

nwn(sou)_pc_man_d 6/10/03 9:46 AM Page 2

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung.....	3
Was Sie alles im Handbuch finden.....	3
Die Vorgeschichte.....	3
Das Spiel.....	4
Die Readme-Datei.....	4
Installation und Konfiguration.....	4
Systemvoraussetzungen.....	5
Speichern und Laden.....	5
Land und Leute	6
Städte und Dörfer.....	6
Die Silbermarken.....	6
Hügelspitze.....	6
Die Anauroch.....	6
Die Schwebenden Städte von Nesseril	7
Die Charaktere in unserer Geschichte	8
Meister Drogan.....	8
Katriana Dorovnia	8
Abenteurer	9
Dorna Fallenspringer	9
Xanos Messarmos	9
Deekin Schuppensänger	9
Feinde.....	10
Basilisk	10
Drachen, Feendrachen und Pseudo-Drachen	10
Drachen, Nestlinge	11
Formianer.....	11
Gorgone	11
Medusa	12
Skorpian	12
Sphinx.....	12

Spieler-Handbuch	13
Prestigeklassen.....	13
Arkaner Bogenschütze	13
Assassine.....	14
Finsterer Streiter.....	15
Harfner-Kundschafter	16
Schattentänzer	18
Gesinnungswechsel.....	19
Neue Fertigkeiten	20
Neue Talente	22
Neue Zauber	29
Waffen	37
Granaten.....	37
Werkzeugset-Erweiterungen	38
Zauber-Übersicht	40
Index	42
Das Team	44
Kundendienst.....	51

Einleitung

Neverwinter Nights™ stellte eine Revolution auf dem Gebiet der epischen Rollenspiele dar. Der Schatten von Undernzit, das erste offizielle Erweiterungsset, setzt diese Tradition nun fort und bereichert das Spiel um Prestigeklassen, Monster, Waffen, Talente, Fertigkeiten und Zauber! Außerdem gibt es natürlich eine brandneue Einzelspielerkampagne, die Ihnen mehr als 20 Stunden Abenteuer bietet. Spielleiter können mit Hilfe der drei neuen Plattsensets plus zahlreicher weiterer Verbesserungen ein noch umfassenderes und spannenderes Erlebnis für Ihre Spieler erschaffen. Mithilfe der neuen Assistenten für das NWN Aurora Werkzeugset können Sie zudem im Handumdrehen die Handlung festlegen, Geschossfallen platzieren und NSC-Gespräche entwickeln.

Was Sie alles im Handbuch finden

In diesem Handbuch werden die Erweiterungen der Regeln und die zahlreichen neuen Möglichkeiten (Talente, Fertigkeiten, Zauber und Waffen) detailliert beschrieben. Weitere Informationen finden Sie im ursprünglichen *NWN*-Handbuch, sowie in den **D&D-Regelwerken**: *Spieler-Set*, *Spielleiter-Set* und *Monster-Set*, die Sie im gut sortierten Spielwarenfachhandel erwerben können.

Die Vorgeschichte

Tief in der gefrorenen Einöde der Silbermarken, weit vom Einflussbereich von Niewinter entfernt, residiert der angesehene Abenteurer Meister Drogan. Der zwergische Magier hat sich durch zahlreiche Jahre der Abenteuer und legendären Taten seinen Ruf gemacht. Jetzt, im hohen Alter, ist er bereit, sein Wissen an jene Studenten weiterzugeben, die es wagen, sich beständig neuen Herausforderungen zu stellen.

Die Rätsel, die Weisheiten und die Geschichten von wilden Monstern, werden mit jeder Lektion noch größer. Sie warten schon förmlich darauf, dass das Initiationsritual beginnt. Welche Weisheiten werden Sie bei der nächsten Lektion erfahren? Welches wagemutige Abenteuer wartet schon auf Sie?

DAS SPIEL

Die Readme-Datei

Auf der CD zu *NWN*: Der Schatten von Undernzit finden Sie die Readme-Datei, in der die Lizenzvereinbarung und die letzten Neuerungen zum Spiel beschrieben sind. Lesen Sie diese Datei unbedingt, damit Sie alle neuen Möglichkeiten, die vielleicht noch in das Spiel integriert wurden, nachdem das Handbuch bereits in Druck gegangen war, auch nutzen können.

Um die Datei zu lesen, machen Sie einen Doppelklick auf die Datei im *NWN*-Verzeichnis. Normalerweise handelt es sich dabei um *C:\Neverwinter Nights\NWN\doc\SoUReadME*). Sie könnten auch auf START klicken und dann unter Programme/*Neverwinter Nights*™ auf SoUReadME klicken.

Installation und Konfiguration

Starten Sie Windows® 98/Me/2000SP2/XP. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.

Anmerkung: Um Der Schatten von Undernzit installieren und spielen zu können, muss *Neverwinter Nights*™ bereits auf Ihrem Computer installiert sein.

Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn die Autostart-Funktion aktiviert ist, wird automatisch ein Startbildschirm eingeblendet. Klicken Sie dann einfach auf Installieren. Wenn nichts passiert, klicken Sie auf START in der Taskleiste und dann auf Ausführen. Geben Sie D:\Setup ein und klicken Sie auf OK, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.

Folgen Sie jetzt einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren. Nachdem die Installation beendet ist, wird Ihnen angeboten, ob Sie die Readme-Datei lesen oder gleich spielen wollen.

Anmerkung: Damit Sie spielen können, muss die *Neverwinter Nights*™ Spiel-CD im CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein.

Systemvoraussetzungen

Betriebssystem:	Windows® 98se/Me/2000SP2/XP
Prozessor:	500 MHz (1GHz empfohlen)
Arbeitsspeicher:	128 MB RAM (256 MB empfohlen)
Festplattenspeicher:	1,2 GB
CD-ROM:	24fach
Grafikkarte:	32 MB minimum, ATI : Radeon 7000 oder höher, NVIDIA: TNT2 oder höher, SiS : Xabre (64 MB oder höher empfohlen)
Sound:	DirectX®-zertifizierte Soundkarte
Mehrspieler:	Lokales Netzwerk mit TCP/IP oder Internet-Verbindung (56 KB/s Modem oder schneller)
DirectX:	DirectX® 8.1 (inkl.) oder besser

Speichern und Laden

Das Speichern und Laden funktioniert wie in *NWN*.

LAND UND LEUTE

Städte und Dörfer

Ihre Reise wird Sie durch zahlreiche Länder der Vergessenen Reiche führen, von der Schwertküste bis zur Wilden Grenze. Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung von wichtigen Städten und Gebieten im Spiel.

Die Silbermarken

Die Silbermarken sind ein großer Landstrich in der nördlichen Wildnis, der meist als die Wilde Grenze bezeichnet wird. Hier gibt es einige gut verteidigte größere Städte und einige kleinere Dörfer und Ansiedlungen, die sich aber auch gut zur Wehr zu setzen wissen. Die Bewohner der "zivilisierten" Länder im Süden sehen den Norden als primitiv an, als ein Land voller Barbaren und Monster. Jene, die hier zu Hause sind, wissen, dass es ein Land voller Chancen und großer Schönheit ist. Doch auch sie verleugnen nicht, dass das harte Klima und die zahllosen Monster eine große Bedrohung darstellen können.

Hügelspitze

Hügelspitze ist eine der "Freistädte" in den Silbermarken. Es wurde vor gar nicht allzu langer Zeit von ehemaligen Soldaten der Armeen der Zentarim gegründet. Die Nachbarstädte beäugen die neue Stadt misstrauisch. Das ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass die Zentarim dafür bekannt sind, ständig Expansionskriege zu führen. Die Bewohner der Freistadt betonen jedoch, dass sie froh sind, dem Joch der Zentarim entkommen zu sein, und dass sie hier eine neue Existenz aufbauen wollen. Abgesehen von den ehemaligen Soldaten siedeln sich vor allem jene Leute hier an, denen die Einstellung "Leben und Leben lassen" der Bevölkerung gefällt und die Nachbarn schätzen, die nicht zu viele Fragen stellen.

Die Anauroch

Die Anauroch ist auch als die Große Wüste bekannt. Diese riesige Wüste entstand, als das Land der Nesseriler, die einst mit ihren schwebenden Städten über den grasbewachsenen Ebenen schwebten, von finsterer und titanischer Magie zerstört wurde. Jetzt leben hier nur noch wenige Leute. Zu ihnen zählen die nomadischen Bedinen und die Zentarim, die eine permanente Handelsroute durch die Wüste etablieren wollen.

Die Schwebenden Städte von Nesseril

Die Magier des untergegangenen Nesseril wirkten Magie, deren Macht sich den heutigen Zauberern völlig entzieht. Zu ihren besonders legendären Schöpfungen gehörte der Mythallar. Das wundersame magische Gerät ermöglichte es den Nesserilern, ihre Städte zum Schweben zu bringen. Hoch über Faerûn waren diese titanischen Zitadellen praktisch vor jedem Feind sicher.

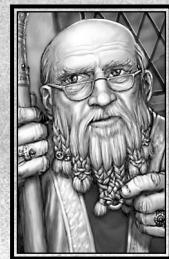
Die Städte wurden zerstört, doch nicht durch einen Feind von außen. Der Erzmagier Karsus versuchte in seiner Narretei und in seinem Größenwahn die Macht der Göttin der Magie an sich zu reißen. Stattdessen barsten die Mythallar und alle Städte der Nesseriler stürzten zu Boden.

Der Sand der Anauroch verschlang die Ruinen, und Nesseril wurde zu einem Teil der Geschichte und dann zur Legende. Jetzt wagen es nur die tapfersten Kundschafter und Abenteurer, auf die Suche nach den verlorenen Städten zu gehen. Die magischen Schätze, die man dort finden kann, werden mehr als nur aufgewogen durch die Gefahren, die exotische magische Fallen und seltsame, äußerst bedrohliche Kreaturen, die in den Ruinen lauern, darstellen.

Die Charaktere in unserer Geschichte

Meister Drogan

Nach einer langen und erfolgreichen Karriere als Abenteurer und Kundschafter ist Drogan in den Ruhestand getreten und hat sich als Lehrmeister in Hügelspitze niedergelassen. Er lehrt junge Abenteurer und legt dabei besonderen Wert darauf, ihnen die zahlreichen gefährlichen Situationen nahe zu bringen, in denen er selbst dem Tod nur knapp entronnen ist. Abgesehen von den Geschichten und Lektionen, die er erteilt, spricht Drogan nur sehr wenig über seine Vergangenheit. Er hat den harten Pragmatismus, wie er für die Schildzwerge des Nordens typisch ist.



