

## HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

**Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.**

### Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, ob Ihr System den Anforderungen entspricht, die auf der Packung aufgelistet sind.

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Ausführen“. Geben Sie in das Textfeld „dxdiag“ ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um DirectDraw, Direct3D und DirectSound zu testen.

**Hinweis:** Falls Sie nicht über fortgeschrittene Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der **Optionen** im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

### Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf ihrem System aktiv sind, nennt man auch „**Hintergrundanwendungen**“. In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus-** oder **Crash Guard-**Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren“, „Schließen“, oder ähnliches).
- Sobald Sie die **Antivirus-** und **Crash Guard-**Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann“ nachlesen.

### Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „**aufzuräumen**“.

Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes“ System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.

Konsultieren Sie die Windows-Hilfedateien, um sich über die Werkzeuge ScanDisk bzw. Fehlerprüfung, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung zu informieren.

### Die Benutzung der Windows-Hilfe

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Hilfe“ (bzw. „Hilfe und Support“), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk“ (Win 98/ME), „Fehlerprüfung“ (Win 2000/XP), „Defragmentierung“ und „Datenträgerbereinigung“. Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

• **Zunächst** sollten Sie versuchen, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

Asus: <http://www.asus.com>

ATI: <http://www.ati.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>

Guillemot: <http://www.guillemot.com>

Hercules: <http://www.hercules.com>

• **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

NVidia: <http://www.nvidia.com>

ATI: <http://www.ati.com>

Power VR: <http://www.powervr.com>

Matrox: <http://www.matrox.com>

S3: <http://www.s3graphics.com>

Intel: <http://www.intel.com>

SIS: <http://www.sis.com>

• Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>

C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>

Diamond: <http://www.diamondmm.com>

ESS: <http://www.esstech.com>

Videologic: <http://www.videologic.com>

Yamaha: <http://www.yamaha.com>

### Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

**Wichtiger Hinweis:** Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

### Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen“ angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Hinweis: **Beenden Sie auf keinen Fall** die Hintergrundanwendungen **Explorer** und **Systray**, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.

3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer“ und „Systray“) zu beenden.

### Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.

2. Klicken Sie auf „Task-Manager“, um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

**Hinweis:** Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

### Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

### Bevor Sie die Hotline anrufen

Wenn Sie anrufen möchten, sollten Sie sich **an Ihren PC setzen** und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration“). Bereiten Sie bitte auch Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98; Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einleitung</b> .....	2	Harfner-Kundschafter .....	17
Was Sie alles im Handbuch finden .....	2	Schattentänzer .....	18
Die Vorgeschichte .....	2	Vorkämpfer des Torm .....	19
<b>Erste Schritte</b> .....	2	Waffenmeister .....	20
Die Datei Liesmich .....	2	Wahrer Wandler .....	21
Systemanforderungen .....	3	Zwergischer Verteidiger .....	22
Setup und Installation .....	3	Fertigkeiten .....	23
<b>Neue Kamerasteuerung</b> .....	4	Talente .....	25
<b>Land und Leute</b> .....	4	Epische Talente .....	32
Städte und Gewölbe .....	4	Zauber .....	41
Charaktere in unserer Geschichte .....	5	Barde .....	41
Monster .....	6	Druide .....	42
Die Kampagne:		Hexenmeister/Magier .....	43
<i>Die Horden des Unterreichs™</i> .....	7	Kleriker .....	46
<b>Spieler-Handbuch</b> .....	8	Paladin .....	48
Charaktererschaffung .....	8	Waldläufer .....	49
Erfahrungspunkte und		Epische Zauber .....	49
Stufenaufstieg .....	8	Wie man epische Zauber wirkt .....	49
Gesinnungswechsel .....	8	Epische Zauber wählen .....	49
Mehrere Gefolgsleute .....	9	Gegenstände .....	50
Epische Regeln .....	9	Granaten .....	50
Grundklassen .....	9	Neue Waffen .....	50
Barbar .....	9	Mächtige magische Gegenstände .....	51
Barde .....	9	Gifte .....	51
Druide .....	10	Gegenstände herstellen	
Hexenmeister .....	10	und verbessern .....	51
Kämpfer .....	10	Herstellen .....	51
Kleriker .....	11	Herstellungsanweisungen .....	53
Magier .....	11	Verbessern .....	53
Mönch .....	12	Werkzeugset .....	54
Paladin .....	12	Plattensets .....	54
Schurke .....	12	Aurora Werkzeugset - Neue Assistenten &	
Waldläufer .....	13	Features .....	54
Prestigeklassen .....	13	Skript-Tipps .....	55
Arkaner Bogenschütze .....	13	Tabellensammlung .....	56
Assassine .....	14	Zaubersymbole .....	61
Bleicher Meister .....	14	Mitwirkende .....	65
Finsterer Streiter .....	15	Kundendienst .....	69
Jünger der Roten Drachen .....	16		

# Einleitung

Die epische Rollenspielrevolution von *Neverwinter Nights™* wird in der Erweiterung *Die Horden des Unterreichs™* fortgeführt. Durch die Erweiterung wird das Spiel um neue Prestigeklassen, Monster, Waffen, Talente, Fertigkeiten und Zauber bereichert. Eine brandneue Einzelspielerkampagne wartet auf Sie! Aber auch Spielerleiter können jetzt noch fantastischere Abenteuer bauen. Es stehen fünf neue Plattensets und über ein Dutzend neuer Monster zur Verfügung.

## Was Sie alles im Handbuch finden

In dem Handbuch finden Sie eine ausführliche Erläuterung aller neuen Möglichkeiten, die Ihnen die Erweiterung bietet. So werden unter anderem die neuen Fertigkeiten, Talente, Zauber und Waffen beschrieben. Bitte halten Sie auch das Handbuch für das Originalspiel bereit, um dort gegebenenfalls jene Dinge nachzublättern, welche die Grundlagen für die neuen Regeln darstellen.

## Die Vorgeschichte

Sie sind gerade von der Schattenebene zurückgekehrt, wo Sie längere Zeit gefangen waren. Ihre zahlreichen Abenteuer in jener düsteren Welt haben aus dem unbeholfenen Anfänger, der Sie einst waren, einen abgebrühten Veteranen gemacht. Nachdem Ihnen die Flucht aus dieser Dimension des Schreckens gelungen ist, spricht man überall voller Ehrfurcht und Respekt über Sie. Junge Kinder träumen bereits davon, eines Tages selbst Abenteuer zu werden und in Ihre Fußstapfen zu treten.

Unterhalb der Stadt Tiefwasser liegt das geheimnisvolle Unterreich. Von dort haben sich die Armeen der Finsternis aufgemacht und belagern jetzt die einst so prächtige Stadt. Sie sind nach Tiefwasser gekommen, um es vor dieser fürchterlichen Bedrohung zu retten. Wenn Ihnen das gelingt, lassen Sie das Reich normal sterblicher Abenteuerer hinter sich und werden zu einem wahrhaft epischen Helden, zu einer Figur aus den Legenden selbst.

# Erste Schritte

## Die Datei Liesmich

Die CD-ROM des Spiels *Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs™* enthält eine Liesmich-Datei, in der sowohl die Lizenzvereinbarung als auch aktuelle Informationen zum Spiel nachzulesen sind. Sie sollten diese Datei auf jeden Fall konsultieren, da darin Änderungen beschrieben werden, die am Spiel vorgenommen wurden, nachdem dieses Handbuch bereits in Druck gegangen war.

Wenn Sie sich diese Datei ansehen möchten, dann wechseln Sie bitte zunächst in das *Horden des Unterreichs*-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Normalerweise lautet der entsprechende Verzeichnispfad „C:\NeverwinterNights\NWN“, es sei denn, Sie haben bei der Installation ein anderes Verzeichnis gewählt. Die Liesmich-Datei befindet sich im Unterverzeichnis „docs“. Doppelklicken Sie auf die Datei, um sie zu öffnen.

Sie können die Liesmich-Datei auch aufrufen, indem Sie einfach auf die Schaltfläche „Start“ in der Windows®-Taskleiste klicken und im daraufhin erscheinenden Menü zuerst die Option „Programme“, dann „*Neverwinter Nights*“ und schließlich die Liesmich-Datei wählen.

# Systemanforderungen

Betriebssystem:	Windows® 98/Me/2000SP2/XP
Prozessor:	800 MHz (1,3 GHz oder besser empfohlen)
Arbeitsspeicher:	128 MB RAM (256 MB empfohlen) 256 MB RAM für Windows® XP (512 MB RAM empfohlen für Windows® XP)
Festplattenspeicher:	1,5 GB
CD-ROM-Laufwerk:	8-fach oder schneller
Grafikkarte:	32 MB-Grafikkarte mit T&L-Unterstützung* (64 MB-Grafikkarte mit Hardware T&L-Unterstützung empfohlen*)
Soundkarte:	DirectX® zertifizierte Soundkarte*
Mehrspielerpartien:	Lokales Netzwerk mit TCP/IP-Protokoll oder aktive Internetverbindung (56K-Modem oder schneller)
DirectX®:	DirectX® Version 8.1b oder höher
*Diese Hardware sollte mit DirectX® Version 8.1b oder höher kompatibel sein.	

## Setup und Installation

1. Starten Sie Windows® 98/Me/2000SP2/XP.
2. Legen Sie die CD-ROM des Spiels *Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs™* in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn die AutoPlay-Funktion aktiviert ist, wird jetzt automatisch das Startfenster eingeblendet. Sollte dies nicht der Fall sein, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Start“ in der Windows®-Taskleiste und dann auf „Ausführen“. Geben Sie „D:\Setup“ ein und klicken Sie auf OK. (**Anmerkung:** Falls Ihrem CD-ROM-Laufwerk ein anderer Buchstabe als „D“ zugewiesen ist, müssen Sie natürlich stattdessen den entsprechenden Buchstaben verwenden.)
4. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um *Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs™* zu installieren.
5. Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ in der Windows®-Taskleiste und dann nacheinander auf die Optionen „Programme“, „*Neverwinter Nights*“, „*Neverwinter Nights*“ um das Spiel zu starten.

**Anmerkung:** Damit Sie das Spiel starten können, muss sich die Spiel-CD im CD-ROM-Laufwerk befinden.

### DirectX® installieren

*Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs™* benötigt DirectX® 8.1b oder eine höhere Version. Wenn Sie DirectX® 8.1b noch nicht installiert haben, dann klicken Sie einfach auf „Ja“, wenn der Computer danach fragt, ob Sie es installieren wollen.



## NEUE KAMERAESTEuerung

Die Standardeinstellung für die Kamera wurde verändert. Sie sehen Ihre Spielfigur nun automatisch von schräg hinten. Außerdem wurden die Steuerungsmöglichkeiten der Kamera verbessert. Sie können nun dicht an den Charakter heranzoomen oder weit wegzoomen, so dass Sie einen größeren Spielbereich sehen. Der Neigungswinkel der Kamera kann jetzt auf einen Wert zwischen -180 Grad und -1 Grad eingestellt werden; Sie können also quasi durch die Augen des Charakters blicken, wenn Sie möchten. Die neue Steuerung wird im Folgenden beschrieben:

### Kameraeinstellung

**Normal:** Kamera hat eine fest eingestellte Position.

**Verfolgeransicht:** Die Kamera blickt von hinten über die Schulter des Charakters.

- Drücken Sie „\*“ (Sternchen) auf dem Ziffernblock, um zwischen den beiden Ansichten zu wechseln.

### Mausrad

- Drücken Sie das Mausrad, und halten Sie es gedrückt.
- Bewegen Sie das Mausrad nach vorne, um heranzuzoomen.
- Bewegen Sie das Mausrad nach hinten, um wegzuzoomen.

### Tastatur

Normale Kameraansicht

Taste	Wirkung
Einfügen	Kamera blickt von oben auf den Charakter.
Entfernen	Kamera ganz nach unten (blickt in Richtung Horizont)
Bild nach unten (gedrückt halten)	Zurück zur Standardansicht
Pos1	So weit wie möglich heranzoomen
Ende	So weit wie möglich wegzoomen
Bild nach unten/oben	Kamera nach oben/unten bewegen

Verfolgeransicht

Taste	Wirkung
Einfügen	Kamera blickt von oben auf den Charakter.
Entfernen	Kamera ganz nach unten (blickt in Richtung Horizont)
Bild nach unten (gedrückt halten)	Zurück zur Standardansicht
Bild nach unten/oben	Kamera nach oben/unten bewegen

## LAND UND LEUTE

### Städte und Gewölbe

#### Tiefwasser

Tiefwasser stellt die wichtigste kosmopolitische Macht an der Schwertküste dar und wird von vielen Personen als die „Stadt der Pracht“ bezeichnet. Die Stadt ist ein wichtiges Zentrum für Handel und Forschung und liegt direkt an einem vorzüglichen Hafen. Für die Bürger der Stadt geht das Leben seinen gewohnten Gang. Doch in dem riesigen Gewölbe, das unter der Stadt liegt und als der „Unterberg“ bezeichnet wird, regt sich etwas. Auf Tiefwasser kommt eine der größten Krisen in seiner langen Geschichte zu. Alles, was einst sicher unter der Stadt eingesperrt war, ist drauf und dran, in die Stadt vorzudringen. Drow, Betrachter und die gefürchteten Gedankenschinder setzen der Stadt zu.

### Der Unterberg

Der verrückte Magier Halaster Schwarzmantel hat Tausende Tunnel unter Tiefwasser errichtet und so ein merkwürdiges und äußerst gefährliches Labyrinth geschaffen. Dort hat er seine Schätze, die Ergebnisse seiner verrückten Experimente und seine Vorräte verstaut. Halaster unterwarf mächtige Kreaturen seinem Willen und besiedelte mit ihnen das sich ständig ändernde Labyrinth. Nur wenige Abenteurer, die sich in den Unterberg vorgewagt haben, sind zurückgekehrt, um von ihren Erlebnissen zu erzählen. Jenen, denen es gelungen ist, sollte man Respekt zollen.

### Das Unterreich

Ganze Gesellschaften existieren unter der Oberfläche der Welt. Imperien entstehen und zerfallen, ohne dass ihre Existenz überhaupt an die Oberflächenwelt dringen würde. Die grausamsten Herrscher des Unterreichs sind die Drow. Diese geächteten Vettern der Elfen haben majestätische Stätten im lichtlosen Unterreich errichtet. Doch in dieser Welt der Finsternis hausen auch Kreaturen, die noch viel gefährlicher und widerwärtiger als die Dunkelfelfen sind. Sie haben sich zwischen den besiedelten und zivilisierten Gegenden des Unterreichs ihre Nische geschnitten.

### Charaktere in unserer Geschichte

#### Durnan



Durnan ist ein ehemaliger Abenteurer, der nun der Besitzer des kleinen Gasthofes „Zum Gähnenden Schlund“ ist. Er betreibt den Gasthof gemeinsam mit seiner Frau Mhaere (ebenfalls eine Abenteurerin im Ruhestand) und ihrer gemeinsamen Tochter Tamsil. Der Gasthof ist vor allem deswegen bekannt, weil er angeblich direkt über dem Unterberg liegt.

#### Die Valsharess



Bei dieser Drow handelt es sich um die mysteriöse und geheimnisvolle Anführerin einer großen Armee aus dem Unterreich, die Tiefwasser bedroht. Sie hat sich selbst den Titel „die Valsharess“ verliehen, was in der Sprache der Drow soviel wie „Königin“ bedeutet. Ihr wahrer Name bleibt ein Geheimnis. Durch ihre Macht und zahllose Intrigen hat sie die Feinde ihres eigenen Volkes zu einer mächtigen Armee zusammengeschmiedet und droht nun, damit die mächtigste Stadt in ganz Faerûn zu stürzen. Über sie und ihre Streitkräfte ist praktisch nur bekannt, dass sie offenbar eine fortschrittliche Art der Feuermagie gemeistert haben. Die Valsharess ist stolz, intelligent und siegessicher.

#### Daelan



Der temperamentvolle halb-orkische Barbar ist für seine Stärke und Wildheit bekannt. Er ist zum Gähnenden Schlund gekommen, um seinen starken Waffenarm im Kampf gegen die Streitkräfte des Unterreichs zur Verfügung zu stellen.

## Deekin



Deekin ist ein überraschend talentierter Koboldbarde. Er wurde von einem Weißen Drachen zu einem Meister seiner Kunst herangebildet. Doch das liegt schon lange zurück. Deekin ist weit gereist und hat sogar ein wenig dazu beigetragen, die Welt vor der fliegenden Stadt Undernitz zu retten.

## Linu



Linu ist eine elfische Klerikerin. Sie ist sanftmütig und mildtätig, doch sie verteidigt ihre Gefährten voller Entschlossenheit und Begabung. Als sie hörte, dass Tiefwasser Hilfe benötigt, ist sie so rasch wie möglich in die Stadt geeilt.

## Sharwyn



Sharwyn ist Kämpferin und Bardin. Sie würde nie aus einem Kampf fliehen, von dem sie glaubt, dass sie ihn irgendwie gewinnen kann. Und ihre Selbstsicherheit sorgt dafür, dass sie glaubt, jeden Kampf irgendwie gewinnen zu können, auch wenn es ganz düster für sie aussieht. Sie versucht stets, ihren Willen durchzusetzen, und sucht voller Begeisterung nach seltenen Musikstücken, die sie ihrem Repertoire hinzufügen könnte.

## Tomi



Tomi ist ein Halblingschurke, bei dem es meist nicht lange dauert, bis er wieder mittendrin in einem wilden Abenteuer und einem Haufen Schwierigkeiten steckt. Für jene, die es nicht stört, die eigene Geldbörse stets im Auge zu behalten, stellt dieser mutige und flinke Halbling einen idealen Reisebegleiter dar.

## Monster

Die Dunkelheit hält viele Überraschungen bereit. Hier ein paar Beispiele, was einem so im Unterreich begegnen kann ...

## Betrachter



Der Betrachter ist der Stoff, aus dem die Alpträume gesponnen sind. Diese Kreatur, die man auch „Augentyrann“ oder „Kugel der vielen Augen“ nennt, ist unter Abenteurern als tödlicher Gegner berüchtigt. Aus ihren kleinen Augen kann die Kreatur Augenstrahlen verschießen, von denen jede Sorte eine andere Art von Zauber nachahmt. Sie sind in der Lage, Gegner unschädlich zu machen oder sie zu zerstören. Aus dem großen Zentralauge dringt ein Strahl, der alle magischen Effekte und Zauber aufhebt, die auf einem Abenteurer liegen, wodurch er zum leichten Opfer für den Betrachter wird.

## Drinne



Drinne sind blutrünstige Kreaturen, die in den Tiefen der Erde lauern und warmblütige Kreaturen aller Art verspeisen. Alle Drow müssen einen speziellen Test bestehen, der ihnen von ihrer Göttin Lolth auferlegt wird. Jene, die dabei scheitern, werden zu Drinnen umgewandelt. Sie sind dazu verdammt, ein Leben halb als Spinne und halb als Drow zu führen. Drinnen und Drow hassen einander „leidenschaftlich“.

