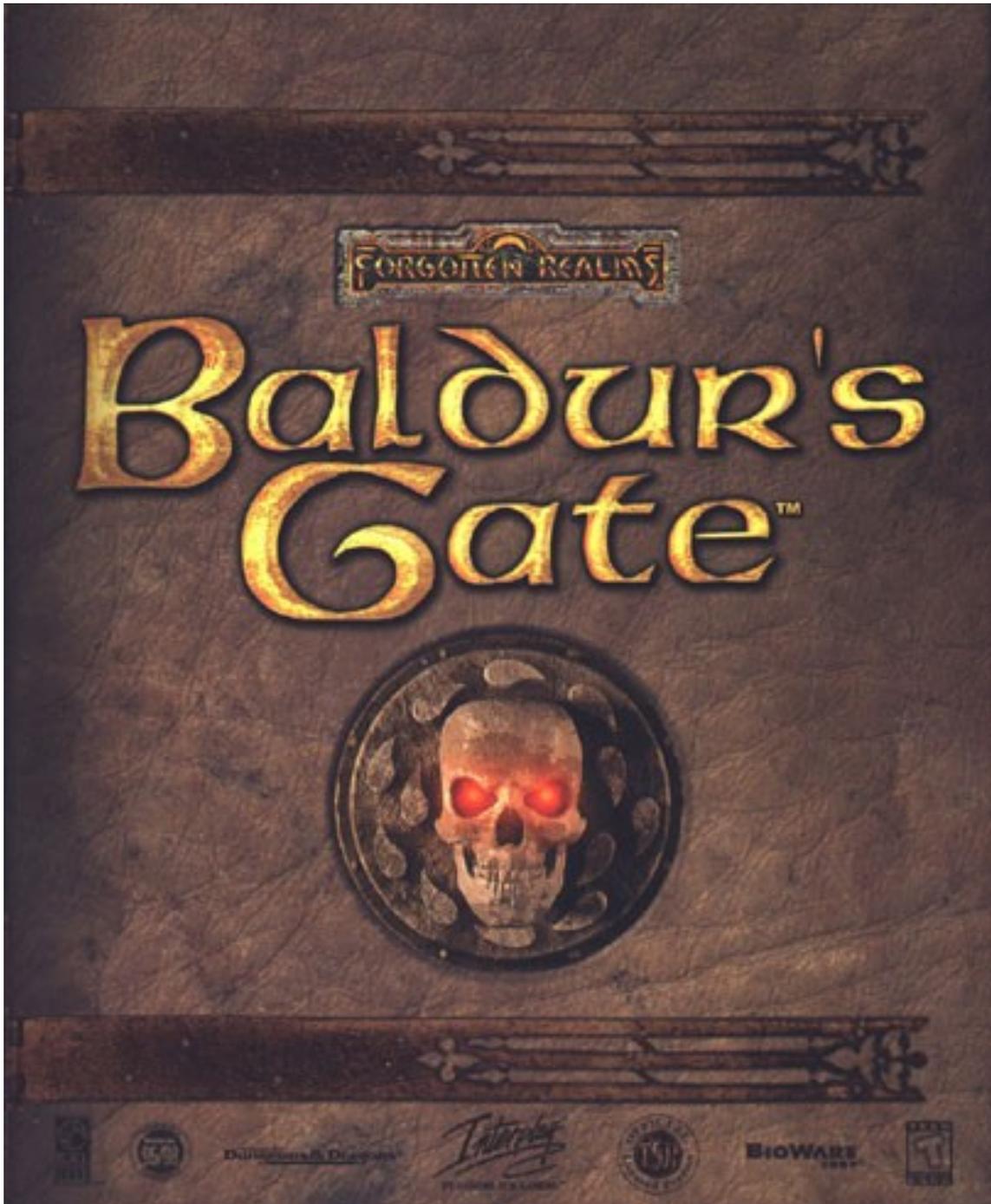


Eine  Spielhilfe zu



Allgemeine Infos	Seite
● Anmerkung	5
● Baldurs Gate	6
● Geschichte	6
Lösung	
● Gebietsübersicht	7
● Baldurs Gate Sektor 1	8
● Baldurs Gate Sektor 2	9
● Baldurs Gate Sektor 3	11
● Baldurs Gate Sektor 4	13
● Baldurs Gate Sektor 5	15
● Baldurs Gate Sektor 6	17
● Baldurs Gate Sektor 7	20
● Baldurs Gate Sektor 8	22
● Baldurs Gate Sektor 9	25
● Basilisken	53
● Bassilus	56
● Bei den Felsen	65
● Beregost	49
● Brage	61
● Das Fischerdorf	27
● Das Räuberlager	38
● Das Xvart-Dorf	69
● Der alte Leuchtturm	54
● Der Fluss	68
● Der Freundliche Arm	40
● Der Nashkeler Jahrmarkt	72
● Der See	63
● Der Tempel	52
● Die Brücke nach Baldur's Gate	19
● Die Feuerwein-Brücke	66
● Die Ghulfarm	12
● Die Kreuzung	44
● Die lange Straße	57
● Die Larswoods	45
● Die Minen von Nashkel	78
● Die Roten Magier von Thay	46
● Die Steinkreise der Druiden	43
● Eisenmine	33
● Gnollfestung	75
● Gräber	73
● Gullykin	60
● Hügelland	64
● Hohe Hecke	48

● Kerzenburg	42
● Mantelwald 1	29
● Mantelwald 2	30
● Mantelwald 3	31
● Mantelwald 4	32
● Nördliche Schwertküste	47
● Nashkel	70
● Pelvdale	41
● Samuels Land	80
● Ulcaster Ruinen	58
● Wolkengipfelgebirge (Wasserfall)	76
● Wolkengipfelgebirge	77

NSCs

● Übersicht	82
● Ajantis	83
● Alora	83
● Branwen	84
● Coran	85
● Dynaheir	85
● Edwin	86
● Eldoth Kron	87
● Faldorn	87
● Garrick	88
● Imoen	88
● Jaheira	89
● Kagain	90
● Khalid	90
● Kivan	91
● Minsk	91
● Montaron	92
● Quayle	93
● Safana	93
● Shar Teel	94
● Skie	94
● Tiax	95
● Viconia	96
● Xan	97
● Xzar	97
● Yeslick	98

Rüstungen

● Armbänder	99
● Gürtel	101
● Halsketten	102
● Helme	104
● Rüstungen	106
● Ringe	110
● Roben	114

- Schilde 116
- Stiefel 118
- Umhänge 119

Waffen

- Armbrüste 121
- Bögen 122
- Dolche 124
- Einhänder 126
- Hellebarden 128
- Keulen 130
- Kriegshämmer 131
- Kurzschwerter 132
- Stangenwaffen 134
- Streitäxte 135
- Wurfgeschosse 136
- Zauberstäbe 137
- Zweihänder 140

Charakterwerte

- Ansehensauswirkungen 141
- Ansehenspunkte 142
- Ansehensverhalten 142
- Preisveränderungen 143
- Erfahrungsstufen 144
- Geschick / Konst. 145
- Intelligenz 146
- Stärke 146

- Karte 148



Anmerkung

Autor: Pandur

Überarbeitung: Palahn

Diese Spielhilfe wurde ursprünglich auf der Rollenspielfanseite www.rpguides.de erstellt und veröffentlicht. Sie ist weder ein offizieller Bestandteil des Spiels, noch wird sie in irgendwelcher Form im kommerziellem Sinne verbreitet.

Diese Datei gibt lediglich den von Fans erarbeiteten Wissensstand als Hilfe für andere Spieler weiter.

Diese Spielhilfe ist nur für die private Verwendung freigegeben. Jegliche kommerzielle oder anderweitige Nutzung (auch in Auszügen) ist untersagt

Haftungsausschluss

1. Inhalt

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt. Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich.

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

Der Autor ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Bilder, Grafiken und Texte zu beachten, von ihm selbst erstellte Bilder, Grafiken und Texte zu nutzen oder auf lizenzfreie Grafiken und Texte zurückzugreifen.

Alle innerhalb des Angebotes dieser Spielhilfe genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind!

Das Copyright für veröffentlichte, vom Autor selbst erstellte Objekte bleibt allein beim Autor. Eine Vervielfältigung oder Verwendung solcher Grafiken und Texte in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Autors nicht gestattet.

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile des Dokumentes in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt.

Baldurs Gate

Im Jahre 1996 nahm der Rollenspielneuling BioWare Wizards of the Coasts AD&D Lizenz um das tot geglaubte Computerrollenspielgenre wiederzubeleben. Kritiker bezweifelten am Anfang zwar das eine Spieleschmiede, die grade mal einen BattleMech Simulator programmiert hatte, auch ein waschechtes Rollenspiel produzieren könne jedoch waren die ersten Screenshots und Animationen mehr als überzeugend. Bedauerlicherweise schaffte es BioWare nicht den angestrebten Erscheinungstermin von Anfang 1997 einzuhalten, aber das erhöhte die damaligen Erwartungen nur noch mehr. Ende 1998 war es dann endlich soweit, Baldurs Gate erblickte das Licht der Welt und schaffte etwas das kein AD&D Computerspiel für eine sehr lange Zeit geschafft hatte. Es zog sowohl Fans als auch Kritiker auf seine Seite. Es brachte es in die Top Ten der amerikanischen und deutschen Verkaufscharts (trotz der in der deutschen Version flüchtig Übersetzten Handbücher, bei denen einiges an Material auf der Strecke blieb) und wurde sogar zu einem der meistgekauften Spiele 1999 überhaupt. BioWare kehrte zu den alten Grundregeln des Rollenspiels zurück indem sie eine große Party und die typische alte oben-auf Perspektive zurück brachten. In Baldur's Gate übernimmt ihr die Rolle eines Weisen mit mysteriöser Vergangenheit, die irgendwie mit der des Oberbösewichts verflochten war. Im Einzelspielermodus erschuft ihr euch einen Charakter und füllt die verbleibenden 5 Plätze mit einer Auswahl aus den über einem Dutzend von NSCs die euch auf eurer Reise begegneten. Im Mehrspielermodus hingegen konntet ihr mit 5 Freunden zusammen jeweils einen Charakter erschaffen und dann gemeinsam das Land unsicher machen bzw. auch alleine mit 6 Charakteren eurer Wahl losziehen. Über 5 Kapitel hinweg musstet ihr die Erzproduktion einer Miene wieder in Gang bringen, eine Banditenbande, die das Land unsicher machte, niederstrecken, einige Sklaven aus ihrer Knechtschaft befreien und vieles mehr. Obwohl das Spiel an ein paar Multiplayer Ausrutschern litt, ignorierten die Kritiker diese Probleme weitestgehend und die Fans liebten es einfach nur.

Geschichte

Das Chaos droht die Bewohner der Schwertküste zu beherrschen. Der südliche Wüstenstaat Amn ist belagert, das Hochmoor im Norden droht überrannt zu werden, und die Region um Baldur's Gate selbst ist in großer Aufruhr. In diesem Gebiet, dass eigentlich für seine Großzügigkeit an Ressourcen bekannt ist, macht sich langsam aber sicher eine Knappheit an Metall bemerkbar. Die erstellten Metallwaren sind spröde und zerbrechen schon bei leichtester Beanspruchung. Zudem werden Handelskarawanen von überall, mit zunehmender Häufigkeit von Banditen und Mördern überfallen, welche aber nicht hauptsächlich auf das Gold und die Edelsteine aus sind (welche sie selbstverständlich aber auch mitnehmen), sondern auf das Eisen. Die bewaffneten Splittergruppen in Baldur's Gate können sich kaum selbst mit Waffen versorgen, und die Bürgerlichen benötigen es noch mehr. Ohne Eisen können sie ihr Werkzeug nicht reparieren, geschweige denn neue herstellen oder die Felder bestellen - und jeder weiß, wenn sie nichts ernten wird es eine Hungersnot im bevorstehenden Winter geben. Einige machen Amn für das Chaos verantwortlich, andere wiederum beschuldigen die Handelskartelle, und wieder andere verdächtigen die Dukes von Baldur's Gate. Möglicherweise ist diese Krankheit auch nur der Vorbote von etwas wirklich schrecklichem...

In dieser Ausweglosen Zeit beginnt der Spieler sein Abenteuer, in der früheren Küstenfestung und heutigen großartigen Bücherei Kerzenburg, unter der Leitung seines Mentors Gorion.

Gebietsübersicht



Gebiet 0100 - Baldurs Gate Sektor 1 (Nordwesten)



- Gegenstände:
- Abwehrarmbänder RK7
- Eispfeile
- Feuerpfeile
- Helm Baldurians
- Langschwert +1
- Streitaxt +2

Personen:

Arlin, Caturak, Gretak, Nader Pargus und Wilf: ein paar Schläger

Connoly Finn: ein Informant

Degrodell: ein Auftraggeber

Gervisse: ein nächtlicher Übeltäter

Farluck, Gorpel Hind, Nelik und Turpin: freundliche Mitstreiter

Laerta und Louise: ängstliche Zwillinge

Ocellis

Pheirkas: ein Auftraggeber

Quinn: ein Auftraggeber

Skie: Entar Silberschild's Tochter ([NSC](#))

Voltine

Tipps & Tricks:

In **Degrodell's** Haus, im Süden der Karte, bekommt ihr den Auftrag den Helm und Umhang Baldurians wiederzubeschaffen. Zur Hilfe gibt er euch fünf Stein zu Fleisch Schriftrollen.

Den Umhang findet ihr bei der einzigen benannten Prostituierten im Unterkeller und den Helm hinter einem Bild in der Helm und Umhang Taverne. Als Dank erhaltet ihr 5.000 Goldstücke.

In **Entar Silberschild's** Anwesen begegnet ihr **Skie**, sie könnt ihr jedoch nur befreien wenn ihr **Eldoth Kron**, aus dem Mantelwald, bei euch habt.

Im ersten Stock des Helm und Umhang's befindet sich Rechts oben ein Bild das mit einer Falle den Helm von Baldurian schützt.

Laerta und Lousie haben Angst vor **Gervisse**, welcher Nachts umher spukt und die Kinder erschreckt. Redet ihr mit **Gervisse** selbst darüber, taucht kurz danach **Voltine** auf, die möchte das ihr **Gervisse** beseitigt. Macht ihr dieses bekommt ihr von **Voltine** einen Verwandlungsstab und von den Zwillingen eine Schutzformel gegen Böses und 1.000 EPs.

Bei **Quinn** könnt ihr Nestor's Dolch (vom Ankheg im [Gebiet 0900](#)) gegen 950 EPs, 1 Ansehenspunkt und Shandons Edelstein eintauschen.

Pherikas hätte gern **Algerons** Umhang, welchen ihr im Feldpost in Beregost bekommt. Dafür gibt es jedoch nur 200 Goldstücke und 300 Erfahrungspunkte.

Gebiet 0200 - Baldurs Gate Sektor 2 (Norden)



- Gegenstände:
- **Von Ramazith:**
- Amulett des Metazaubereinflusses
- Geschichte des Einhornlaufs
- Leitfaden des Klaren Denkens
- Schurkenrobe
- Schutzring +2

- Zauberspruch Blindheit
- Zauberspruch Spiegelbild
- Zauberspruch Unsichtbarkeit
- Zauberspruch Verschwimmen
- **Von Drelik und Jardak:**
- Helm des Ruhmes
- Kurzsword +1
- Langsword +1
- Trank der Frostriesenstärke
- Trank der Schöpferkraft
- Zauberspruch Schreckenszauber

Personen:

Bheren: ein Katzenhasser

Drelik und Jardak: Geheimniskräher Ithtyl: ein Reisender

Nahtrin Bellowglyn: ein Kellner

Ramazith: Ragefast's Erzfeind

Rinnie: ist auf der Suche nach einem Buch

Rodnim: erzählt vom Herzogspalast

Tick: Abwasserforscher

Tipps & Tricks:

Im ersten Stockwerk des Gasthauses "Zu den drei Alten Fässern" befindet sich hinter einem Bild der Schädel von Kereph für Agnesia.

Bheren will die Katze im ersten Stock beseitigt haben. Helft ihr ihm erhaltet ihr zwar 4000 Erfahrungspunkte jedoch sinkt euer Ruf um einen Punkt.



Ramazith birgt eine Quest in sich bei der ihr ihn und seinen Erzfeind umbringen solltet. Er möchte das ihr ihm die Nymphe **Abela**, von seinem Erzfeind zum sezieren bringt. Helft ihr der Nymphe gegen die beiden erhaltet ihr 2.400 Erfahrungspunkte, Nymphenhaare und einige nette Gegenstände aus **Ramazith** Turm.

Rinnie sucht das Buch "Die Geschichte des Einhornlaufs", als Gegenleistung bekommt ihr eine Schutzformel gegen Gifte und 900 EPs. Im dritten Stock des Gasthauses "Zu den drei Fässern" trifft ihr auf eine Edelfrau. Sie möchte euch anheuern um **Cyrdemac**, den Schurken, zu töten, von dem sie erpresst wird. Entweder nehmt ihr den Auftrag an oder erpresst sie selber. In letzterem Fall könnt ihr zwei Tage lang Geld aus ihr heraus quetschen, bevor sie einen Schläger auf euch hetzt.

Gebiet 0300 - Baldurs Gate Sektor 3 (Nordosten)



- Gegenstände:
- **Von Larze:**
- Handschuhe der Waffenfertigkeit
- **Von Marek:**
- Adlerbogen
- Mareks Heiltrank
- Trank der Meisterdiebeskuns
- Trank der Waffenfertigkeit

Personen:

Brielbarar: hat ein verfluchtes Kind

Larze: ein Ogre **Lusselyn:** **Marek:** hat das Gegengift

Tipps & Tricks:

In der rechten Hälfte dieses Gebiets trifft ihr auf **Lothander** und **Marek**.

Marek legt euch nahe vom Eisenthron abzulassen. Seit ihr **Lothander** bereits in der Funkelnden Klinge begegnet, wartet **Marek** abermals im ersten Stock der Erröteten Nixe auf euch. Nach einem kleinen Schwätzchen bekommt ihr zwar 10.000 Erfahrungspunkte, das Gegengift jedoch immer noch nicht. Dafür müsst ihr schon etwas handgreiflicher werden. Für **Mareks** Tod gibt's noch mal 650 Erfahrungspunkte. Vor dem Eingang des Feiernden Stör wartet **Briebara** auf euch. Sie benötigt **Yago's** Zauberbuch da ihr Kind von ihm verflucht wurde und sonst sterben muss. Als Belohnung winken euch ein Ansehenspunkt, 1.000 Erfahrungspunkte und 200 Goldstücke.

Im Feiernden Stör selbst könnt ihr durch eine Wette 100 Goldstücke gewinnen. **Lusselyn** glaubt nämlich nicht das ihr einen Schleim töten könnt. Vollbringt ihr diese nicht grade schwere Tat zahlt er euch 200 GS.

Gebiet 0400 - Die Ghulfarm



- Gegenstände:
- Schutzumhang +1

Personen:

Bauer

Tipps & Tricks:

Der Bauer hat ein kleines Ghulproblem, wenn ihr alle Ghuls beseitigt habt bekommt ihr von ihm 800 Erfahrungspunkte und 150 Goldstücke. Außerdem liegt in seinem Haus ein Schutzumhang +1.

Gebiet 0600 - Baldurs Gate Sektor 4 (Osten)



- Gegenstände:
- Heiliges Buch
- Langschild +1 (+4 gegen Geschosse)
- Teleskop
- **Von Ragefast:**
- Lähmungsstab
- Schurkenrobe
- Schutzamulett +1

Personen:

Abela: die Nymphe

Agnasia: Hausherrin im Haus der Dame

Alora: Diebin ([NSC](#)) im Haus der Wunder

Be'land: Kassierer im Haus der Wunder

Brathlen: Museumsführer im Haus der Wunder

Casson: der Sohn von Tremain Belde'ar

Chathalas Ulbright: Priester im Haus der Dame

Fenten: sucht Ankheg Panzer

Forthel August: ein Barde

Ragefast: ein Magier

Tremain Belde'ar: Priester von Tymora

Varci Roaringhorn: geleitet euch zu Tramain

Tipps & Tricks:

Die Nymphe **Abela** könnt ihr mit ein wenig Waffengewalt aus **Ragefast**'s Händen entreißen. Ob ihr sie danach **Ramazith** übergibt bleibt euch überlassen.

Chanthalas Ulbright (im Haus der Dame) gibt euch das heilige Buch für **Jalantha Mistmyr**, wenn ihr sagt das es um sein Leben geht. Wenn ihr **Jalantha** das Buch zurückbringt überreicht sie euch das Gegengift. **Lothander** trifft ihr anschließend in der Funkelnden Klinge wieder.

Forthel August im Hohen Haus der Wunder sucht nach Inspirationen für seine Lieder. Ihr könnt ihm alle Geschichten erzählen, nur die Eisenthron Geschichte solltet ihr für euch behalten. Als Gegenleistung erhaltet ihr ein paar Goldstücke.

Im Haus der Hohen Wunder stoßt ihr außerdem noch **Be'land** der euch das Eintrittsgeld abknöpfen will. Sprecht ihr ihn nicht an müsst ihr auch nicht zahlen. **Brathen**, seines Zeichens Museumsführer, erläutert euch die Sehenswürdigkeiten. Das interessanteste Stück der Tour dürfte das Teleskop sein, welches **Brevlik** bevorzugt.

Versucht ihr das Teleskop bei Nacht zu stehlen, so begegnet ihr **Alora**, der Diebin, die sich gerne eurer Truppe anschließen möchte.

Varci Roaringhorn erbittet eure Aufmerksamkeit. Seiner Bitte solltet ihr unbedingt nachkommen, denn diese Quest bringt euch den Langschild +1 (+4 gegen Geschosse), 2.000 Goldstücke und 5.000 Erfahrungspunkte. Er führt euch zum Priester **Tremain Belde'ar** der euch darum bittet seinen toten Sohn **Casson** aus dem Haus der Wasserkönigin zu hohlen.

Im Haus der Dame wartet Agnesia auf eure Lieferung des Schädels von Kereph. Ihr erhaltet dafür 1.000 EP's und einen Ansehenspunkt.