Katriana Dorovnia

Katriana gehört zu den ganz wenigen Personen, die nicht zu den Zentarim gehören und dennoch die Schwarze Straße frei benutzen dürfen. Katriana ist eine Halblingsdame und hat sich einen Ruf, als harte, aber faire Geschäftspartnerin erworben. Sie sucht immer nach Leuten, die ihr dabei helfen können, ihre Geschäfte auszudehnen, entweder indem sie mit ihrer Karawane Handel treiben oder indem sie diese vor Gefahren beschützen, wenn sie auf Reisen ist.



Abenteurer



Dorna Fallenspringer

Als Dorna davon hörte, dass Drogan eine Schule für Abenteurer eröffnet hatte und Schüler aufnahm, war sie die Erste, die sich anmeldete. Sie reiste von ihrem Clanheim in den Bergen beinahe 300 Kilometer durch die Wildnis der Silbermarken. Viele würden das wohl bereits als Beweis dafür ansehen, dass sie eigentlich gar keine Ausbildung benötigen würde. Dennoch scheint sie davon überzeugt, dass noch viel größere Gefahren auf sie warten und sie alles lernen sollte, was sie kann. Vermutlich hat sie damit Recht.

Xanos Messarmos

Xanos gehört zur oberen Mittelschicht in Schachenta. Mit seiner rasiermesserscharfen Zunge konnte er den Spötteleien seiner Klassenkameraden in der Jugend immer prächtig Paroli bieten. Er ist zwar jetzt schon ein wenig erwachsener, hat jedoch noch immer eine sehr beißende und sarkastische Art. Er hat jetzt das Bedürfnis, sich als wahrer Abenteurer zu beweisen und Ruhm und Ehre in den Reichen zu erlangen.



Deekin Schuppensänger

Deekin ist ein ziemlich bemerkenswertes Mitglied des Koboldclans der Triefenden Fänge. Im Gegensatz zu den anderen Kobolden möchte er mehr im Leben erreichen als Bergbau zu betreiben, zu überfallen und zu plündern. Er möchte zu einem Skalden werden, zu einem der noblen nordischen Barden aus der Legende. Er möchte eine heroische Saga schreiben, die an erster Stelle unter all den klassischen Heldenlegenden stehen wird. Sein Hauptproblem ist, dass die anderen Kobolde alles andere als heroisch sind. Deekin hat daher beschlossen, dass er woanders suchen muss, wenn er einen geeigneten Hauptcharakter für seine Saga finden will.

FEINDE

Auf die Kreaturen, die nachfolgend beschrieben sind, werden Sie in den Gewölbten und der Wildnis der *Vergessenen Reiche* treffen. **Anmerkung:** Wenn Sie wissen möchten, wie gefährlich eine Kreatur für einen Charakter Ihrer Stufe ist, dann wählen Sie bitte die Option "Untersuchen" aus dem Kreismenü.

Basilisk

Der Basilisk ist ein Reptilienmonster, das seine Gegner mit seinem Blick versteinert. Wenn man aus einem Kampf gegen einen Basiliken siegreich hervorgehen will, braucht man entweder eine gute Vorbereitung oder verdammt viel Glück. Basiliken sind beinahe in jedem Klima heimisch, richten sich ihre Lagerstätten jedoch meist unterirdisch ein, beispielsweise in Höhlen oder flachen Grabhügeln. Ein Basilisk hat einen stumpfbraunen Körper mit einem gelben Unterbauch. Auf seinem Rücken verläuft eine Reihe von knochigen Dornen, und auf der Nase sitzt ein gekrümmtes Horn. Ein erwachsener Basilisk hat eine Körperlänge von 1,80 m. Der Schwanz kann noch einmal 1,50 m bis 2,10 m lang sein.



Drachen, Feendrachen und Pseudo-Drachen

Pseudo-Drachen sind kleine, verspielte Angehörige der Drachenfamilie. Sie haben rotbraune Schuppen, kurze Hörner und scharfe Zähne. Sie können zwar ziemlich heftig zubeißen, doch ihre Hauptwaffe ist ihr biegsamer Schwanz, der 60 cm lang und mit Dornen überzogen ist. Feendrachen haben smaragdgrüne Schuppen und prächtig gefärbte Flügel, die an Schmetterlingsflügel erinnern. Es gibt Feendrachen und Pseudo-Drachen, welche die Gesellschaft von Menschen schätzen. Diese Drachen dienen häufig als Vertraute von Magiern.



Drachen, Nestlinge

Nestlinge sind Drachen, die gerade aus dem Ei geschlüpft sind. Man bezeichnet Drachen als Nestlinge, bis sie ein Alter von ungefähr 5 Jahren erreicht haben. Ein Nestling ist zwischen 60 cm und 1,50 m groß. Nestlinge verfügen bereits über alle Fähigkeiten eines erwachsenen Drachen, allerdings natürlich in einem sehr schwachen Ausmaß. Dennoch wäre es töricht, sich einem Nestling ohne allergrößte Vorsicht zu nähern.



Formianer

Formianer sind Dimensionsreisende, die von einer rechtschaffenen Existenzebene kommen. Ihre Kolonien bestehen aus: Arbeitern, die den Großteil der Bevölkerung darstellen; Aufsehern, welche die Arbeiter befehligen; Soldaten, welche die Königin und die Kolonie beschützen; Myrmarchen, die intelligent genug sind, um Magie einsetzen zu können, und der Königin, welche die ganze Kolonie befehligt. Die Formianer sind auf Expansion bedacht und dehnen ihr Einflussgebiet rücksichtslos aus. Sie sind jedoch nicht böse.



Gorgon

Gorgonen ähneln Stieren und sind sehr territorial. Sie halten sich in felsigen Gegenden, bevorzugt in unterirdischen Labyrinthen, auf. Ein typischer Gorgon hat eine Schulterhöhe von mindestens 1,80 m und eine Länge von 2,40 m von Schnauze bis zu Schwanz. Der Gorgon sieht wie ein Stier aus, ist jedoch von metallischen, schwarzen Schuppen überzogen und hat silberne Hörner. Seine Augen leuchten in einem geisterhaften, grünen Licht, das noch intensiver wird, wenn der Gorgon verärgert ist.



Medusa

Die Medusa ist eine hasserfüllte, widerwärtige Kreatur, die lebende Wesen mit ihrem Blick versteinert. Sie schätzt Kunstgegenstände, Schmuck und Reichtümer. Eine Medusa lässt sich auf den ersten Blick nicht von einer normalen Menschenfrau unterscheiden. Erst wenn man sich ihr auf 9 m nähert und die Kreatur gut zu erkennen ist, wird ihre wahre Natur offensichtlich. Das Furcht erregende Gesicht der Medusa trägt statt Haaren einen Haufen zischender Schlangen, und ihre Augen glühen dunkelrot. Der Körper ist im Gegensatz dazu perfekt proportioniert und wohlgeformt, wenn auch mit Schuppen besetzt und von erdiger Farbe.



Medusen kann man in nahezu jeder Klimazone treffen. Einige wohnen sogar in großen Städten und sind dort in kriminelle Machenschaften verstrickt, durch die sie an die begehrten Schätze herankommen wollen.

Skorpien

Die Skorpien sind ein kriegerisches Volk von Skorpionszentauern. Sie haben eine komplex aufgebaute Gesellschaft, die für Angehörige anderer Völker völlig unverständlich ist. Sie sagen die Zukunft anhand der Vibrationen der Erde voraus. Zeugen haben auch beobachtet, wie sie seltsame, ziemlich aggressive Wettkämpfe ausführen, die keinem klaren Zweck zu dienen scheinen. Sowohl männliche als auch weibliche Skorpien kämpfen im Dienste ihres Häuptlings, und selbst zu den kleinsten Stämmen gehört ein mächtiger Schamane. Die Skorpien leben in Kolonien, die aus verdrehten Tunnels bestehen und tief in das Felsgestein oder den Sand der Wüste getrieben sind.



Sphinx

Eine Sphinx ist eine rätselhafte Kreatur mit großen, gefederten Flügeln und dem Körper eines Löwen. Diese oft hoch intelligenten Kreaturen suchen ständig nach Herausforderungen für ihren Intellekt. Rätsel, Puzzles und jegliche Herausforderung an den Intellekt bereiten ihnen große Freude.



SPIELER-HANDBUCH

Das Erweiterungsset *Der Schatten von Undernzit* bereichert das Spielsystem um neue Fertigkeiten und Talente, sowie um fünf Prestigeklassen. Aus diesem Grund wurde die Einzelspielerkampagne so gestaltet, dass man am besten mit einem Charakter der 1. Stufe beginnt. Natürlich können Sie auch Charaktere übernehmen.

Anmerkung: In *Der Schatten von Undernzit* gibt es Orte, an denen Sie sich nicht einfach so ausruhen können. Manche Gewölbe und Höhlen sind einfach viel zu gefährlich, nass, laut oder unbequem, um irgendwo seine Schlafrolle auszurollen und ein Nickerchen zu machen.

Anmerkung: Wenn Sie auf "Hardcore" oder einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen, ist eine Versteinerung permanent.

Prestigeklassen

Der Schatten von Undernzit führt fünf Prestigeklassen ein, die eine zusätzliche Möglichkeit der Charakterentwicklung darstellen. Sie ähneln den anderen Klassen von der Handhabung her, allerdings muss man erst bestimmte Voraussetzungen erfüllen (beispielsweise eine bestimmte Anzahl Fertigkeitsränge oder die Fähigkeit, arkane oder göttliche Zaubers zu wirken), bevor man Stufen in ihnen aufsteigen kann. Die mächtigen Prestigeklassen geben Ihrem Charakter Fähigkeiten, über die er in den Grundklassen nie verfügen würde.

Jede der Prestigeklassen verfügt über eine ganze Reihe von interessanten Fähigkeiten, durch die sie sich dramatisch von allen anderen Klassen unterscheidet. Lernen Sie diese Fähigkeiten zu meistern, um die Prestigeklasse perfekt zu nutzen.

Arkaner Bogenschütze



Arkane Bogenschützen sind meist die besten Kämpfer einer elfschen Kriegsgruppe. Sie sind begnadete Bogenschützen, die darin geschult sind, ihre Schüsse mittels magischer Kräfte noch tödlicher zu machen. Kämpfer, Waldläufer, Paladine und Barbaren werden häufig Arkane Bogenschützen, um ihren Kampfstil mit ein wenig Magie aufzubessern. Natürlich kann auch ein Magier oder Hexenmeister zum Arkanen Bogenschützen werden, um besser kämpfen zu können.