## Gallertwürfel



Gallertwürfel sind nahezu durchsichtig. Sie bewegen sich langsam durch die Gänge von Gewölb und Höhlen und verzehren Aas, Kreaturen und Müll. Ein Gallertwürfel kann einen Abenteurer innerhalb weniger Augenblicke bewegungsunfähig machen und vollständig verschlingen.

## Illithid



Die Illithiden sind auch als Gedankenschinder bekannt. Diese scheußlichen Kreaturen, deren Gesicht mit Tentakeln bewehrt ist, sind körperlich schwach, verfügen aber über überlegene geistige Fähigkeiten. Ihre unglaublich starken paranormalen Kräfte können einen Gegner sekundenschnell lähmen. Der Gedankenschinder hat dann alle Zeit der Welt, seine Tentakel um den Schädel des Opfers zu schlingen und ihm genüsslich das Gehirn auszusaugen. Da diese Prozedur äußerst ungesund ist, sterben die meisten Helden daran! Gedankenschinder können außerdem sehr realistische Illusionen erschaffen, die man nur schwer durchschauen kann.

## Die Kampagne: Die Horden des Unterreichs™

Die Module, aus denen die Kampagne besteht, führen Ihren Charakter von der 12. bis 15. Stufe hinauf in hohe epische Stufen. Doch auch nachdem Sie die Kampagne durchgespielt haben, warten noch epische Talente und Zauber auf Ihren Charakter, für die seine Stufe noch zu niedrig ist. Der Grund dafür ist ganz einfach: Dank der Erweiterung *Die Horden des Unterreichs* kann Ihr Charakter nun bis zur 40. Stufe aufsteigen! Sie sollten die Chance nutzen und das Spiel online spielen. In fantastischen Mehrspielerpartien lernen Sie so andere Spieler kennen und bringen Ihren Charakter auf die höchsten Stufen.

# SPIELER-HANDBUCH

Die *Horden des Unterreichs* ist ein Abenteuer, in dem Sie zahlreiche neue Fertigkeiten und Talente einsetzen und Ihren Charakter auf bisher ungeahnte Stufen steigern können.

## CHARAKTERERSCHAFFUNG

Um Die *Horden des Unterreichs* zu spielen, benötigen Sie einen hochstufigen Charakter. Das Unterreich ist nicht der geeignete Ort für einen Abenteurer, der noch am Beginn seiner Laufbahn steht!

Wenn Sie möchten, können Sie mit einem Charakter aus dem ursprünglichen *Neverwinter Nights* oder mit einem Charakter aus *Der Schatten von Undornzeit* weiterspielen. Sie können aber auch einen vorgefertigten Charakter wählen. Die vorgefertigten Charaktere sind nun besonders leicht an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Wählen Sie einfach den gewünschten Charakter aus, und klicken Sie dann auf „Anpassen“. Sie können jetzt das Aussehen, das Porträt, das Geschlecht und eine Stimme auswählen. **Anmerkung:** Sie können auch einen anderen Charakter, den Sie gespeichert haben, auswählen und anpassen, statt einen der vorgefertigten Charaktere zu verwenden.

Wenn Sie einen Charakter der 12. oder einer niedrigeren Stufe wählen, gestattet Ihnen das Spiel, den Charakter entweder automatisch oder manuell mehrere Stufen zu steigern, bis er die 15. Stufe erreicht. Sie können das Spiel mit einem Charakter beginnen, der mindestens die 12. Stufe hat. Wenn Sie jedoch einen deutlich höherstufigen Charakter verwenden, sind die Die *Horden des Unterreichs* natürlich nicht so herausfordernd wie mit einem niedrigstufigeren Charakter.

## ERFAHRUNGSPUNKTE UND STUFENAUFSTIEG

Wenn Ihr Charakter genügend Erfahrungspunkte auf seinen Abenteuern gesammelt hat, kann er eine Stufe aufsteigen. Dadurch wird er mächtiger und kann sein nächstes Abenteuer leichter bestehen. Am Ende des Handbuchs finden Sie Tabellen, in denen die nötigen Erfahrungspunkte für die einzelnen Stufen zusammengefasst sind.

**Klassenstufe:** Die Klassenstufe ist die Anzahl der Stufen, die ein Charakter in einer bestimmten Klasse hat. Bei einem Charakter mit Klassenkombination ist die Klassenstufe niedriger als die Charakterstufe. Ein Beispiel: Andorian ist ein Kämpfer/Magier der Stufen 8/7. Er hat 8 Klassenstufen als Kämpfer und 7 Klassenstufen als Magier.

**Charakterstufe:** Die Charakterstufe ist die Summe aller Klassenstufen. Andorian aus dem vorigen Beispiel hat eine Charakterstufe von 15.

## GESINNUNGSWECHSEL

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

Wenn beispielsweise ein Paladin eine sehr böse oder sehr chaotische Tat begeht, verändert sich seine Gesinnung so stark, dass er nicht mehr rechtschaffen gut ist. Dadurch verliert er auch seinen Status als Paladin. Die meisten Aktionen, die nicht zur Gesinnung eines Charakters passen, haben nur geringe Auswirkungen auf die Gesinnung. Auch ein guter Charakter kann einmal einen schlechten Tag haben und einem Geschäftsinhaber mit Gewalt drohen, wenn er keine besseren Preise bekommt. Das hat nur geringe Auswirkungen auf seine Gesinnung. Macht der Charakter jedoch seine Drohung wahr, kommt es zu einer starken Gesinnungsverschiebung in Richtung „böse“.

Bei guten Charakteren, die eine böse Tat begehen, hat das eine stärkere Auswirkung als bei neutralen Charakteren. Ähnliches gilt für böse und neutrale Charaktere und gute Taten.

## MEHRERE GEFOLGSLEUTE

Sie können maximal zwei Gefolgsleute gleichzeitig dabei haben. Wenn Sie einen dritten Gefolgsmann einstellen, verlässt der erste Gefolgsmann automatisch die Gruppe.

Gefolgsleute: Manchmal schließt sich Ihnen ein Charakter automatisch an, der für das Fortschreiten der Handlung von entscheidender Bedeutung ist. Derartige Gefolgsleute zählen nicht zum Limit, können Sie jedoch jederzeit und ohne Vorwarnung verlassen, sobald sie ihre Aufgabe erfüllt haben.

## EPISCHE REGELN

Die Epischen Regeln erklären, wie Ihr Charakter über die 20. Stufe aufsteigen kann. Um die neuen Möglichkeiten zu nutzen, die diese Regeln bieten, muss Ihr Charakter mindestens 21 Charakterstufen haben.

### Beispiele

Reinblut ist ein Kämpfer. Er wird zu einem epischen Kämpfer, sobald er die 21. Stufe erreicht. Damien ist ein Schurke /Assassine der Stufen 9/10. Er hat 19 Charakterstufen. Da es sich beim Assassinen um eine Prestigeklasse handelt, kann er sie erst über die 10. Stufe steigern, sobald er 20 Charakterstufen hat. Daher muss er jetzt zunächst 1 Stufe als Schurke aufsteigen. Sobald er dann die 20. Charakterstufe erreicht hat, kann er auch wieder als Assassine aufsteigen. Er ist danach epischer Schurke und epischer Assassine.

## GRUNDKLASSEN

Es gibt elf Grundklassen, und jeder Abenteurer muss seine Laufbahn in einer dieser 11 Grundklassen beginnen. Die Grundklassen werden im Handbuch für das ursprüngliche *Neverwinter Nights* ausführlich besprochen.

Im Abschnitt „Tabellensammlung“ auf Seite 56 finden Sie Tabellen für den Stufenaufstieg mit Grund-Angriffsbonus und Rettungswürfen.



### Barbar

Der epische Barbar ist ein tobender Krieger, der seine Gegner mit erstaunlicher Leichtigkeit in Streifen schneiden kann. Er stellt die archetypische Verkörperung des blutigen Kriegers im Kampfrausch dar.

**Trefferwürfel:** W12

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 4 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Barbar erhält alle vier Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Barbaren:** Alles verschlingender Kampfrausch, Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epische Schadensreduzierung, Furcht erregender Kampfrausch, Mächtiger Kampfrausch, Rüstungshaut, Überlegene Initiative, Überwältigender Kritischer Treffer, Vernichtender Kritischer Treffer, Waffenfokus.

### Prestigeklassentipps

Barbaren können zu mächtigen Finsternen Streitern oder Waffenmeistern werden.



### Barde

Die Musik des epischen Barden ist perfekter als perfekt, ermutigender als ermutigend und inspirierender als inspirierend. Mit einem einfachen Lied kann er die mächtigsten Kreaturen schwächen oder seine Verbündeten zu unglaublicher Stärke und Macht anstacheln.

**Trefferwürfel:** W6

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 4 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Barde erhält alle drei Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Barden:** Dauerhafte Inspiration, Epische Willensstärke, Epischer Fertigkeitssfokus, Epischer Zaubersfokus, Fluchlied, Verbesserte Geschicklichkeit, Verbessertes Charisma, Verbessertes Im Kampf zaubern.



## Prestigeklassentipps

Barden eignen sich vorzüglich, um die Laufbahn des Schattentänzers oder des Harfner-Kundschafters einzuschlagen. Barden, die gerne kämpfen, sollten sich an der Laufbahn eines Jüngers der Roten Drachen versuchen.



### **Druide**

Mächtige, ertümliche Kräfte beherrschen die Natur. Der epische Druide kann diese Kräfte entfesseln. Der epische Druide ist ein mächtiger Vertreter der Natur, und das Gleichgewicht gebietet, dass er seine großen Kräfte mit Bedacht einsetzt.

**Trefferwürfel:** W8

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 4 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Druide erhält alle vier Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Druiden:** Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Drachengestalt, Energieresistenz, Epische Durchschlagende Zauber, Epischer Zauberfokus, Verbesserte Weisheit, Verbessertes Im Kampf zaubern.

## Prestigeklassentipps

Die Fähigkeiten des epischen Druiden werden am Besten durch den Wahren Wandler ergänzt.



### **Hexenmeister**

Der epische Hexenmeister ist zu einem beinahe mythischen Wesen geworden. Dennoch dürstet es ihn nach immer mehr Macht, und sein Bestreben, arkane Geheimnisse zu meistern, findet kein Ende.

**Trefferwürfel:** W4

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Hexenmeister erhält alle drei Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Hexenmeister:** Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Energieresistenz, Epische Durchschlagende Zauber, Epischer Zauberfokus, Verbessertes Im Kampf zaubern.

## Prestigeklassentipps

Hexenmeister bringen die idealen Voraussetzungen mit, um ein Bleicher Meister oder Jünger der Roten Drachen zu werden.



### **Kämpfer**

Der epische Kämpfer ist über die Reihe der gestählten und erfahrenen Kämpfer hinausgewachsen. Er ist der wahre Meister der Kriegsführung. Der epische Kämpfer weiß, wie er seine Gegner bezwingt, egal unter welchen Umständen er kämpfen muss. Obwohl sein Weg, dieses Ziel zu erreichen, ein langer und harter Weg gewesen ist, hat seine wahre Reise erst begonnen. In den Reichen der Götter und anderer mächtiger Wesen ist er wie ein Neugeborenes.

**Trefferwürfel:** W10

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Kämpfer erhält alle zwei Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Kämpfer:** Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epische Waffenspezialisierung, Epischer Waffenfokus, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Überlegene Initiative, Überwältigender Kritischer Treffer, Verbesserter Betäubender Schlag, Verbesserter Wirbelwindangriff, Vernichtender Kritischer Treffer.

## Prestigeklassentipps

Kämpfern stehen zahlreiche Möglichkeiten offen. Sie können unter anderem vorzügliche Finstere Streiter, Waffenmeister oder Zwergische Verteidiger werden. Elfische oder halb-elfische Kämpfer, die den Kampf mit dem Bogen bevorzugen, sollten sich überlegen, Arkane Bogenschützen zu werden.



### **Kleriker**

Der epische Kleriker ist der höchste Diener seiner Gottheit. Er verbreitet ihr Wort und dient als Gesandter der Kirche. Der epische Kleriker verfügt über große Macht und gebietet überall Respekt.

**Trefferwürfel:** W8

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Kleriker erhält alle drei Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Kleriker:** Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Epische Durchschlagende Zauber, Epischer Zauberfokus, Planares Vertreiben, Rüstungshaut, Verbesserte Weisheit, Verbessertes Im Kampf zaubern.

## Prestigeklassentipps

Kämpferische Kleriker sollten sich überlegen, ob sie nicht die Laufbahn eines Vorkämpfers des Torm einschlagen wollen. Böse Kleriker können zu mächtigen Finsternen Streitern werden.

## Domänen und Externare vertreiben

**Anmerkung:** Externare wurden in der Erweiterung verstärkt. Sie erhalten eine Resistenz gegen Vertreiben in Höhe ihrer Zauberresistenz. (Denken Sie auch daran, dass nur Kleriker, die über die Domänen Gutes oder Böses gebieten, Externare vertreiben können, ohne das neue Talent Planares Vertreiben zu wählen.) Gegen das Talent Planares Vertreiben kommt nur die halbe Zauberresistenz als Resistenz gegen Vertreiben zur Anwendung.



### **Magier**

Wissen ist Macht, und die Suche nach neuem Wissen endet niemals. Die Anzahl der magischen Geheimnisse, die es noch zu entdecken gilt, scheint für den epischen Magier niemals zu enden.

**Trefferwürfel:** W4

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Magier erhält alle drei Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Magier:** Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Epische Durchschlagende Zauber, Epischer Zauberfokus, Verbesserte Intelligenz, Verbessertes Im Kampf zaubern.

## Prestigeklassentipps

Der Bleiche Meister ist eine starke Prestigeklasse, die durch die Fähigkeiten des epischen Magiers ideal ergänzt wird.





## Mönch

Die Geschwindigkeit, Kraft, Anmut und Willensstärke eines epischen Mönches, kann von anderen sterblichen Wesen niemals erreicht werden. Seine Macht steigt ins schier Unermessliche, während er sich von seiner sterblichen Hülle löst und eine innere Ruhe erreicht, von der niedere

Sterbliche nur träumen können.

**Trefferwürfel:** W8

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 4 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Mönch erhält alle fünf Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Speziell:** Alle drei Stufen erhöht sich die Bewegungsrate des Mönchs um 10%.

**Bonustalente für den epischen Mönch:** Energieresistenz, Epische Abhärtung, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Selbsttarnung, Verbesserte Zauberesistenz, Verbesserter Betäubender Schlag, Verbesserter Ki-Schlag.

### Prestigeklassentipps

Der Schattentänzer stellt für verschlagene Mönche eine gute Wahl dar. Besonders gläubige Mönche können den Weg eines Vorkämpfers des Torm einschlagen.



## Paladin

Der epische Paladin steht im Kampf gegen das Chaos und das Böse in der Welt an vorderster Front. Er ist ein leuchtendes Fanal der Hoffnung für alle, die gegen das Böse kämpfen.

**Trefferwürfel:** W10

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Paladin erhält alle drei Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Paladin:** Absolute Gesundheit, Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epischer Ruf, Epischer Waffenfokus, Mächtiges Niederstrecken, Planares Vertreiben, Rüstungshaut, Überwältigender Kritischer Treffer, Verbessertes Im Kampf zaubern, Vernichtender Kritischer Treffer.

### Prestigeklassentipps

Ein Paladin, der zum Vorkämpfer des Torm wird, verbessert seine bereits beträchtlichen offensiven und defensiven Fähigkeiten noch weiter.



## Schurke

Der epische Schurke ist der ultimative Dieb. Seine legendären Fähigkeiten führen dazu, dass man ihm viele abenteuerliche Geschichten zuschreibt. Er ist ein Meister der Verschlagenheit, Täuschung und Tücke.

**Trefferwürfel:** W6

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 8 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Waldläufer erhält alle vier Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Schurken:** Atemberaubende Geschwindigkeit, Ausweichrolle, Entschlüpfender Geist, Epische Reflexbewegung, Epischer Fertigkeitsfokus, Epischer Ruf, Fertigkeitseinstellung, Opportunist, Schwächender Schlag, Selbsttarnung, Überlegene Initiative, Verbesserter Hinterhältiger Angriff, Verbessertes Entrinnen.

**Speziell:** Der Schaden durch einen hinterhältigen Angriff steigt bei allen geraden Stufen, die der epische Schurke erhält, um +1W6.

### Prestigeklassentipps

Epische Schurken können meisterliche Assassinen und Schattentänzer werden.



## Waldläufer

Der epische Waldläufer verfügt über einen scharfen Verstand und bewegt sich mit tödlicher Anmut durch die Natur. Der epische Waldläufer ist sowohl ein Beschützer als auch ein Jäger. Seine Fähigkeiten spiegeln das wider.

**Trefferwürfel:** W10

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 4 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Waldläufer erhält alle drei Stufen nach der 20. Stufe ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Waldläufer:** Atemberaubende Geschwindigkeit, Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epischer Waffenfokus, Erzfeind, Feindbezwinger, Verbessertes Im Kampf zaubern.

### Prestigeklassentipps

Ein epischer Waldläufer, der Stufen als Magier oder Hexenmeister hat, ist der perfekte Arkane Bogenschütze.

## PRESTIGEKLASSEN

Prestigeklassen sind wie Grundklassen, außer dass man erst dann Stufen in ihnen aufsteigen kann, wenn man bestimmte Voraussetzungen erfüllt. Daher kann ein Charakter der 1. Stufe natürlich auch keine Prestigeklassen wählen; er muss durch sorgfältige Auswahl seiner Fähigkeiten die Voraussetzungen für das Erwerben einer Prestigeklasse schaffen. Sie sollten sich bereits im Vorfeld über die Voraussetzungen für die gewünschte Prestigeklasse informieren und darauf hinarbeiten.

Prestigeklassen können ebenfalls zu epischen Klassen werden, allerdings funktioniert das ein wenig anders als bei normalen Klassen. Eine Prestigeklasse kann solange nicht über die 10. Stufe hinaus gesteigert werden, bis der Charakter die 20. Charakterstufe (die Summe aller Klassenstufen) erreicht. Ab dann kann der Charakter seine Prestigeklasse auf die 11. Stufe und darüber hinaus steigern.



## Arkaner Bogenschütze

Arkane Bogenschützen sind die Anführer elfischer Kriegergruppen. Ein Arkaner Bogenschütze ist ein Krieger, der darin geschult ist, seine Fähigkeiten im Kampf mit seiner Magie noch weiter zu steigern.

