribut: Willpower (Willenskraft)



IN DER SCHOOL OF ALTERATION (Schule der Veränderung) lernt man, die physische Welt samt ihren natürlichen Eigenschaften zu manipulieren. Zu den Veränderungszaubern gehören Wasseratmung, Festes Wasser, Springen, Levitation, Last, Öffnen und Schloss sowie das Errichten magischer Schilde gegen physischen Schaden.
Beherrschendes Attribut: Willpower (Willenskraft)



Die Zauber der **SCHOOL OF ILLUSION** (Schule der Illusion) beeinflussen Wahrnehmung und Gedanken von Lebewesen. Zu den Illusionszaubern gehören Blindheit, Licht, Lähmung, Stille, Besänftigung oder Erzürnen, Chamäleon und Unsichtbarkeit.
Beherrschendes Attribut: Personality (Charisma)



Zu den Zaubern der **SCHOOL OF CONJURATION** (Schule der Beschörung) gehört die geistige Beherrschung natürlicher und magischer Wesen, das Herbeirufen von Waffen und Rüstungen aus anderen Welten, das Beschören daedrischer oder untoter Diener und Mächte zum Schutz des Zaubers.
Beherrschendes Attribut: Intelligence (Intelligenz)



Die Zauber der **SCHOOL OF MYSTICISM** (Schule der Mystik) formen und konzentrieren die Kräfte der anderen Welt. So werden Seelen an Edelsteine gebunden, der Körper eines Zauberkundigen teleportiert, die Welt mittels Telekinese beeinflusst, magische Energie absorbiert oder reflektiert oder ein noch nicht sichtbares Objekt auf große Entfernung aufgespürt.
Beherrschendes Attribut: Willpower (Willenskraft)



Die Absolventen der **SCHOOL OF RESTORATION** (Schule der Wiederherstellung) heilen und stärken körperliche Eigenschaften und Fähigkeiten und lassen sie genesen. Sie heilen Krankheiten und schützen vor anderen bösen Einflüssen. Wiederherstellungszauber können zudem Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Geschicklichkeit und andere körperliche Attribute erhöhen oder absorbieren.
Beherrschendes Attribut: Willpower (Willenskraft)



MIT DER FERTIGKEIT ENCHANT (Verzauberung) beherrscht man die Herstellung, den Einsatz und das Aufladen magischer Gegenstände. In der Verzauberung Geübte haben mehr Erfolg bei der Herstellung neuer Gegenstände. Magische Gegenstände verbrauchen weniger Energie und lassen sich von geübten Benutzern mit Seelensteinen schneller aufladen.
Beherrschendes Attribut: Intelligence (Intelligenz)



MIT ALCHEMY (Alchemie) werden magische Eigenschaften in ansonsten natürlichen Substanzen ermittelt. Diese Substanzen werden dann entweder unmittelbar eingenommen oder angewandt oder als Tränke aufbereitet. Diese ermöglichen dann die Heilung von Krankheiten, das Laufen auf Wasser (Festes Wasser), magische Schilde oder die Stärkung körperlicher Attribute.
Beherrschendes Attribut: Intelligence (Intelligenz)



DIE FERTIGKEIT UNARMORED (Ohne Rüstung) hilft, Verletzungen im Kampf ohne Rüstung zu vermeiden oder zumindest zu reduzieren, indem man Angriffen ausgewichen wird oder sie abgewehrt oder schlicht absorbiert werden. Wer diese Fertigkeit besitzt, ist ganz ohne Rüstung meist besser geschützt als mit Rüstung.
Beherrschendes Attribut: Speed (Schnelligkeit)

DIEBESKÜNDE



DIE FERTIGKEIT SECURITY (Sicherheit) dient dem Öffnen verschlossener Türen mit Dietrichen und dem Entschärfen von Fallen mit Sonden. Eine Fertigkeit, die für Diebe und Spione gleichermaßen nützlich ist.
Beherrschendes Attribut: Intelligence (Intelligenz)



DIE DISZIPLIN SNEAK (Schleichen) ist das Talent, ungesehen und ungehört zu kommen und zu gehen. Und wer gut schleichen kann, ist in der Regel auch ein guter Taschendieb.
Beherrschendes Attribut: Agility (Geschicklichkeit)



DIE FERTIGKEIT ACROBATICS (Akrobatik) ermöglicht es, weite Sprünge zu machen und bei Stürzen aus großer Höhe Schaden zu vermeiden. Fähige Akrobaten gelangen an Orte, die für andere unerschwingbar bleiben. Zudem können sie steuern, wohin sie fallen.
Beherrschendes Attribut: Strength (Stärke)



DIE FERTIGKEIT LIGHT ARMOR (Leichte Rüstung) erlaubt Bewegung und Verteidigung in leichten, beweglichen Rüstungen – etwa aus Leder, Pelz, Chitin oder Vulkanglas. Um die diversen Rüstungen wirkungsvoll einsetzen zu können, müssen deren Träger entsprechend ausgebildet, konditionsstark und in der Benutzung bewandert sein.
Beherrschendes Attribut: Agility (Geschicklichkeit)



CHARAKTERE, DIE ÜBER GROBE FERTIGKEITEN MIT **SHORT BLADE** (Kurzwaffe) verfügen, können gut mit kurzen, schnellen Stichwaffen wie Dolchen, Tantos, Kurzschwertern und Wakazashis umgehen.
Beherrschendes Attribut: Speed (Schnelligkeit)



DIE FERTIGKEIT **MARKSMAN** (Schütze) bestimmt die Handhabung von Fernkampfaffen wie Kurz- und Langbogen, Armbrust, Wurfsternen und Wurfmessern.
Beherrschendes Attribut: Agility (Geschicklichkeit)



DIE FERTIGKEIT **MERCANTILE** (Feilschen) ist das Talent, günstig einzukaufen und teuer zu verkaufen. Diese Fertigkeit garantiert niedrigere Einstiegspreise für Waren, Ausrüstung und Dienste, sowie bessere Chancen, beim Handeln gute Ergebnisse zu erzielen.
Beherrschendes Attribut: Personality (Charisma)



CHARAKTERE, DIE ÜBER DIE FERTIGKEIT **SPEECHCRAFT** (Wortgewandtheit) verfügen, beeinflussen andere durch Bewunderung, Einschüchterung und Spott. Wer einem eloquenten Sprecher zuhört, ist eher bereit, Informationen preiszugeben und ihm wichtige Aufgaben anzuvertrauen.
Beherrschendes Attribut: Personality (Charisma)



BEI DER FERTIGKEIT **HAND-TO-HAND** (Nahkampf) handelt es sich um das Talent des unbewaffneten Kampfes. Zwar kann ein ausgeruhter Gegner im Nahkampf zunächst nur erschöpft werden, ist er aber vor lauter Erschöpfung bereits ohnmächtig, kann ein Nahkampf auch auf Kosten seiner Lebensenergie gehen.
Beherrschendes Attribut: Speed (Schnelligkeit)

KLASSEN

Deine Klasse definiert deine Art zu leben und welche Fertigkeiten am wichtigsten für dich sind. Wenn du deinen Charakter erstellst, hast du verschiedene Möglichkeiten bei der Auswahl deiner Klasse:

1. Beantworte 10 Fragen. Basierend auf deinen Antworten wird dir dann eine Klasse zugewiesen.
2. Wähle eine der 21 Klassen in Morrowind.
3. Erstelle eine selbstdefinierte Klasse, indem du die Haupt- und untergeordneten Fertigkeiten auswählst und deiner selbstdefinierten Klasse einen Namen gibst.

Jede Klasse erhält eine Spezialisierung, 5 Hauptfertigkeiten, 5 untergeordnete Fertigkeiten und einen +10 Bonus für 2 Attribute.

SPEZIALISIERUNG

Jede Klasse verfügt über eine Spezialisierung, entweder Kampftalente, magische Talente oder Diebeskünste. In diese Hauptrichtungen lässt sich jede Klasse einordnen. Du erhältst +5 auf jede Fertigkeit innerhalb deiner Spezialisierung. Außerdem sind diese Fertigkeiten leichter zu steigern. Ein Charakter, der beispielsweise Experte im Kampf ist, kann schneller den Umgang mit der Axt erlernen, als dass er etwas über Akrobatik aneignet.

MAJOR SKILLS (HAUPTFERTIGKEITEN)

Jede Klasse verfügt über fünf Hauptfertigkeiten. Diese sind die für die Klasse unentbehrlichen Fertigkeiten. Die Hauptfertigkeiten beginnen bei 30 und sind leichter zu steigern als andere Fertigkeiten.

MINOR SKILLS (UNTERGEORDNETE FERTIGKEITEN)

Jede Klasse hat außerdem fünf untergeordnete Fertigkeiten. Dennoch sind diese Fertigkeiten ebenfalls wichtig für die Klasse. Sie beginnen bei 15.

MISCELLANEOUS SKILLS (SONSTIGE FERTIGKEITEN)

Alle Fertigkeiten, die nicht als Haupt- oder untergeordnete Fertigkeiten gewählt werden, gelten als sonstige Fertigkeiten und beginnen bei 5. Sonstige Fertigkeiten steigen am langsamsten. Eine beispielsweise auf Kampf spezialisierte Klasse mit Athletik Stufe 30 als Hauptfertigkeit kann Athletik um 50% schneller erhöhen als eine auf Magie spezialisierte Klasse mit Athletik als sonstige Fertigkeit auf Stufe 30.

AUF KAMPF SPEZIALISIERTE KLASSEN



WARRIORS (KRIEGER)

Krieger sind die gut ausgebildete Waffenmeister, Soldaten, Söldner und Abenteurer des Kaiserreichs, die im Umgang mit verschiedenen Waffen und Rüstungsarten geschult, durch lange Märsche ertüchtigt und durch zahllose Schlachten, Nahkämpfe und Hinterhalte gestählt sind.



BARBARIANS (BARBAREN)

Barbaren sind die stolze, wilde Kriegerelite der Nomaden des Flachlands, der Bergstämme und der Seefahrer-Völker. Sie tendieren zu brutalen und direkten Wesenszügen ohne zivilisierten Anstand, jedoch sonnen sie sich in heroischen Taten und zeichnen sich als ungestüme, rasende Einzelkämpfer aus.



CRUSADERS (KREUZRITTER)

Jeder zauberkundige Krieger mit schwerer Rüstung, der sich einer guten Sache verschrieben hat, darf sich Kreuzritter nennen. Kreuzritter jagen Monster und Schurken und versuchen so, die Welt vom Bösen zu befreien.



KNIGHTS (RITTER)

Die aus adliger Herkunft stammenden oder in der Schlacht oder im Turnier ausgezeichneten Ritter, sind zivilisierte Krieger, in Schrift und Anstand unterrichtet und dem Kodex der Ritterlichkeit unterworfen. Neben der Kunst des Krieges studieren Ritter die Kunde des Heilens und der Verzauberung.



SCOUTS (KUNDSCHAFTER)

Kundschafter verlassen sich auf ihre Verstehltheit, um Wege und Gegner zu erkunden, und setzen Fernwaffen und Nahkampf-Taktik ein, wenn sie zum Kämpfen gezwungen sind. Im Gegensatz zu den Barbaren neigen Kundschafter im Gefecht eher zu sehr vorsichtigem und methodischem Vorgehen als zu Impulsivität.



ARCHERS (BOGENSCHÜTZEN)

Bogenschützen sind auf Fernangriffe und schnelle Bewegung spezialisierte Kämpfer. Durch den Einsatz von Fernwaffen und flinke Manöver halten sie ihre Gegner auf Distanz, während sie im Nahkampf, wenn der Gegner schon verwundet und geschwächt ist, auf Schwert und Schild zurückgreifen.



ROGUES (SCHURKEN)

Schurken sind Abenteurer und Opportunisten mit der Gabe, schnell in Schwierigkeiten zu geraten und sich auch schnell wieder aus ihnen herauszuwinden. Indem sie sich manchmal auf Charme und Flucht und manchmal auf Klinge und Geschäftssinn verlassen, blühen sie in schweren Zeiten geradezu auf, wobei ihnen Glück und List oft ihr Überleben sichern.