- **TW:** W8
- **Fertigkeiten:** Umgang mit einfachen Waffen und Kriegswaffen, mit leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilden
- **Fertigkeitspunkte:** 4 + IN-Modifikator

VORAUSSETZUNGEN:

Um Stufen in dieser Prestige-Klasse zu steigen, muss der Charakter alle nachfolgenden Voraussetzungen erfüllen:

- **Volk:** Elf oder Halb-Elf
- **Grund-Angriffsbonus:** +6 oder besser
- **Talente:** Waffenfokus: Langbogen oder Waffenfokus: Kurzbogen, Kernschuss
- **Fähigkeiten:** Muss arkane Zauber des 1. Grades wirken können.

FÄHIGKEITEN:

- **Pfeil verzaubern:** Mit steigender Stufe kann der Arkane Bogenschütze Pfeile verschießen, die immer präziser treffen und mehr Schaden anrichten. Die Fähigkeit wird automatisch verwendet und gilt für alle Pfeile, die der Bogenschütze verschießt. 1. Stufe: +1; 3. Stufe: +2, 5. Stufe: +3, 7. Stufe: +4 und 9. Stufe: +5.
- **Pfeilzauber:** Ab der 2. Stufe dreimal täglich einen Pfeil verschießen, der in einem Feuerball explodiert.
- **Suchpfeil:** Ab der 4. Stufe einmal täglich einen Pfeil verschießen, der immer trifft. Ab der 6. Stufe zweimal täglich.
- **Pfeilhagel:** Ab der 8. Stufe kann der Arkane Bogenschütze einmal täglich auf jedes Ziel in Sichtweite einen Pfeil verschießen.
- **Todespfeil:** Ab der 10. Stufe kann der Arkane Bogenschütze einmal täglich einen Pfeil verschießen, der einen Gegner augenblicklich töten kann.

Assassine



Der Assassine ist ein Meister darin, rasche tödliche Angriffe zu führen. Assassinen agieren oft als Spione, Informanten, gedungene Mörder und Instrumente der Rache. Ihre zahlreichen finsternen Fähigkeiten gestatten es ihnen, Meuchelmorde mit erstaunlicher und schockierender Effizienz und Präzision auszuführen. Schurken, Mönche und Barden sind ideale Kandidaten für den Assassinen.

- **TW:** W6
- **Fertigkeiten:** Umgang mit einfachen Waffen und leichten Rüstungen
- **Fertigkeitspunkte:** 4 + IN-Modifikator

VORAUSSETZUNGEN:

Um Stufen in dieser Prestige-Klasse zu steigen, muss der Charakter alle nachfolgenden Voraussetzungen erfüllen:

- **Gesinnung:** Böse
- **Fertigkeiten:** 8 Fertigkeitsränge in Im Schatten verstecken, 8 Fertigkeitsränge in Leise bewegen

FÄHIGKEITEN:

- **Todesangriff:** Wie ein Hinterhältiger Angriff, nur besteht zusätzlich zum Mehrschaden eine Chance, dass der Gegner gelähmt wird. Der angerichtete Schaden richtet sich nach der Klassenstufe: +1W6 auf der 1. Stufe; +2W6 auf der 2. Stufe, +3W6 auf der 5. Stufe, +4W6 auf der 7. Stufe und +5W6 auf der 9. Stufe.
- **Reflexbewegung:** Der Assassine kann Angriffe frühzeitig erkennen und ihnen entgehen. Ab der 2. Stufe bewahrt sich den Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wird. Ab der 5. Stufe erhält er Reflexwürfe +1 und ab der 10. Stufe Reflexwürfe +2.
- **Zauber:** Der Assassine kann bestimmte Zauber einmal täglich wirken. Ab der 2. Stufe Geisterhaftes Antlitz, ab der 5. Stufe Dunkelheit, ab der 7. Stufe Unsichtbarkeit und ab der 9. Stufe Erweiterte Unsichtbarkeit.
- **Gift widerstehen:** Die Erfahrung des Assassinen im Umgang mit tödlichen Giften verleiht ihm eine unnatürliche Widerstandsfähigkeit gegen Gifte aller Art. Die Fähigkeit hängt von der Klassenstufe ab: Auf der 1. Stufe Zähigkeitswürfe gegen Gift +1, ab der 4. Stufe +2, ab der 6. Stufe +3, ab der 8. Stufe +4 und ab der 10. Stufe +5.

Finsterer Streiter



Ein Finsterer Streiter ist eine Verkörperung des Bösen, so wie ein Paladin eine Verkörperung des Guten ist. Daher bezeichnen viele den Finsteren Streiter auch als Anti-Paladin. Ein Finsterer Streiter ist ein tödlicher Gegner von allem, was gut ist. Es gibt wohl kaum eine Klasse, die einen schlechteren Ruf genießt. Angehörige aller Klassen können zu einem Finsteren Streiter werden. Alles was es benötigt, ist der intensive Drang, dem Bösen zu dienen.

- **TW:** W10
- **Fertigkeiten:** Umgang mit einfachen Waffen und Kriegswaffen, mit allen Rüstungen und Schilden
- **Fertigkeitspunkte:** 2 + IN-Modifikator

VORAUSSETZUNGEN:

Um Stufen in dieser Prestigeklasse zu steigen, muss der Charakter alle nachfolgenden Voraussetzungen erfüllen:

- **Gesinnung:** Böse
- **Grund-Angriffsbonus:** +6 oder besser
- **Fertigkeiten:** 5 Fertigkeitsränge in Verstecken
- **Talente:** Doppelschlag

FÄHIGKEITEN:

- **Gutes niederstrecken:** Ab der 2. Stufe Charismabonus auf Angriffswürfe gegen gute Gegner.
- **Dunkler Segen:** Ab der 2. Stufe Charismabonus auf alle Rettungswürfe.
- **Untote vertreiben:** Ab der 3. Stufe Untote in die Flucht schlagen.
- **Untote herbeizaubern:** Ab der 3. Stufe einen untoten Verbündeten herbeizaubern.
- **Scheusal herbeizaubern:** Ab der 5. Stufe einen Dämonen als Verbündeten herbeizaubern.
- **Hinterhältiger Angriff:** Der Finstere Streiter erhält einen Schadensbonus, wenn er einen hinterhältigen Angriff ausführt: Auf der 4. Stufe +1W6, auf der 7. Stufe +2W6 und auf der 10. Stufe +3W6.
- **Zauber:** Der Finstere Streiter kann bestimmte Zauber einmal täglich einsetzen. Ab der 2. Stufe Bärenstärke, ab der 6. Stufe Schwere Wunden verursachen, ab der 7. Stufe Ansteckung, ab der 8. Stufe Kritische Wunden verursachen.

Harfner-Kundschafter



Harfner gehören zu einer Geheimgesellschaft. Die Mitglieder haben sich dem Ziel verschrieben, das Böse zu bekämpfen, das Wissen zu erhalten und ein Gleichgewicht zwischen der Zivilisation und der unberührten Wildnis zu wahren. Die Harfner-Kundschafter erfüllen bei der Organisation der Harfner zahlreiche Aufgaben, beispielsweise Spionage, verdeckte Missionen und das Überbringen wichtiger Botschaften und Informationen.

Viele Harfner sind Barden, doch man findet auch zahlreiche Waldläufer, Schurken, Hexenmeister und Magier in ihren Reihen. All diese Klassen sind sehr flexibel und mobil; alle haben eine gewisse Fähigkeit darin, andere zu manipulieren, sich Beeinflussung zu widersetzen; alle verfügen über eine scharfe Wahrnehmung und haben ein Talent, Probleme zu lösen.

Nicht alle Harfner gehören zu den Harfner-Kundschaftern. Die Stellung und der Einfluss, den ein Harfner innerhalb der Organisation genießt, hängen nicht davon ab, wie viele Stufen er in seiner Klasse hat. Allerdings haben die meisten wichtigen Harfner zumindest eine Stufe als Harfner-Kundschafter.

Die wichtigsten Harfner werden als Hohe Harfner bezeichnet. Sie sind für die langfristigen Pläne der Organisation verantwortlich. Zum Hohen Harfner wird man durch eine geheime Abstimmung unter den amtierenden Hohen Harfnern. Man muss dazu viel Erfahrung besitzen, außergewöhnliche Taten vollbracht haben und für diskretes Vorgehen bei der Umsetzung der Pläne der Harfner bekannt sein.

- **TW:** W6
- **Fertigkeiten:** Umgang mit einfachen Waffen und leichten Rüstungen
- **Fertigkeitspunkte:** 4 + IN-Modifikator

VORAUSSETZUNGEN:

Um Stufen in dieser Prestige-Klasse zu steigen, muss der Charakter alle nachfolgenden Voraussetzungen erfüllen:

- **Gesinnung:** Nicht böse
- **Fertigkeiten:** 4 Fertigkeitsränge in Disziplin, 4 Fertigkeitsränge in Suchen, 6 Fertigkeitsränge in Sagenkunde und 8 Fertigkeitsränge in Überreden
- **Talente:** Eiserner Wille, Wachsamkeit

FÄHIGKEITEN:

- **Bardenwissen:** Wie auch ein Barden ist ein Harfner einfach talentiert, die verschiedensten Gerüchte und Informationen aufzuschnappen. Die Fähigkeit funktioniert wie beim Barden. Um den Bonus zu ermitteln, den der Charakter auf die Identifizierung von Gegenständen erhält, werden die Stufen als Harfner und als Barden addiert.
- **Erzfeind:** Ein Harfner-Kundschafter wählt sich ebenso wie ein Waldläufer einen Erzfeind aus. Auf der vierten Stufe erhöht sich der Bonus gegen den ersten Erzfeind auf +2 und der Harfner-Kundschafter wählt einen zweiten Erzfeind aus, gegen den er +1 erhält.
- **Deneirs Auge:** Ab der 2. Stufe +2 auf Rettungswürfe gegen Fallen. Es handelt sich um einen heiligen Bonus und eine übernatürliche Fähigkeit.
- **Tymoras Lächeln:** Ab der 3. Stufe erhält der Harfner einmal täglich +2 auf alle Rettungswürfe für 5 Phasen. Es handelt sich dabei um eine übernatürliche Fähigkeit.
- **Lliiras Herz:** Ab der 4. Stufe erhält der Harfner +2 auf alle Zaubер, die auf den Geist abzielen. Das ist eine übernatürliche Fähigkeit.
- **Zauber:** Der Harfner wirkt seine Zauber als arkane Zauber. Trägt er eine Rüstung, ist er von der Chance für Zauberpatzer betroffen. Ab der 2. Stufe kann der Harfner-Kundschafter einmal täglich Schlaf wirken, ab der 3. Stufe einmal täglich Katzenhafte Anmut, ab der 4. Stufe einmal täglich Pracht des Adlers und ab der 5. Stufe einmal täglich Unsichtbarkeit.