**Anmerkung:** Die Prestigeklasse des Arkanen Bogenschützen wurde in der Erweiterung *Der Schatten von Undernzit* im Spiel integriert. (Sie können das Hauptspiel und diese erste Erweiterung gemeinsam erwerben, wenn Sie *Neverwinter Nights Gold Edition* kaufen.) Falls Sie *Der Schatten von Undernzit* nicht auf Ihrem PC installiert haben, können Sie diese Prestigeklasse auch nicht verwenden. Weitere Informationen über den Arkanen Bogenschützen finden Sie entweder im Handbuch von *Der Schatten von Undernzit* oder von *Neverwinter Nights Gold Edition*.

### Epischer Arkaner Bogenschütze

Der epische Arkane Bogenschütze stellt sozusagen die lebende Verlängerung seines Bogens dar. Normale Bogenschützen können nur staunend zusehen, welche Kunststücke er mit seinem Bogen vollbringen mag.

**Trefferwürfel:** W8

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 4 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Arkane Bogenschütze erhält alle vier Stufen ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Arkanen Bogenschützen:** Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epische Reflexe, Epischer Waffenfokus (Kurbogen, Langbogen), Überwältigender Kritischer Treffer (Kurbogen, Langbogen), Verbesserte Geschicklichkeit, Verbessertes Im Kampf zaubern, Vernichtender Kritischer Treffer (Kurbogen, Langbogen).

### Speziell

**Pfeil verzaubern:** Für je zwei Stufen jenseits der 9. Stufe erhöht sich der Verbesserungsbonus der Pfeile, die ein Arkaner Bogenschütze verschleift, um +1.



## Assassine

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

Im Gegensatz zum Finsternen Streiter ist der Assassine nicht böse, weil er sich einer dunklen Macht verschrieben hat, sondern weil es ihm schlicht und einfach völlig an Moral und Ethik mangelt.

**Anmerkung:** Die Prestigeklasse des Assassinen wurde in der Erweiterung *Der Schatten von Undernzit* im Spiel integriert. (Sie können das Hauptspiel und diese erste Erweiterung gemeinsam erwerben, wenn Sie *Neverwinter Nights Gold Edition* kaufen.) Falls Sie *Der Schatten von Undernzit* nicht auf Ihrem PC installiert haben, können Sie diese Prestigeklasse auch nicht verwenden. Weitere Informationen über den Assassinen finden Sie entweder im Handbuch von *Der Schatten von Undernzit* oder von *Neverwinter Nights Gold Edition*.

### Epischer Assassine

Der epische Assassine kann mühelos von Schatten zu Schatten gleiten. Er liegt unermüdlich auf der Lauer, bis sein Opfer wehrlos ist, und schlägt dann blitzschnell wie eine Kobra zu. Nur eine Leiche bleibt zurück.

**Trefferwürfel:** W6

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 4 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Assassine erhält alle vier Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Assassinen: Epische Reflexe, Epischer Fertigkeitsfokus (Leise bewegen), Epischer Fertigkeitsfokus (Verstecken), Selbsttarnung, Überlegene Initiative, Verbesserte Geschicklichkeit, Verbesserter Hinterhältiger Angriff, Verbessertes Im Kampf zaubern.

#### Speziell

**Hinterhältiger Angriff:** Alle zwei Stufen über der 9. Stufe erhöht sich der Schaden durch einen Hinterhältigen Angriff um +1W6.

**Rettungswürfe gegen Gift:** Alle zwei Stufen über der 10. Stufe verbessert sich der Bonus auf Rettungswürfe gegen Gift um +1.



## Bleicher Meister

Normalerweise ist es keine sehr effiziente Entscheidung, sich als arkaner Magieanwender den nekromantischen Künsten zuzuwenden. Jene, die über die Macht des Untodes gebieten wollen, schlagen fast immer den Weg eines Anwenders göttlicher Magie ein. Es gibt jedoch eine Alternative für jene, die sich auf die Kräfte des Untodes konzentrieren und dennoch nicht allzu viel arkane Kräfte dafür opfern wollen. Der Bleiche Meister konzentriert sich auf das Studium seltsamer Kräfte und verfügt über makabere Fähigkeiten.

**Trefferwürfel:** W6

**Fertigkeiten:** Der Bleiche Meister erhält keinerlei zusätzliche Fertigkeiten.

**Fertigkeitspunkte:** 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Bleichen Meister zu werden, muss der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

**Arkane Zauber wirken:** 3. Grad oder höher.

**Gesinnung:** Jede beliebige nicht gute Gesinnung.

### Fähigkeiten

**Knochenrüstung (Stufe 1):** Natürliche Rüstungsklasse +2. Der Bonus erhöht sich alle vier Stufen um +2.

**Tote beleben (Stufe 2):** Einmal täglich kann der Bleiche Meister einen untoten Diener herbeizaubern.

**Dunkelsicht (Stufe 3):** Der Bleiche Meister sieht im Dunkeln wie am hellen Tag.

**Untote herbeizaubern (Stufe 4):** Der Bleiche Meister kann mächtigere Untote herbeizaubern.

**Todlose Kraft (Stufe 5):** Der Bleiche Meister erhält 3 zusätzliche Trefferpunkte pro Stufe.

**Untotes Transplantat (Stufe 6):** Der Bleiche Meister ersetzt einen seiner Arme gegen einen untoten Arm, mit dem er zweimal täglich einen Angriff ausführen kann, der in der Lage ist, Gegner zu lähmen. Ab der 8. Stufe kann er den Angriff dreimal täglich ausführen.

**Knochenhart (Stufe 7):** Der Bleiche Meister ist gegen Betäubung, Festhalten und Lähmung immun.

**Todlose Meisterschaft (Stufe 10):** Der Bleiche Meister kann Gegner durch eine Berührung mit seinem untoten Arm töten. Diese Fähigkeit kann dreimal täglich eingesetzt werden.

Alle 2 Klassenstufen als Bleicher Meister erhält der Charakter zusätzliche Zauber in seiner ursprünglichen Klasse, ganz so, als wäre er eine Stufe in dieser Klasse aufgestiegen. Das gilt nur für die Zauber, die er pro Tag wirken kann, und nicht für seine Zauberstufe.

### Tipp: Wie und warum man zum Bleichen Meister wird

Hexenmeister und Magier können zu mächtigen Bleichen Meistern werden. Sie opfern einen Teil ihrer magischen Fähigkeiten, um zu stärkeren Nahkämpfern zu werden.

### Epischer Bleicher Meister

Das Band zwischen dem Epischen Bleichen Meister und der Welt der Untoten ist besonders stark ausgeprägt.

**Trefferwürfel:** W6

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Bleiche Meister erhält alle drei Stufen ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Bleichen Meister:** Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Energieresistenz, Epische Durchschlagende Zauber, Epischer Zauberkfokus, Verbessertes Im Kampf zaubern.

#### Speziell

**Todlose Kraft:** Alle fünf Stufen erhält der Bleiche Meister zusätzliche +5 permanente Trefferpunkte.

**Knochenrüstung:** Die Knochenrüstung verbessert sich alle vier Stufen über der 8. Stufe um +2.

**Untotes Transplantat:** Der Bleiche Meister kann den übernatürlichen Angriff für je drei Stufen einmal täglich zusätzlich einsetzen.



## Finsterer Streiter

Ein Finsterer Streiter ist eine Verkörperung des Bösen, so wie ein Paladin eine Verkörperung des Guten ist. Daher bezeichnen viele den Finsteren Streiter auch als Anti-Paladin. Ein Finsterer Streiter ist ein tödlicher Gegner von allem, was gut ist. Es gibt wohl kaum eine Klasse, die einen schlechteren Ruf genießt.

**Anmerkung:** Die Prestigeklasse des Finsteren Streiters wurde in der Erweiterung *Der Schatten von Undernzit* im Spiel integriert. (Sie können das Hauptspiel und diese erste Erweiterung gemeinsam erwerben, wenn Sie *Neverwinter Nights Gold Edition* kaufen.) Falls Sie *Der Schatten von Undernzit* nicht auf Ihrem PC installiert haben, können Sie diese Prestigeklasse auch nicht verwenden. Weitere Informationen über den Finsteren Streiter finden Sie entweder im Handbuch von *Der Schatten von Undernzit* oder von *Neverwinter Nights Gold Edition*.

## Epischer Finsterer Streiter

Der epische Finsterer Streiter stellt ein verdorbenes Spiegelbild des epischen Paladins dar. Das Böse scheint aus jeder Pore seines Körpers zu dringen.

**Trefferwürfel:** W10

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Finsterer Streiter erhält alle drei Stufen ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Finsteren Streiter:** Absolute Gesundheit, Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epischer Ruf, Epischer Waffenfokus, Episches Scheusal, Mächtiges Niederstrecken, Planares Vertreiben, Rüstungshaut, Überwältigender Kritischer Treffer, Verbesserter Hinterhältiger Angriff, Verbessertes Im Kampf zaubern, Vernichtender Kritischer Treffer.

### Speziell

**Hinterhältiger Angriff:** Alle drei Stufen über der 10. Stufe erhöht sich der Schaden durch einen Hinterhältigen Angriff um +1W6.

**Scheusal herbeizaubern:** Für je fünf Klassenstufen als Finsterer Streiter über der 10. Stufe erhält das herbeigezauberte Scheusal +2 Trefferwürfel, +2 auf die natürliche Rüstungsklasse und +1 auf Stärke und Intelligenz.



## Jünger der Roten Drachen

Man sagt, dass die magischen Kräfte der Hexenmeister daher kommen, weil irgendwann das Blut eines Drachen zum Teil ihrer Blutlinie wurde. Jünger der Roten Drachen sind jene Hexenmeister und Barden, die ihre magischen Kräfte als Katalysator nutzen, um das Drachenblut der Roten Drachen, das in ihren Adern fließt, zu entfesseln und seine Kräfte vollständig zu nutzen. Viele dieser fähigen Magieanwender ziehen auf Abenteuer aus, um noch mehr über ihr drakonisches Erbe herauszufinden. Oft zieht es sie zu Gegenden hin, die dafür bekannt sind, dass sich dort Drachen aufhalten.

**Trefferwürfel:** W6; Speziell (siehe unten)

**Fertigkeiten:** Ein Jünger der Roten Drachen erhält keine zusätzlichen Fertigkeiten.

**Fertigkeitspunkte:** 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Jünger der Roten Drachen zu werden, muss der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

**Klasse:** Hexenmeister oder Barde

**Fertigkeiten:** 8 Fertigkeitsebenen auf Sagenkunde

### Fähigkeiten

**Drakonische Rüstung (Stufe 1):** Der Jünger der Roten Drachen erhält +1 auf die natürliche Rüstungsklasse. Auf den Stufen 5, 8 und 10 erhöht sich der Bonus jeweils um +1.

**Drakonische Attributerhöhung (Stufe 2):** Der Jünger der Roten Drachen erhält Stärke +2. Auf Stufe 4 erhält er Stärke +2, auf Stufe 7 erhält er Konstitution +2 und auf Stufe 9 Intelligenz +2. Auf Stufe 10 schließlich erhöht sich die Stärke nochmals um +4 und das Charisma um +2.

**Odemwaffe (Stufe 3):** Der Jünger der Roten Drachen kann die Odemwaffe eines Roten Drachen einsetzen. Er richtet damit 2W10 Schadenspunkte an. Ab der 7. Stufe richtet er 4W10 Schadenspunkte an und ab der 10. Stufe 6W10 Schadenspunkte.

**Trefferwürfel W8 (Stufe 4):** Der Jünger der Roten Drachen erhält ab jetzt 1W8 Trefferpunkte, wenn er eine Stufe aufsteigt.

**Trefferwürfel W10 (Stufe 6):** Der Jünger der Roten Drachen erhält ab jetzt 1W10 Trefferpunkte, wenn er eine Stufe aufsteigt.

**Flügel (Stufe 9):** Dem Jünger der Roten Drachen wachsen Flügel.

**Halb-Drache (Stufe 10):** Der Jünger der Roten Drachen wird ein Halb-Drache. Er erhält Dunkelsicht und Immunität gegen Schlaf, Lähmung und Feuer.

## Tipp: Wie und warum man ein Jünger der Roten Drachen wird

Nur Hexenmeister oder Barden können zum Jünger der Roten Drachen werden. Angehörige beider Klassen eignen sich für die Prestigeklasse gleichermaßen.

## Epischer Jünger der Roten Drachen

Das drakonische Erbe zu akzeptieren, war nur der erste Schritt für den Jünger der Roten Drachen. Wenn er die Energien des Drachen in seinem Blut wahrlich verstehen, beherrschen und entfesseln will, muss er den Weg des epischen Jüngers der Roten Drachen einschlagen.

**Trefferwürfel:** W12

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Jünger der Roten Drachen erhält alle vier Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Jünger der Roten Drachen: Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Epische Abhärtung, Epische Durchschlagende Zauberei, Epische Kampfstärke, Epischer Ruf, Epischer Zaubereifokus, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Verbessertes Im Kampf zaubern.

### Speziell

Der Schaden, den die Odemwaffe des Jüngers der Roten Drachen anrichtet, erhöht sich alle drei Stufen über der 10. Stufe um +1W10.

Der SG des Rettungswurfs gegen die Odemwaffe erhöht sich alle vier Stufen über der 10. Stufe um +1.



## Harpner-Kundschafter

Harpner gehören zu einer Geheimgesellschaft. Die Mitglieder haben sich dem Ziel verschrieben, das Böse zu bekämpfen, das Wissen zu erhalten und ein Gleichgewicht zwischen der Zivilisation und der unberührten Wildnis zu wahren. Die Harpner-Kundschafter erfüllen bei der Organisation

der Harpner zahlreiche Aufgaben, beispielsweise Spionage, verdeckte Missionen und das Überbringen wichtiger Botschaften und Informationen.

**Anmerkung:** Die Prestigeklasse des Harpner-Kundschafters wurde in der Erweiterung *Der Schatten von Undernitz* im Spiel integriert. (Sie können das Hauptspiel und diese erste Erweiterung gemeinsam erwerben, wenn Sie *Neverwinter Nights Gold Edition* kaufen.) Falls Sie *Der Schatten von Undernitz* nicht auf Ihrem PC installiert haben, können Sie diese Prestigeklasse auch nicht verwenden. Weitere Informationen über den Harpner-Kundschafter finden Sie entweder im Handbuch von *Der Schatten von Undernitz* oder von *Neverwinter Nights Gold Edition*.

## Epischer Harpner-Kundschafter

Harpner-Kundschafter können maximal die 5. Stufe erlangen. Daher können sie niemals zum epischen Harpner-Kundschafter werden. Natürlich kann ein Charakter, der Harpner-Kundschafter ist, in seinen anderen Klassen epische Stufen erreichen.





## Schattentänzer

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

Verbindung zu den Schatten stehen und gerne List und Tücke einsetzen, gibt es eben so viele gute wie böse Schattentänzer.

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

**Anmerkung:** Die Prestigeklasse des Schattentänzers wurde in der Erweiterung *Der Schatten von Undernzit* im Spiel integriert. (Sie können das Hauptspiel und diese erste Erweiterung gemeinsam erwerben, wenn Sie *Neverwinter Nights Gold Edition* kaufen.) Falls Sie *Der Schatten von Undernzit* nicht auf Ihrem PC installiert haben, können Sie diese Prestigeklasse auch nicht verwenden. Weitere Informationen über den Schattentänzer finden Sie entweder im Handbuch von *Der Schatten von Undernzit* oder von *Neverwinter Nights Gold Edition*.

### Epischer Schattentänzer

Der epische Schattentänzer unterscheidet sich praktisch nicht mehr von der Dunkelheit, die ihn verhüllt.

**Trefferwürfel:** W8

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 6 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Schattentänzer erhält alle drei Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Schattentänzer: Epische Atemberaubende Geschwindigkeit, Epische Reflexbewegung, Epische Reflexe, Epischer Fertigkeitsfokus, Epischer Schattenfürst, Selbsttarnung, Überlegene Initiative, Verbesserter Wirbelwindangriff.

#### Speziell

**Schatten herbeizaubern:** Für je drei Stufen des Schattentänzers über der 9. Stufe erhält die herbeigezauberte Kreatur zusätzlich +2 Trefferwürfel.

**Im Schatten ausweichen:** Für je fünf Stufen erhält der Schattentänzer zusätzlich Schadensreduzierung +2. Der Verbesserungsbonus von magischen Waffen, der gegen diese Schadensreduzierung zur Anwendung kommt, erhöht sich um +1. (Ein Schattentänzer der 15. Stufe hat beispielsweise Schadensreduzierung 12/+4.)



## Vorkämpfer des Torm

Vorkämpfer des Torm sind mächtige Krieger, die sich Torms Sache verschreiben. Sie verteidigen heilige Stätten, zerstören Feinde der Kirche und töten mythische Bestien.

**Trefferwürfel:** W10

**Fertigkeiten:** Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilden.

**Fertigkeitspunkte:** 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Vorkämpfer des Torm zu werden, muss ein Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

**Grund-Angriffsbonus:** +7

**Talente:** Waffenfokus mit einer Nahkampfwaffe

**Gesinnung:** Eine beliebige, nicht böse Gesinnung

### Fähigkeiten

**Hände aufliegen (Stufe 1):** Der Vorkämpfer des Torm kann seine Klassenstufe mal seinem Charismamodifikator an Schaden heilen. Die Fähigkeit richtet bei Untoten Schaden an. Sie ist mit der Fähigkeit Hände aufliegen des Paladins kumulativ.

**Bonustalent:** Der Vorkämpfer des Torm erhält alle 2 Stufen (also auf der 2., 4., 6. usw.) ein Bonustalent wie ein Kämpfer (außer Waffenspezialisierung).

**Geheilte Verteidigung (Stufe 2):** Der Vorkämpfer des Torm erhält +1 auf alle Rettungswürfe. Der Bonus erhöht sich alle 2 Stufen um +1.

**Böses niederstrecken (Stufe 3):** Einmal täglich kann der Vorkämpfer des Torm Böses niederstrecken. Er addiert seinen Charismamodifikator zum Angriffswurf und richtet +1 SP pro Klassenstufe an.

**Göttlicher Zorn (Stufe 5):** Einmal täglich erhält der Vorkämpfer des Torm +3 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe. Außerdem erhält er Schadensreduzierung 5/+1. Die Wirkungsdauer beträgt so viele Runden wie der Charismamodifikator.

### Epischer Vorkämpfer des Torm

Torm führt den epischen Vorkämpfer des Torm mit sicherer Hand durch sein Leben. Der epische Vorkämpfer des Torm hat sich über die Reihen der normalen Krieger des Torm hinausgearbeitet und ist zur wahren Personifizierung von Torms Macht geworden.

**Trefferwürfel:** W10

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Vorkämpfer des Torm erhält alle vier Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Vorkämpfer des Torm: Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Epische Abhärtung, Epische Durchschlagende Zauberei, Epische Kampfstärke, Epischer Waffenfokus, Planares Vertreiben, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Überlegene Initiative, Überwältigender Kritischer Treffer, Verbesserte Weisheit, Verbesserter Betäubender Schlag, Verbesserter Wirbelwindangriff, Verbessertes Im Kampf zaubern, Vernichtender Kritischer Treffer, Zauberfokus.