AUF MAGIE SPEZIALISIERTE KLASSEN



MAGES (MAGIER)

Die meisten Magier behaupten, die Magie wegen ihrer intellektuellen Aspekte zu studieren, jedoch profitieren sie in Wahrheit oft von ihrer praktischen Anwendung. Auch wenn sie sich in Temperament und Motivation zum Teil gravierend voneinander unterscheiden, haben Magier eines gemeinsam: die begeisterte Hingabe für Zauberei.



SORCERERS (HEXENMEISTER)

Obwohl sie schon durch Begabung Zauberkundige sind, stützen sich Hexenmeister größtenteils auf Beschwörungen und Verzauberungen. Kennzeichnend ist ihre Gier nach magischen Schriftrollen, Ringen, Rüstungen und Waffen. Das Befehligen untoter und daedrischer Diener ist eine Wohltat für ihr übersteigertes Selbstbewusstsein.



HEALERS (HEILER)

Heiler sind Zauberkundige, die einen feierlichen Eid darauf schwören, Verwundete und Kranke zu heilen. Wenn sie bedroht werden, verteidigen sie sich zu Recht und wehren Angriffe ab. Nur unter extremen Umständen greifen sie auf tödliche Gewalt zurück.



BATTELMAGES (KAMPFMAGIER)

Kampfmagier sind Zauberer und Krieger in einer Person, die sowohl der tödlichen Zauberei als auch des schwer bewaffneten Kampfes mächtig sind. Sie opfern Beweglichkeit und Vielseitigkeit für die Fähigkeit, zusätzlich Nah- und Fernangriffe durch Elementarschaden und beschworene Kreaturen auszuführen.



WITCHHUNTERS (HEXENJÄGER)

Hexenjäger widmen sich der Ausrottung und Vernichtung der pervertierten Praktiken der dunklen Kulte und der ketzerischen Hexerei. Sie üben sich in der Kunst des Kampfes, der Magie und der Unsichtbarkeit, um Vampire, Hexen, Hexer und Totenbeschwörer zu bekämpfen.



SPELLSWORDS (MAGIERKRIEGER)

Magierkrieger sind zauberkundige Experten, die für die Unterstützung der kaiserlichen Truppen im Kampf ausgebildet sind. Altgediente Magierkrieger sind geschätzte Söldner und bringen beste Voraussetzungen für eine Karriere als Abenteurer mit.



NIGHTBLADES (SCHATTENKLINGEN)

Schattenklingen sind Zauberkundige, die ihre Magie zur Verbesserung ihrer Mobilität, Tarnung und des unerkannten Nahkampfs nutzen. Man sagt ihnen Unredlichkeit nach, da viele Schattenklingen Diebe, Vollstrecker, Assassinen oder Agenten sind.

AUF DIEBESKÜNSTE SPEZIALISIERTE KLASSEN



THIEVES (DIEBE)

Diebe sind klassische Langfinger oder Taschendiebe. Im Gegensatz zu Räubern, die ihre Opfer töten und ausplündern, wählen Diebe typischerweise eher Verstehltheit und List als Gewalt und setzen oft die romantische Seite ihres Charmes und ihrer Gerissenheit für ihre habgierigen Aktivitäten ein.



AGENTS (AGENTEN)

Agenten sind Meister der Täuschung, aber auch in Selbstverteidigung und dem Gebrauch tödlicher Gewalt geübt. Selbstständig und unabhängig handelnd verschreiben sich Agenten persönlichen Zielen und auch verschiedenen Auftraggebern oder Angelegenheiten.



ASSASSINS (ASSASSINEN)

Assassinen sind Berufsmörder, die sich ihre Verstehltheit und Beweglichkeit zu Nutze machen, um sich unerkannt ihren Opfern zu nähern. Die Ausführung erfolgt mit Fernwaffen oder bei entsprechender Nähe mit Kurzwaffen. Assassinen können sowohl ruchlose Mörder als auch prinzipientreue Agenten mit noblen Absichten sein.



ACROBATS (AKROBATEN)

'Akrobat' ist eine wohlwollende Umschreibung für äußerst bewegliche Einbrecher und Fassadenkletterer. Diese Diebe versuchen stets unerkannt zu bleiben und entziehen sich ihrer Ergreifung durch ihre Beweglichkeit und List.



MONKS (MÖNCHE)

Mönche sind Studenten der antiken Künste des waffenlosen Kampfs und der Selbstverteidigung ohne Rüstung. Mönche bleiben durch ihre Verstehltheit, Beweglichkeit und Geschicklichkeit unerkannt und sind geübt im Umgang mit einer Vielzahl von Nah- und Fernkampfwaffen.



PILGRIMS (PILGER)

Pilger sind Reisende auf der Suche nach der Wahrheit und der Erleuchtung. Auf den Straßen und in der Wildnis schützen sie sich mit Waffen, Rüstungen und Magie. Durch die große Erfahrung, die sie während ihrer Reisen in der Welt sammeln, sind sie gute Händler und überzeugende Redner.



BARDS (BARDEN)

Barden sind Geschichtskundige und Märchenerzähler. Sie sehnen sich nach Abenteuern, bei denen sie Weisheit und Erkenntnis erlangen können. Dabei verlassen sie sich auf Schwert, Schild, Zauberei und Verzauberung, um für die Gefahren gewappnet zu sein, die ihre 11ehrreichen Erkundungen bergen.

STERNZEICHEN

Man sagt in Tamriel, dass Personen, die unter einer bestimmten Sternkonstellation geboren wurden, "unter glücklichen Aspekten leben". Diese Personen sind als Ergebnis eines magischen Zusammenspiels der himmlischen Einflüsse oft mit bemerkenswerten Fähigkeiten gesegnet – oder mit Schwächen verflucht.



THE APPRENTICE (DER LEHRLING)

Wer im Zeichen des Lehrlings geboren wird, hat eine besondere Neigung zu Magie aller Art, ist ihr gegenüber jedoch auch anfälliger.



THE ATRONACH (DER ATRONACH)

Wer in diesem Zeichen geboren wird, kann von Natur aus auf große magische Energien zurückgreifen, ist jedoch nicht in der Lage, eigene Magie zu erschaffen.



THE LADY (DIE FÜRSTIN)

Wer im Zeichen der Fürstin geboren wird, verfügt über gesteigerte Konstitution und mehr Charisma.



THE LORD (DER FÜRST)

Diejenigen, die im Zeichen des Fürsten geboren sind, können Lebensenergie wiederherstellen, sind jedoch anfällig für Feuer.



THE LOVER (DIE LIEBENDE)

Les personnages bénéficiant de la bénédiction de l'Amant jouissent d'une Die im Zeichen der Liebe Geborenen haben gesteigerte Geschicklichkeit und können andere mit einem Kuss lähmen.



THE MAGE (DER MAGIER)

Wer im Zeichen des Magiers geboren ist, verfügt über gesteigerte Magie.



THE RITUAL (DAS RITUAL)

Die im Zeichen des Rituals Geborenen können sich selbst heilen und Untote vertreiben.



THE SERPENT (DIE SCHLANGE)

Im Zeichen der Schlange Geborene können andere vergiften, wobei sie eigene Lebensenergie einbüßen.



THE SHADOW (DER SCHATTEN)

Wer im Zeichen des Schattens geboren ist, kann sich selbst unsichtbar machen.



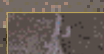
THE STEED (DAS SCHLACHTROSS)

Im Zeichen des Schlachtrosses Geborene können sich schneller bewegen.



THE THIEF (DIE DIEBIN)

Diejenigen, die im Zeichen der Diebin geboren sind, können Angriffen aller Art besser ausweichen.



THE TOWER (DER TURM)

Wer im Zeichen des Turms geboren ist, kann Türen auf magische Weise öffnen und Dinge schon aus einiger Entfernung erkennen.



THE WARRIOR (DER KRIEGER)

Im Zeichen des Kriegers Geborene verfügen über eine größere Wahrscheinlichkeit, im Kampf einen Treffer anzubringen.

ERHÖHEN DEINER FERTIGKEITEN UND AUFSTEIGEN IN DEN STUFEN

Um eine Fertigkeit zu erhöhen, musst du sie lediglich einige Male erfolgreich einsetzen. Je niedriger deine Fertigkeit ist, desto schwieriger ist es sie anzuwenden, aber du benötigst weniger Anwendungen bis zu ihrer Erhöhung. Eine hohe Fertigkeit zu verbessern dauert wesentlich länger. Spezialisierte Fertigkeiten sowie Haupt- und untergeordnete Fertigkeiten steigen ebenfalls schneller als sonstige Fertigkeiten.

Es gibt drei Möglichkeiten, eine Fertigkeit zu verbessern:

1. Benutze sie immer und immer wieder.
2. Lasse dich gegen Entgelt von einem anderen Charakter ausbilden.
3. Lerne aus speziellen Büchern mehr über die Fertigkeit.



Du kannst deinen Fortschritt bis zur nächsten Anhebung Deiner Fertigkeitsstufe beobachten, indem du im Statistik-Menü die Fertigkeit mit deinem Mauszeiger markierst.

Das Erhöhen deiner Stufe hängt von der Verbesserung der Haupt- und Nebenfertigkeiten ab, die zu deiner Klasse gehören. Um deine Stufe zu erhöhen, musst du deine Haupt- und Nebenfertigkeiten insgesamt um eine Summe von 10 Punkten verbessern.

Du kannst deinen Fortschritt bis zur nächsten Anhebung deiner Stufe beobachten, indem du im Statistik-Menü die Stufe mit deinem Mauszeiger markierst.



Sobald du deine Fertigkeiten ausreichend verbessert hast, musst du ruhen, indem du die Taste T drückst. So kannst du über das Erlernte meditieren, um eine Stufe aufzusteigen. Mehr über das Thema Ruhen findest du auf Seite 41.



Du kannst drei Punkte zu deinen Attributen hinzuaddieren. Manche Attribute verfügen über einen Bonus, der davon bestimmt wird, welche Fertigkeiten du seit dem letzten Aufsteigen in eine andere Stufe verbessert hast. Wenn du also mehrere Fertigkeiten verbessert hast, die als beherrschendes Attribut Personality (Charisma) haben, wirst du einen entsprechenden Bonusfaktor für Charisma sehen. Jeder Punkt, den du einem Attribut mit Bonus zuteilst, wird mit dem Bonusfaktor multipliziert. Auch sonstige Fertigkeiten, die du eingesetzt hast, zählen für den Attribut-Bonus. Du kannst jedem Attribut nur einen Punkt zuteilen. Wenn du eine Stufe aufsteigst, steigt außerdem deine Lebensenergie um ein Zehntel deiner Konstitution.

WAFFEN

Es gibt unzählige verschiedene Waffen, für deren Herstellung die unterschiedlichsten Materialien verwendet werden. Manche Waffen sind mit speziellen Zaubern belegt, die ihre Wirkung verstärken sollen. Jede Waffe besitzt einen minimalen und einen maximalen Schadenswert für die verschiedenen Angriffsarten (siehe Seite 26) Chop (Schlag), Slash (Hieb) und Thrust (Stoß).