- **Harfnergegenstand herstellen:** Auf der 5. Stufe erhält der Harfner-Kundschafter die Fähigkeit, zwei verschiedene magische Tränke herzustellen. Der Harfner kann jeden Tag einen der beiden Tränke herstellen. Die Herstellung kostet 60 Goldmünzen und 5 EP. Dank dieser Tränke (entweder Pracht des Adlers oder Katzenhafte Anmut) kann der Harfner sich selbst und seine Verbündeten besser unterstützen.

Schattentänzer



Schattentänzer agieren genau an der Grenze zwischen Licht und Schatten. Den geschickten Meistern der Täuschung traut wohl niemand so recht, doch rufen sie überall, wo sie hingehen, Erstaunen und auch ein wenig Bewunderung hervor.

Schurken, Barden und Mönche eignen sich ausgezeichnet als Schattentänzer. Es gibt aber auch Kämpfer, Barbaren, Waldläufer und Paladine, welche die Fähigkeiten des Schattentänzers, praktisch aus dem Nichts zuzuschlagen, als nützlich erachten. Magier, Hexenmeister, Kleriker und Druiden können die guten defensiven Fähigkeiten dieser Prestigeklasse einsetzen, um sich rasch und gefahrlos abzusetzen, nachdem sie ihre Zauber gewirkt haben. Obwohl Schattentänzer in enger Verbindung zu den Schatten stehen und gerne List und Tücke einsetzen, gibt es eben so viele gute wie böse Schattentänzer.

Schattentänzer arbeiten oft gemeinsam als eine Truppe und bleiben nie lange an einem Ort. Einige von ihnen setzen ihre ungewöhnlichen Fähigkeiten wie Schausteller ein. Andere agieren wie Schurken und nutzen ihre Fähigkeiten, um Verteidigungsanlagen und Verteidigungsmechanismen zu überwinden oder um andere hinter Licht zu führen. Alle Schattentänzer sind von einer sorgfältig gepflegten Aura des Mysteriums umgeben, so dass die einfache Bevölkerung nie weiß, ob ihnen die Schattentänzer Böses wollen oder ob sie ihnen gut gesinnt sind.

- **TW:** W8
- **Fertigkeiten:** Umgang mit einfachen Waffen und leichten Rüstungen
- **Fertigkeitspunkte:** 6 + IN-Modifikator

VORAUSSETZUNGEN:

Um Stufen in dieser Prestige-Klasse zu steigen, muss der Charakter alle nachfolgenden Voraussetzungen erfüllen:

- **Fertigkeiten:** 10 Fertigkeitsränge in Verstecken, 8 Fertigkeitsränge in Leise bewegen, 5 Fertigkeitsränge in Turnen
- **Talente:** Ausweichen und Beweglichkeit

FÄHIGKEITEN:

- **Meisterliches Verstecken:** Der Schattentänzer kann sich auch verstecken, wenn er beobachtet wird.
- **Schattenbenommenheit:** Der Schattentänzer kann Feinde mittels illusionärem Angriff benommen machen.
- **Schatten herbeizaubern:** Einmal täglich kann der Schattentänzer einen Schatten herbeizaubern. Der Schatten ist nur sehr schwer zu vertreiben, und seine Macht steigt mit steigender Stufe des Schattentänzers.
- **Im Schatten ausweichen:** Dreimal täglich kann der Schattentänzer die Schatten anrufen, so dass sie ihn tarnen und schützen. Dadurch erhält er einen Bonus auf Tarnung und auf die RK und Schadensresistenz. Die Fähigkeit verbessert sich mit steigender Stufe.

Gesinnungswechsel

Wenn sich Ihr Charakter anders verhält, als es für seine Gesinnung angemessen ist, können seine Taten zu einem Gesinnungswechsel führen, beispielsweise von Gut nach Böse oder von Rechtschaffen nach Chaotisch. Das Ausmaß der Veränderung hängt von den Taten ab, und so ein Gesinnungswandel kann teilweise dramatische Konsequenzen haben.

Wenn beispielsweise ein Paladin eine sehr böse oder sehr chaotische Tat begeht, verändert sich seine Gesinnung so stark, dass er nicht mehr rechtschaffen gut ist. Dadurch verliert er auch seinen Status als Paladin. Die meisten Aktionen, die nicht zur Gesinnung eines Charakters passen, haben nur geringe Auswirkungen auf die Gesinnung.

Auch ein guter Charakter kann einmal einen schlechten Tag haben und einem Geschäftsinhaber mit Gewalt drohen, wenn er keine besseren Preise bekommt. Das hat nur geringe Auswirkungen auf die Gesinnung. Macht der Charakter jedoch seine Drohung wahr, kommt es zu einer starken Gesinnungsverschiebung in Richtung Böse. Bei guten Charakteren, die eine böse Tat begehen, hat das eine stärkere Auswirkung als bei neutralen Charakteren. Ähnliches gilt für böse und neutrale Charaktere und gute Taten.

Neue Fertigkeiten

Anmerkung: Um von einer der neuen Fertigkeiten zu profitieren, müssen Sie zumindest einmal einen Fertigkeitspunkt auf die entsprechende Fertigkeit verwenden, wenn Sie eine Stufe aufsteigen.

Falle anfertigen



Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann aus Rohmaterial verschiedene Fallen anfertigen. Manche Fallen erfordern die Verwendung der neuen Waffen, die man wie Granaten einsetzt (siehe Seite 37).

- **Bezugsattribut:** Intelligenz
- **Benötigt Ausbildung:** Nein
- **Klassen:** Alle
- **Wurf:** Der SG wird durch die Art der Falle bestimmt, die der Charakter anfertigen will. Je gefährlicher die Falle ist, desto schwieriger ist der Wurf und desto mehr Komponenten werden benötigt.
- **Verwendung:** Muss ausgewählt werden.

Hier ein paar Beispiele der Komponenten, die für bestimmte Fallen erforderlich sind.

- **Dornen:** Fußangeln
- **Eis:** Kältestein
- **Elektrizität:** Quarz
- **Feuer:** Alchemistenfeuer
- **Gas:** Erstickungspulver
- **Heiliger Schaden:** Weihwasser
- **Negative Energie:** Skelettknochen
- **Säuresprühfalle:** Säureflasche
- **Schall:** Donnerstein
- **Verstrickung:** Verstrickungsbeutel

Schätzen



Je höher der Fertigkeitswert des Charakters ist, desto bessere Preise erhält er beim Ein- und Verkauf von Waren.

- **Bezugsattribut:** Intelligenz
- **Ungeübte Anwendung:** Ja
- **Klassen:** Alle
- **Anwendung:** Automatisch in jedem Geschäft.

Turnen



Ein Charakter mit einem hohen Fertigkeitswert in Turnen kann Gelegenheitsangriffen entgehen. Jedes Mal, wenn jemand einen Gelegenheitsangriff gegen einen Charakter durchführt, der über die Fertigkeit Turnen verfügt, macht dieser automatisch einen Fertigkeitswurf (SG 15). Bei Erfolg entgeht der Charakter dem Angriff. Alle fünf Fertigkeitsränge (es geht hier nicht um den Fertigkeitswert, sondern nur um die Fertigkeitsränge, d. h. der Geschicklichkeitsbonus wird nicht mitgerechnet) erhält der Charakter +1 auf die RK.

- **Bezugsattribut:** Geschicklichkeit
- **Ungeübte Anwendung:** Nein
- **Klassen:** Alle
- **Verwendung:** Automatisch

Neue Talente

Arkane Verteidigung



Der Charakter erhält +2 auf Rettungswürfe gegen eine bestimmte Schule der Magie.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Zauberfokus in der gewünschten Schule
- **Verwendung:** Automatisch

Blind kämpfen



Der Charakter kann auch gegen unsichtbare Gegner oder wenn er geblendet ist, effizient kämpfen. In dem einen Fall besteht eine bestimmte Chance, auch bei einem normalerweise erfolgreichen Treffer daneben zu schlagen. Mit dem Talent hat der Charakter zwei Würfe statt nur einen, um diese Prozentzahl zu übertreffen. Außerdem erhalten unsichtbare Kreaturen keinen Angriffsbonus im Nahkampf gegen den Charakter.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Keine
- **Verwendung:** Automatisch

Defensive Kampfweise



Der Charakter kann defensiv kämpfen und erhält RK +5, aber Angriffswürfe -5.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** IN 13+
- **Erforderlich für:** Verbesserte Defensive Kampfweise
- **Verwendung:** Kampfmodus

Dickschädel



Der Charakter erhält +2 auf Würfe, um sich Provokieren zu widersetzen und Willenswürfe +1.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.
- **Verwendung:** Automatisch

Doppelkick



Wenn der Charakter einen Gegner mit einem waffenlosen Angriff trifft, kann er sofort einen zusätzlichen Angriff gegen einen anderen Gegner in Nahkampfreichweite ausführen. Der Charakter erhält auf diese Weise maximal einen freien Angriff.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +3 oder besser, GE 15+, Verbesserter Unbewaffneter Schlag
- **Verwendung:** Automatisch

Energie widerstehen



Der Charakter erhält Resistenz +5 gegen die gewählte Energieform (die ersten fünf Schadenspunkte werden ignoriert, wenn der Charakter durch diese Energieform Schaden erhält).

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Grund-Zähigkeit +8
- **Verwendung:** Automatisch

Gift widerstehen



Der Charakter erhält +4 Zähigkeitswürfe gegen Gift.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Keine
- **Verwendung:** Automatisch

Göttliche Kraft



Der Charakter erhält den Charismabonus als Schadensbonus für so viele Runden, wie sein Charismabonus beträgt. Das Talent kann bis zu dreimal täglich eingesetzt werden.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Untote vertreiben, CH 13+, ST 13+, Heftiger Angriff
- **Verwendung:** Auswählen

Göttlicher Schild



Bis zu dreimal täglich kann der Charakter seinen Charismabonus zu seiner Rüstungsklasse addieren, und zwar für so viele Runden, wie sein Charismabonus beträgt.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Untote vertreiben, CH 13+, ST 13+, Heftiger Angriff
- **Verwendung:** Auswählen

Heldenglück



Der Charakter erhält +1 auf alle Rettungswürfe.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.
- **Verwendung:** Automatisch

Höfische Magokratie



Der Charakter erhält +2 auf Fertigkeitswürfe für Sagenkunde und Zauberkunde.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.
- **Verwendung:** Automatisch

Kämpfernatur



Der Charakter erhält Initiative +2 und +2 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.
- **Verwendung:** Automatisch

Krankheit widerstehen



Der Charakter erhält +4 auf Zähigkeitswürfe, um den Auswirkungen von Krankheiten zu widerstehen.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Keine
- **Verwendung:** Automatisch

Künstler



Der Charakter erhält +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten und Entdecken.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.
- **Verwendung:** Automatisch

Mächtige Durchschlagende Zauber



Wenn der Charakter versucht, die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden, erhält er +4 auf seinen Zauberstufenwurf. Der Bonus durch das Talent ist nicht kumulativ mit dem Bonus durch Durchschlagende Zauber, sondern ersetzt diesen.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Durchschlagende Zauber
- **Verwendung:** Automatisch

Mächtiger Zauberfokus



Der Charakter ist ganz besonders effektiv im Einsatz von Zaubern einer bestimmten Schule. Der SG gegen Zauber dieser Schule, die vom Charakter eingesetzt werden, steigt um +4.

