



INHALT

1 EINLEITUNG	8
WAS SIE ALLES IM HANDBUCH FINDEN.....	9
DIE VORGESCHICHTE.....	10
Systemvoraussetzungen.....	10
2 DAS SPIEL	12
ES GEHT LOS.....	12
Installation und Spielbeginn.....	12
Das Spiel konfigurieren.....	12
***Technische Unterstützung.....	12
Charakter erschaffen (Grundlagen).....	13
DIE BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL.....	13
Das Kreismenü.....	14
Die Bereitschaftsleiste.....	14
Die Hauptbenutzeroberfläche.....	15
Die Tastaturkürzel.....	19
Der Charakterbogen.....	20
Das Gepäck.....	22
Behälter verwenden.....	23
Zaube.....	23
Gespräche.....	24
Die Karte.....	24
Das Tagebuch.....	25
Geschäfte.....	26
Tauschhandel.....	26
Optionen.....	26
MEHRSPIELER.....	28
Online spielen.....	28
Einen Spielservers einrichten.....	28
Einer Mehrspielerpartie beitreten.....	29
Einen Charakter auswählen.....	29
Lokale Charaktere und Server-Charaktere.....	30
Charaktere in ein anderes Spiel übertragen.....	30
Eine Gruppe bilden.....	31
Spieler gegen Spieler.....	31
Andere Spieler als Freund oder Feind definieren.....	31



INHALT

3 ORTE UND VÖLKER	34
STÄDTE UND DÖRFER.....	34
Niewinter.....	34
Luskan.....	34
Letzthafen.....	34
Beorunnas Brunnen.....	34
WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN IM NORDEN.....	35
Fürst Nasher.....	35
Aribeth.....	35
Fenthick.....	35
Desther.....	35
Aarin Gend.....	36
ABENTEURER.....	36
Linu La'neral.....	36
Sharwyn.....	36
Daelan Rottiger.....	37
Tomi 'Grin' Untergalgen.....	37
Grimmigbeißer.....	37
Boddyknock Glinckle.....	37
GEGNER.....	38
SPIELZEIT UND AUSRUHEN.....	41
4 DAS SPIELERHANDBUCH	44
CHARAKTERERSCHAFFUNG.....	44
Geschlecht.....	46
Volk.....	46
Porträts.....	49
Klassen.....	49
Besondere Fähigkeiten der Klassen.....	57
Gesinnung.....	68
Startpakete.....	73
Fertigkeiten.....	73
Talente.....	83
Schulen.....	96
Domänen.....	98
Tiergefahren.....	99
Vertraute.....	99





INHALT

Schnellchat-Stimmen.....	99
KAMPF.....	101
Entscheidungen in Realzeit.....	101
Feindlich oder Freundlich.....	101
Auf Gegner zielen.....	103
Der Angriffswurf.....	104
Verletzungen und Tod.....	104
Auf dem falschen Fuß erwischt.....	105
Gelegenheitsangriffe.....	105
Verbündete.....	106
BEWEGUNG.....	108
ZAUBER.....	109
Beschreibungen von Einwirkungen	
auf den Charakter.....	109
Taktik beim Einsatz von Zaubern.....	116
Zauber (Parameter).....	117
Kurzbeschreibung.....	118
ERFAHRUNGSPUNKTE UND STUFENAUFSTIEG.....	134
Stufenaufstieg.....	134
Charaktere mit Klassenkombination.....	136
AUSRÜSTUNG, MAGISCHE GEGENSTÄNDE	
UND SCHÄTZE.....	138
Rüstung und Schilde.....	138
Waffen.....	139
5 EIGENE ABENTEUER ERSCHAFFEN	146
DIE WERKZEUGE.....	146
DER SPIELLEITER.....	147
Das Spiel als Spielleiter eröffnen.....	147
Schöpfungsprogramm.....	147
Auswahlprogramm.....	148
Türaktionen (Kreismenü).....	149
Kreaturenaktionen (Kreismenü).....	149
Auslöseraktionen (Kreismenü).....	150
Gruppenaktionen.....	150
Spielerliste.....	151
Befehlszeile.....	151
Kurzübersicht: Spielleiterbefehle.....	152
6 ANHANG A: TABELLEN	154



INHALT

7 ANHANG B: GLOSSAR	174
8 INDEX	180
9 DAS TEAM	186
11 NOTIZEN	191
12 TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	193





ΕΙΠΛΕΙΤΥΠΟ





HERZLICH WILLKOMMEN BEI NEVERWINTER NIGHTS.

Neverwinter Nights ist ein episches Rollenspiel auf Basis der 3. Edition der Dungeons & Dragons-Regeln, das in den Vergessenen Reichen spielt. Wenn Sie D&D und die Reiche noch nicht kennen, möchte ich Sie ganz besonders in dieser aufregenden Welt voll schrecklicher Monster, atemberaubender Magie und heroischer Abenteuer willkommen heißen. Wenn Sie ein erfahrener Spieler sind, freuen Sie sich auf die beste Umsetzung der D&D-Regeln in einem Computerspiel, die es je gab.

Neverwinter Nights ist das Ergebnis von beinahe fünf Jahren harter Arbeit eines großen, fähigen und sehr engagierten Teams. Während der Entwicklung umfasste das Team manchmal nur eine Person bis hin zu 65 Mitgliedern, die rund um die Uhr an dem Spiel arbeiteten. Bioware hat bereits zahlreiche Rollenspiele mit enormen Umfang, beispielsweise Baldurs Gate und Baldurs Gate II, entwickelt. Mit Neverwinter Nights gehen wir nun weiter als jemals zuvor. Wir geben Ihnen, dem Spieler, die Werkzeuge in die Hand, um Ihre eigenen Spielwelten zu erschaffen. Sie können jetzt die aufregende Welt des Spieldesigns von unserer Seite erleben und die Werkzeuge selbst einsetzen, mit der wir die offizielle Kampagne erschaffen haben, die dem Spiel beiliegt.

Spielen, forschen und erschaffen Sie! Genießen Sie das Spiel, das wir für Sie entwickelt haben. Experimentieren Sie mit den Werkzeugen, und erschaffen Sie Ihre eigenen Spielwelten und Abenteuer. Natürlich können Sie sich auch in das große, weite Internet hinauswagen und die Abenteuer und Welten erforschen, die andere begeisterte Spieler wie Sie erschaffen haben.

Ein frohes und unterhaltsames Abenteuer wünscht
Trent T. Oster
Produzent - Neverwinter Nights
BioWare Corp.



WAS SIE ALLES IM HANDBUCH FINDEN

Das Handbuch ist in vier große Abschnitte unterteilt. Der erste Abschnitt umfasst alles, was Sie wissen müssen, um Neverwinter Nights zu spielen. Hier wird erklärt, wie man Charaktere erschafft, wie man sich in der Welt bewegt, sie erforscht und wie man gemeinsam mit anderen Spielern Online auf Abenteuer ausziehen kann.

Im zweiten Abschnitt, "Orte und Völker", wird die farbenprächtige und abenteuerliche Welt Faerûn beschrieben, in der die Vergessenen Reiche liegen. Hier werden die Gebiete von der Großstadt Niewinter bis hin zu den wilden und fast unberührten Bergen des Grates der Welt beschrieben. Diese Hintergrundinformation ist nicht unbedingt notwendig, um Neverwinter Nights zu spielen, wird Ihnen aber helfen, die Welt der Vergessenen Reiche besser zu verstehen.

Der dritte Abschnitt, "Das Spielerhandbuch", erklärt die Regeln der 3. Edition von Dungeons & Dragons und wie sie in Neverwinter Nights zur Anwendung kommen. Der Abschnitt hilft Ihnen, die Regeln zu verstehen, nach denen die Spielwelt funktioniert, so dass Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters optimal nutzen können.

Der letzte Abschnitt, "Eigene Abenteuer erschaffen", erklärt, wie man die Neverwinter Nights-Werkzeuge verwendet und den Spielleiter-Client benutzt. Diese Programme liegen dem Spiel bei. Die Neverwinter-Nights-Werkzeuge wurden auch von Bioware verwendet, um die offizielle Kampagne zu erschaffen. Der Spielleiter-Client gestattet es Ihnen, Ihre eigenen Mehrspielerpartien als Spielleiter zu führen. Dabei haben Sie die vollständige Kontrolle darüber, wie Sie das Spiel erstellen und leiten.





DIE VORGESCHICHTE

In der einst mächtigen Stadt Niewinter herrscht Panik und Schrecken. Tausende sind an der mysteriösen Pest, die man den Heulenden Tod nennt, gestorben. Tausende sind erkrankt. Da das Risiko einer Epidemie besteht, die ganz Faerûn erfassen könnte, haben die Fürsten von Niewinter eine Quarantäne ausgerufen und die Stadttore verschließen lassen. Sowohl Kranke als auch Gesunde sind gemeinsam in der Stadt gefangen.

Fürstin Aribeth de Tylmarande hat alle Abenteurer aufgerufen, sich bei ihr zu melden. Sie sollen helfen, die Ordnung in der Stadt zu wahren und nach einem Heilmittel zu suchen. Die Aussicht auf eine großzügige Belohnung hat viele dazu bewogen, dem Ruf der Fürstin zu folgen. Bisher war jedoch alles vergeblich. Die Pest greift jeden Tag weiter um sich. In den ärmeren Vierteln der Stadt wütet sie schon wie ein außer Kontrolle geratener Waldbrand. Viele der Mächtegegnhelden sind bereits gefallen. Bisher gibt es keine Aussichten auf ein Heilmittel.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN :

- **Prozessor** - Pentium II 300 MHz
- **Betriebssystem** - Win 98/Me/2000/XP
- **Speicher** - 96 MB RAM
- **Festplattenspeicherplatz** - 1.2 GB
- **CD-ROM Laufwerk** - 8faches CD-Rom
- **Grafikkarte** - 3D-Grafikkarte mit 16 MB RAM oder mehr
- **Soundkarte** - Mit DirectX 8.1 kompatible Soundkarte



2 DAS SPIEL





ES GEHT LOS

INSTALLATION UND SPIELBEGINN

Um Neverwinter Nights zu installieren, legen Sie einfach die CD 1 in Ihr CD-ROM Laufwerk ein und folgen den Anweisungen. Wenn Sie die "Autostart-Funktion" deaktiviert haben (Das ist der Fall, wenn auch nach Verstreichen von ungefähr einer Minute, nachdem Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk eingelegt haben, nichts passiert.), dann müssen Sie die Installation selbst starten. Suchen Sie auf der CD das Programm "setup.exe" und machen Sie einen Doppelklick darauf.

Nachdem die Installation beendet ist, wird Ihnen angeboten, die Readme-Datei zu lesen oder gleich das Spiel zu starten. (In der Readme-Datei finden Sie alle Änderungen und Neuerungen, die sich ergeben haben, seit das Handbuch in Druck gegangen ist.)

DAS SPIEL KONFIGURIEREN

Das Konfigurationsprogramm "nwconfig" wird beim ersten Spielstart von Neverwinter Nights automatisch aufgerufen. Sie können es auch vom Startprogramm aus aufrufen, indem Sie auf "Konfiguration" klicken. Das Programm ermittelt die Hardware und die Einstellungen der Treiber Ihrer Grafikkarte. Es schlägt ihnen ein paar Einstellungen vor. Sie können diese Einstellungen natürlich jederzeit ändern, da Sie vermutlich über die Fähigkeiten Ihres Computers selbst sehr genau Bescheid wissen. Sie können das Programm auch dazu verwenden, einen Statusbericht über Ihr System zu erstellen. Das ist sehr hilfreich, wenn Sie beim Spielen Probleme haben und sich an unseren technischen Kundendienst wenden, damit dieser genau weiß, welche Hardwarekomponenten in Ihrem Computer eingebaut sind. Beim ersten Aufruf überprüft das Programm natürlich auch, ob Ihr Computer die Mindestanforderungen für Neverwinter Nights erfüllt. Sie können diese Prüfung jederzeit erneut durchführen, indem Sie das Blatt Hardware wählen und auf "Suchen" klicken.

Auf dem Blatt Anzeige können Sie die Grafik konfigurieren. Sie können dabei entscheiden, ob das Spiel unter OpenGL oder DirectX laufen soll, in welcher Auflösung Sie spielen wollen und welchen Textursatz Sie verwenden möchten. Auf diesem Blatt können Sie auch die installierten Textursätze ändern. Bevor Sie die Änderungen übernehmen können, überprüft der Computer, ob die Einstellungen auf Ihrem Computer auch laufen.

Auf dem Blatt Berichte können Sie zwei verschiedene Arten von Berichten erstellen. Der erste Bericht stellt eine Zusammenfassung der Hardware und der 3D-Treibersoftware auf Ihrem System dar. Der zweite Bericht enthält die verschiedensten Informationen über das Spiel und sein Verhalten auf Ihrem Computer. Er hilft unserer technischen Abteilung, Sie bei technischen Problemen zu beraten.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Siehe Kapitel Technische Unterstützung, Seite 193.



CHARAKTER ERSCHAFFEN (GRUNDLAGEN)

Bevor Sie zu spielen beginnen, müssen Sie einen Charakter erschaffen. Wenn Sie schon darauf drängen, endlich loslegen zu können, wählen Sie einen der vorgefertigten Charaktere und passen ihn an Ihre Bedürfnisse an. So können Sie innerhalb weniger Minuten spielen. Wenn Sie ein erfahrener D&D-Spieler sind, werden Sie Ihren Charakter sicher selbst erstellen wollen. Klicken Sie auf "Neu" und wählen Sie "Prolog". Wählen Sie jetzt "Vorgefertigten Charakter verwenden". Sie können jetzt einige Aspekte des Charakters rasch ändern, die Ihnen nicht gefallen, und dann gleich spielen. Wenn Ihnen diese Vorgangsweise nicht zusagt, wählen Sie die andere Option und erstellen Sie Ihren Charakter Schritt für Schritt selbst. Die Charaktererschaffung wird ab Seite 44 ausführlich behandelt.

Server-Charaktere und Lokale Charaktere

In Neverwinter Nights unterscheiden wir zwischen Server-Charakteren und Lokalen Charakteren. Lokale Charaktere werden auf Ihrem Computer erstellt und auch dort gespeichert. Sie können mit Ihnen spielen, wann immer Sie Lust dazu haben. Sie können Sie auch in Mehrspielerpartien im Internet verwenden, wenn Lokale Charaktere gestattet sind. Server-Charaktere werden auf einem Spielservers erstellt und auch dort gespeichert. Mit einem Server-Charakter können Sie nur auf dem Server spielen, auf dem der Charakter auch erstellt wurde. Server-Charaktere stellen sicher, dass niemand, der mit derartigen Charakteren an einer Mehrspielerpartie teilnimmt, schummeln kann, weil er keinen direkten Zugriff auf die Charakterdaten hat. Wenn Sie ein Spiel leiten, können Sie bestimmen, welche Art von Charakteren an Ihrem Spiel teilnehmen dürfen.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL

Die Benutzeroberfläche in Neverwinter Nights wurde so gestaltet, dass sie den Blick auf das eigentliche Spielgeschehen möglichst wenig behindert. Das Spielgeschehen wird bildschirmfüllend dargestellt und die verschiedenen Menüs und Bildschirme (beispielsweise Zauber oder Gepäck), die Sie aufrufen, werden transparent dargestellt und verdecken höchstens die Hälfte des Spielgeschehens.

Ihr Charakter hält sich immer in der Mitte des Bildschirms auf. Sie interagieren mit der Welt, indem Sie mit der Maus entweder mit Links oder Rechts auf Objekte, Monster usw. klicken. Wenn Sie die Maus über einen Gegenstand oder eine Kreatur bewegen, verändert der Mauszeiger sein Aussehen. Das Symbol stellt dar, was die standardmäßige Aktion ist, die sie mit diesem Objekt oder der Kreatur ausführen. Um sie jetzt auszuführen, klicken Sie einfach mit Links. Wollen Sie etwas anderes mit dem Ziel anstellen, klicken sie mit Rechts. Das Kreismenü mit allen zur Verfügung stehenden Wahlmöglichkeiten wird eingeblendet.

Wenn Sie einfach irgendwo in die Spielwelt mit Links klicken, bewegt sich Ihr Charakter dorthin. Klicken sie mit Links auf eine feindselige Kreatur, um sie anzugreifen.





2•DAS SPIEL

DAS KREISMENÜ:



Das Kreismenü ist Ihr Hauptwerkzeug, um mit der fantastischen Welt von Neverwinter Nights zu interagieren. Sie rufen es auf, indem Sie den Mauszeiger auf ein Objekt bewegen und mit Rechts klicken. Das Kreismenü wird auf das Objekt zentriert eingeblendet.

Im Kreismenü sind alle Aktionen enthalten, die für dieses Objekt oder diese Kreatur gültig sind. Dabei könnte es sich beispielsweise um das Wirken eines Zaubers oder den Angriff mit einer Waffe handeln (siehe Bild (a)). Klicken Sie mit Links auf die gewünschte Aktion, um sie auszuführen. Bei manchen Aktionen müssen Sie erst noch weitere Details festlegen, um sie auszuführen. Diese Aktionen sind mit einem kleinen Pfeil markiert (siehe Bild (b)). Klicken Sie auf die Aktion, um die nächste Auswahl aufzurufen. Wenn Sie auf die Aktion fahren, sehen Sie einen kleinen Ring (siehe Bild (c)). Dieser stellt sozusagen eine kleine Vorschau auf die nächste Menüebene dar. Sie können also bereits im Vorhinein sehen, welche weiteren Auswahlmöglichkeiten Sie haben werden, wenn Sie diese Aktion auswählen. Sie können das Kreismenü auch bedienen, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Aktionen mit leichten Bewegungen der Maus in die gewünschte Richtung auswählen. Eine weitere Methode besteht darin den Ziffernblock zu verwenden. Jede Zifferntaste entspricht der entsprechenden Position im Kreismenü. (Drücken Sie also beispielsweise die "8", um den Menüpunkt oben in der Mitte auszuwählen, die "2" für den Menüpunkt unten in der Mitte, die "7" für den Menüpunkt oben links usw.)

DIE BEREITSCHAFTSLEISTE:

Die Bereitschaftsleiste ermöglicht Ihnen den raschen Zugriff auf oft benötigte Befehle und Aktionen. Jedes Kästchen der Bereitschaftsleiste entspricht einer der Funktionstasten. Wenn Sie die Funktionstaste drücken, wird die Aktion ausgeführt, die sie diesem Kästchen zugewiesen haben. Sie können beispielsweise Gegenstände aus Ihrem Gepäck auf die Bereitschaftsleiste ziehen und Sie dann rasch verwenden oder ausrüsten, indem Sie die entsprechende Funktionstaste drücken oder einfach auf das Kästchen mit Links klicken. Sie können auch Zauber in die Bereitschaftsleiste ziehen, und zwar entweder von der Liste mit Ihren vorbereiteten Zaubern oder indem Sie auf der Bereitschaftsleiste das Kreismenü auswählen und sich dann durch die Menüs bis zum gewünschten Zauber durchklicken.

2•DAS SPIEL

DIE HAUPTBENUTZEROBERFLÄCHE:

Auf der Hauptbenutzeroberfläche finden Sie neun Bereiche, die Ihnen jeweils wichtige Informationen geben oder es Ihnen ermöglichen, das Spiel oder Ihren Charakter zu steuern.



1 Charakterporträt

Das Porträt, das Sie für Ihren Charakter ausgewählt haben. Wenn andere Spieler in einer Mehrspielerpartie sich Ihren Charakter ansehen, sehen Sie dieses Porträt. Neben dem Porträt verläuft ein roter Balken, der die Trefferpunkte des Charakters darstellt. Färbt sich der Balken grün, ist Ihr Charakter vergiftet. Färbt er sich braun, leidet der Charakter an einer Krankheit.

2 Optionenbereich

Hier können Sie auf die Schaltflächen klicken, mit denen Sie die verschiedensten Bildschirme aufrufen können, um Informationen zu erhalten, Ihren Charakter auszurüsten usw. Die einzelnen Bildschirme sind: Die Karte, das Gepäck, das Tagebuch, der Charakterbogen, die Optionen, die Zaubers und die Einstellungen für Spieler gegen Spieler (PvP).



3 Gruppenzeile



Hier werden die anderen Gruppenmitglieder dargestellt. Sie können andere Spieler in Ihre Gruppe einladen, indem Sie im Kreismenü "Kommunikation" aufrufen. Wählen Sie anschließend "In Gruppe einladen". Der eingeladene Spieler kann dann ebenfalls in seinem Kreismenü unter "Kommunikation" entscheiden, ob er beitreten will oder das Angebot ablehnen will. Wenn Sie eine Kreatur herbeizaubern, wird sie, solange sie anwesend ist, auch in dieser Leiste eingeblendet. Sie können die Leiste verwenden, um rasch Informationen über Ihre Gruppenmitglieder anzusehen oder irgendwelche Aktionen mit ihnen ausführen, indem Sie ihre Porträts mit Rechts anklicken und so das Kreismenü aufrufen. Auch hier zeigt übrigens der kleine Balken links von den Porträts den Gesundheitszustand der Charaktere. Auf der oberen Seite rechts befindet sich ein kleiner Pfeil (im Bild oben mit einer "1") markiert. Der Pfeil zeigt an, in welcher Richtung sich der Charakter aufhält. In dem Feld das oben mit einer "2" markiert ist, steht ein kleines Symbol, das anzeigt, was der Charakter gerade macht. Er könnte beispielsweise kämpfen, einen Zauber wirken oder sich ausruhen. Wenn sich hier ein kleiner Schädel befindet, ist der Charakter tot.

4 Chat-Fenster

Im Chat-Fenster werden Nachrichten von anderen Spielern eingeblendet. Wenn Sie den schwarzen Marker am oberen Rand anklicken, die Maustaste gedrückt halten und ziehen, können Sie die Größe des Chat-Fensters verändern. Sie können übrigens das Kreismenü auf dem Chat-Fenster aufrufen und einstellen, welche Nachrichten im Chat-Fenster dargestellt werden. So könnten Sie beispielsweise festlegen, dass nur Nachrichten, die etwas mit dem Kampf zu tun haben, eingeblendet werden. Wenn Sie jemandem antworten wollen, der Ihnen gerade eine Nachricht geschickt hat, ohne seinen Namen zu tippen, können Sie einfach auf das Porträt des Sprechers klicken und Ihre Antwort tippen.

5 Chat-Zeile

Hier tippen Sie Ihre Nachrichten an andere Spieler ein. Drücken Sie die Enter-Taste oder klicken Sie in die Chat-Zeile, um eine Nachricht einzugeben. Sie können verschiedene Befehle erteilen, um die Eigenschaften Ihrer Textnachricht zu bestimmen. All diese Befehle beginnen mit einem Schrägstrich "/". Mit einem "/"S vor der Nachricht schreien Sie die Nachricht. Sie kann von Spielern in einem großen Gebiet gesehen werden. Mit einem "/"P schicken Sie die Nachricht nur an Ihre Gruppenmitglieder. Mit "T/" "Spielername" (erzählen) oder "W/" "Spielername" (flüstern) schicken Sie die Nachricht nur dem Spieler, dessen Namen Sie eingegeben haben.

6 Bereitschaftsleiste

Mittels der Bereitschaftsleiste können Sie zahlreiche Funktionen rasch aufrufen. Das macht das Spielen wesentlich bequemer und müheloser. Sie wird auf Seite 14 genau beschrieben.

7 Kompass

Der Kompass zeigt Ihnen an, in welcher Richtung Norden liegt. Wenn Sie also in Richtung des "N" gehen, gehen Sie genau nach Norden.



8 Aktionsreihe

Hier sehen Sie, welche Aktion Ihr Charakter gerade ausführt und für welche Aktionen Sie ihm bereits Befehle erteilt haben. In der Hitze des Gefechts werden Sie Ihrem Charakter oft rascher Befehle erteilen, als er sie ausführen kann. In dem Fall werden die Aktionen hier gespeichert und dann in der vorgegebenen Reihenfolge abgearbeitet. Sie können vorgemerkte Handlungen auch jederzeit löschen, indem Sie mit Rechts auf sie klicken.

9 Statuszeile

In der Statuszeile sehen Sie alle Einwirkungen auf Ihren Charakter. Wenn Sie beispielsweise einen Zauber gewirkt haben, der dem Charakter irgendeinen Bonus gibt, oder eine Spezialfähigkeit aktiviert haben, wird das hier dargestellt. Die Statuszeile zeigt auch alle negativen Einwirkungen auf Ihren Charakter, wie den Einfluss feindlicher Zauber oder den von Gift und Krankheit an. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eines der Symbole und lassen Sie ihn kurz dort stehen, um eine Beschreibung der Einwirkung zu erhalten. Wenn eines dieser Symbole blinkt, heißt das, dass die Einwirkung bald endet.

Häufige Interaktionen mit der Spielwelt

Nachfolgend eine Beschreibung der häufigsten Interaktionen mit der Spielwelt:

Kreaturen

Wenn Sie den Mauszeiger über eine feindselige Kreatur bewegen, wird die Kreatur rot eingefärbt. Der Mauszeiger ändert sich in das Symbol für Angriff. Um festzustellen, wie gefährlich die Kreatur ist, rufen Sie das Kreismenü auf und wählen Sie "Untersuchen" aus.

Andere Kreaturen färben sich blau, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf sie fahren, oder grün, wenn sie in Ihrer Gruppe sind. Wenn Sie jetzt mit Links klicken, können Sie mit ihnen sprechen.

Gegenstände

Rufen Sie aus dem Kreismenü "Untersuchen" auf, um mehr Informationen über den Gegenstand zu erhalten. Wenn Sie die Information erhalten, dass Sie nichts über den Gegenstand herausfinden können, handelt es sich häufig um einen magischen Gegenstand. Sie können ihn entweder durch das Wirken von Identifizieren oder die Verwendung der Fertigkeit Sagenkunde identifizieren.

Gegenstände und Waffen kann man direkt vom Boden aufheben und sofort ausrüsten, indem man das Kreismenü benutzt. Sie können Sie auch der Bereitschaftsleiste zuweisen und so rasch auf sie zugreifen. Wenn ein Gegenstand auf verschiedene Weise benutzt werden kann, klicken Sie in der Bereitschaftsleiste mit Rechts auf ihn und wählen sie "Spezialfähigkeiten zuweisen", um zu definieren, welche der Fähigkeiten des Gegenstandes Sie mit der Bereitschaftsleiste aktivieren.

Behälter, Hebel und mehr

Öffnen Sie Behälter, indem Sie mit Links auf sie klicken oder "Benutzen" aus dem Kreismenü wählen. Bei verschlossenen Behältern kann man entweder das Schloss knacken, versuchen sie einzuschlagen oder sie mittels eines Zaubers öffnen. Wählen Sie dazu entweder "Schloss knacken" oder "Einschlagen" aus dem Kreismenü.





2•DAS SPIEL

Sie können einen Behälter auch mittels Zaubern öffnen. So gibt es Zaubern, die einen Behälter beschädigen oder gar zerstören können. Zerstörte Behälter öffnen sich automatisch. Klopfen kann die meisten Behälter öffnen, ohne sie zu zerstören. Hebel und andere Objekte mit besonderer Verwendung lassen sich aktivieren indem man mit Links auf sie klickt oder "Benutzen" aus dem Kreismenü wählt.

Türen

Versperrte Türen kann man mit einem Schlüssel aufsperrn, man kann das Schloss knacken, die Tür einschlagen oder einen Zauber wirken, um die Tür zu öffnen. Wenn Sie einen Schlüssel haben, klicken Sie mit Links auf die Tür oder wählen Sie "Benutzen" aus dem Kreismenü. Ebenso können Sie "Schlösser öffnen" oder "Einschlagen" aus dem Kreismenü wählen.

Sie können eine Tür auch mittels Zaubern öffnen. So gibt es Zaubern, die eine Tür beschädigen oder gar zerstören können. Zerstörte Türen öffnen sich automatisch. Klopfen kann die meisten Türen öffnen, ohne sie zu zerstören.

Sie können eine Tür verschließen, indem Sie mit Rechts auf sie klicken und "Verschließen" aus dem Kreismenü wählen. Dazu müssen die Designer des Moduls bei der Entwicklung vorgegeben haben, dass sich die Tür prinzipiell verschließen lässt. Wird die Option im Kreismenü nicht angeboten, kann man die Tür nicht verschließen.

Fallen entschärfen

Um eine Falle überhaupt entschärfen zu können, muss man sie erst mal gefunden haben. Um nach Fallen zu suchen, wählen Sie unter "Fertigkeit anwenden" im Kreismenü "Suchen" aus. Während Ihr Charakter nach Fallen sucht, kann er nur langsam gehen, sucht aber mit seinem ganzen Fertigkeitswert für Fallen finden. Wenn Sie nicht aktiv nach Fallen suchen, versucht Ihr Charakter zwar ebenfalls, Fallen zu finden, aber da das in schneller Bewegung nicht so einfach ist, darf er nur mit seinem halben Fertigkeitswert würfeln, wenn er in die Nähe einer Falle kommt.

Wenn Ihr Charakter eine Falle findet, färbt sich der entsprechende Bereich des Bodens rot. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Falle. Klicken Sie mit Rechts, um das Kreismenü aufzurufen. Sie haben jetzt verschiedene Optionen. Sie können beispielsweise die Falle entschärfen oder versuchen, sie zu entschärfen und einzupacken, um sie später gegen Ihre Feinde einzusetzen. Letzteres ist natürlich wesentlich schwieriger als die Falle einfach nur zu entschärfen, ohne Rücksicht darauf zu nehmen, ob sie nachher noch funktionsfähig ist.

LADEN UND SPEICHERN

Um zu Laden oder zu Speichern, rufen Sie die Optionen auf. Klicken Sie dazu einfach auf "Optionen" im Optionsbereich des Hauptbildschirms. Hier können Sie dann je nach Wunsch ein Spiel laden oder speichern. Wenn Sie speichern wählen, werden Sie aufgefordert, einen Speicherplatz auszuwählen und einen Namen für den Spielstand einzutippen. Um ein Spiel zu laden, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. Sie werden gefragt, ob Sie wirklich das gerade laufende Spiel beenden wollen. Bestätigen Sie das, erhalten Sie eine Liste der zur Verfügung stehenden Spielstände zur Auswahl angeboten. Der oberste Speicherplatz

2•DAS SPIEL

ist für den Schnellspeicherspielstand vorgesehen. Das ist jener Spielstand, der angelegt wird, wenn Sie die Taste Schnellspeichern drücken oder wenn das Spiel selbst speichert, was an bestimmten Stellen automatisch passiert. Sie können auch jederzeit Ihren Charakter getrennt vom Spiel abspeichern. Das bedeutet, dass Sie im Prinzip einen Schnappschuss vom Charakter mit seinen aktuellen Werten und seiner aktuellen Ausrüstung anfertigen. Sie können dann den Charakter beispielsweise in einem anderen Spiel verwenden. Wenn Sie später Ihr altes Spiel erneut laden, können Sie entweder den Charakter mit allen Änderungen, die er inzwischen durchlaufen hat, in das alte Spiel übernehmen oder mit dem gespeicherten Spielstand und den alten Charakterwerten weiterspielen.

DIE TASTATURKÜRZEL

Die vorgegebenen Tastaturkürzel finden Sie in der Übersichtskarte, die der Spielschachtel beiliegt.

Character Record, Alris Kelter

Character

Skills

Feats

Spells



Half-Elf, Neutral Good
Barbarian (6)

Strength		17	3
Dexterity		15	2
Constitution		14	2
Intelligence		11	0
Wisdom		10	0
Charisma		9	-1

 AC 20
HP 67/67

Experience: 15415
Next Level: 21000

Main Weapon: Greataxe
To Hit: +9/+4
Damage: 1-12 + 4 (Critical: 20 / x3)
Offhand Weapon: Not Applicable
Alignment: Neutral (50), Good (85)
Fortitude: 7
Reflex: 4

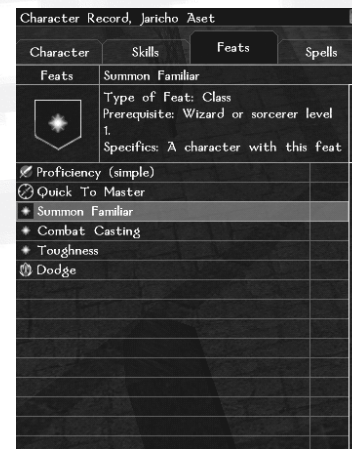


Der Charakterbogen



Auf dem Charakterbogen sehen Sie alle Fähigkeiten und Attribute Ihres Charakters. An der Oberseite können Sie zwischen verschiedenen Blättern umblättern, auf denen sich die verschiedensten Informationen über Ihren Charakter befinden.

Fertigkeiten



Das Blatt Fertigkeiten stellt alle Fertigkeiten des Charakters und den Wert der Fertigkeiten dar. Der Fertigkeitenswert ergibt sich aus dem Bezugsattribut der Fertigkeit und der Anzahl der Punkte, die Sie auf die Fertigkeit verteilt haben. Wenn Sie eine Fertigkeit wählen, erhalten Sie mehr Informationen über die Fertigkeit, beispielsweise welches Bezugsattribut sie hat und was es kostet, sie zu verbessern.

TALENTE

Hier sehen Sie alle Talente Ihres Charakters. In Neverwinter Nights werden die besonderen Fähigkeiten der Klassen und Völker ebenfalls unter "Talente" dargestellt. Falls Ihr Charakter also aufgrund seines Volkes und/oder Klasse über besondere Fähigkeiten verfügt, finden Sie hier ebenfalls alle Informationen darüber.



DAS GEPÄCK

Hier wird die gesamte Ausrüstung Ihres Charakters dargestellt. Oben auf dem Bildschirm befinden sich die gerade ausgerüsteten Gegenstände. In den Kästchen unten ist das ganze Gepäck dargestellt.

Sie können einen Gegenstand auswählen, indem Sie mit Links darauf klicken oder ihn mit der Maus beliebig verschieben.

Unten rechts können Sie zwischen verschiedenen Blättern umschalten. Sie können also sehr viel Ausrüstung mitführen, solange Ihr Gewicht nicht zu hoch ist. Ganz unten wird die aktuelle Traglast und die maximale Traglast Ihres Charakters eingeblendet. Wenn Sie die maximale Traglast übersteigen, kann Ihr Charakter nicht mehr rennen.

Auf der rechten Seite werden die Goldmünzen und der Gesamtwert Ihrer magischen Gegenstände eingeblendet. Dabei werden sowohl die ausgerüsteten magischen Gegenstände als auch die magischen Gegenstände im Gepäck mitgezählt. Wenn Sie hier Ihr Maximum erreicht haben, können Sie keine magischen Gegenstände mehr aufheben. Je höher die Stufe Ihres Charakters ist, desto mehr magische Gegenstände darf mitführen. (Die genauen Werte sind in der Tabelle auf Seite 160 zusammengefasst.)

Gegenstände ausrüsten

Um einen Gegenstand auszurüsten, ziehen Sie ihn einfach auf einen entsprechenden Freiplatz. Sie können Gegenstände auch ausrüsten, indem Sie aus dem Kreismenü "Ausrüsten" auswählen. Ihr Charakter legt den Gegenstand automatisch richtig an. Er nimmt eine Waffe in die Hand oder setzt sich einen Helm auf.

BEHÄLTER VERWENDEN

Behälter funktionieren ähnlich wie das normale Gepäck. Unten sehen Sie das Gepäck und oben den Inhalt des Behälters. Sie können Gegenstände einfach zwischen Behälter und Gepäck hin- und herschieben oder sie mittels des Kreismenüs aus dem Behälter nehmen und im Gepäck verstauen.



ZAUBER



Das Menü besteht aus zwei Blättern. Das eigentliche Zauberbuch und das Blatt für die Vorbereitung von Zaubern. Magier, Kleriker und Druiden müssen ihre Zauber vorbereiten, bevor sie sie wirken können. Barden und Hexenmeister nicht.

Um einen Zauber vorzubereiten, wählen Sie zuerst die Klasse und den Grad des Zaubers im Zauberbuch aus. Alle zur Verfügung stehenden Zauber des entsprechenden Grades werden eingeblendet. Wenn Ihr Charakter über metamagische Talente verfügt (siehe die Beschreibung der Talente in Abschnitt 3 des Spielerhandbuchs), kann er Zauber verbessert vorbereiten. Dazu klicken Sie auf den kleinen Pfeil auf der linken Seite. Alle Zauber, die durch den Einsatz von metamagischen Talenten verbessert werden können, werden hier dargestellt. Wenn Sie auf "Untersuchen" rechts vom Namen des Zaubers klicken, erhalten Sie mehr Informationen über den Zauber.

Sobald Sie den gewünschten Zauber ausgewählt haben, klicken Sie entweder auf den kleinen Pfeil auf der rechten Seite, oder Sie ziehen den Zauber auf einen leeren Freiplatz. Wenn Ihr Charakter über verschiedene Klassen verfügt, die Zauber vorbereiten müssen (beispielsweise ein Kleriker/Magier), müssen Sie diesen Vorgang für jede Klasse getrennt ausführen. Sobald Sie alle Freiplätze gefüllt haben, wählen Sie "Ausruhen" aus dem Kreismenü. Nachdem sich Ihr Charakter ausgeruht hat, kann er alle vorbereiteten Zauber wirken.



2•DAS SPIEL

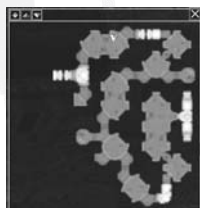
GESPRÄCHE

Hier können Sie mit anderen Charakteren in Neverwinter Nights Gespräche führen. Ein Porträt des Charakters, mit dem Sie sprechen, wird links oben eingeblendet. Rechts davon steht der Text, den der Charakter spricht.

Unter dem Porträt werden Ihre Antwortmöglichkeiten dargestellt. In unserem Beispiel steht neben dem Text ein roter Kommentar. Das zeigt an, dass der Charakter diese Gesprächsoption nur angeboten bekommt, weil er über eine besondere Fähigkeit oder Fertigkeit verfügt. In unserem Fall war es die hohe Intelligenz des Spielercharakters, die ihm eine besondere Antwort auf die Aussage des NSC erlaubt. Sie können jetzt natürlich die spezielle Antwort wählen oder auch jede beliebige andere Antwort, die angeboten wird. Intelligenz und Charisma sind die beiden Attribute, die Ihnen am häufigsten spezielle Gesprächsoptionen geben. Manchmal kann es jedoch auch sein, dass Sie mit einer hohen Stärke einen zögerlichen Informanten bedrohen können oder dank Ihrer hohen Weisheit Erkenntnisse über Ihr Gegenüber gewinnen, die eine spezielle Gesprächsoption ermöglichen.

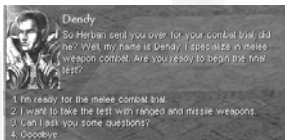
Sie können ein Gespräch jederzeit beenden, indem Sie die Escape-Taste drücken, sich von ihrem Gesprächspartner entfernen oder ihn angreifen.

DIE KARTe



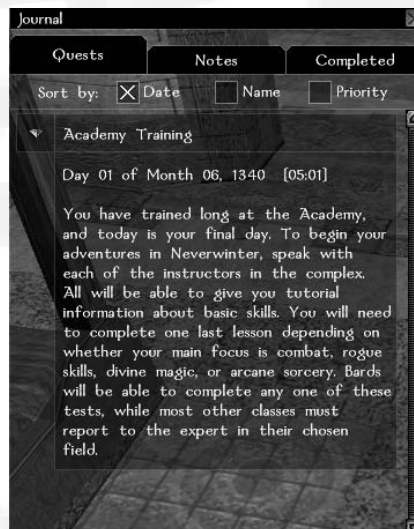
Die Karte zeigt eine Draufsicht der Gegend, in der Sie sich aufhalten. Wenn Sie neue Gebiete erforschen, werden Sie automatisch auf der Karte abgebildet. Dadurch können Sie jederzeit zurückverfolgen, wo Sie schon gewesen sind. Die kleinen Symbole auf der Karte sind Markierungsnadeln. Wenn Sie darauf klicken, wird ein entsprechender Text oben auf dem Kartenbildschirm eingeblendet.

Sie können selbst Markierungsnadeln auf der Karte platzieren, indem Sie Links oben auf das Nadelerschäufelchen und dann auf die Stelle klicken, wo Sie die Nadel platzieren wollen. Dann wird ein Fenster eingeblendet, in dem Sie die Beschriftung für die Markierungsnadel eingeben können.



2•DAS SPIEL

DAS TAGEBUCH



Im Tagebuch finden Sie Informationen darüber, welche Abenteuer Sie bisher erlebt haben und wie es Ihnen bei der Erfüllung der Aufträge geht, die Sie angenommen haben. Auf der Oberseite können Sie zwischen vier verschiedenen Teilen des Tagebuchs umschalten.

Ganz links wählen Sie das Welttagebuch aus. Hier werden alle wichtigen Ereignisse eingetragen, welche die ganze Spielwelt betreffen. Wenn Sie gerade einer laufenden Mehrspielerpartie beigetreten sind, sollten Sie sich mal das Welttagebuch durchlesen, um zu erfahren, was sich bisher zugetragen hat.

Rechts daneben rufen Sie das persönliche Tagebuch Ihres Charakters auf. Hier finden Sie Informationen, über die Aufträge, die Sie angenommen haben, und die Charaktere, mit denen Sie gesprochen haben. Das persönliche Tagebuch ist sehr wichtig, weil es Ihnen den Überblick darüber ermöglicht, was noch zu tun ist.

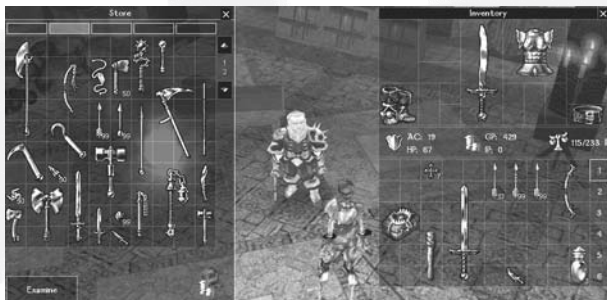
Auf dem dritten Blatt von rechts können Sie selbst Anmerkungen und Notizen machen.

Das vierte Blatt schließlich gibt Ihnen einen Überblick über die Aufträge, die Sie bereits beendet haben.



2•DAS SPIEL

GESCHÄFTE



Das Einkaufen in einem Geschäft ähnelt dem Verwenden eines Behälters. Das Geschäft wird links dargestellt und Ihr Gepäck rechts. Um einen Gegenstand zu kaufen, ziehen Sie ihn einfach in Ihr Gepäck. Ein Fenster wird eingeblendet, und Sie werden gefragt, ob Sie den Gegenstand wirklich kaufen wollen. Wenn Sie bestätigen und über genug Gold verfügen, wird der Gegenstand gekauft.

TAUSCHHANDEL

Der Tauschhandel funktioniert ähnlich wie das Verwenden von Behältern. Auf der linken Seite befinden sich die Gegenstände, die Ihr Gegenüber anbietet. Auf der rechten Seite befinden sich die Gegenstände, die Sie selbst anbieten. Wenn Sie mit dem Handel einverstanden sind, klicken Sie auf "Anbieten". Der andere Spieler kann entweder annehmen oder mit einem Klick auf "Abbrechen" ablehnen. Das stellt sicher, dass ein Tauschhandel nur stattfindet, wenn beide Seiten damit einverstanden sind.

OPTIONEN

In Neverwinter Nights gibt es zahlreiche Optionen, um das Spiel so zu konfigurieren, dass es Ihren Bedürfnissen entspricht. Sie müssen dazu einfach nur Optionen aufrufen. Entweder drücken Sie die Escape-Taste, die "O"-Taste, oder Sie klicken auf Optionen auf dem Hauptbildschirm.

Ganz oben sind die Schaltflächen für Laden und Speichern. Um einen Spielstand zu laden, klicken Sie auf "Laden" und wählen das gewünschte Spiel aus. Um einen Spielstand zu speichern,



2•DAS SPIEL

klicken Sie auf "Speichern", wählen den gewünschten Speicherplatz und geben einen Namen für den Spielstand ein.

Wenn Sie auf "Charakter speichern" klicken, können Sie Ihren Charakter, den Sie gerade verwenden, exportieren und ihn so gleichzeitig in einem anderen Spiel benutzen. Wenn Sie mit Ihrem Charakter in einem anderen Spiel Stufen aufsteigen und dann wieder Ihren alten Spielstand laden, fragt Sie das Programm, ob Sie den fortgeschrittenen Charakter zurück in das alte Spiel übernehmen wollen oder nicht. Wenn Sie zustimmen, wird die aktuellste Version Ihres Charakters verwendet.

Unter Grafikeinstellungen können Sie den Detailgrad der Texturen, die Bildschirmauflösung und verschiedenste andere Grafikdetails einstellen. Je mehr Optionen Sie hier deaktivieren, desto schneller läuft das Spiel. Wenn das Spiel auf Ihrem Computer nur langsam läuft und ruckelt, deaktivieren Sie so lange verschiedene Optionen, bis Sie mit der Geschwindigkeit zufrieden sind.

Unter Soundeinstellungen können Sie den Sound im Spiel konfigurieren und die verschiedensten Einstellungen vornehmen.

Unter Steuerung können Sie die Kamera konfigurieren und verschiedene vorgegebene Steuerungsarten auswählen. Sie können beispielsweise einen Modus aktivieren, in dem Sie Ihren Charakter mit der Tastatur steuern können.

Unter Tastaturkürzel können Sie die Tastaturbelegung ändern. Die Befehle sind in verschiedene Gruppen unterteilt. Um eine Tastenbelegung zu verändern, klicken Sie einfach auf den Befehl, den Sie ändern wollen. Drücken Sie anschließend die entsprechende Taste. Natürlich können Sie die gleiche Taste nicht mehreren Befehlen zuweisen. Achten Sie also darauf, welche Tasten Sie welchen Befehlen zuweisen.