Name und Beschreibung

Bester Angriff
Grundscha den

	DAGGER, TANTO (DOLCH, TANTO) Vielseitige Waffen mit kurzer Klinge. Sind leicht zu führen, aber auch nicht sehr widerstandsfähig.	Stoß 5-5
	SHORTSWORD, WAKIZASHI (KURZSCHWERT, WAKIZASHI) Waffen mit kurzer Klinge und einem guten Verhältnis zwischen Schnelligkeit und Schaden.	Stoß 7-12
	BROADSWORD (BREITSCHWERT) In Massen gefertigtes Schwert mit zweischneidiger Klinge, das vor allem von der Legion verwendet wird.	Hieb 4-14
	LONGSWORD, KATANA (LANGSCHWERT, KATANA) Schwerter mit langer Klinge, die von Rittern häufig zusammen mit einem Schild eingesetzt werden.	Hieb 1-20
	SABER (SABEL) Einschneidige Variante des Breitschwerts, die viel von Banditen benutzt wird.	Schlag 5-20
	CLAYMORE, DAI-KATANA Massive Beidhänder mit langen Klingen. Diese Schwerter können nur von den stärksten Krieger geführt werden.	Schlag 1-27
	CLUB (KEULE) Eine primitive stumpfe Waffe, die oft zusammen mit einem Schild eingesetzt wird.	Schlag 4-5
	STAFF (STAB) Diese beidhändige stumpfe Waffe sieht man vor allem bei einfachen Reisenden.	Hieb 3-7
	MACE (STREITKOLBEN) Die bevorzugte stumpfe Waffe der Kreuzritter, die häufig zusammen mit einem Schild benutzt wird.	Schlag 3-14
	WARHAMMER (KRIEGSHAMMER) Eine beidhändige stumpfe Waffe, deren Gewicht einen Gegner leicht von den Füßen reißen kann.	Schlag 1-32
	WAR AXE (STREITAXT) Die bevorzugte Waffe der Barbaren verursacht großen Schaden.	Schlag 1-20
	BATTLE AXE (KRIEGSAXT) Eine schwere, beidhändige Axt, die gewaltigen Schaden verursacht.	Schlag 1-36
	SPEAR, HALBERD (SPEER, HELLEBARDE) Beidhändig geführte Stangenwaffen mit großer Reichweite, die mäßigen Schaden verursachen.	Stoß 6-17
	BOW (BOGEN) Diese Fernkampfaffen gibt es in einer Kurz- und einer Langvariante. Sie verschießen Pfeile.	Distanz 1-25
	CROSSBOW (ARMBRUST) Eine Fernkampfaffe, die Bolzen verschießt, die auch schwere Rüstungen durchschlagen können.	Distanz 20-20
	DARTS, STARS, KNIVES (WURFPEILE, WURFSTERNE, MESSER) Diese Wurfaffen verursachen beim Gegner nur geringen Schaden.	Distanz 1-4

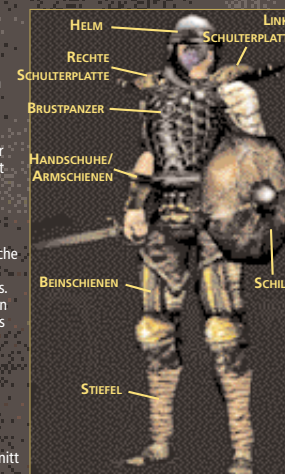
RÜSTUNG

Jedes Rüstungsteil verbessert den Schutz deines Charakters, sprich seine "Rüstungsklasse". Je höher die Rüstungsklasse, desto besser ist dein Charakter geschützt. Wenn du ein Rüstungsteil siehst, so wird entsprechend deinen Fertigkeiten die Rüstungsklasse dieses Teils angezeigt. Das bedeutet: Wenn du einen hohen Fertigkeitenswert für leichte Rüstungen, aber einen niedrigen für schwere hast, dann sind die Rüstungsklassen für leichte Rüstungen höher als für schwere. Solltest du allerdings große Fertigkeiten im Kampf ohne Rüstung besitzen, so bist du meist ganz ohne Rüstung am besten geschützt.

Rüstungen absorbieren Schaden durch erfolgreiche Angriffe des Gegners. Rüstungen absorbieren Schaden durch erfolgreiche Angriffe des Gegners. Wenn du getroffen wirst, wird der Schaden gegen deine Rüstungsklasse verrechnet und ein Teil des potentiellen Schadens absorbiert.

Bei diesem Vorgang wird die Rüstung beschädigt, wodurch sich ihr Zustand verschlechtert. Dadurch wiederum verringert sich der Schutz, den die Rüstung bietet.

Die Rüstungsklasse ist der gewichtete Durchschnitt aller Rüstungsteile, die du angelegt hast. Dabei tragen bestimmte Rüstungsteile mehr zu diesem Wert bei als andere.



Rüstungsteil

Prozent der
gesamten
Rüstungsklasse

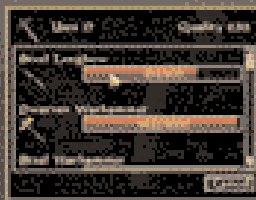
	CUIRASS (BRUSTPANZER) Brust	40
	HELMET (HELM) Kopf	10
	PAULDRON (SCHULTERPLATTE) Linker oder rechter oberer Arm	10
	GAUNTLET/BRACER (HANDSCHUH/ARMSCHIENEN) Linke und rechte Hand bzw. Handgelenk	10
	GREAVES (BEINSCHIENEN) Oberschenkel	10
	BOOTS (STIEFEL) Unterschenkel/Füße	10
	SHIELD (SCHILD) Linke und Vorderseite des Körpers. Ermöglicht dem Träger, Angriffe abzublocken.	10

EINSATZ DER WAFFEN

Um anzugreifen, drücke die linke Maustaste und lasse sie wieder los. Je länger du sie gedrückt hältst, desto mehr Schaden verursachst du und desto mehr sinkt deine Ausdauer.

Jede Waffe verfügt über eine Einstufung in drei Angriffskategorien: Chop (Schlag), Slash (Hieb), Thrust (Stoß). Du führst diese Angriffe aus, indem du eine entsprechende Bewegung machst, während du deine Waffe zurückziehst.

Schlag: Auf der Stelle stehen bleiben oder diagonal bewegen
Hieb: Von einer Seite zur anderen bewegen
Stoß: Vor oder zurück bewegen



Du kannst auch in deinen Voreinstellungen die Option "Always Use Best Attack" (Immer besten Angriff verwenden) aktivieren (siehe Seite 43). Dadurch wird unabhängig von deiner Bewegung immer die beste Angriffsart gewählt. Standardmäßig steht diese Option auf OFF (aus).

WAFFEN UND RÜSTUNGEN REPARIEREN

Waffen und Rüstungen nehmen bei ihrer Benutzung Schaden. Je stärker eine Waffe beschädigt ist, desto weniger Schaden kann sie anrichten. Sobald ihr Zustand auf null sinkt, wird die Waffe oder Rüstung unbrauchbar. Du kannst deine Rüstungen und Waffen reparieren, indem du hammers (Hämmer) oder tongs (Zangen) benutzt. Der Erfolg der Reparatur hängt von deiner Fertigkeit Armorer (Waffenschmied) und der Qualität des verwendeten Werkzeugs ab.

Oder suche nach Leuten, die dir die Reparatur dieser Gegenstände als Dienst anbieten. Das ist natürlich mit Kosten verbunden, wobei du jedoch davon ausgehen kannst, dass der Gegenstand immer wieder in den Bestzustand zurückversetzt wird.

HINNEHMEN VON STÜRZEN

Während eines Kampfes kann es vorkommen, dass du als Ergebnis eines kräftigen Treffers deines Gegners niedergeschlagen wirst. Ein solcher Sturz hat nur relativ kurze Auswirkungen und kann jederzeit passieren, unabhängig von deiner Lebensenergie oder deiner Ausdauer. Solange du am Boden liegst, kannst du nicht blocken oder angreifen. Das Treffen eines Gegners, der am Boden liegt, fügt ihm mehr Schaden zu und er ist auch leichter zu treffen. Ein hoher Wert in Geschicklichkeit hilft dir, nicht so schnell zu Boden geschlagen zu werden.

KAMPFUNFÄHIGKEIT

Wenn deine Ausdauer auf null sinkt, wirst du ohnmächtig. Dies passiert in der Regel dann, wenn du einen Schlag einstecken musst. Wie lange du bewusstlos bist, hängt von mehreren Faktoren ab. Während dieser Zeit kannst du keine Angriffe blocken. Solange du bewusstlos bist, reduzieren Nahkampf-Angriffe deine Lebensenergie und nicht deine Ausdauer.

26

MAGIE

Der Erfolg deines Einsatzes von Magie basiert auf deinen Fertigkeiten in den sechs Schulen der Magie. Eine Steigerung deines Könnens hängt von der Häufigkeit der Anwendung und der Ausbildung ab, wodurch deine Fertigkeit verbessert wird. Neue Zauber können erlernt werden, indem sie von Charakteren gekauft werden oder indem bestimmte Aufgaben gelöst werden.

SCHULE DER BESCHWÖRUNG

Durch Beschwörungen können magische Gegenstände und Wesen aus der anderen Welt herbeigerufen werden, um dir zu Dienste zu stehen. Zu den Zaubereffekten der Schule der Beschwörung gehören die mentale Beherrschung normaler und magischer Wesen, die Beschwörung anderweltlicher Waffen und Rüstungen sowie die Beschwörung daedrischer oder untoter Diener und Mächte, die dem Beschwörer dienen oder ihn beschützen sollen.



TURN UNDEAD (UNTOTE VERTREIBEN)

Steigert zeitweilig die Fluchtbereitschaft einer untoten Kreatur. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Steigerung des Fluchtwerts.



SUMMON CREATURE (WESEN BESCHWÖREN)

Beschwört ein anderweltliches Wesen. Es erscheint sechs Fuß vor dem Zaubenden und attackiert solange jede Einheit, die den Zaubenden angreift, bis der Effekt endet oder das beschworene Wesen getötet wird. Wenn du in einer Stadt ein Wesen beschwörst, werden die Stadtwachen dich und das Wesen sofort angreifen.



COMMAND (BEHERRSCHUNG)

Zwingt eine Kreatur oder einen Humanoiden, für den Zaubenden zu kämpfen. Die Wirkungsstärke bestimmt die Stufe der betroffenen Kreatur oder des Humanoiden.



BOUND *ITEM* (GEBUNDENER GEGENSTAND)

Beschwört einen geringeren Daedra herbei, der in Form eines magischen und wunderbar leichten daedrischen Gegenstandes gebunden ist. Der Gegenstand wird automatisch verwendet und der andere derzeit verwendete Gegenstand wird in das Inventar verschoben.

SCHULE DER ILLUSION

Illusion ändert die Wahrnehmung und die Gedanken lebender Subjekte



INVISIBILITY (UNSICHTBARKEIT)

Macht das Ziel für andere unsichtbar. Der Effekt wird aufgehoben, sobald das Ziel angreift, spricht oder Objekte aktiviert (z.B. Türen).



CHAMELEON (CHAMALEON)

Bewirkt, dass das Ziel visuell an seine Umgebung angepasst wird, so dass niemand es sehen kann. Der Effekt bleibt auch erhalten, wenn das Ziel angreift oder Objekte aktiviert. Während die Unsichtbarkeit stets 100-prozentig ist, kann der Chamäleon-Effekt von 1 % bis 100 % reichen. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Grad der Anpassung an die Umgebung.



LIGHT (LICHT)

Wenn der Zauber auf sein Ziel trifft, erleuchtet er die Umgebung für die Wirkungsdauer des Effekts. Das Lichtgeschoss verursacht keinen Schaden.



SANCTUARY (ZUFLUCHT)

Bewirkt, dass das Ziel schwerer zu treffen ist. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Wert, der der Wahrscheinlichkeit des Zaubenden hinzugefügt wird, sich erfolgreich gegen einen Angriff zu verteidigen.



NIGHT-EYE (INFRAVISION)

Verleiht dem Ziel zeitweilig die Gabe, im Dunkeln sehen zu können. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Grad, um den die Umgebungshelligkeit angehoben wird.

27

SCHULE DER ILLUSION

CHARM (BEZAUBERN)

Verbessert zeitweilig die Gesprächigkeit eines Charakters gegenüber dem Zaubermenden. Nach Ablauf des Effekts kehrt die Gesprächigkeit des Ziels auf ihren Ausgangswert zurück.

PARALYZE (LÄHMUNG)

Lässt das Ziel erstarren, so dass es sich nicht bewegen kann. Der Effekt hat keine Wirkungsstärke, sondern lediglich eine Wirkungsdauer.

SILENCE (STILLE)

Macht das Opfer zeitweilig stumm, so dass es keine Zauber aussprechen kann.

BLIND (BLINDHEIT)

Beeinträchtigt die Sehkraft des Opfers, wodurch dessen Chancen, einen Gegner mit Waffen oder im waffenlosen Nahkampf zu treffen, verringert werden.