Gebiet 0700 - Baldurs Gate Sektor 5 (Zentrum)



- Gegenstände:
- In Oberons Haus:
- Artefakt
- Geschosshalskette
- kleine Statue
- Magische Feuerschutzrobe
- Robe des Reisenden
- Robe zum Schutz vor Feuer
- Schutzformel gegen Feuer
- Wahrnehmungstrank
- Zauberbuch
- Zauberspruch Identifizieren
- Zauberspruch Netz
- Zauberspruch Unauffindbarkeit

Personen:

Delorna, Helshara und Ithmeera: Wächter der Wolkenschiff-Artefakte

Felonins Gifts: hat einige interessante Statuen

Glanmarie: die Gute Seele des Hauses Oberon

Hannah: kennt Ragefast sehr gut

Lothander: sucht eure Hilfe

Nadine: ist in Sorge um ihren Sohn Euric

Oberon: Besitzer der Wolkenschiff-Artefakte

Tipps & Tricks:

In Felonins Gifts Herrenhaus stehen die Statuen fünf versteinertes Krieger. Eine von ihnen trägt eine interessante Schriftrolle, die Aufschluss über den Aufenthaltsort des Helms und Umhangs von Balduran gibt. Hier der Text der Rolle:

Quenash, meine wunderschöne gefallene Heilige, hat einen Mantel als Erinnerung an mich Meinen Helm vertraue ich nur meiner List an, indem ich ihn verstecke. Er ruht, wo Menschen ruhen, in einem Gebäude, das ebenso für diesen Zweck benannt worden sein könnte. Der Mantel sollte bei ihm sein, doch das wäre ja zu erwarten. Ich werde es den Dieben nicht zu leicht machen.

Degradel hätte diese beiden Dinge gern

Hannah erzählt euch dass **Ragefast** eine Nympe in seinem Haus gefangen hält.

Lothander erzählt euch das ihr vergiftet seit und daran innerhalb von 10 Tagen sterben werdet, wenn ihr ihm nicht behilflich seit. Fragt den Wahrsager danach wie er seinen Fluch loswerden kann. Sprecht **Lothander** nochmals an, er wartet anschließend in der Funkelnden Klinge auf euch.

Nadine sorgt sich um ihren Sohn **Euric** und übergibt euch für ihn ein Schutzamulett +1. Habt ihr ihm das Amulett übergeben erhaltet ihr von Nadine einen Ansehenspunkt und 400 Erfahrungspunkte.

In Oberons Haus stoßt ihr, in einem Schreibtisch, auf die drei Artefakte vom Bau des Wolkenschiffs. Sie werden jedoch von den drei Zauberinnen **Delorna, Helshara und Ithmeera** bewacht. An der Hausdame Glanmarie kommt ihr vorbei in dem ihr sie entweder gar nicht erst ansprecht oder ihr sagt ihr sucht im Anwesen nach Arbeit.



Gebiet 0800 - Baldurs Gate Sektor 6 (Osten)



- Gegenstände:
- Handbuch des schnellen Handels
- Kugeln +2
- Nymphenumhang
- **Bei den vier Zhentarim:**
- Betäubungspfeile
- Dolch +1
- Magische Feuerschutzrobe
- Stab des Feuers
- Ungeschicklichkeitsring
- Zauberrobe gegen Kälte
- Zauberrobe gegen Elektrizität
- Zauberspruch Glück
- Zauberspruch Identifizieren

Personen:

Alatos: möchte mit eurer Hilfe ein Wolkenschiff bauen

Alyth: Inhaberin der Elfensang Taverne

Arkion: ein Nekromant

Bevlik: will unbedingt an das Teleskop im Haus der Wunder kommen

Black Lily: verkauft allerlei Diebsgut (Diebesgilde)

Cyrdemact: Erpresst gerade eine Frau

Elminster: zum dritten mal begegnet ihr dem Freund eures Ziehvaters

Halbazzar Drin: Inhaber des Magischen Kleinzeugs

Husam: ein betrunkenen Dieb (Diebesgilde)

Nerlen: möchte mit euch zusammen einen Bruch machen

Niklos: Bote der Zaubergilde

Maltz: der Haushändler

Mick Feelie: ein Bote

Ordulian: hasst anscheinend Nekromanten

Resat: will sie vom Diebstahl für die Wolkenschiffgegenstände abbringen

Niemain, Oulam, William Garst und Wheber Ott: die vier Zhentarim

Tipps & Tricks:

Arkion bittet euch ihm eine Leiche aus der Kanalisation zu bergen. Für eine Leiche zahlt euch der Nekromant 250 Goldstücke und 1.800 Erfahrungspunkte.

Brevlik will das Teleskop aus dem Haus der Wunder. Schafft ihr es unbemerkt an den Wachen vorbeizukommen so erhaltet ihr 5.500 Erfahrungspunkte, 500 Goldstücke und einen Stab der Blitze.

Im zweiten Stockwerk der Elfensang Taverne findet ihr **Cyrdemac**, den ihr für eine Frau aus "Zu den drei Fässern" ([0200](#)) töten sollt.

Von **Niklos** erfahrt ihr das Zugangspasswort für die Diebesgilde (Fafhrd). Folgt ihr ihm unmittelbar so stößt ihr auf **Alatos**. Er beauftragt euch wiederum drei Gegenstände für ihn aus dem Haus von Oberon zu organisieren. Übergebt ihr ihm das Zauberbuch, die Statue und das Fragment des Artefaktes so erhaltet ihr 4.000 Erfahrungspunkte.

Der stockbesoffene **Husam** ist dank seines Zustandes sehr gesprächig und erzählt euch ohne weiteres das die Anführer des Eisenthrons nach Kerzenburg fort sind. Später findet ihr ihn in der Taverne Elfensang wieder.

Wenn ihr einen Dieb in eurer Party habt und dazu Lust habt ein paar Einbrüche durchzuziehen, geht alleine (nur der Dieb) zu **Narlen** in der Diebesgilde. Bei eurem erst Coup müsst ihr schmiere stehen ([0300](#)).

Sobald der Soldat der Flammenden Faust auftaucht solltet ihr **Narlen** warnen und verschwinden. Danach trifft ihr ihn in der Diebesgilde wieder. Beim zweiten Auftrag müsst ihr selbst etwas aus dem Hause des Juweliers **Gantolandon** ([1300](#)) stehlen. Ihr trifft **Narlen** vor dem Gasthaus Funkelnde Klinge ([1300](#)) das Bruchobjekt befindet sich dem gegenüber. Das gesuchte Objekt befindet sich im Schränkchen im oberen Stock. Zurück in der Gilde erhaltet ihr von **Narlen** drei Perlen und seit von nun an stolzes Mitglied der Gilde.

Bringt ihr **Halbazzar Drin** Nymphenhaare, so zahlt er euch 500 Goldstücke und gibt euch auch noch den Nymphenumhang (Charisma +2) dafür.

Im ersten Stockwerk des Gasthofs "Zu den Drei Alten Fässern" verkauft ein Kaufmann noch weitere Waren.

Gebiet 0900 - Die Brücke nach Baldur's Gate



- Gegenstände:
- Nestor's Dolch

Personen:

Quayle - ein Illusionist ([NSC](#))

Scar - Chef der Flammenden Faust

Tipps & Tricks:

Nördlich des Bauernhauses befindet sich ein Ankeg mit Nestors Dolch



Gebiet 1100 - Baldurs Gate Sektor 7 (Westen)



- Gegenstände:
- **Von Aldeth Sashenstar:**
- Bastardschwert +1 (+3 gegen Gestaltenwandler)
- Von den Dieben:
- Beißende Pfeile
- Kurzschwert +1
- Pfeile +1
- Trank der Meisterdiebeskunst
- Zauberspruch Freundschaft
- Zauberspruch Geisterrüstung
- Zauberspruch Identifizieren
- Zauberspruch Schutz vor Geschossen
- Vom Magier:
- Zauberring
- Zauberrobe gegen Elektrizität
- Zauberspruch Feuerball
- Zauberspruch Vampirgriff
- Aus dem Keller der Sieben Sonnen:
- Schutzformel gegen Untote
- Speer +1
- Stab der Magischen Geschosse
- Trank der Hügelriesenstärke

Personen:

Aldeth Sashenstar: Mitglied der Händlerliga (Mantelwald 1)

Bandilar: Befehlshaber der Händlerligwache
Dilos: ein Soldat der Flammenden Faust
Dirk, Meakin, Suth und Wiven: Diebe
Ethan Silberschild: seines Zeichens Herzog und Herr der Flammenden Faust
Fergus: ein verliebter
Jhasso: Chef der Sieben Sonnen
Joular, Maka und Sunin: Meuchelmörder die euch suchen
Laola Axehand: Scars Untergebene
Phandalyn: Insasse des Gasthauses Zu den Drei Fässern
Scar: das Oberhaupt der Flammenden Faust
Tiax: Kleriker/Dieb ([NSC](#))

Tipps & Tricks:

Ob ihr nun direkt durch **Scar** vor Baldurs Gate hierher gelangt oder nachdem ihr den Eisenthron gesäubert habt ist ziemlich gleichgültig. Fest steht nur das **Scar** euch einige Aufträge geben wird:

1. Die Doppelgänger im Sieben Sonnen ausfindig zu machen. Im 1. Stockwerk der Händlerliga trifft ihr **Bandilar**, der euch mitteilt das er **Zorl** und **Irentree** nicht mehr traut. Im Stock darüber trifft ihr sie und noch mehr Doppelgänger dann auch dabei wie sie grad eine Feier veranstalten. Wenn ihr die Briefe aus dem Schreibtisch nehmt und sie **Zorl** zeigt verwandeln er und seine Genossen sich in ihre wahre Gestalt. Nach der erfolgreichen Beseitigung der beiden erhaltet ihr das Bastardschwert +1 (+3 gegen Gestaltenwandler) von **Aldeth**. Falls ihr vorher nicht bei **Scar** wart wartet jetzt **Laola Axehand** vor dem haus auf euch um euch zu **Scar** zu geleiten. Wie auch immer werdet ihr für diesen Auftrag mit 2.000 Goldstücken und 5.000 Erfahrungspunkten von ihm belohnt.
2. Der zweite Auftrag dreht sich um die in letzter Zeit immer häufiger verschwindenden Leute. Angeblich sollen sie in die Abwasserkanäle verschleppt worden sein. Ihr müsst euch also dort hinab begeben und das Rätsel lösen, indem ihr den Oger-Maug dort tötet und seinen Rubinring als Beweis zurückbringt. Hierfür gibt es als Belohnung weitere 3.000 Goldstücke und 3.000 Erfahrungspunkte.
3. An dritter Stelle solltet ihr die Geschehnisse im Eisernenthron ausdecken. Falls ihr das nicht schon gemacht habt findet ihr weitere Anweisungen [\[url=\]hier](#). Kehrt ihr mit den Briefen zurück und übergebt sie an Herzog **Ethan** so werdet ihr augenblicklich nach Kerzenburg (und aus diesem Kapitel raus) teleportiert (also vorher noch alles wichtige erledigen!!!).

Fergus sucht einen außergewöhnlichen Ring für seine Freundin. Ein Engelshautring passt hier gut.

Gebiet 1200 - Baldurs Gate Sektor 8 (Süden)



- Gegenstände:
- **Im Eisenthron Gebäude:**
- Abwehrarmbänder RK7
- Brandöl
- Briefe
- Gegengift
- Hellbarde +2
- Kriegshammer +1
- Ring der Handlungsfreiheit
- Schutzformel gegen Untote
- Stab der Blitze
- Stab des Himmels
- Streitkolben +1
- Trank der Steinriesenstärke
- Wahrnehmungstrank
- Zauberspruch Dimensionstor
- Zauberspruch Feuerball
- Zauberspruch Gesinnung erkennen
- Zauberspruch Magie bannen
- Zauberspruch Schutz vor Geschossen
- Zauberspruch Stummer Zauber
- Zauberspruch Verwirrung
- **Von Vay-ya:**
- Dolch +1
- Gegengift
- Schutzformel gegen Kälte
- Schutzformel gegen Versteinigung

- Stab des Feuers
- Trank der Geschützteit
- Trank der Schöpferkraft
- Trank der Sturmriesenstärke
- Zauberspruch Flammenfeil
- Zauberspruch Gesinnung erkennen
- Zauberspruch Hellsehen
- Zauberspruch Magie bannen
- Zauberspruch Person festhalten
- Zauberspruch Schild
- Zauberspruch Stinkende Wolke
- **Von Thaldron:**
-
- Beschlagener Lederwams +1
- Kurzschwert +1
- Wendigkeitstrank
- **Im Schreibtisch:**
- Briefe
- Zauberspruch Person halten
- Zauberspruch Blitzstrahl
- **Von Desreta:**
- Langschwert +1
- Ogerkrafthandschuhe



Personen:

Caedmon: ein Flammender Faust Diener

Condyr: ein normaler Passant

Der Hafenmeister: ein sehr beschäftigter Mann

Entilis Fulsom: kennt euch ziemlich gut

Ghorak: ein Hilfebedürftiger

Jalantha Mistyr und Tenya: zwei Priesterinnen (Haus der Wasserkönigin)

Kerrachus: erzählt euch von einer neuen Welt

Larriaz: eine Sirene

Noralee: auf der Suche nach ihren Handschuhen

Thaldorn: ein Mitarbeiter des Eisenthrons

Aasim, Alai, Destus Gurn, Diyab, Emissary Tar, Gardush, Naaman, Nortuary, Triadore

und Zhalimar Cloudwulfe: Leute aus dem Eisenthron

Yago: der Ex von Brielbara ([0300](#))

Tipps & Tricks:

In diesem Gebiet wird innerhalb des Eisenthron Gebäudes die Haupthandlung des Spiels weitergeführt. Ihr könnt euch entscheiden ob ihr erst noch ein wenig durch die Stadt huschen wollt oder sofort das Gebäude betretet. Seit ihr einmal drin begegnet euch als erstes **Triadore**, der irgendwas von Wahnsinn faselt. Antwortet ihr ihm ihr kommt aus Sembia so könnt ihr ihn passieren und rauf in den nächsten Stock marschieren. Den hier ansässigen Wächter könnt ihr passieren in dem ihr die Antwort "In den fünften Stock..." wählt. Er erzählt euch

daraufhin, das dort oben merkwürdige Dinge vor sich gehen...die Händler der Sieben Sonnen kommen angeblich alle völlig verändert wieder runter. Noch ein Stockwerk weiter geht es leider nicht mehr mit ausreden und Lügen vorwärts. Einen weiteren Stock weiter könnt ihr wenn ihr wollt die Tagesordnung der Verhandlungen nachlesen und euch schon mal auf einen größeren Kampf im nächsten Stockwerk wappnen. Im letzten Stock verwandelt sich **Emissary Tar** dann kurzerhand in einen Doppelgänger und der Kampf gegen die sieben Bösewicht entbrennt. In einem der Zimmer findet ihr anschließend **Thaldorn** wieder, der euch erzählt das **Bruno** und **Rieltar** nach Kerzenburg gezogen sind. Zudem findet ihr in seiner Nähe **Emissary Tars**

Leiche, womit geklärt wäre das die Leute gegen Doppelgänger ausgetauscht wurden. Nehmt alles wertvolle an euch und durchsucht danach noch den Schreibtisch nach 2 Briefen. Habt ihr sie gefunden könnt ihr das Haus zur Strasse verlassen, wo ihr auch schon von **Caedmon** erwartet werdet, der euch zu **Scar** ins Flammende Faust Hauptquartier lotst.

Der todkranke **Ghorak** möchte das ihr den Schädel seines Bruders (Hinter dem Bild im ersten Stock des Gasthauses Zu den Drei alten Fässern) zu **Agnesia** (Haus der Dame [\[0600\]](#)) bringt. Die Sirene **Larriaz** hat ihren Kidnapper umgebracht, ihr könnt sie ruhig laufen lassen, sie bringt euch sonst nur eine Perle und 30 EPs ein.



Noralee hat ihre Handschuhe verloren. Ihr findet sie in einer Truhe vor dem Haus der Wasserkönigin. Es winken euch als Belohnung 2 Infravisionstränke, 1.000 Erfahrungspunkte und ein Ansehenspunkt.

In der leuchtenden Laterne findet ihr **Yago**, der das Buch der Flüche besitzt. Dies müsst ihr für **Brielbara** und ihr krankes Kind holen. Wie ihr an das Buch kommt bleibt euch überlassen (töten oder stehlen).

Im Haus der Wasserkönigin gibt es im verlauf der Handlungen dieser Stadt zwei Dinge zu erledigen.

1. Wenn ihr den Sohn von **Tremain Belde´ar** ([\[0600\]](#)) wollt müsst ihr hier mit **Tenya** reden, die euch den Körper aber nur aushändigt wenn ihr ihr damals vor Baldurs Gate gegen die Fischer geholfen habt.
2. Wenn ihr **Lothanders** Auftrag verfolgt müsst ihr hier mit **Jalantha Mistmyr** reden. Sie möchte für die Informationen jedoch wiederum ein Buch aus dem Haus der Dame ([\[0600\]](#))

Gebiet 1300 - Baldurs Gate Sektor 9 (Südosten)



- Gegenstände:
- Spitzbubenstein
- Leichte Armbrust
- Gewitterbolzen
- Feuerpfeile

Personen:

Ahorn Weide Espe: eine Hexe die schnell wieder verschwindet

Elkart: eine neutrale Person es sein den Eldoth Kron oder Skie sind in eurer Party

Euric: wird von seiner Mami vermisst

G'Axir der Seher: sucht seinen Titan-Stein

Gantolandon: der Juwelier

Lothander: in der Funkelden Klinge (wenn ihr ihm bereits in Sektor 5 [[0700](#)] begegnet seit)

Nadarin: möchte einen toten Basilisken

Nemphre: eine Nekromantin

Reginal Worthington III: ein durchgeknallter Zeitgenosse (2. Geschoss der funkelnden Klinge)

Sanadal Gwist: sucht zwei Leute

Shaella: ebenfalls durchgeknallt

Taxe und Michael: zwei Verbrecher

Tipps & Tricks:



Wenn ihr **Eldoth Kron** und **Skie** bei euch habt könnt ihr **Elkart** in de Funkelnden Klinge acht Tage lang jeweils 1.000 Goldstücke abnehmen. Nach acht Tagen Erpressung hat er jedoch 6 Soldaten der Flammenden Faust an seiner Seite.

In der Tavern hält sich der kleine **Euric** auf, den seine Mutter aus Sektor 5 ([0700](#)) sucht. Gebt ihr ihm das mütterliche Amulett erhaltet ihr 1.100 Erfahrungspunkte. 1.000 Erfahrungspunkte winken euch wenn ihr **G'Axir** einen Titanit übergibt.

Nadarin, ist ein Basilisk aus seinem Lagerhaus entwischt. Bringt ihr das Monster um erhaltet ihr von ihm 1.300 EPs und zwischen 1.000 und 1.800 Goldstücke (Abhängig von eurem Charisma).

Nemphre hätte gern das Blutsteinamulett von **Arkion** ([0800](#)). Mit einem Dieb in der Party lassen sich das Amulett und die 1.000 Erfahrungspunkte leicht einheimsen.

In der Funkelnden Klinge trifft ihr ebenfalls zum zweiten mal (nach Sektor 5 [0700](#)) auf **Lothander**. Er gibt euch gegen seine Heilung einen Teil des gesuchten Gegengiftes, 2.500 Erfahrungspunkte und die Information das ihr **Marek** in der Erröteten Nixe treffen könnt.



Gebiet 1400 - Das Fischerdorf



Personen:

Ajantis - ein Paladin ([NSC](#))

Brun - ein Bauer der seinen Sohn vermisst

Gerde - möchte endlich die Ankheg Plage loswerden

Jebadoh, Sonner und Telmer - die ansässigen Fischer

Tipps & Tricks:

Die drei Fischer Jebadoh, Sonner und Telmer können wegen der Priesterin von UMBERLEE keinen Fisch mehr fangen und beauftragen euch das Problem aus der Welt zu schaffen. Tenya befindet sich in dem nördlichen Gebiet mit der Brücke zu Baldurs Gate, jedoch behauptet sie die drei Fischer haben ihre Mutter getötet und ihr eine Schale gestohlen. Ihr habt also 2 Möglichkeiten: 1. Entweder tötet ihr die Hexe und erhaltet dafür insgesamt 1.650 Erfahrungspunkte, Abwehrarmbänder RK7 und einen Flegel +1.2. Oder ihr sprecht die Bauern auf die Schale an, bringt sie zu Tenya und erhaltet dafür 2.500 Erfahrungspunkte und das Versprechen auf eine spätere Belohnung (ihr würdet sie in diesem Fall in Baldurs Gate wiedertreffen). Der Bauer Brun vermisst seinen Sohn, dessen Leiche ihr in der Ankheg Höhle findet. Ergibt euch je nachdem wie oft ihr ihn darauf ansprecht zwischen 500 und 1.000 Erfahrungspunkte und einen Ansehenspunkt. Gerde will die lieben kleinen Wühlmäuse namens Ankhegs loswerden. Greift ihr ihr etwas unter die Arme erhaltet ihr dafür 75 Goldstücke.

Gebiet 1401 - Die Ankheghöhle



- Gegenstände:
- Ankheg Panzer
- Betäubungspfeile
- Bruns toter Sohn
- Dolch +1
- Gegengift
- Kettenhemd +1
- Magiewiederstandstrank
- Stab des Feuers
- Trank der Wolkenriesenstärke
- Verletzungspfeile
- Zauberspruch: Geisterrüstung
- Zauberspruch: Schreckenszauber

Tipps & Tricks:

Selbst für den Fall das ihr nicht so gut gegen die Ankhegs ankommt, solltet ihr zumindest versuchen euch in die rechtsobere Ecke der Höhle durchzuschlagen, denn dort erwartet euch der große Schatz dieser Höhle (zu dem auch der tote Junge zählt).

Wenn ihr noch immer auf der Suche nach einer guten Rüstung seit könnt ihr den Panzer eines toten Ankhegs mitnehmen und ihn beim Schmied in Beregost abliefern. Er zahlt euch pro Panzer 4.000 Goldstücke und bietet euch an daraus eine (sehr leichte und stabile) Rüstung zu fertigen die ihr nach 10 Tagen abholen könnt.



Gebiet 2200 - Mantelwald 1



Personen:

Aldeth Sashenstar - Jäger und Mitglied der Baldurs Gate Händlerliga

Coran - ein Kämpfer und Dieb ([NSC](#))

Seniyad - ein Erzdruide

Tipps & Tricks:

Einer der Taslois in diesem Wald trägt Gurkes Umhang der Unauffindbarkeit. Ihr könnt ihn entweder für 80 Goldstücke zurückbringen oder ihn selber tragen.

Aldeth Sashenstar von der Händlergilde in Baldurs Gate erwartet euch vor dem Haus in der Mitte der Karte. Er bittet euch um Unterstützung bei der Bekämpfung einer Gruppe Druiden. Willigt ihr ein erscheint kurze Zeit Seniyad mit drei Begleitern. Für seine Bekämpfung erhaltet ihr 6.000 Erfahrungspunkte, einen Heldentrank und später in Baldurs Gate die Unterstützung der Händlerliga.

Entscheidet ihr euch jedoch dagegen und bekämpft stattdessen Aldeth erhaltet ihr 2.650 Erfahrungspunkte, einen Heldentrank, ein Bastardschwert +1 (+3 gegen Gestaltenwandler), einen Diamanten (Wert 500 GS) und 1.240 Goldstücke.

Auf der Brücke begegnet ihr einem weiteren evtl. Partymitglied, Coran. Er möchte an eurer

Seite Lindwürmer jagen, er verläßt eure Party wieder wenn ihr in den nächsten Tagen keine bekämpft.