#### Speziell

**Heilige Verteidigung:** Die Rettungswürfe verbessern sich alle 2 Stufen um +1.

**Göttlicher Zorn:** Alle fünf Stufen erhöhen sich die Boni auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe um weitere +2.

### Tipp: Wie und warum man zum Vorkämpfer des Torm wird

Paladine, die zum Vorkämpfer des Torm werden, können auch von etlichen Fähigkeiten eines Kämpfers profitieren. Auf der anderen Seite können Kämpfer ähnliche Fähigkeiten wie ein Paladin erlangen, wenn sie zu einem Vorkämpfer des Torm werden.





## Waffenmeister

Der Waffenmeister strebt nach Perfektion im Umgang mit einer bestimmten Nahkampfwaffe. Er will eins mit dieser Waffe werden und sie so einsetzen, als wäre sie eine natürliche Verlängerung seines Körpers.

**Trefferwürfel:** W10

**Fertigkeiten:** Der Waffenmeister erhält keine zusätzlichen Fertigkeiten.

**Fertigkeitspunkte:** 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Waffenmeister zu werden, muss der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

**Grund-Angriffsbonus:** +5

**Talente:** Waffenfokus für eine Nahkampfwaffe, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Tänzeler Angriff und Wirbelwindangriff.

**Fertigkeiten:** 4 Fertigkeitsebenen auf Einschüchtern

### Fähigkeiten

**Gewählte Waffe (Stufe 1):** Der Waffenmeister formt mit einer Waffe eines bestimmten Typs ein enges Band. Wenn er eine Waffe dieser Art führt, erhält er zusätzliche Vorteile im Kampf, die von seiner Stufe abhängen. Ohne das Talent Gewählte Waffe kann der Ki-Schaden nicht voll genutzt werden.

**Ki-Schaden (Stufe 1):** Einmal täglich richtet der Waffenmeister automatisch Maximalschaden an.

**Erhöhter Multiplikator (Stufe 5):** Der Schadensmultiplikator für kritische Treffer erhöht sich im Kampf mit der gewählten Waffe um +1. (Aus x2 wird also beispielsweise x3.)

**Verbesserter Waffenfokus (Stufe 5):** Der Waffenmeister erhält zusätzlich +1 auf Angriffswürfe, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

**Kritischer Ki-Treffer (Stufe 7):** Die Bedrohungschance der gewählten Waffe erhöht sich um +2.

### Tip: Wie und warum man ein Waffenmeister wird

Kämpfer können zu vorzüglichen Waffenmeistern werden. Der Waffenmeister benötigt zahlreiche Talente als Voraussetzung. Ihr Charakter muss daher mindestens über Geschicklichkeit 13 und Intelligenz 13 verfügen.

## Epischer Waffenmeister

Das Band zwischen dem Waffenmeister und seiner Waffe wird noch stärker. Der epische Waffenmeister stellt im Kampf mit seiner gewählten Waffe wahrlich eine zerstörerische Kraft dar.

**Trefferwürfel:** W10

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Waffenmeister erhält alle drei Stufen ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Waffenmeister:** Atemberaubende Geschwindigkeit, Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epischer Waffenfokus, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Überlegene Initiative, Überwältigender Kritischer Treffer, Verbesserter Wirbelwindangriff, Vernichtender Kritischer Treffer.

### Speziell

**Überlegener Waffenfokus:** Der epische Waffenmeister erhält alle fünf Stufen +1 auf Angriffswürfe mit seiner gewählten Waffe.



## Wahrer Wandler

Ein Wahrer Wandler hat keine ihm eigene Gestalt mehr. Stattdessen nimmt der Wahre Wandler stets jene Gestalt an, die ihm zu einem bestimmten Zeitpunkt am Besten dienlich ist. Während andere Wesen sich bei ihrem Selbstverständnis auf ihr Aussehen und ihre Gestalt stützen, kommt der Wahre Wandler gerade durch seine sich stets ändernde Gestalt seinem wahren Ich näher. Für die Wahren Wandler ist es eine Notwendigkeit, dass ihr Selbstverständnis auf der Natur ihrer Seelen und nicht auf ihrem Aussehen beruht, denn sie sind das Einzige, was an ihnen konstant bleibt. Die große innere Stärke ihrer Seele ermöglicht es ihnen, stets in neuer Gestalt aufzutreten und doch ganz sie selbst zu bleiben.

**Trefferwürfel:** W8

**Fertigkeiten:** Der Wahre Wandler erhält keine zusätzlichen Fertigkeiten.

**Fertigkeitspunkte:** 4 + IN-Modifikator

Um zu einem Wahren Wandler zu werden, muss der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

**Talente:** Wachsamkeit.

**Zauber wirken:** Zauber des 3. Grades oder höher.

**Alternative Gestalt:** Muss über die natürliche Fähigkeit verfügen, eine alternative Gestalt anzunehmen (wie beispielsweise die Fähigkeit Tiergestalt des Druiden).

### Fähigkeiten

**Höhere Tiergestalt I (Stufe 1):** Der Wahre Wandler kann sich in einen Nestling verwandeln (Blauer, Grüner, Roter, Schwarzer oder weißer Drache).

**Höhere Tiergestalt II (Stufe 3):** Der Wahre Wandler kann sich in einen Minotaurus, eine Harpyie oder einen Gargyl verwandeln.

**Höhere Tiergestalt III (Stufe 5):** Der Wahre Wandler kann sich in einen Mantikor, einen Basilisk oder eine Drinne verwandeln.

**Humanoide Gestalt (Stufe 7):** Der Wahre Wandler kann sich in verschiedene Humanoide verwandeln.

**Höhere Tiergestalt IV (Stufe 10):** Der Wahre Wandler kann sich in eine Medusa, einen riesigen Schreckenstiger oder einen Gedankenschinder verwandeln.

Eliche der Gestalten ermöglichen es dem Wahren Wandler, die angeborenen, speziellen Fähigkeiten des entsprechenden Monsters zu verwenden. Wenn sich der Wahre Wandler beispielsweise in einen Weißen Nestling verwandelt, kann er die Odenwaffe Kältekegel beliebig oft einsetzen. Sie können auf diese Kräfte im Kreismenü unter „Zauber“ zugreifen. Manche Kräfte können Sie beliebig oft einsetzen, andere nur täglich begrenzt.

### Tip: Wie und warum man Wahrer Wandler wird

In *Neverwinter Nights* können nur Druiden Wahre Wandler werden.

## Epischer Wahrer Wandler

Der epische Wahre Wandler ist der wahre Meister des Gestaltwandels. Indem er entsprechende epische Talente auswählt, kann er praktisch zu jeder Kreatur werden, die man sich vorstellen kann.

**Trefferwürfel:** W8

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 4 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Wahre Wandler erhält alle drei Stufen ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Wahren Wandler:** Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Drachengestalt, Energieresistenz, Epische Durchschlagende Zauber, Epischer Zauberfokus, Externargestalt, Konstruktgestalt, Untotengestalt, Verbesserte Weisheit, Verbessertes Im Kampf zaubern.



## Zwergischer Verteidiger

Der Zwergische Verteidiger ist ein Vorkämpfer der Sache der Zwerge, eines zwergischen Adligen, eines zwergischen Gottes oder der zwergischen Lebensart. Wie schon der Name andeutet, ist der Zwergische Verteidiger besonders darin geschult, eine schier unüberwindliche Verteidigungsstellung zu bilden. Eine Kampfreihe von Zwergischen Verteidigern ist wesentlich robuster als eine 3 m dicke Steinmauer, und viel gefährlicher!

**Trefferwürfel:** W12

**Fertigkeiten:** Fertigkeit im Umgang mit einfachen Waffen und Kriegswaffen, leichten, mittelschweren und schweren Rüstungen sowie Schilden.

**Fertigkeitspunkte:** 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Zwergischen Verteidiger zu werden, muss ein Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

**Volk:** Zwerg

**Grund-Angriffsbonus:** +7

**Talente:** Abhärtung, Ausweichen

**Gesinnung:** Beliebige, rechtschaffene Gesinnung

### Fähigkeiten

**Bollwerk (Stufe 1):** Der Zwergische Verteidiger erhält +4 auf Stärke und Konstitution, +2 auf alle Rettungswürfe und einen Ausweichbonus +4 auf die RK. Der Zwergische Verteidiger kann die Fähigkeit auf der 1. Stufe einmal täglich einsetzen und ein zusätzliches Mal für je 2 weitere Stufen.

**Unbewusste Verteidigungsbereitschaft (Stufe 1):** Der Zwergische Verteidiger verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK nicht, wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wird. Ab der 6. Stufe kann er nicht mehr in die Zange genommen werden, und ab der 10. Stufe erhält er +1 auf Rettungswürfe gegen Fallen.

**Schadensreduzierung (Stufe 6):** Der Zwergische Verteidiger ignoriert die ersten 3 Schadenspunkte von einem Treffer im Kampf. Ab der 10. Stufe ignoriert er die ersten 6 Schadenspunkte von einem Treffer im Kampf.

### Tipp: Wie und warum man zum Zwergischen Verteidiger wird

Ein zwergischer Kämpfer kann zu einem äußerst mächtigen Zwergischen Verteidiger werden. Denken Sie daran, dass Ihr Charakter über Geschicklichkeit 13 verfügen muss, damit er das Talent Ausweichen erlernen kann, das eine der Voraussetzungen darstellt.

## Epischer Zwergischer Verteidiger

Der epische Zwergische Verteidiger ist zu einem unbeweglichen Hindernis geworden, das man schier unmöglich aus dem Weg räumen kann. Dieser gestählte Krieger kann gegen praktisch jeden Feind bestehen, den man sich nur vorstellen kann.

**Trefferwürfel:** W12

**Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg:** 2 + IN-Modifikator

**Bonustalente:** Der epische Zwergische Verteidiger erhält alle vier Stufen ein Bonustalent.

**Bonustalente für den epischen Zwergischen Verteidiger:** Absolute Gesundheit, Energieresistenz, Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epischer Waffenfokus, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Überwältigender Kritischer Treffer, Vernichtender Kritischer Treffer.

### Speziell

**Bollwerk:** Für je drei Stufen über der 9. Stufe kann der epische Zwergische Verteidiger die Fähigkeit einmal zusätzlich pro Tag einsetzen.

**Schadensreduzierung:** Die Schadensreduzierung erhöht sich für je vier Stufen über der 10. Stufe um 3 Punkte.

## FERTIGKEITEN

Sie sollten sich auf jene Fertigkeiten konzentrieren, welche die Fähigkeiten Ihres Charakters am besten ergänzen und der Rolle entsprechen, die er in der Gruppe spielt.

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

**Änderung:** Die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen wurde verändert, so dass sie den Dungeons&Dragons™-Regeln besser entspricht. Wenn Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „Hardcore“ oder schwieriger spielen, ist zum Verwenden eines Zaubers von einer Schriftrolle ein Fertigkeitenswurf für Magischen Gegenstand benutzen SG 25 + Grad des Zaubers erforderlich.



## Bluffen

Der Charakter kann selbst die unglaublichsten Aussagen glaubwürdig vermitteln. Die Fertigkeit umfasst den Einsatz von Schauspielkunst, Betrugerei, Überzeugung, Irreführung und missverständlicher Körpersprache.

**Bezugsattribut:** Charisma

**Klassen:** Alle

**Ungeübte Anwendung:** Ja

**Schwierigkeitsgrad:** Je unglaublicher der Bluff ist, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad.

**Anwendung:** Wird im Gespräch ausgewählt.



## Einschüchtern

Der Charakter kann andere einschüchtern. So kann er beispielsweise einen Raufbold dazu bringen, klein beizugeben oder aus einem Gefangenen gewünschte Informationen herausquetschen.

**Bezugsattribut:** Charisma

**Klassen:** Alle

**Ungeübte Anwendung:** Ja

**Schwierigkeitsgrad:** Je schwieriger das Gegenüber einzuschüchtern ist, desto schwieriger ist auch der Fertigkeitenswurf.

**Anwendung:** Wird im Gespräch ausgewählt.



## Falle anfertigen

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann aus Rohmaterial verschiedene Fallen anfertigen. Manche Fallen erfordern die Verwendung der neuen Waffen, die man wie Granaten einsetzt (siehe Seite 50).

**Bezugsattribut:** Intelligenz

**Klassen:** Alle

**Ungeübte Anwendung:** Ja

**Wurf:** Der SG wird durch die Art der Falle bestimmt, die der Charakter anfertigen will.

**Verwendung:** Muss ausgewählt werden.

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

**Feuer:** Alchemistenfeuer

**Verstrickung:** Verstrickungsbeutel

**Dornen:** Fußangeln

**Heiliger Schaden:** Weihwasser

**Elektrizität:** Quarz

**Gas:** Erstickungspulver

**Eis:** Kältestein

**Negative Energie:** Skelettknochen

**Schall:** Donnerstein

**Säuresprühfalle:** Säureflasche



## Handwerk (Rüstungsschmied)

Der Charakter kann Rüstungen aus den verschiedensten Materialien herstellen. Im Abschnitt „Gegenstände herstellen und verbessern“ auf Seite 51 finden Sie detaillierte Erklärungen.

**Bezugsattribut:** Intelligenz

**Klassen:** Alle

**Ungeübte Anwendung:** Ja

**Schwierigkeitsgrad:** Der Schwierigkeitsgrad hängt von dem Gegenstand ab, der hergestellt werden soll (auch das wird im Abschnitt „Gegenstände herstellen und verbessern“ genauer erläutert).

**Anwendung:** Das nötige Material verwenden.



## Handwerk (Waffenschmied)

Der Charakter kann Waffen aus den verschiedensten Materialien herstellen. Im Abschnitt „Gegenstände herstellen und verbessern“ auf Seite 51 finden Sie detaillierte Erklärungen.

**Bezugsattribut:** Intelligenz

**Klassen:** Alle

**Ungeübte Anwendung:** Ja

**Schwierigkeitsgrad:** Der Schwierigkeitsgrad hängt von dem Gegenstand ab, der hergestellt werden soll (auch das wird im Abschnitt „Gegenstände herstellen und verbessern“ genauer erläutert).

**Anwendung:** Das nötige Material verwenden.



## Schätzen

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

**Bezugsattribut:** Intelligenz

**Ungeübte Anwendung:** Ja

**Klassen:** Alle

**Anwendung:** Automatisch in jedem Geschäft.



## Turnen

Ein Charakter mit einem hohen Fertigkeitswert in Turnen kann Gelegenheitsangriffen entgehen.

**Bezugsattribut:** Geschicklichkeit

**Klassen:** Alle

**Ungeübte Anwendung:** Nein

**Schwierigkeitsgrad:** Siehe unter Speziell

**Speziell:** Jedes Mal, wenn jemand einen Gelegenheitsangriff gegen einen Charakter durchführt, der über die Fertigkeit Turnen verfügt, macht dieser automatisch einen Fertigkeitswurf (SG 15). Bei Erfolg entgeht der Charakter dem Angriff. Alle fünf Fertigkeitsebenen (es geht hier nicht um den Fertigkeitswert, sondern nur um die Fertigkeitsebenen ; der Geschicklichkeitsbonus wird nicht mitgerechnet) erhält der Charakter +1 auf die RK.

**Anwendung:** Automatisch

## TALENTE



## Arkane Verteidigung

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Zauberkonzentration in der gewünschten Schule.

**Verwendung:** Automatisch.



## Blind kämpfen

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Keine.

**Verwendung:** Automatisch.



## Defensive Kampfweise

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** IN 13+.

**Erforderlich für:** Verbesserte Defensive Kampfweise.

**Verwendung:** Kampfmodus.



## Dickschädel

Der Charakter erhält +2, um sich Provokationen zu widersetzen, und Willenswürfe +1.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



## Doppelkick

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +3 oder besser, GE 15+, Verbesserter Unbewaffneter Schlag.

**Verwendung:** Automatisch.



## Energien widerstehen

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Grundbonus auf Zähigkeitswürfe +8.

**Verwendung:** Automatisch.



## Fluchlied

Barden können Lieder singen, mit denen sie ihre Feinde verfluchen. Taube Kreaturen werden vom Gesang des Barden nicht getroffen. Das Lied betrifft alle Gegner in 9 m Radius und hat eine Wirkungsdauer von 10 Runden. Je höher der Fertigkeitswert des Barden auf Auftreten und seine

Klassenstufe ist, desto stärker ist das Fluchlied. Die Mali sind nachfolgend zusammengefasst. Alle Mali sind kumulativ.

**Auftreten 3 und Bardenstufe 1:** -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe

**Auftreten 6 und Bardenstufe 2:** -1 auf Willenswürfe

**Auftreten 9 und Bardenstufe 3:** -1 auf Schadens- und Zähigkeitswürfe

**Auftreten 12 und Bardenstufe 6:** -1 auf Reflex- und Fertigkeitswürfe

**Auftreten 15 und Bardenstufe 8:** -1 auf Angriffswürfe, -8 Trefferpunkte

**Auftreten 18 und Bardenstufe 11:** -2 auf Ausweichbonus auf die Rüstungsklasse, -1 auf Fertigkeitswürfe

**Auftreten 21 und Bardenstufe 14:** -1 auf Schadenswürfe, -8 Trefferpunkte, -1 auf Ausweichbonus auf die Rüstungsklasse

**Auftreten 24 und Bardenstufe 15:** -1 auf Willens-, Zähigkeits- und Reflexwürfe, -1 auf Ausweichbonus auf Rüstungsklasse

**Auftreten 30 und Bardenstufe 16:** -1 auf Willenswürfe, -4 Trefferpunkte, -1 auf Ausweichbonus auf Rüstungsklasse.

**Auftreten 35 und Bardenstufe 17:** -2 auf Trefferpunkte, -1 auf Fertigkeitswürfe

**Auftreten 40 und Bardenstufe 18:** -2 auf Trefferpunkte, -1 auf Fertigkeitswürfe

**Auftreten 45 und Bardenstufe 19:** -2 auf Trefferpunkte, -1 auf Fertigkeitswürfe

**Auftreten 50 und Bardenstufe 20:** -2 auf Trefferpunkte, -1 auf Fertigkeitswürfe

**Auftreten 55 und Bardenstufe 21:** -2 auf Trefferpunkte, -1 auf Fertigkeitswürfe

**Auftreten 60 und Bardenstufe 22:** -2 auf Trefferpunkte, -1 auf Fertigkeitswürfe

Für je fünf zusätzliche Fertigeitsränge auf Auftreten und jede zusätzliche Klassenstufe auf Barde, erhalten die Gegner -2 auf Trefferpunkte.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Fähigkeit, Bardenmusik einzusetzen.

**Verwendung:** Auswählen.



## Giften widerstehen

Der Charakter erhält +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Keine.