Unter Spieleinstellungen können Sie den Schwierigkeitsgrad ändern und verschiedene andere Spieleinstellungen vornehmen. Wir schlagen vor, dass Sie mit den voreingestellten Optionen spielen. Diese wurden ausgewählt, um ein ausgewogenes Spielerlebnis zu gewährleisten. Wenn Sie ein erfahrener D&D-Spieler sind, sollten Sie die Option "Hardcore D&D" aktivieren. Dadurch werden alle besonders komplexen Spielregeln verwendet. Die Monster können alle besonders gefährlichen Fähigkeiten, die auf niedrigeren Schwierigkeitsgraden teilweise beschränkt sind, einsetzen. So können Sie die geistige Herrschaft über Ihren Charakter erlangen oder Fähigkeiten und Zauber verwenden, die Ihren Charakter augenblicklich töten können.



MEHRSPIELER

ONLINE SPIELEN

Um eine Mehrspielerpartie Neverwinter Nights zu spielen, müssen Sie entweder über das Internet oder mittels eines lokalen Netzwerks mit anderen Computern verbunden sein. Sie können entweder den Spielserver einrichten und andere Spieler auffordern, sich bei Ihnen einem Abenteuer zu stellen, oder sich einem Spiel anschließen, dass von jemand anderem geleitet wird.

Wenn Sie zum erstenmal Online spielen, werden Sie aufgefordert ein Spielerprofil anzulegen. Durch das Spielerprofil kann Neverwinter Nights die einzelnen Spieler voneinander unterscheiden. Außerdem ermöglicht Ihnen Ihr Spielerprofil Zugriff auf besondere Bereiche der Neverwinter-Nights-Webseite (www.neverwintermights.com). Wenn Sie bereits ein Spielerprofil angelegt haben, entweder im Spiel oder auf der Webseite, geben Sie einfach Ihren Spielernamen und Ihr Passwort ein. Andernfalls klicken Sie auf die Schaltfläche zum Erstellen eines Spielerprofils und geben Ihren gewünschten Spielernamen und ein Passwort ein.

Sie werden auch dazu aufgefordert, Ihre E-Mail Adresse einzugeben. Das ist nicht zwingend notwendig. Wenn Sie keine E-Mail Adresse angegeben haben, können Sie dann allerdings nicht wählen. Ihr Passwort zugeschickt zu bekommen, sollten Sie es je einmal vergessen.

EINEN SPIELSERVER EINRICHTEN

Wenn Sie den Spielserver einrichten, können Sie entscheiden, wer bei Ihnen mitspielen darf. Sie können Spieler aus dem laufenden Spiel rauswerfen oder sie verbannen, d.h. en oder ihnen dauerhaft verbieten, bei Partien mitzuspielen, die von Ihnen geleitet werden. Sie können einen Spielserver starten, indem Sie im Hauptmenü Mehrspieler auswählen und dann entweder ein neues Spiel starten oder ein Spiel laden. Dadurch wird der Spielserver mit dem Modul oder dem gespeicherten Spielstand geöffnet, den Sie ausgesucht haben. Andere Spieler können auf Ihrem Server spielen, solange Ihr Spiel läuft.

Wenn Sie ein neues Spiel starten, werden Ihnen zahlreiche Wahlmöglichkeiten angeboten, durch die Sie das Spiel so einrichten können, dass es für Ihre Spieler und Bedürfnisse ideal abgestimmt ist. So können Sie beispielsweise festlegen, wie viele Spieler am Spiel teilnehmen dürfen und ob ein Passwort erforderlich sein soll, um sich einzuloggen. Wenn Sie ein Spieler-Passwort eingeben, können sich nur jene Spieler einloggen, die das Passwort kennen. Wenn Sie ein SL-Passwort angeben, können sich nur Spieler, die das Passwort kennen, mit dem Spielleiter-Client in den Spielserver einloggen. Der nächste wichtige Punkt sind die Einstellungen für Spieler gegen Spieler (PvP). Diese werden noch ausführlich erläutert.

EINER MEHRSPIELERPARTIE BEITRETEN

Wählen Sie Mehrspieler aus. Klicken Sie dann auf "Beitreten". Jetzt werden die Spiele dargestellt, denen Sie beitreten können. Wenn Sie nicht über das Internet spielen, kann es sein, dass das Spiel kurz anhält, während es nach Spielen sucht. Sie können jetzt auch auf LAN klicken, um Ihr lokales Netzwerk statt dem Internet nach Spielen zu durchsuchen. Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen, sehen Sie vermutlich eine sehr lange Liste mit Spielen, denen Sie beitreten könnte. Sie können die Spiele nach verschiedenen Kriterien sortieren, indem Sie einfach auf das gewünschte Kriterium am oberen Bildschirmrand klicken. Sie können auch verschiedene Arten von Spielen ein- und ausblenden, indem sie auf die Schaltflächen unten links klicken. Sobald Sie ein Spiel gefunden haben, dem Sie beitreten möchten, klicken Sie auf das Spiel und dann auf "Verbinden". Wenn Sie oben am Bildschirm auf Verlauf klicken, können Sie sehen, an welchen Spielen Sie in letzter Zeit teilgenommen haben und wo diese Spiele stattgefunden haben. Wenn Sie einem dieser Spiele erneut beitreten wollen, suchen Sie das Spiel einfach aus dem Verlauf heraus, klicken dann darauf und anschließend auf "Verbinden".

EINEN CHARAKTER AUSWÄHLEN

Choose Available Character		Character Info	Server Info	Player List																																	
<ul style="list-style-type: none"> O'Shea (Barbarian) (Local) Alris Kelter (Barbarian) (Local) Alris Kelter (Barbarian) (Local) Alris Kelter (Barbarian) (Local) Alufus (Barbarian) (Local) Bae Wulve (Bard) (Local) Bissdoe Cys'varine (Wizard) (Local) Cania Furpaux 		<p>Character Record, O'Shea</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Character</th> <th>Skills</th> <th>Feats</th> <th>Spells</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="7"> Dwarf, Neutral Evil Barbarian (3) </td> <td>Strength</td> <td>16</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Dexterity</td> <td>14</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Constitution</td> <td>16</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Intelligence</td> <td>11</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Wisdom</td> <td>11</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Charisma</td> <td>8</td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td>AC 9</td> <td colspan="2">Experience: 4041</td> </tr> <tr> <td>HP 32/42</td> <td colspan="2">Next Level: 6000</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Main Weapon: Unarmed</td> <td colspan="2"></td> </tr> </tbody> </table>			Character	Skills	Feats	Spells	 Dwarf, Neutral Evil Barbarian (3)	Strength	16	3	Dexterity	14	2	Constitution	16	3	Intelligence	11	0	Wisdom	11	0	Charisma	8	-1	AC 9	Experience: 4041		HP 32/42	Next Level: 6000		Main Weapon: Unarmed			
Character	Skills	Feats	Spells																																		
 Dwarf, Neutral Evil Barbarian (3)	Strength	16	3																																		
	Dexterity	14	2																																		
	Constitution	16	3																																		
	Intelligence	11	0																																		
	Wisdom	11	0																																		
	Charisma	8	-1																																		
	AC 9	Experience: 4041																																			
HP 32/42	Next Level: 6000																																				
Main Weapon: Unarmed																																					
<p>Local Characters</p> <p><input type="checkbox"/> Save Game</p>		<p>New Character Delete Character Play Cancel</p>																																			

Sobald Sie ein Spiel ausgewählt haben, dem Sie beitreten wollen, müssen Sie den gewünschten Charakter auswählen.

Nachdem Sie ein Spiel ausgewählt haben, sehen Sie eine Liste der verfügbaren Charaktere. Wählen Sie einfach den gewünschten Charakter. Es kann sein, dass manche Ihrer Charaktere nicht zur Verfügung stehen. In diesem Fall ist es dem Charakter aus dem einen oder anderen Grund nicht gestattet, auf diesem



Server zu spielen (beispielsweise weil seine Stufe nicht erlaubt ist oder weil auf dem Server nur Server-Charaktere gestattet sind).

LOKALE CHARAKTERE UND SERVER-CHARAKTERE

In Neverwinter Nights unterscheidet man zwischen lokalen Charakteren und Server-Charakteren. Ein lokaler Charakter wird auf Ihrem Computer gespeichert. Sie können Ihren lokalen Charakter sowohl in einer Einzelspielerpartie als auch in Mehrspielerpartien verwenden.

Ein Server-Charakter wird nur auf dem Server gespeichert, auf dem Sie spielen. Sie können auf den Charakter nur zugreifen, während Sie mit dem Server verbunden sind. Server-Charaktere bieten sich für Leute an, die regelmäßig gemeinsam beim gleichen Spielleiter spielen. Auf diesem Weg kann man selbst keine Änderungen oder Verbesserungen an seinem Charakter vornehmen, wenn man nicht bei seinem Spielleiter spielt.

In den Begriffen des "Pen and Paper"-Rollenspiels am Tisch kann man sich lokale Charaktere als Charakterbögen vorstellen, die Sie zwischen den einzelnen Treffen mit nach Hause nehmen. Ein Server-Charakter hingegen entspricht einem Charakterbogen, der zwischen den einzelnen Treffen in der Hand des Spielleiters verbleibt.

Wenn man einen Spielserver einrichtet, kann man festlegen, ob man lokale Charaktere oder nur Server-Charaktere akzeptiert. Wenn Sie beschließen auf einem Server zu spielen, werden Sie darüber informiert, welche Charaktere der Server akzeptiert. Wenn Sie zu einem Server eine Verbindung aufnehmen, der nur Server-Charaktere akzeptiert, und dort noch keinen Charakter haben, können Sie einen neuen Charakter erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche "Neuen Charakter" klicken.

CHARAKTERE IN EIN ANDERES SPIEL ÜBERTRAGEN

In Neverwinter Nights besteht kein Unterschied zwischen einer Einzelspieler- und einer Mehrspielerpartie. Sie können einen Charakter jederzeit aus einem gespeicherten Spiel exportieren, mit dem Charakter Online spielen und dann den Charakter weiter in der Einzelspielerpartie verwenden.

Um einen Charakter zu exportieren, laden Sie einfach den entsprechenden Spielstand, rufen die Optionen auf und klicken auf "Charakter speichern". Dadurch wird ein lokaler Charakter erstellt, der ein exaktes Duplikat des Charakters im gespeicherten Spiel darstellt. Sie können diesen Charakter jetzt in Mehrspielerpartien verwenden. Sobald Sie eine Mehrspielerpartie beenden, wird auch automatisch eine aktuelle Kopie Ihres Charakters gespeichert.

Wenn Sie einen Spielstand laden, spielen Sie jetzt an der gespeicherten Stelle weiter, und zwar mit dem Charakter, wie er damals gespeichert wurde, als Sie den Spielstand angelegt haben. Sie können aber auch einen anderen Charakter in eine laufende Einzelspielerpartie importieren. Gehen Sie dazu einfach zum Menü für das Laden eines Spielstandes. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, und

klicken Sie auf "Charakter importieren" statt auf "Laden". Sie können jeden beliebigen lokalen Charakter importieren. Sie spielen jetzt an der gleichen Stelle weiter, allerdings mit dem neuen Charakter. Wenn Sie speichern, wird der Spielstand mit dem neuen Charakter abgespeichert.

EINE GRUPPE BILDEN

Um eine Gruppe zu bilden, laden Sie einfach den gewünschten Charakter ein, sich Ihnen anschließen. Wenn der Spieler mit Ihnen eine Gruppe bilden will, wird er die Einladung annehmen. Um jemanden einzuladen, rufen Sie mit einem Rechtsklick auf den Charakter das Kreismenü auf. Wählen Sie unter "Kommunikation" den Menüpunkt "In Gruppe einladen". Der Spieler erhält eine Einladung und kann Ihrer Gruppe beitreten, wenn er es wünscht.

Sie können eine Gruppe jederzeit auflösen, indem Sie im Kreismenü den entsprechenden Befehl aufrufen.

SPIELER GEGEN SPIELER

Es gibt drei Arten von Spieler gegen Spieler (PvP)-Einstellungen: Kein "Spieler-gegen-Spieler", Gruppen "Spieler-gegen-Spieler" und Vollständiges "Spieler-gegen-Spieler". Wenn Kein "Spieler-gegen-Spieler" ausgewählt ist, können sich die Spieler gegenseitig keinen Schaden zufügen. Beim Gruppen "Spieler-gegen-Spieler" kann man gegeneinander vorgehen, außer man ist in der gleichen Gruppe. Im Vollständigen "Spieler-gegen-Spieler" schließlich kann man gegen jeden anderen Spieler vorgehen, außer man befindet sich in einem Gebiet im Modul, wo das nicht möglich ist. So erleiden beispielsweise andere Spieler Schaden, wenn sie in den Wirkungsbereich von flächendeckenden Angriffszaubern geraten. Im Vollständigen "Spieler-gegen-Spieler" sollten Sie daher gut aufpassen, wohin Sie mit ihren Zaubern zielen.

Beim Einrichten des Servers kann man festlegen, welcher Grad von "Spieler-gegen-Spieler" maximal erlaubt ist. Wenn also der Grad für "Spieler-gegen-Spieler" auf dem Server auf Vollständiges "Spieler-gegen-Spieler" eingestellt ist, kann es in dem gespielten Modul Zonen aller drei "Spieler-gegen-Spieler" Kategorien geben. Ist der Server aber auf Kein "Spieler-gegen-Spieler" eingestellt, gibt es nur Gebiete geben, in dem "Spieler-gegen-Spieler" nicht erlaubt ist.

ANDERE SPIELER ALS FREUND ODER FEIND DEFINIEREN

Wenn Sie auf "Spielereinstellung" klicken, wird eine Seite eingeblendet, auf der Sie sehen können, welche Einstellungen für "Spieler-gegen-Spieler" das aktuelle Gebiet hat und welche Einstellung gegenüber anderen Spielern Sie für Ihren Charakter festgelegt haben. Sie können festlegen, dass Sie andere Spieler als Freunde oder Feinde betrachten. Um die Einstellung zu ändern, klicken Sie einfach auf den Namen des Spielers. Der andere Spieler wird über die Statusänderung sofort informiert. Auf dieser Seite können



2•DAS SPIEL

Sie ebenfalls sehen, welche Einstellung die anderen Spieler Ihnen gegenüber haben. Auf diesem Weg legen Sie fest, welche Art von Aktionen Sie gegen andere Spieler ergreifen können. Abhängig von Ihrer Einstellung und dem Gebiet, in dem Sie sich befinden, wird so festgelegt, ob Sie einem Spieler gegenüber freundlich, neutral oder feindselig sind:

	Kein "Spieler-gegen-Spieler"	Gruppen "Spieler-gegen-Spieler"	Vollständiges "Spieler-gegen-Spieler"
Gruppenmitglied	Freundlich	Freundlich	Neutral
Freund	Freundlich	Neutral	Neutral
Feind	Freundlich	Feindselig	Feindselig

Wenn Sie einem anderen Spieler gegenüber freundlich sind, können Sie ihn nicht verletzen, keinen Taschendiebstahl begehen und prinzipiell keine feindselige Aktion ausführen. Er wird von schädlichen Zaubern nicht betroffen, die Sie wirken, und Sie erhalten keine Gelegenheitsangriffe gegen ihn. Ihre Verbündeten (Tiergefahrten, Vertraute, herbeigezauberte Kreaturen und Gefolgsleute) greifen ihn nicht an.

Wenn Sie neutral sind, können sie feindselige Aktionen ausführen, und schädigende Zauber betreffen den anderen Spieler. Ihre Verbündeten greifen ihn nicht an, und Sie erhalten keine Gelegenheitsangriffe gegen ihn.

Wenn Sie feindselig sind, können Sie feindselige Aktionen ausführen und schädigende Zauber betreffen den anderen Spieler. Ihre Verbündeten greifen ihn an, und Sie erhalten Gelegenheitsangriffe gegen ihn.

Am unteren Rand der Seite, auf der Sie die Spielereinstellung ändern können, finden Sie auch ausführliche Informationen über die Auswirkungen Ihrer Einstellung.

Wenn Sie den Server leiten, stehen Ihnen hier auch die Schaltflächen "Rauswerfen" und "Verbannen" zur Verfügung. Wenn Sie einen Spieler auswählen und auf "Rauswerfen" klicken, werfen Sie ihn aus dem Spiel. Der Spieler kann sich später wieder anschließen. Klicken sie aber auf "Verbannen", wird der Spieler aus dem Spiel geworfen und kann sich außerdem nie wieder auf Ihrem Server einloggen.



ORTE UND VÖLKER





3. ORTE UND VÖLKER

STÄDTE UND DÖRFER

Ihre Reisen werden Sie durch zahlreiche Länder der Vergessenen Reiche führen. Sie werden vom Norden der Schwertküste bis zur Grenze der Wildnis reisen. Nachfolgend finden Sie eine kurze Beschreibung von wichtigen Städten und Gebieten im Spiel.

NIEWINTER

Niewinter ist eine kultivierte Stadt, in der ein Großteil von Faerûns zivilisierten Völkern friedlich nebeneinander lebt. Niewinter ist mit Tiefwasser gegen Luskan und die Orks verbündet. Die Stadt ist schwer befestigt und wird als eine der sichersten Städte entlang der Schwertküste betrachtet. Vor einigen Monaten ist eine fürchterliche Pest in der Stadt ausgebrochen, die seitdem unter Quarantäne steht.

LUSKAN

Luskan ist eine Küstenstadt, die am Schwertermeer liegt. Sie wird manchmal auch die Stadt der Segel genannt und von einem Konzil aus Oberkommandanten regiert, die allesamt Seeleute sind. Manche Leute flüstern hinter vorgehaltener Hand, dass die Oberkommandanten nur Marionetten der Arkanen Bruderschaft sind. In letzter Zeit gibt es sogar Gerüchte, dass sich noch ein viel dunkleres Böses in der Stadt niedergelassen hat. Auch wenn an diesen Gerüchten nichts dran ist, ist Luskan dennoch eine Stadt mit mehr als zweifelhaftem Ruf, voll bössartiger Piraten, Magier und anderer gefährlicher Leute.

LETZTHAFEN

Dieses gemütliche, kleine Fischerdorf verlässt sich auf die Unterstützung durch Niewinter, um wirtschaftlich überleben zu können. Leider ist die Unterstützung durch Niewinter in letzter Zeit ausgeblieben. Obwohl der friedliche Hafen einst zu einer wichtigen Handelsroute gehörte, ist die Stadt heute zu einem kleinen Dorf verkommen, in dem offenbar nie etwas Aufregendes geschieht.

BEORUNNAS BRUNNEN

Beorunnas Brunnen ist der Ursprung des Uthgardtstammes des Schwarzen Löwen. Südlich des kleinen Dorfes liegt die Feste Ilkard. Der bewaffnete Außenposten wird von Niewinter unterhalten und soll als Schutz gegen die zahllosen Orkhorden in der Gegend dienen.



3. ORTE UND VÖLKER

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN IM NORDEN



FÜRST NASHER

Fürst Nasher ist ein Abenteurer, der zu alt geworden ist, um noch auf Abenteuer auszugehen. Der einst berühmte Held des Nordens gibt sich nun schon seit etlichen Jahren damit zufrieden, Niewinter mit ruhiger Hand zu regieren. Jetzt, wo seine geliebte Stadt die schwerste Zeit ihrer Geschichte durchmacht, hat er erneut beschlossen, tätig zu werden, und eine kleine Gruppe vertrauenswürdiger Helden an seine Seite berufen. Ihre Aufgabe besteht darin, dem Schrecken des Heulenden Todes ein Ende zu bereiten.



ARIBETH

Die junge Aribeth de Tylmarande ist für ihre Schönheit berühmt, wird für ihre Mildtätigkeit geliebt und wurde wegen ihrer Glaubensstärke zur Ritterin geschlagen. Man sagt, sie wäre einer der wichtigsten Paladine Tyr's an der Schwertküste. Fürst Nasher vertraut stets auf ihren Rat und hat sie damit beauftragt, ein Heilmittel für den Heulenden Tod zu finden.



FENTHICK

Der gutmütige Richter im Namen Tyr's hat sich in Niewinter nicht nur für aufgrund seiner weisen Entscheidungen einen Namen gemacht, sondern auch wegen seiner Liebe zur begehrten Aribeth de Tylmarande, um die er mit ausgesuchter Höflichkeit und Ritterlichkeit wirbt. In manchen Kreisen werden die Beiden schon als "das Schwert und die Waagschale Tyr's" bezeichnet. Es zweifeln nur wenige Leute daran, dass die Beiden noch in diesem Jahr einen Hochzeitstermin bekannt geben werden.



DESTHER

Desther ist der Wachritter Helms in Niewinter. Er hat die hohen Kosten für die Dienste der Kirche reduziert und sich viel Zeit genommen, um sich um die Kranken und Armen zu kümmern. Dadurch hat er viel dazu beigetragen, der schwindenden Popularität Helms bei den weniger begüterten Bürgern Niewinters entgegen zu wirken. Doch all seine Bemühungen stellen angesichts des Heulenden Todes nicht mehr als ein Lindern der Schmerzen und ein Hinauszögern des Unausweichlichen dar.





3. ORTE UND VÖLKER



AARIN GEND

Über den Meisterspion Aarin Gend sind nur bruchstückhafte Informationen bekannt. Man kann annehmen, dass selbst diese von ihm selbst in die Welt gesetzt wurden. Er hat eine kalte, berechnende Art und strahlt ein ruhiges Selbstvertrauen aus. Er ist bereit, alles zu tun, um seine Ziele zu erreichen. Nur wenige Leute sind dumm genug, sich mit ihm anzulegen.

ABENTEUERER

In Niewinter halten sich zahlreiche Helden auf. Einige sind hier, um zu Ruhm und Reichtum zu gelangen. Andere wollen nur der einst prächtigen und wunderschönen Stadt in ihren schweren Tagen beistehen. Diese Helden sind bereit, sich Ihrer Abenteuergruppe anzuschließen, wenn Sie es wünschen. Anmerkung: Diese Gefolgsleute geben Ihnen auch ab und an Gegenstände. Behalten Sie diese Gegenstände unbedingt, weil sie andernfalls die Aufträge, die mit den Gefolgsleuten selbst in Verbindung stehen, nicht lösen können.



LINU LA'NERAL

Die elfische Klerikerin ist aus Evereska nach Niewinter gekommen und sitzt jetzt wegen der Quarantäne in der Stadt fest. Sie sucht nach einem gestohlenen, heiligen Artefakt, das zuletzt in der Stadt gesichtet wurde.



SHARWYN

Sharwyn strebt hier in ihrer Heimatstadt nach Ruhm und Reichtum. Oft kann man sie in einer der zahlreichen Schänken finden, wo sie eine Ballade zum Besten gibt oder ihre Beziehungen zu den zwielichtigen Elementen der Stadt ausbaut.

3. ORTE UND VÖLKER



DAELAN ROTTIGER

Der Uthgardt-Barbar ist nicht bereit zu verraten, aus welchem Grund er sich in Niewinter aufhält. Er lässt sich gerne als Söldner anheuern, wenn man ihn bezahlen kann und bereit ist, sich mit diesem ehrenvollen Halb-Ork, dem manchmal das Temperament ein wenig durchgeht, auseinander zu setzen.



TOMI 'GRIN' UNTERGALGEN

Grin musste kürzlich ziemlich hastig aus Calimhafen nach Niewinter aufbrechen. Jetzt sitzt er in dieser sterbenden Stadt fest. Grin schlägt sich mit allerlei Gelegenheitsjobs durch und versucht, Ärger möglichst aus dem Weg zu gehen.



GRIMMIGBEIßER

Grimmigbeißer ist ein eiskalter und rücksichtsloser Mörder, der seinen Zwergengclan schon lange verlassen hat. Er ist dem Mönchsorden des Langen Todes beigetreten. Wie alle Mönche dieses bösen Ordens ergötzt er sich am Tod, am Leid und allen grausamen und makaberen Dingen. Grimmigbeißer brennt stets darauf, dem Tod, dem Stillen Fürsten, neue Opfer zu übergeben.



BODDYKNOCK GLINCKLE

Der gnomische Forscher ist von allem Neuen fasziniert. Er sammelt allerlei seltsames Zeug. Man kann ihn entweder treffen, wenn er durch die Straßen von Niewinter streift, oder wenn er in der Söldnerenklave herumhängt, wo er seine Talente als Hexenmeister feilbietet.



GEGNER

Sie können während ihrer Abenteuer in der Wildnis oder in den Gewölben rund um und in Niewinter auf die nachfolgend beschriebenen Monster treffen. Manche von ihnen können sich sogar in der Stadt selbst herumtreiben. Die Anzahl der kleinen Leichen neben dem Namen jedes Monsters zeigt an, wie gefährlich das Monster ist. Denken Sie jedoch daran, dass für einen unerfahrenen Abenteuerer prinzipiell jedes Monster tödlich sein kann.



Balors : Die riesigen Dämonen vereinen große körperliche Stärke mit einem Arsenal aus tödlichen zauberähnlichen Fähigkeiten. Sie gehörten zu den größten aller Dämonen und werden zu Recht weithin gefürchtet.



Drachen : Die legendären Drachen haben wohl schon mehr Abenteuerer verschlungen, als alle anderen Monster, die hier vorgestellt werden, zusammen. Gute Drachen können mächtige, wenn auch unzuverlässige Verbündete sein. Böse Drachen gehören zu den gefährlichsten Feinden, die man sich vorstellen kann. Wenn möglich, sollte man einem Kampf gegen einen Drachen aus dem Weg gehen. Ihre Schatzhorte mögen zwar legendär sein, doch was macht ein Toter mit Reichtümern?



Goblins und Orks : Diese wilden und brutalen humanoiden Monster stellen für Abenteuergruppen niedriger Stufen eine tödliche Bedrohung dar. Erfahrene Abenteuerer empfinden sie jedoch höchstens als lästig.



Golems: Golems werden nicht geboren, sondern gebaut. Sie werden von Magieanwendern zu einem bestimmten Zweck erschaffen; meist sollen sie etwas bewachen. Die meisten Golems sind sehr widerstandsfähig gegen Magie, aber jede Golemart weist eine ihr eigene Schwachstelle auf.



Rakshasas : Die bedrohlichen Rakshasas sind Externare, die gegen die meisten Zauber und zauberähnlichen Effekte immune sind. Sie sind besonders effizient darin, Magier und andere Magieanwender zu töten.



Skelette: Skelette sind hirnlose Untote, die durch nekromantische Magie zum Leben erweckt wurden. Mit Wucht Waffen wie einem Streitkolben oder Hammer kann man sie recht mühelos zerschmettern, aber Waffen wie Schwerter, Speere und Bögen sind ziemlich ineffizient gegen sie.



Trolle: Diese schrecklichen Monster sind nicht viel mehr als hirnlose Mordmaschinen, die fähig sind, Schaden auszuteilen und einzustecken, wie man es von Kreaturen doppelter Größe auch vermuten würde. Sie verfügen über die Fähigkeit, erlittenen Schaden zu heilen, sind aber durch Feuer und Säure verwundbar.



Vampire: Vampire sind Untote, die sich von der Kraft der Lebenden ernähren. Es ist ratsam Zauber einzusetzen, die vor Lebenskraftverlust schützen, wenn man gegen Vampire kämpft. Mächtige Vampire sind praktisch unsterblich, außer es gelingt einem, ihren Sarg zu finden und zu zerstören.



Zombies: Obwohl diese Untoten mächtiger sind als Skelette, bewegen sie sich so langsam und schlurfend, dass man ihnen relativ leicht entkommen oder sie im Kampf ausmanövrieren kann.

Sie können sofort überprüfen, wie gefährlich eine Kreatur für Ihren Charakter ist, indem Sie "Untersuchen" aus dem Kreismenü auswählen. In der nachfolgenden Tabelle sind die Schwierigkeitsgrade zusammengefasst.



Monster-Schwierigkeitsgrade

Monster-Herausforderungsgrad in Relation zur Charakterstufe	Einstufung	Farbe	Erläuterung
+5 und mehr	Unmöglich	Violett	Der Tod ist Ihnen so gut wie sicher.
+3 oder +4	Überwältigend	Rot	Der Kampf gegen die Kreatur wird schwierig.
+1 oder +2	Sehr schwierig	Orange	Um zu überleben, ist vermutlich der Einsatz von Tränken und anderen Vorräten nötig.
Gleich oder -1	Herausforderung	Gelb	Mehrere derartige Kämpfe sind problemlos möglich, bevor sich Ihr Charakter ausruhen muss.
-2 oder -3	Mäßig	Blau	Ihr Charakter wird vermutlich kaum verletzt.
-4 oder -5	Leicht	Grün	Kaum EP wert, aber auch kein Problem.
-6 oder mehr	Müheles	Weiß	Nicht einmal die Zeit Ihres Charakters wert.

* Herausforderungsgrade werden auf Seite 175 genauer erläutert.



SPIELZEIT UND AUSRUHEN

Runden und Phasen

Eine Runde dauert ungefähr 6 Sekunden Spielzeit.

Eine Phase dauert ungefähr 60 Sekunden oder 10 Runden.

Spielzeit und reale Zeit

Je zwei Minuten, die Sie Neverwinter Nights spielen, vergeht im Spiel eine Stunde. Wenn Sie also 48 Minuten spielen, ist im Spiel ein Tag vergangen.

Ausruhen

Einige Zauber und Effekte haben eine Wirkungsdauer von einem Tag Spielzeit. Ihre Wirkung endet also, wenn 48 Minuten Realzeit vergangen sind ODER wenn sich Ihr Charakter ausruht.

Das Ausruhen dauert 30 Sekunden Realzeit, hat aber die spieltechnische Wirkung von 24 Stunden Ruhezeit. Zauber werden vorbereitet, die Wirkungsdauer von Effekten und Zaubern endet. Gegenstände, die über eine bestimmte Anzahl Ladungen pro Tag verfügen, werden wieder aufgeladen usw. usf.

A sheet of white paper with horizontal ruling lines. In the background, there is a large, faint, stylized watermark of the letters 'NE'. The paper is otherwise blank.

4 DAS SPIELERHANDBUCH





Neverwinter Nights basiert auf den Regeln der 3. Edition des Rollenspiels Dungeons & Dragons. Es gestattet Ihnen, Charaktere zu erschaffen, die zu wahrhaft epischen Helden heranwachsen können. Sie durchstreifen fantastische und faszinierende Welten, begehen anfangs bescheidene gute Taten und später heroische Heldentaten. Wie sich Ihr Charakter verhält, obliegt dabei ganz Ihnen. Sie können einen Charakter spielen, der sich so verhält, wie Sie es vielleicht tun würden, wenn Sie in einer so fantastischen Welt leben würden, oder auch ganz anders.

Sie können Online auf andere Abenteurer von der ganzen Welt treffen, sich mit ihnen austauschen, von ihnen etwas lernen, mit ihnen gemeinsam auf Abenteuer ausziehen oder vielleicht auch gegeneinander kämpfen. Im Verlauf der Zeit können Ihre Charaktere zu Lehrmeistern, großen Kriegern oder vielleicht zu den Erzfeinden anderer Spieler heranwachsen. Sie können dabei praktisch jeden Spielstil pflegen, der Ihnen beliebt, sei es den der grauen Eminenz, die im Hintergrund ihre Fäden zieht, oder den des tapferen Helden, der aktiv das Land verändert.

Die D&D-Regeln wurden sorgfältig entworfen und ausbalanciert, so dass Ihre Reisen durch die fantastische Welt von Neverwinter Nights so flexibel und einfach wie möglich sind. Ein Computerrollenspiel bietet den Vorteil, dass der Großteil dieser Regeln sozusagen hinter der Kulisse vom Computer abgehandelt wird und Sie Ihre Abenteuer genießen können, ohne sich um die Interpretation oder Anwendung der Regeln kümmern zu müssen.

Spieler, die D&D noch nicht kennen, mögen vielleicht am Anfang ein wenig von der Komplexität der Regeln überwältigt sein. Machen Sie sich keine Sorgen. In diesem Abschnitt finden Sie alle Informationen, die nötig sind, um sich mit den Besten zu messen, und die Fantasy-Welt, die wir für Sie geschaffen haben, in vollen Zügen zu genießen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, müssen Sie sich entscheiden, welche Art von Charakter Sie spielen wollen. Sie haben dabei so zahlreiche Wahlmöglichkeiten, dass die schiere Auswahl am Anfang ein wenig überwältigend erscheinen mag. Ein guter Anfang ist es, zu bedenken, dass es keine guten oder schlechten (sprich unbrauchbaren) Charaktere gibt. Verschiedene Leute spielen das Spiel auf verschiedene Art und Weise. Sie können beliebig viele Charaktere erschaffen und sollten ruhig ein wenig herumexperimentieren.

Eine Möglichkeit besteht beispielsweise darin, sich zuerst ein Konzept für seinen Charakter zurechtzulegen. Viele Rollenspieler lieben es, Charaktere zu spielen, die

populären Gestalten aus der Geschichte, aus Sagen und Legenden oder der Gegenwart nachempfunden sind. Jene, die eine Herausforderung lieben, entwerfen oft einen Charakter, der Fehler aufweist. So könnte der Charakter beispielsweise sehr schwächlich oder ziemlich arrogant sein. Manche nehmen einen klassische Archetyp und gewinnen ihm neue Aspekte ab, wie der zwergische Barbar, der in Wahrheit ein verkappter Gelehrter ist, der lieber mit der Schleuder als mit der Axt kämpft. Es spielt keine Rolle, von wo Sie Ihre Inspiration beziehen. Sobald Sie eine Vorstellung davon haben, wie Ihr Charakter aussehen soll, ist die Erschaffung des Charakters gleich viel einfacher.

Neverwinter Nights verfügt über ein sehr flexibles System, um Ihren Charakter im Spielverlauf an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Machen Sie sich also keine großen Sorgen über die Entscheidungen, die Sie zu Spielbeginn treffen. Sie könnten beispielsweise beschließen, einen gnomischen Barbar zu erschaffen, um den anderen Spielern zu zeigen, dass Gnome einfach die besten Kämpfer sind. Nach einiger Zeit stellen Sie jedoch fest, dass Sie mehr Zeit damit verbringen, große Geschichten und Gedichte über Ihren Gnom zu erzählen, statt mit ihm zu kämpfen. Jetzt könnten Sie beschließen, Ihren Gnom eine Stufe als Barde aufsteigen zu lassen, weil das besser dazu passt, wie Sie Ihren Charakter spielen. Ihr Charakter hätte dann noch immer seine barbarischen Wurzeln, könnte aber als Barde weiter aufsteigen. Denken Sie daran, dass ein Großteil des Spaßes beim Spielen von D&D daher kommt, wenn man zusieht, wie der Charakter wächst und sich verändert.

Das Erschaffen eines Charakters ist zwar aufregend, aber manchmal auch eine ziemlich überwältigende Aufgabe. Wenn Sie sich an einer Stelle nicht sicher sind, welche Entscheidung Sie treffen sollen, klicken Sie einfach auf "Empfohlen". Das Programm wird dann eine gute Wahl für Sie treffen. Sie können auch jederzeit zum Anfang der Charaktererschaffung zurückkehren und sich die ganzen Mühen sparen, indem Sie ein "Starterpaket" auswählen. Dabei handelt es sich um vorgegebene Fertigkeiten und Talente, die ein bestimmtes Charakterkonzept repräsentieren.



GESCHLECHT

Zuerst wählen Sie das Geschlecht Ihres Charakters und klicken anschließend auf "O.K."

VOLK

Auf Faerûn gibt es zahlreiche Völker. Jedes dieser Völker hat im Vergleich zu den anderen bestimmte Stärken und Schwächen. Sie können zwischen sieben Völkern wählen: Menschen, Zwerge, Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks und Halblinge.

Menschen

Die Menschen sind das anpassungsfähigste Volk unter den wählbaren Völkern. Ihre kurze Lebensspanne und ihre Neigung, die ganze Welt kreuz und quer zu besiedeln, sorgt für körperliche und kulturelle Vielfalt. Ihre Hautfarbe reicht von extrem bleich bis hin zu fast schwarz. Ihre Haarfarbe reicht von blond bis schwarz. Männliche Menschen haben eine spärliche Gesichtsbehaarung bis hin zu wild wuchernden Bärten. Menschen bevorzugen oft ungewöhnliche Kleidung, seltsame Haarschnitte, ausgefallene Schmückstücke, Tätowierungen und ähnliche Dinge.

- **Bevorzugte Klasse:** Jede. Die Klasse mit der höchsten Erfahrungsstufe wird bei einem Menschen mit einer Klassenkombination nicht berücksichtigt, wenn überprüft wird, ob er einen Abzug auf EP für seine Klassenkombination erhält.
- **Rasche Meisterschaft:** 1 zusätzliches Talent auf der 1. Stufe.
- **Zahlreiche Fertigkeiten:** 4 zusätzliche Fertigkeitenspunkte auf der 1. Stufe und einen zusätzlichen Fertigkeitenspunkt auf jeder weiteren Stufe.

Elfen

Elfen sind wohl bekannt für ihre Dichtkunst, Tänze, Lieder und ihre magischen Künste. Doch wenn sie bedroht werden, beweisen sie ihr Können mit Schwert, Bogen und Kriegsstrategie. Elfen werden über 700 Jahre alt. Für menschliche Begriffe dauert es lange, bis sie mit jemandem Freundschaft schließen oder ihn zu ihrem Feind erklären. Es dauert jedoch noch viel länger, bis sie so eine Freundschaft oder Feindschaft wieder vergessen. Elfen sind etwa 1,35 bis 1,65 m groß. Sie neigen zu blasser Haut und dunklen Haaren, sowie zu tiefgrünen Augen. Elfen haben keinerlei Gesichts- oder Körperbehaarung. Sie bevorzugen einfache und bequeme Kleidung und bewegen sich mit einer überirdischen Anmut. Viele Menschen und Angehörige anderer Völker finden sie auf eine unheimliche Weise atemberaubend schön.

- **Attributanpassungen:** GE -2, KO -2



- **Bevorzugte Klasse:** Magier. Die Klasse Magier wird bei einem Elf mit einer Klassenkombination nicht berücksichtigt, wenn überprüft wird, ob er einen Abzug auf EP für seine Klassenkombination erhält.

Besondere Fähigkeiten: Bonusfähigkeiten (Umgang mit Langschwert, Rapier, Kurzbogen, Langbogen), Dämmerlicht, Fertigkeitsvertrautheit (Entdecken), Fertigkeitsvertrautheit (Lauschen), Fertigkeitsvertrautheit (Suchen), Immunität gegen Schlaf, Scharfe Sinne und Widerstandskraft gegen Bezauberung.

Gnome

Gnome werden überall als Techniker, Alchemisten und Erfinder willkommen geheißen. Trotz dieser Nachfrage ziehen es die meisten Gnome vor, unter ihren Artgenossen zu bleiben. Dort lebt es sich wesentlich bequemer und einfacher. Gnome bewundern Tiere, schöne Edelsteine und lieben es, Streiche zu spielen. Sie mögen es, Dinge durch eigene Erfahrungen herauszufinden und suchen immer nach neuen Wegen, wie man etwas bauen und konstruieren könnte. Gnome sind etwa 90 bis 105 cm groß. Ihre Hautfarbe reicht von dunklem Beige bis Holzbraun. Sie haben helles Haar, und ihre Augen haben oft einen Blautönen. Ihre Kleidung ist normalerweise braun gehalten, wird aber von ihnen aufwendig verziert. Männliche Gnome sind auf ihre sorgfältig gestutzten Bärte stolz. Gnome werden 350 bis 500 Jahre alt.

- **Attributanpassungen:** KO -2, ST -2
- **Bevorzugte Klasse:** Magier. Die Klasse Magier wird bei einem Gnom mit einer Klassenkombination nicht berücksichtigt, wenn überprüft wird, ob er einen Abzug auf EP für seine Klassenkombination erhält.

Besondere Fähigkeiten: Dämmerlicht, Fertigkeitsvertrautheit (Konzentration), Fertigkeitsvertrautheit (Lauschen), Kampftraining gegen Goblinoide, Kampftraining gegen Reptilienartige, Klein, Verteidigungstraining gegen Riesen, Widerstandskraft gegen Illusionen und Zauberkraft (Illusionen).

Halb-Elfen

Halb-Elfen besitzen die Neugier, den Erfindungsreichtum und den Ehrgeiz ihres menschlichen Elternteils, sowie die feinen Sinne, die Liebe zur Natur und den Kunstgeschmack ihres elfischen Elternteils. Trotzdem sind sie in beiden Kulturen Außenseiter. Für Menschen sehen Halb-Elfen wie Elfen aus und für Elfen wie Menschen. Halb-Elfen sind bleicher, hübscher und glatthäutiger als ihre menschlichen Eltern. Verschiedene Halb-Elfen haben jedoch unterschiedliche Hautfarben, ganz so wie Menschen. Halb-Elfen haben meist grüne Augen, die an die von Elfen erinnern. Sie werden ungefähr 180 Jahre alt.





- **Bevorzugte Klasse:** Jede. Die Klasse mit der höchsten Erfahrungsstufe wird bei einem Halb-Elf mit einer Klassenkombination nicht berücksichtigt, wenn überprüft wird, ob er einen Abzug auf EP für seine Klassenkombination erhält.

Besondere Fähigkeiten: Eingeschränkte Fertigkeitenvertrautheit (Entdecken), Eingeschränkte Fertigkeitenvertrautheit (Lauschen), Eingeschränkte Fertigkeitenvertrautheit (Suchen), Immunität gegen Schlaf und Widerstandsfähigkeit gegen Verzauberung.

Halb-Orks

Halb-Orks sind aufbrausend, misstrautig und störrisch. Sie sind die Nachkommen eines menschlichen und eines orkischen Elternteils. Sie handeln lieber als zu planen und kämpfen lieber als zu diskutieren. Sie lieben die einfachen Freuden im Leben, wie das Essen, das Aufschneiden, das Saufen und das wilde Tanzen. Für viele Abenteurergruppen stellen sie eine wertvolle Bereicherung dar, doch beim großen Galaball der Herzogin sind sie definitiv fehl am Platz. Halb-Orks sind ebenso groß wie Menschen, doch ihre grobschlächtigen Gesichtszüge verraten ihre Herkunft. Für sie sind Narben ein Grund stolz zu sein, sogar Zeichen von Schönheit. Halb-Orks werden nur sehr selten älter als 75 Jahre.

- **Attributanpassungen:** ST -2, IN -2, CH -2
- **Bevorzugte Klasse:** Barbar. Die Klasse Barbar wird bei einem Halb-Ork mit einer Klassenkombination nicht berücksichtigt, wenn überprüft wird, ob er einen Abzug auf EP für seine Klassenkombination erhält.

Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht.

Zwerge

Zwerge sind bekannt für ihr Geschick in der Kriegsführung; ihre Fähigkeit, körperliche und magische Angriffe zu überstehen; ihr Wissen um die Geheimnisse der Erde; ihre harte Arbeit und ihre Trinkfestigkeit beim Genuss von Bier. Zwerge sind nur schwer zum Lachen oder Scherzen zu bewegen und misstrauen Fremden. Sie sind aber den wenigen Leuten gegenüber, denen sie vertrauen, großzügig. Zwerge erreichen nur eine Größe von 1,20 bis 1,35 m, sind aber beinahe ebenso breit wie hoch. Die Haut von Zwergen hat üblicherweise eine tiefbeige oder hellbraune Färbung, und ihr Haar ist für gewöhnlich schwarz, grau oder braun. Männliche Zwerge schätzen ihren Bart sehr.

- **Attributanpassungen:** KO -2, CH -2
- **Bevorzugte Klasse:** Kämpfer. Die Klasse Kämpfer wird bei einem Zwerg mit einer Klassenkombination nicht berücksichtigt, wenn überprüft wird, ob er einen Abzug auf EP für seine Klassenkombination erhält.



Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht, Fertigkeitenvertrautheit (Sagenkunde), Kampftraining gegen Goblinoide, Kampftraining gegen Orks, Steinwissen, Verteidigungstraining gegen Riesen, Widerstandskraft gegen Gift und Widerstandskraft gegen Magie.

Halblinge

Halblinge sind schlau, fähig, geschickt und einfallsreich, wenn es darum geht, unter widrigen Umständen zu überleben. Halblinge sind für ihre unstillbare Neugier bekannt und zeigen einen Wagemut, mit dem viele größere Leute nicht mithalten können. Sie können durch die Verlockungen von Reichtum angezogen werden, aber sie neigen dazu, das Gold, welches sie erlangen, auszugeben statt es zu horten. Halblinge haben eine erdfarbene Haut, schwarzes und glattes Haar und braune oder schwarze Augen. Männliche Halblinge tragen oft lange Koteletten, aber Bärte und Schnurrbärte sieht man nur selten bei ihnen. Sie bevorzugen praktische Kleidung. Ein Halbling würde lieber ein bequemes Hemd tragen als Schmuck. Halblinge sind etwa 90 cm groß und werden häufig bis zu 150 Jahre alt.

- **Attributanpassungen:** GE -2, ST -2
- **Bevorzugte Klasse:** Schurke. Die Klasse Schurke wird bei einem Halbling mit einer Klassenkombination nicht berücksichtigt, wenn überprüft wird, ob er einen Abzug auf EP für seine Klassenkombination erhält.

Besondere Fähigkeiten: Fertigkeitenvertraut (Leise bewegen), Fertigkeitenvertrautheit (Lauschen), Furchtlosigkeit, Glück, Klein, Treffsicherheit.

PORTRÄTS

Wählen Sie ein Porträt für Ihren Charakter.

Klassen

Die Klasse stellt den Beruf oder die Berufung Ihres Charakters dar. Sie bestimmt seine Stärken im Kampf, in Bezug auf Magie, seine Fertigkeiten und vieles mehr. Wenn Sie eine Klasse auswählen, denken Sie an das Konzept, das Sie sich für Ihren Charakter zurechtgelegt haben. Die elf zur Verfügung stehenden Charakterklassen ermöglichen es ihnen praktisch, jedes Charakterkonzept zu verwirklichen. Oft werden Sie mehr als nur eine Möglichkeit sehen, Ihr Ziel zu erreichen. So ist beispielsweise sowohl ein Waldläufer als auch ein Kämpfer ein exzellenter Bogenschütze, und sowohl Paladine und auch Kleriker eignen sich gut als Untotenjäger.