Gebiet 2100 - Mantelwald 2



- Gegenstände:
- Chelaks Leiche
- Feueropalring
- Spinnenbann
- Stab des Frostes

Personen:

Centeol - die verfluchte Endgegnerin

Tiber - sucht seinen Bruder

Tipps & Tricks:

Tiber ist auf der Suche nach seinem Bruder Chelak. Leider ist dieser gestorben, seine Leiche findet ihr in Centeols Hütte. Wenn ihr sie abliefern dürft ihr das Spinnenbann Schwert behalten und erhaltet noch 800 Erfahrungspunkte.

Die unförmige Endgegnerin Centeol wurde vom Erzmagier Jon Icarus in ihren derzeitigen

Zustand gebannt und lässt sich nicht im geringsten davon abbringen euch anzugreifen. Am einfachsten besiegt ihr sie und ihre Spinnen indem ihr eine Stinkende Wolke über sie zaubert.

Gebiet 1600 - Mantelwald 3



- Gegenstände:
- Trank der Freiheit
- Trank der Lebenskraft
- Unverwundbarkeitskrank

Personen:

Eldoth Kron - ein Barde ([NSC](#))

Faldorn - eine Druidin ([NSC](#))

Laskal, Takiyah, Amarande und Izefia - Druiden

Tipps & Tricks:

Eldoth Kron will Skie aus dem Silberschild Anwesen entführen. Dies ist der einzige Weg diesen Handlungsstrang in Baldurs Gate zu verfolgen, überlegt es euch also gut.

Wenn ihr Laskal sagt das ihr Feinde des Eisernen Throns seit bekommt ihr von ihm einen Unverwundbarkeitstrank.

Gebiet 1700 - Mantelwald 4



- Gegenstände:
- Lindwurmkopf

Tipps & Tricks:

Die Köpfe der Lindwürmer bringen euch 2.000 Goldstücke wenn ihr sie bei Keldath Ormlyr im Tempel verkauft.



Gebiet 1800 - Eisenmine



- Gegenstände:
- Morgenstern +1
- Plattenpanzer +1
- Robe des Reisenden
- Siebenmeilenstiefel
- Trank der Frostriesenstärke
- Trank des magischen Schildes
- Zauberrobe der Kälte

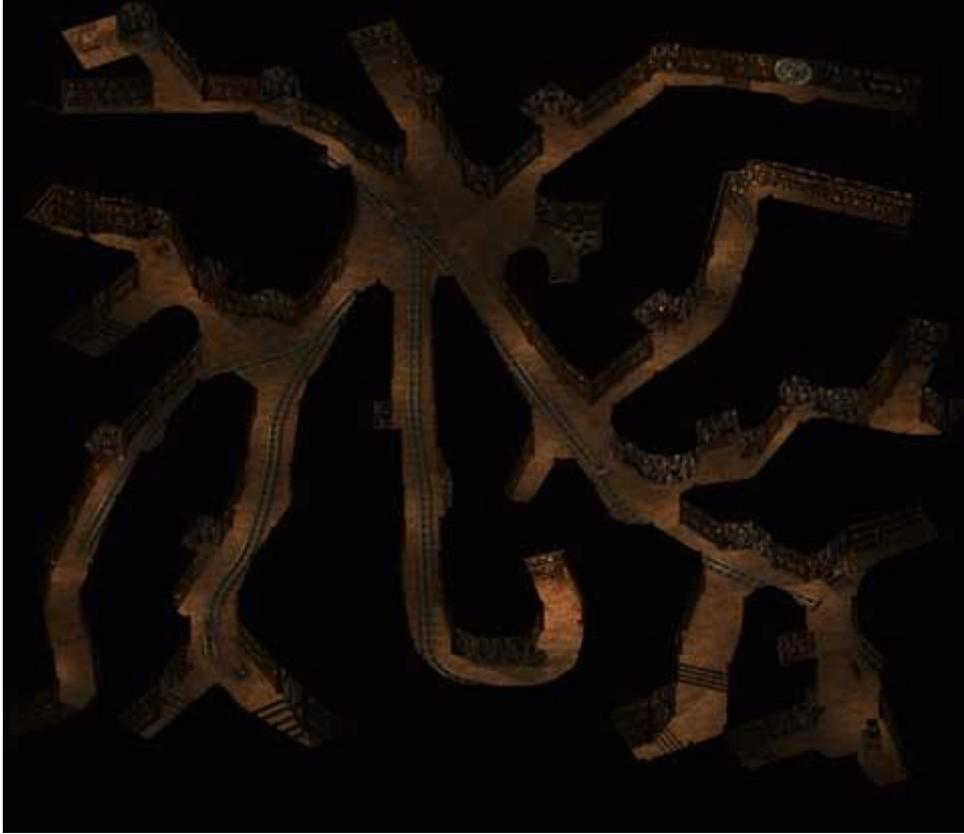
Personen:

Drasus, Genthore, Rezdán und Kysus - Söldner des Eisenthrons
Lakadaar - ein feiger Handlanger

Tipps & Tricks:

Wenn ihr Lakadaar von den riesigen Lindwürmern erzählt bekommt er es mit der Angst zu tun und ihr braucht ihn nicht mehr zu bekämpfen.

Gebiet 1801 - Eisenmine Level 1



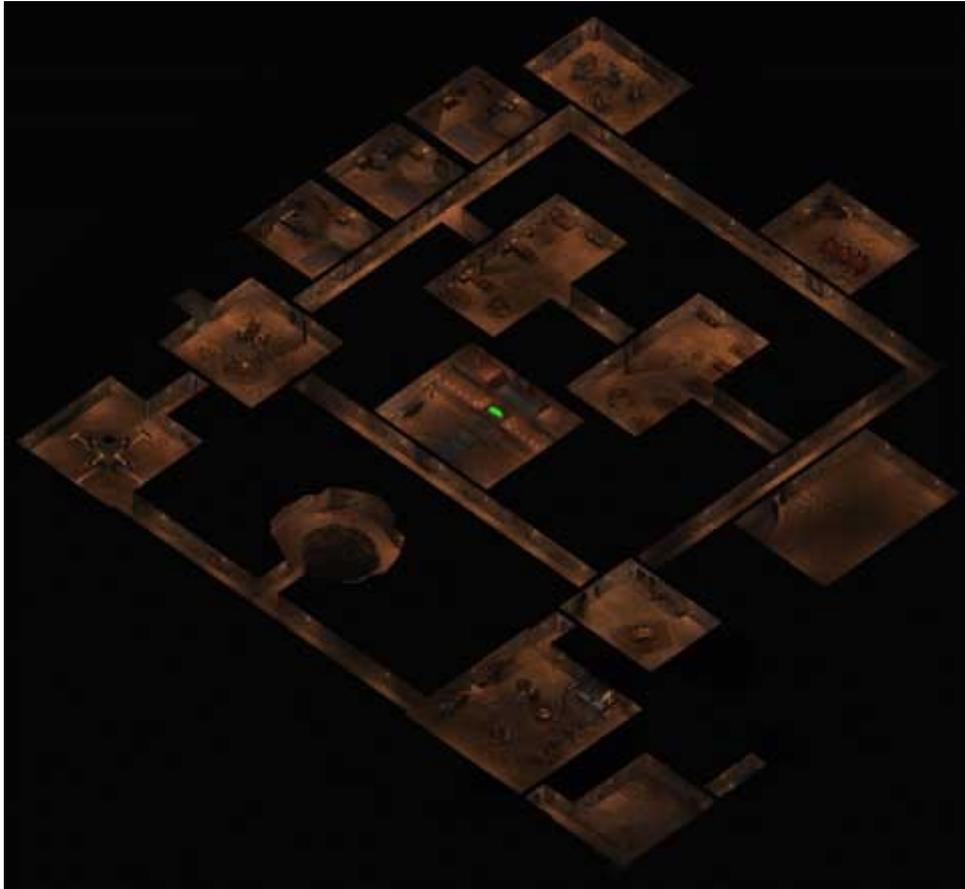
Personen:

Andersson
Cantcile
Faber
Phaersis
Tipian

Tipps & Tricks:

Einer der Arbeiter im Nordosten der Mine erzählt euch, das man die Mine mit dem richtigen Schlüssel komplett überfluten kann.

Gebiet 1802 - Eisenmine Level 2



- Gegenstände:
- Explosionstrank
- Robe des Abenteurers
- Zauberspruch Berührung eines Ghuls
- Zauberspruch Hast

Personen:

Hareishan - Zauberer des Eisenthron
Rill - Sklavenführer
Yeslick - ein Kämpfer/Kleriker ([NSC](#))

Tipps & Tricks:

Den Obermagier Hareishan könnt ihr am leichtesten besiegen wenn ihr euch unsichtbar macht und ihn mit einem Zauberstab oder (so bleibt ihr Unsichtbar).

Gebiet 1803 - Eisenmine Level 3



- Gegenstände:
- Beißende Pfeile
- Beschlagener Lederwams +1
- Heilungselixier
- Kleines Schild +1
- Robe des Reisenden
- Schutzformel gegen Säure
- Säurepfeile
- Speer +1
- Trank der Feuerriesenstärke
- Trank der Spiegelungen
- Trank der Stärke
- Trank der Steinriesenstärke
- Unverwundbarkeitstrank
- Zauberspruch Berührung eines Ghuls
- Zauberspruch Magie bannen
- Zauberspruch Person festhalten
- Zauberspruch Schlaf
- Zauberspruch Spiegelbilder
- Zauberspruch Verlangamen

Personen:

Natasha - eine Zauberin

Gebiet 1804 - Eisenmine Level 4



- Gegenstände:
- Abwehrarmbänder RK6
- Explosionstrank
- Halskette der Träne Laerals
- Robe des Bösen Erzmagiers
- Robe des Reisenden
- Schutzformel gegen Feuer
- Schutzformel gegen Untote
- Trank der Meisterdiebeskunst
- Trank des Feuerodems
- Trank des Widerstands gegen Kälte
- Zauberspruch Alp
- Zauberspruch Entzug von Lebenskraft
- Zauberspruch Infravision
- Zauberspruch Klopfen
- Zauberspruch Schild

- Zauberspruch Schmierer
- Zauberspruch Schutz vor Versteinering
- Zauberspruch Unsichtbare entdecken

Personen:

Davaeorn - Erzmagier des Eisenthorns
Stephan - Davarons Lehrling

Tipps & Tricks:

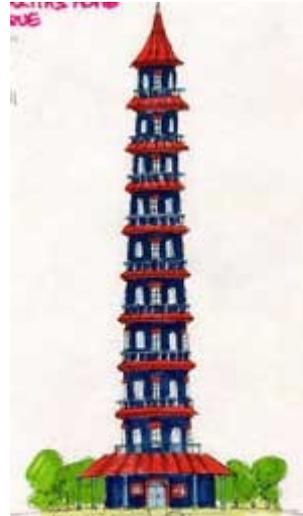
Der Endgeger Daveron ist relativ Hart im nehmen. Ich würde euch raten erst einmal die Fallen auf dem Weg zu ihm außer Kraft zu setzen und den bösen Magier dann mit einer stinkenden Wolke und Feuerbällen auszuräuchern. Danach könnt ihr mit dem ergatterten Schlüssel wieder zum 1. Level Herrauffahren und die Mine überfluten.

Gebiet 1900 - Das Räuberlager



- Gegenstände:
- Im Lager selbst:
- Flammenpfeile
- Kurzsword +1
- Magieabwehrtrank
- Normalschild +1

- Pfeil der Durchbohrung
- Säurepfeil
- Schnelligkeitsöl
- Stab der Furcht
- Trank der Lebenskraft
- Trank des Feuerodems
- Wahrnehmungstrank
- Zauberspruch Feuerball
- Zauberspruch Netz
- **Bei Hukt:**
- Langbogen der Treffsicherheit
- **Bei Taugosz Khosann:**
- Feldharnisch
-
- Kriegshammer +1
- Normalschild +1
- Trank der Lebenskraft
- Trank des Feuerodems
- **Bei Tazok:**
- 2000 Goldstücke
- Briefe von Davaeorn
- Zauberspruch Alp
- Zauberspruch Agannazars Hexerei
- Zauberspruch Stinkende Wolke
- **Bei Venkt:**
- Feuerschutzrobe
- Zauberspruch Blindheit
- Zauberspruch Blindheit
- Zauberspruch Sprühende Farben



Personen:

Ardenor Crush - Anführer der Kalten handCredus und Tersus - zwei Räuber

Ender Sai - ein Gefangener von Tazok

Gandax - Anführer der Gnolle

Knott - ein sehr eigenartiger Räuber

Raemon, Venkt, Britik und Hukt - Tazoks Gehilfen

Tazok - der Anführer der Räuber

Taugosz Khosann - Anführer der Schwarzen Krallen

Tipps & Tricks:

Habt ihr euch aus den Larswoods hierher bringen lassen, werdet ihr direkt zu Tazok gebracht, dem er kurz ein paar Schläge verpassen müsst. Ist er von euch überzeugt zieht er ab und erzählt euch noch etwas von einer Eisenmine im Westen- Kommt ihr durch den Boten in Beregost hier hin müsst ihr alle Räuber bekämpfen.

Das große Zelt in der rechtoberen Ecke ist Tazoks, der Kampf hier dirn ist nicht ganz einfach. Mit dem öffnen von Tazoks Truhe beendet ihr das 3. Kapitel.

Gebiet 2300 - Der Freundliche Arm



- Gegenstände:
- Joias Flammentanzring
- Schriftrolle Magisches Geschoss
- Schriftrolle Brennende Hände
- Stabschleuder +1
- Heiltrank (in der Küche des Taverne)
- Kettenhemd (im ersten Stock der Taverne)

Personen:

Joia: Sie steht direkt neben dem Burgeingang. Sie bittet euch ihren Flammentanzring wieder zu beschaffen.

Tarnesh: Er erwartet euch vor dem Eingang der Taverne. Ihr solltet unbedingt vorher abspeichern, da der Kopfgeldjäger für den Anfang ein sehr starker Gegner ist.

Unshey: Die Zwergenpriesterin befindet sich auf der zweiten Etage der Taverne und bittet euch ihr ihren Riemen aus dem darunterliegenden Gebiet ([2800](#)) zu holen.

Landrin: Sein Haus in Beregost ist einer Spinnenplage zum Opfer gefallen. Wenn ihr ihm im 1. Geschoss begegnet, bittet er euch ihm zu helfen und seine Stiefel, eine Flasche Wein und eine tote Spinne aus seinem Haus zu bringen.

Tipps & Tricks:

Wenn ihr Joia den Flammentanz von der Gruppe Hobgoblins im Norden der Burg bringt, erhöht sie euer Ansehen um einen Punkt.

Für die Rückgabe des Riemens der Durchdringung an Unshey erhaltet ihr 95 Goldstücke und das Buch von Tethyr.

Landrins Auftrag bringt euch 120 Goldstücke und 300 Erfahrungspunkte. Ferner für seine Stiefel 100 GS / 200 EP und für die Tote Spinne und den Wein 75 GS / 300 EP

Gebiet 2400 - Pelvdale



- Gegenstände:
- Eispfeile
- Pfeile +1

Personen:

Raiken - ein Räuber der euch zum Lager bringen kann

Viconia - eine Klerikerin ([NSC](#))

Tipps & Tricks:

Wie Teven in den Larswoods kann auch Raiken euch zum Räuberlager führen.

Die Dunkelfelfin Viconna schließt sich eurer Truppe an wenn ihr ihr gegen den Soldaten der Flammenden Faust zur Seite steht.

Gebiet 2600 - Kerzenburg



K.A.

Gebiet 2700 - Die Steinkreise der Druiden



Personen:

Chase: Ein inkonsequenter Selbstmörder

Kolssed: Ein Reisender der außer ein paar Tipps nichts zu bieten hat.

Binkos: Ein Bote mit einer wichtigen Nachricht für Baldurs Gate. Da die Boten ihre Nachrichten im Kopf mit sich herum tragen bringt es jedoch nichts ihn umzubringen.

Xzar und Montaron: Zwei NSCs, die sich wenn sie bis zum Schluss des Spiels an eurer Seite bleiben als Handlanger des Oberbösewichts entpuppen.

Gebiet 2800 - Die Kreuzung



- Gegenstände:
- Riemen der Männlichkeit/Weiblichkeit
- Unsheys Riemen der Durchdringung

Personen:

Elminster: ein alter Mann der euch mit gutem Rat zur Seite steht, seinem Erscheinungsbild nach offensichtlich ein Magier

Aoln: Ein Jäger, der nicht weiter an euch interessiert ist. Für einen Angriff solltet ihr zumindest die 3. Stufe erreicht haben.

Andout: ein Bote mit wichtigen Nachrichten

Jase: Er ist der einzige Überlebende des Überfalls auf eine Karawane. In Beregost trifft ihr auf Kagain der auf der Suche nach Jase ist, merkt euch also seinen Standort

Gebiet 2900 - Die Larswoods



- Gegenstände:
- Eispfeile
- Pfeile +1

Personen:

Corstone und Osmadi - zwei überfallene Druiden

Teven - ein wichtiger Räuber

Tipps & Tricks:

Teven ist die einzigst wichtige Person dieses Gebietes. Gebt ihr euch als Freund der Schwarzen Krallen aus so bringt er euch zum [Räuberlager](#).

Gebiet 3000 - Die Roten Magier von Thay



- Gegenstände:
- Energiering
- Magische Feuerschutzrobe
- Zauberrobe gegen Elektrizität
- Zauberrobe gegen Kälte
- Zauberspruch Agannazars Hexerei
- Zauberspruch Blindheit
- Zauberspruch Brennende Hände
- Zauberspruch Rüstung

Personen:

Brendan, Denak, Diana und Lasala - die vier Magier

Tipps & Tricks:

Die vier Magier sind nicht sonderlich leicht zu besiegen es sei den Ihr genehmigt euch einen Trank der euch Immun gegen Magie macht, da die vier ausschließlich diese wirken.

Gebiet 3100 - Nördliche Schwertküste



- Gegenstände:
- Töpelring (Verflucht)
- Magiewiederstandstrank

Personen:

Shoal - die Meerjungfrau

Der Bader - ein zuvorkommender Heiler

Tipps & Tricks:

Der Kuss der Meerjungfrau Shoal ist absolut tödlich. Sie wendet ihn jedoch nur einmal an, greift ihr sie danach an, ergibt sie sich recht schnell und berichtet euch das sie vom Oger-Magus Droth dazu gezwungen wird. Willigt ihr der Hilfe ein erscheint er auch sogleich, habt ihr ihn terminiert, kommt euer Charakter wieder zum Leben. Andererseits könnt ihr Shoal auch aus der Ferne, mit Pfeil und Bogen, angreifen und erhaltet hierfür 5.000 EPs.

Der Bader befindet sich ziemlich in der Mitte der Karte und sein einziges Verlangen ist es sie zu heilen und ihnen ein Zaubertrank mit auf den Weg zu geben.

Im Schiffswrack, am westlichen Rand, findet ihr den Töpelring.

Gebiet 3200 - Hohe Hecke



- Gegenstände:
- Schädel der Skelette

Personen:

Kivan - ein Waldläufer ([NSC](#))

Permidion Stark - ein Dieb der Thalantyr ausrauben will

Thalantyr - Maguer und Hausherr der Burg

Tipps & Tricks:

In Thalantyr's Burg trifft ihr auf zwei Fleischgolems (wenn ihr nicht zufällig das Huhn aus der südlichen Region bei euch habt) die auf dem kleinen Gebiet schwer zu besiegen sind.

Thalantyr verkauft einige Zaubersprüche und Gegenstände die nirgends sonst im Spiel zu finden sind.

Wenn ihr meint das ihr alles von Thalantyr habt, oder einfach nur Lust auf einen kleinen Kampf verspürt, könnt ihr ihn versuchen zu töten. Er bringt euch 3.000 EPs ein und seine Golems wehren sich danach auch nicht mehr.

Gebiet 3300 - Beregost



- Gegenstände:
- Abwehrtrank
- Unverwundbarkeitstrank
- Stabschleuder +1
- Heldentrunk
- Stab der Blitze
- Schutzring +1
- Geschichte der Toten Drei
- Normaler Schild +1

Personen:

Bjornin: Ein Paladin der sie bittet einen Halbogier für ihn umzubringen

Garrick: Ein Barde ([NSC](#))

Gurke: Dem Zwerg wurde sein Umhang der Unauffindbarkeit von einem Tasloi gestohlen

Firebead: Elfenhaar: Ein alter Magier.

Kagain: Ein Kämpferischer Zwerg ([NSC](#))

Koralt: Ein Kopfgeldjäger



Offizier Vai: Sie wartet im windigen Schwindler (rechts unten) wenn ihr die Nashkel Mienen hinter euch gebracht habt.

Oogie Wisham: Eine leicht verwirrte Gestalt, er glaubt das er von Bjornin verfolgt wird.

Perdue: Er hat sein Schwert an ein paar Gnolle in der Hohen Hecke ([3200](#)) verloren.

Silke: Eine betrügerische Künstlerin

Taerom Fuiruim: Der Schmied der Ortes.

Zhurlong: Diesem Dieb wurden die Stiefel von Hobgoblins gestohlen

Tipps & Tricks:

Vom Stadtschreiber (in der Mitte der Stadt) erfahrt ihr das auf einen gewissen Bassilus ein Kopfgeld von 5000 Goldstücken ausgesetzt ist. Wenn ihr **Kelddath Ormlyr** im östlich gelegenen Tempel Bassilus Heiliges Symbol ([3700](#)) übergebt, erhaltet ihr die 5000 GS sowie 1000 EP und einen Ansehenspunkt

Garrick möchte euch für einen Leibwächterdienst für Silke anwerben. Wenn ihr euch in der eigentlichen Schlägerei jedoch gegen **Garrick** und **Silke** entscheidet bekommt ihr mehr Erfahrungspunkte und Gegenstände. Sprecht ihr anschließend nochmals mit **Garrick** bietet er an euch beizutreten.

Für **Perdue** (in der Roten Garbe) könnt ihr das Schwert von den Gnollen (westlich der Stadt) holen. Wenn ihr im Gespräch mit ihm einen Dialog mit dem Wort Gnollen auswählt erhaltet ihr 50 Goldstücke.

Ob ihr **Zhurlong** seine Stiefel von den Hobgoblins im Süden ([3800](#)) zurückbringt und dafür 100 Goldstücke kassiert oder die Stiefel der List selbst behaltet überlasse ich euch.

Wenn ihr schon einmal dabei seit die Halboger im Süden zu dezimieren könnt ihr das Ergebnis auch gleich **Bjornin** dem Paladin (im Windigen Schwindler) mitteilen. Ihr erhaltet dafür 400 Erfahrungspunkte, ein normales Schild und euer Ansehen steigt um einen Punkt.