Das Talent kann mehrfach ausgewählt werden, aber immer nur für verschiedene Schulen. Der Bonus, den dieses Talent gibt, ist nicht kumulativ mit dem Bonus durch Zauberfokus, sondern ersetzt diesen.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Zauberfokus (der entsprechenden Schule)
- **Verwendung:** Automatisch.

Mehrfachschlag



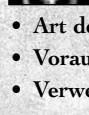
Im Gegensatz zum Doppelschlag gibt es keine Beschränkung für die Anzahl der freien zusätzlichen Angriffe, die ein Charakter je Runde erhält, wenn er Gegner fällt.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** ST 13+, Heftiger Angriff, Doppelschlag, Grund-Angriffsbonus +4 oder besser
- **Verwendung:** Automatisch

Nachhaltige Bardenmusik



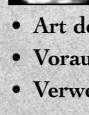
Die Wirkungsdauer des Bardenlieds verlängert sich um fünf Runden.



Schläger



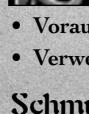
Der Charakter erhält Initiative +2 und +2 auf Fertigkeitswürfe für Überreden.



Schlangenblut



Der Charakter erhält Zähigkeitswürfe +2 gegen Gift und Reflexwürfe +1.
Art des Talents: Allgemein

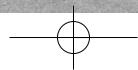


Schmutzige Tricks



Der Charakter beherrscht brutale und effiziente Taktiken. Um Schmutzige Tricks einzusetzen, muss der Charakter auf alle Angriffe bis auf einen verzichten. Bei Erfolg verursacht er +1W4 SP. Der Modus kann nicht gemeinsam mit Heftiger Angriff verwendet werden.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +2
- **Verwendung:** Automatisch



Schnelles Schießen



Der Charakter kann seine Armbrust rasch nachladen. Er hat daher mit einer Armbrust genauso viele Schüsse pro Runde wie mit einem Bogen.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +2 oder besser
- **Verwendung:** Automatisch

Silberne Handfläche



Der Charakter erhält +2 auf Schätzen und Überzeugen.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.
- **Verwendung:** Automatisch

Starke Seele



Der Charakter erhält +1 auf Zähigkeits- und Willenswürfe und außerdem zusätzlich +1 auf Rettungswürfe gegen Todesmagie.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.
- **Verwendung:** Automatisch

Tänzelnder Angriff



Feinde erhalten keine Gelegenheitsangriffe, wenn sich der Charakter im Kampf bewegt.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** GE 13+, Ausweichen, Beweglichkeit, Grund-Angriffsbonus +4 oder höher
- **Verwendung:** Automatisch

Verbesserte Defensive Kampfweise



Der Charakter kann defensiv kämpfen und erhält +10 auf die RK, aber Angriffswürfe -10.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** IN 13+, Defensive Kampfweise
- **Verwendung:** Kampfmodus

Verbesserte Initiative



Der Charakter erhält Initiative +4.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Keine
- **Verwendung:** Automatisch

Verstohlenheit



Der Charakter erhält +2 auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen und Verstecken.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Keine
- **Verwendung:** Automatisch

Zen-Bogenschießen



Der Charakter lässt sich bei seinen Schüssen von seiner Weisheit leiten. Daher erhält er seinen Weisheitsbonus auf Fernkampfangriffe anstatt seines Geschicklichkeitsbonus, aber natürlich nur, wenn der Weisheitsbonus höher ist.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +3 oder besser, WE 13+
- **Verwendung:** Automatisch

Zusätzliche Bardenmusik



Der Charakter kann sein Bardenlied bis zu viermal täglich zusätzlich einsetzen.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Bardenmusik
- **Verwendung:** Automatisch

Zusätzliche Betäubungsangriffe



Der Charakter erhält 3 zusätzliche Betäubungsangriffe pro Tag.

- **Art des Talents:** Allgemein
- **Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +2, Betäubender Angriff
- **Verwendung:** Automatisch

Neue Zauber

Nachfolgend finden Sie eine kurze Übersicht über die neuen Zauber, nach Klassen und Stufen sortiert. Die vollständige Beschreibung der Zauber finden Sie im Spiel.

Barde

Grad 0

Aufblitzen: Ein heller Lichtblitz blendet das Ziel, das -1 auf Angriffswürfe erhält.

1. Grad

Balagarns Eisenhorn: Siehe Zauber für Magier/Hexenmeister

Verstärken: Der SG für das Hören von Geräuschen wird im Wirkungsbereich um 20 reduziert.

2. Grad

Tashas Fürchterlicher Lachanfall: Siehe Zauber für Magier/Hexenmeister.

3. Grad

Verletzendes Flüstern: Der Magieanwender wird von einem Flüstern umgeben, das jeder Kreatur, die ihm Schaden zufügt, 1W6 SP + 1 SP je Stufe Schallschaden zufügt.

Standort vortäuschen: Siehe Zauber für Magier/Hexenmeister.

Windstoß: Siehe Zauber für Magier/Hexenmeister.

6. Grad

Grabgesang: Das Lied entfesselt die Energien des Todes und der Zerstörung. Alle Feinde im Wirkungsbereich erleiden pro Runde den Verlust von 2 Punkten Stärke und 2 Punkten Geschicklichkeit. Sobald man den Wirkungsbereich verlässt, kehren die Attribute zum Ausgangswert zurück.

Druide

Grad 0

Aufblitzen: Ein heller Lichtblitz blendet das Ziel, das -1 auf Angriffswürfe erhält.

1. Grad

Magische Fänge: Der Tiergefährte wird gestärkt und erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Tarnung: Die Farbe des Magieanwenders passt sich an die Umgebung an, wodurch er einen Kompetenzbonus +10 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken erhält.

2. Grad

Blutrausch: Der Magieanwender gerät in einen Blutrausch, der dem Kampftrausch eines Barbaren ähnelt. Dadurch erhält er +2 auf Stärke und Konstitution, Willenswürfe +1 und -1 auf die RK -1.

Eins mit dem Land: Der Magieanwender entwickelt ein starkes Band zur Natur wodurch er einen Kompetenzbonus +4 auf Fallen stellen, Gefühl für Tiere, Leise bewegen und Verstecken erhält.

3. Grad

Dornenwachstum: Der Wirkungsbereich wird von kleinen Dornen überzogen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 1W4 SP je Runde. Die Dornen können den Füßen schwere Verletzungen zufügen. Geschieht das, hat die betroffene Kreatur eine reduzierte Bewegungsrate, selbst nachdem sie den Wirkungsbereich verlassen hat. Dieser Zustand hält einen Tag lang an.

Mächtige Magische Fänge: Der Zauber stärkt den Tiergefährten des Magieanwenders und gibt ihm +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für je drei Zauberstufen (maximal +5).

Stachelfeuer: Der Magieanwender verschießt Giftnadeln auf das Ziel, die 2W8 SP + 1 SP für je zwei Zauberstufen (maximal 2W8+5 SP) anrichten. Wenn dem Ziel ein Zähigkeitswurf misslingt, wird es von den Auswirkungen von Skorpionsgift betroffen.

4. Grad

Massentarnung: Alle Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten +10 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken.

5. Grad

Inferno: Das Ziel beginnt zu brennen und erleidet in jeder Runde 2W6 Punkte Feuerschaden.

Verständnis der Eule: Das Ziel erhält einen Verbesserungsbonus auf seine Weisheit in Höhe der halben Zauberstufe.

6. Grad

Ertränken: Der Magieanwender erzeugt Wasser in der Lunge des Ziels. Scheitert es bei seinem Rettungswurf, dann erleidet es 90% seiner maximalen TP als Schaden. Golems und andere nicht lebendige Kreaturen sind immun.

8. Grad

Bombardement: Felsbrocken fallen vom Himmel und verursachen 1W8 SP je Zauberstufe (maximal 10W8 SP) bei allen Feinden im Wirkungsbereich.

Sonnenfeuer: Der Magieanwender erzeugt eine gleißende Explosion, die bei allen Untoten im Wirkungsbereich 1W6 SP je Zauberstufe mit einem Maximum von 25W6 verursacht. Alle anderen Kreaturen erleiden 6W6 SP. Vampire, die bei einem Reflexwurf scheitern, werden augenblicklich zerstört.

Alle Feinde im Wirkungsbereich, die bei einem Reflexwurf scheitern, erblinden permanent. Die Blindheit kann nur auf magischem Weg geheilt werden.

9. Grad

Erdbeben: Der Magieanwender erzeugt rund um sich ein Erdbeben, dass bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich (außer beim Magieanwender) 1W6 Schadenspunkte je Zauberstufe (maximal 20W6 SP) verursacht.

Kleriker

Grad 0

Kleine Wunde verursachen: Wenn dem Magieanwender ein Berührungsangriff gegen sein Opfer gelingt, erleidet es 1 Schadenspunkt. Auf Untote haben Zauber dieser Art die gegenteilige Wirkung. Sie heilen sie um die entsprechende Menge an Trefferpunkten, statt ihnen Schaden zuzufügen.

1. Grad

Elementen trotzen: Das Ziel erhält Schadensresistenz 10/- gegen jeden Elementarschaden. Der Zauber endet, sobald er 20 Schadenspunkte von einem Element absorbiert hat.

Entropieschild: Ein magisches Feld taucht um den Magieanwender auf, wodurch ihn 20% aller Fernkampfangriffe verfehlten.

Göttliche Gunst: Der Magieanwender erhält je drei Zauberstufen +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe (mindestens +1, höchstens +5).