SOUND (LÄRM)

Lässt das Opfer verwirrende Geräusche hören. Die Wirkungsstärke bestimmt die Verringerung der Chance des Opfers, erfolgreich Zauber aussprechen zu können, sowie die relative Lautstärke des Lärms.

CALM HUMANOID / CREATURE (HUMANOIDEN ODER KREATUR BESÄNFTIGEN)

Verringert zeitweilig den Angriffswert (d.h. die Angriffsbereitschaft). Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Verringerung des Angriffswerts. Untote, Daedra und Artefakte sind davon nicht betroffen.

FRENZY HUMANOID / CREATURE (HUMANOIDEN ODER KREATUR ERZÜRNEN)

Steigert zeitweilig den Angriffswert (d.h. die Angriffsbereitschaft). Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Steigerung des Angriffswerts. Untote, Daedra und Artefakte sind davon nicht betroffen.

DEMORALIZE HUMANOID / CREATURE (HUMANOIDEN ODER KREATUR DEMORALISIEREN)

Steigert zeitweilig die Fluchtbereitschaft vor einem Angreifer. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Steigerung des Fluchtwerts. Untote, Daedra und Artefakte sind davon nicht betroffen.

RALLY HUMANOID / CREATURE (HUMANOIDEN ODER KREATUR ERMUTIGEN)

Verringert zeitweilig die Fluchtbereitschaft vor einem Angreifer. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Verringerung des Fluchtwerts. Untote, Daedra und Artefakte sind davon nicht betroffen.

SCHULE DER ZERSTÖRUNG

Zerstörung schädigt lebendige und unbelebte Dinge.

DAMAGE (SCHADEN)

Lässt den Zauberkundigen magische Energie losschleudern, welche beim Ziel die Werte der Attribute, der Lebensenergie, der Magie, der Ausdauer oder der Fertigkeit verringert. Die Attribute können nur mit Wiederherstellungszaubern (Restore) oder Heiltränken wiederhergestellt werden. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Einheiten, die in jeder Sekunde Wirkungsdauer verloren werden.

FIRE DAMAGE (FEUERSCHADEN)

Dieser Zauber beschwört eine Manifestation von Elementarfeuer. Sobald diese Manifestation mit einem Objekt in Kontakt kommt, explodiert sie und verursacht in einem bestimmten Bereich Schaden.

SHOCK DAMAGE (BLITZSCHADEN)

Dieser Zauber beschwört Elementarblitze. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Schaden, den das erste Opfer nimmt, das sich auf dem Weg des Blitzes befindet.

FROST DAMAGE (EISSCHADEN)

Dieser Zauber beschwört eine Manifestation von Elementareis. Bei Kontakt mit einem Objekt verursacht diese Manifestation Eisschaden im Wirkungsbereich des Zaubers.

DRAIN (ENTZIEHEN)

Verringert beim Ziel zeitweise die Werte der Attribute, der Lebensenergie, der Magie, der Ausdauer oder der Fertigkeit. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Einheiten, die in jeder Sekunde Wirkungsdauer verloren werden.

POISON (GIFT)

Dieser Zauber erzeugt einen giftigen Säurenebel, der dem Opfer Lebensenergie entzieht. Das Opfer büßt während der Wirkungsdauer des Zaubers zunehmend Lebensenergie ein, es sei denn, die Wirkung des Gifts wird durch einen Zauber zur Giftnutralisierung aufgehoben.

STUNTED MAGICCA (MAGIE BEEINTRÄCHTIGEN)

Bewirkt, dass sich für die Wirkungsdauer des Effekts die Magie des Opfers nicht im Schlaf regeneriert.

WEAKNESS (ANFÄLLIGKEIT)

Verringert die Widerstandskraft des Opfers gegenüber Schaden durch Elementarfeuer, Elementareis, Elementarblitze, Magie (nicht durch Elemente bewirkt), normale Waffen (nicht verzaubert), gewöhnliche Krankheiten, die Pest, die Corpus-Krankheit und durch Gift.

DISINTEGRATE WEAPON OR ARMOR (WAFFE ODER RÜSTUNG AUFLÖSEN)

Beschädigt die angelegte Waffe oder Rüstung des Opfers. Kann durch Berührung oder auf Entfernung verwendet werden.

SCHULE DER WIEDERHERSTELLUNG

Restoration (Wiederherstellung) kann die Attribute und Fähigkeiten des Körpers heilen, wiederherstellen und verstärken, Krankheiten heilen und den Körper vor anderen bösen Einflüssen schützen. Die Wiederherstellungszauber können außerdem Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Geschicklichkeit und andere Attribute steigern oder absorbieren.

CURE (HEILEN)

Heilt eine spezielle Krankheit oder Zustände einschließlich gewöhnliche Krankheiten, die Pest, die Corpus-Krankheit, Gift (stellt verlorene Lebensenergie nicht wieder her, sondern entfernt nur das Gift) und Lähmung.

RESTORE (WIEDERHERSTELLEN)

Wenn ein Attribut, die Lebensenergie, die Magie oder die Ausdauer des Charakters durch einen magischen Angriff verringert wurde, kann durch diesen Zauber der Ausgangswert wiederhergestellt werden. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Wert, der mit jeder Sekunde der Wirkungsdauer wiederhergestellt wird.

FORTIFY ATTRIBUTE (ATTRIBUT FESTIGEN)

Steigert zeitweilig den Wert eines der Attribute, der Lebensenergie, der Magie, der Ausdauer oder der Fertigkeit des Charakters. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Steigerung des Attributwerts.

SCHULE DER WIEDERHERSTELLUNG

FORTIFY MAXIMUM MAGICA (MAXIMALEN MAGIEWERT FESTIGEN)
Ändert den Faktor zur Berechnung des maximalen Magiewerts eines Charakters. Die Wirkungsstärke wird mit der Intelligenz des Charakters multipliziert, um den Magiewert zu berechnen. Durch eine Wirkungsstärke von 2,0 erhöht du einen Magiewert, der dem doppelten Intelligenzwert des Charakters entspricht.

FORTIFY ATTACK BONUS (ANGRIFF FESTIGEN)
Steigert die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Angriffs, den der Charakter mit einer Waffe oder mit bloßen Händen durchführt.

RESIST (RESISTENZ)
Steigert die Widerstandskraft des Charakters gegenüber Schaden durch Elementarfeuer, Elementareis, Elementarblitze, Magie-basierte Angriffe, normale Waffen, gewöhnliche Krankheiten, die Pest, die Corpus-Krankheit, durch Gift oder Lähmung. Die Wirkungsstärke bestimmt die prozentuale Verringerung des Schadens, der durch die Effekte verursacht wird.

REMOVE CURSE (FLUCH AUFHEBEN)
Befreit das Ziel des Zaubers von den Auswirkungen eines Fluches.

SCHULE DER MYSTIK

Mystik beinhaltet die Manipulation magischer Kräfte und Grenzen, um die Strukturen und Einschränkungen der physischen Welt umgehen zu können.

DISPEL (MAGIE BÄNNEN)
Hebt magische Effekte auf, die auf das Ziel des Zaubers wirken. Fähigkeiten, Krankheiten, Flüche oder ständige Effekte durch magische Gegenstände sind davon nicht betroffen. Die Wirkungsstärke bestimmt die Wahrscheinlichkeit der Aufhebung eines Effekts.

SOUL TRAP (SEELENFALLE)
Hält die Seele eines besieigten Gegners im kleinsten leeren Seelenstein im Inventar des Zaubers gefangen, wenn die Kreatur während der Wirkungsdauer dieses Zaubers getötet wird.

TELEKINESIS (TELEKINESE)
Ermöglicht dem Charakter, aus der Entfernung Gegenstände aufzuheben oder Behälter zu öffnen. Die Wirkungsstärke bestimmt die Entfernung in Fuß, über die der Zaubende agieren kann.

MARK (MARKIEREN)
Dieser Zauber markiert einen Zielpunkt für den Rückkehr-Zauber.

RECALL (RÜCKKEHR)
Der Charakter wird unmittelbar an den Punkt teleportiert, der zuvor mit einem Markieren-Zauber festgelegt wurde.

DIVINE /ALMSIVI INTERVENTION (GÖTTLICHER EINGRIFF UND ALMSIVI INTERVENTION)
Das Ziel dieses Zaubers wird sofort an den Altar des nächstgelegenen Schreins teleportiert. Beim Zauber Göttlicher Eingriff ist dies ein Schrein des Kaiserlichen Kults, bei der Almsivi Intervention ein Schrein des Tribunals-Tempels.

DETECT (ENTDECKEN)
Ermöglicht dir, Kreaturen, verzauberte Gegenstände oder Schlüssel zu entdecken. Sie erscheinen auf der Karte als entsprechende Symbole. Die Wirkungsstärke bestimmt den Radius in Fuß, in dem der Zaubende das Ziel entdecken kann.

SPELL ABSORPTION (ZAUBER ABSORBIEREN)
Ermöglicht dem Zaubenden, die Wirkung eines Angriffszaubers zu absorbieren und die Energie seiner eigenen Energie hinzuzufügen. Die Wirkungsstärke bestimmt die prozentuale Wahrscheinlichkeit, mit der ein angreifender Zauber absorbiert wird. Schlägt der Zauber fehl, kann der Angriffszauber seine Wirkung frei entfalten. Es ist nicht möglich, die Magie über die normalen Werte hinaus zu erhöhen.

REFLECT (REFLEXION)
Ermöglicht dem Zaubenden, den Effekt eines Zaubers auf den Angreifer zurückzuschleudern. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die prozentuale Wahrscheinlichkeit, mit der der Zauber reflektiert wird. Scheitert die Reflexion, können die Angriffszauber ihre Wirkung frei entfalten.

ABSORB (ABSORBIEREN)
Überträgt zeitweilig einen Teil des Wertes der Attribute, der Lebensenergie, der Magie, der Ausdauer oder der Fertigkeit vom Opfer auf den Zaubenden. Die Werte eines Zauberkundigen können während der Wirkungsdauer ihre Maximalwerte übersteigen. Nach Ablauf des Effekts verliert der Zaubende die zusätzlichen Attributspunkte, während das Opfer sie wieder hinzugewinnt. Die Änderungen der Lebensenergie, Magie und Ausdauer sind permanent.

SCHULE DER VERÄNDERUNG

Die Anhänger der Schule der Veränderung manipulieren die physische Welt und deren natürliche Eigenschaften.

WATER BREATHING (WASSERATMUNG)
Ermöglicht es dem Charakter, für die Wirkungsdauer des Zaubers unter Wasser zu atmen.

SWIFT SWIM (FLOSSEN)
Ermöglicht es dem Charakter, zeitweilig schneller zu schwimmen.

WATER WALKING (FESTES WASSER)
Ermöglicht es dem Charakter, für die Wirkungsdauer des Zaubers auf Wasser zu gehen.

SHIELD (SCHILD)
Umgibt den gesamten Körper des Charakters mit einem Schild aus Magie, Feuer, Blitzen oder Eis. Die Wirkungsstärke dieses Zaubers wird der Rüstungsklasse des Charakters hinzugefügt. Durch Feuer-, Blitz- oder Eisangriffe verursachter Schaden wird stark reduziert.

BURDEN (LAST)
Erhöht zeitweilig das vom Opfer getragene Gewicht. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt das zusätzliche Gewicht.

FEATHER (FEDER)
Reduziert zeitweilig die Belastung des Ziels des Zaubers. Die Wirkungsstärke des Effekts entspricht den Gewichtseinheiten, die von der tatsächlichen Belastung abgezogen werden.

JUMP (SPRUNG)
Ermöglicht es dem Charakter, höher und weiter zu springen. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die proportionale Erhöhung der Höhe und Weite eines Sprunges.

SLOWFALL (LANGSAMER FALL)
Verlangsamt die Fallgeschwindigkeit eines Charakters im freien Fall, wodurch der Schaden beim Aufprall reduziert wird.

LEVITATE (LEVITATION)
Ermöglicht es dem Charakter, zeitweilig zu schweben. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich der Charakter in der Luft fortbewegen kann.