Gurke (ebenfalls im Windigen Schwindler) hätte gern seinen Umhang wieder. Ihr bekommt ihn aus dem Mantelwald 1 ([2200](#)). Wenn ihr den Mantel bei dem Erfolgsgespräch trägt verliert ihr in sogar nicht.



Von **Firebead Elfenhaar** bekommt ihr Die Geschichte der Toten Drei und einen Ansehenspunkt, wenn ihr ihm im Austausch Die Geschichte der Schicksalsmünze aus einem beliebigen Laden holt.

Im südlichen Teil der Stadt (links neben dem Windigen Schwindler) findet ihr **Landrins** (vom Freundlichen Arm) Haus tötet die paar Spinnen und nehmt Wein, Stiefel und Spinnenkörper an euch.

Die arme **Mirianne** wartet auf eine Nachricht von ihrem Mann **Roe**. Auf dem Weg nach Süden ([3800](#)) solltet ihr bei ein paar Ogrillons zumindest letzte Überreste und die Nachricht finden.

Der Reiseveranstalter **Kagain** sucht **Jase**, der mit einer Karawane unterwegs war. Wenn ihr mit ihm nördlich reist und ihm den Überfallort zeigt, ist der Auftrag erfüllt und **Kagain** bleibt in eurer Gruppe (solltet ihr das Gebiet nicht innerhalb von zwei Wochen besuchen verlässt er euch wieder.

Nachdem ihr die Nashkelmienen befriedet habt wartet **Offizier Vai** im Windigen Schwindler auf euch. Sie hat ein paar kleinere Probleme mit Räufern in der Region. Bringt ihr ihr Räuberskalps so zahlt sie euch pro Skalp 50 Goldstücke. Habt ihr auch noch das Räuberlager hinter euch gebracht erhöht sie euer Ansehen um einen Punkt.

Im 3. Kapitel wartet **Tranzig** im oberen Stockwerk des Feldpost Wirtshaus darauf das ihr in tötet. Als Belohnung erhaltet ihr den Standort des [Räuberlagers](#), einen Brief von **Tazok** und einen Schutzring +1.



Gebiet 3400 - Der Tempel



Personen:

Ashen - ein Reisender

Cattack - ein Hobgoblin

Brum und Blane - zwei Priester der Morgendämmerung

Tipps & Tricks:

Der Gegnerhöhepunkt dieser Karte ist der Vampirwolf. Er bringt euch 2000 EPs ein, ihr solltet ihn jedoch besser aus der Ferne bekämpfen.

Gebiet 3500 - Basilisken



- Gegenstände:
- Absorbiertrank
- Abwehrarmbänder RK7
- Explosionstrank
- Goldener Riemen
- Langschwert +1
- Morgenstern +1
- Pfeile +1
- Robe des Abenteurers
- Unsichtbarkeitstrank
- Zauberspruch Alp
- Zauberspruch Infravision
- Zauberspruch Personen bezaubern
- Zauberspruch Schutz vor Bösem
- Zauberspruch Stinkende Wolke

Personen:

Kirian, Lindin und Peter

Korax - ein freundlicher Ghul

Mutamin - der Basiliskenbeschwörer

Shar-Teel - eine Kämpferin ([NSC](#))

Tamah - eine versteinerte Kämpferin

Tipps & Tricks:

Ein verrückter Magier namens Mutamin hat die Gegend in eine Art Wachsfigurenkabinett verwandelt. Nehmt euch in acht sonst fällt ihr ebenfalls den Basilisken zum Opfer (ihr solltet also öfters mal Zwischenspeichern). Die Kriegerin Tamah ist ihm ebenfalls zu Opfer gefallen, erlöst ihr sie erhaltet ihr 300 Erfahrungspunkte und einen Ansehenspunkt.

Gebiet 3600 - Der alte Leuchtturm



- Gegenstände:
- Absorbtionstrank
- Heilungselixier
- Infravisionstrank
- Lähmungsstab
- Handbuch der Gesundheit (permanent +1 Konstitution)
- Wolfsumhang
- Verletzungspfeile

Personen:

Pallonia - eine Sterndeuterin

Ardouine - eine verzweifelte Mutter

Safana - eine Diebin ([NSC](#))

Arkushule - eine Handleserin

Tipps & Tricks:

Das wichtigste in dieser Gegend dürfte das Buch der Gesundheit sein (im Nordwesten der Karte), mit dem ihr die Konstitution einer eurer Charaktere für immer um einen Punkt erhöhen könnt.

Safana ist erpicht auf eine Schatzsuche, wenn ihr mit ihr den Piratenschatz in der nordwestlichen Höhle aushebt, bleibt sie euch treu.

Arkushule ist Handleserin und erzählt ihnen so einige Dinge, wenn sie jedoch auf der Wahrheit bestehen entwickelt sich das Gespräch zu Kampf.



Gebiet 3700 - Bassilus



- Gegenstände:
- Kriegshammer +2
- Heiliges Symbol des Bassilus
- Ungeschicklichkeitsschuhe (Verflucht)
- Kurzsword +2
- Räuberskalps

Personen:

Footy - ein kleiner neugieriger Bengel

Melicamp - ein sprechendes Huhn

Zangal und seine beiden Kollegen

Roger - ein Bote

Kissiq

Bassilus - ein verrückter Priester

Tipps & Tricks:

Im Süden stoßt ihr auf Bassilus, habt ihr ihn besiegt erhaltet ihr ein Heiliges Symbol, dass ihr im Morgentempel für 5000 Goldstücke und 1000 EP verkaufen könnt.

Im Nordosten streift ein sprechendes Huhn umher. Es handelt sich hierbei um Melicamp, den Lehrjungen von Thalantyr. Ihr könnt ihn mitnehmen und bei Thalantyr abliefern.

In der Mitte des Gebietes trifft ihr auf die drei Hobgoblins Zangal, Geltik und Malkax. Streckt sie nieder und ihr erhaltet das Kurzschwert +2, auch wenn ihr es nicht selbst benutzen wollt, lohnt es sich es mitzunehmen, denn es lässt sich für 2000 Goldstücke verkaufen.

Gebiet 3800 - Die lange Straße



- Gegenstände:
- Brief für Mirianne
- Zhurlongs Stiefel der List

Personen:

Shellig - ein junger Abenteurer

Bub Smikt - ein Hobgoblin Jäger.

Ein Söldner der Flammenden Faust

Tipps & Tricks:

Auf dem Weg begegnen euch einige Ogrillions (die evtl. noch zu Stark für euch sind), die Roe das Leben ausgehaucht haben. Nehmt den Brief für Mrianne an euch und bringt ihn ihr nach Beregost.

Knapp unterhalb der Höhle steht ein Hobgoblin der Zhurlongs Stiefel bei sich hat. Ihr könnt sie entweder zurückbringen oder eurem Dieb verpassen.

Gebiet 3900 - Ulcaster Ruinen



- Gegenstände:
- Flegel +1
- Icharyds Helm - nur ein Schmuckhelm

Personen:

Wilco - ein kleiner Junge

Furret - ein Betrüger

Der Geist von Ulcaster

Tipps & Tricks:

Im Osten der Ruinen trifft ihr auf Icharyd der euer Skalp will. Wenn ihr ihn besiegt erhaltet ihr den Flegel +1.

Gebiet 3901 - Der Keller der Schule



- Gegenstände:
- Trank der Spiegelaugen
- Dolch +1
- Trank der Stärke
- Fluch der Häßlichkeit
- Beißende Pfeile
- Pfeile der Durchbohrung
- Absorbionstrank
- Stab des Feuers
- Trank der Hügelriesenstärke
- Brandöl
- Geschichte der Schwestern von Licht und Dunkelheit
- Gegengift
- Eispfeile
- Säurepfeil

Tipps & Tricks:

Für einen Anfänger sind die Gegner hier unten etwas Stark. Ihr solltet euch langsam vorarbeiten und immer euren Dieb voran schicken damit er die Fallen außer Kraft setzen kann.

Gebiet 4000- Gullykin



- Gegenstände:
- Absorbionstrank
- Heldentrunk
- Kettenhemd +2
- Langschwert +1
- Morgenstern +1
- Schutzformel gegen Gift
- Trank der Steinform
- Zauberspruch Schlaf
- Zauberspruch Sprühende Farben

Personen:

Alavanhendar - ein Kleriker

Gandolan Glücksfuß - Oberhaupt des Dorfes

Drakan, Halacan, Molkan und Morvin - Kopfgeldjäger

Tipps & Tricks:

Im Südosten der Karte trifft ihr auf 4 weitere Kopfgeldjäger. Außer dem Namen ihres Auftraggebers hinterlassen sie euch am Ende noch 3.700 Erfahrungspunkte, ein Morgenstern +1 und ein Kettenhemd +2.

Gullykin wird anscheinend von einigen Kobolden besucht, die aus den Kellergewölben von Jenkals Haus (im westen des Dorfes) kommen. Gandolan Glücksfuß, das Oberhaupt des Dorfes, beauftragt euch für 250 Goldstücke euch die Angelegenheit einmal genauer anzusehen. Wenn ihr Jenkals Haus betretet greift dieser euch auch schon an...habt ihr ihn kurzerhand niedergestreckt solltet ihr das Haus noch nach nützlichen Gegenständen absuchen und dann die Gewölbe der Feuerwein Brücke durch die Tür unter der Treppe betreten.

Gebiet 4100 - Brage



- Gegenstände:
- Feueropalring
- Idol

Personen:

Brage - der Kommandeur der Amnischen Armee in Nashkel

Baruk - ein kampflustiger Hobgoblin

Charleston Nib - ein Archäologe

Gallor - der hinterlistige Mitarbeiter von Charleston Nib

Laryssa - Brages Cousine

Tipps & Tricks:

Als erstes dürft euch Laryssa, Brages Cousine, begegnen, sie bittet euch um Hilfe bei der Ergreifung von Brage. Anschließend erscheint Brage selbst, der soeben wieder ein kleines Massaker angerichtet hat. Er selbst ist es jedoch nicht der dafür Verantwortlich ist, sondern viel mehr sein Schwert das ihn zu diesen Taten treibt. Im Gespräch mit ihm antwortet ihr am besten "Tod" sonst bleibt an Ende nur eine Leiche über, die ihr nach Nashkel zurückbringen könnt.

Der Archäologe Charlston Nib bittet euch in bei seiner Ausgrabung zu beschützen. Sobald ihr eingewilligt habt taucht Gallor auf und versucht euch vom Gegenteil zu überzeugen. Entscheidet ihr euch dennoch weiterhin für Nib so erhaltet ihr 1.000 Erfahrungspunkte und einen Ansehenspunkt. Das Idol, welches Nib freilegt solltet ihr jedoch besser zurücklassen, da ihr sonst gegen einen mächtigen Dämon antreten müsst.



Gebiet 4200 - Der See



- Gegenstände:
- Feuerschutzrobe
- Räuberskalps
- Säbel Verteidiger +5
- Säbel Frostband +3
- Zauberspruch Furcht Bannen
- Zauberspruch Entzug von Lebenskraft
- Zauberspruch Lernfähige Kugel

Personen:

Teyngan, Zekar und Jemsy - ein paar kleine Räuber

Torlo - ein friedlicher Angler

Drizt Do´Urden - der Dunkelfelfenheld der Vergessenen Welten

Tipps & Tricks:

Die Halboger in dieser Gegend sollten sie für Bjornin aus Beregost beseitigen.

Die Bären sind friedliche Tiere, es sei denn sie ihr haltet euch länger in ihrer Umgebung auf.

Drizzt Do'Urden der größte Held der Schwertküste lässt sich selbstverständlich nicht einfach so besiegen. Selbst Charaktere die das Spiel bereits einmal vollendet haben sollten sich vor ihm in Acht nehmen. Falls ihr einen Dieb besitzt der eine sehr hohe Diebstahlfähigkeit hat (150%), könnt ihr ihm beide Säbel klauen (er kämpft danach aber trotzdem noch mit ihnen weiter). Bösen Charakteren beschert er 12.000 Erfahrungspunkte.

Gebiet 4300 - Hügelland



Personen:

Lord Foreshadow - ein arroganter Adelliger

Tipps & Tricks:

Außer Gegner gibt es hier nichts. Wenn ihr wollt könnt ihr die Gegend zum trainieren verwenden.

Gebiet 4400 - Bei den Felsen



- Gegenstände:
- Schnelligkeitsöl
- Zweihändiges Schwert +1
- Räuberskalps
- Schutzformel gegen Kälte

Personen:

Arghain - ein vereinzelter Räuber

Hulrik - ein Kuhhirte

Ioin Gallchobhair und sein Kumpane - weitere lästige Angreifer

Sarhedra - wird von Ogern belästigt

Tipps & Tricks:

Hulriks Kühe werden von Xvarten belagert. Wenn ihr ihm helft bekommt ihr 350 EPs und einen Ansehenspunkt.

Sarhedra fühlt sich von den Ogern im Südosten belästigt. Wenn sie ihr helfen erhalten sie 300 EPs.

Durchsucht die Leiche im Südosten der Karte.

Gebiet 4500 - Die Feuerwein-Brücke



- Gegenstände:
- Halskette der Träne Laerals
- Schutzformel gegen Feuer
- Schutzrobe
- Schwarzer Opal

Personen:

Bentan - ein Ilmater Anhänger

Carsa - ein besessene Teufelsanbeterein

Kahrk - ein Oger-Magus

Meilum - der angeblich beste Schwertkämpfer der Küste

Poe - ein wandernder Poet

Tipps & Tricks:

Carsa scheint ein wenig durchgeknallt. Wenn ihr immer wieder auf "das Gefäß" besteht spricht sie den Namen Kahrk aus. Woraufhin ein gleichnamiger Oger-Magus erscheint. Ihn

könnt ihr nur mit Nahkampfwaffen verletzen. Als Belohnung winkt euch eine Halskette die euch beim Verkauf 3.000 Goldstücke bringt.

Meilum meint er sei der beste Schwertkämpfer der Schwertküste. Das trifft es nicht ganz jedoch ist er einen Kampf wert, da er die Handschuhe der Waffenfertigkeit trägt.

Gebiet 4501 - Die Kellergewölbe unter der Feuerweinbrücke



- Gegenstände:
- Alte Rüstung
- Feuerpfeile
- Trank der Macht
- Trank der Steinform
- Zauberrobe gegen Elektrizität
- Zauberspruch: Berührung eines Ghuls
- Zauberspruch: Blitzstrahl
- Zauberspruch: Feuerball
- Zauberspruch: Todeswolke

Personen:

Lendarn - Der Endgegner dieses Dungeons

Tipps & Tricks:

Wenn ihr das Gewölbe durch den Eingang von Gullykin betretet wartet sofort im ersten Raum der Endgegner auf euch. Da er sich unsichtbar macht sobald er euch erblickt solltet ihr vorsichtshalber ein paar Feuerbälle oder etwas in der Art voran schicken.

Gebiet 4600 - Der Fluss



- Gegenstände:
- Stiefel des hohen Nordens
- Langschwert +1
- Räuberskalps
- Zauberspruch Magie bannen

Personen:

Jared - ein freundlicher Händler

Laurel - ein Paladin

Neville - ein Räuber

Tipps & Tricks:

Der erstbeste und am einfachsten zu bekommende Gegenstand dieser Gegend dürften die Stiefel des hohen Nordens sein. Ihr bekommt sie von Jared (am östlichen Ende der südlichen Bücke) wenn ihr den Bären am anderen Ende umbringt.

Im Nordwesten der Karte trifft ihr auf Laurel, wenn eure Party einen schlechten Ruf hat greift er euch augenblicklich an. Bei einem guten Ruf bittet er euch um Hilfe bei der Vernichtung einiger Kreischlinge (250 EPs).

Gebiet 4700 - Das Xvart-Dorf



- Gegenstände:
- Abwehrarmbänder RK8
- Feuerschutztrank
- Flegel +1

Personen:

Borda - ein reisender Händler

Hex - der Xvartanführer

Tipps & Tricks:

Die Xvarte greifen euch auf alle Fälle an, als magere Beute winken euch in der Höhle ein Flegel +1 und ein paar Armbänder.

Beim Händler Borda könnt ihr euch einen Gegenstand aussuchen.

Gebiet 4800 - Nashkel



- Gegenstände:
- Infravisionshelm von Neira
- Kurzsword +1 (erst in Kapitel 3)
- Stiefel der Vermeidung (erst in Kapitel 3)
- Zaubersprüche

Personen:

Bardolan: ein amnischer Soldat, der ihnen auf der Straße begegnet

Berrun Ghastkill: Bürgermeister von Nashkel

Edwin: Einer der Roten Magier von Thay ([NSC](#)), er will Dynaheir töten.

Minsc: ein Waldläufer ([NSC](#)), der Dynaheir wiederum aus der Gnollfestung befreien will

Nalin: der Priester des Helmtempels

Neira: eine Kopfgeldjägerin die euren Kopf will

Nimbul: ein Kopfgeldjägerin (erst im 3. Kapitel)

Nooben: eine totale Nervensäge

Oublek: Auftraggeber von Grauwolf

Samantha: die Dame des Herrenhauses im Norden

Tipps & Tricks:

Im Wirtshaus, am Eingang des Dorfes, erwartet euch ein weitere Kopfgeldjäger der euch ans Leder will. Diesmal allerdings weiblicher natur, streckt ihr sie nieder erhaltet ihr 650 Erfahrungspunkte

Der Zauberer **Edwin** schließt sich euch an, wenn ihr einwilligt die Hexe **Dynaheir**, in der Gnollfestung zu töten. Entscheidet ihr euch dafür aktualisiert er eure Karte.

Das Gegenstück dazu ist **Minsc**, der **Dynaheir** aus der Festung befreien möchte, ihr könnt auch beide mitnehmen wenn ihr wollt, nur an der Festung selbst müsst ihr euch dann entscheiden.

Eine Bürgerliche sucht ihren Mann **Joseph**, der angeblich in den Mienen arbeitet. Bringt ihr bei eurem Streifzug durch die Mienen seinen Ring mit und ihr erhaltet ein paar Erfahrungspunkte.

Der dicke **Oublek** hält euch für den Kopfgeldjäger **Grauwolf**, verneint ihr dieses steigt ihr Ruf um einen Punkt. Sprecht ihr ihn noch mal an erzählt er euch von **Prism**, dem Bildhauer, der ihm seine Smaragde gestohlen hat. Für die Wiederbeschaffung erhaltet ihr EPs und 300 Goldstücke.



In der Garnision erfahrt ihr, dass auf **Brage**, den ehemaligen Befehlshaber der Amnischen Armee, eine hohe Belohnung ausgesetzt ist. **Nalin** hingegen ist der Überzeugung das **Brage** lediglich unter dem Einfluss eines bösen Zaubers steht. Bringt ihr **Brage** lebend zu ihr so erhaltet ihr 1000 EPs, 1000 GS und einen Ansehenspunkt.

Der ansässige Händler zahlt euch 500 Goldstücke pro Winterwolfpelz den ihr ihm bringt.

Nachdem ihr die Nashkelminen hinter euch gebracht habt wartet der Bürgermeister, **Berrun Ghastkill**, bereits auf euch. Er nimmt euch Mulaheys heiliges Symbol ab und den Brief von **Tazok** ab. Den Brief solltet ihr vorher gelesen haben, da dort drin vermerkt ist, das sich eine Kontaktperson namens **Tranzig** im Feldpost Wirtshaus in Beregost aufhält. Als Gegenleistung erhaltet ihr von Berrun 900 Goldstücke, 1.000 Erfahrungspunkte und einen Ansehenspunkt.

Wie soll es auch anders sein springt im 3. Kapitel abermals ein Kopfgeldjäger, **Nimbul**, aus der Böschung vor dem Wirtshaus. Diesmal im Auftrag von **Tranzig**, dem solltet ihr in Beregost mal einen Besuch abstatten.

Gebiet 4900 - Der Nashkeler Jahrmarkt



- Gegenstände:
- Schurkenrobe (von Zordal)

Personen:

Bentha - eine Hexe

Branwen - eine Klerikerin ([NSC](#))

Zeke - verkauft extrem teure Zaubersprüche

Zordal - ein böartiger Zauberer

Tipps & Tricks:

Zeke wird versuchen euch eine Stein zu Fleisch Schriftrolle zu verkaufen, damit ihr Branwen zurückverwandeln könnt. Wenn ihr zuviel Geld habt könnt ihr gerne einwilligen. Ansonsten würde ich vorschlagen den Zauber bei irgendeinem anderem Kleriker zu erwerben.

Zordal will die angeblich böse Bentha vernichten. Drängt euch dazwischen und erledigt Zordal, das bringt euch einige Gegenstände ein.

Gebiet 5000 - Gräber



- Gegenstände:
- Beschlagener Lederwams +1
- Brandöl
- Feuerpfeile
- Lederrüstung +2
- Magieabwehrtrank
- Pfeile +2
- Plattenpanzer
- Schurkenrobe
- Stab der Monsterherbeirufung
- Trank der Freiheit
- Trank der Frostriesenstärke
- Trank der Hügelriesenstärke
- Trank der Macht
- Trank der Steinform
- Unsichtbarkeitstrank
- Verletzungspfeile
- Zauberspruch Blitzsturm
- Zauberspruch Brennende Hände
- Zauberspruch Netz

Personen:

Hentold - ein ängstlicher Grabräuber

Lamalha, Maneira, Telka und Zeela - Kopfgeldjäger

Nacrillicus Harwilig Neen - Experimenteller Zauberer

Tipps & Tricks:

Hentold, im Südwesten, hat ein Problem mit einem Dolch. Seit dem er ihn gestohlen hat will ihn ein Wiedergänger umbringen. Euch stehen zwei Möglichkeiten offen: Entweder gebt ihr den Dolch dem Wiedergänger zurück (900 EPs) oder ihr bringt den Wiedergänger einfach um (3000 EPs) und behaltet den Dolch.

Nacrillicus Harwilig Neen kann man ohne Zweifel als durchgeknallt bezeichnen. Er hält sich im Südosten der Karte auf, wo er mit Grünschleim experimentiert. Sobald ihr versucht irgendwie an seine Zauberformel zu kommen greift er euch an. Streckt ihr ihn und seinen Schleim nieder erhaltet ihr insgesamt 5.500 Erfahrungspunkte und einige Zauber.

Im Norden (direkt über dem Höhlenausgang der Mine) warten wieder einmal einige Kopfgeldjäger auf euch. Diese 4 sind jedoch die bisher stärksten. Ihr könnt sie einzeln wesentlich einfacher erledigen als im Viererpack, daher schlage ich vor, dass ihr euch von unten langsam an sie ran tastet und immer nur einen zu eurer Truppe runter lockt.