Die besonderen Fähigkeiten der Klassen sind ab Seite 57 ausführlich beschrieben. Tabellen, in denen die Fähigkeiten der Klassen zusammengefasst sind, finden Sie in Anhang A ab Seite 161.

Barbaren





Barbaren sind tapfere, ja waghalsige Krieger, deren große Stärke und unerschütterlicher Mut sie zu erfolgreichen Abenteurern macht. Sie entfesseln im Kampf eine Wut, die tief in ihrem Inneren schlummert, und werden so stärker, zäher und können Angriffen besser standhalten. Sie verfügen nur über genügend Ausdauer, um sich einige Male pro Tag in einen derartigen Kampfrausch hineinzusteigern, doch das reicht normalerweise leicht aus. Da Barbaren ständig mit der Gefahr leben, entwickeln sie auch einen "Sechsten Sinn". Ihre Fähigkeit, Gefahren frühzeitig zu erkennen, Angriffen auszuweichen und ihre große Ausdauer beim raschen Überwinden großer Strecken sind legendär.

- Gesinnung: Jede nicht Rechtschaffene.
- Trefferwürfel: W12.
- Fertigkeiten: Alle einfachen Waffen und Kriegswaffen; leichte und mittelschwere Rüstungen und Schilde.
- Fertigungspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 4 · IN-Modifikator.
- Ehemalige Barbaren: Ein Barbar, der rechtschaffen wird, kann keine Stufen mehr aufsteigen.

Barden

Barden sind oft als Unterhändler, Botschafter, Kundschafter oder Spione tätig. Sie lieben es, Helden (oder auch Schurken) zu begleiten, um deren Helden- oder Missetaten aus erster Hand mitzerleben. Ein Barde, der seine Geschichten und Balladen auf seine eigene Erfahrung begründen kann, genießt bei anderen seines Berufsstandes großes Ansehen. Ein Barde kann ebenso wie ein Hexenmeister arkane Zauber wirken, ohne sie vorzubereiten. Barden verfügen auch über einige Fähigkeiten der Schurken, und ihr Bardenwissen ermöglicht es ihnen, praktisch alle Gegenstände zu identifizieren. Ein hoher Wert auf Charisma ist für das Wirken von Zaubern eines hohen Grades notwendig.

- Gesinnung: Jede nicht Rechtschaffene.
- Trefferwürfel: W6
- Fertigkeiten: Alle einfachen Waffen; leichte und mittelschwere Rüstungen und Schilde.
- Fertigungspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 4 · IN-Modifikator.
- Zauber wirken: Arkane Zauber (charismaabhängig, keine Vorbereitung, Rüstung kann zu Zauberpätzen führen); Barden beherrschen zu Spielbeginn alle Zaubertricks.
- Ehemalige Barden: Ein Barde, der rechtschaffen wird, kann als Barde keine Stufen mehr aufsteigen.

Siehe auch: Bardenzauber; Seite 162.



Druiden

Druiden sind Anwender göttlicher Magie, die ihre Macht durch die Natur erlangen. Sie beherrschen sie allerdings nicht, sondern versuchen im Einklang mit ihr zu leben. Sie verabscheuen alles, das nicht Teil des natürlichen Laufs der Dinge ist. Vor allem Aberrationen und Untote sind ihnen ein Dorn im Auge. Wenn sie mächtiger werden, können sie die Gestalt von Tieren und später sogar von noch mächtigeren Wesen annehmen. Die Druiden haben einen strengen Schwur abgeleistet. Daher dürfen sie keinerlei Waffen und Rüstungen verwenden, die sich die Druidenschaft sozusagen selbst verboten hat. Ein Druiden sollte über eine hohe Weisheit verfügen, da nur sehr weise Druiden die Zauberei der höchsten Grade wirken können.

- Gesinnung: Muss eine neutral gute, rechtschaffen neutrale, neutrale, chaotisch neutrale oder neutral böse Gesinnung haben.
- Trefferwürfel: W8.
- Fertigkeiten: Fertigkeit im Umgang mit Waffen, die Druiden gestattet sind, sowie mit leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilden.
- Fertigungspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 4 · IN-Modifikator.
- Zauber wirken: Göttliche Zauber (weisheitsabhängig, Rüstung erhöht die Chance auf Zauberpätzen nicht).
- Ehemalige Druiden: Ein Druiden, der keine neutrale Gesinnung hat, kann keine Stufen als Druiden aufsteigen.

Siehe auch: Druidenzauber; Seite 165.



Hexenmeister

Hexenmeister sind Anwender arkaner Magie, die magische Kraft dank ihrer unglaublichen Vorstellungskraft und eines angeboren Talents manipulieren können. Sie eignen sich ihre Beherrschung der Magie im Gegensatz zu den Magiern nicht durch langes Studium an. Sie verlassen sich weder auf Bücher und Lehrmeister noch auf angestaubte Theorien. Allein dank der Kraft ihres Verstandes zwingen sie der reinen magischen Kraft ihren Willen auf. Hexenmeister beherrschen weniger unterschiedliche Zauber als Magier und lernen neue Zauber langsamer. Sie können sie jedoch häufiger täglich einsetzen und müssen die Zauber nicht vorbereiten. Im Gegensatz zu Magiern können sie sich nicht auf die Beherrschung einer Schule spezialisieren. Da Hexenmeister sich nicht einer so langen Ausbildung wie Magier unterziehen müssen, haben sie mehr Zeit, sich auch um ihre Kampfkünste zu kümmern. Sie beherrschen daher den





Umgang mit einfachen Waffen. Hexenmeister sollten über ein hohes Charisma verfügen, da sie nur dann die Zauber der höchsten Grade einsetzen können.

- Trefferwürfel: W4
- Fertigkeiten: Alle einfachen Waffen. Hexenmeister sind nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden geübt.
- Fertigkeitenspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 2 · IN-Modifikator.
- Zauber wirken: Arkane Zauber (charismaabhängig, keine Vorbereitung, Rüstung kann zu Zauberpätzen führen); Hexenmeister beherrschen zu Spielbeginn alle Zauberkünste.

Siehe auch: Hexenmeisterzauber, Seite 168.

Kämpfer

Kämpfer gehören den unterschiedlichsten Berufsständen an, vom einfachen Soldaten bis hin zu kriminellen Schlägern, die die Wünsche eines Unterweltbosses durchsetzen. Einige von ihnen ziehen auf Abenteuer aus, um reich zu werden. Andere fühlen sich berufen, ihre Fähigkeiten im Kampf zum Schutz der Unschuldigen und Wehrlosen einzusetzen. Kämpfer sind die besten Allroundkämpfer unter allen SC-Klassen und im Umgang mit allen Waffen und Rüstungen geschult. Dank seiner rigorosen und kontinuierlichen Ausbildung auf dem Gebiet der Kampfkünste erlernt ein Kämpfer beim Stufenanstieg mehr kampfspezifische Talente als jeder andere Charakter. Dadurch hat er Zugang zu erstaunlichen Nahkampfmanövern und kann mit den exotischsten Waffen umgehen, die anderen Charakteren oft verboten sind.



- Trefferwürfel: W10
- Fertigkeiten: Alle einfachen Waffen und Kriegswaffen; alle Rüstungen und Schilde.
- Fertigkeitenspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 2 · IN-Modifikator..

Siehe auch: Kämpfer, Bonustalente, Seite 166.

Kleriker

Kleriker sind die Vermittler zwischen der Welt der Sterblichen und den Ebenen des Göttlichen oder Infernalischen. Ein guter Kleriker versucht den Bedürftigen zu helfen, während ein böser Kleriker das Böse seines Gottes auf der ganzen Welt verbreiten will. Alle Kleriker verfügen über die Fähigkeit, Wunden zu heilen, und können Leuten, die schon für so gut wie tot gehalten wurden, damit oft noch das Leben retten. Für besonders



mächtige Kleriker stellt selbst der Tod keine Grenze dar. Sie können die Toten wiederbeleben. Außerdem haben alle Kleriker Macht über Untote und können sie vertreiben oder gar zerstören. Kleriker sind im Umgang mit einfachen Waffen geschult und können bedenkenlos alle Arten von Rüstungen tragen, da es sie nicht am Wirken ihrer göttlichen Magie hindert. Abgesehen von den Zaubern, die jedem Kleriker zur Verfügung stehen, konzentriert sich jeder Kleriker auf zwei Domänen (Einflussbereiche) seines Gottes. Diese Domänen gewähren ihm besondere Kräfte und ermöglichen es ihm, Zauber zu meistern, auf die er sonst oft keinen Zugriff hätte (siehe Seite 98). Ein Kleriker sollte über eine hohe Weisheit verfügen, da nur sehr weise Kleriker die Zauber der höchsten Grade wirken können.

- Trefferwürfel: W8
- Fertigkeiten: Alle einfachen Waffen; alle Rüstungen und Schilde.
- Fertigkeitenspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 2 · IN-Modifikator.
- Zauber wirken: Göttliche Zauber (weisheitsabhängig, Rüstung erhöht die Chance auf Zauberpätzern nicht).

Siehe auch: Klerikerzauber, Seite 163; Klerikerdomänen, Seite 164.

Magier

Magier sind Anwender arkaner Magie, die ihre Kunst durch jahrelanges, unermüdliches Studium erlernt haben. Für einen Magier stellt die Fähigkeit, Magie zu wirken, kein besonderes Talent oder Geschenk unbekannter Mächte dar, sondern das Ergebnis jahrelanger harter Studien und Arbeit. Magier, die auf einen Kampf vorbereitet sind, können wahrlich zerstörerische Kräfte entfesseln. Wenn man sie überraschend angreift, sind sie sehr verletzlich. Die Stärke eines Magiers basiert auf seinen Zaubern. Alles andere ist für ihn zweitrangig. Magier lernen neue Zauber, wenn sie erfahrener werden und ihre Forschungen betreiben, können aber auch von anderen Magiern neue Zauber lernen. Je mächtiger ein Magier wird, desto mehr lernt er, wie er seine Zauber auf die von ihm gewünschte Weise verändern und beeinflussen kann. So könnte er erreichen, dass seine Zauber eine höhere Reichweite haben, effizienter funktionieren oder auf andere Weise verbessert werden. Ein Magier kann einen Vertrauten herbeirufen. Dabei handelt es sich um ein kleines magisches Tier, das ihn begleitet und ihm dient. Magier sollten über eine hohe Intelligenz verfügen, da sie nur dann die Zauber der höchsten Grade einsetzen können.



- Trefferwürfel: W4
- Fertigkeiten: Magier können Waffen einsetzen, deren Verwendung Magiern gestattet ist. Sie sind nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden geübt.



- Fertigkeitspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 2 · IN-Modifikator.
- Zauber wirken: Arkane Zauber (intelligenzabhängig, Zauber müssen vorbereitet werden, Rüstung kann zu Zauberpätzern führen); Magier beherrschen zu Spielbeginn alle Zauberricks und vier Zauber des 1. Grades

Siehe auch: Magierzauber, Seite 169; Magier, Bonustalente Seite 169.

Mönche

Mönche sind vielseitige, im waffenlosen und ungerüsteten Kampf geschulte Krieger. Mönche guter Gesinnung beschützen das einfache Volk. Böse Mönche sind perfekte Spione und Assassinen. Obwohl sie über keine Zauber verfügen, beherrschen sie die Lenkung und Fokussierung einer mysteriösen inneren Kraft, die man das Ki nennt. Mit Hilfe des Ki können sie erstaunliche Dinge erreichen, wie sich selbst zu heilen, fliegende Pfeile aus der Luft zu schnappen und Schlägen mit atemberaubender Schnelligkeit auszuweichen. Je mehr Stufen sie erlangen, desto größer wird auch ihre Beherrschung über ihren Körper, ihr Umfeld und über das Ki. Mönche haben geschworen, niemals Rüstungen zu tragen. Wenn sie diesen heiligen Eid verletzen, müssen sie Einschränkungen auf ihre einzigartigen Fähigkeiten hinnehmen. Ein Mönch, der eine Rüstung trägt, verliert seinen Weisheitsbonus auf RK, seine erhöhte Bewegungsrate und seine zusätzlichen unbewaffneten Angriffe pro Runde.



- Gesinnung: Beliebige rechtschaffene.
- Trefferwürfel: W8.
- Fertigkeiten: Fertigkeit im Umgang mit Waffen, die Mönchen erlaubt sind.
- Fertigkeitspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 4 · IN-Modifikator.

Siehe auch: Angriffe für Mönche, Seite 166.

Paladine

Paladine nehmen jedes Abenteuer, auf das sie ausziehen, äußerst ernst. Selbst ein einfacher und scheinbar unbedeutender Auftrag ist für den Paladin zumindest ein Test und eine Herausforderung seiner Persönlichkeit. Es ist eine Gelegenheit für ihn, Mut zu demonstrieren, neue Strategien zu lernen und Gutes zu tun. Diese Glaubenskrieger werden von göttlichen Mächten geschützt, die sie vor schädlichen Einflüssen bewahren, vor Krankheiten schützen, sie und ihre Verbündeten heilen und dafür sorgen, dass sie nie der Furcht anheimfallen können. Erfahrene Paladine können böse Feinde niederschmettern und Untote vertreiben. Ein Paladin sollte über eine hohe Weisheit verfügen, da er nur so als hochstufiger Paladin Zauber hoher Grade einsetzen kann.



Außerdem profitiert ein Paladin von einem hohen Charisma, da es für zahlreiche seiner Fähigkeiten eine entscheidende Rolle spielt.

- Gesinnung: Muss rechtschaffen gut sein.
- Trefferwürfel: W10
- Fertigkeiten: Alle einfachen Waffen und Kriegswaffen; alle Rüstungen und Schilde.
- Fertigkeitspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 2 · IN-Modifikator.
- Zauber: Göttliche Zauber (Weisheitsabhängig, Rüstung erhöht die Chance auf Zauberpätze nicht).
- Ehemalige Paladine: Ein Paladin, der keine rechtschaffen gute Gesinnung hat, kann keine Stufen als Paladin aufsteigen, bis er wieder eine rechtschaffen gute Gesinnung erlangt.

Siehe auch: Paladinzauber, Seite 167.

Schurken

Es gibt wohl kaum eine andere Klasse, deren Angehörigen so unterschiedlichen "Berufen" nachgehen wie die Schurken. Während einige, vielleicht sogar der Großteil von ihnen, nicht mehr und nicht weniger als verschlagene Diebe sind, sind doch viele Spione, Kundschafter, Detektive, Diplomaten oder einfache Gauner und Schläger. Schurken sind vielseitig, anpassungsfähig und darin geschult, sich das zu holen, was andere schützen wollen. Während sie einem Kämpfer im offenen Kampf nicht das Wasser reichen können, wissen sie, wo man zuschlagen muss, damit es richtig weh tut. Und ein Angriff aus dem Hinterhalt kann beträchtlichen Schaden anrichten. Erfahrene Schurken sind so gut darin, sich ungesehen anzuschleichen, Angriffen zu entgehen und mit tödlicher Präzision aus dem Hinterhalt zuzuschlagen, dass diese Fähigkeiten schon fast an Magie grenzen. Obwohl sie selbst nicht in der Lage sind, Zauber zu wirken, sind sie oft so geschickt darin, zu improvisieren, indem sie Zauber von Schriftrollen vorlesen, Zauberstäbe aktivieren und praktisch jeden anderen magischen Gegenstand verwenden können.

- Trefferwürfel: W6.
- Fertigkeiten: Alle Waffen, die Schurken erlaubt sind, und leichte Rüstungen; Schurken können keine Schilde verwenden.
- Fertigkeitspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 8 · IN-Modifikator.

Siehe auch: Schurken, Bonustalente, Seite 167.





Waldläufer

Waldläufer sind geschulte Pirscher und Jäger, die sich in den weiten Wäldern Faerûns wohl fühlen. Sie sind beinahe ebenso geschult im Kampf wie der Kämpfer. Es mangelt ihnen jedoch an der Bereitschaft, unzählige Stunden zu trainieren, um ihre Fertigkeiten zu perfektionieren. Der Waldläufer konzentriert sich vielmehr darauf, zu lernen, wie man besonders effektiv gegen bestimmte Kreaturen kämpft.

Bei diesen Erzfeinden handelt es sich um Wesen, die aus irgendeinem Grund den Groll des Waldläufers auf sich gezogen haben und deren Vernichtung er sich nun zum Ziel gesetzt hat. Waldläufer übernehmen oft die Rolle eines Beschützers für jene, die in seinem Wald leben oder ihn durchqueren. In der Wildnis verfügt er über die Fähigkeit, sich effektiv zu verstecken und lautlos zu bewegen. Außerdem verfügt er über genaue Kenntnisse über die Gewohnheiten verschiedener Kreaturen. Auf hohen Stufen entwickelt der Waldläufer ein so enges Band zur Natur, dass er ähnlich wie ein Druiden die Kräfte der Natur nutzen kann, um göttliche Magie zu wirken. Hochstufige Waldläufer werden auch oft von Tiergefährten begleitet. Ein Waldläufer sollte über eine hohe Weisheit verfügen, da nur sehr weise Waldläufer die Zauberei der höchsten Grade wirken können.



- Trefferwürfel: W10.
- Fertigkeiten: Alle einfachen Waffen und Kriegswaffen; alle leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilde.
- Fertigungspunkte (x 4 auf der ersten Stufe): 4 • IN-Modifikator.
- Zauberei: Göttliche Zauberei (weisheitsabhängig, Rüstung erhöht die Chance auf Zauberpater nicht).

Siehe auch: Waldläuferzauber, Seite 167.

BESONDERE FÄHIGKEITEN DER KLASSEN

Jede Klasse verfügt über besondere Fähigkeiten, durch die sie sich deutlich von allen anderen Klassen unterscheidet. Diese Fähigkeiten stellen einen wichtigen Bestandteil der Klasse dar. Wenn Sie ihren Umgang meistern, können Sie Ihren Charakter erst richtig effizient spielen.

BARBAREN, FÄHIGKEITEN

Barbarischer Kampfrausch:

Barbaren können sich in einen mörderischen Kampfrausch versetzen.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 1. Stufe = 1/Tag; 4. Stufe = 2/Tag; 8. Stufe = 3/Tag; 12. Stufe = 4/Tag.

Vorteile: Stärke + 4, Konstitution + 4, Moralbonus + 2 auf Willenswürfe.

Nachteile: RK -2.

Anmerkungen: Dauert 3 Runden • Konstitutionsmodifikator (basierend auf der durch den Kampfrausch erhöhten Konstitution). Ab der 15. Stufe kann sich der Barbar in einen mächtigen Kampfrausch versetzen, in dem er Stärke + 6, Konstitution + 6, Moralbonus + 3 auf Willenswürfe und RK -2 erhält.

Reflexbewegung

Barbaren reagieren meist rascher als andere Charaktere auf eine Bedrohung. Die Fähigkeit verbessert sich mit steigender Stufe.

Ab Stufe:

Stufe 1: Der Barbar behält seinen Geschicklichkeitsbonus auf RK, wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wird.

Stufe 5: + 1 auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Stufe 10: + 2 auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Stufe 13: + 3 auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Stufe 16: + 4 auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Stufe 19: + 5 auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Verwendung im Spiel: Automatisch

Schadensreduzierung

Durch seine große Zähigkeit vermeidet der Barbar einen Teil des Schadens, wenn er einen Treffer hinnehmen muss.

Ab Stufe: 11.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: 11. Stufe = Schadensreduzierung 1/-; 14. Stufe = Schadensreduzierung 2/-; 17. Stufe = Schadensreduzierung 3/-; 20. Stufe = Schadensreduzierung 4/-.



Schnelle Bewegung

Barbaren haben eine um 10% höhere Bewegungsrate.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch

BARDEN, FÄHIGKEITEN

Bardenmusik

Der Barde kann Lieder spielen, die seinen Verbündeten Vorteile im Kampf verschaffen.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden.

Vorteile: Taube Kreaturen werden von der Bardenmusik nicht betroffen. Die Fähigkeit kann einmal täglich je Klassenstufe eingesetzt werden und betrifft alle Verbündeten innerhalb von 9 m für 6 Runden lang. Je höher der Fertigkeitswert des Bardens auf Auftreten ist, desto stärker sind die Vorteile der Bardenmusik. Die in der nachfolgenden Tabelle angeführten Auswirkungen sind nicht kumulativ.

- Auftreten und Klassenstufe 1: Angriffswürfe und Schadenswürfe · 1.
- Auftreten mindestens 6 und Klassenstufe 2: Willenswürfe · 1.
- Auftreten mindestens 9 und Klassenstufe 3: Schadenswürfe · 1 und Zähigkeitswürfe · 1.
- Auftreten mindestens 12 und Klassenstufe 6: Reflexwürfe · 1.
- Auftreten mindestens 15 und Klassenstufe 8: Angriffswürfe · 1, temporäre Trefferpunkte · 8.
- Auftreten mindestens 18 und Klassenstufe 11: Ausweichbonus · 2 auf RK.
- Auftreten mindestens 21 und Klassenstufe 14: Schadenswürfe · 1, temporäre Trefferpunkte · 8, Ausweichbonus · 1 auf RK.
- Auftreten mindestens 24 und Klassenstufe 15: Willenswürfe · 1, Reflexwürfe · 1, Zähigkeitswürfe · 1, Ausweichbonus · 1 auf RK.
- Auftreten mindestens 25 und Klassenstufe 16: Willenswürfe · 1, temporäre Trefferpunkte · 1, Ausweichbonus · 1 auf RK.
- Für je 5 weitere Fertigkeitsschritte auf Auftreten und 1 Klassenstufe als Barde weitere · 2 temporäre Trefferpunkte.

Bardenwissen

Der Barde kann Gegenstände leichter identifizieren als die Angehörigen der anderen Klassen.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Der Barde addiert seine Klassenstufe auf Fertigkeitswürfe für Sagenkunde.

DRUIDEN, FÄHIGKEITEN

Elementargestalt

Der Druiden kann verschiedene Elementargestalten annehmen.

Ab Stufe: 16.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 16. Stufe - 1/Tag; 17. Stufe - 2/Tag und 19. Stufe - 3/Tag. Die Fähigkeit hat eine Wirkungsdauer von einer Stunde.

Vorteile: Auf der 16. Stufe kann sich der Druiden in einen riesigen Elementar und in der 20. Stufe in einen Älteren Elementar verwandeln.

Immunität gegen Gifte

Druiden entwickeln eine unglaubliche Widerstandsfähigkeit gegen Gifte.

Ab Stufe: 9.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Immunität gegen Gift.

Lockruf der Natur widerstehen

Da die Druiden ein besonderes Verständnis für die Gefahren der Natur haben, können sie den häufigsten Gefahren der Natur wesentlich besser widerstehen.

Ab Stufe: 4.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Druiden erhalten einen Erkenntnisbonus · 2 gegen Zauber und Effekte, die Furcht auslösen.

Naturgespür

Wenn der Druiden in der Wildnis kämpft erhält er · 2 auf seine Angriffswürfe.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Spurloser Schritt

Druiden können sich in der Wildnis ungesehen bewegen.

Ab Stufe: 3.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Druiden erhalten einen Kompetenzbonus · 4 für Verstecken und Leise bewegen, wenn Sie sich in der Wildnis bewegen.

Tiergefährte

Druiden können Tiergefährten herbeizaubern, die ihnen treu zur Seite stehen.

Ab Stufe: 1.



Verwendung im Spiel: Einmal täglich. Der Tiergefährte bleibt beim Druiden, bis er fortgeschickt oder getötet wird.

Vorteile: Bei der Erschaffung des Druiden wählt man den gewünschten Tiergefährten aus. Man kann das bei jedem Stufenaufstieg des Druiden ändern.

Tiergestalt

Der Druiden kann verschiedene Tiergestalten annehmen.

Ab Stufe: 5.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 5. Stufe - 1/Tag; 6. Stufe - 2/Tag; 7. Stufe - 3/Tag; 10. Stufe - 4/Tag; 14. Stufe - 5/Tag und 18. Stufe - 6/Tag. Die Fähigkeit hat eine Wirkungsdauer von einer Stunde.

Vorteile: Der Druiden kann zwischen verschiedenen Tiergestalten wählen, die mit steigender Klassenstufe immer mächtiger werden.

Unterholz durchqueren

Druiden können problemlos magische und normale Hindernisse durchqueren, welche die Bewegung einschränken.

Ab Stufe: 2.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Immunität gegen Schmieren, Spinnenetz und Verstricken.

HEXENMEISTER, FÄHIGKEITEN

Vertrauten herbeirufen

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 1/Tag.

Vorteile: Der Hexenmeister kann einen Vertrauten herbeirufen, der ihm im Kampf beisteht oder für ihn als Aufklärer fungieren kann. Wenn der Vertraute stirbt, verliert der Hexenmeister 1W6 Trefferpunkte. Er kann den Vertrauten jedoch am nächsten Tag erneut herbeirufen.

KÄMPFER, FÄHIGKEITEN

Bonustalente

Alle zwei Stufen erhält der Kämpfer ein Talent, das er aus der Liste der Bonustalente für Kämpfer auswählen muss. Die erhält er zusätzlich zu den normalen Talenten für seinen Stufenaufstieg.

KLERIKER, FÄHIGKEITEN

Spontanes Zaubern

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



Bonus: Der Kleriker kann statt einem vorbereiteten Zauber eines beliebigen Grades einen Wundheilzauber entsprechender Macht wirken. Beim Symbol des Zaubers ist ein kleines "S" eingelenket, wenn man ihn spontan zaubern kann. Der Kleriker verbraucht dann einen vorbereiteten Zauber des entsprechenden Grades, wirkt aber einen Wundheilzauber.

Untote vertreiben

Der Charakter kann Untote in die Flucht schlagen.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. Die Fähigkeit kann 3/Tag · Charismamodifikator eingesetzt werden.

Vorteile: Die Klassenstufe des Klerikers und sein Charisma entscheiden darüber, wie viele Trefferwürfel an Untoten er maximal vertreiben kann. Wenn der Kleriker doppelt so viele Stufen hat wie die Untoten Trefferwürfel, werden sie nicht vertrieben sondern zerstört.

MAGIER, FÄHIGKEITEN

Vertrauten herbeirufen

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 1/Tag.

Vorteile: Der Magier kann einen Vertrauten herbeirufen, der ihm im Kampf beisteht oder für ihn als Aufklärer fungieren kann. Wenn der Vertraute stirbt, verliert der Magier 1W6 Trefferpunkte. Er kann den Vertrauten jedoch am nächsten Tag erneut herbeirufen.

Magier Bonustalente

Alle fünf Stufen erhält der Magier ein Bonustalent, das er aus der Liste der Bonustalente für Magier auswählen muss. Er erhält sie zusätzlich zu den Talenten, die er normal durch den Stufenaufstieg erhält.

MÖNCHE, FÄHIGKEITEN

Bonustalente

Der Mönch erhält mehrere Talente gratis. Er erhält Verbesserter Waffenloser Schlag und Betäubender Schlag auf der 1. Stufe. Auf der 2. Stufe erhält er Geschosse abwehren und auf der 6. Stufe Verbessertes Niederwerfen.

Diamantkörper

Durch Meditation erlangt der Mönch eine so große Kontrolle über seinen Körper, dass er gegen fast alle natürlichen und viele magische Gifte immun wird.

Ab Stufe: 11.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Immunität gegen Gift.





Diamantseele

Das Ki, die geistige Energie, die durch den Körper des Mönchs strömt, wird so stark, dass sie fast alle magischen Angriffe abwehren kann.

Ab Stufe: 12.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Der Mönch erhält Zauberresistenz 10 + Charakterstufe.

Entrinnen

Ein Mönch kann Situationen entgehen, die für andere tödlich sind.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Wenn ein Reflexwurf für halben Schaden zulässig ist, erleidet der Mönch überhaupt keinen Schaden, wenn ihm der Reflexwurf gelingt.

Erhöhte Bewegungsrate

Mönche bewegen sich extrem rasch.

Ab Stufe: 3.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Mönche bewegen sich rascher als die Angehörigen anderer Klassen. Je höher ihre Klassenstufe ist, desto höher wird ihre Bewegungsrate. Das wird in der Tabelle auf Seite 166 zusammengefasst. Eine Rüstung negiert diesen Vorteil.

Ki-Schlag

Wenn der Mönch Gegner mit Schadensreduzierung angreift, werden seine waffenlosen Angriffe wie Angriffe mit einer magischen Waffe behandelt.

Ab Stufe: 10.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Auf der 10. Stufe zählen die waffenlosen Angriffe des Mönches wie Angriff mit einer Waffe + 1, aber der 13. Stufe wie mit einer Waffe + 2 und ab der 16. Stufe wie mit einer Waffe + 3.

Körper lösen

Der Mönch kann seine Anwesenheit durch die Macht des Ki vor anderen verschleiern.

Ab Stufe: 18.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 2/Tag.

Vorteile: Der Mönch erhält 50% Tarnung.

Perfektes Selbst

Der Mönch hat eine so perfekte Kontrolle über seinen Körper und Geist erlangt, dass er zu einem Externar wird und vielen Zaubern und Angriffen widerstehen kann.

Ab Stufe: 20.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Immunität gegen Zauber die auf den Geist abzielen; Schadensreduzierung 20/+1.

Reinheit des Körpers

Mönche sind gegen normale Krankheiten immun.

Ab Stufe: 5.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Immunität gegen Krankheit.

Schlaghagel

Der Mönch erhält einen zusätzlichen Angriff pro Runde, wenn er unbewaffnet oder mit einem Kama kämpft.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden.

Nachteile: Wenn der Mönch Schlaghagel einsetzt, erhält er in dieser Runde -2 auf alle Angriffswürfe.

Spezielle Waffe

Wenn der Mönch mit einem Kama kämpft, behält er seine höhere Anzahl von Angriffen pro Runde, wie im waffenlosen Kampf.

Unversehrtheit des Körpers

Der Mönch kann seine eigenen Wunden heilen.

Ab Stufe: 7.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 1/Tag.

Vorteile: Der Mönch kann seine doppelte Klassenstufe an erlittenen SP heilen..

Verbessertes Entrinnen

Die Fähigkeit des Mönches, Gefahren zu entinnen, nimmt übernatürliche Ausmaße an.

Ab Stufe: 9.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Wenn ein Reflexwurf für halben Schaden zulässig ist, erleidet der Mönch überhaupt keinen Schaden, wenn ihm der Reflexwurf gelingt. Selbst wenn sein Reflexwurf



scheitert, erleidet er nicht normalen sondern nur halben Schaden.

Vibrierende Handfläche

Der Mönch kann sein Ki so stark fokussieren, dass er Gegner mit einem waffenlosen Schlag töten kann.

Ab Stufe: 15. Stufe.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 1/Tag.

Vorteile: Wenn der Angriff gelingt und Schaden verursacht, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf bestehen (SG 10 + 1/2 Klassenstufe des Mönches + Weisheitsmodifikator des Mönches). Wenn das Ziel scheitert, stirbt es.

PALADIN, FÄHIGKEITEN

Aura der Tapferkeit

Der Paladin ist immun gegen alle Zauber und Einwirkungen, die Furcht auslösen.

Ab Stufe: 2.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Immunität gegen Furcht..

Böses niederstrecken

Der Paladin konzentriert die Macht seines Gottes in einem von heiligem Eifer erfüllten Angriff, der für böse Feinde vernichtend ist.

Ab Stufe: 2.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 1/Tag.

Vorteile: Der Paladin addiert seinen Charismabonus zu seinem nächsten Angriffswurf. Bei einem erfolgreichen Treffer addiert er seine Klassenstufe zum Schaden. Wenn das Ziel keine böse Gesinnung hat, hat die Fähigkeit keine Auswirkung, wird aber dennoch für diesen Tag verbraucht.

Göttliche Gesundheit

Die meisten Krankheiten werden durch die heilige Kraft des Paladins abgehalten.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Immunität gegen Krankheiten.

Göttliche Würde

Der Paladin ist durch seinen Gott gesegnet und kann dadurch den verschiedensten Angriffen besser widerstehen als andere Charaktere.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



Vorteile: Wenn der Paladin über einen Charismabonus verfügt, addiert er ihn zu all seinen Rettungswürfen.

Handauflegen

Der Paladin kann dank seiner heiligen Kraft Wunden heilen.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 1/Tag.

Vorteile: Wenn der Paladin über einen Charismabonus verfügt, kann er durch Handauflegen den Charismabonus x Klassenstufe als Paladin an erlittenen SP heilen.

Krankheit heilen

Durch die Macht seines Gottes kann der Paladin sich selbst und andere von Krankheiten heilen.

Ab Stufe: 3.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. 1/Tag.

Vorteile: Krankheit kurieren wie der Zauber.

Untote vertreiben

Sobald ein Paladin die 3. Stufe erreicht, kann er die Macht seines Gottes kanalisieren, um Untote zu vertreiben oder zu zerstören.

Ab Stufe: 3.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden; entspricht der Fähigkeit eines Klerikers, Untote zu vertreiben.

Vorteile: Wie die Fähigkeit eines Klerikers, Untote zu vertreiben.

SCHURKE, FÄHIGKEITEN

Entrinnen

Ein Schurke kann Situationen entgehen, die für andere tödlich sind.

Ab Stufe: 2.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Wenn ein Reflexwurf für halben Schaden zulässig ist, erleidet der Schurke überhaupt keinen Schaden, wenn ihm der Reflexwurf gelingt.

Hinterhältiger Angriff

Schurken studieren die Schwächen ihrer Gegner und können dadurch gefährliche hinterhältige Angriffe gegen sie ausführen.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Wenn der Schurke einen erfolgreichen Nahkampf- oder Fernkampfangriff gegen





einen Feind macht, der auf dem falschen Fuß erwischt wurde ODER der den Schurken nicht sehen kann, führt der Schurke einen hinterhältigen Angriff gegen ihn aus. Ein Gegner kann den Schurken nicht sehen, wenn dieser unsichtbar ist oder schleicht ODER wenn dieser zwar sichtbar ist, der Gegner ihm aber den Rücken zukehrt UND gegen einen anderen Charakter als den Schurken kämpft. Ein hinterhältiger Angriff richtet auf der ersten Stufe $\cdot 1W6$ Schadenspunkte an. Der zusätzliche Schaden erhöht sich alle zwei Stufen um $\cdot 1W6$. Der Bonusschaden wird bei einem kritischen Treffer nicht multipliziert. Speziell: Automatisch. Konstrukte und Untote, sowie alle Gegner, die gegen kritische Treffer immun sind, sind auch gegen einen hinterhältigen Schlag immun.

Reflexbewegung

Schurken reagieren meist rascher als andere Charaktere auf eine Bedrohung. Die Fähigkeit verbessert sich mit steigender Stufe.

Ab Stufe:

Stufe 1: Der Schurke behält seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wird.

Stufe 5: $\cdot 1$ auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Stufe 10: $\cdot 2$ auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Stufe 13: $\cdot 3$ auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Stufe 16: $\cdot 4$ auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Stufe 19: $\cdot 5$ auf Reflexwürfe gegen Fallen.

Verwendung im Spiel: Automatisch

Bonustalente für Schurken

Auf der 10. Klassenstufe und alle drei Stufen danach kann der Schurke ein spezielles Bonustalent aus folgender Liste auswählen:

Ausweichrolle

Verwendung im Spiel: Automatisch. 1/Tag.

Vorteile: Wenn der Schurke durch einen Schlag getroffen wird, der seine Trefferpunkt auf 0 oder weniger reduzieren würde, macht er einen Reflexwurf. Der SG ist der erlittene Schaden. Wenn der Reflexwurf erfolgreich war, erleidet er nur halben Schaden durch diesen Treffer. Der Schurke kann die Ausweichrolle nicht einsetzen, wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wurde.

Entschlüpfender Geist

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Wenn der Schurke bei einem Rettungswurf gegen einen Zauber scheitert, der auf den Geist abzielt, würfelt er automatisch noch einmal.

Fertigkeitsmeisterschaft

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Der Schurke kann beim Einsatz der Fertigkeiten Fallen entschärfen, Schlösser öffnen und Fallen stellen 20 nehmen, auch wenn er gerade kämpft.

Gelegenheit ausnutzen

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Der Schurke erhält einen Kompetenzbonus $\cdot 4$ auf seinen Angriffswurf bei einem Gelegenheitsangriff.

Schwächender Schlag

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Bei einem erfolgreichen hinterhältigen Angriff erleidet das Opfer 2 Punkte Stärkeschaden.

Verbessertes Entrinnen

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Wenn ein Reflexwurf für halben Schaden zulässig ist, erleidet der Schurke überhaupt keinen Schaden, wenn ihm der Reflexwurf gelingt. Selbst wenn sein Reflexwurf scheitert, erleidet er nicht normalen sondern nur halben Schaden.

WALDLÄUFER, FÄHIGKEITEN

Bonustalente

Waldläufer erhalten die Talente Beidhändigkeit und Kampf mit zwei Waffen auf der 1. Stufe. Auf der 9. Stufe erhalten sie außerdem Verbesserter Kampf mit zwei Waffen.

Erzfeind

Waldläufer studieren ihre Feinde besonders ausführlich und lernen so ihre Schwachstellen auszunutzen.

Ab Stufe: 1. und dann alle 5 Klassenstufen.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Gegen seinen Erzfeind erhält der Waldläufer $\cdot 1$ für Lauschen, Entdecken und Provozieren, sowie $\cdot 1$ auf Schadenswürfe. Diese Vorteile erhöhen sich alle 5 Stufen um $\cdot 1$. Ein Waldläufer wählt beispielsweise auf der 1. Stufe Aberrationen als Erzfeind und erhält $\cdot 1$ gegen sie. Auf der 5. Stufe wählt er Drachen als zweiten Erzfeind. Er erhält jetzt $\cdot 2$ für Lauschen, Entdecken, Provozieren und Schadenswürfe gegen Drachen und Aberrationen.



Volksgruppen	
Aberrationen	Halb-Elfen
Tiere	Halb-Orks
Bestien	Halblinge
Konstrukte	Menschen
Drachen	Monströse Humanoide
Elementare	Orks
Feenwesen	Reptilienartige Humanoide
Riesen	Magische Bestien
Zwerge	Externare
Elfen	Gestaltwandler
Gnome	Untote
Goblinoide	Ungeziefer

Spurloser Schritt

Waldläufer können sich in der Wildnis ungesehen bewegen.

Ab Stufe: 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Vorteile: Waldläufer erhalten einen Kompetenzbonus +4 für Verstecken und Leise bewegen, wenn sie sich in der Wildnis bewegen.

Tiergefährte

Waldläufer können Tiergefährten herbeizaubern, die ihnen treu zur Seite stehen.

Ab Stufe: 6.

Verwendung im Spiel: 1/Tag. Der Tiergefährte bleibt beim Waldläufer, bis er fortgeschickt oder getötet wird.

Vorteile: Bei der Erschaffung des Waldläufers wählt man den gewünschten Tiergefährten aus. Man kann das bei jedem Stufenaufstieg des Waldläufers ändern.

GESINNUNG

Die Gesinnung besagt, welche Einstellung Ihr Charakter bezüglich Gut und Böse sowie Ordnung und Chaos hat. Die Gesinnung kann die Reaktion mancher NSC im Spiel beeinflussen. Manchmal kann man einen bestimmten Gegenstand nur mit der richtigen

Gesinnung verwenden. Manche intelligente Gegenstände haben selbst Gesinnungen und möchten sich nicht von Charakteren benutzen lassen, die eine andere Einstellung als sie selbst haben. Der Hauptzweck der Gesinnung besteht jedoch darin, einem Charakter eine Leitlinie für das Rollenspiel zu geben. Diese Leitlinien sind allerdings nicht in Stein gemeißelt. Wenn sich ein Charakter oft anders verhält als seine Gesinnung vorgibt, kann sich die Gesinnung ändern, um sein Verhalten besser widerzuspiegeln. Alle neun verschiedenen Gesinnungen stehen zur Verfügung, wobei es aber doch so ist, dass die drei "bösen" Gesinnungen eher den Schurken und Monstern vorbehalten sein sollten. (Siehe Gesinnungen, Seite 170).

ATTRIBUTSWERTE

Ihr Charakter wird durch sechs grundlegende Attribute definiert. Die Höhe dieser Attribute sagt aus, wie gut oder schlecht (stark oder schwach, intelligent oder dumm usw.) Ihr Charakter ist. Der Grundwert der Fertigkeiten hängt jeweils von dem Wert auf ein bestimmtes Attribut ab. Charaktere bestimmter Klassen benötigen unterschiedliche Attribute. Das heißt, sie profitieren mehr von gewissen Attributen als von anderen. So ist beispielsweise für einen Krieger Stärke und Konstitution von größerer Bedeutung als Intelligenz und Weisheit.

Stärke: Stärke gibt die Muskelkraft und die körperliche Stärke Ihres Charakters an. Dieses Attribut ist besonders wichtig für Kämpfer, Barbaren, Paladine, Waldläufer und Mönche, da es ihnen hilft, im Kampf die Oberhand zu behalten.

Geschicklichkeit: Die Geschicklichkeit spiegelt das Koordinationsvermögen, die Gewandtheit, den Gleichgewichtssinn und die Reflexe wider. Dieses Attribut ist das Wichtigste für Schurken. Es steht aber auch für Charaktere ganz oben auf der Liste, die üblicherweise leichte oder mittlere Rüstungen tragen (Barbaren und Waldläufer) oder auch gar keine (Mönche, Magier und Hexenmeister). Außerdem ist es für jeden Charakter wichtig, der gerne ein geübter Bogenschütze sein möchte.

Konstitution: Die Konstitution spiegelt Gesundheit und Ausdauer Ihres Charakters wider. Die Konstitution erhöht die Trefferpunkte des Charakters, was auch bedeutet, dass ein Charakter mit einer hohen Konstitution mehr Treffer einstecken kann, bevor er zu Boden geht oder stirbt. Dadurch ist das Attribut für jeden Charakter wichtig. Für Kämpfer hat es natürlich eine besonders große Bedeutung. Wenn sich die Konstitution erhöht, erhöhen sich die Trefferpunkte des Charakters für alle Stufen, die er besitzt. Magieanwender sollten auch über eine hohe Konstitution verfügen, damit ihre Zauberei im Kampf nicht unterbrochen werden.



4•DAS SPIELERHANDBUCH

Intelligenz: Intelligenz bestimmt, wie gut die Lernfähigkeit und das logische Denkvermögen Ihres Charakters ist. Intelligenz ist wichtig für Magier, da sie beeinflusst, wie viele Zauber sie wirken können, wie schwer es ist, sich ihren Zaubern zu widersetzen und bis zu welchem Grad sie Zauber lernen können. Sie ist auch für jeden Charakter wichtig, der eine große Auswahl an Fertigkeiten haben möchte. Wenn Sie jedoch die Intelligenz Ihres Charakters erhöhen, erhalten Sie nicht nachträglich Fertigungspunkte für bereits gesteigerte Stufen gutgeschrieben. ANMERKUNG: Für Hexenmeister spielt Intelligenz beim Wirken von Zaubern keine Rolle. Sie benötigen stattdessen ein hohes Charisma. WARNUNG: Wenn die Intelligenz Ihres Charakters niedriger als 9 ist, kann er nicht normal sprechen.

Weisheit: Die Weisheit beschreibt Willenskraft, gesunden Menschenverstand, Wahrnehmung und die Intuition Ihres Charakters. Die Intelligenz hingegen stellt ein Maß für die Fähigkeit zur Analyse von Informationen dar. Ein "schusseliger Professor" hat eine niedrige Weisheit und eine hohe Intelligenz. Ein Einfaltspinsel, der über große Bauernschläue verfügt, kann aber dennoch viele Dinge intuitiv begreifen. Er verfügt dann über eine hohe Weisheit. Weisheit ist das wichtigste Attribut für Kleriker und Druiden. Es ist aber auch für Paladine und Waldläufer wichtig. Der weise Charakter kann andere Leute oft intuitiv verstehen und ihre Motive durchschauen.

Charisma: Das Charisma spiegelt die Stärke der Persönlichkeit eines Charakters, seine Überzeugungskraft, seine persönliche Anziehungskraft, seine Führungsqualitäten und seine körperliche Attraktivität wider. Es stellt tatsächliche persönliche Stärke dar und nicht nur, wie man in einem sozialen Umfeld von anderen gesehen wird. Charisma ist am wichtigsten für Paladine, Hexenmeister und Barden. Es ist auch für Kleriker von Bedeutung, da es ihre Fähigkeit zum Vertreiben von Untoten beeinflusst.

Vorgeschlagene Attributswerte

Prinzipiell sollte ein Charakter mindestens einen Wert von 10 auf jedes Attribut haben. Dadurch hat er keinerlei Abzüge auf bestimmte Aktionen. Das ist jedoch nur ein Vorschlag und keine Regel. Oft sind Charaktere mit kleinen oder größeren Schwachstellen ganz besonders interessant zu spielen.

Jeder Charakter sollte zumindest bei einem der Attribute, die für seine Klasse wichtig sind, einen hohen Wert haben. So sollte beispielsweise ein Paladin Charisma 12 oder mehr haben, damit er von seinen besonderen Fähigkeiten gut profitieren kann. Ein Magier sollte über hohe Intelligenz verfügen, wenn er im Verlauf des Spiels die Zauber der hohen Grade einsetzen können will. Es gibt auch Klassen, für die mehrere Attribute entscheiden sind. So ist für einen Barden sowohl Charisma als auch Geschicklichkeit von Bedeutung. In

Wert	Modifikator	–Bonuszauber (nach Grad)–									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	–Kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind–									
2-3	-4	–Kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind–									
4-5	-3	–Kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind–									
6-7	-2	–Kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind–									
8-9	-1	–Kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind–									
10-11	0	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
12-13	+1	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–
14-15	+2	–	1	1	–	–	–	–	–	–	–
16-17	+3	–	1	1	1	–	–	–	–	–	–
18-19	+4	–	1	1	1	1	–	–	–	–	–
20-21	+5	–	2	1	1	1	1	–	–	–	–
22-23	+6	–	2	2	1	1	1	1	–	–	–
24-25	+7	–	2	2	2	1	1	1	1	–	–
26-27	+8	–	2	2	2	2	1	1	1	1	–
28-29	+9	–	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	–	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	–	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	–	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	–	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	–	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	–	4	4	4	3	3	3	3	2	2

diesem Fall müssen Sie sich entscheiden, ob Sie sich auf eines der Attribute besonders konzentrieren oder Ihre Punkte zwischen beiden Attributen verteilen wollen.