**Verwendung:** Automatisch.



## Göttliche Kraft

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Untote vertreiben, CH 13+, ST 13+, Heftiger Angriff.

**Verwendung:** Auswählen.





## Göttlicher Schild

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Untote vertreiben, CH 13+, ST 13+, Heftiger Angriff.

**Verwendung:** Auswählen.



## Heldenglück

Der Charakter erhält +1 auf alle Rettungswürfe.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



## Höfische Magokratie

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



## Kämpfernatur

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



## Krankheiten widerstehen

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Keine.

**Verwendung:** Automatisch.



## Künstler

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



## Mächtige Durchschlagende Zauber

Wenn der Charakter versucht, die Zauberesistenz einer Kreatur zu überwinden, erhält er +4 auf seinen Zauberstufenwurf.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Durchschlagende Zauber.

**Verwendung:** Automatisch. Der Bonus durch das Talent ist nicht kumulativ mit dem Bonus durch Durchschlagende Zauber, sondern ersetzt diesen.



## Mächtiger Zauberkfokus

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Zauberkfokus (der entsprechenden Schule).

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



## Nachhaltige Bardenmusik

Die Wirkungsdauer des Bardenlieds verlängert sich um fünf Runden.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Bardenlied.

**Verwendung:** Automatisch.



## Rundumschlag

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** ST 13+, Heftiger Angriff, Doppelschlag, Grund-Angriffsbonus +4 oder besser.

**Verwendung:** Automatisch.



## Schläger

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



## Schlangenblut

Der Charakter erhält +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift und Reflexwürfe +1.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



## Schmutzige Tricks

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +2.

**Verwendung:** Automatisch.



### Schnelles Nachladen

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +2 oder besser.

**Verwendung:** Automatisch.



### Schriftrolle anfertigen

Sie können eine Schriftrolle anfertigen, auf der ein Zauber gespeichert ist, den Sie beherrschen. Das erfordert eine geringe Menge EP und Goldmünzen, abhängig vom Grad des Zaubers. Epische Zauber und Zauber, die Sie durch Talente und spezielle Fähigkeiten erhalten, können nicht auf einer Schriftrolle niedergeschrieben werden. Die leere Schriftrolle, die man zur Anwendung des Talents benötigt, kann in etlichen Geschäften gekauft werden.

**Art des Talents:** Erschaffung von Gegenständen.

**Voraussetzung:** Magieanwender der 1. Stufe.

**Verwendung:** Einen Zauber auf eine leere Schriftrolle wirken.



### Silberne Handfläche

Der Charakter erhält +2 auf Würfe für Schätzen und Überreden.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



### Starke Seele

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Das Talent kann nur auf der 1. Stufe gewählt werden.

**Verwendung:** Automatisch.



### Tänzelnder Angriff

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** GE 13+, Ausweichen, Beweglichkeit, Grund-Angriffsbonus +4 oder höher.

**Verwendung:** Automatisch.



### Trank brauen

Der Charakter kann einen Trank brauen, der die gleiche Wirkung hat wie ein Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades. Der Charakter muss den Zauber beherrschen, und es muss sich um einen Zauber handeln, der als Wirkungsbereich eine oder mehrere Personen hat. Das Brauen eines Tranks kostet ein paar EP sowie etliche Goldmünzen für die Materialkomponenten.

**Art des Talents:** Erschaffung von Gegenständen.

**Voraussetzung:** Magieanwender der mindestens 3. Stufe.

**Verwendung:** Einen Zauber auf ein leeres Trankfläschchen wirken.



### Verbesserte Defensive Kampfweise

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** IN 13+, Defensive Kampfweise.

**Verwendung:** Kampfmodus.



### Verbesserte Initiative

Der Charakter erhält +4 auf Initiative.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Keine.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verstohlenheit

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Keine.

**Verwendung:** Automatisch.



### Wirbelwindangriff

Der Charakter macht eine Volle Aktion. Dabei führt er einen Angriff mit seinem höchsten Grund-Angriffsbonus gegen jeden Gegner in maximal 1,50 m Entfernung aus.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Intelligenz 13+, Defensive Kampfweise, Geschicklichkeit 13+, Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzelnder Angriff, Grund-Angriffsbonus +4 oder besser.



### Zauberstab herstellen

Der Magieanwender kann einen Zauberstab herstellen, der mit einem Zauber des 4. oder eines niedrigeren Grades geladen ist. Er muss den Zauber beherrschen. Das Herstellen des Zauberstabs kostet EP und Goldmünzen. Die Menge ist vom Grad des Zaubers abhängig. Zauber, die der Charakter nur aufgrund von Talenten und besonderen Fähigkeiten beherrscht, können nicht auf einen Zauberstab übertragen werden. Den Knochenzauberstab, der für die Anwendung des Talents benötigt wird, kann man mittels der Fertigkeit Waffen herstellen anfertigen oder in bestimmten Läden kaufen.

**Art des Talents:** Erschaffung von Gegenständen.

**Voraussetzung:** Magieanwender der mindestens 5. Stufe.

**Verwendung:** Zauber auf einen Knochenzauberstab wirken.



### Zen-Bogenschießen

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

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +3 oder besser, WE 13+.

**Verwendung:** Automatisch.



### Zusätzliche Bardenmusik

Der Charakter kann sein Bardenlied bis zu 4x täglich zusätzlich einsetzen.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Bardenmusik.

**Verwendung:** Automatisch.



### Zusätzliche Betäubende Angriffe

Der Charakter erhält 3 zusätzliche Betäubungsangriffe pro Tag.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Grund-Angriffsbonus +2, Betäubender Angriff.

**Verwendung:** Automatisch.

## EPISCHE TALENTE



### Absolute Gesundheit

Der Charakter ist gegen alle Krankheiten und Gifte immun.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Große Zähigkeit, Konstitution 25+.

**Verwendung:** Automatisch.



### Alles verschlingender Kampfrausch

Im Kampfrausch richtet der Barbar bei einem kritischen Treffer automatisch +2W6 SP an.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Epischer Barbar, Stärke 25.

**Verwendung:** Automatische Verwendung im Kampfrausch.



### Atemberaubende Geschwindigkeit

Sobald der Charakter das Talent auslöst, profitiert er für kurze Zeit von den Vorteilen von Hast. Dabei handelt es sich um eine übernatürliche Fähigkeit.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Geschicklichkeit 25+.

**Verwendung:** Auswählen.



### Automatisch Gestenlos zaubern

Der Charakter kann Zauber des Grades 0 bis zum 3. Grad gestenlos zaubern, ohne dass er einen Freiplatz für Zauber eines höheren Grades benötigt. Man kann das Talent mehrmals auswählen, bis man schließlich alle Zauber bis zum 9. Grad automatisch gestenlos zaubern kann.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Gestenlos zaubern, 27 Fertigkeitsschritte auf Zauberkunde, Fähigkeit, Zauber des 9. Grades zu wirken.

**Verwendung:** Automatisch.



### Automatisch Lautlos zaubern

Der Charakter kann Zauber des Grades 0 bis zum 3. Grad lautlos zaubern, ohne dass er einen Freiplatz für Zauber eines höheren Grades benötigt. Man kann das Talent mehrmals auswählen, bis man schließlich alle Zauber bis zum 9. Grad automatisch lautlos zaubern kann.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Lautlos zaubern, 24 Fertigkeitsschritte auf Zauberkunde, Fähigkeit, Zauber des 9. Grades zu wirken.

**Verwendung:** Automatisch.



### Automatisch Schnell zaubern

Der Charakter kann Zauber des Grades 0 bis zum 3. Grad schnell zaubern, ohne dass er einen Freiplatz für Zauber eines höheren Grades benötigt. Man kann das Talent mehrmals auswählen, bis man schließlich alle Zauber bis zum 9. Grad automatisch schnell zaubern kann.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Schnell zaubern, 30 Fertigkeitsschritte auf Zauberkunde, Fähigkeit, Zauber des 9. Grades zu wirken.

**Verwendung:** Automatisch.



### Dauerhafte Inspiration

Wenn ein Barde dieses Talent gewählt hat, hält die Wirkung der Bardenmusik zehnmal so lange wie üblich an, nachdem der Charakter aufgehört hat, zu singen.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Fähigkeit Bardenmusik zu verwenden, Auftreten 25.

**Verwendung:** Automatisch.



### Drachengestalt

Der Charakter kann sich mit seiner Fähigkeit Tiergestalt in einen Ehrwürdigen Drachen seiner Wahl verwandeln. Er kann die Odemwaffe des Drachen einsetzen.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Tiergestalt (6 x täglich) oder höhere Tiergestalt IV, Weisheit 30+.

**Verwendung:** Auswählen.



### Energieresistenz

Der Charakter erhält Energieresistenz 10 gegen ein gewähltes Element (Feuer, Kälte, Schall, Säure oder Elektrizität). Das Talent kann mehrmals gewählt werden, bis zu einer maximalen Resistenz von 100.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epische Abhärtung

Der Charakter erhält +20 Trefferpunkte. Das Talent kann mehrmals bis zu einem Maximum von +200 Trefferpunkten gewählt werden.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.





### Epische Durchschlagende Zauber

Der Charakter erhält +6 auf seinen Zauberstufenwurf, um die Zauberresistenz der Zielkreatur zu überwinden.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Durchschlagende Zauber und Mächtige Durchschlagende Zauber.

**Verwendung:** Zauber wirken



### Epische Kampfstärke

Der Charakter erhält +1 auf alle Angriffswürfe.

**Art des Talents:** Kampf.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epische Reflexbewegung

Der Charakter entgeht automatisch jedem Schaden, den er vom ersten erfolgreichen Angriff in einer Runde erleiden würde.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Ausweichen, Verbessertes Entrinnen, 30 Fertigkeitseränge auf Turnen, Geschicklichkeit 25+.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epische Reflexe

Der Charakter erhält +4 auf alle Reflexwürfe.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epische Waffenspezialisierung

Der Charakter erhält +4 auf Schadenswürfe mit der gewählten Waffe.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Waffenfokus, Epischer Waffenfokus und Waffenspezialisierung mit der gewählten Waffe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epische Willensstärke

Der Charakter erhält +4 auf alle Willenswürfe.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epische Zähigkeit

Der Charakter erhält +4 auf alle Zähigkeitswürfe.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epischer Fertigkeitsfokus

Der Charakter erhält +10 auf alle Fertigkeitswürfe mit der gewählten Fertigkeit.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, 20 Fertigkeitseränge in der gewählten Fertigkeit.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epischer Ruf

Der Charakter erhält +4 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Einschüchtern, Provozieren und Überreden.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epischer Schattenfürst

Die Fähigkeit Schatten herbeizubern des Charakters wird so verstärkt, dass er einen epischen Schattenfürst herbeizubern kann. Im Gegensatz zu einem normalen Schattenfürst ist ein epischer Schattenfürst ein mächtiger Nahkämpfer, der durch die Lebenskraft seines Meisters noch zusätzlich gestärkt wird; er wird jedes Mal mächtiger, wenn der Schattentänzer eine Stufe aufsteigt.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Epischer Schattentänzer.

**Verwendung:** Automatisch.



### Epischer Waffenfokus

Der Charakter erhält +2 auf Angriffswürfe mit der gewählten Waffe.

**Art des Talents:** Kampf.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Waffenfokus mit der gewählten Waffe.

**Verwendung:** Kampf.



### Epischer Zauberfokus

Der SG gegen Zauber der gewählten Schule, die vom Charakter gewirkt werden, steigt um +6.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Zauberfokus und mächtiger Zauberfokus in der gewählten Schule.

**Verwendung:** Zauber wirken.



### Episches Scheusal

Das Böse und der Hass, den der Charakter ausstrahlt, ist jetzt so stark, dass er die Aufmerksamkeit eines epischen Vrocks erregt, wenn er seine infernalischen Diener von den Äußerer Ebenen herbeizubert. Die böartige Kreatur ist ein meisterlicher Nahkämpfer und wird durch die Finsternis in der Seele ihres Meisters noch zusätzlich gestärkt, wenn dieser Stufen aufsteigt.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Finsterer Streiter 15.

**Verwendung:** Automatisch.





## Externargestalt

Der Charakter kann dreimal täglich die Gestalt eines Externars annehmen. Er kann zwischen drei Formen wählen: Azer (Häuptling), Rakshasa oder Todesslaad.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Epischer Wahrer Wandler, Weisheit 25.

**Verwendung:** Auswahl. Der Charakter wählt zuerst die Fähigkeit und dann die Kreatur aus, deren Gestalt er annehmen will.



## Feindbezwinger

Wenn der Charakter gegen seinen Erzfeind kämpft, wirkt seine Waffe automatisch wie eine Waffe des Verderbens gegen diesen Kreaturentyp (Angriffswürfe +2, Schadenswürfe +2W6).

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, mindestens 5 Erzfeinde.

**Verwendung:** Automatisch.



## Furcht erregender Kampfrausch

Wenn der Barbar in seinem Kampfrausch ist, muss jeder Gegner, der sich ihm nähert, einen konkurrierenden Willenswurf gegen den Fertigkeitswurf des Barbaren für Einschüchtern machen. Wenn der Wurf scheitert, gerät der Gegner für 1W6 Runden in Panik. Gegner, die mehr Trefferwürfel als der Barbar haben (bis doppelt so viele), ergreifen nicht die Flucht, sondern erleiden -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe. Kreaturen, die mehr als die doppelten Trefferwürfel des Barbaren haben, werden nicht betroffen.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Epischer Barbar, 25+ Fertigkeitsschritte auf Einschüchtern.

**Verwendung:** Automatische Verwendung im Kampfrausch.



## Gewaltiger Kampfrausch

Wenn der Charakter im Kampfrausch ist, erhält er +8 auf Stärke und Konstitution sowie einen Moralbonus +4 auf Willenswürfe. Die Boni ersetzen die normalen Boni des normalen Kampfrauschs.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, mächtiger Kampfrausch (Barbar der mindestens 15. Stufe), Stärke 21+, Konstitution 21+.

**Verwendung:** Automatisch, sobald der Charakter die Fähigkeit Kampfrausch einsetzt.



## Konstruktgestalt

Der Charakter kann sich in einen Eisengolem, einen Steingolem oder einen Dämonischen Fleischgolem verwandeln.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Epischer Wahrer Wandler, Weisheit 27.

**Verwendung:** Auswählen. Der Charakter muss zuerst das Talent und dann die Art des Konstrukts auswählen, in das er sich verwandeln will.



## Planares Vertreiben

Das Talent ermöglicht es, Externare wie Untote zu vertreiben.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Untote vertreiben, Weisheit 25+, Charisma 25+

**Verwendung:** Auswahl. Wenn der Charakter doppelt so viele Stufen hat wie der Externar Trefferwürfel, wird der Externar automatisch zerstört.



## Rüstungshaut

Der Charakter erhält +2 auf die natürliche Rüstungsklasse.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



## Schadensreduzierung

Der Charakter erhält Schadensreduzierung 3/-. Jedes Mal, wenn er Schaden erleidet, ignoriert er die ersten 3 Schadenspunkte. Man kann das Talent mehrmals auswählen, um Schadensreduzierung 6/- und schließlich 9/- zu erhalten.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Konstitution 21+.

**Verwendung:** Automatisch.



## Selbsttarnung

Der Charakter genießt automatisch +10% Tarnung. Das Talent kann mehrmals gewählt werden, bis zu einem Bonus von +50%.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Verbessertes Entrinnen, Geschicklichkeit 30+, 30 Fertigkeitsschritte auf Verstecken und Turnen.

**Verwendung:** Automatisch.



## Überlegene Initiative

Der Charakter erhält +8 auf Initiativwürfe.

**Art des Talents:** Kampf.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Verbesserte Initiative.

**Verwendung:** Automatisch.



## Überwältigender Kritischer Treffer

Wenn der Charakter einen kritischen Treffer mit der ausgewählten Waffe verursacht, richtet er +1W6 SP an. Hat die Waffe einen Multiplikator von x3 für kritische Treffer, richtet er bei einem kritischen Treffer +2W6 SP an und bei einem Multiplikator von x4 sogar +3W6 SP.

**Art des Talents:** Kampf.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Doppelschlag, Rundumschlag, Verbesserter Kritischer Treffer mit der gewählten Waffe, Waffenfokus mit der gewählten Waffe, Heftiger Angriff und Stärke 23+.

**Verwendung:** Automatisch.



### Untotengestalt

Der Charakter kann sich in verschiedene, mächtige Untote verwandeln.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Epischer Wahrer Wandler.

**Verwendung:** Auswahl. Nachdem der Charakter die Fähigkeit ausgewählt hat, muss er auswählen, in welche Art von Untoten er sich verwandelt.



### Verbesserte Geschicklichkeit

Der Charakter erhält +1 auf Geschicklichkeit. Das Talent kann mehrfach gewählt werden, bis zu einem Bonus von +10.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserte Intelligenz

Der Charakter erhält +1 auf Intelligenz. Das Talent kann mehrfach gewählt werden, bis zu einem Bonus von +10.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserte Konstitution

Der Charakter erhält +1 auf Konstitution. Das Talent kann mehrfach gewählt werden, bis zu einem Bonus von +10.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserte Stärke

Der Charakter erhält +1 auf Stärke. Das Talent kann mehrfach gewählt werden, bis zu einem Bonus von +10.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserte Weisheit

Der Charakter erhält +1 auf Weisheit. Das Talent kann mehrfach gewählt werden, bis zu einem Bonus von +10.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserte Zauberresistenz

Der Charakter erhält Zauberresistenz +2. Das Talent kann mehrmals gewählt werden, bis zu einem Maximum von +20.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserter Betäubender Schlag

Erhöht den SG, um dem Betäubenden Schlag des Charakters zu widerstehen. um +2. Das Talent kann mehrmals gewählt werden, bis zu einem Maximum von +20.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Verbesserter Waffenloser Schlag, Betäubender Schlag, Geschicklichkeit 19+, Weisheit 19+.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserter Hinterhältiger Angriff

Der Schaden durch Hinterhältige Angriffe erhöht sich um +1W6. Das Talent kann mehrmals gewählt werden, bis zu einem Maximum von +10W6.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** Hinterhältiger Angriff mit +8W6.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserter Ki-Schlag

Wenn der Charakter das Talent zum ersten Mal wählt, schlägt er im waffenlosen Kampf zu, als würde er eine magische Waffe mit einem Verbesserungsbonus +4 führen. Wählt er das Talent ein zweites Mal, erhöht sich der Bonus auf +5.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Weisheit 21+, Ki-Schlag +3

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbesserter Wirbelwindangriff

Der Charakter macht einen vollen Angriff. Bei dem vollen Angriff führt er einen Schlag gegen jeden Gegner innerhalb der Bedrohungsreichweite seiner Nahkampfwaffe.

**Art des Talents:** Kampf.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Tänzender Angriff, Wirbelwindangriff, Intelligenz 13+, Geschicklichkeit 23+.