Gebiet 5100 - Gnollfestung



- Gegenstände:
- Geschicklichkeitshandschuhe
- Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme (permanent +1 Charisma)
- Trank der Hügelriesenstärke
- Trank des Widerstandes gegen Kälte
- Zauberspruch Entzug von Lebenskraft
- Zauberspruch Magisches Geschoss

Personen:

Dynaheir - Thaumaturgin ([NSC](#))

Gnarl und Hairtooth - die Brückenwächter

Tipps & Tricks:

Zu Beginn müsst ihr an den beiden Brückenwächtern Gnarl und Hairtooth vorbei. Ihr könnt sie bezahlen (dazu müsst ihr jedoch im ersten Dialog die Zahlung verweigern) oder sie niederstrecken. Letzteres ist Lohnenswerter, da einer von ihnen die Geschicklichkeitshandschuhe trägt.

Im Südwesten der Festung befindet sich eine Xvarthöhle, in ihr findet ihr den Leitfaden der

Führungsstärke und Einflussnahme, der den Charismawert einer eurer Charaktere permanent um einen Punkt anhebt.

Dynaheir wird hier in einer Grube festgehalten. Je nachdem wen ihr in eurer Party mit euch führt müsst ihr sie töten oder befreien. Die Befreiung zusammen mit Minsc ist lohnenswerter und bringt euch 800 EPs.

Gebiet 5200 - Wolkengipfelgebirge



- Gegenstände:
- Riemen der Stumpfheit
- Driennes Katze
- Schutzformel der Untoten

Personen:

Drienne - sucht ihre Katze

Ingot - ein verstoßener Gnoll

Krumm und Caldo - zwei Goldieriege

Tipps & Tricks:

Driennes Katze findet ihr oben am Wasserfall, da ihr Vater ein mächtiger Magier zu sein scheint, stört es sie nicht weiter das die Katze derzeit Tod ist. Als Dank bekommt ihr von Drienne 200 EP und ein Schutzformel gegen Untote.

Ingot ist von seine Genossen aus der Festung geworfen worden weil er seine Gefangene verspeisen wollte.

Die Dyade der Wolkengipfel fürcht um das Dasein ihres Baumes durch Krumm und Caldo. Helft ihr ihr so bekommt ihr 500 EPs, 1 Ansehenspunkt und ein Gegengift.

Gebiet 5300 - Wolkengipfelgebirge



- Gegenstände:
- Armbänder der Bogenschützen
- Beschlagener Lederwams +2
- Langschwert +1
- Pfeile +1
- Rufies Spielzeug
- Winterwolfpelze

Personen:

Albert - ein kleiner Junge

Vax und Zal - zwei Dartspieler

Larry, Darryl und Darryl - ein komisches Trio

Sendai, Alexander und Dekgod - Kopfgeldjäger

Tipps & Tricks:

Der kleine süße Junge Albert sucht seinen weggelaufenen Hund. Er gibt euch Rufies Spielzeug um ihn (innerhalb dieser Karte) ausfindig zu machen. Habt ihr es geschafft verwandelt sich Albert in einen Dämon der neunten Hölle und verschwindet mit seinem Höllenhund durch ein Dimensionstor (was euch 1000 EPs einbringt).

Ein weiterer Kampf steht ihnen bei Sendai und Co bevor, besonders gute Dinge hinterlassen sie jedoch nicht.

Gebiet 5400 - Die Minen von Nashkel



- Gegenstände:
- Smaragde

- Langschwert +2
- Heiltrank

Personen:

Prism - ein besessener Bildhauer

Dantal - ein amnischer Soldat

Emerson - der Minenbesitzer

Tipps & Tricks:

Südlich vom Mineneingangsgebiet stoßt ihr auf Prism, der die gestohlenen Smaragde anscheinend als Augen für seine neueste Schöpfung verwendet. Gewährt ihm Schutz vor Grauwolf. Habt ihr es geschafft winken euch ein Langschwert +2, 1.400 Erfahrungspunkte, 1 Ansehenspunkt und natürlich die Smaragde. Letztere könnt ihr entweder Oublek für 300 GS überlassen oder für 650 GS verkaufen.

In der Mine

Personen:

Gord - ein Bergarbeiter der Kylees Dolch hat

Kylee - sucht seinen Dolch

Mulahey - Tazoks Gehilfe und Endgegner dieser Mine

Xan - ein Zauberer ([NSC](#))

Gegenstände:

Josephs Ring
Kylees Dolch
Geheimnisvolle Flüssigkeit
Stiefel der Bodenhaftung
Mulaheys Heiliges Symbol
Ring der Heiligkeit
Absorbtionstrank
Mondklinge
Briefe an Mulahey (2)
Zauberspruch Rüstung

Zauberspruch Netz
Zauberspruch Schlaf
Zauberspruch Identifizierung
Zauberspruch Person Bezaubern

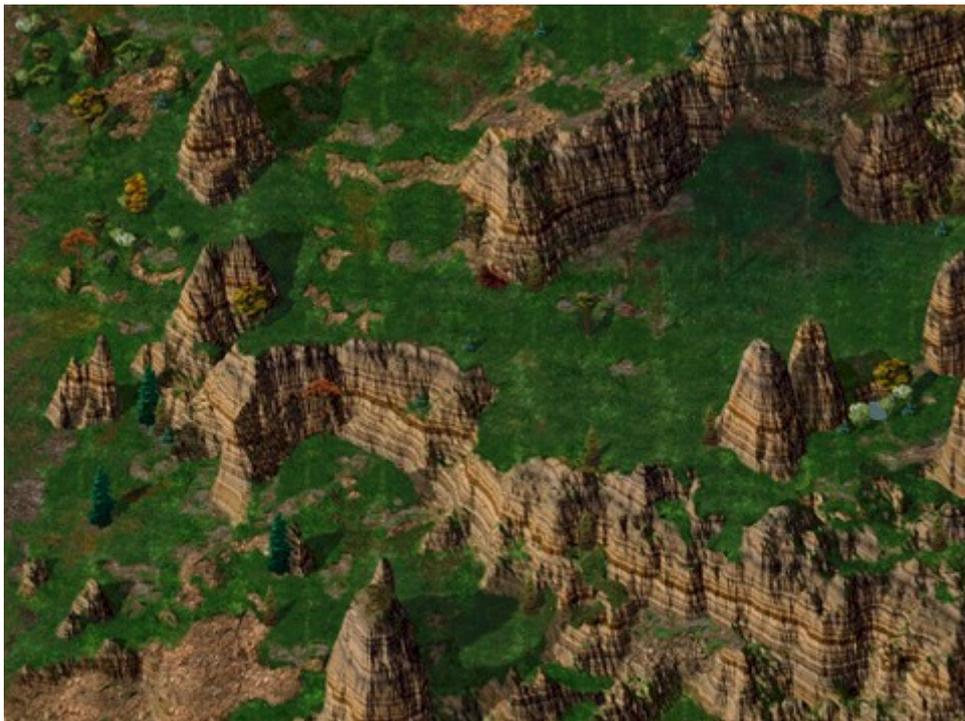
Tipps & Tricks:

Kylee auf der 1. Ebene sucht seinen Dolch, ihr erhaltet ihn von Gord auf der 2. Ebene

Am Eingang der 3. Ebene findet ihr Joseph (leider schon dahingeschieden), nehmt seinen Ring an euch und bringt ihn auf eurer späteren Reise seiner Frau in Nashkel.

Bei Endgegner Mulahey, auf der vierten und letzten Ebene, könnt ihr Xan den Elfenmagier befreien und wenn ihr wollt in eure Party aufnehmen.

Gebiet 5500 - Samuels Land



Personen:

Hafiz - hat eine menge über eure Zukunft auf Lager

Lena - macht sich Sorgen um ihren Mann

Tipps & Tricks:

Hafiz überlässt netten Abenteurern eine Schutzformel gegen Magie und ein paar vereinzelt Informationen über eure Zukunft.

Lena bittet euch ihren todkranken Mann mitzunehmen und zu Gellana Spiegelschatten im Tempel des Freundlichen Arms zu bringen ([2300](#)). Ihr solltet euch aber nicht zu viel Zeit mit diesem Auftrag lassen.



NSC's

Übersicht

Name	Klasse
Ajantis	Paladin
Alora	Diebin
Branwen	Klerikerin
Coran	Kämpfer / Dieb
Dynaheir	Taumaturgin
Edwin	Magier
Eldoth Kron	Barde
Faldorn	Druidin
Garrick	Barde
Imoen	Diebin
Jaheira	Kämpferin / Druidin
Kagain	Kämpfer
Khalid	Kämpfer
Kivan	Waldläufer
Minsk	Waldläufer
Montaron	Kämpfer / Dieb
Quayle	Kleriker / Illusionist
Safana	Diebin
Shar Teel	Kämpferin
Skie	Diebin
Tiax	Kleriker / Dieb
Viconia	Klerikerin
Xan	Magier
Xzar	Nekromant
Yeslick	Kämpfer / Kleriker

Ajantis



Ajantis nach seiner Vergangenheit fragt, verkündet er, dass er ein Schildknappe des Ordens des strahlendsten Herzen ist und für Kraft und Disziplin nach Helms Gefallen sorgt. Er gehört der Edelfamilie Illvastarr aus Tiefwasser an und hat unter Koryphäen wie Myrmith Splendon das Schwertfechten gelernt. Wegen seines Geschicks und seiner Hingabe wurde Keldorn auf ihn aufmerksam. Dieser Paladin, der höchstes Ansehen im Orden genießt, beschloss, Ajantis als Knappe unter seine Fittiche zu nehmen. Vor kurzem bat Ajantis um die Ehre der vollen Mitgliedschaft im Orden. Als Beweis seines Engagements ist er an die Schwertküste gereist, um zu helfen, dem zunehmenden räuberischen Treiben in der Region Einhalt zu gebieten. Wenn sein Unternehmen Erfolg hat, wird der Orden darüber entscheiden, ob er der Mitgliedschaft würdig ist. Ajantis scheint sich völlig seiner Mission hingegen zu haben.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability

17 13 16 12 13 17 None

Map

North of the Friendly Arm Inn

Alora



Als Ihr Alora nach ihrer Vergangenheit fragt, erfahrt Ihr, dass sie ursprünglich aus Iriaebor kommt. Sie war ein niedliches, offenherziges Kind, dessen Neugierde ihm oft zum Verhängnis wurde und seinen Eltern schlaflose Nächte bereitete. Sie versuchten, ihre Tollkühnheit zu zügeln und sie davon zu überzeugen, sich wie andere Halblinge mit Heim und Herd zufriedenzugeben. Für Alora war diese Enge jedoch unerträglich. Also machte sie sich auf, die Welt zu erkunden. Schon bald stellte sie fest, dass sie Schwierigkeiten wie ein Magnet anzog und immer wieder an die falschen Orte und die falschen Leute geriet.

Schließlich landete sie in Baldurs Tor, wo sie ihren zukünftigen Beruf fand: die

Diebeskunst. Ihr lag noch nie viel an Reichtümern, doch meint sie, dass zu viele interessante Dinge hinter verschlossenen Türen verbohren sind. Mit ihrer bescheidenen Art schafft sie es immer wieder, die Behörden an der Nase herumzuführen. Ihr unwiderstehlicher Charme hat sie auch schon oft vor der Gefängniszelle bewahrt.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
8 19 12 14 7 10 None Baldur's Gate Hall of Wonders

Branwen



Als Ihr sie nach ihrer Vergangenheit fragt, erzählt Branwen, dass sie ihre Heimat Seewolf auf den Norheim-Inseln schon früh verließ. Offenbar verachteten sie ihre eigenen Leute, da sie Priesterin werden wollte. Dieses Amt stand nämlich nur den Männern ihres Dorfes zu. Sie hegt keinen Groll, ist ihr doch bewusst, dass ihr Glaube solche Prüfungen bestehen muss, sonst wäre er wertlos. Sie bereiste die Küste, bot ihre Dienste den ansässigen Milizen an und wurde schließlich von einer Abenteurertruppe in der Gegend von Nashkell angeheuert. Branwen hatte jedoch keine Ahnung, dass sich die Truppe Raubzügen widmete, und bei ihrem ersten Überfall weigerte sie sich, eine Karawane unbewaffneter Kaufleute anzugreifen. Sie rebellierte, und ein Zauberkundiger namens Tranzig verwandelte sie im darauffolgenden Kampf in einen Stein. Trotz dieses ungünstigen Ausgangs fühlt Branwen, dass Tempus ihre Taten billigend zur Kenntnis nimmt. Unbewaffnete anzugreifen ist die niedrigste Form des Schurkentums.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
13 16 15 9 16 13 Spiritual Hammer Nashkel Karnival

Coran



Als Ihr Coran nach seiner Vergangenheit fragt, erfahrt Ihr, dass er aus dem Tethirwald stammt. Obwohl er gerne an die Heimat zurückdenkt, hatte er dennoch das Gefühl, dass das ruhige Leben dort auf Dauer nichts für ihn sei. Deshalb zog er in der Hoffnung, Reichtum, Macht und Respekt zu erlangen, nach Baldurs Tor. Da er so gut wie mittellos war, verlegte er sich aufs Stehlen. Als Opfer suchte er sich jedoch nur diejenigen aus, denen es seiner Meinung nach nicht wehtat. Er schwor, sein Diebesdasein an den Nagel zu hängen, sobald er genug Vermögen hätte, um sein eigenes Geschäft zu gründen. Leider fand Coran jedoch bald Gefallen an seinem neuen, aufregenden Leben, bei dem ein knappes Entkommen, gefährliche Einbrüche oder schöne Frauen auf der Tagesordnung stehen. Gelegentlich musste er für eine Weile die Stadt verlassen und in die Wildnis verschwinden, bis sich die Aufregung gelegt hatte und sein Name nicht mehr in aller Munde war. Das letzte Mal musste er offensichtlich untertauchen, weil er ein Verhältnis mit der Hexenmeisterin Brielbara hatte. Mit verlegener Mine gibt er zu, beim Versuch, ein weibliches Mitglied der Ritter des Einhorn zu verführen, auf frischer Tat ertappt worden zu sein. Daraufhin musste er dem Zorn eines rasend eifersüchtigen Zauberers entfliehen.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
14 20 12 14 9 16 None Cloakwood 1

Dynaheir



Als Ihr Dynaheir nach ihrer Vergangenheit fragt, hat sie nicht viel zu sagen. Anscheinend kommt sie aus dem fernöstlichen Rashemen und ist mit ihrem Leibwächter namens Minsk gen Westen gezogen. Minsk befindet sich auf seiner "Daschemma", einem Übergangsritus, und sie selbst scheint sich etwas ähnliches vorgenommen zu haben. Dazu meint sie jedoch lediglich, dass der Schwertküste große Dinge

vorausgesagt wurden. Sie wirkt sehr selbstbewusst und besitzt einen siebten Sinn für das Wissen alter Zeiten. Darüber hinaus ist sie sehr wählerisch, was ihre Begleiter angeht. Sie hat bereits Bedenken über den Geisteszustand ihres Leibwächters geäußert. Allerdings bleibt es nicht verborgen, dass sie ihn respektiert, und sie wagt kaum einen Schritt ohne ihn.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
11 13 16 17 15 12 Slow Poisen Gnoll Stronghold

Edwin



Als Ihr ihn nach seiner Vergangenheit fragt, höhnt Edwin, dass er keine Absicht hat, solche Informationen preiszugeben, noch dass es irgendjemanden etwas angeht. Außerdem behauptet er, dass man schon glücklich sein dürfte, seine Gegenwart zu genießen, und murmelt dann etwas davon, dass er jederzeit abhauen kann. Die Gesellschaft anderer bedeutet ihm offensichtlich nicht viel, und es scheint ihm mehr Freude zu bereiten, mit sich selber zu reden als mit seiner Gruppe. Auf seiner Kleidung prangen die Farben der Roten Magier von Thay, doch warum es ein Mitglied dieser Organisation so weit nach Westen verschlagen haben könnte, ist rätselhaft. Es erscheint unmöglich, aus Edwin etwas herauszubekommen.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
9 10 16 18 9 10 None Nashkel

Eldoth Kron



Als Ihr ihn nach seiner Vergangenheit fragt, redet Eldoth so, als sollte jedes einzelne Wort beeindrucken und blenden. Ihm scheint es wirklich zu gefallen, über sich zu reden. Offensichtlich stammt er aus dem Inselkönigreich Ruathym, doch noch bevor er zwanzig war, machte er sich auf in die Stadt Tiefwasser. Sein natürliches Talent für Gesang und Poesie wurde zur Vollendung gebracht, als er eine Ausbildung an der Musikhochschule von Neu-Olamn durchlief. Die Ausbildung finanzierte er sich mit dem Gold, das ihm seine jeweiligen Geliebten liehen. Es scheint, seine musikalischen Fähigkeiten setzten sich beim Talent, die Gefühle anderer zu manipulieren, fort. Warum er Tiefwasser verließ, lässt er unerklärt, doch es scheint etwas mit einer angestrebten Romanze mit Aleena Paladinsohn zu tun gehabt zu haben. Piergeiron, der Fürst der Stadt, entdeckte, dass seine Tochter von einem manipulativen Dilettanten benutzt wurde, und wurde wahrscheinlich sehr wütend. Eldoth musste wohl aus der Stadt fliehen und beschloss, seine Bardenkunst woanders einzusetzen.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
16 12 15 13 10 16 Create Poisoned Arrows Cloakwood 3

Faldorn



Als Ihr sie nach ihrer Vergangenheit fragt, gibt Faldorn an, dass sie das Kind einer Schwarzraben-Frau des Stammes Uthgardt war. Als Kleinkind wurde sie einer Enklave von Schattendruiden als Opfer übergeben und wurde danach nach deren Glauben erzogen. Als Splittergruppe des großen Druidenordens treten die Schattendruiden sehr aggressiv für den Schutz der Natur ein, setzen zur Durchsetzung ihrer Ziele auch häufig Gewalt ein. Faldorn zeigte vielversprechende Ansätze, als sie erwachsen wurde, und der Orden beschloss, sie zur Prüfung ihrer Hingabe an ihre

Ideale an die Schwertküste zu schicken. Ihr laufender Auftrag lautet, alle verfügbaren Mittel einzusetzen, um den Raubbau an der Natur einzustellen, egal wie groß dabei das Risiko oder die Gefahr für ihr Leben oder das anderer Personen ist.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
12 15 11 10 16 15 Summon Dread Wolf Cloakwood 3

Garrick



Als Ihr ihn nach seiner Vergangenheit fragt, erklärt Garrick, dass er der gefeierten Schauspielertruppe namens Talwind-Troubadoure angehört habe. Sie bereisten die Küste von Niewinter bis Amn und spielten oft vor Herzögen und dem Adel. Nur wenige andere konnten sich ja die Kosten einer Vorstellung leisten, als die Truppe auf ihrem Höhepunkt war. Garrick spricht jedoch nicht gut von dieser Zeit, da ihn die Richtung, die die Truppe einschlug, nicht zufrieden stellte. Anscheinend entdeckte er, dass die Vorstellungen als Ablenkung für Diebestouren dienten, und erklärte, dass er damit nichts zu tun haben wollte. Nach der Zurückweisung durch seine Kameraden will er jetzt nur noch reisen und seine Musikwilligen Zuhörern vorspielen. Er erscheint etwas jung und naiv und ein bisschen zu gutgläubig Fremden gegenüber.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
14 16 9 13 14 15 None Beregost

Imoen



Als Ihr sie nach ihrer Vergangenheit fragt, schlägt IMOEN Euch spielerisch auf die Schulter. Sie sagt, dass gerade Ihr sie kennen solltet, da Ihr ja zusammen aufgewachsen seid. Und tatsächlich gelten einige Eurer teuersten Erinnerungen den Treffen mit diesem lebhaften jungen Mädchen. Sie kam offensichtlich ebenso wie Ihr nach

Kerzenburg, doch sie war 10 Jahre älter als Ihr damals, und sie verbrachte viel mehr Zeit mit dem barschen Winthrop als mit Gorion. "Wampe" nannte sie ihn immer, sehr zum Leidwesen des alten Wirtes.

Sie scheint ewig ein Kind zu bleiben, und gibt sich damit zufrieden, die kleine Schwester zu spielen, doch seid Ihr im gleichen Alter. Ihr herzliches Lächeln sagt Euch, dass sie mit Euch reisen wird, wohin Ihr wollt, egal welchen Weg Ihr einschlagt.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Chr	Special Ability	Map
9	15	16	17	11	16	None	East of Candlekeep

Jaheira



Als Ihr sie nach ihrer Vergangenheit fragt, funkeln Jaheiras Augen vor Zorn. Sie erzählt, sie wurde in der Region Tethyr als Kind eines dem König Alemander treu Ergebenen geboren, leider während des Bürgerkriegs in Tethyr. Ihre Familie gehörte zu den Adligen, die sich der wütende Mob von Bauern als Ziel ausgesucht hatte, und sie wurde nur deswegen verschont, weil eine Dienerin sie aus der Burg brachte, bevor sie in sich zusammenfiel. Sie flüchteten sich in den Wald von Tethyr und gerieten zufällig an eine Enklave von Druiden, die das Kind gerne aufnahmen. Jaheira wurde ein sehr willensstarkes Mädchen, das glaubte, dass die einzige Möglichkeit, die Natur zu schützen, darin bestand, eine aktive Rolle in der Welt zu übernehmen. Sie scheint nicht viel mit Khalid gemein zu haben, doch obwohl sie gerne mit ihm streitet, ist sie ihm anscheinend tief zugetan. Ihr spürt eine große Bewunderung für Gorion, und sie sagt ganz offen, dass der für seinen Tod Verantwortliche ein ähnliches Schicksal erleiden wird.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Chr	Special Ability	Map
15	14	17	10	14	15	None	Friendly Arm Inn

Kagain



Als Ihr ihn nach seiner Vergangenheit fragt, betont Kagain, dass sich der Fragende um seine eigenen Angelegenheiten kümmern soll, wenn ihm seine Zähne lieb sind. Offensichtlich führt er ein etwas dubioses Söldnerunternehmen und ist vom Reichtum besessen. Jede darüber hinaus gehende Information behält er allerdings lieber für sich.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
16 12 20 15 11 18 None Beregost

Khalid



Als Ihr Khalid nach seiner Vergangenheit fragt, gibt er nervös zu, dass er in Calimshan geboren und aufgezogen wurde. Er erzählt nicht viel über seine Eltern, doch Ihr gewinnt den Eindruck, dass sein Vater, ein Kaufmann, nicht viel von ihm hielt und Khalids Halbbrüdern wesentlich mehr Aufmerksamkeit widmete. So verschrieb sich Khalid der

Kampfkunst und ging bei Mitgliedern der Stadtmiliz in die Lehre. Mit

Einzelheiten zu seiner Beziehung mit Jaheira hält er sich bedeckt, doch kann er seine Bewunderung für sie nicht verbergen. Auf die Frage, wie er Gorion kennenlernte, antwortet er lediglich, dass sie lange Zeit befreundet waren und viele gemeinsame Bekannte sein Ableben bitter beklagen.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
15 16 17 15 10 9 None Firendly Arm Inn

Kivan



Als Ihr Kivan nach seiner Vergangenheit fragt, erfahrt Ihr, dass er aus dem Wald von Shilmista stammt. Er hat seine Heimat jedoch seit geraumer Zeit nicht mehr gesehen. Statt dessen reist er um die Welt, getrieben vom übelsten Verlangen: dem Verlangen nach Rache. Vor einigen Jahren wurden Kivan und seine Gefährtin Deheriana anscheinend auf einer romantischen Reise von Räufern überfallen. Zur Belustigung von Tazok, dem Halboger, der diesen Überfall anführte, wurden sie gefangengenommen und gefoltert. Kivan konnte schließlich entkommen, doch Deheriana musste diese Begegnung mit dem Leben bezahlen. Kivan ist kein Mann großer Worte, und ihm fällt es offenbar schwer, Freundschaften zu schließen. Solange er nicht den Tod seiner Liebsten gerächt hat, wird er dem Leben kaum große Freuden abgewinnen können.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Chr	Special Ability	Map
18/12	17	14	10	14	8	None	High Hedge

Minsk



Als Ihr Minsk nach seiner Vergangenheit fragt, verkündet er stolz, ein Berserkerkrieger aus dem fernöstlichen Rashemen zu sein. Er befindet sich zur Zeit auf seiner Daschemma, einer rituelle Reise in die Männlichkeit. Dabei ist er auf Abenteuer und Kampfesruhm aus. Er hat außerdem die Ehre, der Leibwächter einer jungen Wychalarn aus Rashemen namens Dynaheir zu sein. Sollte man ihr Schaden zufügen wollen, so ist er fest entschlossen, einem so lange Verstand einzuprügeln, bis man es sich anders überlegt. Er fragt sich, warum Dynaheir sie an die Schwertküste geführt hat, doch seine Loyalität kann durch nichts erschüttert werden. Wenn sie mit seinen Diensten zufrieden ist und er sich im Kampf einen Namen macht, hofft er, in die Berserkerloge der Eisdrachen aufgenommen zu werden, wenn er in die Heimat

zurückkehrt. Als bislang größte Erfahrung, die er in der großen, weiten Welt gemacht hat, sieht Minsk den Erwerb seines kleinen Begleiters "Boo" an. Nach seinen Worten handelt es sich dabei um einen Miniaturriesenweltraumhamster. Solche Dinge sollen in den Vergessenen Reichen tatsächlich existieren, doch Minsk hat mit Sicherheit schon zu oft eins auf die Rübe bekommen. Er scheint ein gutmütiger Kerl zu sein, doch übernimmt seine Berserkernatur etwas zu oft die Oberhand.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
18/93 15 15 8 6 9 Berserk Nashkel

Montaron



Als Ihr Montaron nach seiner Vergangenheit fragt, geht er regelrecht auf Euch los. Er wirkt ziemlich gefährlich und kein bisschen zimperlich, wenn es darum geht, Gewalt anzuwenden. Ihm scheint nicht viel am Leben zu liegen - nicht an seinem, und schon gar nicht am Leben anderer. Er arbeitet mit Xzar zusammen, wenn auch nur widerwillig.