LOCK (SCHLOSS)
Dieser Zauber verschließt dauerhaft einen Behälter oder eine Tür, bis das Objekt mit einem Schlüssel, einem Dietrich oder einem Zauber geöffnet wird. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Schlossstärke, die dem Behälter bzw. der Tür zugewiesen wird.

OPEN (ÖFFNEN)
Öffnet einen verschlossenen Behälter oder eine verschlossene Tür. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die höchste Schlossstärke, die geöffnet werden kann.

EIGENSCHAFTEN

Viele Rassen in Tamriel verfügen über ihnen innewohnende Eigenschaften. Sie erscheinen magisch, müssen jedoch nicht durch Zauber hervorgebracht werden und sind immer aktiv. Eigenschaften umfassen gewöhnlich solche Dinge wie Anfälligkeiten und Resistenzen.

SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN

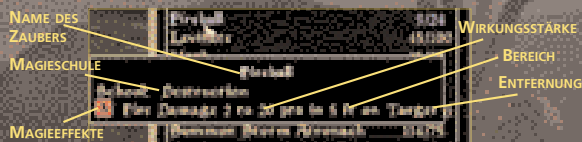
Viele Rassen und Sternzeichen verfügen auch über besondere Kräfte, die nur einmal am Tag genutzt werden können. Die speziellen Eigenschaften können immer erfolgreich angewendet werden. Dadurch sind sie die mächtigste Form der Magie. Sie sind keiner Magieschule zugewiesen, und daher verbessert ihre Anwendung auch nicht deine magischen Fertigkeiten.

KRANKHEITEN

Auch wenn sie nicht wirklich Magie sind, so können die Auswirkungen von Krankheiten dieser doch sehr ähnlich sein. Es gibt drei Arten von Krankheiten: common disease (gewöhnliche Krankheiten), blight disease (Pest) und corpus disease (Corpus-Krankheit). Gewöhnliche Krankheiten haben keine schwerwiegenden Folgen, denn Sie können recht einfach in Schreinen oder Tempeln geheilt werden. Sie sollten auf jeden Fall geheilt werden, da die Leute ansonsten Bedenken haben, mit dir zu reden. Die Pest ist gefährlicher, Heiltränke und Heilungen sind schwieriger zu finden. Die Corpus-Krankheit kann nicht geheilt werden. Manche Leute behaupten, dass auch der Vampirismus eine Krankheit ist, aber es scheint keine bekannte Heilung dafür zu existieren.

ZAUBER

Der erfolgreiche Gebrauch von Zaubern erhöht deine Fertigkeit in der jeweiligen Schule der Magie. Du kannst neue Zauber von verschiedenen Leuten kaufen, die diese anbieten.



NAME DES ZAUBERS – Name des ausgewählten Zaubers.

MAGIESCHULE – Name der Schule der Magie, unter die der Gebrauch dieses Zaubers fällt. Der erfolgreiche Gebrauch des Zaubers hilft, diese Fertigkeit zu verbessern.

MAGIEEFFEKTE – Alle Effekte, die durch diesen Zauber bewirkt werden. Wenn ein Zauber mehrere Effekte birgt, bestimmt der am schwierigsten zu bewirkende Effekt, unter welcher Schule der Magie der Zauber fällt.

WIRKUNGSSTÄRKE – Gibt an, wie mächtig der Zauber ist. Sie bestimmt, wie viel Schaden ein Zauber verursacht oder wie stark die Attribute des Opfers erhöht oder verringert werden. Dieses Maß wird oft durch einen Wertebereich angegeben (z.B. 1 bis 10 Punkte). Die Wirkungsstärke beim Zaubern wird zwischen diesen beiden Werten zufällig bestimmt.

DURATION (WIRKUNGSDAUER) – Gibt an, wie lange der Effekt des Zaubers anhält.

RANGE (ENTFERNUNG) – Zauber können auf eine von drei Arten wirksam werden:

Touch (Berührung) – Der Effekt des Zaubers wird bei Berührung des Ziels wirksam.

Target (Ziel) – Der Effekt des Zaubers kann aus der Entfernung wirksam werden.

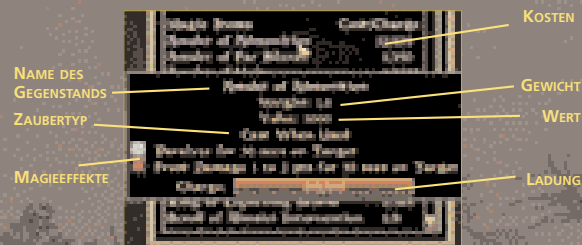
Self (Selbst) – Der Effekt des Zaubers wirkt sich automatisch auf den Zauberkundigen aus.

AREA (BEREICH) – Der Radius in Fuß, in dem ein Fern- oder Berührungsauber wirksam wird.

32

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Im ganzen Land wirst du eine breite Vielfalt magischer Gegenstände finden, wie Ringe, Amulette, Gürtel, Schriftrollen, Waffen, Rüstung und andere. Das Benutzen einiger dieser Gegenstände, beispielsweise von Waffen, bewirkt nach der erfolgreichen Anwendung (z.B. dem Treffen eines Gegners), dass ein Zauber ausgesprochen wird. Andere ermöglichen dir, einen Zauber auszusprechen, während du den Gegenstand angelegt hast, z.B. der Ring der Heilung. Um den Zauber eines angelegten Gegenstands als aktiven Zauber zu bestimmen, musst du ihn aus dem Magiemenu (Magic) in der Liste der Gegenstände auswählen.



NAME DES GEGENSTANDS – Der Name, den der Gegenstand trägt.

WEIGHT(GEWICHT) – So viel wiegt der Gegenstand.

VALUE (WERT) – Der durchschnittliche Erlös, wenn du den Gegenstand zum Verkauf anbietest.

ZAUBERTYP – Zeigt an, wann die Effekte des Zaubers wirksam werden.

Cast When Used (Wirksam bei Benutzung): Muss wie ein Zauber ausgelöst werden.

Cast When Strikes (Wirksam beim Auftreffen): Die Magie wird wirksam, sobald ein Ziel getroffen wird.

Constant Effect (Andauernder Effekt): Der Effekt ist immer wirksam, solange der Gegenstand angelegt ist.

MAGIEEFFEKTE – Die magischen Effekte, die der Gegenstand bewirkt.

COST/CHARGE (KOSTEN/LADUNG) – Die momentane und maximale Aufladung des magischen Gegenstands. Seine Benutzung kostet eine gewisse Menge dieser Aufladung. Diese Menge hängt von deiner Fertigkeit Enchant (Verzauberung) ab. Magische Gegenstände regenerieren ihre Aufladung nur langsam oder können mittels eines Seelensteins wieder aufgeladen werden.

MAGISCHE SCHRIFTROLLEN

Magische Schriftrollen sind besondere Gegenstände, die nur einmalig benutzt werden können. Sie können nicht wieder aufgeladen werden und werden nach dem Gebrauch vernichtet. Es handelt sich also praktisch betrachtet um "Einmal-Schriftrollen". Um eine Schriftrolle als aktive Magie vorzubereiten, wähle sie aus dem Menü Magic (Magie). Magische Schriftrollen können wie normale Zauber angewendet werden, jedoch nur ein Mal. Du kannst dir den Zauber einer Schriftrolle ansehen, indem du sie mit dem Mauszeiger im Inventar oder dem Magic-Menü markierst.

33

ZAUBERERSCHAFFUNG

Für einen gewissen Preis können Zauberkundige, auf die du triffst, die von dir erlernten Zaubereffekte zu neuen Zaubern verbinden.



NAME – Klicke hier und gib den Namen des neuen Zaubers ein.

MAGIC EFFECTS (MAGIEEFFEKTE) – Die Magieeffekte, die du erlernt hast und die kombiniert werden können.

ADDED EFFECTS (NEUE EFFEKTE) – Die aus der Kombination hervorgegangenen Effekte mit Angabe der Wirkungsstärke, Wirkungsdauer, Entfernung und des Bereichs.

COST (KOSTEN) – Die Menge an Magie, die für den Gebrauch des Zaubers erforderlich ist.

CHANCE (ERFOLGSAHRSCHNHEINLICHKEIT) – Die prozentuale Wahrscheinlichkeit, dass dein Zauber erfolgreich angewendet wird. Je höher dein Fertigkeitswert in der jeweiligen Magieschule ist, desto höher ist die Erfolgswahrscheinlichkeit.

PRICE (PREIS) – So viel musst du für den neuen Zauber bezahlen.

Wenn du dich in einem Dialog befindest, wähle die Option Spellmaking (Zaubererschaffung). Wähle mit der linken Maustaste die Zauber, die du kombinieren möchtest. Wenn du nun auf einen Magieeffekt klickst, der hinzugefügt werden soll, kannst du die entsprechende Wirkungsstärke, Wirkungsdauer, Entfernung und den Bereich durch Verschieben der Regler nach links oder rechts anpassen. Um Effekte zu entfernen oder zu verändern, wähle sie aus der Liste Effects (Effekte) und ändere entweder ihre Eigenschaften oder entferne sie, indem du auf Delete (Löschen) klickst.

Das Hinzufügen von Effekten und Steigern von Wirkungsstärke, Wirkungsdauer, Entfernung und Bereich erhöht den Preis. Wenn du mit der Erstellung deines neuen Zaubers fertig bist, klicke auf Buy (Kaufen). Du kannst aber auch jederzeit auf Cancel (Abbruch) klicken, um in das Dialogfenster zurückzukehren.

34

VERZAUBERUNG

Um einen Gegenstand zu verzaubern, musst du einen Seelenstein aufgeladen haben. Seelensteine höherer Qualität können größere Kreaturen festsetzen, um mächtigere Verzauberungen zu erzeugen. Um eine Seele in einen Seelenstein zu bannen, brauchst du einen leeren Seelenstein, einen Seelenfallen-Zauber oder eine solche Schriftrolle und eine lebendige Kreatur. Zaubere "Seelenfalle" auf diese Kreatur und töte sie dann. Bei ihrem Tod wird die Kreatur in dem zuvor leeren Seelenstein gefangen. Wähle den Seelenstein aus und drücke die Taste D, um nachzusehen, ob die Kreatur gefangen wurde oder nicht.

Suche jemanden, der Verzauberungen anbietet und wähle das Thema Enchanting (Verzauberung), wenn du mit der Person redest. Oder nimm die Verzauberung selbst vor, indem du einen geladenen Seelenstein in deinem Inventar auswählst und die Taste A drückst. Dein Erfolg hängt dabei von deiner Verzauberungs-Fertigkeit ab. Wenn du für die Verzauberung bezahlt, sind diese Dienste immer erfolgreich.



NAME – Klicke hier und gib den Namen des verzauberten Gegenstands ein.

ITEM (GEGENSTAND) – Klicke hier, um den Gegenstand aus deinem Inventar auszuwählen, den du verzaubern oder wieder aufladen möchtest.

SOUL (SEULENSTEIN) – Klicke hier, um den geladenen Seelenstein auszuwählen, den du für die Verzauberung oder die Wiederaufladung benutzen möchtest.

ENCHANTMENT (VERZAUBERUNG) – Verbrauchte Verzauberungspunkte und die für den ausgewählten Gegenstand insgesamt verfügbaren Verzauberungspunkte. Je mehr Effekte du hinzufügst, desto mehr Verzauberungspunkte werden verbraucht.

COST COST (ZAUBERKOSTEN) – Gibt an, wie viel Magie pro Anwendung verbraucht wird. Je mehr Effekte du hinzufügst, desto höher sind die Kosten. Die Kosten hängen auch von deiner Verzauberungs-Fertigkeit ab.

CHARGE (AUFLADUNG) – Menge der Magie, die bei voller Aufladung zur Verfügung steht.

MAGIC EFFECTS (MAGIEEFFEKTE) – Die Zaubereffekte, die du erlernt hast und die für Verzauberungen benutzt werden können.

EFFECT (EFFEKT) – Die für die Verzauberung verwendeten Effekte einschließlich Wirkungsstärke, Wirkungsdauer und Bereich.

RANGE (ENTFERNUNG) – Cast When Used (Wirksam bei Benutzung), Cast When Strikes (Wirksam beim Auftreffen), Constant Effect (Andauernder Effekt, nur mit mächtigen Seelensteinen) oder Cast Once (Einmalige Anwendung, nur bei Büchern und Schriftrollen).