**Verwendung:** Auswählen.



### Verbessertes Charisma

Der Charakter erhält +1 auf Charisma. Das Talent kann mehrfach gewählt werden, bis zu einem Bonus von +10.

**Art des Talents:** Allgemein.

**Voraussetzung:** 21. Stufe.

**Verwendung:** Automatisch.



### Verbessertes Im Kampf zaubern

Der Charakter provoziert niemals Gelegenheitsangriffe, wenn er zaubert, während er sich im Bedrohungsbereich eines Gegners befindet.

**Art des Talents:** Zauber.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Im Kampf Zaubern, 25+ Fertigkeitsschritte auf Konzentration.

**Verwendung:** Automatisch.



### Vernichtender Kritischer Treffer

Wenn der Charakter einen kritischen Treffer mit der ausgewählten Waffe landet, muss das Opfer einen Zählkeitswurf bestehen oder sterben. Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, werden von dem Talent nicht betroffen.

**Art des Talents:** Kampf.

**Voraussetzung:** 21. Stufe, Doppelschlag, Rundumschlag, Verbesserter Kritischer Treffer und Waffenfokus mit der Waffe, für die Vernichtender Kritischer Treffer gewählt wird, Heftiger Angriff, Stärke 25+.

**Verwendung:** Automatisch.

## ZAUBER

Die Magie stellt eine mächtige Waffe dar. Der kluge Abenteurer weiß sie wohl zu nutzen, wenn er gegen die Gefahren des Unterreichs bestehen will.

Etliche der neuen Zauber können die Art einer Waffe oder Rüstung kurzfristig verändern. Die meisten derartigen Zauber (wie Magische Waffe) wirken nur auf normale Waffen. Als Faustregel gilt: Wirkt man einen derartigen Zauber auf einen magischen Gegenstand, auf dem bereits eine Verzauberung liegt, so gilt immer der zuletzt gewirkte Zauber, auch wenn der Gegenstand dadurch verschlechtert wird.

Die *Horden des Unterreichs* gibt Ihnen die Möglichkeit, Zauber auf Gegenstände zu wirken und sie darin zu speichern. Dazu sind Talente zur Verzauberung von Gegenständen erforderlich: Trank brauen, Schriftrolle anfertigen und Zauberstab herstellen. Das entsprechende Talent kommt automatisch zur Anwendung, wenn man einen Zauber auf eine leere Trankflasche, eine leere Schriftrolle oder einen Knochenzauberstab wirkt. Wenn der Zauber zur Verzauberung eines Gegenstandes verwendet werden kann, wird automatisch der entsprechende Zaubertrank, die entsprechende Schriftrolle oder der entsprechende Zauberstab erschaffen.

Der kluge Magieanwender wird rasch herausfinden, dass bestimmte Zauber zusätzliche Wirkungen haben, wenn man sie auf die richtigen Gegenstände wirkt. So haben Armbrustbolzen, auf die man Segnen wirkt, verheerende Auswirkungen auf Rakshasas. Wirkt man Licht oder Dauerhaftes Licht auf eine Waffe, Rüstung oder einen Helm, erschafft man eine bewegliche Lichtquelle. Man kann nur Zauber auf Gegenstände im eigenen Gepäck wirken.

Person bezaubern und ähnliche Zauber können nun auf NSC gewirkt werden, um ihre Reaktion auf Fertigkeitsschritte für Überreden und Schätzen günstig zu beeinflussen.

**Anmerkung:** Wenn Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „Hardcore“ spielen, ist jede Versteinigung permanent. (Sie können das unter Spieleinstellungen im Optionsmenü ändern.)

Eine Anmerkung zu flächendeckenden Zaubern: Wenn Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „Hardcore“ oder „Sehr schwierig“ spielen, betreffen die meisten flächendeckenden Zauber (wie Feuerball) alle freundlichen und feindlichen Kreaturen im Wirkungsbereich. Wenn Sie nicht aufpassen, wird sogar der Anwender des Zaubers selbst betroffen. Neutrale Kreaturen werden niemals von flächendeckenden Zaubern betroffen.

Nachfolgend finden Sie eine kurze Übersicht über alle neuen Zauber, nach Klasse und Grad geordnet. Eine vollständige Beschreibung der Zauber finden Sie im Spiel.

## Barde

### Grad 0

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

#### 1. Grad

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

**Magische Waffe:** Eine Waffe erhält Verbesserungsbonus +1.

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

## 2. Grad

**Wolke der Fassungslosigkeit:** Die Gegner im Wirkungsbereich sind für 1W6 Runden betäubt und geblendet.

## 3. Grad

**Mächtige Magische Waffe:** Eine Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1 für je drei Zauberstufen (maximal +5).

**Schärfen:** Die Bedrohungschance einer Waffe wird verdoppelt.

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

## 6. Grad

**Grabgesang:** Das Lied entfesselt die Energien des Todes und der Zerstörung. Alle Feinde im Wirkungsbereich erleiden pro Runde 2 Punkte Stärkeschaden und 2 Punkte Geschicklichkeitsschaden. Sobald man den Wirkungsbereich verlässt, kehren die Attribute zum Ausgangswert zurück.

## Druide

### Grad 0

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

### 1. Grad

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

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

### 2. Grad

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

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

### 3. Grad

**Dornenwuchs:** Der Wirkungsbereich wird von kleinen Dornen überzogen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 1W4 SP pro Runde. Die Dornen können den Füßen schwere Verletzungen zufügen. In dem Fall hat die betroffene Kreatur eine reduzierte Bewegungsrate, selbst nachdem sie den Wirkungsbereich verlassen hat. Diese Auswirkung hält einen Tag an.

**Heilender Stich:** Der Magieanwender verursacht bei einer berührten, lebendigen Kreatur 1W6 SP +1 SP pro Zauberstufe und heilt die gleiche Menge Schadenspunkte bei sich selbst.

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

**Madenbefall:** Das Opfer wird mit madenähnlichen Kreaturen infiziert. Diese verursachen 1W4 Punkte vorübergehenden Konstitutionsschaden pro Runde.

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

## 4. Grad

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

## 5. Grad

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

**Rankenquell:** Der Magieanwender erschafft eine sich schlängelnde Ranke, die eine von drei Aktionen ausführen kann: Verstricken (wie der Zauber), Bewegung behindern (Bewegungsrate wird halbiert) oder Tarnung (Kompetenzbonus +4 auf Würfe für Verstecken).

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

## 6. Grad

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

**Zerfall:** Der Zauber richtet bei einem Konstrukt 1W6 SP pro Zauberstufe an (maximal 15W6).

## 7. Grad

**Steinerne Griff:** Der Zauber erschafft eine Wolke, die alle Kreaturen lähmt, welche sich in ihr befinden, indem sie diese für 1W6 Runden in Stein hüllt.

## 8. Grad

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

**Sonnenfeuer:** Der Magieanwender erzeugt eine gleißende Explosion, die bei allen Untoten im Wirkungsbereich 1W6 SP pro Zauberstufe mit einem Maximum von 25W6 verursacht. (Alle anderen Kreaturen erleiden 6W6 SP). Vampire, die bei einem Reflexwurf scheitern, werden augenblicklich zerstört. Alle Feinde im Wirkungsbereich, die bei einem Reflexwurf scheitern, erblinden permanent. (Die Blindheit kann nur auf magischem Weg geheilt werden.)

## 9. Grad

**Erdbeben:** Der Magieanwender erzeugt rund um sich ein Erdbeben, dass bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich (außer beim Magieanwender) 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W6 SP) verursacht.

## Hexenmeister/Magier

### Grad 0

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

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

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



## 1. Grad

**Eisdolch:** Ein dolchförmiges Eisstück schießt auf das Ziel zu und richtet 1W4 Punkte Kälteschaden pro Stufe an (maximal 5W4).

**Eiserner Magen:** Das Ziel erhält einen Situationsbonus +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift.

**Horizikauls Knall:** Das Ziel erleidet 1W4 Punkte Schallschaden für je zwei Zauberstufen (maximal 5W4). Wenn den Opfern ein Willenswurf misslingt, sind sie für 1W4 Runden taub.

**Magische Waffe:** Eine Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1.

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

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

**Shelgarns Getreue Klinge:** Der Zauber erzeugt einen Dolch, der dem Magieanwender folgt.

**Zielsicherer Schlag:** Dank magischer Intuition erhält der Magieanwender +20 auf Angriffswürfe.

## 2. Grad

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

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

**Entzünden:** Ein Flammenschlag verursacht 2W6 Punkte Feuerschaden +1 pro Zauberstufe (maximal +10). Das Opfer erhält keinen Rettungswurf gegen den Schaden. Es muss allerdings einen Reflexwurf schaffen, um nicht in Brand zu geraten und weitere 1W6 Punkte Feuerschaden zu erleiden. Das Opfer erleidet diesen Schaden in jeder folgenden Runde, bis ihm ein Reflexwurf gelingt.

**Flammenwaffe:** Eine Waffe geht in Flammen auf und richtet zusätzlich 1W4 Punkte Feuerschaden +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +10) an. Sie können den Zauber auf eine Waffe oder eine Kreatur zielen.

**Gedlees Blitzring:** Der Magieanwender erschafft einen kleinen Ring aus Blitzen, der bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich 1W6 SP für je zwei Zauberstufen (maximal 5W6) anrichtet. Wem der Reflexwurf für halben Schaden scheitert, muss anschließend noch einen Willenswurf bestehen, oder er ist für eine Runde betäubt.

**Steinknochen:** Bei dem Ziel muss es sich um einen Untoten handeln. Da seine Knochen verstärkt werden, erhält der Untote einen natürlichen Rüstungsbonus +3.

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

**Tödliche Rüstung:** Der Magieanwender wird von einer magischen Aura umhüllt, die alle Kreaturen verletzt, die ihn berühren. Jede Kreatur, die den Magieanwender angreift, erleidet 1W4 SP +1 SP für je zwei Zauberstufen (maximal +5).

**Wolke der Fassungslosigkeit:** Die Gegner im Wirkungsbereich sind für 1W6 Runden betäubt und geblendet.

## 3. Grad

**Mächtige Magische Waffe:** Eine Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1 für je drei Zauberstufen (maximal +5).

**Mestils Säureodem:** Der Magieanwender atmet einen Säurekegel aus, der 1W6 Punkte Säureschaden pro Zauberstufe (maximal 10W6) verursacht.

**Schärfen:** Die Bedrohungschance einer Waffe wird verdoppelt.

**Schillernder Ball:** Der Magieanwender verschießt ein vor Energie knisterndes Projektil, das beim Aufschlag explodiert und im Wirkungsbereich 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (maximal 10W6) verursacht.

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

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

## 4. Grad

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

## 5. Grad

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

**Blitzkugeln:** Der Magieanwender erschafft eine Blitzkugel, die bei einem Ziel aufschlägt und im Wirkungsbereich 1W6 SP pro Zauberstufe verursacht (maximal 15W6).

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

**Mestils Säureaura:** Ein Säureschild umhüllt den Magieanwender. Wenn er angegriffen wird, erleidet der Angreifer 1W6 SP +2 SP pro Zauberstufe.

## 6. Grad

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

**Böser Fluch:** Alle Feinde im Wirkungsbereich werden verflucht, wodurch all ihre Attribute um 3 Punkte sinken.

**Isaacs Mächtiger Geschosshagel:** Pro Zauberstufe taucht ein magisches Geschoss auf (maximal 20 Stück) und schlägt bei einem zufällig ausgewählten Feind im Wirkungsbereich ein. Wenn mehr Kreaturen als Geschosse anwesend sind, werden nur die nächststehenden Kreaturen betroffen. Gibt es mehr Geschosse als Kreaturen, wird eine Kreatur von mehreren Geschossen getroffen. Jedes Geschoss richtet 3W6 SP an.

**Tod den Untoten:** Der Zauber tötet 1W4 TW an Untoten pro Zauberstufe (maximal 20W4). Die Gegner mit der geringsten Anzahl an TW werden zuerst betroffen.

## 7. Grad

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

**Großer Donnerschlag:** Der Magieanwender erzeugt einen mächtigen Donnerschlag, ähnlich einem großen Blitz, der bei einem Gewitter niederfährt. Der Zauber hat drei Auswirkungen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich, denen ein Willenswurf misslingt, werden für 1 Runde betäubt. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich, denen ein Zähigkeitswurf misslingt, werden für eine Runde taub, und alle Kreaturen im Wirkungsbereich, denen ein Reflexwurf misslingt, stürzen zu Boden.

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

## 8. Grad

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

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

**Schwarzstab:** Ein Kampfstecken wird zu einer Waffe +4, die die Magie bannen auf jede Kreatur wirkt, die sie berührt.

**Sonnenfeuer:** Der Magieanwender erzeugt eine gleißende Explosion, die bei allen Untoten im Wirkungsbereich 1W6 SP pro Zauberstufe mit einem Maximum von 25W6 verursacht. (Alle anderen Kreaturen erleiden 6W6 SP). Vampire, die bei einem Reflexwurf scheitern, werden augenblicklich zerstört. Alle Feinde im Wirkungsbereich, die bei einem Reflexwurf scheitern, erblinden permanent. (Die Blindheit kann nur auf magischem Weg geheilt werden.)

## 9. Grad

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

**Schlachtenwender:** Heiliger Schaden regnet von oben herab auf alle hernieder. Der Magieanwender steht genau im Zentrum des Wirkungsbereichs. Alle im Wirkungsbereich, also auch der Magieanwender, erleiden 30 bis 100 SP.

**Schwarze Klinge der Verdammnis:** Der Magieanwender erschafft einen klingenförmigen Riss in den Ebenen, der von der Form her an einen Zweihänder erinnert und an seiner Seite kämpft. Die Klinge kann durch körperliche Angriffe nicht beschädigt werden. Sie wird allerdings von Magie bannen und ähnlichen Effekten betroffen. Die Klinge wirkt wie eine magische Waffe +5, um Schadensreduzierung zu überwinden.

## Kleriker

### Grad 0

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

## 1. Grad

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

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

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

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

**Magische Waffe:** Eine Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1.

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

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

## 2. Grad

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

**Steinknochen:** Bei dem Ziel muss es sich um einen Untoten handeln. Da seine Knochen verstärkt werden, erhält der Untote einen natürlichen Rüstungsbonus +3.

## 3. Grad

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

**Dunkelfeuer:** Eine normale Waffe geht in Flammen auf und richtet bei einem Treffer 1W6 Punkte Feuerschaden + 1 Punkt Feuerschaden für je zwei Zauberstufen (maximal +10) an.

**Glyphe der Abwehr:** Der Magieanwender erschafft einen magisch aufgeladenen Bereich. Feindliche Kreaturen, die den Bereich durchqueren, lösen den Zauber aus und erleiden 1W8 Punkte Schallschaden für je zwei Zauberstufen (maximal 5W8).

**Magisches Schutzgewand:** Eine Rüstung oder ein Schild erhält einen Verbesserungsbonus +1 auf die RK für je drei Zauberstufen (maximal +5).

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

## 4. Grad

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

**Mächtige Magische Waffe:** Eine Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1 für je drei Zauberstufen (maximal +5).

## 5. Grad

**Böser Fluch:** Alle Feinde im Wirkungsbereich werden verflucht, wodurch all ihre Attribute um 3 Punkte sinken.

**Kreis des Unheils:** Alle Feinde im Wirkungsbereich werden von Wellen negativer Energie getroffen, die 1W8 SP +1 SP pro Zauberstufe verursachen. Zauber, die negative Energie einsetzen, haben auf Untote genau die gegenteilige Wirkung wie auf Lebende und heilen sie stattdessen.

**Monströse Regeneration:** Das Ziel erhält die Fähigkeit der Regeneration und regeneriert 3 TP je Runde.

**Schlachtenglück:** Der Magieanwender erschafft eine Aura, die den Gegnern magische Energie entzieht. Sie erleiden einen Situationsmalus -2 auf Rettungs-, Angriffs- und Schadenswürfe, sobald sie den Wirkungsbereich der Aura betreten. Der Magieanwender hingegen erhält einen Situationsbonus +2 auf Rettungs-, Angriffs- und Schadenswürfe.

## 6. Grad

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

**Tod den Untoten:** Der Zauber tötet 1W4 TW an Untoten pro Zauberstufe (maximal 20W4). Die Gegner mit der geringsten Anzahl an TW werden zuerst betroffen.

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

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

## 8. Grad

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

## 9. Grad

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

## Paladin

### 1. Grad

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

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

**Ohrenbetäubender Klang:** Der Magieanwender verzaubert eine Waffe. Sie erhält einen Verbesserungsbonus +1 und richtet +3 Punkte Schallschaden an. Bei einem Treffer macht sie einen solchen Lärm, dass das Opfer taub werden kann.

**Waffe weihen:** Eine Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1 und richtet +2W6 SP gegen Untote an.

## 2. Grad

**Aura des Ruhms:** Der Magieanwender ruft Göttliche Energie auf sich herab und erhält dadurch +4 auf sein Charisma. Alle Verbündeten in der Nähe des Magieanwenders erhalten +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

## 4. Grad

**Heiliges Schwert:** Die Waffe des Paladins wird zu einem mächtigen Heiligen Rächer.

## Waldläufer

### 1. Grad

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

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

### 2. Grad

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

### 3. Grad

**Dürstende Klinge:** Eine Hiebwaaffe erhält einen Verbesserungsbonus +3.

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

### 4. Grad

**Massenmimikry:** Alle Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten +10 auf Fertigkeitwürfe für Verstecken.

## EPISCHE ZAUBER

Es existiert eine Art von Magie, die nur die besten und fanatischsten Magieanwender entdecken oder gar verstehen können. Ein epischer Barde, Bleicher Meister, Druiden, Hexenmeister, Kleriker oder Magier kann diese epischen Zauber lernen und wirken.

Epische Zauber werden beim Wirken nicht durch Rüstungsmali betroffen und können auch nicht unterbrochen werden. Der Großteil dieser Zauber kann sowohl von arkanen als auch von Göttlichen Magieanwendern verwendet werden, da sie keiner der beiden Richtungen der Magie zugeordnet sind.

## Wie man epische Zauber wirkt

Epische Zauber tauchen als eigenes Untermenü „Epische Zauber“ im Kreismenü unter „Zauber“ auf.

## Epische Zauber wählen

Epische Zauber können von Angehörigen jeder Magie anwendenden Klasse gelernt werden, sobald der Charakter eine epische Stufe erreicht hat (11. Stufe für Prestigeklassen, 21. Stufe für Grundklassen). Um einen epischen Zauber zu lernen, benötigt man einen bestimmten Wert in Zauberkunde.

**Drachensitter (Zauberkunde 22):** Zaubert einen Roten Drachen herbei und unterwirft ihn dem Willen des Charakters.

**Epische Magierrüstung (Zauberkunde 26):** Der Magieanwender erhält einen Rüstungsbonus +20. Der Zauber kann nur von Barden, Hexenmeistern und Magiern gewirkt werden.