Jeder Attributswert gibt Ihrem Charakter einen Modifikator von -5 bis +15 (oder in ganz seltenen Ausnahmefällen sogar höher) auf die verschiedensten Würfe und



Aktionen. Die meisten Spielercharaktere haben Modifikatoren im Bereich von -1 bis +4, aber etliche außergewöhnliche Charaktere haben bereits zu Spielbeginn Modifikatoren zwischen -2 und +5.

Punktesystem

In Neverwinter Nights legen Sie die Attributswerte Ihres Charakters fest, indem Sie eine fixe Anzahl von Punkten verteilen. Es gibt keinen Zufallsfaktor. Ein Spieler beginnt mit einem Wert von 8 auf seinen Attributswerten und kann dann 30 Punkte gemäß der nachfolgenden Tabelle vergeben. Wenn er beispielsweise Stärke 10 haben will, würde ihn das 2 Punkte kosten. Je höher Sie ein Attribut steigern wollen, desto mehr Punkte kostet es:

Attributswert	Kosten	Gesamtkosten
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

Wollen Sie beispielsweise ein Attribut von 8 auf 16 heben, kostet das bereits volle 10 Ihrer 30 Punkte. Achten Sie also darauf, nicht einige wenige Attribute zu stark zu steigern und dabei die anderen Attribute Ihres Charakters zu vernachlässigen.

STARTPAKETE

Startpakete sind für jene Spieler gedacht, die gleich loslegen wollen, ohne einen Charakter detailliert zu entwickeln. Sie können ein Startpaket wählen, nachdem Sie die Klasse und das Volk Ihres Charakters festgelegt haben. Durch das Startpaket weisen Sie dem Charakter automatisch Fertigkeiten, Talente und eine Ausrüstung zu, die gut zu ihm passt. Für jede Klasse gibt es ein vorgeschlagenes Startpaket, das die allgemeinen Vorteile der Klasse betont, und mehrere andere Startpakete, die sich auf bestimmte Aspekte der Klasse konzentrieren. Wählen Sie das allgemeine Startpaket, indem Sie auf "Empfohlen" klicken.

FERTIGKEITEN

Eine Fertigkeit repräsentiert eine bestimmte praktische Fähigkeit. Sie dienen dazu, um Charakter des gleichen Volkes und der gleichen Klasse stärker voneinander zu unterscheiden.

Fertigkeitswürfe:

Wenn Ihr Charakter eine Fertigkeit einsetzt, muss er einen Fertigkeitswurf ausführen. Dazu würfelt er (also der Computer) mit einem 20seitigen Würfel. Zu dem Ergebnis werden die Fertikeitsränge und der Modifikator durch das Bezugsattribut addiert. Wenn das Resultat mindestens so hoch ist wie der Schwierigkeitsgrad (oder SG) der Aufgabe, wurde die Fertigkeit erfolgreich eingesetzt. Der SG kann entweder ein fixer Wert sein, wie es beim Entschärfen einer Falle oder dem Knacken eines Schlosses der Fall ist, oder ein Wert, der sich durch den Fertigkeitswurf eines Gegners ergibt. In diesem Fall sprechen wir von einem konkurrierenden Fertigkeitswurf.

Der Fertigkeitswurf kann auch noch durch Dinge wie das Volk des Charakters, Talente, Zauber und das Tragen einer Rüstung beeinflusst werden. Die Modifikatoren werden alle zusammengefasst und dann zum Ergebnis addiert. Ein Fertigkeitswurf sieht also wie folgt aus:
Fertigkeitswurf - W20 + Fertikeitsränge + Attributsmofikator + verschiedene Modifikatoren

ANMERKUNG: Aufgrund des SG und des Fertigkeitswertes ist selbst ein Wurf von "1" nicht immer automatisch ein Fehlschlag und ein Wurf von "20" nicht immer automatisch ein Erfolg. Ein mäßiger Schurke mit 6 Fertikeitsrängen auf Taschendiebstahl und einem Geschicklichkeitsbonus +3 hat einen Fertigkeitswert von +9. Wenn man bedenkt, dass man, um einen einfachen, unbewachten Behälter ungesehen zu öffnen SG 10 erreichen muss, kann der Charakter normalerweise gar nicht scheitern (da $9 + 1 = 10$), außer es gibt erschwerende Begleitumstände. Will unser Beispielschurke jedoch einen Taschendiebstahl bei einer mächtigen, feindseligen Kreatur begehen und hat diese Aufgabe SG 30, so kann er gar nicht erfolgreich sein ($20 + 9 = 29$).

Fertikeitsränge:

Fertikeitsränge werden mit Fertikeitspunkten gekauft. Sie erhalten Fertikeitspunkte bei der Erschaffung eines Charakters und bei jedem Stufenanstieg. Eine Fertikeit kann zwischen 0 Fertikeitsrängen (keine Ausbildung) und 23 Fertikeitsrängen (Maximalwert



für einen Charakter der 20. Stufe) haben. Je mehr Fertigkeitsränge ein Charakter auf eine Fertigkeit hat, desto eher ist er bei einem Fertigkeitswurf erfolgreich.

Klassenfertigkeiten:

Klassenfertigkeiten sind jene Fertigkeiten, die für Charaktere dieser Klasse typisch sind. Jeder Fertigkeitpunkt, den Sie für eine Klassenfertigkeit aufwenden, erhöht den Fertigungsrang um $\cdot 1$. Der maximale Wert für eine Klassenfertigkeit beträgt Charakterstufe $\cdot 3$.

Klassenübergreifende Fertigkeiten:

Klassenübergreifende Fertigkeiten sind Fertigkeiten, die für einen Charakter dieser Klasse ungewöhnlich oder untypisch sind. Jeder Fertigkeitpunkt, den Sie für eine Klassenfertigkeit aufwenden, erhöht den Fertigungsrang um $\cdot 0,5$. Der maximale Wert für eine Klassenübergreifende Fertigkeit beträgt (Charakterstufe $\cdot 3$) : 2, ist also halb so hoch wie bei einer Klassenfertigkeit. Halbe Fertigungsstände bringen keine Vorteile auf den Fertigkeitswurf.

Exklusive Fertigkeiten:

Manche Fertigkeiten können nur von Mitgliedern bestimmter Klassen erlernt werden. Sie werden für Angehörige dieser Klasse natürlich wie Klassenfertigkeiten behandelt.

Kombinationsboni:

Einige Fertigkeiten ergänzen sich gegenseitig gut. Wenn man auf die eine dieser Fertigkeit mindestens 5 Fertigungsstände hat, erhält man auf die andere Fertigkeit einen Kombinationsbonus $\cdot 2$ auf Fertigkeitwürfe. Welche Fertigkeiten Kombinationsboni auf welche Fertigkeiten geben, ist bei der Beschreibung der Fertigkeiten erläutert. Fallen entschärfen und Fallen stellen sind beispielsweise zwei derartige Fertigkeiten.

Arten von Fertigkeitwürfen:

Wurf auf Ungeübtes: Manche Fertigkeiten kann man auch einsetzen, wenn man keine Fertigungsstände auf sie hat. Das ist bei der Beschreibung der Fertigkeiten vermerkt.

Konkurrierende Würfe: Bei konkurrierenden Würfeln ist der SG des Fertigkeitwurfes das Resultat, das der Gegner auf seinen Fertigkeitwurf erzielt hat. Um sich an einen Wächter anzuschleichen, muss der Spielercharakter mit seinem Fertigkeitwurf für Leise bewegen besser sein als der Wächter mit seinem Fertigkeitwurf für Lauschen. Der Computer macht also einen Fertigkeitwurf für Leise bewegen für den Spielercharakter

und einen Fertigkeitwurf für Lauschen für den Wächter. Wer höher würfelt, hat gewonnen. Im Fall eines Gleichstandes, werden die Würfe so oft wiederholt, bis eine Seite höher gewürfelt hat.

Schwierigkeitsgrad: Bei den meisten Fertigkeitwürfen muss man nicht gegen einen anderen Fertigkeitwurf erfolgreich sein, sondern ein festgelegtes Resultat erreichen. Diese Zahl nennt man Schwierigkeitsgrad oder kurz SG. Der Schwierigkeitsgrad wurde entweder von Bioware oder vom Schreiber des Moduls, das Sie spielen, festgelegt. So könnte der Schwierigkeitsgrad zum Aufstellen einer Falle beispielsweise 20 betragen. Um die Falle erfolgreich zu platzieren, muss Ihr Charakter bei seinem Fertigkeitwurf mindestens 20 erreichen. Manche Umstände beeinflussen den Fertigkeitwert des Charakters (beispielsweise das Tragen einer Rüstung) und andere Umstände verändern den SG (die Falle ist vielleicht schadhafte).

20 nehmen: Wenn man sich nicht in einer Kampfsituation befindet, werden alle Fertigkeitwürfe so behandelt, als ob der Charakter 20 genommen hätte. Es wird einfach davon ausgegangen, dass der Charakter 20 gewürfelt hat. Es wird also nicht gewürfelt, sondern einfach 20 \cdot Fertigkeitwert und alle Modifikatoren addiert. Im Kampf wird immer normal gewürfelt.

FERTIGKEITENBESCHREIBUNG:

In Neverwinter Nights gibt es zahlreiche Fertigkeiten, viel zu viele, als dass sie ein Charakter alle meistern könnte. Sie sollten jene Fertigkeiten wählen und verbessern, die für Ihren Charakter besonders nützlich und passend sind. Die Tabelle auf Seite 171 fasst die Fertigkeiten zusammen.

ANMERKUNG: Zum besseren Verständnis der Fertigkeiten haben wir bei der Beschreibung auch vermerkt, wie Fertigkeitwürfe mit dieser Fertigkeit funktionieren. Das bedeutet natürlich keineswegs, dass Sie diese Würfe selbst ausführen. Alle Berechnungen bei der Verwendung einer Fertigkeit finden sozusagen hinter den Kulissen statt und werden vom Computer ausgeführt. Als Spieler sollten Sie nur daran denken, dass höher immer besser ist.

Schleichen-Modus

Wenn Ihr Charakter schleicht, setzt er die Fertigkeiten Verstecken und Leise bewegen ein. Sie können das im Kreismenü unter "Spezialfähigkeiten" aufrufen. Charaktere, die unsichtbar werden, beginnen automatisch zu schleichen. Charaktere, die schleichen, bewegen sich deutlich langsamer als andere Charaktere (siehe Seite 108 für mehr Details über die Nachteile bei der Bewegung.)



Suchen-Modus

Wenn Ihr Charakter aktiv sucht, nutzt er die Fertigkeiten Lauschen, Suchen und Entdecken optimal. Dadurch kann er sich allerdings nur langsam bewegen (siehe Seite 108 für mehr Details über die Nachteile bei der Bewegung.)



AUFTRETEN

Bezugsattribut: Charisma.

Klassen: Barde.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Ein Barde benötigt die Fertigkeit, um seine besondere Fähigkeit Bardenmusik effektiv einzusetzen. Dadurch erhalten seine Verbündete Boni im Kampf und können besser Effekten und Zaubern widerstehen, die auf den Geist abzielen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Keiner. Je höher der Fertigkeitswert für Auftreten ist, desto effektiver ist die Fähigkeit Bardenmusik.

Verwendung im Spiel: Wählen Sie die Fertigkeit aus. Alle Verbündeten in 9 m Umkreis um den Barden sind betroffen.



DISZIPLIN

Bezugsattribut: Stärke.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf kann sich der Charakter den Auswirkungen von Entwaffnen, Bewusstlos schlagen, Gezielter Schlag und Niederwerfen widersetzen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: So hoch wie der Angriffswurf des Gegners.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

Beachten Sie: Disziplin ist eine speziell für Neverwinter Nights entworfene Fertigkeit. Sie kommt im Spiel Dungeons & Dragons® selbst nicht vor, ist aber unerlässlich für die Funktionsweise der Aurora-Engine.



ENTDECKEN

Bezugsattribut: Weisheit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Der Charakter kann versteckte Kreaturen bemerken.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der Charakter macht einen konkurrierenden Fertigkeitswurf gegen den Fertigkeitswurf für Verstecken des Gegners.

Speziell: Mit dem Talent Wachsamkeit erhält man +2 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken. Waldläufer erhalten einen Bonus gegen ihre Erzfeinde. Elfen erhalten einen Volksbonus

+2 und Halb-Elfen einen Volksbonus +1 für Entdecken.

Verwendung im Spiel: Suchen-Modus.



FALLEN ENTSCHÄRFEN

Bezugsattribut: Intelligenz.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Nein.

Der Charakter kann die verschiedensten Aktionen mit Fallen ausführen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann der Charakter vier verschiedene Aktionen ausführen. Der Grund-SG wird durch die Art der Falle bestimmt. Mit der Fertigkeit kann man eine Falle untersuchen und ermitteln, wie schwierig es ist, sie zu entschärfen (Grund-SG -7); sie markieren, damit sie von anderen Gruppenmitglieder gesehen werden kann (Grund-SG -5); versuchen sie, sie zu entschärfen (Grund-SG) oder versuchen sie so zu entschärfen, dass sie nicht beschädigt wird und sie einpacken (Grund-SG +10).

Speziell: Nur Schurken können Fallen mit SG 25+ entschärfen. Ein Charakter, der mindestens 5 Fertigkeitsebenen auf Fallen stellen hat, erhält einen Kombinationsbonus +2 auf Fallen entschärfen.

Verwendung im Spiel: Falle abschätzen, Falle entschärfen, Falle markieren und Falle einsammeln können im Kreismenü aufgerufen werden.

Beachten Sie: Fallen stellen und Fallen entschärfen kann man als Unterkategorien der D&D-Fertigkeit Mechanismus ausschalten ansehen.



FALLEN STELLEN

Bezugsattribut: Geschicklichkeit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Nein.

Der Charakter kann Fallen aufstellen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der SG hängt von der Stärke der Falle ab, die man platzieren will.

Speziell: Wenn der Charakter mindestens 5 Fertigkeitsebenen für Fallen entschärfen hat, erhält er einen Kombinationsbonus +2 auf Fallen stellen. Alle Charaktere in der Gruppe können die Falle sehen, die von einem Gruppenmitglied gestellt wurde.

Spektakulärer Fehlschlag: Bei einem Scheitern um 10 oder mehr Punkte wird die Falle ausgelöst. Das kann nur geschehen, wenn man versucht, eine Falle zu stellen, während man sich im Kampf befindet.

Verwendung im Spiel: Wählen Sie eine Falle aus Ihrem Gepäck und klicken Sie auf die gewünschte Stelle, wo die Falle platziert werden soll.

Beachten Sie: Fallen stellen und Fallen entschärfen kann man als Unterkategorien der D&D-Fertigkeit „Mechanismus ausschalten“ ansehen.



GEFÜHL FÜR TIERE

Bezugsattribut: Charisma.

Klassen: Druide und Waldläufer.

Ungeübter Einsatz möglich: Nein.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf kann der Charakter bestimmte Kreaturen bezaubern oder beherrschen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitwurfes: Bei Tieren und Untieren beträgt der SG 20 + Trefferwürfel des Tiers, bei Bestien und magischen Bestien 24 + Trefferwürfel. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf wurde die Kreatur bezaubert. Gelingt der Fertigkeitwurf um 6 Punkte oder mehr, wird die Kreatur beherrscht.

Speziell: Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, wird die Kreatur auf jeden Fall dem Charakter gegenüber feindselig.

Verwendung im Spiel: Wählen Sie zuerst die Fertigkeit und dann das Ziel aus. Beherrschten Kreaturen können Sie wie Gefolgsleuten Befehle erteilen. Die Wirkungsdauer der Fertigkeit beträgt eine Runde je Charakterstufe.



HEILKUNDE

Bezugsattribut: Weisheit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Mit Hilfe einer Heilertasche kann der Charakter erlittenen Schaden, Krankheiten und Gift heilen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitwurfes: Der Charakter muss einen SG erreichen, der durch die Gefährlichkeit der Krankheit oder des Giftes bestimmt wird. Bei Erfolg wird das Ziel kuriert und erhält Trefferpunkte in Höhe des Fertigkeitwurfes zurück. Leidet das Ziel weder unter den Einwirkungen von Gift noch an einer Krankheit, werden nur Trefferpunkte wiederhergestellt.

Verwendung im Spiel: Verwenden Sie die Heilertasche auf die verwundete Kreatur.



KONZENTRATION

Bezugsattribut: Konstitution.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Wenn der Charakter beim Wirken eines Zaubers abgelenkt wird, muss er einen Fertigkeitwurf auf Konzentration bestehen, um den Zauber dennoch erfolgreich zu wirken. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Konzentration kann man sich auch den Auswirkungen von Provozieren widersetzen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitwurfes: 10 + erlittener Schaden + Grad des Zaubers, den der Charakter wirken will. Wenn sich der Magieanwender in einer Entfernung von bis zu 3 m von einem Gegner aufhält, erleidet er auf seinen Fertigkeitwurf -4.

Verwendung im Spiel: Automatisch



LAUSCHEN

Bezugsattribut: Weisheit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Der Charakter wird auf Kreaturen aufmerksam, die sich in der Nähe verstecken und versuchen, sich möglichst leise zu bewegen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitwurfes: Wenn dem Charakter ein konkurrierender Fertigkeitwurf gegen den Fertigkeitwurf des Gegners für Schleichen gelingt, hat er ihn bemerkt. Dadurch wird er für ihn sichtbar und, er kann ihn angreifen.

Speziell: Wenn man sich nicht bewegt, erhält man +5 auf den Fertigkeitwurf. Ein Charakter mit dem Talent Wachsamkeit erhält +2 auf Fertigkeitwürfe für Lauschen. Waldläufer erhalten einen Bonus gegen ihre Erzfeinde. Elfen, Gnome und Halblinge erhalten einen Volksbonus +2 und Halb-Elfen einen Volksbonus +1 auf Lauschen.

Verwendung im Spiel: Suchen-Modus.



LEISE BEWEGEN

Bezugsattribut: Geschicklichkeit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Der Charakter kann sich, ohne gehört zu werden, an seine Feinde heran- oder an ihnen vorbeischieben.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitwurfes: Der Charakter macht einen konkurrierenden Fertigkeitwurf gegen den Fertigkeitwurf des Gegners für Lauschen. Bei Erfolg wird er nicht gehört.

Speziell: Wenn Ihr Charakter den Schleichen-Modus aktiviert, setzt er gleichzeitig die Fertigkeiten Verstecken und Leise bewegen ein. Er bewegt sich dabei deutlich langsamer als sonst. Wenn man eine Rüstung trägt, ist es wesentlich schwieriger sich lautlos zu bewegen.

Verwendung im Spiel: Schleichen-Modus.



MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN

Bezugsattribut: Charisma.

Klassen: Barde und Schurke.

Ungeübter Einsatz möglich: Nein.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf kann Ihr Charakter einen magischen Gegenstand verwenden, den er normalerweise aufgrund seiner Klasse, seines Volks oder seiner Gesinnung nicht verwenden könnte.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der SG hängt von dem Wert des Gegenstands ab. Wenn es sich um einen Gegenstand handelt, der nur von Angehörigen eines bestimmten Volks verwendet werden kann, steigt der SG um +5. Handelt es sich um einen Gegenstand, für den man eine bestimmte Gesinnung benötigt, steigt der SG um +10.

Verwendung im Spiel: Die Fertigkeit wird automatisch verwendet, wenn der Charakter einen magischen Gegenstand ausrüsten oder verwenden will, den er normalerweise nicht verwenden kann. Auf Seite 160 finden Sie eine Tabelle für diese Fertigkeit.

Beachten Sie: Parieren ist eine speziell für Neverwinter Nights entworfene Fertigkeit. Sie kommt im Spiel Dungeons & Dragons® selbst nicht vor, ist aber unerlässlich für die Funktionsweise der Aurora-Engine.



PARIEREN

Bezugsattribut: Geschicklichkeit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Der Charakter kann Angriffe parieren und manchmal beeindruckende Gegenangriffe starten.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der Charakter muss mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf gegen den Angriffswurf des Gegners erfolgreich sein. Bei einem Erfolg erleidet der parierende Charakter keinen Schaden. Ein Charakter kann nur so viele Angriffe parieren, wie er selbst Angriffe pro Runde hat.

Speziell: Wenn der Fertigkeitswurf um 10 oder mehr Punkte erfolgreich war, macht der Charakter einen Gegenangriff gegen den Angreifer, dessen Angriff er parierte. Dabei handelt es sich um einen zusätzlichen Angriff in dieser Runde.

Verwendung im Spiel: Parieren-Modus. Der Charakter pariert so lange, wie der Modus aktiviert ist.



PROVOZIEREN (DIPLOMATIE)

Bezugsattribut: Charisma.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Mit Provozieren versucht man den Gegner so in Rage zu versetzen, dass er seine Deckung kurzfristig vernachlässigt.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der Gegner macht einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Konzentration. Wenn der Fertigkeitswurf für Provozieren erfolgreich ist, erleidet der Gegner einen Malus auf seine RK in Höhe des Unterschieds der beiden Würfe (maximal -6) für 5 Runden. Außerdem verpatzt der Gegner während dieser Zeit seine Zaubersprüche zu 30%.

Speziell: Wenn man mehrmals Provozieren gegen einen Gegner einsetzt, sind die Mali nicht kumulativ.

Verwendung im Spiel: Wählen Sie die Fertigkeit. Klicken Sie dann aufs Ziel.

Beachten Sie: Für Neverwinter Nights wurde die D&D-Fertigkeit Diplomatie in die Fertigkeiten Provozieren und Überreden aufgeteilt.



SAGENKUNDE (WISSEN)

Bezugsattribut: Intelligenz.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Mit Sagenkunde kann man unbekannte, magische Gegenstände identifizieren.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Hängt vom Wert des magischen Gegenstandes ab. **Speziell:** Ein Barde erhält einen Bonus auf seine Fertigkeitswürfe auf Sagenkunde. Verschiedene Zaubersprüche und Gegenstände können ebenfalls einen Bonus auf Sagenkunde geben.

Verwendung im Spiel: Automatisch, wenn der Charakter einen Gegenstand oder eine Kreatur untersucht.

Beachten Sie: Sagenkunde ist eine Unterkategorie der D&D-Fertigkeit Wissen.



SCHLÖSSER ÖFFNEN

Bezugsattribut: Geschicklichkeit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Nein.

Mit Hilfe der Fertigkeit kann der Charakter Einlass in verschlossene Räume finden und verschlossene Behälter öffnen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der SG wird durch die Qualität des Schlosses bestimmt. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf wird es geöffnet.

Speziell: Ein Diebeswerkzeug gibt einen Bonus auf den Fertigkeitswurf. Jedes Diebeswerkzeug kann aber nur einmal eingesetzt werden.

Verwendung im Spiel: Wählen Sie die Fertigkeit aus. Klicken Sie dann auf das verschlossene Objekt.



SUCHEN

Bezugsattribut: Intelligenz.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Mit Suchen kann man Fallen finden.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der SG hängt von der Stärke der Falle und dem Fertigkeitswurf auf Fallen stellen ab, mit dem die Falle platziert wurde. Nur Schurken können Fallen finden, für die man SG 25 + oder mehr benötigt.

Speziell: Wenn der Suchen-Modus des Charakters nicht aktiv ist, kann er Fallen in bis zu 1,50 m Entfernung bemerken, sonst in bis zu 3 m Entfernung. Elfen und Zwerge erhalten einen Volksbonus +2 und Halb-Elfen einen Volksbonus +1 auf den Fertigkeitswurf.

Verwendung im Spiel: Suchen-Modus.



TASCHENDIEBSTAHL

Bezugsattribut: Geschicklichkeit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Nein.

Der Charakter kann Gegenstände aus dem Gepäck eines anderen Charakters stehlen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der Diebstahl wird in zwei Schritten abgehandelt. Zuerst wird überprüft, ob der Diebstahl gelingt und dann, ob der Bestohlene den Diebstahl bemerkt hat. Wenn man einen neutralen oder freundlichen Charakter bestehlen will, beträgt der SG 20 und bei einem feindseligen Charakter 30. Ein allfälliger Rüstungsmalus kommt zur Anwendung. Das Opfer macht einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Entdecken. Feindselige Kreaturen erhalten +10 auf den Wurf. Wenn der konkurrierende Wurf für Entdecken erfolgreich ist, wurde der Diebstahlsversuch bemerkt. Das gilt unabhängig davon, ob der Diebstahl selbst gelungen ist oder nicht. Ein NSC, der einen Diebstahlsversuch bemerkt, wird sofort feindselig.

Verwendung im Spiel: Wählen Sie zuerst die Fertigkeit und dann das Ziel aus.



ÜBERREDEN (DIPLOMATIE)

Bezugsattribut: Charisma.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Der Charakter erhält im Gespräch bei passender Gelegenheit die Option, seinen Gesprächspartner von etwas zu überzeugen. Dadurch erhält man beispielsweise zusätzliche Informationen, besondere Gegenstände oder höhere Belohnungen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Hängt vom NSC ab, mit dem man spricht.

Verwendung im Spiel: Wird automatisch im Gespräch verwendet.

Beachten Sie: Für Neverwinter Nights wurde die D&D-Fertigkeit Diplomatie in die Fertigkeiten Provozieren und Überreden aufgeteilt.



VERSTECKEN

Bezugsattribut: Geschicklichkeit.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Ja.

Der Charakter kann sich vor seinen Feinden verbergen.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Der Charakter macht einen konkurrierenden Fertigkeitswurf gegen den Fertigkeitswurf des Gegners für Entdecken. (Natürlich kommen Mali durch das Tragen von Rüstungen zur Anwendung.) Bei einem Erfolg bemerkt der Gegner Ihren Charakter nicht. Charaktere können sich nicht verstecken, wenn sie gerade von einer intelligenten Kreatur gesehen werden, die nicht zur Gruppe gehört.

Speziell: Wenn Ihr Charakter den Schleichen-Modus aktiviert, setzt er gleichzeitig die Fertigkeiten Verstecken und Leise bewegen ein. Er bewegt sich dabei deutlich langsamer als sonst. Wenn man eine brennende Fackel mit sich herumträgt oder eine Rüstung trägt, ist es wesentlich schwieriger, erfolgreich zu schleichen. In Gegenden mit schlechter Beleuchtung ist das Schleichen einfacher. Wenn der Charakter völlig still steht, ist er besonders schwierig zu bemerken.

Verwendung im Spiel: Schleichen-Modus.



ZAUBERKUNDE

Bezugsattribut: Intelligenz.

Klassen: Alle.

Ungeübter Einsatz möglich: Nein.

Zauberkunde dient dazu, um Zauber beim Wirken zu identifizieren, so dass der Charakter Gegenzauber einsetzen kann.

Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitswurfes: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf erkennt Ihr Charakter, welchen Zauber der Gegner gewirkt hat. Der SG beträgt 15 + Grad des Zaubers. Für je 5 Fertikeitsränge auf dieser Fertigkeit erhält der Charakter +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber.

Speziell: Ein Spezialist erhält +2 bei Zaubern aus seiner Schule und -5 bei Zaubern der Schule, die ihm verboten ist. Um einen Gegenzauber einzusetzen, ist erst ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Zauberkunde notwendig.

Verwendung im Spiel: Automatisch, wenn ein Zauber in der Nähe gewirkt wird.

Talente

Ein Talent gibt Ihrem Charakter neue Fähigkeiten, oder es verbessert Fähigkeiten, über die er bereits verfügt. Talente ähneln eher besonderen Fähigkeiten als Fertigkeiten. Daher



4•DAS SPIELERHANDBUCH

gibt es auch keine "Punkte", die man auf ein Talent verteilen kann, um es zu verbessern. Ein Charakter verfügt entweder über ein Talent oder eben nicht.

Wenn Sie einen neuen Charakter erschaffen, darf er ein Talent auswählen. Alle drei Charakterstufen danach erhält er ein weiteres Talent (auf der 3., 6., 9., 12., 15. und 18. Stufe). Kämpfer, Magier und Schurken erhalten Bonustalente, die sie aus einer bestimmten Gruppe von Talenten auswählen müssen. (Mehr Details über diese Bonustalente erfahren Sie auf Seite 166, 167, 169). Menschen erhalten ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe.

Manche Talente haben Voraussetzungen. Ihr Charakter muss die hier angeführten Attributswerte, Talente oder den Grund-Angriffsbonus haben, um sie wählen zu dürfen. Talente werden in verschiedene Kategorien unterteilt. Für "Allgemeine" Talente gibt es keine speziellen Regeln. "Metamagische" Talente ermöglichen es einem Magieanwender, Zauber so vorzubereiten, dass sie auf die eine oder andere Weise effizienter sind, als es normalerweise der Falle wäre. Allerdings muss er dafür einen Zauber eines höheren Grades einsetzen. "Spezielle" Talente können nur von Angehörigen bestimmter Klassen gewählt werden. Nur Kleriker und Paladine können Zusätzliches Vertreiben wählen und nur Kämpfer Waffenspezialisierung.

ANMERKUNG zu Metamagischen Talenten: Ein Magier oder Anwender göttlicher Magie wählt bereits bei der Vorbereitung seiner Zauber aus, welche er davon mit dem Einsatz metamagischer Talente wirken will. (Diese müssen auf einem höheren Grad vorbereitet werden als normal.) Spieltechnisch gesehen bedeutet das, dass in Ihrem Zauberbuch auf jedem Grad alle Zauber angeführt werden, die mit und ohne metamagische Talente auf diesem Grad vorbereitet werden können. Sie können dabei unter jedem Grad einerseits durch die Zauber dieses Grades blättern als auch durch alle Zauber, die durch den Einsatz metamagischer Talente zu Zaubern dieses Grades werden. Hexenmeister und Barden entscheiden beim Wirken des Zaubers, ob sie ein metamagisches Talent zu seiner Verbesserung einsetzen wollen. In diesem Fall verbrauchen sie einen Zauber eines entsprechenden höheren Grades. Im Spiel erhalten Hexenmeister und Barden beim Aufrufen eines Zaubers über das Kreismenü die Option, ihn durch den Einsatz eines metamagischen Talents zu modifizieren. Zauber, die durch metamagische Talente modifiziert wurden, können auch über die Bereitschaftsleiste gewirkt werden.

Ein Zauber, der mit einem metamagischen Talent gewirkt wird, wird wie ein Zauber des ursprünglichen Grades behandelt. Das bedeutet, dass sich beispielsweise der Rettungswurf des Zaubers nicht ändert. Zauber, die von einer Schriftrolle vorgelesen oder mit einem Zauberstab oder anderem magischen Gegenstand gewirkt werden, können nicht durch metamagische Talente verändert werden.

Metamagische Talente können nicht auf alle Zauber angewendet werden. (Siehe dazu auch die Beschreibung der einzelnen metamagischen Talente.) Es kann immer nur ein metamagisches Talent beim Wirken oder Vorbereiten eines Zaubers verwendet werden. Es wäre aber beispielsweise durchaus möglich, einen Zauber hintereinander unter der Verwendung verschiedener metamagischer Talente mehrmals zu wirken.

Es gibt zahlreiche Talente in Neverwinter Nights. Natürlich kann kein Charakter alle Talente beherrschen. Sie sollten sich bei der Auswahl der Talente auf jene konzentrieren, welche die Stärken Ihres Charakters betonen. Auf Seite 172 finden Sie eine Tabelle, in der die Talente nach Kategorien eingeteilt sind.



4•DAS SPIELERHANDBUCH



ABHÄRTUNG

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter ist außerordentlich zäh und erhält einen zusätzlichen Trefferpunkt pro Stufe. Die zusätzlichen Trefferpunkte werden auch nachträglich für bereits gesteigerte Stufen angerechnet, wenn man das Talent auswählt.

Verwendung im Spiel: Automatisch



AUSWEICHEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: GE 13 •

Talent ist Voraussetzung für: Beweglichkeit.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter erhält einen Ausweichbonus +1 auf die RK gegen seinen aktuellen Gegner.

Verwendung im Spiel: Automatisch, obwohl ein Umstand, der dem Charakter seinen Geschicklichkeitsbonus verwehrt, auch den Einsatz des Talents unmöglich macht. Ausweichboni sind untereinander kumulativ.



BEIDHÄNDIGKEIT

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: GE 15 •

Talent ist Voraussetzung für: Verbesserter Kampf mit zwei Waffen.

Genaue Auswirkungen: Im Kampf mit zwei Waffen reduziert das Talent den Malus für Angriffe mit der Zweithand um 4 Punkte.

Verwendung im Spiel: Das Talent wird automatisch benutzt, wenn Ihr Charakter mit zwei Waffen kämpft. Waldläufer erhalten das Talent auf der 1. Stufe gratis.



BETÄUBENDER SCHLAG

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: GE 13 •, WE 13 •, Bewusstlos schlagen, Grund-Angriffsbonus +8 oder höher, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann versuchen, den Gegner an einer verwundbaren Stelle zu treffen und ihn so bewusstlos zu schlagen. Dazu macht er einen Angriff mit -4 auf den Angriffs- und Schadenswurf. Wenn er trifft, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf (SG 10 + 1/2 Stufe des Angreifers + Weisheitsmodifikator des Angreifers machen). Wenn das Opfer scheitert, ist es für drei Runden festgehalten. Der Betäubende Schlag kann 1/Tag für je vier Charakterstufen eingesetzt werden.





Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. Mönche erhalten das Talent auf der 1. Stufe gratis, auch wenn sie die Voraussetzungen nicht erfüllen. Außerdem erleiden Mönche keine Abzüge auf Angriffs- und Schadenswürfe und können das Talent 1/Tag pro Stufe einsetzen. Konstrukte und Untote sind gegen einen Betäubenden Schlag immun, ebenso wie alle Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind.



BEWEGLICHKEIT

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: GE 13+, Ausweichen.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter hat gelernt, Gelegenheitsangriffen geschickt auszuweichen und erhält einen Ausweichbonus +4 auf die RK gegen Gelegenheitsangriffe.

Verwendung im Spiel: Automatisch, obwohl ein Umstand, der dem Charakter seinen Geschicklichkeitsbonus verwehrt, auch den Einsatz des Talents unmöglich macht. Ausweichboni sind untereinander kumulativ.



BEWUSSTLOS SCHLAGEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Grund-Angriffsbonus +1, Gezielter Schlag.

Talent ist Voraussetzung für: Betäubender Schlag.

Genaue Auswirkungen: Ein Charakter, der das Talent einsetzt, erleidet auf seinen Angriff mit -4. Bei einem erfolgreichen Treffer richtet er normalen Schaden an. Der Verteidiger macht einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Disziplin gegen das Ergebnis des Angriffswurfs. Ist der Angriffswurf höher, ist der Gegner für 12 Sekunden benommen. Ein erfolgreicher Angriff gegen die benommene Kreatur beendet die Benommenheit augenblicklich. Bewusstlos schlagen kann nur gegen Kreaturen eingesetzt werden, die maximal groß sind.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden.



BLITZSCHNELLE REFLEXE

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Genaue Auswirkungen: Da der Charakter ungewöhnlich rasch auf Bedrohungen reagiert, erhält er +2 auf alle Reflexwürfe.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



DOPPELSCHLAG

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: ST 13+, Heftiger Angriff.

Genaue Auswirkungen: Wenn ein Charakter mit diesem Talent einen Schlag im Nahkampf führt, der einen Gegner tötet, kann er sofort einen zusätzlichen Angriff gegen einen anderen Gegner im Nahkampf ausführen.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



DURCHSCHLAGENDE ZAUBER

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauberei des 1. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Die Zauberei des Charakters sind effizienter darin, eine magische Verteidigung zu durchschlagen. Er erhält +2 auf den Zauberstufenwurf, um die Zauberesistenz des Gegners zu überwinden.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



EISERNER WILLE

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Genaue Auswirkungen: Die Willensstärke des Charakters gibt ihm +2 auf alle Willenswürfe.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



ENTWAFFNEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: IN 13+.

Talent ist Voraussetzung für: Verbessertes Entwaffnen.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann versuchen, Gegner im Nahkampf zu entwaffnen. Dabei macht er einen Angriffswurf mit -6. Wenn einer der Kämpfenden eine größere Waffe als sein Gegner hat, erhält er +4 je Kategorie Größenunterschied. Ein erfolgreicher Treffer verursacht normalen Schaden. Wenn der Gegner bei einem Fertigkeitswurf auf Disziplin versagt, wird er entwaffnet.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. Ein Versuch, den Gegner zu entwaffnen, provoziert einen Gelegenheitsangriff.



FERTIGKEITSFOKUS

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Die Fertigkeit, für die der Fertigkeitsfokus ausgewählt wird.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter erhält +3 auf Fertigkeitswürfe für die ausgewählte Fertigkeit.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Fertigkeitsfokus kann mehrmals gewählt werden, allerdings immer nur für verschiedene Fertigkeiten. Es ist nicht möglich, Fertigkeitsfokus zweimal für die gleiche Fertigkeit auszuwählen.



GESCHOSSE ABWEHREN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: GE 13 +, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann versuchen, einen Fernkampfangriff je Runde abzuwehren (Reflexwurf gegen SG 20).

Verwendung im Spiel: Automatisch, wenn der Charakter nicht auf dem falschen Fuß erwischt wurde. Mönche erhalten das Talent auf der 2. Stufe gratis.



GESTENLOS ZAUBERN

Kategorie des Talents: Metamagie.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauber des 1. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann seine Zauber zu wirken, ohne dabei zu gestikulieren. Zauber, die der Charakter gestenlos zaubert, haben keine erhöhte Chance auf Zauberputzer, wenn der Charakter eine Rüstung trägt.

Verwendung im Spiel: Gestenlose Zauber gelten als ein Grad höher als normal.



GEZIELTER SCHLAG

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Grund-Angriffsbonus +1 oder höher.

Talent ist Voraussetzung für: Bewusstlos schlagen.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann einen Schlag gegen die Arme oder Beine seines Gegners führen und ihn so früher oder später kampfunfähig schlagen. Gezielte Schläge erleiden -4 auf den Angriffswurf. Dem Ziel steht ein Fertigkeitswurf auf Disziplin zu, um sich dem gezielten Schlag zu widersetzen. Ist der gezielte Schlag erfolgreich, nimmt es Schaden. Bei einem gezielten Schlag gegen die Beine wird seine Bewegungsrate um 20% reduziert. Es erleidet einen kumulativen Malus von -2 auf die Geschicklichkeit. Bei einem gezielten Schlag gegen die Arme erleidet es einen kumulativen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Die Auswirkungen eines gezielten Schlages halten 4 Runden an.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden.



GROBE ZÄHIGKEIT

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter ist sehr zäh und erhält +2 auf alle Zähigkeitswürfe.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



HEFTIGER ANGRIFF

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: ST 13 +.

Talent ist Voraussetzung für: Doppelschlag, Verbesserter Heftiger Angriff.

Genaue Auswirkungen: Ein Charakter mit diesem Talent kann kräftig, aber ungeschickte Schläge führen. Er erhält +5 auf Schadenswürfe, erleidet aber -5 auf Angriffswürfe.

Verwendung im Spiel: Entsprechender Modus muss ausgewählt werden.



IM KAMPF ZAUBERN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauber des 1. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter ist geschult darin, im Kampf zu zaubern.

Er erleidet nicht den üblichen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Konzentration, wenn sich Gegner in einer Entfernung von 3 m oder weniger aufhalten.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Talent ist Voraussetzung für: Verbesserter Kampf mit zwei Waffen.

Genaue Auswirkungen: Ein Charakter, der mit zwei Waffen kämpft, reduziert durch dieses Talent, die Mali von -6 für die Haupt- und -10 für die Zweithand auf -4 für die Haupt- und -8 für die Zweithand.

Verwendung im Spiel: Wenn man über das Talent Beidhändigkeit verfügt, reduziert sich der Malus für die Zweithand um weitere vier Punkte, wodurch man Mali von -4/-4 erreicht. Kämpft man mit einer leichten Waffe in der Zweithand reduzieren sich die Mali um weitere 2 Punkte für beide Hände, wodurch man nur noch einen Malus von -2/-2 hat. Waldläufer erhalten das Talent auf der 1. Stufe gratis.



KERNSCHUSS

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Talent ist Voraussetzung für: Schnellschuss.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter lässt sich auch dann nicht aus der Ruhe bringen, wenn er seine Fernkampfwaffe aus nächster Nähe einsetzt. Er erleidet nicht den üblichen Malus von -4, wenn Gegner in seiner Nähe sind. Außerdem erhält er +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Fernkampfwaffen, wenn die Ziele nicht weiter als 4,50 m entfernt sind.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



LAUTLOS ZAUBERN

Kategorie des Talents: Metamagie.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauber des 1. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Der Magieanwender kann bestimmte Zauber ohne Worte wirken.

Verwendung im Spiel: Lautlose Zauber gelten als ein Grad höher als normal. Barden können ihre Zauber nicht auf diese Weise wirken, da ein Großteil der Wirkung der Bardenmagie auf Musik und Gesang beruht und daher ihre Wirkung verlieren würde, wenn man versuchen würde, sie lautlos einzusetzen.



NIEDERWERFEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Talent ist Voraussetzung für: Verbessertes Niederwerfen.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann versuchen, seinen Gegner zu Boden zu werfen. Er erleidet auf den Angriffswurf -4. Bei Erfolg macht der Verteidiger einen konkurrierenden Fertigkeitswurf auf Disziplin gegen das Ergebnis des Angriffswurfs. Ist der Angriffswurf höher, wird der Gegner zu Boden geworfen.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. Kreaturen, die am Boden liegen, können nicht angreifen. Greift man sie an, erhält man +4 auf Angriffswürfe im Nahkampf, aber -4 auf Angriffswürfe im Fernkampf. Ein Charakter kann nur versuchen, einen Gegner niederzuwerfen, der seine Größe hat oder eine Größenklasse kleiner oder größer ist. Wenn der Gegner größer ist erhält er +4 auf seinen Wurf, ist er kleiner -4. Mönche erhalten das Talent auf der 6. Stufe gratis.



SCHNELL ZAUBERN

Kategorie des Talents: Metamagie.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauber des 4. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann einen Zauber augenblicklich wirken. Dadurch ist kein Gegenzauber möglich, und das Wirken des Zaubers kann nicht unterbrochen werden. Da das Zaubern eine so genannte Freie Aktion ist, kann der Charakter in der Runde noch eine weitere Aktion ausführen, beispielsweise einen weiteren Zauber wirken. Nur ein Zauber pro Runde kann schnell gezaubert werden.

Verwendung im Spiel: Maximierte Zauber sind gelten als vier Grade höher als normal.



SCHNELLES SCHIESSEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: GE 13+, Kernschuss.

Genaue Auswirkungen: Ein Charakter, der dieses Talent einsetzt, hat einen zusätzlichen Angriff pro Runde im Kampf mit Fernkampfwaffen. Der zusätzliche Angriff wird

mit dem höchsten Grund-Angriffsbonus ausgeführt, aber alle anderen Angriffe in der Runde mit -2.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden.



UMGANG MIT LEICHTEN RÜSTUNGEN

Kategorie des Talents: Allgemein

Voraussetzungen: Keine

Talent ist Voraussetzung für: Umgang mit mittelschweren Rüstungen.

Genaue Auswirkungen: Um leichte Rüstungen effizient tragen zu können, ist das Talent erforderlich.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Angehörige aller Klassen außer Hexenmeister, Magier und Mönche erhalten das Talent gratis.



UMGANG MIT MITTELSCHWEREN RÜSTUNGEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Umgang mit leichten Rüstungen.

Talent ist Voraussetzung für: Umgang mit schweren Rüstungen.

Genaue Auswirkungen: Um mittelschwere Rüstungen effizient tragen zu können, ist das Talent erforderlich.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Angehörige aller Klassen außer Hexenmeister, Magier, Mönche und Schurken erhalten das Talent gratis.



UMGANG MIT SCHILDEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Genaue Auswirkungen: Ein Charakter mit der Fertigkeit weiß, wie man einen Schild effektiv verwendet.

Verwendung im Spiel: Angehörige aller Klassen außer Hexenmeister, Magier, Mönche und Schurken erhalten das Talent gratis.



UMGANG MIT SCHWEREN RÜSTUNGEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Umgang mit leichten Rüstungen und Umgang mit mittelschweren Rüstungen.

Genaue Auswirkungen: Um schwere Rüstungen effizient tragen zu können, ist das Talent erforderlich.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Kämpfer, Kleriker und Paladine erhalten das Talent gratis.



VERBESSERTER HEFTIGER ANGRIFF

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Heftiger Angriff, Stärke 13+.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann Angriffe mit -10 auf den Angriffswurf und +10 auf den Schaden ausführen. Das Talent ist sehr nützlich, wenn man gegen große Gruppen von Gegnern mit sehr niedriger Rüstungsklasse kämpft.

Verwendung im Spiel: Entsprechender Modus muss ausgewählt werden.



VERBESSERTER KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Kampf mit zwei Waffen, Beidhändigkeit, Grund-Angriffsbonus +9 oder besser.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann in jeder Runde zwei Angriffe mit der Zweithand machen. Der zweite Angriff wird mit einem zusätzlichen Malus von -5 ausgeführt.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Waldläufer erhalten das Talent auf der 9. Stufe gratis.