Offensichtlich verachtet er diesen Mann. Wer auch immer ihr Auftraggeber sein mag, er muss ziemliche Macht besitzen. Gäbe es nicht jemanden, der sie davon abhält, so würden sie sich gegenseitig umbringen. Montaron ist anscheinend bereit, mit Euch über die ganze Sache zu sprechen, doch Ihr fürchtet, dass Ihr den nächsten Morgen nicht erleben werdet.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
16 17 15 12 13 9 None East of Candlekeep

Quayle



Als Ihr ihn nach seiner Vergangenheit fragt, redet QUAYLE eine gute Stunde lang über seine Verehrung von Baravar Mantelschatten, wie geschickt er sich dabei anstellt, die Zauberei zu erlernen und ganz allgemein wie unglaublich klug er im Vergleich zu jedem anderen in der Gruppe ist. Er fühlte sich anscheinend bei Erreichen der Volljährigkeit dazu ermutigt, alleine loszuziehen, da er, so sagt er, einfach zu talentiert war, um in dieser uninspirierenden Umgebung zu bleiben. Ihr habt jedoch das Gefühl, dass niemand sehr betrübt über seinen Weggang war. Er erzählt, ein Gnom namens Gifos habe ihn als Lehrling in der Kunst der Magie und der Verehrung von Baravar unterrichtet, doch es dauerte nicht lang, bevor sein Lehrer ihn wieder auf den Weg schickte. Seitdem wandert Quayle an der Schwertküste und sucht Leute, die "seine Weisheit und Lehre" akzeptieren. Diese Wanderung ist wahrscheinlich noch lange nicht zu Ende.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
8 15 11 17 10 6 Invisibility Baldurs Gate Drawbridge

Safana



Als Ihr sie nach ihrer Vergangenheit fragt, denkt sich Safana eine Geschichte nach der anderen aus, in denen es um fantastische Liebeleien mit Piratenkapitänen, Adligen und Königen jeder Fasson geht. Die einzigen gleichbleibenden Einzelheiten sind, dass sie anscheinend in der Stadt Calimport umgeben von Luxus aufwuchs. Ihr Vater war ein sehr einflussreicher Adliger, und obwohl sie alles hätte haben können, schien sie die schützende Hand ihres Vaters zu erdrücken. Noch bevor sie 15 war, brannte sie mit Hilfe des Ersten Offiziers des Piratenschiffs "Exzesus" durch und blieb mehrere Jahre bei der Mannschaft, die entlang der Schwertküste ihre Raubzüge unternahm. Am Ende versuchte sie sogar, den Kapitän

ihrem Willen zu unterwerfen und geriet so heftig in Schwierigkeiten. Sie konnte jedoch fliehen, als das Schiff in Baldurs Tor angelegt hatte. Safana erzählt viele Geschichten über ihre darauffolgenden Eskapaden, doch wenn darin auch nur ein Körnchen Wahrheit steckt, so wird man dieses nie finden.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
13 17 10 16 9 17 Charm Animal Lighthouse

Shar Teel



Als Ihr Shar-Teel nach ihrer Vergangenheit fragt, sagt sie nicht viel. Von dem wenigen, das sie erzählt, könnt Ihr schließen, dass sie eine Waise ist. Sie scheint auch eine ausgeprägte Abneigung gegenüber den Söldnern der Flammenden Faust zu hegen, ebenso eine offensichtliche Respektlosigkeit gegenüber Männern im allgemeinen. Sie scheint sich etwas beweisen zu müssen, und wahrscheinlich hatte sie nicht

unbedingt eine Bilderbuch-Kindheit.

Str Dex Con Int Wis Chr Special Ability Map
18/58 17 9 14 7 11 None East of the Temple

Skie



Als Ihr sie nach ihrer Vergangenheit fragt, plappert Skie, dass sie die Tochter von Entar Silberschild ist, einem der Großherzöge von Baldurs Tor. Ihr zugegebenermaßen abgeschirmtes Leben bestand zum größten Teil daraus, Ballett, Geschichte und Sprachen zu erlernen. Da sie außergewöhnlich beweglich ist, wurde sie eine überaus tüchtige Tänzerin, doch diese natürliche Geschicklichkeit hat es ihr vor allem

ermöglicht, sich leichter für Ausflüge jenseits ihrer Ländereien wegzustehlen. Sie behauptet, sie findet die zwielichtigen Ecken von Baldurs Tor aufregend, doch

scheint sie eine naive Vorstellung von den dort verborgenen Gefahren zu haben. Während einer ihrer ersten Eskapaden machte sie die Bekanntschaft des fröhlichen Eldoth, und sie glaubt, er kann ihr dabei helfen, das von ihr angestrebte Abenteuerleben zu finden. Sie vertraut ihm blind, was ich vielleicht zum Verhängnis werden könnte.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Chr	Special Ability	Map
11	18	15	15	8	13	None	Baldurs Gate Silvershield Estate

Tiax



Als Ihr Tiax nach seiner Vergangenheit fragt, ignoriert er Euch völlig und zieht es stattdessen vor, laut über seine Zukunft zu reden. Offenbar verehrt er Cyric, scheint aber auch etwas von dessen Wahnsinn zu besitzen. Tiax glaubt ohne Frage, dass er dazu auserkoren ist, die Welt zu beherrschen, und sein Eifer macht ihn blind für die Lachhaftigkeit seines Ziels. Im Augenblick scheint er harmlos zu sein.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Chr	Special Ability	Map
9	16	16	10	13	9	Summon Ghast	Baldurs Gate Flaming Fist HQ



Viconia



Als Ihr sie nach ihrer Vergangenheit fragt, erzählt Viconia (sehr stolz), dass sie ein Dunkelelf aus der Unterreichstadt Menzoberranzan ist. Sie erzählt nur wenig darüber, warum sie das sonnenlose Reich verließ, doch Trennungen dieser Art sind niemals sanft. Sie behauptet, die Spinnengöttin Lolth nicht mehr anzubeten; ein Gesinnungswechsel, von dem sogar Ihr wisst, dass er häufig tödlich ist. Ihr neuer Glaube gilt der Nachtgöttin Shar, eine angemessene Wahl für einen Dunkelelf, doch dies ist kein sicheres Zeichen dafür, dass sie die Brutalität ihrer Leute abgelegt hat. Sie findet das Gesetz der Erdoberfläche wunderbar und mehr als etwas seltsam, doch dies liegt einfach an ihrer mangelnden Erfahrung. Auch scheint sie etwas naiv über das Ansehen ihrer Rasse bei den Bewohnern der Erdoberfläche zu denken. Viele geben ihr nicht die Chance, die sie zu erwarten scheint, und schon wenn man mit ihr gesehen wird, kann das die Meinung der Leute über einen selber beeinflussen. Ihr wisst, dass sie als Dunkelelf gegenüber Magie - sowohl vorteilhafter als auch schädlicher - resistent ist.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Ch	Special	Map
					r	Ability	

10 19 8 16 15 14 50% magic res. Pelvdal
e



Xan



Als Ihr Xan nach seiner Vergangenheit fragt, spricht er wehmütig von seiner Heimat in der Elfenfestung Evereska und von seiner Rolle als Graumantel. Offensichtlich wurde er dazu bestimmt, die Ereignisse des Eisenmangels zu untersuchen. Er sollte bestimmen, wer oder was der Grund dafür war, und feststellen, ob der Region als ganzes größere Gefahren drohten. Das war ohne Zweifel keine leichte Aufgabe, und er übernahm diese Verantwortung nur recht zögerlich. Man erhält jedoch den Eindruck, dass er alles nur recht zögerlich angeht. Er hat sein Leben den Studien der Magie gewidmet und ist inzwischen zu einem fähigen Zauberkundigen geworden. Jedoch lässt ihm seine Hingabe nur wenig Zeit, Freunde zu gewinnen oder einen anderen Zeitvertreib aufzunehmen. Er wirkt sehr kompetent, jedoch besitzt er wahrscheinlich nicht den besten Einfluss auf die Moral der Gruppe.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Ch r	Special Ability	Map
13	16	7	17	14	16	None	Nashkel Mines

Xzar



Als Ihr Xzar nach seiner Vergangenheit fragt, erzählt er nur wirres Zeug. Ihr habt den Eindruck, dass er der Ursache des Eisenmangels wirklich auf die Spur kommen will, doch seine Motive bleiben Euch verborgen. So zusammenhanglos sein Geschwafel auch sein mag, ihr habt den Eindruck, dass er seine Sinne genug beisammenhat, um sie auf magische Weise einzusetzen. Seinem Gefasel könnt Ihr entnehmen, dass er und sein Kollege Montaron für eine mächtige Gesellschaft arbeiten, doch als Ihr ihn nach Einzelheiten fragt, bringt ihn das ziemlich aus der Fassung, und er verstummt für einige Zeit völlig. Offenbar ist er zumindest teilweise gestört, und das Netzwerk, das ihn angeheuert hat, muss ziemlich dunkle Machenschaften betreiben.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Ch r	Special Ability	Map
14	16	10	17	16	10	None	East of Candlekeep

Yeslick



Als Ihr Yeslick nach seiner Vergangenheit fragt, erzählt er Euch mit leiser Stimme, dass er einst zum Zwergenclan Orothiar gehörte. Über Generationen hinweg nutzten sie die Eisenmine inmitten des Mantelwalds als Heimstatt. Doch vor knapp einem Jahrhundert brach eine Katastrophe über sie herein. So geschickt Zwerge unter der Erde auch sein mögen, ihnen unterlaufen dennoch gelegentlich Fehler. Für einen dieser Fehler mussten sie teuer bezahlen. Offenbar durchbrachen sie einen unterirdischen Fluss, wodurch die Mine überflutet wurde und fast alle Clanmitglieder ihr Leben lassen mussten.

Yeslick war einer der wenigen Überlebenden. Er machte sich nach Sembia auf, um dort ein neues Leben zu beginnen. Dort traf er auf Rieltar, ein Mitglied des Eisenthrons, von dem er als persönlicher Schmied angeheuert wurde. Sie wurden Freunde, und Yeslick vertraute ihm schließlich seine Vergangenheit an. Seine Vertrauensseligkeit wurde Yeslick jedoch zum Verhängnis, denn Rieltar missbrauchte diese Informationen für einen Plan, um die Machtstellung des Eisenthrons an der Schwertküste auszubauen. Rieltar legte seinen angeblichen Freund herein und zwang ihn, den Minenstandort preiszugeben. Seitdem wird Yeslick gefangengehalten, damit er den Standort keinem anderen verraten kann. Sein größter Wunsch ist es nun, die Schandtaten, die an der Heimat seiner Vorfahren begangen wurden, zu vergelten.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Char	Special Ability	Map
15	12	17	7	16	10	Dispel Magic	Cloackwood Mines



Ausrüstung

Armbänder

Abwehrarmbänder RK 6 (ID: BRAC03)

Beschränkungen: Gewicht: 2

Besonderheit:

Beschreibung: Abwehrarmbänder für den Tod.

Diese Abwehrarmbänder waren jahrzehntelang im Besitz eines unbesiegten Gladiators und wurden häufig bei Kämpfen in der Arena verwendet. Mit dem Tod des Gladiators verschwanden auch diese magischen Gegenstände, aber es hält sich das Gerücht, dass sie auch weiterhin bei Wettkämpfen im ganzen Land eingesetzt werden.

Abwehrarmbänder RK 7 (ID: BRAC02)

Beschränkungen: Gewicht: 2

Besonderheit:

Beschreibung: Armbänder sind dicke Bänder aus Metall oder Leder, die mit Gurten oder Riemen an den Unterarmen des Charakters befestigt werden. In der Regel kommt die magische Kraft, die die Armbänder besitzen, nur im Kampf zum Tragen, da die meisten Armbänder den Träger vor Verletzungen schützen oder seine Chancen, den Gegner zu treffen, erhöhen. Es gibt jedoch Ausnahmen, auch wenn diese höchst selten sind.

Abwehrarmbänder RK 8 (ID: BRAC01)

Beschränkungen: Gewicht: 2

Besonderheit:

Beschreibung: Armbänder sind dicke Bänder aus Metall oder Leder, die mit Gurten oder Riemen an den Unterarmen des Charakters befestigt werden. In der Regel kommt die magische Kraft, die die Armbänder besitzen, nur im Kampf zum Tragen, da die meisten Armbänder den Träger vor Verletzungen schützen oder seine Chancen, den Gegner zu treffen, erhöhen. Es gibt jedoch Ausnahmen, auch wenn diese höchst selten sind.

Armbänder (ID: BRAC05)

Beschränkungen: Gewicht: 0

Besonderheit:

Beschreibung: Armbänder sind dicke Bänder aus Metall oder Leder, die mit Gurten oder Riemen an den Unterarmen des Charakters befestigt werden. In der Regel kommt die magische Kraft, die die Armbänder besitzen, nur im Kampf zum Tragen, da die meisten Armbänder den Träger vor Verletzungen schützen oder seine Chancen, den Gegner zu treffen, erhöhen. Es gibt jedoch Ausnahmen, und tagtäglich werden neue entdeckt.

Armbänder der Bogenschützen (ID: BRAC04) Beschränkungen: Gewicht: 2

Besonderheit: ETW0: -2 (nur Geschoss Waffen)

Beschreibung: Der Beschützer des Tals

Bei einem gefährlichen Zusammentreffen mit einem rivalisierenden Herrscher forderte der König des Großen Tals zusätzlich zu seiner normalen Garde den Schutz seiner besten Bogenschützen an. Die Bogenschützen, die jeder mit einem verzauberten Bogen und verzauberten Armbändern ausgestattet waren, versteckten sich in Reichweite des Schauplatzes für die Zusammenkunft. Wie erwartet, versuchten feindliche Truppen, den König zu ergreifen und seiner Herrschaft ihren Willen aufzuzwingen, aber sie hatten nicht mit der unglaublichen Zielgenauigkeit der verborgenen Bogenschützen gerechnet. Der König konnte unverletzt entkommen, und keiner der Angreifer sollte die Möglichkeit haben, sich ihm je wieder zu nähern.

Geschicklichkeitshandschuhe (ID: BRAC07) Beschränkungen: Gewicht: 2

Besonderheit: Geschicklichkeit: auf 18 gesetzt

Beschreibung: Die Kämpferhände

Dieses Paar Handschuhe wurde wahrscheinlich in Kara-Tur entworfen und sollte Meistern der Kampfkunst als Hilfsmittel dienen. Legenden besagen, dass diese Meister aus dem Fernen Osten die Handschuhe auf ihren Reisen mit sich führten, aber nähere Einzelheiten dazu sind nur bruchstückhaft.

Fundort: Gnoll Festung

Handschuhe der Waffenfertigkeit (ID: BRAC09) Beschränkungen: Gewicht: 2

Besonderheit: ETW0: -1 Bonus

Beschreibung: Der Zweite Schwertarm des Xarnous

Der bekannteste Besitzer dieser Handschuhe war vermutlich ein Söldner namens Xarnous. Seine Spezialität war der Schmuggel, und er verlieh diese Handschuhe häufig an Kunden, wenn sie mit ihm reisten. In seinen Augen konnte man einen zusätzlichen Schwertarm immer gut gebrauchen.

Fundort: Südlicher Baldur's Gate Sektor, Kiste am Lagerhaus

Handschuhe der Waffenkunst (ID: BRAC10) Beschränkungen: Gewicht: 1

Besonderheit: Schaden: +2 Bonus; ETW0: -1 Bonus

Beschreibung: Vermächtnis der Meister

Diese Handschuhe waren besonders bei jungen Kriegerern sehr beliebt und gehörten einst der Königsfamilie von Threskel. Von diesen Handschuhen wurde ein Teil der legendären Fähigkeiten des Prinzen übertragen, und sie verliehen dem Träger die Fähigkeit zum Umgang mit allen Nahkampfwaffen. Jedoch fanden die meisten ihrer früheren Besitzer ein blutiges Ende. Die Handschuhe versehen ihren Träger zwar mit den aus Erfahrung gewonnenen Fähigkeiten, jedoch nicht mit der daraus gewonnene Weisheit.

Fundort: Feuerwein Brücke (vom besten Kämpfer der Küste)

Ogerkrafthandschuhe (ID: BRAC06) Beschränkungen: Gewicht: 2

Besonderheit: Stärke: auf 18/00 gesetzt

Beschreibung: Hände von Takkok

Die Hände von Takkok sind genau das, was der Name besagt, nämlich seine Hände. Er verlor sie, als er einen fremden Mann beim Überqueren des Grats der Welt angriff. Es stellte sich heraus, dass der geheimnisvolle Mann ein Magier mit unglaublicher Kraft war, und er verwendete Takkoks Hände, um dieses Paar Handschuhe aus Ogerleder zu erschaffen.

Fundort: Südlicher Baldur's Gate Sektor

Ungeschicklichkeitshandschuhe (ID: BRAC08) Beschränkungen: Gewicht: 0
Besonderheit: ETW0: +10 Malus; Geschicklichkeit: -2 Malus
Beschreibung: Können nur durch "Fluch brechen" entfernt werden.
Fundort: Südlich der hohen Hecke

Gürtel

Goldener Riemen (ID: BELT02) Besonderheit: -3 gegen Spaltwaffen
Beschreibung: Goldriemen von Urnst
Dieses magische Kleidungsstück wurde zum Schutz eines mächtigen Zauberers vor ihm übel gesinnten Kriegern geschaffen und besteht aus rotem Samt, der mit Goldfäden durchwirkt ist. Sein Zauber bietet Schutz vor Spaltwaffen aller Art, hat jedoch keine Wirkung bei anderen Waffen.
Fundort: Wälder nordöstlich von Nashkel

Riemen (ID: BELT01) Besonderheit:
Beschreibung: Riemen sind im Prinzip das gleiche wie Gürtel, jedoch werden sie nicht zum Festschnüren von Hosen und Latzhosen benutzt, sondern zum Tragen von Taschen, Schwertscheiden und Ähnlichem.

Riemen der Durchdringung (ID: BELT04) Besonderheit: -3 gegen Stichwaffen
Beschreibung: Fluch der Elfen
Pandar von Narbental war zu seiner Zeit ein berüchtigter Straßenräuber und machte sich dadurch einen Namen, dass er den Elfen im Wald Cormanthor gehörig zusetzte. Zu ihrem Ärger suchte er im Wald wiederholt Zuflucht vor dem Gesetz und entkam mit Hilfe dieses Riemens auch den Pfeilen der Elfen. Zu Pandars Pech erwiesen sich Grubenfallen und das allmähliche Aushungern als langsamerer aber wirkungsvoller Ersatz.
Fundort: Ogre, Gebiet südlich vom Freundlichen Arm

Riemen der Männlichkeit / Weiblichkeit (ID: BELT05) Besonderheit:
Beschreibung: Der verfluchte Riemen der Weiblichkeit bzw. der Männlichkeit, ein seltener und umstrittener magischer Gegenstand, besitzt größte Zauberkraft. Jeder, der so unvorsichtig ist, ihn um seine Hüfte zu schnallen, wird das Opfer einer Geschlechtsumwandlung, ehe er sich's versieht. Es wird erzählt, dass vor nicht einmal fünfzig Jahren ein namenloser Hofnarr geköpft wurde, weil er den Riemen einer Geliebten von Herzog Lobelahn als Geschenk überreicht hatte.
Fundort: Ogre, Gebiet südlich vom Freundlichen Arm

Riemen der Stumpfheit (ID: BELT03) Besonderheit: -4 gegen stumpfe Waffen
Beschreibung: Zerstörer der Hügel
Nachdem Garrar der Mächtige Freunde und Familienmitglieder bei Überfällen von Hügelriesen verloren hatte, machte er es sich zur Aufgabe, seine Heimat von ihnen zu befreien. Es ist nicht bekannt, woher er diesen Riemen hatte, aber er beseitigte mit seiner Hilfe Dutzende von Hügelriesen und war dabei fortwährend vor ihren Keulenschlägen geschützt. Die übrigen Riesen flohen in naheliegende Gebiete, die keinen ähnlichen Helden aufweisen konnten und daher weniger gut davonkamen.
Fundort: Südwestlich von Nashkel

Halsketten

Agni Mani Halskette (ID: AMUL06)

Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Amulett des Metazaubereinflusses (ID: AMUL16)

Besonderheit:

Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 2. Grades einprägen.