Leichte Wunden verursachen: Wenn dem Magieanwender ein Berührungsangriff gegen sein Opfer gelingt, erleidet es 1W8 SP + 1 SP je Zauberstufe (maximal 1W8+5). Auf Untote haben Zauber dieser Art die gegenteilige Wirkung. Sie heilen sie um die entsprechende Menge an Trefferpunkten, statt ihnen Schaden zuzufügen.

Schild des Glaubens: Das Ziel erhält einen Ablenkungsbonus +2 auf die Rüstungsklasse und +1 für je sechs Zauberstufen mit einem Maximum von +5.

Verfluchen: Die Feinde des Magieanwenders werden mit Furcht und Zweifeln erfüllt und erleiden -1 auf Angriffs und -1 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

2. Grad

Mittelschwere Wunden verursachen: Wenn dem Magieanwender ein Berührungsangriff gegen sein Opfer gelingt, erleidet es $2W8 SP + 1 SP$ je Zauberstufe (maximal $2W8 + 10$). Auf Untote haben Zauber dieser Art die gegenteilige Wirkung. Sie heilen sie um die entsprechende Menge an Trefferpunkten, statt ihnen Schaden zuzufügen.

3. Grad

Dauerhafte Flamme: Eine Flamme taucht auf, die so hell wie eine Fackel brennt und die leuchtet, bis sie gebannt wird.

Schwere Wunden verursachen: Wenn dem Magieanwender ein Berührungsangriff gegen sein Opfer gelingt, erleidet es $3W8 SP + 1 SP$ je Zauberstufe (maximal $3W8 + 15$). Auf Untote haben Zauber dieser Art die gegenteilige Wirkung. Sie heilen sie um die entsprechende Menge an Trefferpunkten, statt ihnen Schaden zuzufügen.

4. Grad

Kritische Wunden verursachen: Wenn dem Magieanwender ein Berührungsangriff gegen sein Opfer gelingt, erleidet es $4W8 SP + 1 SP$ je Zauberstufe (maximal $4W8 + 20$). Auf Untote haben Zauber dieser Art die gegenteilige Wirkung. Sie heilen sie um die entsprechende Menge an Trefferpunkten, statt ihnen Schaden zuzufügen.

5. Grad

Todeskreis: Alle Feinde, im Wirkungsbereich erleiden $1W8 SP + 1 SP$ je Zauberstufe durch negative Energie. Negative Energie heilt Untote, statt ihnen Schaden zuzufügen.

6. Grad

Mächtiges Heiligtum: Der Magieanwender wird ätherisch. Er kann von Kreaturen nicht erkannt werden. Wenn er angreift oder eine andere feindselige Aktion ausführt, wird der Zauber aufgehoben.

Verbannung: Der Zauber zerstört alle herbeigezauberten Kreaturen, Vertraute, Tiergefährten und Externare im Wirkungsbereich, denen ein Willenswurf misslingt. Der Zauber kann maximal doppelt so viele TW an Kreaturen zerstören, wie der Magieanwender Zauberstufen hat.

Verbündeter aus den Ebenen: Ein Externar wird herbeigezaubert, der dem Magieanwender dient. Die Art des Externars hängt von der Gesinnung des Magieanwenders ab.

8. Grad

Erdbeben: Der Magieanwender erzeugt rund um sich ein Erdbeben, das bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich (außer beim Magieanwender) 1W6 Schadenspunkte je Zauberstufe (maximal 20W6 SP) verursacht.

9. Grad

Ewiger Feind der Untoten: Alle Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten folgende Immunitäten: Immunität gegen Schaden durch negative Energie, Immunität gegen Energie-/Stufenverlust, Immunität gegen Attributverlust, Immunität gegen Gift und Immunität gegen Krankheiten.

Magier/Hexenmeister

Grad 0

Aufblitzen: Ein heller Lichtblitz blendet das Ziel, das -1 auf Angriffswürfe erhält.

Elektrischer Schlag: Der Magieanwender verursacht beim Ziel 1W3 Punkte elektrischen Schaden.

Säurespritzer: Der Magieanwender verschießt eine kleine Säurekugel, die 1W3 Punkte Säureschaden verursacht.

1. Grad

Rascher Rückzug: Der Magieanwender bewegt sich mit 150% seiner normalen Bewegungsrate. Dadurch kann er aus gefährlichen Begegnungen fliehen. Der Zauber hat keine Auswirkung, wenn auf dem Magieanwender bereits Hast liegt.

Schild: Der Magieanwender erhält +4 auf die RK. Außerdem ist der Magieanwender für die Wirkungsdauer gegen Magisches Geschoss immun.

Zielsicherer Schlag: Dank magischer Intuition erhält der Magieanwender +20 auf seinen nächsten Angriffswurf.

2. Grad

Balagarns Eisenhorn: Der Zauber erzeugt einen tiefen vibrierenden Ton im Wirkungsbereich. Alle Kreaturen, denen ein konkurrierender Stärkewurf gegen den Zauber (der Zauber hat Stärke 20) misslingt, werden zu Boden geworfen, erleiden dabei 1 SP und zählen eine Runde als niedergeworfen.

Dauerhafte Flamme: Eine Flamme taucht auf, die so hell wie eine Fackel brennt und die leuchtet, bis sie gebannt wird.

Tashas Fürchterlicher Lachanfall: Wenn dem Ziel ein Rettungswurf misslingt, beginnt es hysterisch zu lachen. Das Opfer kann sich nicht verteidigen, während es von dem Zauber betroffen ist. Eine Kreatur, die einer anderen Volksgruppe angehört als der Magieanwender, erhält +4 auf ihren Rettungswurf, weil der Zauber sozusagen an den Sinn für Humor des Opfers appelliert und dieser sich von Volk zu Volk oft dramatisch unterscheidet.

3. Grad

Standort vortäuschen: Das Ziel erhält 50% Tarnung. Der Zauber dupliziert sozusagen die angeborene Fähigkeit einer Täuschungsbestie.

Windstoß: Der Zauber erzeugt einen Windstoß, der Kreaturen, die bei ihrem Rettungswurf versagen, niederwirft. Alle flächendeckenden Zauber im Wirkungsbereich von der Art einer Todeswolke werden zerstreut.

4. Grad

Isaacs Schwacher Geschosshagel: Pro Zauberstufe taucht ein magisches Geschoss auf (maximal 10 Stück) und schlägt bei einem zufällig ausgewählten Feind im Wirkungsbereich ein. Wenn mehr Kreaturen als Geschosse anwesend sind, werden nur die nächststehenden Kreaturen betroffen. Gibt es mehr Geschosse als Kreaturen, dann wird eine Kreatur von mehreren Geschossen getroffen. Jedes Geschoss richtet 1W6 SP an.

5. Grad

Bigbys Behindernde Hand: Eine riesige Hand taucht über dem Ziel auf und tut alles, um es bei seinen Angriffen zu behindern. Das Ziel erhält während der Wirkungsdauer -10 auf Angriffswürfe.

Flächenbrand: Zahlreiche Flammen tauchen auf (eine pro Zauberstufe), und jede von ihnen schlägt bei einer feindlichen Kreatur im Wirkungsbereich ein. Wenn mehr Kreaturen als Flammen anwesend sind, dann werden die nächststehenden Ziele betroffen. Gibt es mehr Flammen als Kreaturen, verschwinden die überschüssigen Flammen ohne Schaden anzurichten. Jede Flamme explodiert für 1W6 SP je Zauberstufe (maximal 15W6 SP).

6. Grad

Bigbys Kräftige Hand: Eine riesige Hand taucht auf und macht einen Ansturm auf ein Ziel. Die Hand erhält +14 auf ihren Stärkewurf. Wenn der Ansturm erfolgreich ist, erleidet das Ziel 1W8 SP und ist für die Wirkungsdauer des Zaubers benommen.

Isaacs Mächtiger Geschosshagel: Pro Zauberstufe taucht ein magisches Geschoss auf (maximal 20 Stück) und schlägt bei einem zufällig ausgewählten Feind im Wirkungsbereich ein. Wenn mehr Kreaturen als Geschosse anwesend sind, werden nur die nächststehenden Kreaturen betroffen. Gibt es mehr Geschosse als Kreaturen, wird eine Kreatur von mehreren Geschossen getroffen. Jedes Geschoss richtet 2W6 SP an.

Fleisch zu Stein: Das Opfer und all seine Besitztümer werden in eine bewegungslose Statue verwandelt. Nur Stein zu Fleisch kann das Opfer wieder herstellen.

Stein zu Fleisch: siehe Fleisch zu Stein.

7. Grad

Bigbys Zugreifende Hand: Eine riesige Hand taucht über dem Ziel auf und versucht, es zu packen. Wenn die Hand trifft und bei einem Ringkampfwurf erfolgreich ist, wird das Opfer für die Wirkungsdauer festgehalten.

Verbannung: Der Zauber zerstört alle herbeigezauberten Kreaturen, Vertraute, Tiergefährten und Externare im Wirkungsbereich, denen ein Willenswurf misslingt. Der Zauber kann maximal doppelt so viele TW an Kreaturen zerstören, wie der Magieanwender Zauberstufen hat.

8. Grad

Bigbys Geballte Faust: Eine riesige Hand taucht über dem Ziel auf und greift es während der Wirkungsdauer des Zaubers einmal pro Runde an. Bei einem Treffer erleidet das Ziel $1W8+11$ SP und muss einen Zähligkeitwurf schaffen. Scheitert es, ist es eine Runde lang betäubt.

Mächtiges Heiligtum: Der Magieanwender wird ätherisch. Er kann von Kreaturen nicht erkannt werden. Wenn er angreift oder eine andere feindselige Aktion ausführt, wird der Zauber aufgehoben.

Sonnenfeuer: Der Magieanwender erzeugt eine gleißende Explosion, die bei allen Untoten im Wirkungsbereich $1W6$ SP pro Zauberstufe mit einem Maximum von $25W6$ verursacht. Alle anderen Kreaturen erleiden $6W6$ SP. Vampire, die bei einem Reflexwurf scheitern, werden augenblicklich zerstört.

Alle Feinde im Wirkungsbereich, die bei einem Reflexwurf scheitern, erblinden permanent. Die Blindheit kann nur auf magischem Weg geheilt werden.

9. Grad

Bigbys Zerdrückende Hand: Eine riesige Hand taucht auf und greift das Ziel an. Wenn die Hand trifft und bei einem Ringkampfwurf erfolgreich ist, hält sie das Opfer für die Wirkungsdauer fest und richtet dabei je Runde $2W6+12$ SP an.