VERBESSERTER KRITISCHER TREFFER

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Fertigkeit im Umgang mit der gewählten Waffe; Grund-Angriffsbonus +8 oder höher.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kämpft so geschickt mit der gewählten Waffe, dass sich die Bedrohungschance verdoppelt. So steigt beispielsweise die Bedrohungschance eines Langschwerts von 19-20 auf 17-20.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Eine scharfe Waffe, die ja bereits eine verdoppelte Bedrohungschance hat, hat durch das Talent eine verdreifachte Bedrohungschance. Sie können das Talent für Ihren Charakter mehrmals wählen, und zwar für verschiedene Waffen.



VERBESSERTER WAFFENLOSER SCHLAG

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Talent ist Voraussetzung für: Betäubender Schlag, Geschosse abwehren.

Genaue Auswirkungen: Bewaffnete Gegner erhalten keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie der Charakter unbewaffnet angreift.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Mönche erhalten das Talent auf der 1. Stufe gratis.



VERBESSERTES ENTWAFNEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Niederwerfen, Grund-Angriffsbonus +7.

Genaue Auswirkungen: Charaktere mit diesem Talent können versuchen, Gegner so niederzuwerfen, als ob sie eine Größenklasse größer wären, als sie es tatsächlich sind. Ansonsten wird der Versuch abgehandelt wie unter "Niederwerfen" beschrieben.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. Mönche erhalten das Talent auf der 6. Stufe gratis.



VERBESSERTES NIEDERWERFEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Niederwerfen, Grund-Angriffsbonus +7.

Genaue Auswirkungen: Charaktere mit diesem Talent können versuchen, Gegner so niederzuwerfen, als ob sie eine Größenklasse größer wären, als sie es tatsächlich sind. Ansonsten wird der Versuch abgehandelt wie unter "Niederwerfen" beschrieben.

Verwendung im Spiel: Muss ausgewählt werden. Mönche erhalten das Talent auf der 6. Stufe gratis.



VERBESSERTES PARIEREN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Intelligenz 13+.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter erhält einen Kompetenzbonus +4 auf seinen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Parieren.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



WACHSAMKEIT

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Genaue Auswirkungen: Ihr Charakter hat so scharfe Sinne, dass er +2 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken und Lauschen erhält.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



WAFFENFERTIGKEIT, EINFACHE WAFFEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann effektiv mit allen einfachen Waffen kämpfen. Denken Sie daran, dass ein Charakter sich mit Waffen, mit denen er nicht umgehen kann, auch nicht ausrüsten kann. Einfache Waffen sind Dolch, Kampfstecken, Keule, Leichte Armbrust, Morgenstern, Schleuder, Schwere Armbrust, Sichel, Speer, Streitkolben und Wurfpeil.



Verwendung im Spiel: Alle Charaktere außer Druiden, Magier, Mönche und Schurken erhalten das Talent gratis. Der Zauber Tensors Umwandlung ermöglicht dem Magier während der Wirkungsdauer die Verwendung dieses Talents.



WAFFENFERTIGKEIT, EXOTISCHE WAFFEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Grund-Angriffsbonus + 1 oder höher.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann effektiv mit allen exotischen Waffen kämpfen. Denken Sie daran, dass ein Charakter sich mit Waffen, mit denen er nicht umgehen kann, auch nicht ausrüsten kann. Exotische Waffen sind: Doppelaxt, Kama, Katana, Kukri, Schreckensstreitkolben, Sense, Shuriken und Zweiklingenschwert.

Verwendung im Spiel: Automatisch.



WAFFENFERTIGKEIT, KRIEGSWAFFEN

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Keine.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann effektiv mit allen Kriegswaffen kämpfen. Denken Sie daran, dass ein Charakter sich mit Waffen, mit denen er nicht umgehen kann, auch nicht ausrüsten kann. Kriegswaffen sind Bastardschwert, Beil, Hellebarde, Kriegshammer, Krummsäbel, Kurzbogen, Kurzsword, Langbogen, Langschwert, Leichter Hammer, Leichter Streifflgel, Rapier, Schwerer Streifflgel, Streitaxt, Wurfbeil Zweihänder und Zweihändige Axt.

Verwendung im Spiel: Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer erhalten das Talent gratis.



WAFFENFINESSE

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Grund-Angriffsbonus + 1 oder höher.

Genaue Auswirkungen: Ein Charakter mit diesem Talent kann elegant mit leichten Waffen fechten. Er erhält auf Angriffswürfe seinen Geschicklichkeitsbonus statt seinem Stärkebonus. Daher zahlt sich das Talent natürlich nur für jene Charaktere aus, die über mehr Geschicklichkeit als Stärke verfügen.

Verwendung im Spiel: Automatisch, wenn der Charakter mit einer der folgenden Waffen kämpft: Beil, Dolch, Kama, Kukri, Kurzsword, Leichte Armbrust, Leichter Hammer, Rapier, Schleuder, Shuriken, Sichel, Streitkolben, Wurfbeil und bei unbewaffneten Angriffen.



WAFFENFOKUS

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Fertigkeit im Umgang mit der gewählten Waffe, Grund-Angriffsbonus + 1 oder höher.

Talent ist Voraussetzung für: Waffenspezialisierung (nur Kämpfer).

Genaue Auswirkungen: Der Charakter ist besonders geschult im Kampf mit einer bestimmten Waffe. Er erhält mit der gewählten Waffe einen Angriffsbonus + 1.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Das Talent kann mehrmals gewählt werden, allerdings nur für verschiedene Waffen.



WAFFENSPEZIALISIERUNG

Kategorie des Talents: Speziell.

Voraussetzungen: Kämpfer mit Grund-Angriffsbonus + 4 oder höher, Waffenfokus mit der gewählten Waffe.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter erhält einen Schadensbonus + 2 im Kampf mit der gewählten Waffe.

Verwendung im Spiel: Das Talent kann mehrmals gewählt werden, aber nur für verschiedene Waffen. Natürlich muss der Charakter für alle Waffen, für die er das Talent Waffenspezialisierung wählen will, auch das Talent Waffenfokus gewählt haben.



ZAUBER AUSDEHNEN

Kategorie des Talents: Metamagie.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauber des 1. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Die Wirkungsdauer mancher Zauber kann um 100% erhöht werden.

Verwendung im Spiel: Ausgedehnte Zauber gelten als zwei Grade höher als normal. Zauber mit einer augenblicklichen oder permanenten Wirkung können natürlich nicht durch dieses Talent verändert werden.



ZAUBER VERSTÄRKEN

Kategorie des Talents: Metamagie.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauber des 2. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Manche Zauber können so gewirkt werden, dass sich alle variablen Aspekte (Anzahl der Ziele, Schaden usw.) um 50% erhöhen. Die Wirkungsdauer wird davon nicht betroffen.

Verwendung im Spiel: Verstärkte Zauber gelten als zwei Grade höher als normal. Die Rettungswürfe gegen den Zauber und konkurrierende Würfe, die durch den Zauber ausgelöst werden, beispielsweise ein Versuch, Magie bannen gegen ihn zu wirken, werden abgehandelt, als hätte der Zauber seinen ursprünglichen Grad.



ZAUBEREFFEKT MAXIMIEREN

Kategorie des Talents: Metamagie.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauber des 3. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Manche Zauber können so gewirkt werden, dass alle



variablen Aspekte (Anzahl der Ziele, Schaden usw.) maximiert werden. Die Wirkungsdauer wird davon nicht betroffen.

Verwendung im Spiel: Maximierte Zauber gelten als drei Grade höher als normal. Die Rettungswürfe gegen den Zauber und konkurrierende Würfe, die durch den Zauber ausgelöst werden, beispielsweise ein Versuch, Magie bannen gegen ihn zu wirken, werden abgehandelt, als hätte der Zauber seinen ursprünglichen Grad.



ZAUBERFOKUS

Kategorie des Talents: Allgemein.

Voraussetzungen: Fähigkeit, Zauber des 1. Grades zu wirken.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter wählt eine Schule der Magie. Für alle Zauber aus dieser Schule steigt der SG um +2 an. Dadurch wird es für die Gegner schwieriger, sich den Auswirkungen der Zauber zu widersetzen.

Verwendung im Spiel: Automatisch. Zauberkategorie kann mehrmals gewählt werden, allerdings immer nur für verschiedene Schulen. Es ist nicht möglich Zauberkategorie zweimal für die gleiche Schule auszuwählen.



ZUSÄTZLICHES VERTREIBEN

Kategorie des Talents: Speziell.

Voraussetzungen: Kann nur von Klerikern und Paladinen gewählt werden.

Genaue Auswirkungen: Der Charakter kann zusätzlich sechsmal pro Tag Untote vertreiben.

Verwendung im Spiel: Automatisch.

SCHULEN

Schulen stellen eine Gruppe von Zaubern dar, die auf ähnliche Weise funktionieren. Es gibt folgende Schulen der Magie: Bannzauber, Beschwörung, Erkenntniszauber, Hervorrufung, Illusion, Nekromantie, Verwandlung und Verzauberung.

Ein Magier, der sich dazu entscheidet, sich auf Zauber einer Schule zu spezialisieren, kann jeden Tag einen zusätzlichen Zauber pro Grad von dieser Schule vorbereiten. Dafür ist ihm aber der Einsatz von Zaubern einer bestimmten anderen Schule verboten. Ein Magier, der sich nicht spezialisiert, kann alle Zauber einsetzen.

Allgemein

Diese Auswahl stellt keine Schule dar, sondern den Wunsch des Magiers, alle Bereiche der Magie zu beherrschen. Ein Magier, der diese Auswahl trifft, konzentriert sich auf keine Schule.

Verbotene Schule: Keine



Bannzauber

Bannzauber schützen den Magieanwender vor magischem und körperlichem Schaden.

Verbotene Schule: Beschwörung



Beschwörung

Der Beschwörer konzentriert sich darauf, Verbündete zu sich zu rufen. Meist handelt es sich dabei um herbeigezauberte Monster.

Verbotene Schule: Verwandlung



Erkenntniszauber

Seher können in die Zukunft blicken und wissen so, was auf sie zukommt. Die meisten Erkenntniszauber sind zum Sammeln von Informationen nützlich, doch manche von ihnen bewähren sich auch in Kampsituationen.

Verbotene Schule: Illusion



Hervorrufung

Zauber der Schule Hervorrufung setzen magische Kräfte ein, um Dinge aus dem Nichts zu erschaffen. In dieser Schule findet man einen Großteil der besten Angriffszauber.

Verbotene Schule: Beschwörung



Illusion

Zauber der Schule Illusion ändern die Wahrnehmung und erschaffen so Trugbilder. Sie verhüllen und verändern auch das Aussehen von real existierenden Dingen.

Verbotene Schule: Verzauberung



Nekromantie

Die Zauber der Schule Nekromantie manipulieren, erschaffen und zerstören Leben.

Verbotene Schule: Erkenntniszauber



Verwandlung

Zauber der Schule Verwandlung verwandeln Kreaturen oder die Umgebung. Diese Veränderungen können subtil oder auch ganz massiv sein.

Verbotene Schule: Beschörung



Verzauberung

Die Schule der Verzauberung gibt ihrem Anwender Macht über andere Kreaturen und verleiht Wesen besondere Fähigkeiten.

Verbotene Schule: Illusion

DOMÄNEN

Bei der Erschaffung eines Klerikers können Sie zwei Domänen für ihn auswählen. Das sind die Konzepte oder Philosophien, für die Ihr Kleriker beziehungsweise der Gott, den er anbetet, eintritt. Sie können die Domänen frei aus der nachfolgenden Liste auswählen. Jede der Domänen gibt Ihrem Kleriker eine gewährte Kraft und Zugriff auf mehrere Zauber, die er normalerweise nicht einsetzen könnte. Außerdem erhöht sich dadurch die Anzahl der Zauber, die der Kleriker täglich vorbereiten kann, um einen je Grad. Nachfolgend finden Sie eine kurze Übersicht der wichtigsten Eigenschaften der Domänen (siehe auch **Tabelle 15: Domänen**).

Böses: Kann Externare wie Untote vertreiben.

Erde: Kann Elementare wie Untote vertreiben.

Feuer: Kann Elementare wie Untote vertreiben.

Gutes: Kann Externare wie Untote vertreiben.

Heilung: Alle Heilzauber werden verstärkt gewirkt.

Krieg: Schlachtenmeister.

Luft: Kann Elementare wie Untote vertreiben.

Magie: Mehr Domänenzauber.

Pflanzen: Kann Ungeziefer wie Untote vertreiben.

Reisen: Mehr Domänenzauber.

Schutz: Göttlicher Schutz.

Sonne: Verbessertes Untote vertreiben.

Stärke: Göttliche Stärke.

Tiere: Verbessertes Monster herbeizaubern.

Tod: Avatar der Negativen Ebene.

Tricks: Verbesserte Fertigkeiten, wie sie für Schurken typisch sind.

Wasser: Kann Elementare wie Untote vertreiben.

Wissen: Mehr Domänenzauber.

Zerstörung: Vertreiben fügt Konstrukten Schäden zu.

TIERGEFÄHRTEN

Tiergefährten sind besondere Kreaturen, deren Fähigkeiten die von normalen Tieren ihrer Art weit übersteigen. Viele Tiergefährten sind starke Kämpfer. Wenn Sie Stufen aufsteigen, werden auch Ihre Tiergefährten mächtiger. Wenn Sie eine Klassenstufe in einer Klasse aufsteigen, die einen Tiergefährten herbeirufen kann, können Sie wählen, welcher Tiergefährte durch den Einsatz der Fähigkeit gerufen wird.

VERTRAUTE

Vertraute sind magische Kreaturen, die von Magiern und Hexenmeistern herbeigezaubert werden können. Wie Tiergefährten erweisen sie sich im Kampf als nützlich. Das liegt jedoch eher an ihren speziellen magischen Kräften als an ihrer reinen Kampfkraft.

DEN CHARAKTER ANPASSEN

Sie können das Aussehen, die Beschreibung und die Stimme Ihres Charakters verändern.

Aussehen

Es steht Ihnen eine Vielzahl von Köpfen, Körperformen, Kleidung und Tätowierungen zur Verfügung. Sie können außerdem die Farbe von Haut, Haar und Tätowierungen ändern.

Beschreibung

Nachdem Sie ein Aussehen gewählt haben, können Sie entweder einen Namen eingeben oder den Computer einen zufälligen Namen erstellen lassen. Sie können auch eine kurze Beschreibung Ihres Charakters eingeben. Dieser Text wird bei anderen Spielern, die Ihren Charakter untersuchen, eingeblendet.

Schnellchat-Stimmen

In Neverwinter Nights können Sie das Schnellchat-System verwenden, um rasch mit anderen Spielern und Ihren Verbündeten (Gefolgsleuten, Vertrauten, Tiergefährten, siehe Seite 106) zu kommunizieren. In der nachfolgenden Liste sind jene Chat-Befehle, auf die Ihre Verbündeten reagieren, mit einem Sternchen (*) markiert. Drücken Sie einfach das Tastaturkürzel für Schnellchat. Geben Sie dann die gewünschte Buchstabenkombination ein. Je nachdem, welche Schnellchat-Stimme Sie für Ihren Charakter gewählt haben, drückt er sich unterschiedlich aus.



Char-Befehle

V:- Schnellchat aktivieren

W- Kampf

E- Angreifen *

R- Schlachtruf

D- Heile mich*

W- Hilfe

S- Flucht

T- Provozieren

F- Beschütze mich*

X- Stellung halten*

E -Erforschung

E -Folge mir*

W- Schau hierher

D- Gruppe bilden

S- Gehe zur Seite

D -Aufträge

W- Schloss knacken

E- Gebiet durchsuchen

S- Leise vorgehen

C- Kein Problem, ich erledige das.

X- Das kann ich nicht tun.

A- Auftrag erfüllt

S- Kommunikation

S- Hallo

D- Ja

W- Nein

E- Aufhören

X- Ich bin gelangweilt.

A- Lebt wohl

X- Verschiedenes

X- Danke

W- Lachen

D- Applaudieren



S- Ich habe etwas dazu zu sagen.

A- Gute Idee

Z- Schlechte Idee

E- Drohen

* Befehl für Verbündete.

KAMPF

ENTSCHEIDUNGEN IN REALZEIT

Neverwinter Nights läuft in Echtzeit ab, basiert aber auf dem Rundenkampfsystem der 3. Edition von Dungeons & Dragons. Das bedeutet, dass die Aktionen Ihres Charakters in Echtzeit abgehandelt werden, er aber in jeweils 6 Sekunden Spielzeit genau jene Aktionen ergreifen kann, die er in D&D in einer Kampfrunde ausführen würde. Sie erteilen Ihrem Charakter Befehle. Diese werden im Bereich für Aktionsreihe in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Sie können dabei mehrere Befehle in Serie erteilen, wie z. B. das Aufheben von Gegenständen oder das Öffnen von Türen und Wirken von Zaubern. Erteilen Sie Ihrem Charakter einen Bewegungs- oder Angriffsbefehl, werden auf jeden Fall alle anderen vorgemerkten Handlungen gelöscht.

Sie werden feststellen, dass es sich in Neverwinter Nights auszahlt, taktisch überlegt zu kämpfen. Dabei handelt es sich um Dinge wie sich zu überlegen, welche Zaubern man in welcher Reihenfolge einsetzen will, oder darum abzuwägen, ob man den Charakter parieren oder heftige Angriffe ausführen lassen will.

Durch die Anzeige der vorgemerkten Handlungen können Sie rasch sehen, welchen Befehl Ihr Charakter gerade ausführt und welche Befehle Sie ihm bereits erteilt haben, die anschließend abgehandelt werden. Ein kluger Spieler setzt alle taktischen Möglichkeiten ein, die ihm zur Verfügung stehen

FEINDSELIG ODER FREUNDLICH

NSC-Reaktionen

NSC werden auf die unterschiedlichste Weise auf Ihren Charakter reagieren. Manche sind feindselig, andere gleichgültig und wieder andere freundlich. Ihre Aktionen im Spiel können die Reaktionen der NSC beeinflussen. So könnte ein guter Freund feindselig werden, wenn Sie Unschuldige angreifen. Oder Sie könnten sich Freunde bei bösen





Kreaturen schaffen, wenn Sie einer finsternen Machtgruppe helfen. Je nachdem, welche Einstellung ein NSC Ihrem Charakter gegenüber hat, führt Ihr Charakter eine andere vorgegebene Aktion aus, wenn Sie mit Links auf den Charakter klicken. (Sie können natürlich jederzeit eine andere Aktion auswählen, indem Sie das Kreismenü aufrufen.)

Beschäftigt

Wenn Sie mit einem Charakter sprechen wollen, erhalten Sie manchmal die Auskunft, dass er beschäftigt ist. Das ist normalerweise nach oder während eines Kampfes der Fall. Die Meldung bedeutet, dass der Charakter erst mit Ihnen sprechen wird, wenn der Kampf vorbei ist. Wenn Sie diese Nachricht bei jemandem sehen, der nicht in einen Kampf verwickelt ist, warten Sie ein wenig ab (ungefähr eine Runde lang) und versuchen dann erneut, ihn anzusprechen.

Vorgegebene Aktion: Keine. Sie müssen abwarten, bis der Charakter nicht mehr beschäftigt ist.

Feindselig

Feindselige Kreaturen werden Sie normalerweise sofort angreifen, wenn sie Sie sehen und bis zum Tod kämpfen. Sie können mit feindseligen Kreaturen nicht sprechen.

Vorgegebene Aktion: Angriff.

Freundlich

Freundliche Charaktere verhalten sich größtenteils wie neutrale Charaktere, außer dass sie Ihnen auf verschiedene Weise beistehen, beispielsweise indem sie Sie heilen, ohne dafür Gold zu verlangen. Wenn Sie angegriffen werden, während freundliche Charaktere in Ihrer Nähe sind, stehen sie Ihnen vermutlich im Kampf bei.

Vorgegebene Aktion: Sprechen.

Neutral

Die meisten Kreaturen und Charaktere in der Welt sind zu Beginn neutral. Sie können mit ihnen sprechen und mehr über die Welt erfahren oder Aufträge erhalten. Wenn neutrale Charaktere angegriffen werden, werden sie feindselig.

Vorgegebene Aktion: Sprechen.

Unverwundbar

Einige Charaktere sind unverwundbar. Dabei handelt es sich normalerweise um mächtige Charaktere, die notwendig sind, um die Handlung voranzutreiben. Sie können sie angreifen, aber das hat absolut keine Auswirkungen. Sie werden dadurch nicht verletzt und reagieren auch nicht verärgert.

Vorgegebene Aktion: Sprechen.

FRAKTIONEN

Hinter den Reaktionen der NSC auf Ihr Verhalten steht das Konzept der Fraktionen. Sie sehen im Verlauf des Spiels normalerweise nur die Auswirkungen dieses Systems. Prinzipiell kann man sagen, dass jede Kreatur in der Welt zu einer Fraktion gehört. (So könnte man also sagen, dass die Monster zur Fraktion "Dem Spieler gegenüber immer feindselig" gehören). In jeder Stadt gibt es ebenfalls mehr Fraktionen (z. B. Bürger, Wächter, Händler). Diese Fraktionen sind dann oft noch in Unterfraktionen unterteilt (wie Gefängniswächter, Pirat usw.). Jede Fraktion hat eine bestimmte Einstellung den anderen Fraktionen und Ihrem Charakter gegenüber. Manche Fraktionen haben die Vorgabe, andere Fraktionen zu verteidigen oder ihre Angehörigen anzugreifen.

Das ist auch der Grund, warum Sie von der Stadtwache angegriffen werden, wenn Sie einen Bürger angreifen. Die Stadtwächter gehören zwar zu einer anderen Fraktion als die Bürger, aber die Stadtwächter haben die Vorgabe, Bürger zu verteidigen.

Was bedeutet das für Sie als Spieler? Sie sollten bedenken, dass ein Angriff auf Angehörige einer Fraktion die Einstellung von Angehörigen einer anderen Fraktion zu Ihnen dramatisch verändern kann. Wenn Sie ständig Unschuldige angreifen, verschlechtert sich der Ruf Ihres Charakters, und Sie bekommen es häufig mit der Stadtwache zu tun. Das Fraktionssystem ermöglicht es Ihnen aber auch, die Mitglieder zweier verfeindeter Fraktionen zueinander zu locken. Sie bringen sich gegenseitig um, und Sie können gefahrlos ihre Leichen plündern.

AUF EINEN GEGNER ZIELEN

ZIELEN MIT DEM KREISMENÜ

Wenn Sie das Kreismenü aufrufen, indem Sie auf einer Kreatur mit Rechts klicken und dann eine Option auswählen, wird diese Aktion auf das Ziel ausgeführt. Ein Beispiel: Sie spielen einen Mönch und klicken mit Rechts auf den Grottenschrat, der auf Sie zustürmt. Wenn Sie jetzt Schlaghagel auswählen, greift Ihr Charakter den Grottenschrat mit einem Schlaghagel an.

ANDERE MÖGLICHKEITEN, ZU ZIELEN

Es gibt noch andere Möglichkeiten, zu zielen, als das Kreismenü zu verwenden. So können Sie Waffen, Spezialangriffe und Zauber in der Bereitschaftsleiste ablegen. Wenn Sie eine Aktion aus der Bereitschaftsleiste wählen, müssen Sie anschließend nur noch Ihr Ziel auswählen. Ein Beispiel: Sie spielen wieder Ihren Mönch. Erneut stürmt ein Grottenschrat auf Sie zu. Sie klicken auf Schlaghagel (den sie zuvor in der Bereitschaftsleiste abgelegt haben) und anschließend auf den Grottenschrat, um den Angriff auszuführen.



Der Angriffswurf

Bei einem Angriff würfelt der Angreifer mit einem W20 (wodurch sich ein Resultat von 1 bis 20 ergibt). Alle zutreffenden Boni und Mali werden zu diesem Wurf addiert. Das Endergebnis wird mit der Rüstungsklasse des Ziels verglichen. Wenn der Angriffswurf so hoch wie oder höher als die Rüstungsklasse des Ziels ist, handelt es sich um einen Treffer.

Verletzung und Tod

Abenteurer haben ein aufregendes Leben. Dieses aufregende Leben ist jedoch auch sehr riskant und kann oft zu schweren Verletzungen oder gar zum Tod führen. Bei einem erfolgreichen Treffer erleidet das Ziel Schaden.

Verletzungen

Wenn Ihr Charakter Schaden erleidet, werden seine Trefferpunkte reduziert. Sobald seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, stirbt er (siehe Tod und Neues Erscheinen). Die verlorenen Trefferpunkte können auf die unterschiedlichste Weise wieder hergestellt werden. Die gebräuchlichste Methode besteht darin, sich einfach auszuruhen. Wählen Sie dazu "Ausruhen" [show icon] aus dem Kreismenü. Während sich Ihr Charakter ausruht, verstreicht viel Spielzeit. Sie sollten sich daher nur in Gebieten ausruhen, in denen Ihnen keine Gefahr droht. Natürlich können Sie sich auch nicht während eines Kampfes oder direkt nach einem Kampf ausruhen. Es gibt jedoch auch noch viele andere Möglichkeiten, um Ihren Charakter zu heilen. Heilzauber wie Leichte Wunden heilen, Heiltränke und der Einsatz der Fertigkeit Heilkunde können allesamt selbst im Kampf genutzt werden, um sich zu heilen.

Rettungswürfe

Rettungswürfe repräsentieren die natürliche Fähigkeit Ihres Charakters, sich Spezialangriffen wie Gift, Magie und Drachenodem zu widersetzen. Wenn der Charakter einen erfolgreichen Rettungswurf macht, erleidet er reduzierte Auswirkungen durch den Angriff, oder er entgeht ihm vollständig.

Reflexwurf: Mit einem Reflexwurf versucht man, dem Feuerball eines Magiers oder dem tödlichen Odem eines Drachen zu entgehen. Je höher der Wert ist, desto besser. Der Geschicklichkeitsmodifikator wird zum Reflexwurf addiert.

Willenswurf: Der Willenswurf spiegelt die Widerstandsfähigkeit Ihres Charakters gegen geistige Einflüsse, Beherrschung und viele magische Einwirkungen wieder. Der Weisheitsmodifikator des Charakters wird zum Willenswurf addiert.

Zähigkeitswurf: Die Zähigkeit bestimmt, wie gut sich Ihr Charakter massiven körperlichen Einflüssen wie Gift, Lähmung und Todesmagie widersetzen kann. Der Konstitutionsmodifikator wird zur Zähigkeit addiert.

Wenn Ihr Charakter Stufen steigt, verbessern sich auch seine Rettungswürfe. Viele magische Gegenstände gewähren ebenfalls Boni auf Rettungswürfe und Zauber können

vorübergehende Boni auf Rettungswürfe geben. Denken Sie jedoch daran, dass Ihre Gegner auch Zauber einsetzen können, die Ihre Rettungswürfe verschlechtern!

TOD UND NEUES ERSCHEINEN

Ihr Charakter stirbt, sobald er 0 Trefferpunkte erreicht. Ihr Charakter wird in den nächsten Tempel gebracht und dort geheilt. Sie können sich dann entscheiden, zum Ort Ihres Todes zurückzukehren. Wenn Sie sich zu diesem "Neuen Erscheinen" entscheiden, verliert Ihr Charakter ein wenig Erfahrungspunkte und Gold. Es kommt jedoch nie vor, dass Sie dadurch eine Stufe verlieren.

ACHTUNG: Was auch immer Ihren Charakter getötet hat, ist vermutlich noch immer an dem Ort, an dem Sie gestorben sind. Es kann also durchaus sein, dass Sie sofort wieder in einen Kampf verwickelt werden.

Tote beleben: Die Zauber Tote erwecken und Auferstehung können einen toten Charakter wieder ins Reich der Lebenden zurückrufen. Die Zauber können nur von Klerikern hoher Stufen gewirkt werden.

AUF DEM FALSCHEN FUß ERWISCHT

Wenn ein Charakter auf dem falschen Fuß erwischt wurde, erhält er nicht seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK. Ein Charakter, der auf dem falschen Fuß erwischt wurde, kann außerdem das Opfer eines hinterhältigen Angriffs eines Schurken werden. Barbaren und Schurken, die über die Fähigkeit Reflexbewegung verfügen, verlieren ihren Geschicklichkeitsbonus auch dann nicht, wenn sie auf dem falschen Fuß erwischt wurden. Ein Charakter zählt als dem falschen Fuß erwischt wenn:

- Sie etwas anderes als eine Kampf-Aktion ausführen.
- Wenn Sie im Bereitschafts-Modus sind.
- Wenn Sie den Kampfbereich verlassen.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Manchmal vernachlässigt ein Charakter oder EIN Monster im Nahkampf seine Deckung, um eine andere Aktion als den Kampf auszuführen. In so einer Situation können nahestehende Feinde die Lücke in der Deckung nutzen, um einen Gelegenheitsangriff zu machen.

Bedrohtes Gebiet: Das bedrohte Gebiet ist jener Bereich, in dem Ihr Charakter einen Nahkampfangriff machen kann. Normalerweise handelt es sich dabei um alles in einer Entfernung von bis zu 1,50 m, das sich in einem Bereich von 120 Grad vor Ihrem Charakter befindet. Wenn jemand eine bestimmte Aktion ausführt, während er sich in einem von einem Gegner bedrohten Gebiet aufhält, provoziert er einen Gelegenheitsangriff.



Gelegenheitsangriffe provozieren: Wenn Sie ein bedrohtes Gebiet betreten, sich innerhalb eines bedrohten Gebietes bewegen oder es verlassen, provozieren Sie normalerweise einen Gelegenheitsangriff. Wenn Sie einen Rückzug aus einem bedrohten Gebiet machen, provozieren Sie keinen Gelegenheitsangriff.

Nachfolgend finden Sie eine Liste der Aktionen, die einen Gelegenheitsangriff provozieren können:

- Einen Fernkampfangriff machen
- Einen unbewaffneten Angriff machen (außer man verfügt über das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag).
- Einen Zauber wirken.
- Einen magischen Gegenstand einsetzen, dessen Aktivierungsmethode "Zauber vollenden" ist. (Das ist beispielsweise bei Schriftrollen und Zauberstäben der Fall.)
- Eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.
- Laufen.
- Ein Talent einsetzen.*

* Der Einsatz mancher Talente provoziert einen Gelegenheitsangriff. Siehe dazu die Beschreibung der einzelnen Talente

Einen Gelegenheitsangriff machen: Ein Gelegenheitsangriff ist ein Nahkampfangriff, der mit dem normalen Angriffsbonus ausgeführt wird. Man kann pro Runde nur einen Gelegenheitsangriff machen.

VERBÜNDETE

Verbündete sind Kreaturen, die Ihre Befehle befolgen. So sind beispielsweise Tiergefährten und Vertraute Verbündete, ebenso wie herbeigezauberte und beherrschte Monster, aber auch Gefolgsleute. Diese Verbündeten können sich als unschätzbare Hilfe bei der Überwindung der zahllosen Gegner in Neverwinter Nights erweisen.

Sobald Sie einen Verbündeten haben, können Sie ihm mit dem Kreismenü Befehle erteilen. Klicken Sie einfach mit Rechts auf den Verbündeten und wählen Sie den entsprechenden Befehl aus.



Beschütze mich: Der Verbündete greift Feinde an und konzentriert sich dabei auf jene, die Sie direkt angreifen.



Folgen: Der Verbündete bewegt sich in Ihre Nähe.



Mich heilen: Der Verbündete bewegt sich in Ihre Richtung und versucht Sie zu heilen, soweit es in seinen Kräften steht.



Nächstes Ziel angreifen: Der Verbündete greift Feinde an.



Stellung halten: Der Verbündete bleibt auf der Stelle stehen. Er verteidigt sich, wenn er angegriffen wird.

Bestimmten Verbündeten können Sie noch weitere Befehle erteilen, indem Sie mit ihnen sprechen. Dabei können Sie ihnen beispielsweise sagen, wie weit entfernt Sie von ihnen bleiben sollen oder Ihnen den Befehl erteilen, Fallen zu suchen und zu entschärfen. Mit dem Schnellchat-System können Sie mehreren Verbündeten gleichzeitig Befehle erteilen.



BEWEGUNG

Die Bewegungsrate in Neverwinter Nights wird von zahlreichen Faktoren wie dem Volk, dem der Charakter angehört, seiner Belastung, magischen Gegenständen und Zaubern beeinflusst. Ein Charakter bewegt sich immer mit mindestens 10% seiner Bewegungsrate (außer er ist festgehalten oder gelähmt) und mit maximal 150% seiner Bewegungsrate. Mönche und Barbaren haben eine höhere Bewegungsrate als Angehörige anderer Klassen. Nachfolgend werden Abzüge auf die Bewegungsrate erläutert.

Suchen und Schleichen

Ein Charakter, der sucht oder schleicht, kann nicht laufen. Ein Charakter, der schleicht und gleichzeitig sucht, hat eine um 50% reduzierte Bewegungsrate.

Überladen

Ein Charakter, der leicht überladen ist, kann nicht laufen. Ein Charakter, der schwer überladen ist, hat eine um 50% reduzierte Bewegungsrate.

Malus auf Bewegungsrate

Situation	Bewegungsrate	Laufen
Charakter schleicht nicht und sucht keine Fallen. Charakter ist nicht überladen.	100%	Ja
Charakter sucht.	100%	Nein
Charakter schleicht.	100%	Nein
Leicht überladen.	100%	Nein
Zwei der folgenden Umstände treffen zu: Suchen, Schleichen, Leicht überladen.	50%	Nein
Charakter schleicht, sucht und ist leicht überladen.	25%	Nein
Charakter ist schwer überladen.	Bewegungsrate noch einmal um 50% reduziert	Nein

ZAUBER

Einleitung

Neverwinter Nights enthält ein sehr vielseitiges, aber sehr einfach zu benutzendes Magiesystem, das sich eng an den D&D-Regeln orientiert. Um das Wirken von Zaubern in Neverwinter Nights zu verstehen, muss man erst mal die grundlegenden Einwirkungen verstehen, die von Zaubern verursacht werden können. Dann kann man lernen, wie man die Zaubermöglichkeiten effizient einsetzt, und der Charakter kann zu einem wahren Meister der Magie werden.

BESCHREIBUNGEN VON EINWIRKUNGEN AUF DEN CHARAKTER

Einwirkungen beschreiben, welche Auswirkungen Zaubern und Fähigkeiten auf den Charakter, die Spielumgebung, Kreaturen und Gegenstände haben. Unter Einwirkung verstehen wir praktisch jede Veränderung, die mit einem Charakter oder Objekt vor sich geht. Das kann so einfach sein wie ein Bonus auf den Angriffswurf oder so kompliziert wie die Tatsache, dass der Charakter in einem Spinnennetz gefangen ist und das Programm beurteilt, ob er sich losreißen kann und wenn ja, wie lange es dauert. Nachfolgend sind alle Einwirkungen erklärt, die einen Charakter oder ein Monster in Neverwinter Nights betreffen können. Wenn ein Charakter von einer Einwirkung betroffen ist, wird das durch ein kleines Symbol in der Statuszeile gekennzeichnet.

Einwirkungen werden meist durch Zaubern, zauberähnliche Fähigkeiten und magische Gegenstände verursacht. Vorteile und Nachteile aus verschiedenen Quellen sind oft kumulativ, aber die gleiche Art von Bonus oder Malus kommt immer nur einmal zur Anwendung. Bärenstärke erhöht beispielsweise vorübergehend die Stärke des Charakters. Egal wie oft man nun gleichzeitig Bärenstärke auf den Charakter wirkt, es kommt immer nur einmal zur Anwendung. Hätte der Charakter jedoch +3 auf Stärke durch Bärenstärke und +2 auf Stärke durch einen magischen Ring, so hätte er insgesamt +5 auf Stärke. Allerdings wird immer der höchste Bonus aus der gleichen Quelle zur Anwendung gebracht. Da Bärenstärke die Stärke des Ziels um 1W4 + 1 Punkte erhöht, könnte man ihn also durchaus mehrmals wirken, bis man das Höchstergebnis von +5 erzielt.

Attributswert modifiziert

Modifikator: -10 bis +10.

Ein einzelner Attributswert wird erhöht oder gesenkt. Dadurch ändert sich vermutlich der Attributsmultiplikator. Wenn ein Monster dem Charakter Attributschaden zufügt, fällt das ebenfalls in diese Kategorie.



Beherrscht

Eine Kreatur, die beherrscht ist, wird von einer anderen Kreatur kontrolliert. Ein NSC, der vom Spielercharakter beherrscht wird, kämpft auf Ihrer Seite. Spielercharaktere, die von Monstern beherrscht werden, können sich dagegen besser wehren. Sie leiden unter fürchterlichen geistigen Qualen und werden so behandelt, als ob sie benommen wären. Eine Kreatur kann immer nur eine Kreatur gleichzeitig beherrschen.

Benommen

Benommene Kreaturen können keine Angriffe machen, keine Zauber wirken und keine Fertigkeiten und Talente benutzen. Sie können sich aber bewegen, also beispielsweise auch fliehen.

Bewegungsrate modifiziert

Die Bewegungsrate des Charakters erhöht oder reduziert sich um eine bestimmte Prozentzahl.

Betäubt

Betäubte Kreaturen stehen hilflos in der Gegend und können sich nicht verteidigen. Werden sie angegriffen, zählen sie als liegend.

Bezaubert

Wenn ein NSC bezaubert ist, kann er nicht von selbst die Feindseligkeiten gegen die Person oder das Monster, das ihn bezaubert hat, eröffnen. Wenn ein Charakter bezaubert ist, kann er die Kreatur, die ihn bezaubert hat, während der Wirkungsdauer nicht angreifen.

Blind

Geblendete Kreaturen erhalten -4 auf alle Angriffswürfe und schlagen zu 50% ohnehin daneben.

Dunkelheit

Wenn eine Kreatur von magischer Dunkelheit umhüllt ist, wird sie so behandelt, als ob sie geblendet und unsichtbar wäre.

Erhöhte Angriffszahl

Der Charakter kann mehr Angriffe pro Runde machen.

Fehlschlagchance

Es besteht eine gewisse Chance, dass der Charakter mit seinem Angriffswurf auf jeden Fall daneben schlägt. Die Prozentchance wird ausgewürfelt, bevor der normale Angriffswurf gewürfelt wird.



Fertigkeitsmodifikator

Modifikator: -20 to +20.

Durch diesen Modifikator werden eine oder mehrere Fertigkeiten eines Charakters gesenkt oder verbessert.

Gelähmt

Gelähmte Charaktere können keinerlei Aktionen ausführen und sich nicht bewegen. Bei Angriffen werden sie wie liegende Charaktere behandelt.

Gift

Ein vergifteter Charakter erleidet zweimal Attributsschaden. Wenn der Charakter vom Gift betroffen wird, muss er sofort einen Zähigkeitswurf bestehen. Scheitert er, erleidet er eine bestimmte Menge Attributsschaden. Nachdem eine Minute verstrichen ist, muss er erneut einen Zähigkeitswurf schaffen oder zum zweitenmal Attributsschaden erleiden. Es ist möglich, die Auswirkung des Gifts vorher zu neutralisieren, indem man Gift neutralisieren wirkt oder die Fertigkeit Heilkunde erfolgreich einsetzt. Der durch Gift erlittene Attributsschaden lässt sich durch Ausruhen heilen.

Hast

Die Kreatur erhält +50% Bewegungsrate, Ausweichbonus +4 auf die RK und einen zusätzlichen Angriff pro Runde. Das Wirken eines Zaubers geschieht doppelt so schnell, während man von Hast betroffen ist.

Heiligtum

Der Charakter wird durch übernatürliche Kräfte vor den Blicken anderer verborgen. Sie können ihn nur bewusst wahrnehmen und etwas gegen ihn unternehmen, wenn ihnen ein Willenswurf gelingt.

Herbeigezaubert

Herbeigezauberte Kreaturen werden von Zauern, die herbeigezauberte Monster fortschicken können, betroffen. Das sind beispielsweise Fortschicken und Heiliges Wort.

Immunität

Der Charakter ist gegen Einwirkungen der angeführten Kategorie völlig immun. So wird beispielsweise ein Charakter, der gegen Krankheiten immun ist, niemals von Krankheiten betroffen.

Kampfwerte modifiziert

Modifikator: -5 bis +5.

Der Angriffswurf und Schadenswurf des Charakters wird modifiziert. Der Bonus ist nicht kumulativ.





Krank

Krankheiten können einen Charakter schwächen, seine Attribute senken und ihm Schaden zufügen. Wenn der Charakter mit der Krankheit in Berührung kommt, macht er einen Zähigkeitswurf. Bei Erfolg hat er sich der Krankheit widersetzt. Scheitert er, wird er angesteckt. Sobald eine bestimmte Zeitspanne verstrichen ist, erleidet der Charakter Attributsschaden. Jedes Mal, wenn eine gewisse Zeitspanne verstreicht, muss der Charakter erneut einen Zähigkeitswurf bestehen, oder er erleidet erneut Attributsschaden. Wenn der Charakter bei zwei Zähigkeitswürfen hintereinander erfolgreich ist, hat er die Krankheit abgeschüttelt. Attributsschaden, den man durch eine Krankheit erlitten hat, kann man durch Ausruhen heilen. Manche Krankheiten haben außerdem unangenehme Nebeneffekte wie Blindheit. Diese kommen entweder zum Tragen, wenn der Charakter den Attributsschaden erleidet oder nach 24 Stunden Spielzeit.

Liegend

Liegende Charaktere zählen immer als auf dem falschen Fuß erwischt (siehe Seite 105). Sie haben daher keinen Geschicklichkeitsbonus auf RK. Außerdem erhalten alle Kreaturen, die sie im Nahkampf angreifen, +4 auf Angriffswürfe.

Magieimmunität

Die Kreatur ist gegen bestimmte Arten von Magie immun. Es gibt folgende Arten von Magieimmunität:

- Gegen bestimmte Zauber.
- Gegen Zauber bestimmter Schulen.
- Gegen Zauber, die maximal einen bestimmten Grad haben.

Negativstufen

Manche Monster können anderen Kreaturen die Lebensenergie rauben. Jede Negativstufe, die man auf diesem Weg erleidet, resultiert in -1 auf Angriffswürfe, Fertigkeitswürfe und Rettungswürfe. Wenn man gleich viel oder mehr Negativstufen als Charakterstufen hat, stirbt man augenblicklich.

Regenerierend

Der Charakter heilt eine bestimmte Menge Schadenspunkte pro Runde.

Rettungswurfmodifikator

Modifikator: -10 to +10.

Es können entweder einzelne oder alle Rettungswürfe erhöht oder gesenkt werden. Manchmal erhält man auch nur einen bestimmten Bonus oder Malus gegen bestimmte Arten von Einwirkungen wie beispielsweise Gift oder Zauber, die auf den Geist abzielen.

RK modifiziert

Modifikator: -5 bis +5.

Die RK des Charakters wird modifiziert. Es gibt fünf verschiedene RK-Boni in Neverwinter Nights: Ablenkungsbonus, Ausweichbonus, Natürlicher Rüstungsbonus, Verbesserungsbonus auf Rüstung und Verbesserungsbonus auf Schild.

Mehrere Ausweichboni sind kumulativ (bis zu +5); alle anderen Boni kommen immer nur einmal zur Anwendung.

Schaden

Schaden reduziert die Trefferpunkte des Opfers. Schaden wird in folgende Kategorien unterteilt: Elektrizität, Feuer, Göttliche Energie, Kälte, Hieb Waffen, Negative Energie, Säure, Schall, Stich Waffen und Wucht Waffen.

Schadensimmunität

Modifikator: -100 bis 100%.

Jeder Schaden der betreffenden Kategorie wird mit dieser Prozentzahl modifiziert. Ein Charakter mit Feuerimmunität 25%, der in einen Feuerball gerät, der normalerweise 40 SP verursacht, erleidet nur 30 SP.

Schadensmodifikatoren

Modifikator: -5 bis +5, +1W4, +1W6, +1W8, +1W10 und +2W6.

Der Schaden, den der Charakter austeilt, wird um eine bestimmte Menge erhöht oder reduziert. Dabei handelt es sich oft um einen bestimmten Schadenstyp. Ein Charakter könnte beispielsweise mit einer mächtigen magischen Waffe +1W4 Punkte Feuerschaden und +2W6 Punkte Säureschaden zusätzlich zu seinem normalen Schaden anrichten.

Schadensreduzierung

Die Kreatur verfügt über die Fähigkeit, eine bestimmte Anzahl von Schadenspunkten von jedem Schaden durch Wucht-, Stich- und Hieb Waffen zu ignorieren, außer die Waffe verfügt über einen Verbesserungsbonus, der mindestens so hoch ist wie die Kategorie der Schadensreduzierung. Schadensreduzierung ist im Format x/-x angeschrieben, wobei die Zahl vor dem Schrägstrich jene Schadensmenge angibt, die ignoriert wird, wenn der Angreifer nicht über eine Waffe verfügt, die mindestens einen gleich hohen Verbesserungsbonus hat wie die Zahl hinter dem Schrägstrich. Eine Kreatur mit 20/-3 Schadensreduzierung würde also von jedem Waffenschaden 20 Punkte abziehen, außer es handelt sich um eine Waffe +3 oder besser. Schaden durch Elementarangriffe und magische Angriffe wird nicht reduziert.



Eine Kreatur mit Schadensreduzierung trifft mit ihren natürlichen Waffen so gut wie die Kategorie der Schadensreduzierung, über die sie verfügt. Unsere Beispielkreatur mit Schadensreduzierung 20/·3 würde also mit ihren natürlichen Angriffen (Klauen, Biss usw.) wie eine Waffe ·3 treffen.

Schadensresistenz

Kreaturen mit Schadensresistenz ignorieren einfach eine bestimmte Schadensmenge von jedem erlittenen Schaden der entsprechenden Kategorie. Schadensresistenz kann nicht durch einen hohen Verbesserungsbonus überwunden werden. Eine Kreatur mit Schadensresistenz 20 gegen Feuer ignoriert die ersten 20 Schadenspunkte von jedem Angriff, der Feuerschaden verursacht.