Wähle einen zu verzaubernden Gegenstand und einen aufgeladenen Seelenstein aus deinem Inventar. Wähle dann den Magieeffekt aus, den du für den Gegenstand wünschst. Lege die Entfernung für jeden Effekt fest, indem du die Schaltfläche anklickst, und passe die entsprechende Wirkungsstärke, Wirkungsdauer und den Bereich durch Verschieben der Regler nach links oder rechts an. Das Steigern der Magieeffekte verbraucht Verzauberungspunkte. Um Effekte zu entfernen oder zu verändern, wähle sie aus der Liste Effects (Effekte) und ändere entweder ihre Eigenschaften oder entferne sie, indem du auf Delete (Löschen) klickst. Wenn du fertig bist, klicke auf Buy (Kaufen). Du kannst aber auch jederzeit auf Cancel (Abbruch) klicken, um in das Dialogfenster zurückzukehren.

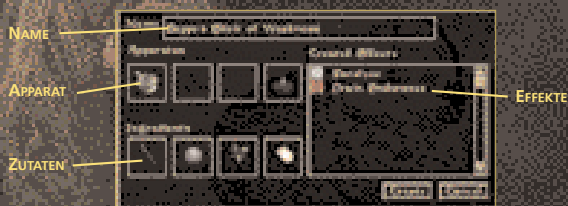
35

TRÄNKE

Alchemisten, Trankmischer und Heiler, aber auch gewöhnliche Händler, verkaufen Tränke. Diese Tränke sind leicht und zuverlässig anzuwenden, aber kostspielig. Wenn deine Fertigkeit Alchemy (Alchemie) nicht hoch genug ist, werden die Effekte eines Tranks mit einem Fragezeichen ("??"). Du kannst aber dank deiner Alchemie-Fertigkeit auch deine eigenen Tränke mischen. Um einen Trank zu sich zu nehmen, benutze ihn im Inventar-Menü.

ALCHEMIE

Die einfachste Anwendung deiner Fertigkeit Alchemy (Alchemie) ist das Essen von Zutaten, um den Nutzen (oder Schaden) dieser Zutaten zu erfahren. Zutaten können Körperteile von Kreaturen oder Pflanzen sein, in verschiedenen Behältern in Städten und Gebäuden gefunden oder von Einzelwesen in der ganzen Welt gekauft werden. Hebe eine Zutat in deinem Inventar-Menü hervor, um zu sehen, welche Effekte sie bewirkt. Wenn du ein Fragezeichen ("??") siehst, bedeutet dies, dass deine Alchemie-Fertigkeit nicht hoch genug ist, um diesen Effekt zu identifizieren. Sollte deine Alchemie-Fertigkeit nicht hoch genug sein, wird beim Essen einer Zutat der erste Effekt aus der Liste der Zutat bei dir wirken, auch wenn du nicht weißt, um welchen Effekt es sich handelt. Wenn du neben der Zutat über den erforderlichen Apparat verfügst, kannst du deine eigenen Tränke mischen. Je höher Ihre Fertigkeit ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich einen Trank zu mischen und desto mächtiger wird er sein.



NAME – Ändere hier den Namen des Tranks.

APPARATUS (APPARAT) – Zeigt alle hier aktiven Apparate. Alchemistische Apparate gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen. Ein Apparat höherer Qualität ist wirksamer und zuverlässiger. Um einen Trank zu mischen, musst du den gewünschten Apparat benutzen. Du kannst zusätzliche Apparate benutzen, indem du auf denjenigen klickst, den du hinzufügen oder ändern möchtest. Jeder Apparat erfüllt eine bestimmte Funktion:

Mortar & Pestle (Mörser und Stößel) – Wird zum Mischen eines Tranks benötigt und legt die Grundstärke des Tranks fest.

Retort (Retorte) – Steigert die Wirkungsstärke und Wirkungsdauer aller negativen Effekte eines Tranks.

Alembic (Destillierkolben) – Reduziert die Wirkungsstärke und Wirkungsdauer aller negativen Effekte eines Tranks.

Calcinator (Kalzinierofen) – Steigert die Wirkungsstärke und Wirkungsdauer aller Effekte eines Tranks.

INGREDIENTS (ZUTATEN) – Tränke benötigen mindestens zwei Zutaten mit demselben Effekt. Zwei Zutaten mit dem Effekt Unsichtbarkeit verleihen dem Trank also die Eigenschaft Unsichtbarkeit.

EFFECTS (EFFEKTE) – Alle Effekte, die der Trank momentan hat. Wie auch beim Essen einer Zutat kann es sein, dass du nicht alle Effekte kennst. Unbekannte Effekte werden mit einem Fragezeichen ("??") gekennzeichnet.

DIEBESHANDWERK

SCHLEICHEN



Schleichen bezeichnet die Fähigkeit, von Kreaturen und Personen unentdeckt zu bleiben, während man sich bewegt oder steht. Drücke die linke Strg-Taste, um zu schleichen. Sobald du nicht mehr wahrgenommen wirst, erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm. Wenn du danach entdeckt wirst, verschwindet das Symbol wieder.

Schleichen ermöglicht unbemerktes Stehlen, Taschendiebstahl, das Knacken von Schlössern und die Durchführung anderer Tätigkeiten, die möglicherweise als ungesetzlich angesehen werden. Beachte, dass beim Schleichen auch das Gewicht deines Schuhwerks eine gewisse Rolle spielt. Das Schleichen-Symbol bedeutet nicht, dass du deine Schleichen-Fertigkeit verbessert, sondern nur, dass du zur Zeit unentdeckt bist.

TASCHENDIEBSTAHL

Um einer Person einen Gegenstand stehlen zu können, musst du zuerst schleichen. Sobald du dies tust, kannst du auf die fragliche Person zuhalten und die Leertaste drücken, wenn ihr Name über ihrem Kopf angezeigt wird. Daraufhin wird ein Inventarfenster für diese Person angezeigt. Da der Taschendiebstahl auf deiner Sicherheitsfertigkeit basiert, wirst du nicht immer alles sehen, was diese Person bei sich trägt. Auch kann es sein, dass du bei jedem Versuch an dieser Person etwas anderes siehst. Wenn du einen Gegenstand siehst, den du stehlen möchtest, musst du ihn mit der linken Maustaste anklicken. Hast du Erfolg, bleibt der Diebstahl unentdeckt. Wirst du entdeckt, wird die Person entsprechend reagieren und dich vielleicht den Wachen melden oder gar direkt angreifen!

STEHLEN

Während du schleichst, kannst du versuchen, Dinge an dich zu nehmen, die dir nicht gehören. Diese Dinge können sich in Behältern (siehe Seite 41) befinden oder auch einfach herumliegen. Alle Gegenstände, die du stiehlt, werden deinem Inventar hinzugefügt. Beachte, dass du gestohlene Gegenstände nicht wieder ihrem ursprünglichen Besitzer verkaufen kannst. Weitere Informationen über Verbrechen und Gefängnis findest du auf Seite 41.

SCHLÖSSER KNACKEN

Dietriche gibt es in verschiedenen Ausführungen, aber sie alle können nur für eine bestimmte Anzahl von Versuchen verwendet werden. Um ein Schloss zu knacken, musst du deinen Dietrich in die Hand nehmen und die abgeschlossene Tür oder den Behälter anvisieren. Drücke die Taste F, um deinen Dietrich zu aktivieren, und klicke dann mit der linken Maustaste, um einen Versuch zu starten, das Schloss zu knacken. Deine Aussicht auf Erfolg hängt dabei von der Qualität des Dietrichs, der Schlossstufe und deiner Sicherheitsfertigkeit ab. Jeder Versuch, ein Schloss zu knacken, zählt als eine Anwendung des Dietrichs. Wenn du das Schloss erfolgreich geknackt hast, kannst du danach die Tür oder den Behälter (z.B. eine Truhe oder eine Schatulle) öffnen.

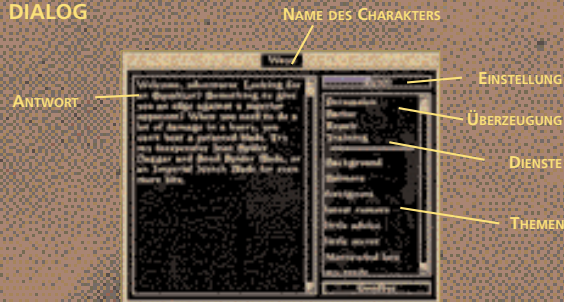
FALLEN ENTSCHÄRFEN

Jeder Gegenstand, der mit einer Falle versehen ist, wird entsprechend markiert, wenn du ihn ansiehst. Um eine Falle entschärfen zu können, benötigst du die Fertigkeit 'Sicherheit' und eine Sonde (die du in der Hand haben musst). Nimm die Sonde in die Hand, visiere den fraglichen Gegenstand an, drücke die Taste F, um die Sonde zu aktivieren, und klicke dann mit der linken Maustaste, um einen Versuch zu starten, die Falle zu entschärfen. Ähnlich wie die Dietriche beim Knacken von Schlössern, hat die Qualität der Sonde entscheidenden Einfluss auf deine Erfolgsaussichten beim Entschärfen einer Falle.

KRITISCHER TREFFER

Wenn du es schaffst (z.B. durch Schleichen), unentdeckt in Angriffswelt an einen NSC heranzukommen, verursacht dein erster Nahkampfangriff den vierfachen Schaden – also erheblich mehr als bei einem normalen Angriff. Außerdem wird die Meldung eingeblendet, dass du erfolgreich einen kritischen Treffer (Critical Hit) gelandet hast. Alle folgenden Angriffe werden dann wieder normal bewertet.

DIALOG



Um mit einer Person in einen Dialog zu treten, drücke die Leertaste, wenn du den Namen der Person über ihrem Kopf siehst. Im Dialogmenü findest du verschiedene wichtige Bereiche.

NAME DES CHARAKTERS

Der Name der Person, mit der du sprichst.

THEMEN

Eine Liste der Dinge, die du die Person fragen kannst, erscheint in der Themenliste. Manche Themen, die du ansprichst, lassen weitere Themen in der Liste erscheinen. Auch wenn du eine Person zu allen Themen befragst, über die sie etwas weiß, hängt es von ihrer Gesprächigkeit dir gegenüber ab, ob sie dir ihr Wissen mitteilt oder nicht.

EINSTELLUNG

Wenn das Dialogmenü erscheint, siehst du einen blauen Balken mit einer Zahl. Diese Zahl gibt auf einer Skala von 0 bis 100 ihre Einstellung an, also was sie von dir hält. Je höher die Zahl ist, desto mehr mag diese Person dich. Das bedeutet, dass sie mit dir über Themen spricht, an denen sie dich normalerweise nicht teilhaben lassen würde, dir Aufgaben gibt oder Dienste anbietet. Je niedriger die Zahl ist, desto weniger mag die Person dich und desto geringer ist ihr Mitteilungsbedürfnis dir gegenüber.

Die Einstellung einer Person hängt von vielen Faktoren ab, wie der Rasse, der Klasse, deinem Ruf, Gruppenzugehörigkeiten und dem, was die Person über deine Taten in der Vergangenheit denkt (wenn du beispielsweise einem Mitglied der Gilde dieser Person geholfen hast oder einen ihrer Freunde bestohlen oder gar getötet hast). Du kannst die Einstellung einer Person durch Überredung beeinflussen.

ANTWORT

Hier siehst du die Antwort der Person zu dem Thema, das dich interessiert. Blau hervorgehobene Wörter sind Themen, zu welchen du die Person befragen kannst. Diese Informationen werden auch in deinem Tagebuch festgehalten.

ÜBERZEUGUNG

Erfolgreiches Überzeugen hängt von deiner Fertigkeit Speechcraft (Wortgewandtheit) ab, wenn du Komplimente verteilst, jemanden verspottest oder einschüchterst, und von deiner Fertigkeit Mercantile (Feilschen), wenn du jemanden bestichst.