Paladin

1. Grad

Elementen trotzen: Das Ziel erhält Schadensresistenz 10/- gegen jeden Elementarschaden. Der Zauber endet, sobald er 20 Schadenspunkte von einem Element absorbiert hat.

Göttliche Gunst: Der Magieanwender erhält für je drei Zauberstufen +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe (mindestens +1, höchstens +5).

2. Grad

Aura des Ruhms: Der Magieanwender ruft göttliche Energie auf sich herab und erhält dadurch Charisma +4. Alle Verbündeten in der Nähe des Magieanwenders erhalten +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht und werden um 1W4 TP geheilt.

Waldläufer

1. Grad

Magische Fänge: Der Tiergefährte wird gestärkt und erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Tarnung: Die Farbe des Magieanwenders passt sich an die Umgebung an, wodurch er einen Kompetenzbonus +10 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken erhält.

2. Grad

Eins mit dem Land: Der Magieanwender entwickelt ein starkes Band zur Natur wodurch er einen Kompetenzbonus +4 auf Fallen stellen, Gefühl für Tiere, Leise bewegen und Verstecken erhält.

3. Grad

Mächtige Magische Fänge: Der Zauber stärkt den Tiergefährten des Magieanwenders und gibt ihm +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für je drei Zauberstufen (maximal +5).

4. Grad

Massentarnung: Alle Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten +10 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken.

WAFFEN

Es gibt mehrere neue Waffen, auf die Sie während Ihrer Abenteuer stoßen können.

Granaten



Alchemistenfeuer (Fläschchen): Dieses Fläschchen enthält eine leicht entzündliche Flüssigkeit, die bei Kontakt mit der Luft zu brennen beginnt.



Donnerstein: Donnersteine sind Steine mit mehreren glatten Flächen, die mit einer alchimistischen Substanz bestrichen sind. Die Substanz explodiert mit einem lauten Knall, wenn sie auf eine harte Oberfläche auftrifft.



Erstickungspulver: Erstickungspulver stellt eine Mischung aus scharfen Pfeffern und natürlichen Kräutern dar, die auch ein großes Ziel vorübergehend kampfunfähig machen können.



Fußangeln: Fußangeln sehen im Prinzip wie Nägel aus, die man so zusammengeschweißt hat, dass immer eine Spalte nach oben weist, egal wie sie fallen. Sie werden oft dazu eingesetzt, um Verfolger zu behindern.



Säurefläschchen: Säure in kleinen Fläschchen abgefüllt, wie sie häufig von Alchimisten oder Graveuren verwendet wird. Für Abenteurer kann sich Säure als nützliche Waffe verweisen, vor allem, wenn der Gegner gegen andere Angriffsformen immun ist.



Verstrickungsbeutel: Verstrickungsbeutel sind mit klebrigen Fäden gefüllt, die beim Aufprall aus dem Beutel hervorbrechen und das Ziel umschlingen.



Weihwasser (Fläschchen): Weihwasser wird von den Klerikern guter Götter gesegnet und kann sich als mächtige Waffe gegen Untote erweisen.

WERKZEUGSET-ERWEITERUNGEN

Zusätzlich zur neuen Einzelspielerkampagne finden Sie in *Der Schatten von Undernzit* zahlreiche Erweiterungen zum Werkzeugset, die Sie nutzen können, um Ihre eigenen Abenteuer zu erstellen.

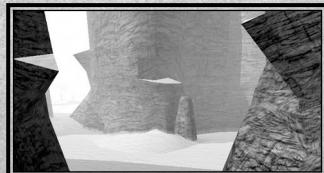
Plattenset



Das Spiel wurde um drei neue Plattensets erweitert:

Ländlicher Winter: Ein schneebedeckte Version des Plattensets, um den eisigen Norden nachzuempfinden.

Ruinen: Die verfallenen Ruinen einer einst großen Stadt. In dem Plattenset sind auch Gebäude, Straßen und Plätze.



Wüste: Ein winddurchtoste, lebensfeindliche Wüste. Das Plattenset kann verwendet werden, um die Anauroch oder auch jede andere Wüste zu bauen.

Aurora Werkzeugset – Neue Assistenten & Features

Das Werkzeugset wurde um mehrere neue Assistenten und Features erweitert:

Exportieren und Importieren: Sie können jetzt verschiedene Datentypen gleichzeitig exportieren. Außerdem können Sie die selbst erstellten Daten in Ihrem Modul zu einer ERF-Datei zusammenfassen und diese in verschiedenen Modulen verwenden.

Handlungs-Assistent: Der Assistent hilft Ihnen dabei Handlungen für die Verwendung im Modul zu erstellen und sie leicht mit anderen Modulbastlern auszutauschen. Geben Sie die Charaktere, die verwendeten Hilfsmittel und die grundlegende Geschichte Stück für Stück ein, und der Assistent wird alle Skripts und Tagebucheinträge automatisch erstellen. Das Grundgerüst, das Ihnen so zur Verfügung gestellt wird, können Sie dann natürlich mithilfe des Werkzeugsets verfeinern, um eine wahrhaft epische Geschichte zu schreiben.

Geschäfts-Assistent: Mit diesem Assistenten können Sie mühelos Geschäfte erstellen. Sie müssen nur ein paar grundlegende Angaben machen, und der Assistent erledigt den Rest.

Wegpunkte festlegen: Dieser Assistent hilft Ihnen, ganz mühelos den Pfad einer Kreatur festzulegen. Wählen Sie einfach zuerst die Kreatur und legen Sie dann den Weg fest, den sie nehmen soll.

ZAUBER-ÜBERSICHT

	<i>Aufblitzen</i>		<i>Elementen trotzen</i>
	<i>Aura des Rubms</i>		<i>Entropieschild</i>
	<i>Balagarns Eisenhorn</i>		<i>Erdbeben</i>
	<i>Bigbys Bebindnende Hand</i>		<i>Ertränken</i>
	<i>Bigbys Geballte Faust</i>		<i>Ewiger Feind der Untoten</i>
	<i>Bigbys Kräftige Hand</i>		<i>Flächenbrand</i>
	<i>Bigbys Zerdrückende Hand</i>		<i>Fleisch zu Stein</i>
	<i>Bigbys Zugreifende Hand</i>		<i>Göttliche Gunst</i>
	<i>Blutrausch</i>		<i>Grabgesang</i>
	<i>Bombardement</i>		<i>Inferno</i>
	<i>Dauerhafte Flamme</i>		<i>Isaacs Mächtiger Geschossbagel</i>
	<i>Dornenwachstum</i>		<i>Isaacs Schwacher Geschossbagel</i>
	<i>Eins mit dem Land</i>		<i>Kleine Wunde verursachen</i>
	<i>Elektrischer Schlag</i>		<i>Kritische Wunden verursachen</i>

	Leichte Wunden verursachen		Stein zu Fleisch
	Mächtiges Heiligtum		Tarnung
	Mächtige Magische Fänge		Tashas Fürchterlicher Lachanfall
	Magische Fänge		Todeskreis
	Massentarnung		Verbannung
	Mittelschwere Wunden verursachen		Verbündeter aus den Ebenen
	Rascher Rückzug		Verfluchen
	Säurespritzer		Verletzendes Flüstern
	Schild des Glaubens		Verständnis der Eule
	Schild		Verstärken
	Schwere Wunden verursachen		Windstoß
	Sonnenfeuer		Zielvoller Schlag
	Stachelfeuer		
	Standort vortäuschen		

INDEX

A

Abenteurer 9

Deekin Schuppensänger 9
Dorna Fallenspringer 9
Xanos Messarmos 9

C

Charaktere in unserer Geschichte 8

Katriana Dorovnia 8
Meister Drogan 8

D

Das Team 44

F

Feinde 10

Basilisk 10
Drache, Nestling 11
Drachen, Feendrache und Pseudo-
Drache 10
Formianer 11
Gorgon 11
Medusa 12
Skorpian 12
Sphinx 12

G

Gesinnungswechsel 19

K

Kundendienst 51

L

Land und Leute 6

Anauroch 6
Hügelspitze 6
Die Schwebenden Städte von Nesseril 7
Die Silbermarken 6

N

Neue Fertigkeiten 20

Fallen anfertigen 20
Schätzen 20
Turnen 21

Neue Talente 22

Arkane Verteidigung 22
Blind kämpfen 22
Defensive Kampfweise 22
Dickschädel 22
Doppelpunkt 23
Energie widerstehen 23
Gift widerstehen 23

Göttliche Kraft 23
Göttlicher Schild 24
Heldenglück 24
Höfische Magokratie 24
Kämpfernatur 24
Krankheit widerstehen 25
Künstler 25
Mächtige Durchschlagende Zauber 25
Mächtiger Zauberfokus 25
Mehrfachschlag 26
Nachhaltige Bardenmusik 26
Schläger 26
Schlangenblut 26
Schmutzige Tricks 26
Schnelles Schießen 27
Silberne Handfläche 27
Starke Seele 27
Tänzelnder Angriff 27
Verbesserte Defensive Kampfweise 27
Verbesserte Initiative 28
Verstohlenheit 28
Zen-Bogenschießen 28
Zusätzliche Bardenmusik 28
Zusätzliche Betäubungsangriffe 28

Neue Zauber 29

Barde 29
Aufblitzen 29
Balagarns Eisenhorn 29
Grabgesang 29
Standort vortäuschen 29
Tasbas Fürchterlicher Lachanfall 29
Verletzendes Flüstern 29
Windstoß 29
Druide 29
Aufblitzen 29
Blutrausch 30
Bombardement 31
Dornenwachstum 30
Eins mit dem Land 30
Erdbeben 31
Ertränken 30
Inferno 30
Mächtige Magische Fänge 30
Magische Fänge 29
Masentarnung 30
Sonnenfeuer 31
Stachelfeuer 30

Tarnung 29
Verständnis der Eule 30
Kleriker 31
Dauerhafte Flamme 32
Elementen trotzen 31
Entropieschild 31
Erdbeben 32
Ewiger Feind der Untoten 33
Göttliche Gunst 31
Kleine Wunde verursachen 31
Kritische Wunden verursachen 30
Leichte Wunden verursachen 31
Mächtiges Heiligtum 32
Mittelschwere Wunden verursachen 32
Schild des Glaubens 31
Schwere Wunden verursachen 32
Todeskreis 32
Verbannung 32
Verbündeter aus den Ebenen 32
Verfluchen 31
Magier/Hexenmeister 33
Aufblitzen 33
Balagars Eisenborn 33
Bigby's Behindernde Hand 34
Bigby's Geballte Faust 35
Bigby's Kräftige Hand 34
Bigby's Zerdrückende Hand 35
Bigby's Zugreifende Hand 35
Dauerhafte Flamme 33
Elektrischer Schlag 33
Flächenbrand 34
Fleisch zu Stein 34
Isaacs Mächtiger Geschossbagnet 34
Isaacs Schwacher Geschossbagnet 34
Rascher Rückzug 33
Säurespritzer 33
Schild 33
Sonnenfeuer 35
Standort vortäuschen 34
Stein zu Fleisch 34
Taibas Fürchterlicher Lachanfall 33
Verbannung 35
Windstoß 34
Zielsicherer Schlag 33
Paladin 35
Aura des Ruhms 36
Elementen trotzen 35