Schlaf

Schlafende Charaktere zählen immer als auf dem falschen Fuß erwischt. Sie haben daher keinen Geschicklichkeitsbonus auf RK. Außerdem erhalten alle Kreaturen, die sie angreifen, ·4 auf Angriffswürfe. Schlafende Kreaturen, die angegriffen werden, wachen auf.

Stille

Kreaturen, auf die Stille wirkt, machen keinerlei Geräusche bei der Bewegung, können aber auch selbst nichts hören. Ein Magieanwender, auf dem Stille liegt, kann keine Zauber wirken, die verbale Komponenten haben.

Tarnung

Wenn man ein getarntes Ziel angreift, besteht eine gewisse Chance, dass man auf jeden Fall daneben schlägt. Der Prozentwurf wird ausgeführt, bevor man überhaupt einen Angriffswurf machen darf.

Taub

Taube Kreaturen können keine Fertigkeitswürfe für Lauschen machen und hören Warnrufe und Befehle ihrer Verbündeten nicht. Wenn sie versuchen, einen arkanen Zauber zu wirken, unterliegen sie zu 20% einem Zauberputzer.

Temporäre TP

Temporäre TP werden zu den TP des Charakters addiert. Auf diesem Weg ist es möglich, dass ein Charakter mehr TP als sein normales Maximum hat. Verliert man temporäre TP, gibt es keine Möglichkeit, sie zurückzuerlangen, weder durch Heilung noch durch andere Mittel.

Tod

Ein Charakter kann sterben, wenn er zuviel Schaden erleidet oder beim Rettungswurf gegen einen Todeszauber oder entsprechende Fähigkeit versagt. Spielercharaktere werden

nach ihrem Tod meist wiederbelebt und können bald wieder auf Abenteuer ausziehen. Die Monster im Spiel haben nicht so viel Glück. Für sie ist der Tod permanent.

Unsichtbarkeit

Unsichtbare Kreaturen erhalten 50% Tarnung gegen feindliche Angriffe. Wenn sie einen Gegner angreifen, kommt deren Geschicklichkeitsbonus auf die RK nicht zur Anwendung, außer der Gegner verfügt über das Talent Reflexbewegung.

Verängstigt

Verängstigte Kreaturen müssen vor dem Auslöser der Furcht fliehen. Sie erleiden -2 auf alle Rettungswürfe.

Verflucht

Eines oder mehrere Attribute werden um einen bestimmten Wert reduziert. Flüche sind normalerweise permanent, bis sie vom einem mächtigen Kleriker aufgehoben werden.

Verlangsamen

Die Kreatur bewegt sich mit 50% ihrer normalen Bewegungsrate. Sie erleidet -2 auf die RK, Reflexwürfe und Angriffswürfe und hat einen Angriff weniger pro Runde als normal. Verlangsamen kann durch Hast aufgehoben werden.

Verstrickt

Verstrickte Kreaturen können sich nicht bewegen und werden bei Angriffen so behandelt, als ob man sie auf dem falschen Fuß erwischt hätte.

Vertrieben

Vertriebene Kreaturen sind verängstigt und fliehen 10 Runden lang vor dem Kleriker, der sie vertrieben hat.

Verwirrt

Das Opfer wandert entweder ziellos durch die Gegend, bleibt stehen, oder es greift das nächstbeste Ziel an.

Wahrer Blick

Der Charakter kann durch Unsichtbarkeit und Heiligtum blicken und schleichende Kreaturen sehen.

Zauberresistenz

Kreaturen mit Zauberresistenz werden nicht immer von Zaubern betroffen. Um sie zu betreffen, ist ein erfolgreicher Zauberstufenwurf (1W20 · Zauberstufe) gegen die Zauberresistenz erforderlich.



Zeitstopp

Die ganze Welt verharret bewegungslos, außer die Kreatur, die den Zeitstopp auslöste.

TAKTIK BEIM EINSATZ VON ZAUBERN

Eine gute Taktik beim Einsatz von Zaubern ist essenziell, um einen erfolgreichen Magieanwender zu spielen. Dazu gehört es beispielsweise, die Schutzzauber eines gegnerischen Leichnams zu zerstören oder Gegenzauber zu wirken, wenn der Leichnam versucht, Ihre herbeigezauberten Monster zu töten. Wichtige Taktiken sind dabei der Einsatz von Verbündeten, Magie bannen und Gegenzauber.

Verbündete

Herbeigezauberte Verbündete sind gegen Zauber wie Fortschicken und Wort des Glaubens extrem verwundbar.

Magie bannen

Prinzipiell kann man jeden Zauber, der gegnerische Schutzzauber und Zauber, welche die Werte des Gegners verbessern, aufheben kann, als Magie bannen betrachten. Dazu gehören Zauber wie Bresche und Mächtige Bresche, die auf einen Schlag zahlreiche gegnerische Schutzzauber aufheben. Das sind Schutzzauber, die sie oft daran hindern, dem gegnerischen Magier Schaden zuzufügen. Schwache Magie bannen, Magie bannen und Mächtige Magie bannen können positive Einwirkungen bei einem Charakter aufheben, wenn diese nicht von einem magischen Gegenstand kommen, aber dennoch einen magischen Ursprung haben. Es ist jedoch keineswegs sicher, dass die Zauber erfolgreich sind. Je mächtiger der Magier war, der den Zauber gewirkt hat, der gebannt werden soll, desto unwahrscheinlicher ist es, dass der Versuch gelingt.

Gegenzauber

Im Gegenzauber-Modus kann ein Magieanwender versuchen, einen gegnerischen Magier daran zu hindern, Zauber zu wirken. Um einen Zauber, der gerade von einem gegnerischen Magier gewirkt wird, erfolgreich aufzuheben, muss man einen Zauber opfern, der als Gegenzauber zu diesem Zauber fungieren kann. Man muss ihn also entweder als Magier, Kleriker, Waldläufer oder Paladin vorbereitet haben oder ihn als Barde und Hexenmeister beherrschen und an diesem Tag noch wirken können. Schwache Magie bannen, Magie bannen, Mächtige Magie bannen und Mordenkainens Auftrennung sind universelle Gegenzauber für alle Zauber ihres Grades oder eines niedrigeren Grades. Jeder Zauber kann durch sich selbst aufgehoben werden. Außerdem haben viele Zauber bestimmte Gegenzauber. So ist Hast der Gegenzauber zu Verlangsamung und umgekehrt.

ZAUBER (PARAMETER)

Im Spiel erhalten Sie ausführliche Beschreibungen aller Zaubers, über die sie verfügen. Untersuchen Sie einfach den Zauber, um eine entsprechende Beschreibung zu erhalten. Nachfolgend finden Sie eine kurze Übersicht darüber, was die einzelnen Parameter bedeuten.

Grad: Das ist der Grad, den der Zauber für die verschiedenen Charakterklassen hat, die ihn wirken können.

Kalkulationsgrad: Das ist der Grad, der dem Zauber prinzipiell zugewiesen wird, wenn es darum geht zu bestimmen, wie leicht er gebannt werden oder durch einen Gegenzauber aufgehoben werden kann. Außerdem wird dieser Grad für Berechnungen verwendet, wenn der Zauber für die Erschaffung von magischen Gegenständen mit den NW-Werkzeugen herangezogen wird.

Schule: Die Schule entscheidet darüber, ob der Zauber von Spezialisten gewirkt werden kann und ob der Spezialist besondere Vorteile beim Wirken des Zaubers erhält.

Kategorie: Die Kategorie beschreibt, auf welche Art und Weise der Zauber wirkt und/oder Schaden verursacht. Dadurch kann man auf den ersten Blick erkennen, welche Arten von Immunitäten oder Schutz gegen den Zauber wirksam sind.

Komponenten: Es kann sich hier um verbale Komponenten oder Gesten handeln. Manche Zauber haben nur eine der beiden Komponenten. Stille verhindert beispielsweise das Wirken von Zaubern mit verbalen Komponenten.

Reichweite: Zauber betreffen entweder nur den Magieanwender, können durch Berührung wirken oder sie haben eine kurze, mittlere oder lange Reichweite.

Wirkungsbereich: Man unterscheidet folgende Wirkungsbereiche: Der Magieanwender, 1 Kreatur, Klein, Mittel, Groß, Riesig oder Kolossal.

Wirkungsdauer: Gibt an, wie lange der Zauber wirkt. Dabei kann es sich um Runden, Phasen oder Stunden handeln.

Gegenzauber: Jene Zauber, die außer den universellen Gegenzauber und dem gleichen Zauber auch noch als Gegenzauber eingesetzt werden können.

Rettungswurf: Hier steht, ob ein Rettungswurf gegen den Zauber zulässig ist und welche Auswirkungen ein erfolgreicher Rettungswurf hat.

Zauberresistenz: Gibt an, ob Zauberresistenz vor den Auswirkungen des Zaubers schützt oder nicht.

Beschreibung: Eine kurze Beschreibung der Wirkungsweise.



KURZBESCHREIBUNG

Im Folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung der verfügbaren Zauber nach Klasse und Stufe sortiert. Eine vollständige Beschreibung der Zauber finden Sie im Spiel.

Barde

Bardenzauber des Grades 0

Benommenheit: Ziel mit 5 TW oder weniger ist benommen.

Kleine Wunde heilen: Heilt 1 Schadenspunkt.

Licht: Erschafft eine kleine Lichtquelle.

Resistenz: +1 auf alle Rettungswürfe.

Bardenzauber 91. Grades

Erschrecken: Schwache Kreaturen werden von Furcht betroffen.

Identifizieren: +25 auf Sagenkunde +1 je Zauberstufe.

Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 SP +1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern I: Zaubert einen Schreckensdachs herbei.

Person bezaubern: +50% auf Ruf für Magieanwender.

Schlaf: Kreaturen mit insgesamt bis zu 2W4 TW schlafen ein.

Schmieren: Feinde werden verlangsamt oder stürzen zu Boden.

Schutz vor Gesinnung: Ziel erhält RK-Bonus +2 und Rettungswurfbonus +2 gegen Kreaturen der gewählten Gesinnung.

Schwache Magie bannen: Schwächere Version von Magie bannen.

Bardenzauber des 2. Grades

Adlerhafte Pracht: Charisma des Ziels erhöht sich um 1W4 +1.

Bärenstärke: Stärke des Ziels erhöht sich um 1W4 +1.

Blind- oder Taubheit verursachen: Das Ziel wird blind und taub.

Dunkelheit: Kreaturen werden von Dunkelheit verhüllt.

Geisterhaftes Antlitz: Schadensreduzierung 10/ +2 und Immunität gegen Zauber des 1. Grades und von Grad 0.

Geräuschexplosion: 1W8 Punkte Schallschaden gegen Kreaturen im Wirkungsbereich.

Katzenhafte Anmut: Geschicklichkeit des Ziels erhöht sich um 1W4 +1.

Klarheit: Hebt Schlaf, Verwirrung, Betäubung und Bezauberung auf und schützt gegen diese Einwirkungen.

Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 SP +1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern II: Zaubert einen Schreckenseber herbei.

Person festhalten: Humanoides Ziel wird gelähmt.

Stille: Um die Zielkreatur entsteht ein Gebiet der Stille.

Unsichtbares sehen: Ziel kann alle unsichtbaren Kreaturen sehen.



Unsichtbarkeit: Das Ziel ist unsichtbar bis es angreift oder einen Zauber wirkt.

Verschlagenheit des Fuchses: Intelligenz des Ziels erhöht sich um 1W4 +1.

Weisheit der Eule: Weisheit des Ziels erhöht sich um 1W4 +1.

Bardenzauber des 3. Grades

Fallen finden: +10 auf Fertigkeitwürfe für Fallen finden.

Fluch brechen: Alle Flüche, die auf dem Ziel liegen, werden aufgehoben.

Fluch: Alle Attributswerte des Ziels werden um 2 reduziert.

Furcht: Feinde fliehen.

Hast: Einen zusätzlichen Angriff je Runde; die Bewegungsrate erhöht sich um 50%.

Hellhören/Hellsehen: Ziel erhält +10 auf Fertigkeitwürfe für Entdecken und Lauschen.

Krankheit kurieren: Das Ziel wird von allen Krankheiten geheilt.

Magie bannen: Hebt magische Einflüsse auf, die eine Kreatur betreffen.

Monster bezaubern: 50% Bonus auf Ruf des Magieanwenders.

Monster herbeizaubern III: Zaubert einen Schreckenswolf herbei.

Schutzkreis gegen Gesinnung: Magieanwender und Verbündete in der Nähe erhalten RK +2. Sie erhalten einen Bonus +2 auf Rettungswürfe und Immunität gegen Zauber, die auf den Geist abzielen, aber nur gegen Kreaturen der gewählten Gesinnung.

Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 SP +1 je Zauberstufe.

Sphäre der Unsichtbarkeit: Magieanwender und Verbündete werden durch Sphäre der Unsichtbarkeit verhüllt.

Verlangsamen: Die Bewegungsrate des Ziels reduziert sich um 50%.

Verwirrung: Ziel agiert zufällig.

4Bardenzauber des 4. Grades

Erweiterte Unsichtbarkeit: Das Ziel wird unsichtbar und bleibt unsichtbar, wenn es angreift und Zauber wirkt.

Fortschicken: Alle herbeigezauberten Verbündeten des Ziels werden fortgeschickt.

Gift neutralisieren: Gifteinwirkungen beim Ziel werden aufgehoben.

Kriegsschrei: Verbündete erhalten +2 auf Schadens- und Angriffswürfe; Feinde werden von Furcht betroffen.

Kritische Wunden heilen: Heilt 4W8 SP +1 je Zauberstufe.

Monster festhalten: Das ausgewählte Monster wird gelähmt.

Monster herbeizaubern IV: Zaubert eine Schreckensspinne herbei.

Person beherrschen: Ziel wird vorübergehend vom Magieanwender kontrolliert.

Sagenkunde: +10 und +1 je 2 Zauberstufen auf Fertigkeitwürfe auf Sagenkunde.

Bardenzauber des 5. Grades

Ätherisches Antlitz: Schadensreduzierung 20/ +3 und Immunität gegen Zauber des 2. oder eines niedrigeren Grades.





Gedankennebel: -10 auf Willenswürfe, während man sich im Nebel aufhält.

Kreis der Heilung: Alle Verbündeten in der Nähe werden um 1W8 SP + 1 je Zauberstufe geheilt.

Mächtige Magie bannen: Mächtigere Version von Magie bannen.

Monster herbeizaubern V: Zaubert einen Schreckenstiger herbei.

Bardenzauber des 6. Grades

Eissturm: Ziele erleiden 3W6 SP wie durch Wucht Waffen und 2W6 Punkte Kälteschaden.

Energiepuffer: Das Ziel erhält Schadensreduzierung 40 gegen Elementschaden.

Massenhast: Alle Verbündeten in der Nähe erhalten einen zusätzlichen Angriff je Runde, und ihre Bewegungsrate erhöht sich um 50%.

Monster herbeizaubern VI: Zaubert einen Schreckensbär herbei.

Druide

Druidenzauber des Grades 0

Kleine Wunde heilen: Heilt 1 SP.

Licht: Erschafft eine kleine Lichtquelle.

Resistenz: +1 auf alle Rettungswürfe.

Tugend: +1 temporärer Trefferpunkt.

Druidenzauber des 1. Grades

Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 SP + 1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern I: Zaubert einen Schreckensdachs herbei.

Schlaf: Kreaturen mit insgesamt bis zu 2W4 TW schlafen ein.

Schmierer: Feinde werden verlangsamt oder stürzen zu Boden.

Verstricken: Feinde verstricken sich in dichter Vegetation.

Druidenzauber des 2. Grades

Bärenstärke: Stärke des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Elementen widerstehen: Schadensresistenz 20 gegen Elementschaden.

Flammenstoß: 2W6 Punkte Feuerschaden + 1W6 Punkte Feuerschaden je Zauberstufe über der 3.

Monster herbeizaubern II: Zaubert einen Schreckenseber herbei.

Person oder Tier bezaubern: Der Magieanwender erhält +50% auf seinen Ruf.

Rindenhaut: Härtet die Haut der Zielkreatur, wodurch sich ihre RK erhöht.

Schwache Magie bannen: Schwache Version von Magie bannen.

Teilweise Genesung: Hebt alle Einwirkungen auf, die Mali auf Attributwerte, RK, Angriffswürfe, Schadenswürfe, Zauberesistenz oder Rettungswürfe geben.

Tier festhalten: Ein Tier wird gelähmt.



Druidenzauber des 3. Grades

Ansteckung: Ziel wird mit zufällig ausgewählter Krankheit angesteckt.

Blitze herbeirufen: 1W6 SP je Stufe durch einen Blitz.

Gift neutralisieren: Gifteinwirkungen beim Ziel werden aufgehoben.

Krankheit kurieren: Ziel wird von allen Krankheiten geheilt.

Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 SP + 1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern III: Zaubert einen Schreckenswolf herbei.

Schutz vor Elementen: Schadensresistenz 30 gegen Elementschaden.

Tier beherrschen: Magieanwender übernimmt vorübergehend die Kontrolle über ein Tier.

Vergiften: Ziel wird vom Gift Blauer Schwindel betroffen.

Druidenzauber des 4. Grades

Bewegungsfreiheit: Ziel wird gegen Lähmung immun.

Flammenschlag: 1W6 Punkte Feuerschaden und Göttlicher Schaden je Zauberstufe.

Hammer der Götter: 1W8 SP je zwei Zauberstufen.

Magie bannen: Hebt magische Einflüsse auf, die eine Kreatur betreffen.

Monster festhalten: Monster wird gelähmt.

Monster herbeizaubern IV: Zaubert eine Schreckensspinne herbei.

Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 SP + 1 je Zauberstufe.

Steinhaut: Schadensreduzierung 10/+5.

Druidenzauber des 5. Grades

Eissturm: 3W6 SP wie durch Wucht Waffen und 2W6 Punkte Kälteschaden im Wirkungsbereich.

Erwachen: Werte des Tiergefährten werden vorübergehend verbessert.

Feuerwand: 4W6 Punkte Feuerschaden.

Kritische Wunden heilen: Heilt 4W8 SP + 1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern V: Zaubert einen Schreckenstiger herbei.

Schneller Tod: Scheitert das Ziel bei einem Zähigkeitswurf, stirbt es.

Schutz vor Todesmagie: Ziel wird gegen Todesmagie und Einwirkungen, die augenblicklichen Tod verursachen, immun.

Zauberesistenz: Zauberesistenz 12 + 1 je Zauberstufe.

Druidenzauber des 6. Grades

Energiepuffer: Ziel erhält Schadensreduzierung 40 gegen Elementschaden.

Kreis der Heilung: Alle Verbündeten in der Nähe werden um 1W8 SP + 1 je Zauberstufe geheilt.

Mächtige Magie bannen: Mächtigere Version von Magie bannen.

Mächtige Steinhaut: Schadensreduzierung 20/+5.





Monster herbeizaubern VI: Zaubert einen Schreckensbär herbei.

Regeneration: 6 Trefferpunkte werden pro Runde regeneriert.

Druidenzauber des 7. Grades

Aura der Lebenskraft: Verbündete im Wirkungsbereich erhalten +4 auf Stärke, Konstitution und Geschicklichkeit.

Feuersturm: Feuerregen, der 1W6 SP je Zauberstufe verursacht.

Heilung: Ziel wird vollständig geheilt.

Kriechender Tod: Teppich von beißenden und stechenden Insekten greift auf Befehl des Magieanwenders an.

Leid: Trefferpunkte des Ziels werden auf 1W4 reduziert.

Monster herbeizaubern VII: Zaubert einen zufällig ausgewählten Riesigen Elementar herbei.

Vollständige Genesung: Hebt die meisten vorübergehenden und alle permanenten schädlichen Einwirkungen auf.

Wahrer Blick: Man wird von Unsichtbarkeit und Heiligtum nicht betroffen.

Druidenzauber des 8. Grades

Finger des Todes: Ziel stirbt.

Gleichgewicht der Natur: Zauberesistenz der Gegner reduziert sich um 1W4 je 5

Zauberstufen: Verbündete werden geheilt.

Monster herbeizaubern VIII: Zaubert einen zufällig ausgewählten Mächtigen Elementar herbei.

Sonnenstrahl: Verursacht bei Untoten 1W6 SP je Zauberstufe und 3W6 SP bei allen anderen Kreaturen.

Vorahnung: Schadensreduzierung 30/-5.

Druidenzauber des 9. Grades

Elementarhorde: Ein Elementar mit 24 TW wird herbeigezaubert.

Gestaltwandel: Magieanwender kann sich in einen Balor, Drachen, Golem, Riesen oder Slaad verwandeln.

Massenheilung: Alle Verbündeten in der Nähe werden vollständig geheilt.

Monster herbeizaubern IX: Zaubert einen zufällig ausgewählten Älteren Elementar herbei.

Kleriker

Klerikerzauber des Grades 0

Kleine Wunde heilen: Heilt 1 SP.

Licht: Erschafft eine kleine Lichtquelle.

Resistenz: +1 auf alle Rettungswürfe.

Tugend: 1 temporärer Trefferpunkt.



Klerikerzauber des 1. Grades

Erschrecken: Furcht bei schwachen Kreaturen.

Furcht bannen: Ziel wird von Furcht befreit.

Heiligtum: Die Anwesenheit des Magieanwenders wird von Kreaturen in der Nähe ignoriert.

Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 SP + 1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern I: Zaubert einen Schreckensdachs herbei.

Schutz vor Gesinnung: Ziel erhält einen RK-Bonus +2 und Rettungswurfbonus +2 gegen Gegner der gewählten Gesinnung.

Segnen: Alle Verbündeten in der Nähe des Magieanwenders erhalten +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Unheil: Ziel erhält -2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe.

Klerikerzauber des 2. Grades

Adlerhafte Pracht: Charisma des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Ausdauer: Konstitution des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Bärenstärke: Stärke des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Beistand: Ziel erhält +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht und 1W8 temporäre Trefferpunkte.

Dunkelheit: Kreaturen werden von Dunkelheit umhüllt.

Elementen widerstehen: Schadensreduzierung 20 gegen Elementschaden.

Fallen finden: +10 auf Fertigkeitswürfe auf Suchen.

Geräuschexplosion: 1W8 Punkte Schallschaden im Wirkungsbereich.

Lähmung aufheben: Ziel wird von Lähmung und Festhalten befreit.

Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 SP + 1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern II: Zaubert einen Schreckenseber herbei.

Negativer Energiestrahle: 1W6 SP durch einen Negativen Energiestrahle.

Person festhalten: Humanoides Ziel wird gelähmt.

Schwache Magie bannen: Schwache Version von Magie bannen.

Stille: Erschafft ein Gebiet der Stille um die Zielkreatur.

Teilweise Genesung: Hebt alle Einwirkungen auf, die Mali auf Attributswerte, RK, Angriffswürfe, Schadenswürfe, Zauberesistenz oder Rettungswürfe geben.

Verschlagenheit des Fuchses: Intelligenz des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Weisheit der Eule: Weisheit des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Klerikerzauber des 3. Grades

Ansteckung: Ziel wird von zufälliger Krankheit betroffen.

Blind- oder Taubheit kurieren: Alle Verbündeten in der Nähe werden von Blind- und Taubheit geheilt.

Blind- oder Taubheit verursachen: Das Ziel wird blind und taub.





4•DAS SPIELERHANDBUCH

Fluch brechen: Alle Flüche auf dem Ziel werden aufgehoben.

Fluch: Alle Attributswerte des Ziels werden um 2 reduziert.

Gebet: Verbündete erhalten +1 auf alle Angriffs-, Schadens-, Fertigungs- und Rettungswürfe; Feinde erhalten -1 auf diese Würfe.

Gleibendes Licht: Untote erleiden 1W8 SP je Zauberstufe. Konstrukte 1W6 SP je Zauberstufe und alle anderen Kreaturen 1W8 je 2 Zauberstufen.

Klarheit: Hebt Schlaf, Verwirrung, Betäubung und Bezauberung auf und schützt gegen diese Einwirkungen.

Krankheit kurieren: Das Ziel wird von allen Krankheiten geheilt.

Magie bannen: Hebt magische Einflüsse auf, die eine Kreatur betreffen.

Monster herbeizaubern III: Zaubert einen Schreckenswolf herbei.

Schutz vor Elementen: Schadensreduzierung 30 gegen Elementschaden.

Schutz vor Negativer Energie: Ziel ist immun gegen alle Angriffe durch Negative Energie.

Schutzkreis gegen Gesinnung: Magieanwender und Verbündete in der Nähe erhalten RK +2. Sie erhalten einen Bonus +2 auf Rettungswürfe und Immunität gegen Zauber, die auf den Geist abzielen, aber nur gegen Kreaturen der gewählten Gesinnung.

Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 SP +1 je Zauberstufe.

Tote beleben: Zaubert einen untoten Diener herbei.

Unsichtbarkeit aufheben: Alle unsichtbaren Kreaturen in der Nähe werden sichtbar.

Klerikerzauber des 4. Grades

Bewegungsfreiheit: Ziel wird gegen Lähmung immun.

Flammenschlag: 1W6 Punkte Feuerschaden und Göttlicher Schaden je Zauberstufe.

Fortschicken: Alle herbeigezauberten Verbündeten des Ziels werden fortgeschickt.

Genesung: Hebt die meisten schädlichen Einflüsse auf, darunter auch Energieverlust und Blindheit.

Gift neutralisieren: Gifteinwirkungen beim Ziel werden aufgehoben.

Göttliche Macht: Kleriker erhält zusätzliche Trefferpunkte, sein Angriffsbonus erhöht sich, und er erhält Stärke 18.

Kritische Wunden heilen: Heilt 4W8 SP +1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern IV: Zaubert eine Schreckensspinne herbei.

Schutz vor Todesmagie: Ziel wird gegen Todesmagie und Einwirkungen, die augenblicklichen Tod verursachen, immun.

Vergiften: Ziel wird vom Gift Blauer Schwindel betroffen.

Klerikerzauber des 5. Grades

Kreis der Heilung: Alle Verbündeten in der Nähe werden um 1W8 SP +1 je Zauberstufe geheilt.

Monster herbeizaubern V: Zaubert einen Schreckenstiger herbei.

Schatten herbeizaubern: Zaubert einen schattenhaften Verbündeten herbei.



4•DAS SPIELERHANDBUCH

Schneller Tod: Scheitert das Ziel bei einem Zähigkeitswurf, stirbt es.

Tote erwecken: Erweckt einen Toten zum Leben.

Wahrer Blick: Man wird von Unsichtbarkeit und Heiligtum nicht betroffen.

Zauberresistenz: Zauberresistenz von 12 +1 je Zauberstufe.

Klerikerzauber des 6. Grades

Heilung: Ziel wird vollständig geheilt.

Klingenbarriere: Erschafft eine Wand aus Klingen, die 1W6 SP je Zauberstufe verursacht.

Leid: Trefferpunkte des Ziels werden auf 1W4 reduziert.

Mächtige Magie bannen: Mächtigere Version von Magie bannen.

Monster herbeizaubern VI: Zaubert einen Schreckensbär herbei.

Untote erschaffen: Erschafft einen Untoten.

Klerikerzauber des 7. Grades

Auferstehung: Erweckt einen Toten zum Leben und heilt ihn vollständig.

Monster herbeizaubern VII: Zaubert einen zufällig ausgewählten Riesigen Elementar herbei.

Regeneration: 6 Trefferpunkte werden pro Runde regeneriert.

Wort des Glaubens: Feinde werden betäubt oder getötet.

Zerstörung: Scheitert das Ziel bei seinem Rettungswurf, stirbt es.

Klerikerzauber des 8. Grades

Aura gegen Gesinnung: +4 auf RK, Immunität gegen Zauber, die auf den Geist abzielen und ZR 25 gegen die Kreaturen der gewählten Gesinnung.

Feuersturm: Ein Feuerregen, der 1W6 SP je Zauberstufe verursacht.

Mächtigere Untote erschaffen: Erschafft einen mächtigen Untoten.

Massenheilung: Alle Verbündeten in der Nähe werden vollständig geheilt.

Monster herbeizaubern VIII: Zaubert einen zufällig ausgewählten Mächtigen Elementar herbei.

Sonnenstrahl: Verursacht bei Untoten 1W6 SP je Zauberstufe und 3W6 SP bei allen anderen Kreaturen.

Klerikerzauber des 9. Grades

Entzug von Lebenskraft: Ziel erhält vorübergehend 2W4 Negativstufen.

Implosion: Alle lebenden Kreaturen im Wirkungsbereich werden getötet.

Monster herbeizaubern IX: Zaubert einen zufällig ausgewählten Älteren Elementar herbei.

Sturm der Vergeltung: 3W6 Punkte Säureschaden pro Runde.

Tor: Zaubert einen Balor herbei.





Paladin

Paladinzauber des 1. Grades

Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 SP · 1 je Zauberstufe.

Resistenz: · 1 auf alle Rettungswürfe.

Schutz vor Gesinnung: Ziel erhält RK-Bonus · 2 und Rettungswurfbonus · 2 gegen Kreaturen der ausgewählten Gesinnung.

Segnen: Verbündete in der Nähe des Magieanwenders erhalten · 1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Tugend: 1 temporärer Trefferpunkt.

Paladinzauber des 2. Grades

Adlerhafte Pracht: Charisma des Ziels erhöht sich um 1W4 · 1.

Bärenstärke: Stärke des Ziels erhöht sich um 1W4 · 1.

Beistand: Ziel erhält · 1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht, sowie · 1W8 temporäre Trefferpunkte.

Elementen widerstehen: Schadensreduzierung 20 gegen Elementschaden.

Lähmung aufheben: Lähmung und Festhalten wird beim Ziel aufgehoben..

Paladinzauber des 3. Grades

Blind- oder Taubheit kurieren: Alle Verbündeten in der Nähe werden von Blind- und Taubheit geheilt.

Gebet: Verbündete erhalten · 1 auf alle Angriffs-, Schadens-, Fertigkeiten- und Rettungswürfe; Feinde erhalten -1 auf diese Würfe.

Magie bannen: Hebt magische Einflüsse auf, die eine Kreatur betreffen.

Schutzkreis gegen Gesinnung: Magieanwender und Verbündete in der Nähe erhalten RK · 2. Sie erhalten einen Bonus · 2 auf Rettungswürfe und Immunität gegen Zauber, die auf den Geist abzielen, aber nur gegen Kreaturen der gewählten Gesinnung.

Paladinzauber des 4. Grades

Bewegungsfreiheit: Ziel wird gegen Lähmung immun.

Gift neutralisieren: Gifteinwirkungen beim Ziel werden aufgehoben.

Schutz vor Todesmagie: Ziel wird gegen Todesmagie und Einwirkungen, die augenblicklichen Tod verursachen, immun.

Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 SP · 1 je Zauberstufe.

Waldläufer

Waldläuferzauber des 1. Grades

Elementen widerstehen: Schadensresistenz 20 gegen Elementschaden.

Leichte Wunden heilen: Heilt 1W8 SP · 1 je Zauberstufe.



Monster herbeizaubern I: Zaubert einen Schreckensdachs herbei.

Schmierer: Feinde werden verlangsamt oder stürzen zu Boden.

Verstricken: Feinde verstricken sich in dichter Vegetation.

Waldläuferzauber des 2. Grades

Katzenhafte Anmut: Geschicklichkeit des Ziels erhöht sich um 1W4 · 1.

Monster herbeizaubern II: Zaubert einen Schreckenseber herbei.

Schlaf: Kreaturen mit insgesamt bis zu 2W4 TW schlafen ein.

Schutz vor Elementen: Schadensresistenz 30 gegen Elementschaden.

Tier festhalten: Tier wird gelähmt..

Waldläuferzauber des 3. Grades

Beistand: Ziel erhält · 1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht, sowie · 1W8 temporäre Trefferpunkte.

Gift neutralisieren: Gifteinwirkungen beim Ziel werden aufgehoben.

Krankheit kurieren: Ziel wird von allen Krankheiten geheilt.

Mittelschwere Wunden heilen: Heilt 2W8 SP · 1 je Zauberstufe.

Monster herbeizaubern III: Zaubert einen Schreckenswolf herbei.

Unsichtbarkeit aufheben: Alle unsichtbaren Kreaturen in der Nähe werden sichtbar.

Waldläuferzauber des 4. Grades

Schwere Wunden heilen: Heilt 3W8 SP · 1 je Zauberstufe.

Bewegungsfreiheit: Ziel wird gegen Lähmung immun.

Selbstverwandlung: Magieanwender kann sich in einen Erdkoloss, Pixie, Riesenspinne, Troll oder Zombie verwandeln.

Monster herbeizaubern IV: Zaubert eine Schreckensspinne herbei.

Hexenmeister-/Magierzauber

Hexenmeister-/Magierzauber des Grades 0

Benommenheit (Verzauberung): Ziele mit 5 TW oder weniger sind benommen.

Kältestrahl (Beschwörung): Verursacht 1W4 Punkte Kälteschaden.

Licht (Hervorrufung): Erschafft eine kleine Lichtquelle.

Resistenz (Bannzauber): · 1 auf Rettungswürfe.

Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades

Brennende Hände (Verwandlung): Kegel, der 1W4 Punkte Feuerschaden je Zauberstufe verursacht.

Erschrecken (Nekromantie): Verursacht Furcht bei schwachen Kreaturen.

Identifizieren (Erkenntniszauber): · 25 · 1 je Zauberstufe auf Fertigkeitwürfe auf Sagenkunde.





Magierrüstung (Beschwörung): RK-Bonus + 4.

Magisches Geschoss (Hervorrufung): 1 Magisches Geschoss alle 2 Zauberstufen. Jedes Geschoss richtet 1W4 + 1 SP an.

Monster herbeizaubern I (Beschwörung): Zaubert einen Schreckensdachs herbei.

Negativer Energiestrahle (Nekromantie): 1W6 SP durch einen Negativen Energiestrahle.

Person bezaubern (Verzauberung): Magieanwender erhält +50% auf seinen Ruf gegenüber dem Ziel.

Schlaf (Verzauberung): Kreaturen mit insgesamt bis zu 2W4 TW schlafen ein.

Schmierer (Beschwörung): Gegner werden verlangsamt oder zu Boden geworfen.

Schutz vor Gesinnung (Bannzauber): Ziel erhält RK-Bonus + 2 und Rettungswurfbonus + 2 gegen Kreaturen der ausgewählten Gesinnung.

Schwächestrahle (Nekromantie): Ziel erleidet 1W6 Stärkeverlust.

Sprühende Farben (Illusion): Kreaturen im Wirkungsbereich werden bewusstlos, blind oder betäubt.

Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades

Adlerhafte Pracht (Verwandlung): Charisma des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Ausdauer (Verwandlung): Konstitution des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Bärenstärke (Verwandlung): Stärke des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Blind- oder Taubheit verursachen (Verzauberung): Das Ziel wird blind und taub.

Dunkelheit (Hervorrufung): Kreaturen werden von Dunkelheit umhüllt.

Elementenwiderstehen (Bannzauber): Schadensreduzierung 20 gegen Elementschaden.

Geisterhaftes Antlitz (Illusion): Schadensreduzierung 10/+2 und Immunität gegen Zauber des 1. Grades und des Grades 0.

Ghulhand (Nekromantie): Ziel wird bei erfolgreichem Berührungsangriff gelähmt.

Katzenhafte Anmut (Verwandlung): Geschicklichkeit des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Klopfen (Verwandlung): Zauber öffnet versperrte Türen und Behälter.

Melfs Säurepfeil (Beschwörung): Säurebolzen, der 3W6 SP verursacht und dann 1W6 SP pro Runde, bis die Wirkungsdauer endet.

Monster herbeizaubern II (Beschwörung): Zaubert Schreckenseber herbei.

Schwache Magie bannen (Bannzauber): Schwache Version von Magie bannen.

Spinnennetz (Beschwörung): Feinde werden in einem Netz gefangen.

Unsichtbares sehen (Erkenntniszauber): Ziel kann alle unsichtbaren Kreaturen sehen.

Unsichtbarkeit (Illusion): Ziel wird unsichtbar, bis es angreift oder einen Zauber wirkt.

Verschlagenheit des Fuchses (Verwandlung): Intelligenz des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Weisheit der Eule (Verwandlung): Weisheit des Ziels erhöht sich um 1W4 + 1.

Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades

Blitz (Hervorrufung): 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden je Stufe.

Fallen finden (Erkenntniszauber): +10 auf Fertigkeitwürfe für Fallen finden.

Feuerball (Hervorrufung): 1W6 Punkte Feuerschaden je Zauberstufe.

Flammenpfeil (Beschwörung): 4W6 SP je Flammenpfeil; 1 Flammenpfeil je 4 Zauberstufen.

Hast (Verwandlung): Ziel erhält einen zusätzlichen Angriff je Runde und hat eine um 50% erhöhte Bewegungsrate.

Hellhören/Hellsehen (Erkenntniszauber): Ziel erhält +10 auf Fertigkeitwürfe für Entdecken und Lauschen.

Klarheit (Nekromantie): Hebt Schlaf, Verwirrung, Betäubung und Bezauberung auf und schützt gegen diese Einwirkungen.

Magie bannen (Bannzauber): Hebt magische Einflüsse auf, die eine Kreatur betreffen.

Monster herbeizaubern III (Beschwörung): Zaubert einen Schreckenswolf herbei.

Negativer Energieschlag (Nekromantie): 1W8 SP durch Negative Energie + 1 Punkt je Zauberstufe.

Person festhalten (Verzauberung): Humanoides Ziel wird gelähmt.

Schutz vor Elementen (Bannzauber): Schadensreduzierung 30 gegen Elementschaden.

Schutzbereich gegen Gesinnung (Bannzauber): Magieanwender und Verbündete in der Nähe erhalten RK + 2. Sie erhalten einen Bonus + 2 auf Rettungswürfe und Immunität gegen Zauber, die auf den Geist abzielen, aber nur gegen Kreaturen der gewählten Gesinnung.

Sphäre der Unsichtbarkeit (Illusion): Magieanwender und Verbündete werden von einer Kugel der Unsichtbarkeit verhüllt.

Stinkende Wolke (Beschwörung): Kreaturen im Wirkungsbereich leiden unter Benommenheit und Übelkeit.

Tote beleben (Nekromantie): Zaubert einen untoten Diener herbei.

Vampirgriff (Nekromantie): 1W6 SP je zwei Zauberstufen.

Verlangsamen (Verwandlung): Bewegungsrate des Ziels wird um 50% reduziert.

Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades

Ansteckung (Nekromantie): Ziel erleidet eine zufällig ausgewählte Krankheit.

Blind- oder Taubheit kurieren (Erkenntniszauber): Alle Verbündeten in der Nähe werden von Blind- und Taubheit geheilt.

Eissturm (Hervorrufung): Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 3W6 SP wie durch Wucht Waffen und 2W6 Punkte Kälteschaden.

Entkräftung (Nekromantie): Ziel erleidet vorübergehend 1W4 Negativstufen.

Erweiterte Unsichtbarkeit (Illusion): Ziel wird unsichtbar und kann angreifen und Zauber wirken, ohne sichtbar zu werden.

Evards Schwarze Tentakel (Beschwörung): Schwarze Tentakel greifen die Feinde an.

Feuerwand (Hervorrufung): Verursacht 4W6 SP Feuerschaden.

Fluch (Verwandlung): Alle Attributswerte des Ziels werden um 2 Punkte reduziert.



Fluch brechen (Bannzauber): Alle Flüche, die auf dem Ziel liegen, werden aufgehoben.

Furcht (Nekromantie): Feinde ergreifen die Furcht.

Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit (Bannzauber): Magieanwender ist gegen Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades immun.

Monster bezaubern (Verzauberung): Magieanwender erhält +50% auf Ruf gegenüber Ziel.

Monster herbeizaubern IV (Beschwörung): Zaubert eine Schreckensspinne herbei.

Schattenbeschwörung (Illusion): Magieanwender kann einen der folgenden Zauber mittels Schattenmagie hervorrufen: Dunkelheit, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schatten herbeizaubern oder Unsichtbarkeit.

Schwache Magische Bresche (Bannzauber): Zerstört bis zu drei Schutzzauber bei Ziel.

Selbstverwandlung (Verwandlung): Magieanwender kann sich in einen Erdkoloss, Pixie, Riesenspinne, Troll oder einen Zombie verwandeln.

Steinhaut (Bannzauber): Schadensreduzierung 10/•5.

Tödliches Phantom (Illusion): Ziel stirbt.

Verwirrung (Verzauberung): Ziel verhält sich zufällig.

Hexenmeister-/Magierzauber des 5. Grades

Elementarschild (Hervorrufung): Ein Ring aus Feuer entsteht um den Magieanwender, der Angreifern Schaden zufügt und dem Magieanwender 50% Kälte-/Feuerresistenz gibt.

Energiepuffer (Bannzauber): Ziel erhält Schadensreduzierung 40 gegen Elementschaden.

Fortschicken (Bannzauber): Alle herbeigezauberten Verbündeten des Ziels werden fortgeschickt.

Gedankenkegel (Verzauberung): Kreaturen innerhalb des Nebels erleiden -10 auf Willenswürfe.

Höhere Schattenbeschwörung (Illusion): Magieanwender kann verschiedene Zauber mittels Schattenmagie hervorrufen.

Kältekegel (Hervorrufung): 1W6 Punkte Kälteschaden je Stufe.

Monster festhalten (Verzauberung): Monster wird gelähmt.

Monster herbeizaubern V (Beschwörung): Zaubert einen Schreckenstiger herbei.

Person beherrschen (Verzauberung): Magieanwender übernimmt vorübergehend die Kontrolle über das Ziel.

Schwache Gedankenleere (Bannzauber): Ziel wird gegen Zauber, die auf den Geist abzielen, immun. Alle derartigen Zauber, die auf das Ziel momentan einwirken, werden aufgehoben.

Schwacher Schutzmantel (Bannzauber): Hält Zauber mit insgesamt bis zu 1W4 •6 Graden auf.

Schwächerer Bindender Ruf (Beschwörung): Magieanwender übernimmt die Kontrolle über einen Externar oder zaubert einen Externar herbei.

Schwachsinn (Erkenntniszauber): Ziel verliert 1W4 Punkte Intelligenz je Zauberstufe.

Todeswolke (Beschwörung): Tötet Kreaturen mit 3 oder weniger TW augenblicklich. Kreaturen mit 4 bis 6 TW müssen einen Rettungswurf bestehen oder sterben.

Hexenmeister-/Magierzauber des 6. Grades

Ätherisches Antlitz: Schadensreduzierung 20/•3 und Immunität gegen Zauber des 2. oder eines niedrigeren Grades.

Bindender Ruf (Beschwörung): Magieanwender übernimmt die Kontrolle über einen Externar oder zaubert einen Externar herbei.

Kugel der Unverwundbarkeit (Bannzauber): Immunität gegen Zauber des 4. oder eines niedrigeren Grades.

Kugelblitz (Hervorrufung): 1W6 SP je Zauberstufe: Vom ersten Ziel aus treffen weitere Blitze andere Ziele.

Mächtige Magie bannen (Bannzauber): Mächtige Version von Magie bannen.

Mächtige Magische Bresche (Bannzauber): Zerstört bis zu sechs Schutzzauber bei Ziel.

Mächtige Steinhaut (Verwandlung): Schadensreduzierung 20/•5.

Massenhast (Verzauberung): Alle Verbündeten in der Nähe erhalten einen zusätzlichen Angriff je Runde und ihre Bewegungsrate erhöht sich um 50%.

Monster herbeizaubern VI (Beschwörung): Zaubert einen Schreckensbär herbei.

Sagenkunde (Erkenntniszauber): •10 und •1 je 2 Zauberstufen auf Fertigkeitswürfe auf Sagenkunde.

Säurenebel (Beschwörung): Kreaturen im Nebel werden verlangsamt und erleiden Säureschaden.

Schatten (Illusion): Magieanwender kann einen der folgenden Zauber mittels Schattenmagie hervorrufen: Feuerball, Feuerwand, Kältekegel, Schatten herbeizaubern oder Steinhaut.

Tensors Umwandlung (Verwandlung): Die Kampfkraft und Stärke des Magieanwenders steigt.

Todeskreis (Nekromantie): Tötet 1W4 Kreaturen je Zauberstufe.

Wahrer Blick (Erkenntniszauber): Man wird von Unsichtbarkeit und Heiligtum nicht betroffen.

Hexenmeister-/Magierzauber des 7. Grades

Finger des Todes (Nekromantie): Ziel stirbt.

Monster herbeizaubern VII (Beschwörung): Zaubert einen zufällig ausgewählten Riesigen Elementar herbei.

Mordenkainens Schwert (Verwandlung): Eine mächtige, mit einem Schwert kämpfende Kreatur wird herbeigezaubert.



4•DAS SPIELERHANDBUCH

Regenbogenspiel (Hervorrufung): Verschiedene, zufällig ausgewählte Wirkungen von Schaden bis Tod.

Schattenschild (Illusion): RK-Bonus + 4, Schadensreduzierung 10/ + 3, sowie Immunität gegen Einwirkungen der Kategorie Tod und Negative Energie.

Schutz vor Zaubern (Verzauberung): + 8 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber.

Schutzmantel (Bannzauber): Hält Zauber mit insgesamt bis zu 1W8 + 8 Graden auf.

Spätzündender Feuerball (Hervorrufung): 1W8 SP durch Feuer je Zauberstufe. Wirkung kann verzögert werden, damit gewünschte Ziele bei Auslösung im Wirkungsbereich sind.

Untote befehligen (Nekromantie): Der Magieanwender übernimmt die Kontrolle über einen Untoten.

Wort der Macht: Betäubung (Erkenntniszauber): Ein Ziel wird automatisch betäubt.

Hexenmeister-/Magierzauber des 8. Grades

Flammende Wolke (Hervorrufung): Alle Kreaturen in der Wolke erleiden 4W6 Punkte Feuerschaden.