Beschreibung: Das Amulett des Metazaubereinflusses ist für seine Fähigkeit bekannt, die Wirkung von Zaubersprüchen zu steigern, und ist daher bei Magiern aller Art begehrt. Es wurde von Elairdrin Mellwith geschaffen, der in den Sternbergen lebte. Der Grund für die Herstellung eines solchen Amuletts lag in seiner besonderen Vorliebe für die Verführung des weiblichen Geschlechts, und für diese Zwecke war der Steigerer bestens geeignet. Später wurde ihm das Amulett von einem Magier mit düsteren Absichten abgenommen. Darüber, wie die Übergabe erfolgte, gehen die Überlieferungen jedoch weit auseinander.

Fundort: Baldur's Gate nördlicher Sektor

Blaustein-Halskette (ID: AMUL05)

Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Blutsteinamulett (ID: AMUL13)

Besonderheit:

Beschreibung: Bei Amuletten handelt es sich gewöhnlich um magische Gegenstände, die an einer Kette um den Hals getragen werden. Die Art der dazugehörigen Kette erhöht in der Regel nur den ästhetischen Wert des Gegenstands, jedoch nicht seine magischen Eigenschaften. Es kann jeweils immer nur ein Amulett um den Hals getragen werden.

Geschosshalskette (ID: AMUL01)

Besonderheit: Schaden: 6W6 Rettungswurf:

1/2 (Zauber) Reichweite: 15 m

Wirkungsbereich: 9 m Radius

Beschreibung: Der Name dieser Halskette geht auf seinen ursprünglichen Besitzer Ikaida Mourneve zurück, der den Versuch unternahm, seine entführte Tochter zu befreien. Dem zu allem entschlossenen Vater wurde nicht viel Hilfe zuteil, aber ein gütiger und großzügiger Magier schenkte ihm diese Halskette, die ihn bei seinem Anliegen unterstützen sollte. Doch die Halskette ging verloren, als sie Ikaida in den Immerfluss fallen ließ, als er sich auf einer Hängebrücke gegen Räuber zur Wehr setzte. Gerüchte besagen jedoch, dass die Halskette nicht noch einmal für die Wiedervereinigung der Familie benötigt wurde.

Fundort: Nashkel Jahrmarkt

Goldkette (ID: AMUL10)

Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Halskette (ID: AMUL02)

Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Halskette der Träne Laerals (ID: AMUL12) Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Perlenkette (ID: AMUL11)

Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Regenbogenobsidian-Halskette (ID: AMUL07)

Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Schildamulett (ID: AMUL15)

Besonderheit: Rüstungsklasse: 4 RK-Bonus:

-2 gegen Geschosse Reichweite: 0

Wirkungsbereich: Anwender Wirkungsdauer:
5 Phasen

Beschreibung: Dieses Amulett kann durch einen einfachen Befehl und eine Berührung aktiviert werden, wobei mit jedem Einsatz eine Ladung verlorenght. Es hat die doppelte Wirkung des Magierzaubers "Schild" des 1. Grades.

Fundort: Nashkel Jahrmarkt

Schutzamulett +1 (ID: AMUL14)

Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 Bonus

Rettungswürfe: +1 Bonus

Beschreibung: Die königliche Garde von König Pyronan, dem Herrscher über Impiltur, erhielt "den Beschützer" als ehrwürdiges Symbol ihres Status. Leider konnte sich die Garde jedoch nicht darauf einigen, wer das Amulett erhalten sollte. Nach Jahren der Feindseligkeit untereinander ging es verloren, und die Garde wurde durch bescheidenere Männer ersetzt.

Fundort: Beregost

Silberkette (ID: AMUL09)

Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Tigerkaurischneckenhaus-Kette (ID: AMUL08)

Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Zios-besetzte Halskette (ID: AMUL04) Besonderheit:

Beschreibung: Eine Halskette ist ein Schmuckstück aus Silber, Gold, Platin oder einem ähnlichen Edelmetall, das mit Edelsteinen verziert ist. Eine Halskette kann von unterschiedlicher Länge sein und wird immer um den Hals getragen.

Helme

Abwehrhelm (ID: HELM04)

Rüstungsklassen Bonus: Gewicht: 3

Besonderheit: Magieresistenzen: +20% gegen Elektrizität, +20% gegen Kälte, +20% gegen Feuer; Rettungswürfe: +1 Bonus; Schützt vor kritischen Treffern

Beschränkungen: Keine Zauberkundige, Barden oder Diebe

Beschreibung: Geschenk des Friedens

Gepriesen für seinen edlen Ursprung ebenso wie für seinen Nutzen für den Träger, war dieser Helm zunächst lediglich als Geschenk gedacht. Es gab weder eine große Krise, noch musste eine gefährliche Bedrohung beseitigt werden. Der Helm war schlicht und einfach ein Geschenk unter Freunden. Es hätte ebenso ein gutes Buch oder ein Flasche Wein sein können, aber Abenteurer denken eben bei der Vergabe von Geschenken weitaus praktischer. Der Helm war seit seiner Erschaffung Zeuge vieler großer Schlachten, aber er ist stets für die ihm zugrundeliegende Tugendhaftigkeit in Erinnerung geblieben.

Fundort: Gebiet südlich von Kerzenburg, Ogre-Magus

Helm (ID: HELM01)

Rüstungsklassen Bonus: Gewicht: 2

Besonderheit: Schützt vor kritischen Treffern

Beschränkungen: Keine Zauberkundige, Barden oder Diebe

Beschreibung: Diese Art eines offenen Helms besteht aus verstärktem Leder oder Metall und bedeckt den Großteil des Kopfes, mit Ausnahme des Gesichts und Nackens. Die meisten dieser Helme sind mit einem Nasenschutz versehen.

Helm der entgegengesetzten Gesinnung (ID: HELM02)

Rüstungsklassen Bonus: Gewicht: 2

Besonderheit: Kehrt die Gesinnung des Trägers um; Schützt vor kritischen Treffern; Kann nur durch "Fluch brechen" entfernt werden.

Beschränkungen: Keine Zauberkundige, Barden oder Diebe

Beschreibung: Der verfluchte Helm der Gesinnungsänderung ist eine wahrlich furchtbare Waffe. Wie sein Name schon sagt, hat er die Macht, die moralische Grundanschauung seines Trägers zu verdrehen und seine wahres Ich zu verfremden. Er kann Freundschaften, ja sogar ganze Städte und Nationen zerstören. Sollten die Heerscharen des Bösen jemals einen solchen Helm auf den Kopf eines gutmütigen Solaren befördern, wird das Multiversum unwiderruflich ein plötzliches und schmerzliches Ende erfahren. Der Helm kann nur mit Hilfe des Zaubers "Fluch brechen" entfernt werden.

Helm des Ruhmes (ID: HELM03) Rüstungsklassen Bonus: Gewicht: 2
Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 Bonus; Charisma: +1 Bonus; Schützt vor kritischen Treffern
Beschränkungen: Keine Zauberkundige, Barden oder Diebe
Beschreibung: Helm des Edlen
Dieser nach seinem ursprünglichen Eigentümer, Sir Tain dem Edlen, benannte Helm sah viele große Schlachten in seinem Besitz. Er wurde schließlich an den Knappen von Sir Tain weitergegeben, der ihm fast zehn Jahre lang treu gedient hatte. Doch dieser junge Mann hatte weder die Kraft noch das Talent dazu, das Vermächtnis seines Meisters fortzuführen. Man sagt, dass er im Kampf um eine gerechte aber hoffnungslose Sache sein Leben verlor, und der Helm wechselte seither häufig seinen Besitzer.
Fundort: Baldur's Gate nördlicher Sektor, Haus link vom Tempel des Helms (Jardak)

Helm von Balduran (ID: HELM07) Rüstungsklassen Bonus: Gewicht: 1
Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 Bonus; ETW0: -1 Bonus; Rettungswürfe: +5 Bonus;
Trefferpunkte: +5 Bonus; Schützt vor kritischen Treffern
Beschränkungen: Keine Zauberkundige, Barden oder Diebe
Beschreibung: Um den sagenumwobenen Helm von Balduran, der legendäre Begründer von Baldurs Tor, haben sich lange Zeit Gerüchte gerankt, er verfüge über schützende Zauberkräfte. Die wahre Natur der Zauberkraft dieses Helms ist allerdings noch nicht geklärt worden.
Fundort: Baldur's Gate Helm & Umhang, Im oberen Geschoss hinter dem Bild

Helm zum Schutz vor Bezauberung (ID: HELM06) Rüstungsklassen Bonus: Gewicht: 4
Besonderheit: Träger ist immun gegen Bezauberung; Schützt vor kritischen Treffern
Beschränkungen: Keine Zauberkundige oder Barden
Beschreibung: Wie der Name schon sagt, schützt der Helm zum Schutz vor Bezauberung seinen Träger davor, dass seine Gefühle durch magische Kräfte beeinflusst werden. Als Vorsichtsmaßnahme rüsten einige schlagkräftige Söldnergruppen ihre Kämpfer mit diesen Helmen aus um sicherzustellen, dass sie ihre Pflichten ohne äußere Beeinflussung erfüllen können.

Infravisionshelm (ID: HELM05) Rüstungsklassen Bonus: Gewicht: 3
Besonderheit: Infravisionsicht bis 36 m; Schützt vor kritischen Treffern
Beschränkungen: Keine Zauberkundige, Barden oder Diebe
Beschreibung: Die Augen der Wahrheit
Als eine Art Totengräberin ließ sich Babette Maelestrom diesen Helm als Hilfe für ihre Ausflüge in die Kerker und Verliese bauen. Später führte sie ihren angesammelten Reichtum ausschließlich auf die Kraft des Helms zurück, obwohl ihr ihr scharfer Blick wohl auch von Nutzen gewesen sein dürfte.
Fundort: Nashkel, Neira (Attentäterin)

Rüstungen

Ankheg-Plattenpanzer (ID: PLAT06)

Rüstungsklasse: 1 Gewicht: 25

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundigen oder Diebe

Beschreibung: Dieser Plattenpanzer wurde für Euch von Taerom Fuirum aus Beregost meisterlich angefertigt. Da er aus dem Chitin-Panzer des Ankheg besteht, bietet er einen besseren Schutz als herkömmliche Plattenpanzer, und außerdem kann er nicht rosten. Wie Euch jeder erfahrene Abenteurer bestätigen kann, sind die größten Vorteile des Ankheg-Plattenpanzers jedoch sein geringes Gewicht und seine anschmiegsame Form. Monster kommen und gehen, aber Erschöpfung ist ein immerwährender Feind.

Fundort: Schmied in Beregost im Austausch gegen einen Ankheg Schädel / Naskel bei den Koordinaten X-0186 Y-2744

Beschlagenes Lederwams (ID: LEAT04)

Rüstungsklasse: 6 Gewicht: 25

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Zauberkundige

Beschreibung: Das beschlagene Lederwams hat wenig mit der normalen Lederrüstung gemeinsam. Während die normale Ausführung aus einem gehärteten Panzer besteht, ist das beschlagene Lederwams weich und geschmeidig und mit Hunderten von Metallnieten versehen. Die Nieten sitzen so nahe beieinander, dass sie eine flexible Ummantelung aus Hartmetall ergeben, die vor Schnitten und Schwerthieben schützt. Das Grundmaterial aus weichem Leder dient lediglich dazu, die Nieten zusammenzuhalten.

Beschlagenes Lederwams +1 (ID: LEAT05)

Rüstungsklasse: 6 Gewicht: 15

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Zauberkundige

Beschreibung: Das beschlagene Lederwams hat wenig mit der normalen Lederrüstung gemeinsam. Während die normale Ausführung aus einem gehärteten Panzer besteht, ist das beschlagene Lederwams weich und geschmeidig und mit Hunderten von Metallnieten versehen. Die Nieten sitzen so nahe beieinander, dass sie eine flexible Ummantelung aus Hartmetall ergeben, die vor Schnitten und Schwerthieben schützt. Das Grundmaterial aus weichem Leder dient lediglich dazu, die Nieten zusammenzuhalten.

Beschlagenes Lederwams +2 (ID: LEAT07)

Rüstungsklasse: 5 Gewicht: 8

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Zauberkundige

Beschreibung: Diese Rüstung gehörte einst dem berühmten Spitzbuben Telbar. Wie und weshalb sie den Besitzer wechselte, ist nicht bekannt.

Fundort: Wälder südlich von Nashkel (AR5300) Sendel

Beschlagenes Lederwams +2, zieht Geschosse an (ID: LEAT06) Rüstungsklasse: 5 Gewicht: 8

Besonderheit: RK gegen Geschosse: 15

Beschränkungen: Keine Zauberkundige

Beschreibung: Diese seltsam aussehende Rüstung aus beschlagenem Leder kann einmal angezogen ohne die Hilfe eines Hexenmeisters nicht wieder ausgezogen werden. Während diese Rüstung erhöhten Schutz bei Nahkampfwaffen bietet, wird sie - und damit auch ihr Träger - zum Ziel für Geschosswaffen. Der Träger kann es sich also aussuchen: entweder tödliche Pfeile oder tödliche Schwerter.

Kettenhemd (ID: CHAN01) Rüstungsklasse: 5 Gewicht: 40

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Ein Kettenhemd besteht aus ineinandergreifenden Metallringen. Es wird immer über einer Schicht aus gepolstertem Stoff oder weichem Leder getragen, um ein schmerzhaftes Scheuern zu vermeiden und die Wucht von Schlägen zu dämpfen.

Kettenhemd +1 (ID: CHAN02) Rüstungsklasse: 4 Gewicht: 20

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Ein Kettenhemd besteht aus ineinandergreifenden Metallringen. Es wird immer über einer Schicht aus gepolstertem Stoff oder weichem Leder getragen, um ein schmerzhaftes Scheuern zu vermeiden und die Wucht von Schlägen zu dämpfen.

Kettenhemd +2 (ID: CHAN03) Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 10

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Kettenhemd des Todes

Ein Zauberkundiger kann sich als äußerst effektiver Mörder erweisen, wie Vorusta bereits vor 400 Jahren bewiesen hat. Er erschuf Kriegerskelette, die er mit dieser verzauberten Rüstung und einer mächtigen Klinge ausstattete. Dann gab er dem auserwählten Ziel ihren Reif der Macht als ein wohlwollendes Geschenk. Nachdem die Tötungsmaschine ihre Arbeit erledigt hatte, sammelte Vorusta die Ausrüstung wieder ein und begann das Werk von neuem.

Lederrüstung (ID: LEAT01) Rüstungsklasse: 8 Gewicht: 15

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Zauberkundige

Beschreibung: Im Gegensatz zum weit verbreiteten Irrglauben ist eine Lederrüstung nicht weich und geschmeidig wie das Leder, das für die Stiefel eines Waldläufers oder das Gewand eines Druiden verwendet wird. Dieses Leder würde nicht mehr Schutz als normale Kleidung bieten.

Lederrüstung +1 (ID: LEAT02) Rüstungsklasse: 7 Gewicht: 19

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Zauberkundige

Beschreibung: Im Gegensatz zum weit verbreiteten Irrglauben ist eine Lederrüstung nicht weich und geschmeidig wie das Leder, das für die Stiefel eines Waldläufers oder das Gewand eines Druiden verwendet wird. Dieses Leder würde nicht mehr Schutz als normale Kleidung bieten.

Lederrüstung +2 (ID: LEAT03)

Rüstungsklasse: 6 Gewicht: 5

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Zauberkundige

Beschreibung: Beschützer der Zweiten

Der Schattenebel war eine Elitetruppe elfischer Waldläufer, die den Wald Cormanthor durchstreiften, und allen Räubern und Monstern das Verderben brachten. Diese Rüstung wurde von Indeera Lakhan getragen, der stellvertretende Anführerin und einer der mit den höchsten Würden und Auszeichnungen versehenen Offiziere der Truppe. Die Rüstung ist nach ihr benannt. Es ist jedoch nicht bekannt, wie es dazu kam, dass die Rüstung von ihrer Trägerin getrennt wurde.

Mithril-Kettenhemd +4 (ID: CHAN06)

Rüstungsklasse: 1 Gewicht: 7

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Dieses Mithril-Kettenhemd ist die persönliche Rüstung von Drizzt Do'Urden, dem berühmten Drow-Waldläufer. Es wurde von seinem Freund Bruenor Schlachtenhammer für ihn geschmiedet.

Plattenpanzer (ID: PLAT01)

Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 50

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundigen oder Diebe

Beschreibung: Ein Plattenpanzer verbindet Kettengeflecht mit Metallplatten, die die am meisten gefährdeten Körperbereiche wie Brust-, Bauch- und Leistengegend schützen. Ähnlich in der Bauweise wie eine Bronzeapanzer, besteht ein echter Plattenpanzer aus Kettengeflecht und Leder.

Plattenpanzer (ID: PLAT07)

Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 50

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundigen oder Diebe

Beschreibung: Ein Plattenpanzer verbindet Kettengeflecht mit Metallplatten, die die am meisten gefährdeten Körperbereiche wie Brust-, Bauch- und Leistengegend schützen. Ähnlich in der Bauweise wie eine Bronzeapanzer, besteht ein echter Plattenpanzer aus Kettengeflecht und Leder.

Plattenpanzer +1 (ID: PLAT02)

Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 20

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundigen oder Diebe

Beschreibung: Fallorains Panzer

Hauptmann Fallorain, der Anführer der 12. Kavalleriebrigade von Calimshan, trug diese verzauberte Rüstung zum letzten Mal bei der Schlacht am Spinnensumpf. Hier verlor er sein Leben und seine Armee beim Versuch, die Gegend von einem unbekanntem Übel zu befreien.
Fundort: Söldner außerhalb Mantelwaldminen

Prunkharnisch (ID: PLAT04)

Rüstungsklasse: 1 Gewicht: 70

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundigen oder Diebe

Beschreibung: Ein Prunkharnisch ist die beste Rüstung, die ein Krieger, sowohl in Bezug auf Aussehen als auch auf Schutz, erwerben kann. Die perfekt ineinandergreifenden Panzerplatten sind so gewinkelt, dass sie Pfeile und Schläge ablenken, und die ganze Rüstung ist mit kunstvollen Gravuren und detaillierten Prägungen liebevoll verziert.

Prunkharnisch +1 (ID: PLAT05) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 35

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundigen oder Diebe

Beschreibung: Panzer der Finsternis

Der Finstere Fürst Hertious, der untote Kriegsfürst von Bane, trug diese Rüstung über 500 Jahre lang. Gerüchten zufolge wohnte er damals in einer Burg irgendwo im Erdlaufgebirge. Wie seine Rüstung ohne ihn in andere Länder gelangte, ist ungewiss, aber die Trennung der beiden war sicher nicht angenehm.

Schattenrüstung (ID: LEAT08) Rüstungsklasse: 4 Gewicht: 8

Besonderheit: List: +15%

Beschränkungen: Nur Diebe (auch mehrklassig und kombiniert)

Beschreibung: Diese Rüstung gehörte einst dem berühmten Spitzbuben Telbar. Wie und weshalb sie den Besitzer wechselte, ist nicht bekannt.

Fundort: Schmied in Beregost

Schienenpanzer (ID: CHAN04) Rüstungsklasse: 4 Gewicht: 40

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Der Schienenpanzer ist dem Bänderpanzer ziemlich ähnlich, jedoch sind die Metallstreifen nicht waagrecht auf das Grundmaterial - das entweder ein Kettenhemd, Leder oder Stoff sein kann - aufgebracht, sondern senkrecht. Da der menschliche Oberkörper sich mehr nach vorne und hinten biegt, als dass er sich dreht, erweist sich der Schienenpanzer im Kampf eher als hinderlich.

Schienenpanzer +1 (ID: CHAN05) Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 20

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Der Schienenpanzer ähnelt dem Bänderpanzer, jedoch sind die Metallstreifen nicht waagrecht auf dem Grundmaterial - das entweder ein Kettenhemd, Leder oder Stoff sein kann - angebracht, sondern senkrecht. Da der menschliche Oberkörper sich mehr nach vorne und hinten biegt, als dass er sich dreht, erweist sich der Schienenpanzer im Kampf eher als hinderlich.

Ringe

Blutsteinring (ID: RING15) Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Energiering (ID: RING20)

Besonderheit: Schaden: 2W6; Reichweite: 36;
Wirkungsbereich: 1 Wesen; Rettungswurf: Nein

Beschreibung: Der Sieger

Diese von Magiern der Drow aus dem Unterreich hergestellte Waffe wurde in einer arrangierten Schlacht zwischen zwei rivalisierenden Häusern eingesetzt. Beide Seiten konnten zu ihrer Unterstützung jeweils ein einzelnes magisches Hilfsmittel einsetzen. Dieser Ring war die Waffe, die vom Sieger des Kampfes verwendet wurde, obwohl er sie nie selbst in den Händen hielt. Sein Bruder trug den Ring und gab damit einen Schuss aus der Menge ab, wodurch sein Gegner direkt in den Rücken getroffen wurde. Alle waren der Meinung, dass dies eine brillante Interpretation der Regeln gewesen sei.

Fundort: Die Roten Magier von Thay (AR3000)

Engelshautring (ID: RING16) Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Feueropalring (ID: RING18) Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Feuerschutzring (ID: RING02) Besonderheit: Resistenz gegen Feuer: +40%

Beschreibung: Batalistas Ausweis

Der große Magier Batalista hatte diesen Gegenstand eigentlich als Hilfsmittel bei seinen Reisen in der Feuerebene vorgesehen, und es ist überliefert, dass er öfter einen Salamander aus diesem Reich herbeirief, der ihm bei der Erschaffung des Ringes helfen sollte. Da Salamander nicht gerade für ihre Geduld berühmt sind, hätte er seinen "Ratgeber" vielleicht nicht ganz so oft behelligen sollen. Der Finger mit dem fertigen Ring blieb bei dem Inferno, das seinen Turm zerstörte, tatsächlich unversehrt. Batalista wäre es aber sicher besser ergangen, wenn der Finger noch zu seiner Hand gehört hätte.

Fundort: 6. kapitel: Dungeon unter Kerzenburg

Flammentanzring (ID: RING17) Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Goldring (ID: RING10)

Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Grünsteinring (ID: RING14)

Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Infravisionsring (ID: RING21)

Besonderheit: Der Träger verfügt über Infravision mit einer Reichweite von bis zu 36 m.

Beschreibung: Krücke der Oberflächenbewohner

Kaufleute, die das Risiko des Handelns mit den Drow der Großen Spalte in Kauf nehmen, erhalten oft diesen Gegenstand als Bewegungshilfe unter der Erde.