Göttliche Gunst 35
Waldläufer 36
Ein mit dem Land 36
Mächtige Magische Fänge 36
Magische Fänge 36
Masentarnung 36
Tarnung 36

P

Prestigeklassen 13
Arkaner Bogenschütze 13
Assassine 14
Finsterer Streiter 15
Harfner-Kundschafter 16
Schattentänzer 18

S

Speichern und Laden 5
Städte und Dörfer 6
Systemvoraussetzungen 5

W

Waffen 37
Alchemistenfeuer 37
Donnerstein 37
Erstickungspulver 37
Fußangeln 37
Granaten 37
Säurefläschchen 37
Verstrickungsbeutel 37
Weißwasser 37

Werkzeugset-Erweiterungen 38

Aurora Werkzeugset –
Neue Assistenten & Features 39
Exportieren und Importieren 39
Geschäfts-Assistent 39
Handlungs-Assistent 39
Wegpunkte festlegen 39
Plattensets 38
Ländlicher Winter 38
Ruinen 38
Wüste 38

Z

Zauber-Übersicht 40

Das Team **BioWare**

Original Core Game Design

Trent Oster
Scott Greig
Mark Brockington
James Ohlen
Tobyn Manthorpe
Marc Holmes
Don Moar
Brent Knowles
Rob Bartel

Art

Sung Kim
Art Director
Jono Lee
Alex Scott
Nolan Cunningham
Mike Leonard

Artists

David Chan
Steven Sim

Audio

Brent Knowles

Lead Designer

David Gaider

Lead Writer

Rob Bartel

Designers

Yaron Jakobs
Keith Warner
Dan Whiteside

Data Entry

Andrew Nobbs

Programming

Noel Borstad
Lead Programming

Neil Flynn
Lead Tools Programmer

Ross Gardner
Paul Roffel
Janice Thoms
Andrew Gardner
Craig Welburn
Mark Brockington
Michael Devine
Howard Chung
Brenon Holmes
Jason Knipe
Scott Greig
Dan Morris
Don Yakielashek
Rob Boyd
Programming
Sydney Tang
Owen Borstad
Tools Programming

Trent Oster
Project Director / Producer

Darcy Pajak
Keith Soleski
Assistant Producer

Ray Muzyka
Greg Zeschuk
Co-Executive Producers / Joint CEO's of BioWare

Scott McLaughlan
Brad Greig
Teresa Cotesta
Tom Ohle

Marketing

Todd Grenier
Promotional Art

Web Team / Live Team

Derek French
Associate Producer

Jay Watamaniuk
Community Manager

Dave McGruther
Client Care Specialist

Craig Welburn
Andrew Gardner
Programmers

Robin Mayne
Duleepa "Dups" Wijayawardhana
Jeff Marvin
Web Team

Quality Assurance

Jonathan Epp
QA Lead

Stanley Woo
Iain Stevens-Guille
Bruce Venne
Quality Assurance

Administration

Richard Iwaniuk
Theresa Baxter
Jo-Marie Langkow
Mark Kluchky
Agnes Kokot Goldman
Kelly Grainger
Leanne Korotash
Administration

FloodGate Entertainment

Rick Ernst
Lead Designer

Naomi Novik
Nathaniel Blumburg

Paul Wrider
Designers

Bhavin Patel
Art Director

Doug Wike
Peter Calabria
Tyler Lockett
Artists

Gareth Hinds
Portrait Artist

Naomi Novik
Technical Lead

Craig Wike
QA Lead

Paul Neurath
Creative Director

Kemal Amarasingham
Simon Amarasingham
Music, SFX & Voice Direction

Additional music courtesy of dSonic
Cinematics courtesy of RustMonkey
Additional Artwork courtesy of Cyberlore Studios

Steven Russell
Ron Hayden
George Ledoux
Ray Childs
Sam Donato
Jerry Goodwin
Scott Dickson
Chris King
Gary Levitt
Kate Lohman
Kim Crocker
Sheryl Rabinowitz
Lisa Young
Susan Boyce
Tracy Keller
Jennifer Alison
Voice Acting

John Weston
Owner / Engineer of Futura Productions audio studio

Atari, Inc.

Jean-Philippe Agati
Studio Senior V.P.

Steve Ackrich
Vice President of Product Development

Dorian Richard
Todd Hartwig
Producers

Steve Allison
Vice President of Brand Marketing

Mike Webster
Senior Brand Manager

Jean Raymond
Director of Marketing

Steve Martin
Director of Creative Services

Elizabeth Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Kurt Carlson
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Atari Q.A.

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Ken Ford
IT Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Michael Craighead
Director of Quality Assurance, North America

Kurt Boutin
Senior Manager, Q.A. Certification Group

Randy Lee
Bill Carroll
Q.A. Testing Managers

Beverly Team

Mark Huggins
Q.A. Certification Lead

Matt Pantaleoni
Lead Tester

Lenny Montone
Tad Pantaleoni
Nick Lazzara
Assistant Leads

Tobias Seltsam
Scott Bigwood
Dena Fitzgerald
Joseph Howard
Joseph Taylor
Paul Duke
Joshua Strom
Dani McDowell
Chad Rabinovitz
Scott Rollins
Robert Gagne
Testers

Seattle Team

Elizabeth Campell
Lead Tester

Caleb Brown
Mike Posey
Rod Caraballo
Jason Halverson
Mike McKenny
Testers

Sunnyvale Team

Marshall Clevesy
Lead Tester

Jason Anderson
Tom Andrade
Brian Cali

Clement Cherlin
Michael Griffin
Barry Kearns
Kory O'Daniels
Chris Salings
Carl Vogel
Alden Wong
Testers

Software Functionality Testing Manager
Olivier Robin
Software Functionality Testing Coordinator
Carine Mawart
Testing
RelQ Software PVT LTD
S.Venugopal

Technical Verification

Dave Strang
Compatibility Lab Supervisor

International Testing
Guillaume Fournier
Malek Agha

Cuong Vu
Compatibility Lead

Engineering Services Manager
Philippe Louvet

Randy Buchholz
Jason Cordero
Mark Florentino
Burke McQuinn
Chris McQuinn
Compatibility Analysts

Pre-mastering co-ordinator
Stéphane Enteric
Compatibility Lab co-ordinator
Emeric Polin
Certification and Planning Support Group
Rebecka Pernered
Caroline Fauchille
Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio

ATARI EUROPE TEAM

Head of I-CQ
Jean-Marcel Nicolaï

Marketing
Cyril Voiron

Republishing Manager
Rebecka Pernered
Republishing Coordinator
Raphaelle Jonnery

Pr-Manager
Lee Kirton

Localisation Support Group Manager
David Chomard

Web
Renaud Marin

Localisation Project Managers
Maud Favier
Marlous van Vliet

Special thanks to
Adeline Tiengou
Nathalie Foster
Frank Parker

Translation Project Manager
Heather Riddoch

Localisation On-site Testing Team
Marlous van Vliet
Gérard Barnaud
Nicolas Danière

Deutsche Version

Lokalisierung

KBP

Allgemeine Projektleitung

Guillaume Lénel

François-Xavier Ngo

Projektmanager (deutsche Version)

Jan Büchner

Georg Hund

Redaktion

Uwe Körner

Übersetzung

Textfarm

Übersetzung des Spiels

Michel Anton

Thomas Schmidt

Daniel Schumacher

Burkhard Strube

Übersetzung des Handbuchs

Daniel Schumacher

Zusätzliche Übersetzungen

Jan Büchner

Birgit Hofmann

Georg Hund

Heinz Krölls

Rheinschrift

Birgit Schöbitz

Frank Sievers

Kai Wichmann

Lokalisierungstests

Jan Büchner

Gregor Fleischer

Christian Mejstrik

Kai Wichmann

Sprachaufnahmen

KBP

Koordination

Guillaume Lénel,

François-Xavier Ngo

Casting & Booking

Guillaume Lénel

Aufnahmelleitung

Astrid Forstbauer

Georg Hund

Toningenieur

Pascal Morawe

Postproduktion

Christophe Gremiot

Isabelle Salpeteur

Deutsche Stimmen

Paula Klein

Andrea Koch

Werner Kolk

Beate Kopp

Andrea Schieffer

Susanne Schmidt

Jörg Schnass

Florian Schneider

Joachim Seitz

Peter Semmler

Christian Stonner

Doris Streibl

PC + MAC

Best played with...

Hol Dir den Sieg: Die schnelle Kombination aus kabelloser Tastatur und kabelloser, optischer Maus MX700!

Kabellose Fast-RF Technologie – so schnell und exakt wie eine Verbindung über USB-Kabel

Reaktionsschnelles optisches MX System – reagiert sofort auf die schnellsten Bewegungen

Schnelllade-Station und Empfänger in einem – geringste Ladezeiten der MX700 (max. 1h für 10 Tage)

5 Jahre Garantie

Mit MX700!

€ 149,99*

www.logitech.com



NOTIZEN

NOTIZEN

NEVERWINTER NIGHTS Shadows of Undrentide (*Der Schatten von Undernzit*)
© 2003 Infogrames Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. *Neverwinter Nights*™,
Die *Vergessenen Reiche*, das Vergessene Reiche Logo, das Dungeons & Dragons Logo,
Dungeon Master, D&D, Baldur's Gate, und das Wizards of the Coast Logo sind
Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro,
Inc. und werden Infogrames unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten.
BioWare, die BioWare Aurora-Engine und das BioWare Logo sind Warenzeichen
der BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. Windows und DirectX sind entweder
Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft in den Vereinigten
Staaten und/oder zahlreichen anderen Ländern.
Pentium ist ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Intel oder deren
Tochterfirmen in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle anderen
Warenzeichen sind der alleinige Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer. Das Spiel wird
von Infogrames Interactive, Inc. hergestellt und vermarktet.

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.infogrames.com
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 633 +31 (0)40 24 466 36 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30		helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/mn Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com www.infogrames.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30		helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00		apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@es.infogrames.com www.es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag		rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com www.uk.infogrames.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send **e-cards** to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of Infogrames web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.