Gedankenleere (Bannzauber): Alle Verbündeten in der Nähe werden gegen Zauber und Einwirkungen, die auf den Geist abzielen, immun.

Mächtiger Bindender Ruf (Beschwörung): Lähmt einen anwesenden Externar oder ruft einen Externar herbei.

Massenbezauberung (Verzauberung): Der Magieanwender erhält + 50% auf seinen Ruf gegenüber allen Kreaturen in der Nähe.

Massenblind- oder Taubheit verursachen (Illusion): Alle Feinde in der Nähe werden von Blind- und Taubheit betroffen.

Monster herbeizaubern VIII (Beschwörung): Zaubert einen zufällig ausgewählten Mächtigen Elementar herbei.

Untote erschaffen (Nekromantie): Erschafft eine untote Kreatur.

Verdorren (Nekromantie): 1W8 SP durch Negative Energie je Zauberstufe.

Vorahnung (Erkenntniszauber): Schadensreduzierung 30/ + 5.

Hexenmeister-/Magierzauber des 9. Grades

Entzug von Lebenskraft (Nekromantie): Ziel erhält vorübergehend 2W4 Negativstufen.

Gestaltwandel (Verwandlung): Der Magieanwender kann sich in einen Balor, Drachen, Golem, Riesen oder Slaad verwandeln.

Mächtiger Schutzmantel (Bannzauber): Hält Zauber mit insgesamt bis zu 1W12 + 10 Graden auf.

Meteoritenschwarm (Hervorrufung): 20W6 SP bei allen im Wirkungsbereich.

Monster beherrschen (Verzauberung): Magieanwender übernimmt vorübergehend die Kontrolle über Monster.

4•DAS SPIELERHANDBUCH

Monster herbeizaubern IX (Beschwörung): Zaubert einen zufällig ausgewählten Älteren Elementar herbei.

Mordenkainens Auftrennung (Bannzauber): Sehr mächtige Variante von Magie bannen. Tor (Beschwörung): Zaubert einen Balor herbei.

Unheimliches Schicksal (Illusion): Feinde im Wirkungsbereich werden getötet.

Wehgeschrei der Todesfee (Nekromantie): Alle Feinde im Wirkungsbereich müssen einen Rettungswurf bestehen oder sterben.

Wort der Macht: Tod (Erkenntniszauber): Kreatur mit 100 TP oder weniger stirbt.

Zeistopp (Verwandlung): Der Magieanwender kann angreifen und Zauber wirken, während für den Rest der Welt die Zeit stehen geblieben ist und alles regungslos verharret.



ERFAHRUNGSPUNKTE UND STUFENAUFSTIEG

Das Leben als Abenteurer ist äußerst gefährlich, doch die reichen Belohnungen in Form von magischen Gegenständen, Truhen, die vor Goldmünzen schier überquellen und Erfahrungspunkten machen diese Risiken mehr als nur wett. Sobald ein Charakter genügend Erfahrung gesammelt hat steigt er Stufen auf. Je mehr Stufen ein Charakter hat, desto mehr Fertigkeiten, Talente, Zauber und besondere Fähigkeiten erlangt er. Wenn Ihr Charakter mächtiger wird, kann er natürlich auch gegen stärkere Monster antreten und siegreich aus dieser Begegnung hervorgehen.

STUFENAUFSTIEG

Die Erfahrungspunkte (EP) stellen einen Maßstab dafür dar, wie viel Erfahrung Ihr Charakter im Verlauf seiner Abenteuer gesammelt hat. Ihr Charakter erhält Erfahrungspunkte, wenn er Monster bezwingt und Hindernisse überwindet.

Der Charakter erhält die Erfahrungspunkte augenblicklich gutgeschrieben, sobald er ein Monster besiegt hat. Die genaue Menge hängt davon ab, wie gefährlich das Monster in Relation zur Stufe des Charakters war. Die EP werden dabei unter allen Charakteren in der Gruppe verteilt. Wenn Ihr Charakter eine große Aufgabe löst oder einen bestimmten Abschnitt der Geschichte beendet hat, erhält er manchmal Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Auch diese Erfahrungspunkte werden unter allen Gruppenmitgliedern aufgeteilt. Sobald der Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, steigt er eine Stufe auf.

Abhängig von der Klasse, in der er eine Stufe aufsteigt, erhöhen sich unter Umständen der Grund-Angriffsbonus, die Rettungswürfe und die Fertigkeiten des Charakters. Die Erfahrungspunktetabelle finden Sie auf Seite 161.

Klasse

Wenn Ihr Charakter eine Stufe aufsteigt, müssen Sie sich erst entscheiden, ob Sie eine der Klassen, über die der Charakter bereits verfügt, um eine Stufe steigern oder die erste Stufe in einer neuen Klasse hinzufügen wollen. Im letzteren Fall sollten Sie sich die Regeln auf Seite 136 über Charaktere mit Klassenkombination durchlesen. Um eine Stufe in einer Klasse aufzusteigen, wählen Sie einfach die gewünschte Klasse aus und bestätigen Ihre Wahl.

Attributswerte

Auf der 4., 8., 12., 16. und 20. Stufe darf der Charakter eines seiner Attribute um je 1 Punkt erhöhen.

Fertigkeitspunkte

Ein Charakter erhält auf jeder Stufe Fertigkeitspunkte, mit denen er seine Fertigkeiten verbessern kann. Die Anzahl der Fertigkeitspunkte hängt von der gesteigerten Klasse und der Intelligenz ab. Wenn Sie übrigens die Intelligenz eines Charakters erhöhen, spielt dies erst beim nächsten Stufenanstieg eine Rolle beim Ermitteln der Fertigkeitspunkte.

Talente

Die Charakterstufe bestimmt, ob ein Charakter ein neues Talent erhält. Das ist auf der 3., 6., 9., 12., 15. und 18. Stufe der Fall. Kämpfer und Magier erhalten außerdem Bonustalente auf bestimmten Stufen. Genaueres dazu finden Sie bei der Beschreibung der jeweiligen Klasse.

Zauber

Magieanwender können immer mehr und immer mächtigere Zauber wirken, wenn sie Stufen aufsteigen. Im Anhang finden Sie Tabellen für alle Klassen, die Magie anwenden können. In diesen Tabellen ist genau angeführt wie viel Zauber welchen Grades ein Charakter pro Tag auf welcher Stufe wirken kann. Weitere Informationen finden Sie außerdem bei der Beschreibung der jeweiligen Klasse.

Trefferpunkte

Jedes Mal, wenn Ihr Charakter eine Stufe aufsteigt, erhöhen sich seine Trefferpunkte um einen Trefferwürfel + einem von seiner Konstitution abhängigen Bonus oder Malus.

Klassenabhängige Fähigkeiten

Jede Klasse erhält beim Stufenanstieg klassenabhängige Fähigkeiten. Diese werden im entsprechenden Abschnitt auf Seite 57, genau erläutert.



CHARAKTERE MIT EINER KLASSENKOMBINATION

Charaktere beginnen ihre Abenteuerlaufbahn mit einer Klasse. Wenn sie jedoch erfahrener werden und Stufen steigen, können Sie sich entscheiden, eine zweite oder dritte Klasse dazuzunehmen. Derartige Charaktere bezeichnet man als Charaktere mit Klassenkombination. Dadurch hat man beim Gestalten seiner Charaktere in Neverwinter Nights extrem viele Möglichkeiten. Ein Magier könnte beispielsweise mehrere Stufen als Kämpfer aufsteigen und so zu einem Magier/Kämpfer werden. Dadurch, dass er auch Kämpfer ist, kann er mit einfachen Waffen und Kriegswaffen umgehen, hat bessere Zähigkeitswürfe als ein reiner Magier usw. Natürlich würde das aber auch bedeuten, dass er nicht so erfahren als Magier ist, als wenn er alle Stufen als Magier aufgestiegen wäre. Sie können eine neue Klasse hinzufügen, sobald Ihr Charakter in seiner ersten Klasse die 2. Stufe erreicht hat. Charaktere können maximal drei Klassen haben.

Charakterstufe und Klassenstufe:

Die Erfahrungspunkte die notwendig sind, um eine Stufe zu steigen, hängen von der Charakterstufe und nicht von den einzelnen Klassenstufen ab!

Die Charakterstufe ist die Gesamtzahl aller Stufen, die ein Charakter in all seinen Klassen hat. Sowohl ein Charakter, der Kämpfer der 10. Stufe ist, als auch ein Charakter, der Schurke der 5. Stufe und Magier der 5. Stufe ist haben eine Charakterstufe von 10.

Die Charakterstufe entscheidet darüber, wann der Charakter Attributswerte steigern darf, wann er neue Talente erhält und wie viel EP er benötigt, um in die nächste Stufe aufzusteigen. Ein Charakter der Kämpfer/Kleriker der Stufen 10/2 ist, würde die gleiche Menge EP benötigen, um zum Kämpfer der 11. Stufe aufzusteigen, wie zum Kleriker der 3. Stufe.

ANMERKUNG: In Neverwinter Nights kann ein Charakter maximal die 20. Charakterstufe erreichen. Ein Charakter könnte also beispielsweise in einer Klasse bis zur 20. Stufe aufsteigen oder auch Kämpfer/Magier/Schurke der Stufen 15/3/2 oder Kleriker/Barde der Stufen 10/10 werden. Jede Kombination ist theoretisch möglich, so lange die Gesamtzahl der Klassenstufen 20 nicht übersteigt.

Ein Charakter mit Klassenkombination erhält jeweils bei einem Stufenaufstieg einen Trefferwürfel entsprechend der Klasse, in welcher er gerade aufgestiegen ist. Die Grund-Angriffsboni und Rettungswurfboni all seiner Klassen sind kumulativ. Der Charakter kann die besonderen Fähigkeiten aller Klassen einsetzen, in denen er Stufen hat. Wenn ein Charakter mit Klassenkombination eine Stufe aufsteigt und Fertigkeitpunkte verteilt, verteilt er sie nach den Regeln für einen Charakter dieser Klasse. Der Charakter erhält alle drei Charakterstufen ein Talent und darf alle vier Charakterstufen einen Attributswert steigern, unabhängig davon, welche Klassenstufen er hat.

ANMERKUNG: Manche Fertigkeiten und Fähigkeiten von einer Klasse funktionieren nicht besonders gut mit den Fertigkeiten und Fähigkeiten einer anderen Klasse. So kann beispielsweise ein Schurke eine leichte Rüstung tragen, aber wenn er gleichzeitig ein Magier ist und eine Rüstung trägt, erhöht sich dennoch seine Chance, beim Wirken von Zaubern einen Zauberpapier zu erleiden!

Erfahrungspunkte für Charaktere mit einer Klassenkombination:

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

Völker und EP-Mali für Klassenkombinationen: Eine von einem Volk bevorzugte Klasse zählt für die Berechnung, ob der Charakter -20% auf EP erleidet, nicht. Ein Beispiel: Ein Gnom der Charakterstufe 11 (Schurke/Illusionist der Stufen 9/2) erleidet keinen Malus auf EP, da der Illusionist seine bevorzugte Klasse ist und für die Berechnung nicht herangezogen wird. Nehmen wir nun an, er steigt auf die 12. Charakterstufe auf und fügt eine Stufe als Kämpfer hinzu. Er ist nun ein Schurke/Illusionist/Kämpfer der Stufen 9/2/1. Er erleidet -20% auf EP, da seine Stufe als Kämpfer weit niedriger ist als seine Stufe als Schurke.

Ein Zwerg, der Kämpfer/Kleriker der Stufen 7/2 ist, erleidet keinen Malus. Wenn er beschließt, eine Stufe als Schurke hinzuzufügen, erleidet er noch immer keinen Malus, da seine 7 Stufen als Kämpfer für die Berechnung nicht herangezogen werden (bevorzugte Klasse) und zwischen seinen Stufen als Kleriker und Schurke nur eine Stufe Unterschied besteht.

Bei einem Menschen oder Halb-Elfen wird immer die Klasse, in der er die höchste Stufe hat, als bevorzugte Klasse betrachtet.

Klassenkombinationsbeschränkungen

Ein Charakter kann keine Klasse für seine Klassenkombination wählen, die aufgrund seiner Gesinnung nicht möglich ist. Ein Druide könnte beispielsweise keine Stufe als Paladin aufsteigen, da ein Druide immer eine neutrale Gesinnung und ein Paladin immer eine rechtschaffene gute Gesinnung haben muss. Wenn sich die Gesinnung eines Charakters so



ändert, dass er nicht mehr die Voraussetzungen für eine seiner Klassen erfüllt, kann er keine Stufen mehr in dieser Klasse aufsteigen. Wenn sich die Gesinnung eines Barbaren beispielsweise zu rechtschaffen neutral ändert, kann er keine Stufen als Barbar aufsteigen, bis er seine rechtschaffene Gesinnung abgelegt hat.

AVSRÜSTUNG, MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND SCHÄTZE

RÜSTUNG UND SCHILDE

Rüstungen in Neverwinter Nights werden in 9 verschiedene Stufen bezüglich des Schutzes, den sie bieten, eingeteilt. Je höher die RK einer Rüstung ist, desto besser schützt sie gegen Angriff. Eine Rüstung, die gut schützt, behindert jedoch auch Charaktere, die arkane Magie wirken, riskieren einen Zauberputzer, wenn sie Rüstungen tragen. Mehr Details über die spieltechnischen Werte der verschiedenen Rüstungen finden sie im Anhang A (Seite 157).

Kleidung

RK 0: Rüstungen dieser Kategorie bieten praktisch keinen Schutz. Meist handelt es sich dabei um normale Kleidung oder gar Lumpen.

Leichte Rüstungen

RK 1: Ein Waffenrock gewährt diesen Schutz.

RK 2: Eine Lederrüstung gewährt RK 2.

RK 3: Beschlagene Lederrüstungen und Fellrüstungen fallen in diese Kategorie.

Mittelschwere Rüstungen

RK 4: Ein Schuppenpanzer würde beispielsweise RK 4 gewähren.

RK 5: Ein Kettenpanzer gewährt diesen Schutz.

Schwere Rüstungen

RK 6: Ein Schienenpanzer oder Bänderpanzer fällt in diese Kategorie.

RK 7: Ein Plattenpanzer gewährt diesen Schutz.

RK 8: Ritterrüstungen bieten den höchsten Rüstungsschutz.

Kleiner Schild

Wenn man mit einem kleinen Schild gut umgehen kann, bietet er ein wenig Schutz, ohne den Träger stark zu behindern.

RK Bonus: + 1

Großer Schild

Ein großer Schild bietet sich für alle Abenteurer an, die das zusätzliche Gewicht nicht stört.

RK Bonus: + 2

Turmschild

Der Turmschild ist schon fast eine kleine Mauer, die man vor sich her trägt. Er ist jedoch ziemlich schwer und sperrig.

RK Bonus: + 3

WAFFEN

Es gibt zahlreiche Waffen mit den unterschiedlichsten Eigenschaften. Die genauen spieltechnischen Werte der Waffen in Neverwinter Nights finden sie in den Tabellen in Anhang A (ab Seite 154). Nachfolgend finden Sie eine Erklärung, was die Werte in diesen Tabellen bedeuten.

Kritischer Treffer: Jede Waffe hat eine Bedrohungschance und einen Multiplikator für einen kritischen Treffer. Das liest sich dann beispielsweise 19-20/x2. Diese Zahlen sind sehr wichtig, weil sie bestimmen, wie häufig eine derartige Waffe kritisch trifft und um welchen Faktor sich ihr Schaden erhöht, wenn man mit ihr einen kritischen Treffer landet. Ein kritischer Treffer kann erfolgen, wenn der Computer beim Angriffswurf die hier angeführte Zahl (also beispielsweise 19 oder 20 würfelt). Ist nur ein Multiplikator angeführt, muss beim Angriffswurf eine 20 für einen kritischen Treffer fallen.

Sobald die Chance für einen kritischen Treffer gegeben ist, macht der Computer einen zweiten Angriffswurf für den Charakter. Ist auch dieser ein Treffer, handelt es sich um einen kritischen Treffer. Der angerichtete Schaden erhöht sich um den angeführten Faktor. Die Waffe aus unserem Beispiel würde also bei einem kritischen Treffer doppelten Schaden anrichten.

Waffengröße: Es gibt Waffen in vier verschiedenen Größen in Neverwinter Nights. Von der Größe hängt es ab, welche Kreaturen und Charaktere welcher Größe (siehe Seite 170) diese Waffen einsetzen können:

Sehr klein: Eine leichte, einhändig geführte Waffen für Kreaturen, die mindestens klein sind.

Klein: Eine einhändig geführte Waffe für Kreaturen, die mindestens klein sind, so wie Halblinge oder Gnome.

Mittelgroß: Eine beidhändig geführte Waffe für Kreaturen, die mindestens klein sind, so wie Halblinge oder Gnome. Mitttelgroße Kreaturen können die Waffe mit einer Hand führen.

Groß: Kleine Kreaturen wie Gnome oder Halblinge können große Waffen nicht führen. Menschen und andere mitttelgroße Kreaturen können die Waffe beidhändig führen. Große Kreaturen wie Riesen können die Waffe einhändig führen.



Kampf mit zwei Waffen: Wenn ein Charakter eine zweite Waffe in der Zweihand führt, erhält er pro Runde einen zusätzlichen Angriff mit dieser Waffe. Er erleidet aber -6 auf Angriffswürfe mit der Haupthand und -10 auf Angriffswürfe mit der Zweihand. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, diese Mali zu reduzieren, die in der Tabelle auf Seite 158 zusammengefasst sind. Mit dem Talent Verbesserter Kampf mit zwei Waffen kann man zwei Angriffe pro Runde mit der Waffe in der Zweihand ausführen. Der zweite Angriff erfolgt mit einem zusätzlichen Malus von -5.

Doppelwaffen: Der Einsatz einer Doppelwaffe funktioniert wie der Kampf mit zwei Waffen. (Dabei wird davon ausgegangen, dass der Charakter in der Zweihand eine leichte Waffe führt.)

Waffenschaden mit der Zweihand: Bei einem Angriff mit einer Waffe in der Zweihand wird der halbe Stärkebonus zum Schaden addiert.

Waffenschaden im Kampf mit Zweihändern: Bei einem Angriff mit einer mit beiden Händen geführten Waffe wird der anderthalbfache Stärkebonus zum Schaden addiert.

EINFACHE FERNKAMPFWAFFEN

Leichte Armbrust: Unabhängig von der Größe der Armbrust und der Größe Ihres Charakters wird eine Armbrust immer mit zwei Händen benutzt. Sie verschießt Armbrustbolzen.

Schwere Armbrust: Unabhängig von der Größe der Armbrust und der Größe Ihres Charakters wird eine Armbrust immer mit zwei Händen benutzt. Sie verschießt Armbrustbolzen und richtet mehr Schaden als die leichte Armbrust an.

Wurfpeil: Der Wurfpeil hat eine beschwerte Spitze, damit er sich weiter werfen lässt.

Kriegswaffen, Nahkampf

Bastardschwert: Das Bastardschwert ist ein zweihändig geführtes Schwert.

Beil: Das kleine Beil eignet sich ideal für die Zweihand.

Hellebarde: Eine große und lange Waffe, die sowohl als Hieb- als auch als Stichwaffe geführt werden kann.

Krummsäbel: Die gekrümmte Klinge ist stärker geschärft als bei einem geraden Schwert.

Kurzschwert: Das Kurzschwert wird von mittelgroßen Charakteren gerne in der Zweihand und von kleinen Charakteren häufig in der Haupthand geführt.

Langschwert: Das Langschwert hat eine gerade, scharfe Klinge. Es wird von vielen praktisch eingestellten Kriegerern geführt.

Leichter Hammer: Die kleinste Wuchtwaffe.

Rapier: Obwohl das Rapier keine kleine Waffe ist, kann es von mittelgroßen Kreaturen wie eine kleine Waffe geführt werden. Daher eignet es sich sehr gut für die Zweihand.

Streiflegel, leichter und schwerer: Ein Flegel besteht aus einem stabilen Holzgriff, an dem eine Metallkugel befestigt ist. Der schwere Streiflegel verursacht mehr Schaden.

Streitaxt: Die Streitaxt ist die gebräuchlichste Nahkampfwaffe bei den Zwergen.

Streithammer: Ein großer, brutaler Hammer mit einem schweren Waffenkopf.

Zweihänder: Der verlässliche und mächtige Zweihänder, ist eine der beliebtesten Nahkampfwaffen überhaupt.

Zweihändige Axt: Die massive, zweihändige Axt wird bevorzugt von Barbaren und jenen Charakteren geführt, die mit einem Treffer massiven Schaden anrichten wollen.

Kriegswaffen, Fernkampf

Kurzbogen: Unabhängig von der Größe des Bogens und der Größe Ihres Charakters wird ein Bogen immer mit zwei Händen geführt.

Langbogen: Unabhängig von der Größe des Bogens und der Größe Ihres Charakters wird ein Bogen immer mit zwei Händen geführt. Langbögen richten mehr Schaden an als Kurzbögen.

Wurfbeil: Das Wurfbeil wurde sorgfältig ausbalanciert. Bei seiner Herstellung wird mehr Wert auf gute Flugeigenschaften als auf Widerstandsfähigkeit der Waffe gelegt.

Exotische Waffen

Doppelaxt: Diese Doppelwaffe hat zwei Waffenköpfe und wird von Orks bevorzugt.

Kama: Ein Mönch, der mit einem Kama kämpft, kann seinen Grund-Angriffsbonus für unbewaffnete Angriffe verwenden. Er hat also mehr Angriffe pro Runde als im Kampf mit einer anderen Waffe.

Katana: Das exotische Katana ähnelt dem Bastardschwert, kann aber mit einer Hand geführt werden.

Kukri: Ein Kukri ist ein schwerer, gekrümmter Dolch.

Schreckensstreitkolben: Der Schreckensstreitkolben stellt den Versuch dar, die Vielseitigkeit des Kampfstabs mit der Durchschlagskraft eines Streitkolbens zu kombinieren. Es handelt sich um eine Doppelwaffe.

Sense: Hierbei handelt es sich um eine verstärkte und besser ausbalancierte Version der Sense, wie sie auf einem Bauernhof Verwendung findet. Sie kann sowohl als Hieb- als auch als Stichwaffe eingesetzt werden und ist sehr gefährlich.

Shuriken: Kleine Wurfsterne.

Zweiklingenschwert: Aus dem Heft der Waffe entspringen auf beiden Seiten Schwertklingen. Es handelt sich um eine Doppelwaffe.



VERSCHIEDENE GEGENSTÄNDE

Amulette/Halsketten: Amulette sind Halsketten mit einem großen Anhänger. Die meisten sind nur Schmuckstücke, aber einige Amulette verfügen über magische Eigenschaften.

Armschienen: Es gibt die verschiedensten Arten von Armschienen, die meist Teil einer Rüstung sind. Wenn sie nicht magisch sind, gewähren sie keinen zusätzlichen Schutz zur Rüstung.

Umhänge: Umhänge werden um die Schultern geschlungen, um sich vor schlechtem Wetter und anderen Unannehmlichkeiten des Lebens auf der Straße zu schützen..

Belladonna: Nimmt man dieses Kraut zu sich, erhält man vorübergehend einen RK-Bonus + 5 gegen Gestaltwandler wie Werwölfe oder Werratten.

Beutel und Behälter: Im Spiel kann man die verschiedensten Beutel und Behälter finden, die man in seinem Gepäck mitführen kann. Sie helfen dabei, Ordnung im Gepäck zu halten, indem man ähnliche Gegenstände im gleichen Behälter oder Beutel lagert. Ziehen Sie einfach die gewünschten Gegenstände in den Beutel oder Behälter. Sie können sie öffnen, indem sie "Öffnen" aus dem Kreismenü wählen.

Diebeswerkzeug: Im Diebeswerkzeug findet man Dietriche, Feilen und anderes Werkzeug, mit dessen Hilfe ein Schurke versperrte Türen und Kisten öffnen kann.

Fallen: Es gibt die verschiedensten Fallen, die man kaufen oder finden kann. Man kann sie dann aufstellen und versuchen, seine Feinde in die Fallen zu locken. Es gibt beispielsweise Fallen, die feurige Explosionen auslösen oder tödliche Gaswolken ausstoßen.

Gürtel: Gürtel werden um die Hüfte geschlungen. Wenn sie nicht magisch sind, gewähren sie keinen zusätzlichen Schutz zur Rüstung.

Handschuhe: Es gibt die verschiedensten Arten von Handschuhen, die meist Teil einer Rüstung sind. Wenn sie nicht magisch sind, gewähren sie keinen zusätzlichen Schutz zur Rüstung.

Heilertaschen: Mit einer Heilertasche kann man die Fertigkeit Heilkunde auf sich selbst und andere Personen anwenden. Dadurch kann man Trefferpunkte wiederherstellen, sowie Krankheiten heilen und den Einfluss von Gift aufheben.

Helme: Es gibt die verschiedensten Arten von Helmen. Sie schützen den Kopf des Trägers, reduzieren aber die Wahrnehmungsfähigkeiten. Um einen Helm zu tragen, muss der Charakter mittelschwere oder schwere Rüstungen tragen können. Helme bieten Schutz vor kritischen Treffern.

Knoblauch: Nimmt man Knoblauch zu sich, erhält man für eine Minute einen Angriffsbonus + 2 gegen Untote. Da der Knoblauch so fürchterlich stinkt, erleidet man während dieser Zeit auch -1 auf Charisma.

Ringe: Ringe werden normalerweise als Schmuck getragen. Einige von ihnen sind mit mächtiger Magie erfüllt.

Stiefel: Es gibt die verschiedensten Arten von Stiefeln, die meist Teil einer Rüstung sind. Wenn sie nicht magisch sind, gewähren sie keinen zusätzlichen Schutz zur Rüstung.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In Neverwinter Nights können Sie unzählige verschiedene magische Gegenstände finden. So werden Sie beispielsweise magische Waffen (die Boni auf Angriffswürfe und Schadenswürfe haben, aber auch über zahlreiche andere Eigenschaften verfügen können), magische Rüstungen (haben einen höheren Bonus auf RK), Tränke (es existieren die unterschiedlichsten Tränke, aber Tränke, die Wunden heilen sind besonders gebräuchlich), Schriftrollen (Magier können Zauber von Schriftrollen in ihr Zauberbuch übertragen und so neue Zauber erlangen: Angehörige anderer Klassen können die Zauber direkt von der Schriftrolle einmal einsetzen) und Zauberstäbe, Zauberstecken und Zauberzepter (im Prinzip handelt es sich hierbei um Zauber, die in einen magischen Gegenstand gespeichert wurden und mehrmals eingesetzt werden können, bevor der Gegenstand seine magischen Eigenschaften verliert).

Sagenkunde

Wenn Ihr Charakter einen magischen Gegenstand nicht in einem Geschäft gekauft hat, ist dieser nicht identifiziert. Sie wissen nicht, über welche Eigenschaften er verfügt. Je teurer und daher mächtiger ein magischer Gegenstand ist, desto schwieriger ist es, ihn zu identifizieren. (Das wird in der Tabelle auf Seite 158 zusammengefasst).

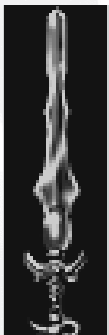
Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, einen magischen Gegenstand zu identifizieren:

- Steigern Sie den Wert der Fertigkeit Sagenkunde. Je höher die Fertigkeit ist, desto mächtigere magische Gegenstände können Sie automatisch identifizieren.
- Wirken Sie Identifizieren oder setzen Sie eine Schriftrolle: Identifizieren ein. Dadurch erhöht sich der Wert auf Sagenkunde Ihres Charakters.
- Gegenstände lassen sich auch in einem Geschäft gegen Bezahlung identifizieren. Dazu müssen Sie den Gegenstand untersuchen, während der Charakter im Geschäft ist, und dann auf "Identifizieren" klicken. Das kostet natürlich etwas, aber meist zahlt es sich aus, weil man den Gegenstand ab diesem Zeitpunkt auch einsetzen kann.



Beute

Nachfolgend finden Sie ein paar Beispiele für die fantastischen, magischen Gegenstände, die Sie während Ihrer Abenteuer erbeuten können:



Angurvadal oder Flammenklinge: Klingen dieser Art stammen aus der Werkstatt von Raegik Hammergriff, einem Schmied aus Rashemen, der die Geheimnisse seiner Kunst ausschließlich an seinen Lehrling weitergab und an niemanden sonst. Wie viele Angurvadalklingen letztendlich existieren, ist unbekannt. Sicher ist nur, dass keine mehr produziert werden. Raegik fand heraus, dass sein Schüler sich mit den Roten Magiern von Tay eingelassen hatte. Man nimmt an, dass er in dem anschließenden Gefecht getötet wurde.



Weißer Drachenpanzer: Ein Weißer Drachenpanzer ist leicht, stark und äußerst resistent gegenüber Kälte. Diese Rüstungen sind sehr begehrt. Allerdings wagen nur wenige Schmiede, sie zu fertigen, denn die nötigen Materialien sind selten und schwer zu bekommen. Und Drachen haben ein langes Gedächtnis, vor allem, wenn es um ihre eigene Art geht. Die meisten Schmiede wollen daher nicht einmal mit den Rohstoffen handeln.



Wurfsterne von Ojy-do: Ojy war das spirituelle Oberhaupt des Dorfes Golden, musste aber plötzlich mit der Arbeit eines Schmieds vorlieb nehmen, als Räuber sein Dorf belagerten. Er war es, der diese und andere Waffen schuf, damit die Verteidiger zurückschlagen konnten. Und obwohl er in Metallarbeiten völlig ungeübt war, bot er für jeden erfolgreichen Treffer seiner Waffe seinen Dank an die ihn leitenden Geister. Dass diese Wurfsterne immer noch existieren, ist ein Zeugnis seiner Glaubensstärke.

ΕΙΓΕΠΕ
ΑΒΕΠΤΕΥΕΡ
ΕΡΣΧΑΦΕΠ



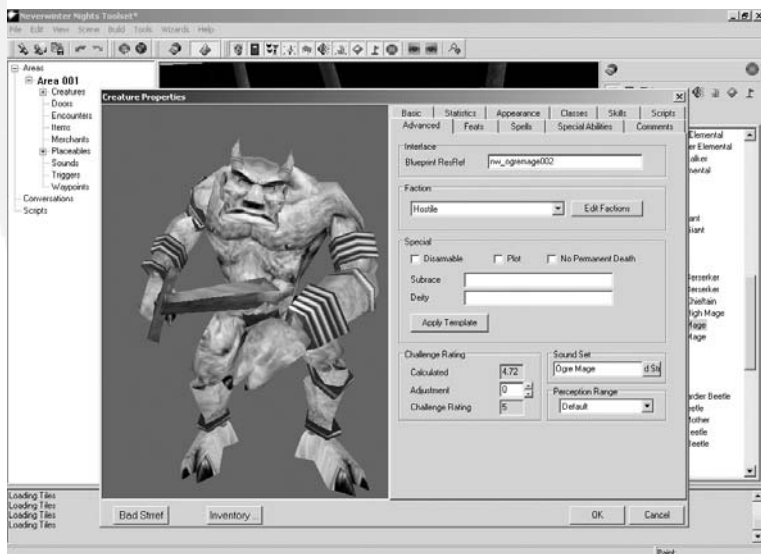


5. EIGENE ABENTEUER ERSCHAFFEN

DIE WERKZEUGE

Erschaffen Sie Ihr eigenes Abenteuer mit Hilfe des revolutionären, leicht zu bedienenden Neverwinter Nights-Werkzeugsets, mit dem Sie eigene Welten gestalten können, mit eigenen Charakteren, Monstern, Waffen, Legenden und Szenarien.

Die Anleitung zur Benutzung des Werkzeugsets (nwtoolset manual.doc) finden Sie normalerweise im Verzeichnis "C:\Programme\Atari\Neverwinter Nights\docs". Für den Fall, dass Sie einen anderen Installationsordner gewählt haben, befindet sich die Datei im Unterverzeichnis "docs" Ihres Neverwinter Nights-Verzeichnisses. Sie können das Dokument auch über das Startmenü aufrufen, und zwar über "StartProgramme\Atari\Neverwinter Nights\docs".



5. EIGENE ABENTEUER ERSCHAFFEN

DER SPIELLEITER

DAS SPIEL ALS SPIELLEITER ERÖFFNEN

Um im Spiel als Spielleiter zu spielen, klicken Sie im Startmenü auf "SL-Client." Sie werden gleich feststellen, dass die einzelnen Bildschirme und Bereich etwas anders aufgebaut sind. Sie starten das Spiel jedoch wie ein normales. Der SL-Client besteht prinzipiell aus zwei Teilen, und zwar dem Schöpfungsprogramm und dem Auswahlprogramm.

DAS SCHÖPFUNGSPROGRAMM

Das Schöpfungsprogramm ermöglicht es Ihnen, augenblicklich alle möglichen Dinge zu schaffen, die Teil des Moduls sind, das Sie gerade spielen. Dabei handelt es sich um Dinge wie Kreaturen, Gegenstände, Begegnungen, Wegpunkte, Auslöser, Portale und Objekte.

Abbildung 2. Das Schöpfungsprogramm des Spielleiters.

Das Schöpfungsprogramm aktivieren

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Schöpfungsprogramm aufzurufen.

1. Drücken Sie die Taste "B".
2. Drücken Sie die Schaltfläche für das Schöpfungsprogramm in der SL-Werkzeugleiste.

Ein Objekt erschaffen

Um ein einzelnes Objekt zu erschaffen, wählen Sie es aus. Klicken dann auf "Erschaffen". Der Mauszeiger ändert sein Aussehen. Klicken Sie jetzt einfach auf die Stelle im Spiel, wo das Objekt auftauchen soll.

Mehrere Objekte gleichzeitig erschaffen

Um ein einzelnes Objekt zu erschaffen, wählen Sie es aus und klicken dann auf "Erschaffen". Der Mauszeiger ändert sein Aussehen. Halten Sie jetzt die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie einfach auf die Stelle im Spiel, wo das Objekt auftauchen soll. Solange Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten, können Sie weitere Exemplare des Objekts erschaffen, in dem Sie auf beliebige Stellen klicken.



5. EIGENE ABENTEUER ERSCHAFFEN

DAS AUSWAHLPROGRAMM

Das Auswahlprogramm aktivieren

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Auswahlprogramm aufzurufen.

1. Drücken Sie die Taste "N".
2. Drücken Sie die Schaltfläche für das Auswahlprogramm in der SL-Werkzeugleiste.

Mehrfachauswahl

Sie können im Auswahlprogramm mehr als ein Objekt gleichzeitig auswählen. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt. Klicken Sie der Reihe nach auf die gewünschten Kreaturen.

Aktionen im Auswahlprogramm

Gehe zu

Der Avatar des Spielers bewegt sich zum ausgewählten Objekt. Bei einem Gebiet taucht der Avatar des Spielers in der Mitte des Gebiets auf.

Töte

Kreaturen werden getötet und Objekte zerstört. Bei Kreaturen wird das Todesereignis (OnDeath) ausgelöst. Unverwundbare Kreaturen werden nicht getötet.

Springe zu

Die ausgewählte(n) Kreatur(en) werden augenblicklich zum ausgewählten Ziel transportiert. Klicken Sie erst auf "Springe zu" und dann an die Stelle im Spiel, wo die ausgewählten Kreaturen hintransportiert werden sollen.

Heile (nur Kreaturen)

Die ausgewählte(n) Kreatur(en) werden vollständig geheilt.

Limbus

Die ausgewählten Objekte werden augenblicklich in den Limbus transportiert. Während sich Objekte im Limbus befinden, werden keine KI-Aktionen mit ihnen ausgeführt. Um ein Objekt aus dem Limbus zurück ins Spiel zu transportieren, verwenden Sie "Springe zu".

Untersuchen

Sie erhalten Informationen über das ausgewählte Objekt.

Kontrolle übernehmen

Sie übernehmen die Kontrolle über das ausgewählte Objekt. Wenn Sie von einer Kreatur Besitz ergreifen, funktioniert das im Prinzip so, wie wenn ein SC von seinem Vertrauten Besitz ergreift. Während Sie von einer Kreatur Besitz ergriffen haben, können Sie die SL-Befehle nicht benutzen. Um die Kontrolle zu beenden, rufen Sie das Kreismenü der Kreatur auf und wählen "Kreatur freigeben".

Kontrolle übernehmen mit vollen Kräften



5. EIGENE ABENTEUER ERSCHAFFEN

Wie Kontrolle übernehmen, nur können Sie weiterhin alle SL-Befehle benutzen.

Ausruhen (nur Kreaturen)

Alle Zauber und Trefferpunkte werden wiederhergestellt.

Unverwundbar

Das Objekt wird als unabdingbar für die Handlung gekennzeichnet und kann daher weder getötet noch zerstört werden.

Nach Name suchen

Sie suchen ein Objekt nach seinem Namen. Sobald es gefunden wurde, wird das entsprechende Gebiet geöffnet, und das Objekt kann ausgewählt werden.

Nächstes finden

Das nächste Objekt, das den gleichen Namen wie das gerade ausgewählte hat, wird gesucht.

TÜRAKTIONEN (KREISMENÜ)

Verschließen

Aufsperrern

KREATURENAKTION (KREISMENÜ)

Die meisten Aktionen sind wie die, die im Auswahlprogramm zur Verfügung stehen. Folgende Aktionen kann man nicht mit dem Auswahlprogramm aufrufen.

Untersuchen

Wie Untersuchen, wenn es von einem Spieler ausgeführt wird.

Weitere Aktionen

Geben/Nehmen

Wählen Sie die gewünschte Aktion. Tippen Sie dann den gewünschten Wert in das Dialogfeld ein. Es gibt folgende Aktionen:

Gold geben/Gold nehmen

EP geben/EP nehmen

Stufe geben/Stufe nehmen

Besitz ergreifen/Verkörpern

Besitz ergreifen

Sie übernehmen die vollständige Kontrolle über eine Kreatur mit all ihren Fähigkeiten





5. EIGENE ABENTEUER ERSCHAFFEN

und Kräften. Der Charakter kann getötet werden, während er von einer Kreatur Besitz ergriffen hat.

Verkörpern

Sie werden zu einem Charakter/Monster, ohne Ihre Kräfte als SL aufzugeben. Sie sind unverwundbar, während Sie einen Charakter/eine Kreatur verkörpern.

AUSLÖSERAKTIONEN (KREISMENÜ)

Anfangs-Ereignis schicken

End-Ereignis schicken

Gruppenaktionen

Wenn Sie eine Gruppe ausgewählt haben, können Sie Aktionen auf die ganze Gruppe ausführen und ihnen als Gruppe Befehle erteilen.

Gruppe auswählen

Um eine Gruppe auszuwählen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und ziehen mit der Maus einen gelben Rahmen um die gewünschte Gruppe. Alle ausgewählten Kreaturen sind durch einen violetten Kreis gekennzeichnet.

Gruppe auflösen

Um eine Gruppe aufzulösen, ziehen Sie einfach einen Rahmen in einem leeren Bereich am Bildschirm.

Gruppe einem Tastaturkürzel zuweisen

Wählen Sie eine Gruppe aus. Halten Sie die STRG-Taste gedrückt. Drücken Sie dann die Zifferntaste, der Sie die Gruppe zuweisen wollen. Wenn Sie die Gruppe später erneut auswählen wollen, drücken Sie einfach die entsprechende Zifferntaste.

Gruppenaktionen ausführen

Wenn Sie eine Aktion auswählen, wird sie normalerweise nur vom SL ausgeführt. Wollen Sie stattdessen einer ausgewählten Gruppe einen Befehl erteilen, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie den Befehl erteilen.

Aktionen, die Sie Gruppen ausführen lassen können

Gehen - Wählen Sie die Gruppe aus. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Spiel.

Angreifen - Wählen Sie die Gruppe aus. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf eine feindselige Kreatur. Um eine beliebige Kreatur anzugreifen, gehen Sie auch so vor, wählen aber "Angreifen" aus dem Kreismenü.



5. EIGENE ABENTEUER ERSCHAFFEN

SPIELERLISTE

Unter dem Porträt des Spielleiters sehen Sie eine Spielerliste mit allen Spielern, die gerade teilnehmen. Sie können für diesen Charakter einen Befehl ausführen, indem Sie das Kreismenü auf dem Porträt aufrufen und den entsprechenden Befehl auswählen.

BEFEHLSZEILE

Um einen Befehl einzutippen, rufen Sie die Befehlszeile mit einem Druck auf die Tilde-Taste (~) auf. Sie können Befehle auch im Chatfenster eingeben, indem Sie zuerst "##" eintippen, gefolgt vom Befehl.

Eine Befehlszeile der Bereitschaftsleiste zuweisen

Um einem Befehl der Bereitschaftsleiste zuzuweisen, rufen Sie das Bereitschaftsmenü auf der Befehlszeile auf. Wählen Sie "Befehl zuweisen" aus. Tippen Sie eine Bezeichnung für den Befehl und dann den Befehl ein. Jeder Befehl muss mit ## beginnen.

GEBRÄUCHLICHE BEFEHLE

ModAge	SetAge N°	GetVarInt	GetVarModInt
ModAttackBase	SetAttackBase #	GetVarFloat	GetVarModFloat
ModSave	SetSave	GetVarObject	GetVarModString
ModSTR #	SetSTR #	GetVarVector	GetVarModObject
ModDEX #	SetDEX #	SetVarInt	GetVarModVector
ModCON #	SetCON #	SetVarFloat	SetVarModInt
ModINT #	SetINT #	SetVarString	SetVarModFloat
ModWIS #	SetWIS #	SetVarObject	SetVarModString
ModCHA #	SetCHA #	SetVarVector	SetVarModObject
ModSaveFort	SetSpellResistance #		SetVarModVector
ModSaveReflex	GiveXP #		SetAppearance
ModSaveWill	GiveLevel #		
ModSpellResistance #	runscript NAME		





5. ΕΙΓΕΝΕ ΑΒΕΠΤΕΥΕΡ ΕΡΣΧΑΠΕΠ

KURZÜBERSICHT SPIELLEITERBEFEHLE

B. Schöpfungsprogramm aufrufen.

Auswahlprogramm aufrufen

UMSCHALT-KLICKEN in Auswahlprogramm.

Mehrfachauswahl

UMSCHALT-KLICKEN auf den Boden

im Schöpfungsprogramm. Mehrere Objekte erschaffen.

UMSCHALT-KLICKEN auf Kreatur im Spiel.

Zur Gruppe hinzufügen.

STRG-KLICKEN auf Kreatur im Spiel. Kreatur in der Gruppe auswählen/verabschieden.

STRG-ZIEHEN im Spiel. Gruppe auswählen.

ZIFFERTASTE Gruppe auswählen. die Ziffer zugewiesen ist. Wenn dieser Ziffer keine Gruppe zugewiesen wurde, wird Auswahl aufgehoben.

KEINE GRUPPE AUSGEWÄHLT:

KLICKEN auf Kreatur im Spiel. Die angeklickte Kreatur wird als Gruppe definiert.

STRG-ZIFFERTASTE die Zuweisung zu dieser Ziffer aufheben.

MIT GRUPPE AUSGEWÄHLT:

KLICKEN auf Kreatur im Spiel. Standardaktion auf die Kreatur ausführen.

KLICKEN auf Boden. Gruppe (und Avatar des SL) werden zur angegebenen Stelle teleportiert.

STRG-ZIFFERTASTE weist Gruppe zu der gewählten Ziffer zu.

ΑΠΗΑΠΓ Α: ΤΑΒΕΛΛΕΠ





Fertigkeitspunkte nach Klasse

Klasse	Fertigkeitspunkte auf der ersten Stufe*	Fertigkeitspunkte je Stufenanstieg**
Barbar	(4 · IN-Modifikator) ¥4	4 · IN-Modifikator
Barde	(4 · IN-Modifikator) ¥4	4 · IN-Modifikator
Druide	(4 · IN-Modifikator) ¥4	4 · IN-Modifikator
Hexenmeister	(2 · IN-Modifikator) ¥4	2 · IN-Modifikator
Kämpfer	(2 · IN-Modifikator) ¥4	2 · IN-Modifikator
Kleriker	(2 · IN-Modifikator) ¥4	2 · IN-Modifikator
Magier	(2 · IN-Modifikator) ¥4	2 · IN-Modifikator
Mönch	(4 · IN-Modifikator) ¥4	4 · IN-Modifikator
Paladin	(2 · IN-Modifikator) ¥4	2 · IN-Modifikator
Schurke	(8 · IN-Modifikator) ¥4	8 · IN-Modifikator
Waldläufer	(4 · IN-Modifikator) ¥4	4 · IN-Modifikator

*Menschen erhalten auf der 1. Stufe zusätzlich · 4 Fertigkeitspunkte.