38

Admire (Bewunderung): Jemandem ein Kompliment aussprechen kann seine Haltung dir gegenüber stark verändern. Wenn du es gut machst und einen aufrichtigen Eindruck hinterlässt, wird die Gesprächigkeit der Person deutlich steigen. Wenn jedoch dein Versuch eines Kompliments als Heuchelei entlarvt wird, wird dich diese Person weniger mögen als zuvor.

Taunt (Spott): Eine Person innerhalb einer Stadt anzugreifen ist illegal. Sollten du einen Kampf anzetteln, werden Wachen zur Stelle sein und dich festnehmen. Du kannst jedoch auf eine andere Art eine tätliche Auseinandersetzung initiieren, ohne festgenommen zu werden, indem du die Person so lange provoziert, bis sie den ersten Schlag landet. Du musst dich also nur verteidigen und hast keine Konsequenzen zu befürchten. Sollte deine Provokation wirkungslos sein, wird die Gesprächigkeit der Person reduziert.

Intimidate (Einschüchtern): Wenn du keine Lust hast, für etwas zu bezahlen oder einem sich andeutenden Kampf aus dem Weg gehen möchtest, kannst du immer versuchen, deine Interessen durchzusetzen, indem du einen energischen Befehlston anschlagst. Durch erfolgreiche Einschüchterung verbessert du die Gesprächigkeit einer Person vorübergehend und kannst so an wertvolle Informationen herankommen. Allerdings wirst du nach dem Gespräch feststellen, dass die Person dich noch weniger mag als zuvor, und es wird auch immer schwieriger werden, diese Person in weiteren Gesprächen einzuschüchtern. Ein misslungener Einschüchterungsversuch reduziert die Gesprächigkeit der Person.

Bribe (Bestechung): Der schnellste Weg ins Herz einer Person führt oft über ihren Geldbeutel. Während manche Leute einfacher zu bestechen sind, funktioniert dieser Trick bei manchen überhaupt nicht – insbesondere bei Leuten mit hoher Moral oder Ethik. Dein Bestechungsgeld wird nur von der Person angenommen, wenn die Bestechung erfolgreich ist. Ansonsten ist sie durch das Angebot beleidigt, was sich in niedrigerer Einstellung niederschlägt.

DIENSTE

Viele Leute, die du triffst, bieten dir ihre Dienste an. Dabei kann es sich beispielsweise um Warenhandel oder auch Verbesserung deiner Fertigkeiten handeln. Das Dialogmenü listet die Dienste auf, die eine Person anbietet. Wähle den gewünschten Dienst aus der Liste aus, um mehr Informationen zu erlangen (z.B. eine Liste der Fertigkeiten und Preise für die Ausbildung). Zu den verfügbaren Diensten gehören:

Barter (Handeln) – Ankauf und Verkauf von Waren. Siehe unten.

Enchanting (Verzauberung) – Gegenstände in deinem Inventar werden mit Zaubern, die du erlernt hast, versehen. Siehe Seite 35.

Repair (Reparieren) – Reparatur von Waffen und Rüstung.

Spells (Zauber) – Erlernen neuer Zaubern.

Spellmaking (Zaubererschaffung) – Kombination von Zaubereffekten zur Erschaffung neuer Zaubern. Siehe Seite 34.

Training (Ausbildung) – Zahle ein Entgelt zur Steigerung einer der aufgelisteten Fertigkeiten um einen Punkt.

Travel (Reisen) – Verwende ein schnelles Transportmittel zu anderen Orten.

BARTERING (HANDELN)

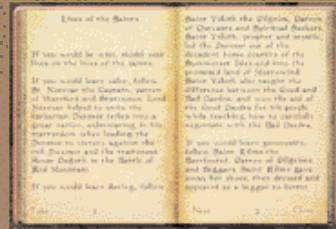
Du kannst mit bestimmten Leuten, die du triffst, um Gegenstände handeln. Wenn du Barter (Handeln) wählst, erscheint dein Inventar und das der betreffenden Person. Wähle die Gegenstände, die du von der Person erwerben möchtest. Diese werden daraufhin vorübergehend in deinem Inventar platziert. Du kannst auch versuchen, ihr einen deiner Gegenstände zu verkaufen, indem du ihn aus deinem Inventar auswählst. Die Differenz zwischen dem Wert der Waren, die du kaufst und dem Wert aller Waren, die du verkaufst, wird unten angezeigt. Ist der Wert der Waren, die du kaufst höher als der Wert der Waren, die du verkaufst, erscheint TOTAL COST (Gesamtkosten). Schuldet dir die Person Geld, erscheint TOTAL SOLD (Gesamtverkäufe). Du kannst das Angebot, das man dir gemacht hat, verändern, indem du auf "-" oder "+" auf dem Bildschirm klickst, um den Gesamtbetrag an Gold zu erhöhen oder zu verringern. Die Person, mit der du handelst, wird dein Angebot akzeptieren oder ablehnen, je nach Höhe deiner Fertigkeit Mercantile (Feilschen) und der Menge Gold, die du hinzugefügt oder abgezogen hast. Beachte, dass die Gesprächigkeit einer Person bei einem abgelehnten Angebot um einen Punkt sinkt.

39

BÜCHER

Auf deinen Abenteuern wirst du die unterschiedlichsten Bücher finden. Diese Bücher können sich über viele Seiten erstrecken, die du mit den Schaltflächen 'Next' (Weiter) und 'Prev' (Zurück) durchblättern kannst. Alternativ kannst du auch das Scroll-Rad deiner Maus verwenden (sofern vorhanden). Wenn du ein Buch aufnimmst und es liest, hast du die Option, es zurückzulegen (Option 'Close') oder es in dein Inventar aufzunehmen (Option 'Take'). Beachte dabei, dass die Bücher meist einen Besitzer haben. Daher ist es Diebstahl, wenn du ein Buch an dich nimmst (und erwischst wirst).

Einige Bücher vermitteln Wissen über die Geographie und Geschichte von MORROWIND und Tamriel. Andere helfen dir, deine Fertigkeiten zu verbessern. Bei solchen Büchern musst du das Buch nur öffnen, um die entsprechende Fertigungssteigerung zu erhalten. In diesem Fall wird eine Meldung angezeigt, die angibt, welche Fertigkeit verbessert wurde. Ein Buch kann eine Fertigkeit nur einmal steigern. Es macht keinen Sinn, das Buch mehrfach zu lesen, um die Fertigkeit weiter zu steigern.



TAGEBUCH

Das Tagebuch ist ein wichtiges Werkzeug, um einen Überblick über die Informationen zu bekommen, die du von anderen Charakteren erhältst. Drücke die Taste J, um das Tagebuch zu öffnen. Daraufhin wird die Tagebuchseite mit dem aktuellsten Eintrag angezeigt. Sie können das Tagebuch mit den Schaltflächen 'Next' (Weiter) und 'Prev' (Zurück) oder mit dem Scroll-Rad deiner Maus (sofern vorhanden) durchblättern und so Informationen über Aufgaben und andere wichtige Ereignisse anzeigen lassen.



Du wirst feststellen, dass einige Worte blau hervorgehoben sind. Diese Worte sind Begriffe aus deiner Stichwortliste, in der alles aufgelistet wird, was du bisher zu einem bestimmten Thema erfahren hast. Klicke einfach auf das blau markierte Wort oder wähle die Option 'Topics', um die Stichwortliste anzeigen zu lassen. Wähle dann einen Buchstaben, um alle Stichworte anzeigen, die mit diesem Buchstaben beginnen (z. B. 'M' für Morrowind). Du kannst dann ein Stichwort auswählen oder auf 'Cancel' (Abbrechen) klicken, um zur Buchstabenliste zurückzukehren. Klicke auf 'Journal' (Tagebuch), um wieder das eigentliche Tagebuch zu öffnen.

BEHÄLTER

Behälter können Truhen, Säcke, Kisten, Fässer, tote Körper und mehr sein. Wenn du das Inventar eines Behälters öffnen möchtest, bringe den Behälter in die Bildschirmmitte, so dass der Name erscheint, und drücke die Leertaste. Nimm alle Gegenstände, die du haben möchtest, und lege sie in deinem Inventar ab. Klicke auf die Schaltfläche Take All (Alles nehmen), um alle Gegenstände auf einmal zu nehmen. Drücke noch einmal die Leertaste oder klicke auf die Schaltfläche Close (Schließen), um den Behälter zu schließen. Du kannst auch Gegenstände in den Behälter legen, indem du auf den gewünschten Gegenstand in deinem Inventar klickst und ihn dann im Fenster des Behälters ablegst. Auf diese Weise lassen sich deine Gegenstände in der Welt hinterlegen. Bei einigen toten Körpern wirst du eine Schaltfläche Dispose of Corpse (Leiche beseitigen) sehen. Wenn du darauf klickst, nimmst du alle Gegenstände des Körpers und beseitigst die Leiche, wodurch sie aus der Welt verschwindet. Da die meisten Leute ihre Dinge sicher unterbringen, wirst du oft auf verschlossene Behälter stoßen oder sogar auf Behälter mit Fallen: Um diese Behälter zu öffnen, brauchst du einen Dietrich und/oder eine Sonde. Wenn du dabei erwischst wirst, wie du das Eigentum anderer Leute nimmst, kann es sein, dass du den Wachen gemeldet wirst. Siehe hierzu auch 'Stehlen' auf Seite 37 und im Folgenden 'Verbrechen und Gefängnis'.

RASTEN UND WARTEN

Drücke zum Rasten die Taste T. Wenn du dich einer Stadt aufhältst, müsstest du zum Rasten in ein Gebäude gehen. In einer Stadt kannst du ansonsten nur warten. Das Rasten in der Wildnis ist nur gestattet, wenn du weit genug von einer Stadt entfernt bist und sich keine Gegner in der Nähe befinden. Dies kann sich aber im Nachhinein immer als gefährlich herausstellen. In einer Stadt kannst du in einer Taverne ein Zimmer mit einem Bett mieten. Wenn du einer Gruppierung angehörst, kannst du ein Bett in einem ihrer Häuser benutzen, ohne mit Repressalien rechnen zu müssen. Das Schlafen in einem Bett, das jemand anderem gehört, wird oft als Verbrechen angezeigt. Warten ist dann von Nutzen, wenn du die Zeit schneller bis zu einer bestimmten Stunde verstreichen lassen möchtest (oder vielleicht auf anderes Wetter warten möchtest). Durch das Warten wird nur deine Ausdauer wiederhergestellt, während durch Ruhen neben der Ausdauer auch Lebensenergie und Magie wiederhergestellt werden. Ruhen ist auch die einzige Möglichkeit, eine Stufe aufzusteigen, sobald du die erforderliche Anzahl von Fertigkeiten verbessert hast.

SCHNELLES REISEN

Da das Land von Morrowind so groß ist, wirst du eine Vielzahl von Möglichkeiten finden, mit denen du schnell an allerlei Orte in der Welt reisen kannst. Auch wenn du das Reisen zu Fuß in viele aufregende Abenteuer und an exotische Orte führt, kann es auch deinen Untergang bedeuten. Zur Verfügung stehende Möglichkeiten sind Silt Striders (Schlickschreiter), Boote und Teleportation bei Magiergilden. Die Karte von Wardenfell zeigt die Orte, an denen Schlickschreiter und Boote bereitstehen. Jede Form des schnellen Reisens kann erworben werden, indem du mit der Person sprichst, die sie anbietet, und dann Travel (Reisen) wählst. Benutze schnelles Reisen immer, wenn du die Mittel dazu hast, um verhängnisvolle Begegnungen zu vermeiden und um Zeit zu sparen.

VERBRECHEN UND GEFÄNGNIS

Die folgenden Handlungen werden allgemein als Verbrechen angesehen und als solche angezeigt, wenn du festgenommen wirst: Mitnehmen fremden Eigentums, das Initiieren eines Kampfes in der Stadt (eigene Verteidigung ausgenommen), das Töten eines Charakters und das Schlafen in einem fremden Bett. Wenn ein Verbrechen angezeigt wird, wird dein Kopfgeld (Bounty) um einen gewissen Betrag erhöht. Wenn du in eine Stadt gehst und ein Kopfgeld ist auf dich ausgesetzt, werden die Wachen der Stadt dich festnehmen. Wenn du wegläufst, werden die Wachen dich verfolgen. Gelingt dir die Flucht, wirst du bald merken, dass das Rechtssystem sehr effizient ist, denn schon bald werden andere Wachen versuchen, dich festzunehmen. Wenn ihnen dies gelingt, hast du mehrere Möglichkeiten.