**Epischer Schutz (Zauberkunde 34):** Das Ziel erhält für 1 Runde pro Zauberstufe Schadensreduzierung 50/+20. Der Zauber kann nur von Barden, Hexenmeistern und Magiern gewirkt werden.

**Hölleninferno (Zauberkunde 32):** Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden durch das tosende Inferno 10W6 Punkte Feuerschaden, 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden, 10W6 Punkte Säureschaden und 10W6 Punkte Schallschaden.

**Mächtige Vernichtung (Zauberkunde 15):** Verursacht bei einem Ziel 35W6 SP.

**Mumienstaub (Zauberkunde 15):** Zaubert eine sehr mächtige Mumie herbei.



## Gegenstände

Sie können im Spiel etliche neue Waffen entdecken. Ihre Qualität und Effizienz reicht von mäßig bis ausgezeichnet.

### Granaten

**Alchemistenfeuer:** Das Fläschchen enthält eine leicht entzündliche Flüssigkeit, die bei Kontakt mit der Luft zu brennen beginnt.

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

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

**Feuerbombe:** Die Feuerbombe ist hochexplosiv und richtet beim Aufschlag 10W6 Punkte Feuerschaden an. Sie erzeugt im Wirkungsbereich einen Feuersturm mit 5 Runden Wirkungsdauer.

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

**Säurebombe:** Die Säurebombe enthält eine hochreaktive Säure, die beim Aufschlag 10W6 Punkte Säureschaden verursacht. Sie erzeugt im Wirkungsbereich einen Säurenebel mit 5 Runden Wirkungsdauer.

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

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

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

### Neue Waffen

**Peitsche:** Die Peitsche richtet zwar lächerlich geringen Schaden an, allerdings kann ihr Anwender das Talent Entwaffnen einsetzen, ohne es zu beherrschen.

**Zwergische Streitaxt:** Die Waffe kann mit spezieller Ausbildung einhändig geführt werden. Zwerge verwenden diese mächtige Waffe häufig.

Beide Waffen sind mittelgroße, exotische Waffen.

### Werte für die neuen Waffen

Name	Kosten	Schaden	Kritischer Treffer	Gewicht	Typ
Peitsche	1 GM	1W2	x2	3	Hiebwaaffe
Zwergische Streitaxt	30 GM	1W10	x3	15	Hiebwaaffe

## Mächtige magische Gegenstände

In *Neverwinter Nights* gibt es etliche, sehr mächtige magische Gegenstände, über die man mehr wissen muss, um sie möglichst effizient einzusetzen.

**Heiliger Rächer:** Der Heilige Rächer gehört zu den mächtigsten Waffen, die ein Paladin finden kann. Er hat einen Verbesserungsbonus +5, richtet +1W6 Punkte Heiligen Schaden an, und bei jedem Treffer versucht er, jeglichen magischen Schutz zu bannen, der auf dem Gegner liegt. Andere als Paladine, die einen Heiligen Rächer schwingen, werden feststellen müssen, dass er in ihren Händen nur wie eine gewöhnliche Waffe +2 funktioniert.

**Leichnamsgedichte:** Der mächtige Gegenstand kann nur von Barden verwendet werden. Statt ein normales Bardenlied einzusetzen, kann der Barde die mächtigen Gedichte dieses Gegenstandes rezitieren. Dadurch wird eine große Zone der Zerstörung erschaffen, welche die Feinde des Bardens auslöschen kann.

**Robe der Abfolge:** Die magische Robe kann Verteidigungszauber speichern. Je mächtiger die Robe ist, desto mehr Zauber kann sie speichern. Wirken Sie einfach die Zauber, welche die Robe speichern soll, direkt auf die Robe. Einmal täglich können Sie all diese Zauber schnell hintereinander zaubern, indem Sie die Fähigkeit der Robe aktivieren.

### Gifte

Jeder Charakter kann seine Waffe vergiften. Es besteht jedoch eine Chance, dass der Charakter sich dabei selbst vergiftet, wenn er bei einem Geschicklichkeitswurf scheitert. Der Assassine und der Finstere Streiter können ihre Waffen risikolos vergiften.

**Riesenbienengift:** 1W2 Punkte Konstitutionsschaden

**Spinnengift:** 1W2 Punkte Stärkeschaden

**Tausendfüßlergift:** 1W2 Punkte Intelligenzschaden

Je stärker das Gift ist, desto schwieriger ist der SG gegen das Gift.

**Sehr Schwach:** SG 16

**Schwach:** SG 18

**Normalstark:** SG 20

**Stark:** SG 22

**Sehr Stark:** SG 24

**Tödlich:** SG 26

## GEGENSTÄNDE HERSTELLEN UND VERBESSERN

In *Die Horden des Unterreichs* stehen Ihnen zwei neue Möglichkeiten zur Verfügung, wie Sie Gegenstände verändern und an Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können.

### Herstellen

Es gibt verschiedene Materialien, die Sie im Spiel finden können.\* Diese Materialien kann man in eine Zutat für die Herstellung von Waffen oder von Rüstungen verwandeln. Sobald ein Gegenstand in eine Zutat verwandelt wurde, kann man ihn mit anderen Zutaten kombinieren, um Gegenstände wie Dolche, Rüstungen, Munition usw. herzustellen.

Zur Herstellung ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf erforderlich. Der SG hängt von der Art des Gegenstandes ab:

• **SG für Handwerk (Rüstungsschmied):** 10 + RK der Rüstung

• **SG für Handwerk (Waffenschmied):** Einfache Waffe 11 bis 13, Kriegswaffe 13 bis 15, Exotische Waffe 17 bis 19

Bei Erfolg werden die Zutaten verbraucht. Außerdem gibt man 50% des normalen Preises der Waffe an GM aus. Scheitert der Wurf, kostet das keine GM, allerdings werden die Zutaten zerstört.

Mittels Handwerk (Rüstungsschmied) kann man an bestimmten Orten das Aussehen von Rüstungen verändern.

Auf diesem Weg können allerdings keine magischen Gegenstände hergestellt werden. Bestimmte magische Gegenstände können mit den Talenten hergestellt werden, die ein Magiewender erlernen kann (mittels Verbessern).

\*Materialien für das Herstellen von Zutaten können normalerweise gefunden werden, indem man Türen, Truhen und ähnliche Dinge einschlägt. Die Materialkomponente taucht auf, wenn der Gegenstand zerstört wird und die Person, die den Gegenstand zerstört, mindestens 5 Fertigkeitsebenen in der entsprechenden Herstellungsfertigkeit hat. Charaktere mit weniger als 5 Fertigkeitsebenen sind einfach nicht talentiert genug, um aus den entstehenden Trümmern etwas Brauchbares herauszuklauben.

## Materialien

Materialien können zu Zutaten verarbeitet werden. Die Zutaten wiederum können mit Hilfe von Herstellungsanweisungen zu Waffen und Rüstungen verarbeitet werden.

**Eichenholzplanke:** Das widerstandsfähige Holz wird oft zur Herstellung von Türen und Truhen verwendet. Man kann daraus Eichenschildkörper, Eichenstangen, Eichenarmbruststücke und Eichenwaffengriffe herstellen.

**Eisenbarren:** Kann man aus Türen und manchen Golems gewinnen. Man kann daraus Eisendornen, Helmtöpfe, Eisenbänder, Eisenhammerköpfe, Eisenkugeln oder Eisenketten herstellen.

**Federn:** Sie werden von Vögeln gesammelt, aber man kann sie auch kaufen. Man verwendet sie mit Projektilschäften, um Pfeile oder Bolzen herzustellen.

**Großer Knochen:** Findet man bei den Überresten zahlreicher untoter Kreaturen. Man kann daraus Zauberstäbe herstellen, die man weiter verzaubern kann.

**Lederhaut:** Findet man am Leib von Tieren. Sobald sie entsprechend verarbeitet wurde, kann man sie als Lederstücke, Lederstreifen oder Ledertorsopanzerung verwenden.

**Stahlbarren:** Kann man oft gewinnen, indem man wichtige oder aufwendig gefertigte Türen zerschlägt. Man kann daraus Folgendes herstellen: Kleine Stahlklinge, große Stahlklinge, Stahlwaffenheft, Stahlaxtkopf, Stahlschildkörper, Stahlplattenpanzer-Brustpanzerung oder Helmtopf.

**Stoffballen:** Stoffballen erhält man, wenn man einen Stapel Stoff, Bettzeug oder ähnliches Material zerstört. Stoff kann zerschnitten werden, um Wollstoffstücke zu erhalten oder als Ganzes verwendet werden.

**Ulmenholzplanke:** Kann man erhalten, indem man Wandschränke und ähnliche hochwertige Möbel zerschlägt. Das biegsame Holz eignet sich zur Herstellung von Bogen- und Projektilschäften.

## Große Zutaten

Sie werden durch kleine Zutaten modifiziert, um daraus einen Gegenstand herzustellen. Es gibt unter anderem folgende große Zutaten:

- Eichenarmbruststock
- Eichenstange
- Helmtopf
- Ledertorsopanzerung
- Stahlkettenpanzertunika
- Stahlschildkörper
- Ulmenholzbogenschaft
- Eichenschildkörper
- Eichenwaffenheft
- Holzstange
- Projektilschaft
- Stahlplattenpanzer-Brustpanzerung
- Stahlwaffenheft
- Wollstoff

## Kleine Zutaten

Sie werden auf große Zutaten angewendet, um den gewünschten Gegenstand herzustellen. Es gibt unter anderem folgende kleine Zutaten:

- Eisendornen
- Eisenketten
- Eisenstreifen
- Kleine Stahlklinge
- Lederstücke
- Eisenhammerkopf
- Eisenringe
- Große Stahlklinge
- Lederstreifen
- Wollstoffstücke

## Herstellungsanweisungen

Nachfolgend finden Sie ein paar einfache Herstellungsanweisungen, doch im Spiel gibt es noch viel mehr zu entdecken!

## Rüstungen

**Helm:** Kombinieren Sie einen Helmtopf mit Federn.

**Leder- oder Fellrüstung:** Kombinieren Sie eine Ledertorsopanzerung mit Wollstoffstücken.

**Schild:** Ein Schildkörper mit Eisenstreifen.

## Waffen

**Beil:** Bringen Sie einen Eichenwaffenheft an einem Stahlaxtkopf an.

**Dolch:** Kombinieren Sie einen Eichenwaffenheft und eine kleine Stahlklinge.

**Pfeile oder Bolzen:** Federn und Projektilschäfte.

**Schleuder:** Kann direkt aus Lederhaut hergestellt werden.

**Zweihänder:** Bringen Sie eine lange Stahlklinge an einem Stahlwaffenheft an.

**Zwergische Streitaxt:** Kombinieren Sie ein Stahlheft und einen Stahlaxtkopf.

**Beispiel:** Um einen Dolch anzufertigen, müssen Sie erst eine Holztruhe einschlagen, um eine Eichenholzplanke zu erhalten. Dann schlagen Sie eine Stahltruhe ein, um einen Stahlbarren zu erhalten. Aus dem Stahlbarren fertigen Sie eine kleine Stahlklinge an. Aus der Eichenholzplanke einen Eichenwaffenheft. Benutzen Sie jetzt die kleine Stahlklinge mit dem Eichenwaffenheft. Es taucht ein Menü auf, in dem Sie auch den Dolch auswählen können. Wählen Sie den Dolch aus, um ihn anzufertigen. Sie müssen jetzt nur noch einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Handwerk (Waffenschmied) schaffen.

## Verbessern

Eine weitere Methode, Gegenstände herzustellen, besteht darin, die entsprechenden Talente zu verwenden: Schriftrolle anfertigen, Trank brauen und Zauberstab herstellen. Falls Sie über diese Talente verfügen, so können Sie einfach einen Zauber auf einen entsprechenden „leeren“ Gegenstand wirken, um ihn zu verzaubern. Jeder Magiehändler, der etwas auf sich hält, bietet leere Trankflaschen zum Verkauf an. Sie könnten also eine leere Trankflasche kaufen und Hast darauf wirken, um einen Trank: Hast herzustellen. Schriftrolle anfertigen wendet man auf leere Schriftrollen an und Zauberstab herstellen auf Knochenzauberstäbe.

Außerdem gibt es Gerüchte, dass in den Tiefen des Unterreichs extrem fähige Waffenschmiede leben, die Waffen verbessern können, die sich bereits im Besitz des Charakters befinden. So können diese Waffenschmiede angeblich den Verbesserungsbonus einer Waffe erhöhen, ihr die Fähigkeit verleihen, in Flammen auszubrechen, oder sie gar mit Intelligenz erfüllen.

## WERKZEUGSET

Die *Horden des Unterreichs* bietet Ihnen natürlich nicht nur eine neue Einzelspielerkampagne mit zahlreichen fantastischen Herausforderungen, sondern auch zahlreiche Erweiterungen für das Werkzeugset, die es Ihnen ermöglichen, noch bessere Abenteuer zu erstellen.

### Plattensets



#### Das Unterreich

Große Höhlen mit Höhenstufen. Sie eignen sich, um Abenteuer im Unterreich oder in anderen dunklen, unheimlichen Höhlensystemen zu basteln.



#### Drowgelände - Innenbereich

Die grausamen Drow und ihre bemitleidenswerten Sklaven leben in diesen düsteren Tunneln und Räumen.



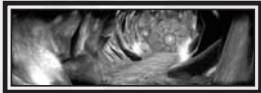
#### Gefrorene Einöde

Die weiten, gefrorenen Landstriche mit Höhenstufen eignen sich für jedes Abenteuer in arktischen Gegenden.



#### Illithidengelände - Innenbereich

Diese organisch wirkenden Hallen und Räume sind das Reich der mächtigen Gedankenschinder.



#### Betrachterhöhlen

Verschiedene röhrenähnliche Tunnel, die große Räume und Höhlen miteinander verbinden.

## Aurora Werkzeugset - Neue Assistenten & Features

Auch das Werkzeugset kann mit einigen neuen Features aufwarten:

**Roben:** Rüstungsgegenstände verfügen jetzt über eine zusätzliche Roben-Option, die im Gegenstandseigenschaften-Fenster eingestellt werden kann. Wenn eine Robe vorhanden ist, ersetzt sie mehrere vorhandene Rüstungsteile, wie z. B. Torso und Beine.

**Flügel und Schwänze:** Im Kreatureigenschaften-Menü kann man jetzt das Aussehen einiger Kreaturen, darunter das aller gewöhnlicher Spielercharaktere, etwas exotischer gestalten, indem man sie mit Flügeln und Schwänzen ausstattet. (Ein Schelm, wer Schlechtes dabei denkt ...)

**Variablen-Initialisierung:** Es ist nun möglich, die mit Objektvorkommen und Vorlagen verknüpften Skriptvariablen zu initialisieren. Benutzen Sie einfach den neuen Variablen-Editor!

**Neuer Kreaturen-Assistent:** Die Funktionsweise des Kreaturen-Assistenten ist dahingehend verändert worden, dass die damit erstellten Kreaturen regelkonformer sind und Stufenaufstiegspakete benutzen, die denen der Spielercharaktere gleichen.

**Kreaturaufstiegs-Assistent:** Bereits erstellte Kreaturen kann man jetzt mithilfe des Kreaturen-Assistenten Stufen aufsteigen lassen.

**Neue Ereignisse:** Es gibt zwei neue Ereignisse auf Modulebene - OnPlayerEquip und OnPlayerUnequip. Diese werden immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler eine Waffe ausrüstet (OnPlayerEquip) oder ablegt (OnPlayerUnequip).

**Hak Pak-Konfliktanalyse:** Das Werkzeugset enthält jetzt ein nützliches Tool zur Hak Pak-Konfliktanalyse, das Sie über die Registerkarte „Selbst erstellter Inhalt“ im Fenster „Modul-Eigenschaften“ starten können. Mithilfe dieses Tools können Sie herausfinden, welche Dateien in welchen Hak Paks enthalten sind, welche Dateien in mehr als einem Hak Pak enthalten sind, und welche Dateien bereits vorhandene Ressourcen überschreiben.

Wenn Sie mehr über das Aurora-Werkzeugset erfahren möchten, sollten Sie einmal Biowares Webseite für NWN-Moduldesigner einen Besuch abstatten: <http://nwn.bioware.com/builders>

Die Webseiten Dritter werden nicht von Atari kontrolliert. Atari übernimmt daher keine Verantwortung oder Haftung für das Funktionieren solcher Webseiten. Atari ist außerdem nicht für Inhalte, die von den Webseiten Dritter angeboten werden oder über die Webseiten Dritter zugänglich sind, verantwortlich.

## Skript-Tipps

*Horden des Unterreichs* hat mehrere interessante neue Skript-Subsysteme zu bieten. Besuchen Sie die offizielle *Neverwinter Nights*-Webseite, wenn Sie mehr über diese neuen Features erfahren möchten (<http://nwn.bioware.com>).

Im Folgenden werden einige Beispiele aufgeführt:

**Skripten von Gegenstandseigenschaften:** Gegenstandseigenschaften können jetzt auch per Skriptsprache definiert werden. Konsultieren Sie die Funktion AddItemProperty(...) im Skript-Editor, um mehr über dieses Thema zu erfahren. Die Include-Datei „x2 inc itemprop“ enthält eine Menge nützlicher Funktionen, die mit Gegenstandseigenschaften zu tun haben.

**Neue Gegenstandseigenschaft:** Es gibt jetzt eine neue Gegenstandseigenschaft, OnHitCastSpell, die man Waffen und Rüstungen zuordnen kann. Sie wird ausgelöst, wenn die Waffe einen Gegner trifft bzw. wenn die Rüstung von einem Gegner getroffen wird. Neben einer Reihe von Standard-Zaubern wurde ein neuer Zauber namens UniquePower (OnHit) hinzugefügt, den man Waffen und Rüstungen zuordnen kann, damit das Skript „x2 s3 onhitcast“ gestartet wird. Sie können das Skript auch anpassen und Waffen und Rüstungen mit „eigenen“ Zaubereffekten versehen.

**Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen:** Wenn Sie das Skript „x2 mod def load“ in das OnModuleLoad-Ereignis Ihres Moduls einbauen, müssen Schurken einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen schaffen, wenn sie versuchen, eine Schriftrolle in Ihrem Modul zu verwenden, und der Schwierigkeitsgrad Hardcore oder Sehr schwierig eingestellt ist.