** Menschen erhalten auf jeder weiteren Stufe zusätzlich · 1 Fertigkeitspunkt.

Waffenliste

Sehr kleine Waffen

Name	Preis	Schaden	Kritischer Treffer	Gewicht (Pfd.)	Art
Dolch	4 GM	1W4	19-20/x2	1	Stichwaffe
Kama	4 GM	1W6	x2	1	Hiebwaffe
Shuriken	5 GM	1	x2	0	Stichwaffe

Kleine Waffen

Name	Preis	Schaden	Kritischer Treffer	Gewicht (Pfd.)	Art
Armbrust, leichte	35 GM	1W8	19-20/x2	6	Stichwaffe
Beil	12 GM	1W6	x3	5	Hiebwaffe
Hammer, leichter	2 GM	1W4	x2	2	Wuchtwaffe
Kurzsword	20 GM	1W6	19-20/x2	3	Stichwaffe
Schleuder	2 GM	1W4	x2	0	Wuchtwaffe
Sichel	12 GM	1W6	x2	3	Hiebwaffe
Speer	2 GM	1W8	x3	3	Stichwaffe
Streitkolben	10 GM	1W8	x2	6	Wuchtwaffe
Wurfbeil	40 GM	1W6	x2	4	Hiebwaffe
Wurfpfeil	1	1W4	x2	0	Stichwaffe

Mittelgroße Waffen

Name	Preis	Schaden	Kritischer Treffer	Gewicht (Pfd.)	Art
Armbrust, schwere	10 GM	1W10	19-20/x2	9	Stichwaffe
Kampfstab	2 GM	1W6/1W6	x2	4	Wuchtwaffe
Katana	80 GM	1W10	19-20/x2	10	Hiebwaffe
Keule	2 GM	1W6	x2	3	Wuchtwaffe
Krummsäbel	30 GM	1W6	18-20/x2	4	Hiebwaffe
Kurzbogen	60 GM	1W6	x3	2	Stichwaffe
Langsword	30 GM	1W8	19-20/x2	4	Hiebwaffe
Morgenstern	16 GM	1W6	x2	8	Wuchtwaffe/Stichwaffe
Rapier	40 GM	1W6	18-20/x2	3	Stichwaffe
Streitaxt	20 GM	1W8	x3	7	Hiebwaffe
Streitflegel, leicht	16	1W8	x2	5	Wuchtwaffe
Streithammer	24 GM	1W8	x3	8	Wuchtwaffe



Große Waffen

Name	Preis	Schaden	Kritischer Treffer	Gewicht (Pfd.)	Art
Bastardschwert	70 GM	1W10	19-20/x2	10	Hiebwappe
Doppelaxt	60 GM	1W8/1W8	x3	25	Hiebwappe
Hellebarde	20 GM	1W10	x3	15	Stichwappe/ Hiebwappe
Langbogen	150 GM	1W8	x3	3	Stichwappe
Schreckensstreitkolben	80 GM	1W8/1W8	x2	20	Wuchtwappe
Sense	36 GM	2W4	x4	12	Stichwappe/ Hiebwappe
Streitflegel, schwerer	30	1W10	19-20/x2	20	Wuchtwappe
Zweihänder	100 GM	2W6	19-20/x2	15	Hiebwappe
Zweihändige Axt	40 GM	1W12	x3	20	Hiebwappe
Zweiklingenschwert	200 GM	1W8/1W8	19-20/x2	15	Hiebwappe

Rüstungsliste

Rüstungs- stufe	Rüstungs- bonus	Beispiele	Max GE-Bonus	Rüstungs- malus	Arkaner Zauberpanzer	Ungefähres Gewicht	Ungefährer Preis	Kate- gorie
0	+0	Keine Rüstung	-	-	-	-	-	-
1	+1	Waffenrock	+8	0	5%	10 Pfd.	5 GM	Leichte
2	+2	Lederrüstung	+6	0	10%	15 Pfd.	10 GM	Leichte
3	+3	Beschlagene Lederrüstung, Fellrüstung	+4	-1	20%	25 Pfd.	15 GM	Leichte
4	+4	Kettenhemd, Schuppenpanzer	+4	-2	20%	25 Pfd.	100 GM	Mittel- schwere
5	+5	Kettenpanzer, Brustplatte	+2	-5	30%	40 Pfd.	150 GM	Mittel- schwere
6	+6	Schienenpanzer, Bänderpanzer	0	-7	40%	45 Pfd.	200 GM	Schwere
7	+7	Plattenpanzer	0	-7	40%	50 Pfd.	600 GM	Schwere
8	+8	Ritterrüstung	+1	-6	35%	50 Pfd.	1.500 GM	Schwere

**Mali für den Kampf mit zwei Waffen**

Umstände	Haupthand	Zweithand
Normale Mali	-6	-10
Leichte Waffe in Zweithand (Eine leichte Waffe ist eine Waffe, die um eine Größenklasse kleiner ist, als die Größe Ihres Charakters.)	-4	-8
Talent Beidhändigkeit	-6	-6
Talent Kampf mit zwei Waffen	-4	-8
Leichte Waffe in Zweithand und Talent Beidhändigkeit	-4	-4
Leichte Waffe in Zweithand und Talent Kampf mit zwei Waffen	-2	-6
Talent Beidhändigkeit und Talent Kampf mit zwei Waffen	-4	-4
Leichte Waffe in Zweithand und Talent Beidhändigkeit und Talent Kampf mit zwei Waffen	-2	-2

Sagenkunde

Modifikator auf Sagenkunde	Gegenstandswert*
1	10
2	50
3	100
4	150
5	200
6	300
7	400
8	500
9	1000
10	2500

Modifikator auf Sagenkunde	Gegenstandswert*
11	3750
12	4800
13	6500
14	9500
15	13000
16	17000
17	20000
18	30000
19	40000
20	50000
21	60000
22	80000
23	100000
24	150000
25	200000
26	250000
27	300000
28	350000
29	400000
30	500000
31 +	100.000 GM Wert je Punkt über 30



Magischen Gegenstand benutzen

Magischen Gegenstand benutzen	Gegenstand, der nur bestimmter Klasse erlaubt ist	Gegenstand, der nur bestimmter Volk erlaubt ist	Gegenstand, der nur mit bestimmter Gesinnung erlaubt ist
1	1.000 GM oder weniger	Unmöglich	Unmöglich
5	4.800 GM oder weniger	1.000 GM oder weniger	Unmöglich
10	20.000 GM oder weniger	4.800 GM oder weniger	1.000 GM oder weniger
15	100.000 GM oder weniger	20.000 GM oder weniger	4.800 GM oder weniger
20	100.000 GM oder weniger	100.000 GM oder weniger	20.000 GM oder weniger
25	100.000 GM oder weniger	100.000 GM oder weniger	100.000 GM oder weniger

Grundboni für Rettungswürfe und Grund-Angriffsbonus für alle Klassen

Klassenstufe	Grundboni für RW Schlechter/Guter	Barbar, Kämpfer, Paladin, Waldläufer Grund-Angriffsbonus	Barde, Druide, Kleriker, Schurke, Mönch Grund-Angriffsbonus	Hexen-meister, Magier, Grund-Angriffsbonus	Erfahrungspunkte für nächste Stufe	Maximalwert einzelner Gegenstand	Maximalwert aller Gegenstände
1	•0/•2	•1	•0	•0	0	1000	5000
2	•0/•3	•2	•1	•1	1.000	1500	7500
3	•1/•3	•3	•2	•1	3.000	2500	15000
4	•1/•4	•4	•3	•2	6.000	3500	30000
5	•1/•4	•5	•3	•2	10.000	5000	60000
6	•2/•5	•6/•1	•4	•3	15.000	6500	85000
7	•2/•5	•7/•2	•5	•3	21.000	9000	100000
8	•2/•6	•8/•3	•6/•1	•4	28.000	12000	150000
9	•3/•6	•9/•4	•6/•1	•4	36.000	15000	200000
10	•3/•7	•10/•5	•7/•2	•5	45.000	19500	300000
11	•3/•7	•11/•6/•1	•8/•3	•5	55.000	25000	400000
12	•4/•8	•12/•7/•2	•9/•4	•6/•1	66.000	30000	500000
13	•4/•8	•13/•8/•3	•9/•4	•6/•1	78.000	35000	600000
14	•4/•9	•14/•9/•4	•10/•5	•7/•2	91.000	40000	700000
15	•5/•9	•15/•10/•5	•11/•6/•1	•7/•2	105.000	50000	800000
16	•5/•10	•16/•11/•6/•1	•12/•7/•2	•8/•3	120.000	65000	900000
17	•5/•10	•17/•12/•7/•2	•12/•7/•2	•8/•3	136.000	75000	1000000
18	•6/•11	•18/•13/•8/•3	•13/•8/•3	•9/•4	153.000	90000	1100000
19	•6/•11	•19/•14/•9/•4	•14/•9/•4	•9/•4	171.000	110000	1200000
20	•6/•12	•20/•15/•10/•5	•15/•10/•5	•10/•5	190.000	130000	1300000



Verfügbare und bekannte Zauber für Barden

Zauber pro Tag (ohne Bonus)*								Bekannte Zauber*							
Stufe	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6	
1	2	–	–	–	–	–	–	4	–	–	–	–	–	–	
2	3	0	–	–	–	–	–	5	2	–	–	–	–	–	
3	3	1	–	–	–	–	–	6	3	–	–	–	–	–	
4	3	2	0	–	–	–	–	6	3	2	–	–	–	–	
5	3	3	1	–	–	–	–	6	4	3	–	–	–	–	
6	3	3	2	–	–	–	–	6	4	3	–	–	–	–	
7	3	3	2	0	–	–	–	6	4	4	2	–	–	–	
8	3	3	3	1	–	–	–	6	4	4	3	–	–	–	
9	3	3	3	2	–	–	–	6	4	4	3	–	–	–	
10	3	3	3	2	0	–	–	6	4	4	4	2	–	–	
11	3	3	3	3	1	–	–	6	4	4	4	3	–	–	
12	3	3	3	3	2	–	–	6	4	4	4	3	–	–	
13	3	3	3	3	2	0	–	6	4	4	4	4	2	–	
14	4	3	3	3	3	1	–	6	4	4	4	4	3	–	
15	4	4	3	3	3	2	–	6	4	4	4	4	3	–	
16	4	4	4	3	3	2	0	6	5	4	4	4	4	2	
17	4	4	4	4	3	3	1	6	5	5	4	4	4	3	
18	4	4	4	4	4	3	2	6	5	5	5	4	4	3	
19	4	4	4	4	4	4	3	6	5	5	5	5	4	4	
20	4	4	4	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	4	

Verfügbare Zauber für Kleriker

Zauber pro Tag (ohne Bonus)*											
Stufe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	3	1	–	–	–	–	–	–	–	–	
2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–	
3	4	2	1	–	–	–	–	–	–	–	
4	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	
5	5	3	2	1	–	–	–	–	–	–	
6	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	
7	6	4	3	2	1	–	–	–	–	–	
8	6	4	3	3	2	–	–	–	–	–	
9	6	4	4	3	2	1	–	–	–	–	
10	6	4	4	3	3	2	–	–	–	–	
11	6	5	4	4	3	2	1	–	–	–	
12	6	5	4	4	3	3	2	–	–	–	
13	6	5	5	4	4	3	2	1	–	–	
14	6	5	5	4	4	3	3	2	–	–	
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	–	
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	–	
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1	
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2	
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3	
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	



Domänen

Domäne	Gewährte Kräfte	1	2	3	4	5	6	7
Böses	Kann Externare wie Untote vertreiben	Negativer Energie-strahl		Negativer Energieschlag		Entkräftung		
Erde	Kann Elementare wie Untote vertreiben				Steinhaut	Energiepuffer		
Feuer	Kann Elementare wie Untote vertreiben				Feuerwand	Energiepuffer		
Gutes	Kann Externare wie Untote vertreiben				Steinhaut	Schwächerer Bindender Ruf		
Heilung	Alle Heilzauber werden verstärkt		Schwere Wunden heilen			Heilung		
Krieg	Schlachtenmeister		Katzenhafte Anmut					Aura der Lebenskraft
Luft	Kann Elementare wie Untote vertreiben			Blitze herbeirufen			Kugelblitz	
Magie	Mehr Domänenzauber	Magierrüstung	Melfs Säurepfeil	Nativer	Steinhaut	Eissturm		
Reisen	Mehr Domänenzauber	Verstricken	Spinnennetz	Energieschlag Bewegungs-freiheit	Verlangsamten	Hast		
Pflanzen	Kann Ungeziefer wie Untote ertreiben		Rindenhaut					Kriechender Tod
Schutz	Göttlicher Schutz				Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit	Energiepuffer		
Sonne	Verbessertes Untote vertreiben		Gleichendes Licht					Sonnenstrahl
Stärke	Göttliche Stärke			Göttliche Macht		Steinhaut		
Tiere	Verbessertes Monster herbeizaubern		Katzenhafte Anmut	Wahrer Blick		Selbstverwandlung		
Tod	Avatar der Negativen Ebene				Tödliches Phantom	Entkräftung		
Tricks	Verbesserte Fertigkeiten, wie sie für Schurken typisch sind		Unsichtbarkeit	Sphäre der Unsichtbarkeit	Erweiterte Unsichtbarkeit			
Wasser	Kann Elementare wie Untote vertreiben			Vergiften		Eissturm		
Wissen	Mehr Domänenzauber	Identifizieren	Dunkelsicht	Hellhören/Hellsehen	Wahrer Blick		Sagenkunde	
Zerstörung	Vertreiben fügt Konstrukten Schaden zu			Stinkende Wolke			Säurenebel	

Verfügbare Zauber für Druiden

Zauber pro Tag (ohne Bonus)*										
Stufe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



Bonustalente für Kämpfer

Bonustalente für Kämpfer	
Ausweichen	Niederwerfen
Beidhändigkeit	Schnelles Schießen
Betäubender Schlag	Verbesserter Heftiger Angriff
Beweglichkeit	Verbesserter Kampf mit zwei Waffen
Bewusstlos schlagen	Verbesserter Kritischer Treffer
Doppelschlag	Verbesserter Waffenloser Schlag
Entwaffnen	Verbessertes Entwaffnen
Geschosse abwehren	Verbessertes Niederwerfen
Gezielter Schlag	Verbessertes Parieren
Heftiger Angriff	Waffenfinesse
Kampf mit zwei Waffen	Waffenfokus
Kernschuss	Waffenspezialisierung*

Angriffe, RK und Bewegungsrate für Mönche

Klassenstufe	Grund-Angriffsbonus im waffenlosen Kampf	Unbewaffneter Schaden*	RK Bonus**	Bewegungsrate
1	+0	1d6 / 1d4	+0	100%
2	+1	1d6 / 1d4	+0	100%
3	+2	1d6 / 1d4	+0	110%
4	+3	1d8 / 1d6	+0	110%
5	+3	1d8 / 1d6	+1	110%
6	+4/+1	1d8 / 1d6	+1	120%
7	+5/+2	1d8 / 1d6	+1	120%
8	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	120%
9	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	130%
10	+7/+4/+1	1d10 / 1d8	+2	130%
11	+8/+5/+2	1d10 / 1d8	+2	130%
12	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
13	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
14	+10/+7/+4/+1	1d12 / 1d10	+2	140%
15	+11/+8/+5/+2	1d12 / 1d10	+3	145%
16	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
17	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
18	+13/+10/+7/+4/+1	1d20 / 2d6	+3	150%
19	+14/+11/+8/+5/+2	1d20 / 2d6	+3	150%
20	+15/+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+4	150%

* Die Zahl vor dem Schrägstrich, ist der Schaden, den mittelgroße oder große Mönche anrichten. Die Zahl nach dem Schrägstrich ist der Schaden, den kleine Mönche anrichten.

Verfügbare Zauber für Paladine und Waldläufer

Zauber pro Tag (ohne Bonus)*				
Stufe	1	2	3	4
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—
13	1	1	1	—
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2

Bonustalente für Schurken

Ausweichrolle
Entschlüpfender Geist
Fertigkeitsmeisterschaft
Gelegenheit ausnutzen
Schwächender Schlag
Verbessertes Entrinnen



6•ΑΠΗΛΠΓ Α: ΤΑΒΕΛΛΕΠ

Verfügbare und bekannte Zauber für Hexenmeister

Zauber pro Tag (ohne Bonus)*											Bekannte Zauber										
Stufe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
2	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
3	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	
4	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—	
5	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	
6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—	
7	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—	
8	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—	
9	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—	
10	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—	
11	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—	
12	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—	
13	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—	
14	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—	
15	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—	
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—	
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—	
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1	
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2	
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3	

6•ΑΠΗΛΠΓ Α: ΤΑΒΕΛΛΕΠ

Verfügbare Zauber für Magier

Zauber pro Tag (ohne Bonus)*									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
4	4	4	4	4	3	2	—	—	—
4	4	4	4	4	3	2	—	—	—
4	4	4	4	4	4	3	2	—	—
4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
4	4	4	4	4	4	4	3	2	—
4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Bonustalente für Magier

Bonustalente für Magier	
Durchschlagende Zauber	Zauber ausdehnen
Gestenlos zaubern	Zauber verstärken
Im Kampf zaubern	Zaubereffekt maximieren
Lautlos zaubern	Zauberfokus
Schnell zaubern	



6•ΑΠΗΛΠΓ Α: ΤΑΒΕΛΛΕΠ

Gesinnungen

Ordnung/Chaos-Achse	100	Chaotisch gut	Neutral gut	Rechtschaffen gut	
	70	Chaotisch neutral	(Absolut) neutral	Rechtschaffen neutral	
	30	Chaotisch böse	Neutral böse	Rechtschaffen böse	
	0				
		0	30	70	100
		Gut/Böse-Achse			

Größe der Völker

Volk	Größe
Mensch	Mittelgroß
Elf	Mittelgroß
Gnom	Klein*
Halbling	Klein*
Halb-Elf	Mittelgroß
Halb-Ork	Mittelgroß
Zwerg	Mittelgroß

* Kleine Kreaturen können keine großen Waffen führen. Sie müssen mittelgroße Waffen mit beiden Händen führen.

6•ΑΠΗΛΠΓ Α: ΤΑΒΕΛΛΕΠ

Fertigkeiten

Fertigkeit	BRB	BAR	KLE	DRU	KÄM	MÖN	PAL	WAL	SRK	HXM	MAG	Ungeübt	Bezugsattribut
Auftreten	x	*	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Ja	CH
Disziplin	*	*	-	-	*	-	-	-	-	-	-	Ja	ST
Entdecken	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Ja	WE
Fallen entschärfen	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	-	Nein	IN
Fallen stellen	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Nein	GE
Gefühl für Tiere	x	x	x	*	x	x	x	*	x	x	x	Nein	CH
Heilkunde	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Ja	WE
Konzentration	-	*	*	*	*	*	*	*	-	*	*	Ja	KO
Lauschen	*	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Ja	WE
Leise bewegen	-	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Ja	GE
Magischen Gegenstand benutzen	*	x	x	x	x	x	x	*	x	x	-	Nein	CH
Parieren	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	Ja	GE
Provozieren	*	*	-	-	-	-	*	-	-	-	-	Ja	CH
Sagenkunde	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Ja	IN
Schlösser öffnen	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	Nein	GE
Suchen	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Ja	IN
Taschen-diebstahl	-	*	-	-	-	-	-	-	*	-	-	Nein	GE
Überreden	-	*	*	*	-	*	*	-	*	-	-	Ja	CH
Verstecken	-	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Ja	GE
Zauberkunde	-	*	*	*	-	-	-	-	-	*	*	Nein	IN

* Klassenfertigkeit

- Klassenübergreifende Fertigkeit

x Die Fertigkeit kann von einem



6•ΑΠΗΛΠΓ Α: ΤΑΒΕΛΛΕΠ

Talente nach Kategorie

Kampftalente	Aktive Kampftalente	Defensive Talente	Magische Talente	Andere
Beidhändigkeit	Betäubender Schlag	Abhärtung	Durchschlagende Zauberei	Fertigkeitsfokus
Doppelschlag	Bewusstlos scagen	Ausweichen	Gestenlos zaubern	Wachsamkeit
Kampf mit zwei Waffen	Entwaffnen	Beweglichkeit	Im Kampf zaubern	Zusätzliches Vertreiben
Kernschuss	Gezielter Schlag	Blitzschnelle Reflexe Eiserner Wille	Lautlos zaubern	
Verbesserter Kampf mit zwei Waffen	Heftiger Angriff	Geschosse	Schnell zaubern	
Verbesserter Kritischer Treffer	Niederwerfen	abwehren Große Zähigkeit	Zauber ausdehnen	
Verbesserter Waffenloser Schlag	Schnelles Schießen	Umgang mit	Zauber verstärken	
Verbessertes Parieren	Verbesserter Heftiger Angriff	Rüstungen leichte) Umgang mit	Zaubereffekt maximieren	
Waffenfertigkeit: Kriegswaffe. Einfache Waffe. Exotische Waffe	Verbessertes Entwaffnen	Rüstungen (mittelschwere) Umgang mit	Zauberfokus	
Waffenfinesse	Verbessertes Niederwerfen	Rüstungen (schwere) Umgang mit		
Waffenfokus		Schilden		
Waffenspezialisierung				

ΑΠΗΛΠΓ Β: GLOSSAR





Attributswurf: Ein einfacher Wurf mit 1W20 + Modifikator, der sich durch das entsprechende Attribut ergibt.

Auf dem falschen Fuß erwischt: Wenn ein Charakter überrascht wird oder aus anderen Gründen nicht auf einen Kampf vorbereitet ist, hat man ihn auf dem falschen Fuß erwischt. Das bedeutet, dass er seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verliert.

Bannzauber: Diese Zauber schützen den Magieanwender vor magischen und körperlichen Angriffen.

Bereitschaftsleiste: Die Leiste am unteren Rand des Bildschirms. Sie gestattet dem Spieler, rasch auf Zauber und Fähigkeiten zuzugreifen.

Beschwörung: Diese Zauber rufen Kreaturen an die Seite des Magieanwenders. Normalerweise handelt es sich dabei um herbeigezauberte Verbündete.

Energieverlust: Manche Angriffe, vor allem jene von Untoten, können dazu führen, dass ein Charakter Negativstufen erhält. Das kann sogar zu einem permanenten Stufenverlust führen.

EP: Erfahrungspunkte.

Erkenntniszauber: Erkenntniszauber sind sehr nützlich, um Informationen zu erlangen.

Exklusive Fertigkeit: Eine Fertigkeit, die nur von Angehörigen einer bestimmten Klasse erlernt werden kann.

Fertigkeit: Eine Fertigkeit repräsentiert eine bestimmte praktische Fähigkeit. Je höher der Wert in einer Fertigkeit ist, desto geübter ist der Charakter in ihr.

Fertigkeitspunkte: Bei der Erschaffung eines Charakters und bei jedem Stufenanstieg erhält man Fertigkeitspunkte. Man verwendet sie, um die Fertigkeiten des Charakters zu verbessern.

Fertigkeitsrang: Der Fertigkeitsrang gibt an, wie gut ein Charakter in einer bestimmten Fertigkeit ist. Je höher der Fertigkeitsrang ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass der Charakter bei einem Fertigkeitswurf erfolgreich ist.

Fertigkeitswurf: Wenn ein Charakter eine Fertigkeit anwendet, macht er einen Fertigkeitswurf. Um Erfolg zu haben, muss das Resultat mindestens so hoch sein wie der SG der Aufgabe.

Fraktion: Eine bestimmte Gruppe, der Spieler, NSC und Kreaturen angehören können. Das beeinflusst, wie diese auf bestimmte Situationen reagieren.

Gelegenheitsangriff: Ein zusätzlicher Angriff, den ein Charakter oder Monster ausführen kann, wenn sich der Gegner eine Blöße gibt.

Gesinnung: Die Gesinnung spiegelt wider, welche Einstellung Ihr Charakter bezüglich Ordnung und Chaos sowie Gut und Böse hat.

GM: Goldmünzen sind die Standardwährung in Neverwinter Nights.

HG: Herausforderungsgrad. Je höher der Herausforderungsgrad eines Gegners ist, desto gefährlicher ist er. Normalerweise können vier Charaktere einen Gegner, der einen gleich hohen Herausforderungsgrad wie ihre durchschnittliche Stufe hat, mit mäßigen Schwierigkeiten bezwingen.

Illusion: Die Zauber der Schule der Illusion verändern die Wahrnehmung und erschaffen Trugbilder.

Ki: Die spirituelle Energie der Mönche.

Klasse: Der Beruf eines Charakters.

Klassenfertigkeit: Eine Fertigkeit, die für die Klasse des Charakters typisch ist und daher vermutlich häufig von ihm verwendet wird.

Klassenübergreifende Fertigkeit: Eine Fertigkeit, auf die ein Charakter einer bestimmten Klasse zwar Zugriff hat, die aber nicht für ihn typisch ist und die er daher vermutlich nur selten einsetzen wird.

Kombinationsbonus: Manche Fertigkeiten ergänzen sich. Wenn man mindestens 5 Fertigkeitsränge in einer derartigen Fertigkeit hat, erhält man einen Kombinationsbonus +2 für eine bestimmte andere Fertigkeit. Bei der Beschreibung der Fertigkeiten ist erläutert, welche Fertigkeiten einen Kombinationsbonus für andere Fertigkeiten geben.

Konkurrierender Wurf: Bei einem konkurrierenden Wurf würfelt man gegen das Ergebnis, das ein anderer Charakter oder eine Kreatur bei ihrem Fertigkeitswurf erzielt hat.

Kreismenü: Das Kreismenü stellt das optimale Hilfsmittel zur Interaktion mit der Welt in Neverwinter Nights dar. Klicken Sie mit Rechts auf einen Gegenstand oder eine Kreatur, um das entsprechende Kreismenü aufzurufen.

Kritischer Treffer: Ein besonders guter Treffer, der extrem viel Schaden anrichtet.

Maximale Gegenstandspunkte: Wie viel magische Gegenstände in welchem Wert



ein Charakter besitzen darf. Je höher seine Stufe ist, desto höher ist dieser Wert.

Metamagisches Talent: Ein metamagisches Talent ermöglicht es einen Magieanwender, einen bestimmten Aspekt eines Zaubers zu verändern. So könnte der Zauber beispielsweise stärker wirken oder länger dauern. Zauber, die auf diese Weise verbessert werden, haben einen höheren Grad.

Nekromantie: Zauber, die Leben erschaffen, zerstören oder manipulieren.

Phase: 10 Runden, also 60 Sekunden im Spiel.

PVP: Player vs. Player, also ein Kampf von Spielern gegen Spieler.

Reflexwurf: Mit einem Reflexwurf versucht man, dem Feuerball eines Magiers oder dem tödlichen Odem eines Drachen zu entgehen. Je höher der Wert ist, desto besser. Der Geschicklichkeitsmodifikator wird zum Reflexwurf addiert.

Rettungswurf: Der Rettungswurf bestimmt, wie gut sich eine Kreatur bestimmten schädlichen Einflüssen oder Angriffen widersetzen kann. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf werden die schädlichen Einflüsse oder der Schaden reduziert oder vermieden. Rettungswürfe werden in Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe unterteilt.

RK: Die Rüstungsklasse spiegelt die Fähigkeit eines Charakters wider, Schaden durch körperliche Angriffe zu vermeiden, entweder durch schwere Panzerung, die Fähigkeit, geschickt auszuweichen oder magischen Schutz.

Runde: Sechs Sekunden im Spiel.

Sagenkunde: Die Sagenkunde ist die Fertigkeit eines Charakters, magische Gegenstände und Ausrüstung zu identifizieren.

SG: Schwierigkeitsgrad. Je höher diese Zahl ist, desto schwieriger ist die Aufgabe. Der Charakter muss diese Zahl mit einem Fertigkeitenswurf erreichen, um erfolgreich zu sein.

Startpaket: Eine von den Designern zusammengestellte Auswahl an Fertigkeiten und Talenten für eine bestimmte Charakterklasse. Dient dazu, rasch Charaktere zu erstellen.

Talent: Ein Talent ermöglicht einem Charakter entweder den Einsatz einer neuen Fähigkeit oder verbessert bestimmte Fähigkeiten, über die ein Charakter bereits verfügt.

TP: Die Trefferpunkte eines Charakters bestimmen, wie viel Schaden er erleiden

kann, bevor er stirbt.

TW: Die Anzahl der Trefferwürfel, also Würfel, die benutzt werden, um die Trefferpunkte eines Charakters oder einer Kreatur zu ermitteln.

Überladen: Wenn ein Charakter mehr trägt, als ihm seine Stärke gestattet, ist er überladen. Dadurch reduziert sich seine Bewegungsrate.

Verwandlung: Die Zauber verändern das Ziel, entweder auf subtile Weise oder gravierend.

Verzauberung: Die Zauber dieser Schule gewähren Macht über andere Wesen oder geben dem Magieanwender oder seinen Verbündeten besondere Eigenschaften.

Willenswurf: Der Willenswurf spiegelt die Widerstandsfähigkeit Ihres Charakters gegen geistige Einflüsse, Beherrschung und viele magische Einwirkungen wider. Der Weisheitsmodifikator des Charakters wird zum Willenswurf addiert.

Wurf auf ungeübte Fertigkeit: Manche Fertigkeiten kann man auch verwenden, wenn man keinerlei Fertigkeitsränge in dieser Fertigkeit besitzt.

Zähigkeitswurf: Wenn Ihr Charakter versucht, massiven körperlichen Einwirkungen wie Gift, Lähmung oder Todesmagie zu widerstehen, muss er einen Zähigkeitswurf bestehen. Der Konstitutionsmodifikator wird zum Zähigkeitswurf addiert.

Zauberstufe: Entspricht der Klassenstufe eines Charakters in den Klassen, die arkane und göttliche Zauber wirken können.

Zaubertrick: Die Zauber der geringsten Machtstufe, die im Spiel verfügbar sind.

A sheet of white paper with horizontal ruling lines. In the background, there is a large, faint, stylized watermark of the letters 'NE'. The paper is otherwise blank.

index





A

Abhärtung 85
 Attributwert modifiziert, Einwirkung 109
 Auf dem falschen Fuß erwischt 105
Auftreten 76
 Ausrüsten 23
 Ausweichen 85

B

Barbaren 50
Barbaren, Fähigkeiten 57
Barden 50
Barden, Fähigkeiten 58
 Behälter verwenden 17, 23
Beherrscht, Einwirkung 110
Beidhändigkeit 85
Benennen, Einwirkung 110
 Bereitschaftsleiste 14
 Beschäftigt 102
 Betäubender Schlag 85
Betäubt, Einwirkung 110
 Beweglichkeit 86
Bewegung 108
Bewegungsrate modifiziert, Einwirkung 110
 Bewusstlos schlagen 86
Bezaubert, Einwirkung 110
Blind, Einwirkung 110
 Blitzschnelle Reflexe 86

C

Charaktere mit einer Klassenkombination 136
 Charaktererschaffung, Grundlagen 13
 Charakterporträt 15
 Charisma 70

Charaktererschaffung, detailliert 44

D

Der Angriffswurf 104
 Die Werkzeuge 146
Disziplin 76
 Domänen 98
 Doppelschlag 86
Doppelwaffen 140
Druiden 51
Druiden, Fähigkeiten 59
Dunkelheit, Einwirkung 110
 Durchschlagende Zauber 87

E

Einwirkung 115
 Eiserner Wille 87
Elfen 46
Entdecken 76
 Entwaffnen 87
Erhöhte Angriffszahl, Einwirkung 110

F

Fallen entschärfen 18, 77
Fallen stellen 77
Fehlschlagchance, Einwirkung 110
 Feindselig 101, 102
 Fertigkeiten 73
 Fertigkeitsfokus 87
Fertigkeitsmodifikator, Einwirkung 111
 Fraktionen 103
 Freundlich 101, 102

G

Gefühl für Tiere 78
Gelähmt, Einwirkung 111
 Gelegenheitsangriffe 105
 Geschicklichkeit 69
 Geschosse abwehren 88
 Gesinnung 68
 Gespräche führen 24
 Gestenlos zaubern 88
 Gezielter Schlag 88
Gift, Einwirkung 111
Gnome 47
 Grosse Zähigkeit 88

H

Halb-Elfen 47
Halblinge 49
Halb-Orks 48
Hast, Einwirkung 111
 Heftiger Angriff 89
Heiligtum, Einwirkung 111
Heilkunde 78
Herbeigezaubert, Einwirkung 111
Hexenmeister 51
Hexenmeister, Fähigkeiten 60

I

Im Kampf zaubern 89
Immunität, Einwirkung 111
 Installation 12
 Intelligenz 70

K

Kampf mit zwei Waffen 89, 140
Kämpfer 52
Kämpfer, Fähigkeiten 60
Kampfwerte modifiziert, Einwirkung 111
 Karte 24
 Kernschuss 89
 Klassen 49
 Klassen, Besondere Fähigkeiten 97
Klassenkombinationen, Beschränkungen 137
Kleriker 52
Kleriker, Fähigkeiten 60
Konfiguration 12
 Konstitution 69
Konzentration 78
Krank, Einwirkung 112
Kritische Treffer 139

L

Laden 18
Lauschen 79
 Lautlos zaubern 90
Leise bewegen 79
Liegend, Einwirkung 112
Lokaler Charakter 13

M

Magieimmunität 112
Magier 53
Magier, Fähigkeiten 61
Magischen Gegenstand benutzen 80
Mehrspieler 28
Menschen 46
Mönche 54



Mönche, Fähigkeiten 61

Π

Negativstufen, Einwirkung 112

Neues Erscheinen 105

Nichtspieler, Reaktionen 101

Niederwerfen 90

P

Paladin, Fähigkeiten 64

Parieren 80

Provozieren 80

R

Regenerierend, Einwirkung 112

Rettungswürfe 104

Rettungswurfmodifikator, Einwirkung 112

RK modifiziert, Einwirkung 113

Rüstung und Schilde 138

S

Sagenkunde 81, 143

Schaden 104

Schaden, Einwirkung 113

Schadensimmunität, Einwirkung 113

Schadensmodifikatoren, Einwirkung 113

Schadensreduzierung, Einwirkung 113

Schadensresistenz, Einwirkung 114

Schlaf, Einwirkung 114

Schlösser öffnen 81

Schnell zaubern 90

Schnelles Schießen 90

Schulen 96

Schurken 55

Schurken, Fähigkeiten 65

Server Charakter 13

Speichern 18

Stärke 69

Startpakete 73

Stille, Einwirkung 114

Stufenaufstieg 134

Suchen 82

T

Tagebuch 25

Talente 83

Tarnung, Einwirkung 114

Taschendiebstahl 82

Tastaturkürzel 19

Taub, Einwirkung 114

Temporäre TP, Einwirkung 114

Tiergefährten 99

Tod 105

Tod, Einwirkung 114

Ü

Überreden 9 56

V

Überreden 82

Umgang mit leichten Rüstungen 91

Umgang mit mittelschweren Rüstungen 91

Umgang mit Schilden 91

Umgang mit schweren Rüstungen 91

Unsichtbarkeit, Einwirkung 115

Unverwundbar 102

V

Verbesserter Heftiger Angriff 92

Verbesserter Kampf mit zwei Waffen 92

Verbesserter Kritischer Treffer 92

Verbesserter Waffenloser Schlag 92

Verbessertes Entwaffnen 93

Verbessertes Niederwerfen 93

Verbessertes Parieren 93

Verbündete 106

Verflucht, Einwirkung 115

Verlangsamten, Einwirkung 115

Verschiedene Gegenstände 142

Verstecken 83

Verstrickt, Einwirkung 115

Vertraute 99

Vertrieben, Einwirkung 115

Verwirrt, Einwirkung 115

W

Wachsamkeit 93

Waffen, Einfache 140

Waffen, Exotische 141

Waffen, Kriegswaffen 140

Waffenfertigkeit, Einfache Waffen 93

Waffenfertigkeit, Exotische Waffe 94

Waffenfertigkeit, Kriegswaffen 94

Waffenfinesse 94

Waffenfokus 94

Waffengröße 139

Waffenspezialisierung 95

Wahrer Blick, Einwirkung 115

Waldläufer 56

Waldläufer, Fähigkeiten 67

Weisheit 70

Z

Zauber 109

Zauber ausdehnen 95

Zauber verstärken 95

Zauber, Benutzeroberfläche 23

Zaubereffekt maximieren 95

Zauberfokus 96

Zauberkunde 83

Zauberresistenz, Einwirkung 115

Zeitstopp, Einwirkung 116

Zielen 103

Zusätzliches Vertreiben 96

Zweihandwaffen, Waffenschaden 140

Zweihand, Waffenschaden 140

Zwerge 48



Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Monster: Schwierigkeitsgrade.....	28
Tabelle 2: Waldläufer: Erzfeinde.....	42
Tabelle 3: Attributswerte.....	46
Tabelle 4: Chat-Befehle.....	63
Tabelle 5: Malus auf Bewegungsrate.....	67
Tabelle 6: Aufbau der Werkzeuge.....	88
Tabelle 7: Fertigkeitspunkte nach Klasse.....	96
Tabelle 8: Waffenliste.....	97
Tabelle 9: Rüstungsliste.....	98
Tabelle 10: Mali für den Kampf mit zwei Waffen.....	98
Tabelle 11: Sagenkunde.....	99
Tabelle 12: Magischen Gegenstand benutzen.....	99
Tabelle 13: Grundboni auf Rettungswürfe und Grund-Angriffsbonus für alle Klassen.....	99
Tabelle 14: Verfügbare und bekannte Zauber für Barden.....	100
Tabelle 15: Verfügbare Zauber für Kleriker.....	100
Tabelle 16: Domänen.....	101
Tabelle 17: Verfügbare Zauber für Druiden.....	101
Tabelle 18: Bonustalente für Kämpfer.....	102
Tabelle 19: Angriffe, RK und Bewegungsrate für Mönche.....	102
Tabelle 20: Verfügbare Zauber für Paladine und Waldläufer.....	103
Tabelle 21: Bonustalente für Schurken.....	103
Tabelle 22: Verfügbare und bekannte Zauber für Hexenmeister.....	103
Tabelle 23: Verfügbare Zauber für Magier.....	104
Tabelle 24: Bonustalente für Magier.....	104
Tabelle 25: Gesinnungen.....	104
Tabelle 26: Größe der Völker.....	105
Tabelle 27: Fertigkeiten.....	105
Tabelle 28: Talente nach Kategorie.....	106

DAS TEAM





9•DAS TEAM

BIOWARE

Das Hauptentwicklungsteam

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

Animationen:

LEITUNG ANIMATIONEN

Enrique Deo Perez

SPIEL-ANIMATIONEN

Carman Cheung Tony de Waal
Steve Gilmour Chris Hale
Mark How Rick Li
John Santos Larry Stevens
Henrik Vasquez

GRAFIK

ART DIRECTOR

Marc Holmes

LEITENDER TECHNISCHER KÜNSTLER

Tobyn Manthorpe

PROTOTYPEN-KÜNSTLER

Marc Holmes Casey Hudson
Lindsay Jorgensen Tobyn Manthorpe
Trent Oster Tony de Waal

EFFEKTE-KÜNSTLER

Alex Scott

2D GRAFIKER

Mike Grills Marc Holmes
Sung Kim Mike Leonard
Sean Smailes Rob Sugama
Derek Watts Jono Lee

3D GRAFIKER

Nolan Cunningham Lindsay Jorgensen
Arnel Labarda Jono Lee Calvin

Lyle Chris Mann
Tobyn Manthorpe Alex Rodrique
Trent Oster

WERBE/PROMOTION GRAFIKER

Mike Sass Todd Grenier
Mike Leonard Sung Kim
Marc Holmes

WEITERE GRAFIKEN

Ryan Blanchard Kelly Goodine
Matthew Goldman Todd Grenier
Yunkyoung Kim Sherridon Routley
Elben Schafers Jason Spykerman
Cass Scott

LEITER DER GRAFIKABTEILUNG

(BIOWARE)

David Hibbeln

LEITER PROMOTION/WERBE-GRAFIK

(BIOWARE)

Michael Sass

LEITER KONZEPT-GRAFIK

(BIOWARE)

John Gallagher

Audio

AUDIO PRODUZENT

Alan Miranda

SOUNDDESIGNER UND INTEGRATION

David Chan John Henke

Cinematik:

LEITUNG

David Hibbeln

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Sherridon Routley

LEITUNG CHARAKTERMODELLE

Christopher Mann

9•DAS TEAM

MODELLE

Ryan Blanchard Nolan Cunningham
Todd Grenier Jono Lee
Sherridon Routley Mike Spalding

LEITUNG ANIMATIONEN

Tony de Waal

ANIMATIONEN

Carman Cheung Chris Hale
Mark How Rick Li
Enrique Deo Perez John Santos
Larry Stevens Henrik Vasquez
Ryan Blanchard

LEITER EFFEKT-ANIMATIONEN

Ryan Blanchard

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE

Tony de Waal Christopher Mann
Sherridon Routley

GEMISCHT VON

Sherridon Routley

GEMISCHT VON

Todd Grenier Mike Sass

Design

LEITENDE DESIGNER

Brent Knowles James Ohlen

HAUPTDESIGNTEAM

Rob Bartel Dave Gaidar
Drew Karpysbyn Luke Kristjanson
Kevin Martens Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk

SKRIPTEN UND DATENEINGABE

Andrew 'Colonel Bob' Nobbs
John Winski

SYSTEMDESIGN

Preston Watamaniuk Rob Bartel



9•DAS TEAM

ZUSÄTZLICHES DESIGN:

Mike Geist Cori May
Bob McCabe Dan Whiteside

HANDBUCH

Brent Knowles Trent Oster
Preston Watamaniuk Bob McCabe
Luke Kristjanson Jim Bishop
Keith Soleski

Leitung

PROJEKTLEITER / PRODUZENT

Trent Oster

STELLVERTRETENDER PRODUZENT

Alan Miranda

PRODUKTLINIEN-PRODUZENT

Keith Soleski

STELLVERTREDE, AUSFÜHRENDE

PRODUZENTEN

GESCHÄFTSFÜHRER BIOWARE

Ray Muzyka Greg Zeschuk

Programmierung

LEITENDER PROGRAMMIERER

Scott Greig

LEITUNG

WERKZEUGPROGRAMMIERUNG

Don Moar

LEITUNG FORSCHUNG

Mark Brockington

STELLVERTRETENDER,

LEITENDER PROGRAMMIERER

Don Yakielashek

PROGRAMMIERUNG

Howard Chung Mike Devine
Brenon Holmes Noel Borstad
Paul Roffel Sophia Smith
Rob Boyd Ross Gardner

Dan Morris

Mark Darrah

GRAFIKPROGRAMMIERUNG

Leitung Grafikprogrammierung

Jason Knipe

Grafikprogrammierung

John Bible Peter Woytiuk

DESIGN DER GRAFIKENGINE

Stan Melax

WERKZEUG-PROGRAMMIERUNG

Pat Chan Sydney Tang

Neil Flynn Darren Wong

Chris Christou Owen Borstad

Aaryn Flynn Marc Audy

WEITERE PROGRAMMIERUNG

Justin Smith Charles "Chuckles" Randall

Rob Babiak David Falkner

Ryan Hoyle

PR

Brad Grier Teresa Cotesta

Tom Ohle

Internet / Live Team

LIVE TEAM

Stellvertretender Produzent

Derek French

Internet-Community Manager

Jay Watamaniuk

Kundendienstspezialist

Dave McGruther

Programmierer

Craig Welburn Andrew Gardner

INTERNET-TEAM

Internet Entwickler

Robin Mayne

Duleepa "Dups" Wijayawardhana

9•DAS TEAM

Internet Grafiken

Todd Grenier

QUALITÄTSSICHERUNG

Nathan Frederick

QUALITÄTSSICHERUNG

Bob McCabe Chris Priestly Derrick Collins
Jonathan Epp Karl Schreiner Kevin Booth
Scott Horner Scott Langevin Stanley Woo

Besonderer Dank geht an

HILFE BEI BIOWARE

Jim Bishop Bishop für seine Arbeit als
Redakteur
Raymond Prach für seine Hilfe bei der
Dateneingabe

VERWALTUNG

Richard Iwaniuk Mark Kluchky Theresa
Baxter Agnes Kokot Goldman Jo-Marie
Langkow Juliette Irish

SYSTEMVERWALTUNG

Chris Zeschuk Craig Miller
Nils Kuhnert Julian Karst
Brett Tollefson Dave Hamel

Infogrames

Produktion

STUDIO SENIOR VP

Jean-Philippe Agati

VP PRODUKTENTWICKLUNG

Steve Ackrich

PRODUZENT

Todd Hartwig

Marketing

VP MARKETING

Steve Allison

DIREKTOR MARKETING



9•DAS TEAM

NOTIZEN

Jean Raymond

PRODUKTLINIENMANAGER

Mike Webster

BESONDERER DANK GEHT AN:

Laddie Ervin

PR

PR MANAGER

Matt Frary

PR SPECIALIST

Wiebke Vallentin

QUALITÄTSSICHERUNG

Leitung Qualitätssicherung

Michael Craighead

Leitung Zertifizierung

Kevin Jamieson

Leitender Tester

Mike Romatelli

Tester

Karen Gledhill

Lenny Montone

Mike Krapovicky

Dan Frisoli

LIZENZIERUNG

Direktor, Neue Geschäftszweige

Tim Campbell

ONLINE MARKETING

UND KOMMUNIKATION

Ausführende Produzenten

Jon Nelson

Leitender Produzent

Kyle Peschel

PRODUZENT

Jean-Christophe Bornaghi

LEITENDER INTERNET-DESIGNER

Micah Jackson

LEITENDER INTERNET-PROGRAMMIERER

Gerald Burns

INFOGRAMES EUROPE

VP Marketing Europa

Larry Sparks

Core-Spiele

Marketing-Direktor

Franck Heissat

Marketing-Manager

Cyril Voiron

Produktmarketing-Manager

Sébastien Brasseur

Antoine Molant

PR-Manager

Adeline Tiengou

Design-Studio

Olivier Lachard

Rose-may Mathon

Marketing-Koordination

Jenny Clark

Marie-Emilie Requien

Nadja Manseur

Catherine Esteoule

Cecile Gillet

Herstellung

Pauline Nam

Jake Tombs

DEUTSCHE VERSION

Leitung der Lokalisierungsabteilung

Sylviane Pivot-Chossat

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames und BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. BioWare Aurora Engine Copyright 2002 BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, das Forgotten Realms Logo, Dungeons & Dragons Logo, Dungeon Master, D&D, Baldur's Gate, und das Wizards of the Coast Logo sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochter von Hasbro, Inc. und werden von Infogrames unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Black Isle und Interplay sind eingetragene Warenzeichen von Interplay. Alle Rechte vorbehalten. BioWare, die BioWare Aurora Engine, und das BioWare Logo sind eingetragene Warenzeichen von BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. Windows und Windows 95/98/2000 sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Auch alle anderen Warenzeichen und Handelsmarken, die in diesem Produkt und Handbuch verwendet, beziehungsweise erwähnt werden, befinden sich im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer.





ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0.34 €/min) (24h/24) 3615 Infogrames (0.34 €/min) Technique: 0825 15 80 80 (0.15 €/min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.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)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.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		pt.apoiocliente@atari.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@atari.com www.es.atari.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 95* *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)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.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 ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.