1. Wenn du das Geld dazu hast, kannst du das Kopfgeld bezahlen und dem Gefängnis entgehen. Hast du etwas gestohlen, werden dir außerdem diese Gegenstände abgenommen, einschließlich der Gegenstände, die du unbemerkt stehlen konntest. Die Wachen können gestohlene Waren problemlos erkennen.
2. Du kannst dich der Festnahme widersetzen, was eine sehr schlechte Idee ist, denn a) sind die Wachen sehr harte Burschen und b) ist dies ein weiteres Verbrechen auf deiner Liste, das du verantworten musst, und dein Kopfgeld wird nochmals in die Höhe getrieben.
3. Du kannst sich darauf einlassen, die Strafe nicht zu bezahlen und dafür ins Gefängnis zu gehen. Einige deiner Fertigkeiten sinken jedoch während deiner Gefangenschaft. Die Anzahl von Fertigkeiten und der Wert, um den sie sinken, hängen von der Aufenthaltsdauer im Gefängnis ab. Außerdem werden dir alle gestohlenen Gegenstände abgenommen.

LADEN UND SPEICHERN

Sobald du die Erstellung deines Charakters abgeschlossen und das Zensus- und Steueramt in Seyda Neen verlassen hast, kannst du dein Spiel jederzeit speichern. Um einen Spielstand zu erzeugen, drückst du die Esc-Taste und wählst im Hauptmenü "Save Game". (Spiel speichern). Du kannst dir dann aussuchen, ob du das Spiel unter einem neuen Namen speicherst, indem du oben in der Liste "New Save Game" (Neues gespeichertes Spiel) auswählst und den neuen Namen eingibst, oder ob du einen vorherigen Spielstand überschreibst, indem du den Spielstand aus der Liste auswählst und auf Save (Speichern) klickst.

Du kannst auch ein Spiel aus dem Hauptmenü laden, indem du Load (Laden) auswählst. Es erscheint eine Liste aller gespeicherten Spiele. Die Spiele werden nach Speicherdatum und -uhrzeit sortiert, wobei die aktuellsten Spielstände oben in der Liste stehen.

OPTIONSMENU

Du erreichst das Optionsmenü nach dem Laden von MORROWIND vom Hauptmenü aus oder, wenn du dich im Spiel befindest, durch Drücken der Esc-Taste. Im Optionsmenü kannst du Grafik, Sound, Steuerung und Voreinstellungen anpassen.



AUDIO

In diesem Menü kannst du die Lautstärken für Sprache (Voice), Effekte (Effects), Schritte (Footsteps) und Musik (Music) einstellen. Wenn du die Musik abschaltest, kannst du die Leistungsfähigkeit des Spiels erhöhen.

Wenn du die 3D-Audioqualität (3D Audio Quality) auf High (Hoch) einstellst, erhältst du zwar räumlich besser positionierte Soundeffekte, jedoch können dadurch bei einigen Soundkarten Fehler hervorgerufen werden. Wenn deine Soundkarte nicht voll DirectX 8.1-kompatibel ist, kann es zu schlechter Soundwiedergabe oder Abstürzen kommen. Sollte dies der Fall sein, stellst du in der Windows Systemsteuerung eine niedrigere Hardwarebeschleunigung für deine Soundkarte ein.



CONTROLS (STEUERUNG)

Du kannst Tasten bzw. Knöpfe für jede Aktion neu belegen, indem du auf die entsprechende Aktion im Abschnitt Controls (Steuerung) klickst und dann die neue Taste bzw. den neuen Knopf drückst.

Reset Controls (Steuerung zurücksetzen) - Um die Steuerung wieder auf die ursprüngliche Konfiguration zurückzusetzen, klickst du auf die Schaltfläche "Reset Controls" (Steuerung zurücksetzen). Bevor die Steuerung zurückgesetzt wird, erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

Invert Y Axis (Y-Achse umkehren) - Mit dieser Option kannst du die Richtung einstellen, in die du blickst, wenn du die Maus nach oben/unten bewegst. Standardmäßig siehst du nach oben, wenn du die Maus nach hinten bewegst.

Enable Joystick (Joystick aktivieren) - Erlaubt dir die Belegung eines Joysticks mit Steuerungsfunktionen. Achte darauf, den Joystick vorher unter Windows zu kalibrieren.



X Axis Movement (Bewegung um die X-Achse) - Schaltet die seitliche Bewegung zwischen Strafen (Seitwärtsbewegung) und Turning (Drehen) um. Diese Einstellung ist nur bei der Verwendung eines Joysticks aktiv.

Vertical Sensivity (Vertikale Empfindlichkeit) - Legt fest, wie schnell dein Blickwinkel nach oben und unten verschoben wird, wenn du die Maus nach oben oder unten bewegst. Je höher die Empfindlichkeit eingestellt ist, desto schneller ist die Bewegung.

Horizontal Sensivity (Horizontale Empfindlichkeit) - Legt fest, wie schnell dein Blickwinkel nach links und rechts verschoben wird, wenn du die Maus nach links oder rechts bewegst. Je höher die Empfindlichkeit eingestellt ist, desto schneller ist die Bewegung.

EINSTELLUNGEN

Help Menu Delay (Menühilfe-Verzögerung) - Stelle hier ein, wie lange die Verzögerung sein soll, bis ein Hilfenümenü für einen Gegenstand erscheint, der sich in der Mitte des Bildschirms befindet oder auf den der Mauszeiger weist.

Menu Transparency (Menütransparenz) - Ermöglicht dir, die Transparenz der Menühintergründe einzustellen.

AI Distance (KI-Radius) - Legt fest, wie viel Prozessorzeit den Charakteren auf dem Bildschirm zugewiesen wird. Du kannst die Leistungsfähigkeit des Spiels erhöhen, indem du diesen Wert reduzierst.

Auto-Save When Rest (Automatisches Speichern beim Rasten) - Durch Aktivieren dieser Option wird dein Spiel automatisch im "Autosave"-Eintrag deiner Spielstandliste gespeichert, wenn du rastest oder wartest.

Always Use Best Attack (Immer den besten Angriff verwenden) - Ist diese Option aktiviert, kannst du immer die beste Angriffsart für die Waffe wählen, die du momentan benutzt, unabhängig von der Richtung, in die du dich bewegst. Ist die Option deaktiviert, führst du bei Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen einen Stoß, bei Links- und Rechtsbewegungen einen Hieb und bei diagonalen Bewegungen sowie im Stand einen Schlag aus.

Subtitles (Untertitel) - Schaltet die Untertitel aller Dialoge zwischen den Charakteren ein bzw. aus.

Crosshair (Fadenkreuz) - Ermöglicht dir, während des Spiels ein kleines Fadenkreuz in der Bildschirmmitte anzeigen zu lassen.



VIDEO

Resolution (Grafikauflösung) - Listet die Auflösungen auf, die von deiner Grafikkarte und deinem Monitor unterstützt werden. Du kannst die Leistungsfähigkeit des Spiels steigern, indem du eine niedrigere Auflösung wählst.

View Distance (Sichtweite) - Dieser Schieberegler legt fest, wie weit du im Spiel sehen kannst. Du kannst die Leistungsfähigkeit des Spiels steigern, indem du eine niedrigere Sichtweite einstellst.

Gamma Correction (Gammakorrektur) - Hiermit kannst du die Helligkeit der Spieldarstellung festlegen.

Real-time Shadows (Echtzeit-Schatten) - Bestimmt, wie viele Schatten gleichzeitig angezeigt werden. Du kannst die Leistungsfähigkeit des Spiels steigern, indem du diesen Schieberegler auf Off (Aus) stellst.



CREDITS

PROJEKTLEITER
Todd Howard

LEITENDER DESIGNER
Ken Rolston

LEITENDER PROGRAMMIERER
Craig Walton

LEITENDER XBOX-PROGRAMMIERER
Guy Carver

LEITENDER GRAFIKER
Matthew Carofano

LEITENDER GRAFIKERIN (CHARAKTERE)
Christiane Meister

PROGRAMMIERUNG
Guy Carver
Ahn Hopgood
Scott Franke
Chris Innanen
Mat Krohn
Mike Lipari
Steve Meister
Matt Picciocco
Kerry Sergeant
Craig Walton

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG
Hal Bouda
Victor Breuggemann
Dave DiAngelo
O'dell Hicks
Scott Hofmann
Andrew Nunn
Casey O'Toole
Erik Parker

GRAFIK (WELTEN UND GEBÄUDE)
Hope Adams
Noah Berry
Mark Bullock
Matthew Carofano
Christine Miller
Gary Noonan

ZUSÄTZLICHE GRAFIK (WELTEN UND GEBÄUDE)
Shirin Alkaissi
Brian Chapin
Royal Connell
Bryan Card
Gavin Carter
Kevin Shriner
Frank Ward

GRAFIK (CHARAKTERE UND KREATUREN)
Johan Kim
Christiane Meister
Juan Sanchez

ZUSÄTZLICHE GRAFIK (CHARAKTERE UND KREATUREN)
Wan Chiu
Sean Ekanayake
Sean Foyle
Josh Jones
Mark Jones
Andrew Rai
Michael Smith
Ka-Kel Wong

KONZEPTGRAFIK
Michael Kirkbride

TEXT- UND AUFGABEN-DESIGN
Douglas Goodall
Mark Nelson
Ken Rolston

ZUSÄTZLICHES TEXT- UND AUFGABEN-DESIGN
Bill Burcham
Todd Howard
Michael Kirkbride
Ted Peterson
Todd Vaughn

SOUNDEFFEKTE
Jason Ruddy

ORIGINALMUSIK KOMPONIERT UND PRODUZIERT VON
Jeremy Soule
WWW.JEREMYSOULE.COM

LEITER QUALITÄTSSICHERUNG
Mike Fridley

QUALITÄTSSICHERUNG
Absolute Quality Inc.

CO-PRODUZENTEN
Ashley Cheng
Todd Vaughn

SPIECHER

Jeff Baker
Jonathan Bryce
Lynda Carter
Linda Canyon
David DeBoy
Shari Elliker
Catherine Flye
Cami St. Germain

Gayle Jessup
Wes Johnson
Melissa Leebaert
Michael Mack
Elisabeth Noone
Dude Walker

SPRACHAUFNAHMEN
Absolute Pitch Studios,
Washington DC

HANDBUCH
Pete Hines
Ashley Cheng

LAYOUT (HANDBUCH UND VERPACKUNG)
Michael Wagner

VERKAUFSLEITUNG, NATIONAL
Lori Rehr

LEITER PR & MARKETING
Pete Hines

VORSTAND
Vlatko Andonov

ORIGINALKONZEPT
Todd Howard und Ken Rolston

SPIELDESIGN
Das Morrowind-Team

BESONDERER DANK AN
Don Nalezny, Julian Lefay, Bruce Nesmith, Kurt Kuhlmann, Hugh Riley, Colin Williamson, Chris Ondrus, Brian Stokes, Chris Weaver, Brian Harvey, Greg James, Kelly Tofte, Kevin Bachaus, Brent Erickson, Numedical Design Limited, Kim Howard, Jeff Howard, Indy, Jody Innanen, Rachel Noble, Mike & Ellen Lipari, Kim & Bryan Rankin, Gary Noonan Sr., Cappy le Perroquet, Kezune, Mo, Regis Philbin, Antonio Lang, Stephanie Scheibley, Shannon and Connor Hines, Alan Nanes, Steve Adamo, Kenny McDonald, an alle Mitglieder der Foren und Fansites sowie an unsere Freunde und Familien.

UBI SOFT ENTERTAINMENT
Thomas Petersen
Delphine Delesalle, Rémi Perreault,
Sébastien Pavia,
Michael Thielmann,
Marc Homayounpour