**Kreaturenverhalten anpassen:** Sie können mithilfe eines neuen Werkzeugset-Features das Standardverhalten einer Kreatur modifizieren, indem Sie einfach bestimmte Variablen setzen, die der Kreatur zugeordnet sind. Zu diesen Variablen gehören:

- **X2 SPECIAL COMBAT AI SCRIPT (String):** Mit dieser Variable können Sie den Namen eines Skripts festlegen, das anstelle des Standard-Neverwinter-Kampfskripts ausgelöst wird. Öffnen Sie die Datei „x2 ai demo“ im Skript-Editor, um mehr über dieses Thema zu erfahren.
- **X2 L BEH MAGIC (Integer):** Je höher der Wert dieser Kreaturen-Variable (max.: 100), desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Kreatur im Kampf Magie anwendet.
- **X2 L SPAWN USE AMBIENT (Integer):** Wenn Sie hier TRUE einstellen, verwendet eine Kreatur Umgebungs-Animationen und spaziert zufallsgesteuert herum, sobald sie im Spiel erscheint.
- **X2 L SPAWN USE AMBIENT IMMOBILE (Integer):** Wenn Sie hier TRUE einstellen, verwendet eine Kreatur Umgebungs-Animationen, sobald sie im Spiel erscheint.
- **X2 L SPAWN USE STEALTH (Integer):** Wenn Sie hier TRUE einstellen, wechselt eine Kreatur in den Schleichen-Modus, sobald sie im Spiel erscheint.

**Erweiterte Optionen:** Falls Sie bereits Erfahrung im Umgang mit Skripten haben, sollten Sie sich einmal die Datei „x2 inc switches“ ansehen. Diese bietet eine Vielzahl von Optionen, um die Haupt-Skriptsysteme, die in *Horden des Unterreichs* verwendet werden, an Ihre eigenen Wünsche anzupassen. Eine dieser Optionen erlaubt es z. B., die Magieanwendung eines Spielers abzufangen, noch bevor der eigentliche Zauber gewirkt wurde.



# TABELLENSAMMLUNG

## Klassen und Rettungswürfe

Klasse	Gute Rettungswürfe	Schlechte Rettungswürfe
Arkaner Bogenschütze	Zähigkeit, Reflex	Willen
Assassine	Reflex	Zähigkeit, Willen
Barbar	Zähigkeit	Reflex, Willen
Barde	Reflex, Willen	Zähigkeit
Bleicher Meister	Zähigkeit, Willen	Reflex
Druide	Zähigkeit, Willen	Reflex
Finsterer Streiter	Zähigkeit	Reflex, Willen
Harfner-Kundschafter	Reflex, Willen	Zähigkeit
Hexenmeister	Willen	Zähigkeit, Reflex
Jünger der Roten Drachen	Zähigkeit, Willen	Reflex
Kämpfer	Zähigkeit	Reflex, Willen
Kleriker	Zähigkeit, Willen	Reflex
Magier	Willen	Zähigkeit, Willen
Mönch	Zähigkeit, Reflex, Willen	-
Paladin	Zähigkeit	Reflex, Willen
Schattentänzer	Reflex	Zähigkeit, Willen
Schurke	Reflex	Zähigkeit, Willen
Vorkämpfer des Torm	Zähigkeit, Reflex	Willen
Waffenmeister	Reflex	Zähigkeit, Willen
Wahrer Wandler	Zähigkeit, Reflex	Willen
Waldläufer	Zähigkeit	Reflex, Willen
Zwergischer Verteidiger	Zähigkeit, Willen	Reflex

## Epischer Stufenanstieg

Charakter- stufe	Epischer Rettungs- wurfbonus	Epischer Angriffswurf- bonus	EP	Klassen- fertigkeit (Maximum)	Talente	Attributwert- steigerung
21	0	1	210.000	24	8.	
22	1	1	231.000	25		
23	1	2	253.000	26		
24	2	2	276.000	27	9.	6.
25	2	3	300.000	28		
26	3	3	325.000	29		
27	3	4	351.000	30	10.	
28	4	4	378.000	31		7.
29	4	5	406.000	32		
30	5	5	435.000	33	11.	
+1	°	°	+1.000	+1	+1 je 3	+1 je 4
			mal Stufe			

° Epische Rettungswurf- und Angriffsboni erhöhen sich jenseits der 30. Stufe um +1 für je zwei Stufen.

## Fertigkeiten

	BRB	BAR	KLE	DRU	KÂM	MÖN	PAL	WAL	SRK	HXM	MAG	Arkaner Bogen- schütze	Assassine	Schatten- tänzer	Finsterer Streiter	Harfner- Kund- schafter	Vorkämp- fer des Torm	Waffen- meister	Zwerg- scher Ver- teidiger	Wahrer Wandler	Bleicher Meister	Jünger des Rote Drachen
Auftreten	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Disziplin	°	°	Kü	Kü	°	Kü	°	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	°	°	°	°	Kü	Kü	°
Entdecken	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	°	Kü	Kü	°	°	°	Kü	Kü	°	°	°	°	Kü	°
Fallen stellen	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü
Gefühl für Tiere	x	x	x	°	x	x	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	°	x	x
Heilkunde	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°
Konzentration	Kü	°	°	°	°	°	°	°	Kü	°	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	°	°	°
Lauschen	°	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	°	°	Kü	Kü	°	°	°	Kü	°	Kü	°	°	°	°	°
Leise bewegen	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	°	°	Kü	Kü	°	°	°	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü
Magischen Gegenstand benutzen	x	°	x	x	x	x	x	x	°	x	x	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Mechanismus ausschalten	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü
Parieren	°	°	°	°	°	°	°	°	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	°
Provozieren, Diplomatie	°	°	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü
Sagenkunde	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°
Schlösser öffnen	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü
Suchen	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°
Taschendiebstahl	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	°	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü
Überreden, Diplomatie	Kü	°	°	°	Kü	°	°	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	°	°	°	Kü	Kü	Kü	°	°	°
Verstecken	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	°	°	Kü	Kü	°	°	°	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	°	Kü
Zauberkunde	Kü	°	°	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	°
<b>Neu seit: Schatten von Undernzit</b>																						
Falle anfertigen	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	Kü	°	°	°	Kü	°	°	°	°
Schätzen	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü
Turnen	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	°	Kü	Kü	°	°	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü
<b>Neu seit:</b>																						
Bluffen	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	°	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü
Einschüchtern	°	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	°	Kü	°	Kü	Kü	°	Kü	Kü	Kü	Kü
Handwerk (Rüstungsschmied)	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	Kü	°	°	°	Kü	°	°	°	°
Handwerk (Waffenschmied)	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	Kü	°	°	°	Kü	°	°	°	°

## Zeichenerklärung

- Klassenfertigkeit

Kü - Klassenübergreifende Fertigkeit

X - Verbotene Fertigkeit

Klassenstufe	Rettungswürfe (Gute/Schlechte)	Barbar, Kämpfer, Paladin, Waldläufer, Arkane Bogenschütze, Finsterer Streiter, Vorkämpfer des Tods, Waffenmeister, Zweigischer Verteidiger	Grund-Angriffsbonus	Grund-Angriffsbonus	Hexenmeister, Magier, Bleicher Meister	Benötigte Erfahrungspunkte	Klassen- fertigkeiten (Maximum)	Attributs- erhöhung	Talente
1	+0/+2	+1	+0	+0	0	4			1.
2	+0/+3	+2	+1	+1	1.000	5			
3	+1/+3	+3	+2	+1	3.000	6			2.
4	+1/+4	+4	+3	+2	6.000	7	1.		
5	+1/+4	+5	+3	+2	10.000	8			
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	15.000	9			3.
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	21.000	10			
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	28.000	11	2.		
9	+3/+6	+9/+4	+7/+2	+4	36.000	12			4.
10	+3/+7	+10/+5	+8/+3	+5	45.000	13			
11	+3/+7	+11/+6/+1	+9/+4	+5	55.000	14			
12	+4/+8	+12/+7/+2	+10/+5	+6/+1	66.000	15	3.		5.
13	+4/+8	+13/+8/+3	+11/+6/+1	+6/+1	78.000	16			
14	+4/+9	+14/+9/+4	+12/+7/+2	+7/+2	91.000	17			
15	+5/+9	+15/+10/+5	+13/+8/+3	+7/+2	105.000	18			6.
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+14/+10/+5	+8/+3	120.000	19	4.		
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+15/+11/+7/+3	+8/+3	136.000	20			
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+16/+12/+8/+4	+9/+4	153.000	21			7.
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+17/+13/+9/+5	+9/+4	171.000	22			
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+18/+14/+10/+6	+10/+5	190.000	23	5.		

## Zaubersymbole



Aufblitzen



Aura des Rubins



Balagarns Eisenborn



Bigbys Behindernde Hand



Bigbys Geballte Faust



Bigbys Kräftige Hand



Bigbys Zerdrückende Hand



Bigbys Zugreifende Hand



Blitzkugeln



Bluttausch



Bombardierung



Böser Fluch



Dauerhafte Flamme



Dornenwuchs



Drachenritter



Dunkelfeuer



Dürstende Klinge



Eins mit dem Land



Eiswölch



Eiserner Magen



Elektrischer Schlag



Elementen trotzen



Entropieschild



Entzünden



Epische Magierrüstung



Epischer Schutz



Erdbeben



Ertränken



Ewiger Feind der Untoten



Flächenbrand



Flammenwaffe



Gedlees Blitzring



Glyph der Abwehr



Göttliche Gunst



Grabgesang



Großer Donnerschlag



Heilender Stich



Heiliges Schwert



Hölleninferno



Horizikauls Knall



Inferno



Isaacs Mächtiger Geschossbägel



Isaacs Schwacher Geschossbägel



Kleinere Wunde verursachen



Kreis des Unheils



Kritische Wunden verursachen



Leichte Wunden verursachen



Mächtige Magische Fänge



Mächtige Magische Waffe



Mächtige Vernichtung



Mächtiges Heiligtum



Madenbefall



Magische Fänge



Magische Waffe



Magisches Schutzgewand



Massenmimikry



Mestils Säureaura



Mestils Säureodem



Mimikry



Mittelschwere Wunden verursachen



Monströse Regeneration



Mumienstaub



Obrenbetäubender Klang



Rankenquell



Rascher Rückzug



Säurespritzer



Schärfen



Schild



Schild des Glaubens



Schillernder Ball





Schlachtenglück



Schlachtenwender



Schwarze Klinge der Verdammnis



Schwarzstab



Schwere Wunden verursachen



Sbelgarns Getreue Klinge



Sonnenfeuer



Stachelfeuer



Standort vortäuschen



Steinerne Griff



Steinknochen



Tasbas Fürchterlicher Lachanfall



Tod den Untoten



Tödliche Rüstung



Verbannung



Verbündeter aus den Ebenen



Verfluchen



Verletzendes Flüstern



Verständnis der Eule



Verstärken



Waffe weihen



Windstoß



Wolke der Fassungslosigkeit



Zerfall



Zielsicherer Schlag

## MITWIRKENDE

### BioWare

#### Art

**Lead Artist**  
Sung Kim

#### Artists:

Alex Scott  
Mike Leonard  
Nolan Cunningham  
Trent Oster

#### Animation

Larry Stevens  
John Santos  
Carman Cheung  
Jim Jagger

#### Additional Art:

Jono Lee

#### Audio

##### Audio Producer

Dave Chan

##### Audio Design and Implementation

Dave Chan  
Steve Sim

#### Design

##### Lead Designer

Brent Knowles

##### Lead Writer

David Gaider

#### Designers

Brad Prince  
Drew Karpyschyn  
Georg Zoeller  
Keith Warner  
Rob Bartel  
Yaron Jakobs

#### Data Entry

Andrew "Colonel Bob" Nobbs

#### Additional Design

Dan Whiteside  
James Ohlen  
Kevin Martins

#### Production

##### Assistant Producer

Darcy Pajak

##### Product Director/ Producer

Trent Oster

#### Co-executive Producer / Joint CEOs of

#### BIOWARE

Greg Zeschuk  
Ray Muzyka

#### Programming

##### Lead Programmer

Noel Borstad

##### Lead Tools programmer

Sydney Tang

#### Programmers

Andrew Gardner  
Brenon Holmes  
Craig Welburn  
Derek Beland  
Paul Roffel  
Ross Gardner

#### Tools Programming

Kris Tan  
Owen Borstad

#### Additional Programming

John Bible  
Janice Thoms

#### Manual

Brent Knowles  
Darcy Pajak  
George Zoeller

#### Public Relations

Tom Ohle  
Scott McLaughlan  
Teresa Cotesta

#### Promotional Art

Mike Sass  
Todd Grenier

#### Quality Assurance

##### QA Director

Philip DeRosa

##### QA Lead

Jonathan Epp

##### QA Testers

Bob McCabe  
Bruce Venne  
Curtis Knecht  
Iain Stevens-Guille  
Keith "K2" Hayward  
Mitchell Fujino  
Stanley Woo

#### Additional QA

Alain Baxter  
Chris Priestly  
Derrick Collins  
Ryan Plamondon  
Nathan Frederick  
Scott Horner  
Scott Langevin

#### Live Team

##### Associate Producer

Derek French

##### Community Manager

Jay Watamaniuk

##### Client Care Specialist

Dave McGruther

##### Live Team Designer

Rob Bartel

#### Programmers

Andrew Gardner  
Craig Welburn

#### Web Team

##### Web Developers

Dulepa "Dups" Wijayawardhana

Jeff Marvin  
Robin Mayne

#### Web Art

Todd Grenier

#### Administration

Agnes Kokot Goldman  
Jo-Marie Langkow  
Leanne Korotash  
Mark Kluchky  
Richard Iwaniuk

#### System Administration

Brett Tollefson  
Chris Zeschuk  
Craig Miller  
Julian Karst  
Nils Kuhnert

#### Voice Acting

##### Casting Director

Shauna Perry

##### Voice recording completed at

Blackman Productions Inc.

#### Voice Acting

Ashleigh Ireland  
April Banigan  
Barb North  
Beth Graham  
Bill Coull  
Blair Wensley  
Caroline Livingstone  
Cathy Derkach  
Chris Craddock  
Chris Postle  
David Bruns  
Dave Clarke  
Debbie Munro  
Frederick Zbryski  
Gord Marriott  
Grant Wiens  
Jana O'Connor  
Jerry Firman  
Jocelyn Ahlf  
John Ulllyatt  
Josh Dean  
Keith James  
Krista Nebloch  
Leona Brausen  
Mark Meer  
Peter Daly  
Robert Corness  
Serena H. Clark  
Shelton Shannon  
Tim Koslo  
Wes Borg

#### MUSIC

Music composed and performed by  
Jeremy Soule  
www.jeremysoule.com

#### Cinematic

Intro Movie by FloodGate  
Entertainment and Courtesy of  
Rustmonkey

#### Producer

Ben Hansford

**Art Director**  
Bhavin Patel  
**Studio Director**  
Brian White  
**Production Manager**  
Cassandra Khavari

**Creative Director**  
Daniel Thron

**VFX Supervisor**  
Doug Wilkinson

**Senior Animator**  
Jeremy Sahlman

**SEX**  
Kemal Amarasingham

**Creative Director**  
Paul Neurath

**Special Thanks**  
Luke Kristjanson  
Peter Thomas  
Mike Laidlaw  
Blackman Productions in Edmonton  
for Studio time  
www.blackmanproductions.com  
Wynita Knowles  
Diarmid Clarke  
Starbucks™  
Tim Hortons™  
Our Beta Testers  
Rich Redman and the rest of the  
people at Wizards of the Coast

## ATARI EUROPE

**Head of Operations**  
Jean Marcel Nicolai

### REPUBLICISING TEAM

**Republicising Director**  
Rebecka Pernered

**Republicising Team Leader**  
Sébastien Chaudat

**Republicising Producer**  
Maxime Loppin

**Localisation team Leader**  
Ludovic Bony

**Localisation Project Manager**  
Gérard Barnaud

**Localisation Technical Consultant**  
Olivier "Doo Wap" Caudrelier

**Printed Materials Team Leader**  
Caroline Fauchille

**Printed Materials Project Manager**  
Céline Vilgicquel

**Copy Writer**  
Vincent Hattenberger

**Project manager**  
Jenny Clark MAM

### QUALITY ASSURANCE TEAM

**Quality Director**  
Lewis Glower

**Quality Control Project Manager**  
Carine Mawart

**Certification Project Manager**  
Jérôme Di Tullio External

**Product Planning Project Manager**  
Pierre Marc Bissay

**European Engineering Services  
Project Managers**  
Stéphane Entéric / Philippe Louvert

### MARKETING TEAM

**European Marketing Senior VP**  
Martin Spiess

**European Marketing Director**  
Cyril Voiron

**European Product Manager**  
Nick Robinson

**Head of Communication**  
Lee Kirton European

### LOCAL MARKETING TEAM

Carlos Sacristan - *Spain*

Joana Teixeira - *Portugal*

Emma Rush - *UK*

Manuel Fontanella - *Italy*

Nikke Lindner - *Nordic*

Noam Weisberg - *Israel*

Johan de Windt - *Benelux*

Alexandre Enklaar - *France*

Jeff Wong - *Australia and*

*New Zealand*

Pietsch Stephan - *Germany*

### SPECIAL THANKS TO :

RelQ and Prashanth Kannan

ACE

KBP (François Xavier N'go, Georg  
Hund, Jan Büchner)

Synthesis (Emanuele Scichilone,  
Mauro Bossetti)

Onsite team:

Gérard Barnaud (with all my love  
for Tic & Tac)

Enzyme Labs

## DEUTSCHE VERSION

**Lokalisierung**  
KBP

**Allgemeine Projektleitung**  
François-Xavier Ngo

**Projektmanager (deutsche Version)**  
Georg Hund

**Koordination & Organisation**  
Rolf Busch

**Redaktion & Lektorat**  
Uwe Körner

**Übersetzung des Handbuchs**  
Daniel Schumacher

**Übersetzung der Spieltexte**  
Rolf Busch  
Thomas Schmidt  
Daniel Schumacher

**Zusätzliche Übersetzungen**  
Georg Hund  
Heinz Krölls  
Timo Mistler  
Birgit Schöbitz

**Sprachaufnahmen**  
KBP

**Allgemeine Leitung**  
Guillaume Lénel  
François-Xavier Ngo

**Aufnahmeleitung**  
Georg Hund

**Toningenieur**  
Caroll Cafardy

**Post-Production**  
Christophe Grémot  
Isabelle Salpêtre

# im Unterreich lauert Schlimmeres als Spinnen...



Das Schicksal ganz Faerûns  
entscheidet sich tief im Unterreich –  
in der STADT DER SPINNENKÖNIGIN.

Ein episches DUNGEONS UND DRAGONS-Abenteuer in den  
VERGESSENEN REICHEN.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstraße 23-D5 · 63128 Dietzenbach · [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)



DUNGEONS & DRAGONS, das d20 Logo und das Wizards of the Coast Logo sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. © 2002 Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories  
de tranche d'âge:



**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

# 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
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 633 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 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 <sup>er</sup> 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 <sup>a</sup> a 6 <sup>a</sup> , 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		tecnico@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 bit player'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](http://www.atari.com)

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