Jadering (ID: RING13)

Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Koveras' Schutzring (ID: RING25)

Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 Bonus;
Rettungswürfe: +1 Bonus

Beschreibung: Prinzenring

Dieser und einige ähnlich geartete Ringe wurden ursprünglich hergestellt, um die Söhne von König Castter De'wess zu schützen, aber es ist nicht bekannt, wer den Zauber über die Ringe aussprach. Geschichtliche Aufzeichnungen besagen, dass die Ringe mindestens 13 Generationen im Besitz dieser Familie blieben, obwohl sie alle schließlich im Verlauf von nur einer Generation verloren gingen. Der Grund hierfür war möglicherweise die Feindschaft zwischen dem König und der Familie des Erschaffers.

Onyxring (ID: RING12)

Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Ring (ID: RING01)

Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Ring der Handlungsfreiheit (ID: RING09)

Besonderheit: Der Träger des Rings ist immun gegen alles, was seine Bewegungsfreiheit beeinträchtigt. Der Zauber "Hast" kann allerdings immer noch angewendet werden.

Beschreibung: Edventars Geschenk

Diesen Ring erhielt der nur als Edventar bekannte Riffpirat und Jäger von einer Gruppe von Wasserelfen, mit denen er schon lange befreundet war. Seine Hilfe bei der Vertreibung der "Piratenkönigin" von Dambras war von unermesslichem Wert für ihr Überleben, auch wenn Yenandra weiterhin überall gefürchtet ist, wo das Wasser auf das Land trifft.

Fundort: Baldur's Gate Eiserer Tron Gebäude

Ring der Heiligkeit (ID: RING22) Besonderheit: Gewährt einen zusätzlichen Zauber aus dem 1. bis 4. Grad.

Beschreibung: Ehrenring von Sune

Ringe dieser Art wurden treu ergebenen Priestern von Sune übergeben, die Taten von außerordentlicher Integrität und Güte vollbrachten.

Fundort: Naskel Mines, Mulahey

Ring der Tierfreundschaft (ID: RING03) Besonderheit: Der Träger kann ein Tier bezaubern, wenn es seinen Rettungswurf nicht schafft. Reichweite: 12 m Wirkungsbereich: 1 Tier Wirkungsdauer: 10 Phasen

Beschreibung: Druidenring

Ein Druidenorden in Cormanthor hütet angeblich das Geheimnis für die Herstellung dieser Ringe, die nie in Besitz von Wesen außerhalb des Ordens gesehen wurden. Es ist nicht bekannt, wie dieser Ring dem Schutz ihres Waldes entrissen werden konnte, aber Gerüchte besagen, dass ein Ausgestoßener ihn mit ins Exil nahm.

Fundort: Erster Mantelwald

Rubinring (ID: RING19) Besonderheit:
Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Schutzring +1 (ID: RING06) Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 Bonus;
Rettungswürfe: +1 Bonus

Beschreibung: Prinzenring

Dieser und einige ähnlich geartete Ringe wurden ursprünglich hergestellt, um die Söhne von König Castter De'wess zu schützen, aber es ist nicht bekannt, wer den Zauber über die Ringe aussprach. Geschichtliche Aufzeichnungen besagen, dass die Ringe mindestens 13 Generationen im Besitz dieser Familie blieben, obwohl sie alle schließlich im Verlauf von nur einer Generation verloren gingen. Der Grund hierfür war möglicherweise die Feindschaft zwischen dem König und der Familie des Erschaffers.

Fundort: 6. Kapitel: Kerzenburg / Gebiet südlich vom freundlichen Arm (AR2800)

Koordinaten X-1004, Y-1114*

Schutzring +2 (ID: RING07) Besonderheit: Rüstungsklasse: -2 Bonus;
Rettungswürfe: +2 Bonus

Beschreibung: Der Wachtpostenring

Der Wachtposten war ein unsterblicher Wächter, der mit dem Schutz eines Grabs beauftragt war, das den Leichnam einer Prinzessin der Akanal enthält. Über die Jahrtausende schwand der Respekt für das Grab zusammen mit der Erinnerung an die Königsfamilie, und Abenteurer begannen, ihr Glück bei dem Wächter zu versuchen. Seine Überwindung war nur eine Frage der Zeit, und als es soweit war, war der Ring, den er trug, einer von vielen Schätzen, die aus der Grabstätte geraubt wurden.

Fundort: Baldur's Gate north-middle Sektor

Silberring (ID: RING11)

Besonderheit:

Beschreibung: Ein Ring ist ein kleines Band aus wertvollem Metall, das als Schmuck verwendet wird. Einige Ringe sind verzaubert und verleihen magische Fähigkeiten. Sie sind heißbegehrt, insbesondere von Menschen deren Beruf das Abenteuer ist.

Tölpelring (ID: RING23)

Besonderheit: Intelligenz: auf 3 gesetzt; Weisheit: auf 3 gesetzt; Schwachsinn wirkt auf den Träger; Kann nur durch "Fluch brechen" entfernt werden.

Beschreibung: Züchtiger

Oft der Fluch des unvorsichtigen Magiers, wurde dieser Ring zur Förderung der Bescheidenheit verwendet. Hergat Norin, ein großer Zauberer von Narfell, übergab den Züchtiger seinen talentiertesten und egozentrischsten Schülern. Wegen ihrer blinden Arroganz hielten sie den Ring für eine Belohnung ihrer "offensichtlichen Genialität" und nicht für die Bestrafung eines missbilligenden Lehrers.

Fundort: Gebiet südlich von Kerzenburg (AR3100) Im Schiffswrack

Ungeschicklichkeitsring (ID: RING04)

Besonderheit: Geschicklichkeit: -50% Malus; List: -50% Malus; Zauber: versagen zu 75%; Kann nur durch "Fluch brechen" entfernt werden.

Beschreibung: Die Torheit des Narren

Der bekannteste Besitzer dieses Rings verdiente seinen Lebensunterhalt damit, dass er dessen verwunschene Natur ausnutzte. Der Narr Gregoria setzte seine unvergleichliche Fingerfertigkeit ein, um diesen Ring mit dem einer als Zielscheibe des Spotts ausersehenen Person im Publikum zu vertauschen. Die restliche Darbietung bestand darin, die jetzt plötzlich völlig ungeschickte und tolpatschige Person zur Freude des restlichen Publikums zu verspotten. Der Ring wurde nur entfernt (mit einer Methode, die nur dem listigen Narren bekannt war), wenn das Opfer versprach, keine Vergeltung für die ihm widerfahrene Behandlungen zu üben; aber Gregoria musste sich oft hastig zurückziehen. Seine letzte bekannte Darbietung hatte Gerüchten zufolge einen schlecht gelaunten Magier der Zentilfeste zum Opfer; eine Darbietung, bei der er sich nicht ganz schnell genug zurückzog.

Fundort: Baldur's Gate südöstlicher Sektor Sektör, Magisches Kleinzeug 2. Etage

Unsichtbarkeitsring (ID: RING05) Besonderheit:

Beschreibung: Sanddiebring

Dieser Ring befand sich für den Großteil einer Generation im Besitz eines Meisterdiebs, der ihn auf den Märkten von Tiefwasser mit einiger Frechheit einsetzte. Der Spitzbube nahm sich am helllichten Tag eine Menschenmenge vor und stahl unzählige Geldbeutel von Edelleuten, wobei er sie durch mit Sand gefüllte Beutel ersetzte, damit der Diebstahl unbemerkt blieb. Seine Identität wurde nie bekannt, aber der Name "Sanddieb" wurde zum Schimpfwort. Er soll sich zur Ruhe gesetzt haben und jetzt unter den Edelleuten leben, die er früher bestahl.

Zauberring (ID: RING08) Besonderheit: Verdoppelt die Zahl an Zaubern des 1. Grades, die ein Zauberkundiger auswendig lernen kann.
Beschreibung: Unendliches Gedächtnis
Vor langer Zeit erzählte man sich von einem großen Zauberer aus Amn, er hätte sich über die von Mystra gesetzten Grenzen der Künste der Magie hinweggesetzt. Legenden besagten, dass dieser Zauberer Zauber aussprechen konnte, ohne dabei durch sein Gedächtnis eingeschränkt zu werden. Schließlich fand man heraus, dass seine Kräfte von den Zauberringen herrührten, die er selbst für sich hergestellt hatte. Sein angebliches "unendliches Gedächtnis" war ein Schwindel, aber die Ringe gehören immer noch zu den gefragtesten Gegenständen in den Reichen.
Fundort: Baldurs Gate Sieben Sonnen / Freundlicher Arm Koordinaten X-2552, Y-3760

Roben

Magische Feuerschutzrobe (ID: CLCK10) Gewicht: 3
Besonderheit: Resistenz gegen Feuer: +20%
Beschränkungen: Nur Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)
Beschreibung: Aufgrund der extremen Flüchtigkeit der meisten Zauber sind die Feuerschutzroben unter jungen Gehilfen und ihren Zauberlehrern weit verbreitet. Wie andere gleichartige Roben können diese nur von Zauberkundigen getragen werden.
Fundort: Östlich der Larswoods (AR3000) Zauberer von Thay / Räuberlager

Robe der bösen Erzmagier (ID: CLCK17) Gewicht: 6
Besonderheit: Rüstungsklasse: 5; Rettungswürfe: +1 Bonus; Magieresistenz: +5%
Beschränkungen: Nur böse Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)
Beschreibung: Diese mächtige Zauberrobe bietet Schutz vor allen Arten körperlichen Angriffen und erhöht gleichzeitig die eigene Resistenz gegen Magie und die Rettungswürfe. Aufgrund ihrer Verzauberung kann sie nur von Zauberkundigen böser Gesinnung getragen werden.
Fundort: Mantelwald-Mine, Daveon

Robe der guten Erzmagier (ID: CLCK15) Gewicht: 6
Besonderheit: Rüstungsklasse: 5; Magieresistenz: +5%; Rettungswürfe: +1 Bonus
Beschränkungen: Nur gute Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)
Beschreibung: Diese mächtige Zauberrobe bietet Schutz vor allen Formen körperlichen Angriffen und erhöht gleichzeitig die eigene Resistenz gegen Magie und die Rettungswürfe. Aufgrund ihrer Verzauberung kann sie nur von Zauberkundigen guter Gesinnung getragen werden.
Fundort: Magier der Hohen Hecke

Robe der neutralen Erzmagier (ID: CLCK16) Gewicht: 6
Besonderheit: Rüstungsklasse: 5; Rettungswürfe: +1 Bonus; Magieresistenz: +5%
Beschränkungen: Nur neutrale Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)
Beschreibung: Diese mächtige Zauberrobe bietet Schutz vor allen Arten körperlichen Angriffen und erhöht gleichzeitig die eigene Resistenz gegen Magie und die Rettungswürfe. Aufgrund ihrer Verzauberung kann sie nur von Zauberkundigen neutraler Gesinnung getragen werden.
Fundort: Magier der Hohen Hecke

Robe des Abenteurers (ID: CLCK14)

Gewicht: 4

Besonderheit: RK-Bonus: -1 gegen stumpfe Waffen; Rettungswürfe: +1 gegen Verwandlung, +1 gegen Versteinering

Beschränkungen: Nur Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)

Beschreibung: Diese Robe wurde speziell so verzaubert, dass sie den eklektischen Bedürfnisse des abenteuerlichen Zauberkundigen entspricht. Sie schützt den Träger nicht nur vor den unterschiedlichen Formen des Schadens durch Schmetterwaffen sondern auch vor dem versteinernenden Blick des Basilisken und den Verwandlungskräften gegnerischer Zauberkundiger. Wie andere gleichartige Roben kann die Robe des Abenteurers nur von Zauberern getragen werden.

Fundort: Mantelwald-Mine / Tempel östlich von Beregost

Robe des Reisenden (ID: CLCK13)

Gewicht: 4

Besonderheit: RK-Bonus: -1 gegen Geschosse; Rettungswurf gegen Odem: +1

Beschränkungen: Nur Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)

Beschreibung: Diese Zauberrobe wurde für die Nutzung durch wandernde, reisende Zauberkundige vervollkommenet, die von Ort zu Ort ziehen. Ihre Verzauberung bietet Schutz vor dem Räuberpfeil und vor dem eifersüchtigen Zauberdieb, der mit seiner Stinkenden Wolke im Hinterhalt wartet. Wie andere gleichartige Roben kann die Robe des Reisenden nur von Zauberkundigen getragen werden.

Fundort: Söldner vor der Mantelwald-Mine

Schurkenrobe (ID: CLCK12)

Gewicht: 4

Besonderheit: RK-Bonus: -1 gegen Spaltwaffen; Rettungswurf gegen Tod: +1

Beschränkungen: Nur Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)

Beschreibung: Einer der Lieblingsgegenstände von zauberkundigen Dieben ist die Schurkenrobe, die so verzaubert wurde, dass sie ihren Träger vor den Klingen und Giften jeder dunklen Gasse beschützt. Wie bei anderen Gegenständen dieser Art ist ihre Anwendung jedoch auf die Studenten des Geheimnisvollen beschränkt.

Fundort: Feuerwein Brücke

Zauberrobe der Kälteresistenz (ID: CLCK09)

Gewicht: 3

Besonderheit: Resistenz gegen Kälte: +20%

Beschränkungen: Nur Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)

Beschreibung: Zauberroben der Kälteresistenz sind in der Region der Schwertküste ein normaler Anblick, besonders wenn man nach Norden in Richtung Niewinter und Eiswindtal reist. Viele junge Zauberkundige erhalten sie als Geschenk von ihrem Lehrer, wenn sie die ersten fünf Jahre ihres Studiums erfolgreich hinter sich gebracht haben. Wie andere gleichartige Roben können diese nur von Zauberern getragen werden.

Fundort: Östlich der Larswoods (AR3000) Zauberer von Thay / Außerhalb der Mantelwald Mine / Low Latern in Baldur's Gate

Zauberrobe zum Schutz vor Elektrizität (ID: CLCK11) Gewicht: 3
Besonderheit: Resistenz gegen Elektrizität: +20%
Beschränkungen: Nur Zauberkundigen (auch mehrklassig und kombiniert)
Beschreibung: Man sieht sie zwar nicht so häufig wie die anderen Zauberroben, doch die Roben zum Schutz vor Elektrizität können kaum als Rarität bezeichnet werden. Einige werden von Paranoiden getragen, die Schutz vor einem wilden Bergsturm suchen, doch weit mehr werden von Zauberkundigen angelegt, die sich vor den Intrigen der eigenen Zunft schützen wollen. Wie alle anderen gleichartigen Roben können diese nur von Zauberern getragen werden.
Fundort: Östlich der Larswoods (AR3000) Zauberer von Thay

Schilde

Kleiner Schild (ID: SHLD01) Rüstungsklasse: -1 Gewicht: 3
Besonderheit:
Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe
Beschreibung: Ein kleiner Schild ist in der Regel rund. Man fährt mit dem Unterarm durch den Halteriemen und greift ihn zusätzlich mit der Schildhand. Verglichen mit dem normalen Schild ist er so leicht, dass man noch einen weiteren Gegenstand tragen kann. Allerdings kann mit der Schildhand keine Waffe mehr geführt werden.

Kleiner Schild +1 (ID: SHLD02) Rüstungsklasse: -2 Gewicht: 3
Besonderheit:
Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe
Beschreibung: Ein kleiner Schild ist in der Regel rund. Man fährt mit dem Unterarm durch den Halteriemen und greift ihn zusätzlich mit der Schildhand. Verglichen mit dem normalen Schild ist er so leicht, dass man noch einen weiteren Gegenstand tragen kann. Allerdings kann mit der Schildhand keine Waffe mehr geführt werden.
Fundort: Mantelwaldminen

Langschild (ID: SHLD05) Rüstungsklasse: -1 Gewicht: 15
Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 gegen Geschosswaffen
Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe
Beschreibung: Der Langschild, auch Drachen- oder Turmschild genannt, ist ein riesiger Schild aus Metall oder Holz, das vom Fuß bis fast zum Kinn des Benutzers reicht. Er muss gut am Unterarm befestigt sein und jederzeit fest in der Hand gehalten werden, was es natürlich unmöglich macht, mit der Schildhand noch andere Aktionen auszuführen.

Langschild +1 (ID: SHLD06) Rüstungsklasse: -2 Gewicht: 12
Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 gegen Geschosswaffen
Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe
Beschreibung: Der Langschild, auch Drachen- oder Turmschild genannt, ist ein riesiger Schild aus Metall oder Holz, das vom Fuß bis fast zum Kinn des Benutzers reicht. Er muss gut am Unterarm befestigt sein und jederzeit fest in der Hand gehalten werden, was es natürlich unmöglich macht, mit der Schildhand noch andere Aktionen auszuführen.
Fundort: Nashkel

Langschild gegen Geschosse (ID: SHLD07) Rüstungsklasse: -2 Gewicht: 12

Besonderheit: Rüstungsklasse: -4 gegen Geschosswaffen

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Schild der fallenden Sterne

Ilmater selbst verzauberte diesen Schild, nachdem er Zeuge der Bereitschaft eines jungen Knappen geworden war, unsägliche Schmerzen für das Wohlergehen seines Pferdes auf sich zu nehmen. In einer erbitterten Schlacht zwischen einer Kavalleriedivision der Menschen und einer Horde von Hobgoblins wurde der junge Mann losgeschickt, Verstärkung zu holen. Ein Pfeilehagel ging auf ihn nieder, der fast die Sonne verdunkelte, und er wusste, dass, auch wenn er selbst den Pfeilen würde ausweichen können, er dennoch verloren wäre, wenn sein Pferd fiel. Mit seinem Schild und seinem Körper fing er die Wucht des Angriffs ab und wurde dabei tödlich verwundet. Sein Pferd blieb unversehrt, was ihrer beider Flucht ermöglichte, und seine Leiche wurde in die nächste Stadt getragen, wo man ihn wieder zum Leben erweckte.

Fundort: Baldurs Gate westlicher Sektor (Helft dem kleinen Jungen der euch darum bittet)

Normaler Schild (ID: SHLD03) Rüstungsklasse: -1 Gewicht: 7

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Der normale Schild wird auf die selbe Weise getragen wie der kleine Schild, ist jedoch so schwer, dass mit der Schildhand keine anderen Aktionen ausgeführt werden können. Normale Schilde bestehen gewöhnlich aus Metall und haben einen Durchmesser von 90 cm bis 1,2 m. Diesen Schild gibt es in zahlreichen Formen; von rund über quadratisch bis zur Form der gespreizten Flügel eines Drachen. Ein typischer mittelalterlicher Schild ist dreieckig, wobei eine Spitze nach unten zeigt.

Normaler Schild +1 (ID: SHLD04) Rüstungsklasse: -2 Gewicht: 6

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Barden, Druiden, Zauberkundige oder Diebe

Beschreibung: Der normale Schild wird auf die selbe Weise getragen wie der kleine Schild, ist jedoch so schwer, dass mit der Schildhand keine anderen Aktionen ausgeführt werden können. Normale Schilde bestehen gewöhnlich aus Metall und haben einen Durchmesser von 90 cm bis 1,20 m. Diesen Schild gibt es in zahlreichen Formen; von rund über quadratisch bis zur Form der gespreizten Flügel eines Drachen. Ein typischer mittelalterlicher Schild ist dreieckig, wobei eine Spitze nach unten zeigt.

Fundort: Räuberlager

Tartsche (ID: SHLD08) Rüstungsklasse: -1 Gewicht: 2

Besonderheit:

Beschränkungen: Keine Zauberkundige

Beschreibung: Die Tartsche, auch Zielschild genannt, ist ein kleiner runder Holz- oder Metallschild, den man am Unterarm befestigt.

Stiefel

Abgetragene Stiefel (ID: BOOT06)

Besonderheit:

Beschreibung: Stiefel werden normalerweise von Schuhmachern handgefertigt. Herkömmliche Stiefel werden mit Hilfe einer Form hergestellt, wohingegen qualitativ hochwertige Stiefel dem jeweiligen Fuß angepasst werden.

Siebenmeilenstiefel (ID: BOOT01)

Besonderheit: Doppelte
Bewegungsgeschwindigkeit

Beschreibung: Die Pranken des Geparden

Diese verzauberten Stiefel waren früher das Eigentum eines schrecklichen Mörders, der es genoss, seine Opfer zu jagen. Er bewegte sich mit einer solchen Geschwindigkeit, dass seine Gegner auch zu Pferd keine Möglichkeit hatten, ihm zu entkommen. Mit der Zeit wurde der Mörder immer berühmter, und obwohl sein Name unbekannt blieb, waren die letzten von seinen Opfern vernommenen Worte überall gefürchtet: "Verstecken könnt Ihr Euch, entkommen könnt Ihr nicht!"

Fundort: Söldner vor den Mantelwaldminen

Stiefel der Bodenhaftung (ID: BOOT05)

Besonderheit: Resistenz gegen Elektrizität:
+50%

Beschreibung: Talos' Geschenk

Vor unzähligen Jahren wurde die Festung der Sternspitzenhalbinsel der Zerstörungswut von Talos ausgesetzt, als ein Sturmbote von hohem Ansehen dort ermordet wurde. Talos kündigte die Zerstörung der Stadt durch Erdbeben, ihre Isolierung durch Flutwellen und den Tod ihrer Bewohner durch Stürme an. Ein Paar dieser Stiefel wurde ausgehändigt, damit nur ein einziger Mann überleben würde, um die Geschichte dieses Grauens weiterzuerzählen. Später fanden Reisende, die in der zerstörten Stadt ihr Glück suchten, einen alten Mann, der wegen der Zerstörung, die ihn umgab, den Verstand verloren hatte. Durch seine Stiefel gelangte die Geschichte von einer Stadt, die dem Zorn eines Gottes zum Opfer gefallen war, in viele weit entfernte Länder.

Fundort: Nashkel Minen

Stiefel der List (ID: BOOT02)

Besonderheit: List: +35%

Beschreibung: Leises Flüstern

In früheren Zeiten war ein König namens Rhigaerd für seine ausgezeichneten Spione bekannt. Diese beherrschten ihr Handwerk so gut, dass ihnen auch nicht der kleinste Winkel verborgen blieb und der König über Pläne ganzer Burgen und Städte verfügte. Nach Verrat aus den eigenen Reihen wurden den Spionen ihre Werkzeuge abgenommen und in alle Winde verstreut, damit keine solche Gruppe mehr gebildet werden konnte.

Fundort: Ulcaster / Goblins südlich von Beregost

Stiefel der Vermeidung (ID: BOOT04) Besonderheit: RK-Bonus: -5 gegen Geschosse
Beschreibung: Sinne der Katze

Der Zauber dieser Stiefel war speziell dafür bestimmt, anfliegende Geschosse zu erkennen und ihrem Träger dabei zu helfen, diesen auszuweichen. Sie waren ursprünglich von dem Lehrer einer Schule für Bogenschützen in Auftrag gegeben worden, der keine "Unfälle" durch unerfahrene Schüler mehr erleben wollte.

Fundort: Nashkel, Nimbul

Stiefel des Hohen Nordens (ID: BOOT03) Besonderheit: Resistenz gegen Kälte: +50%
Beschreibung: Die frostige Umarmung

Wegen eines Sacks Gold wurde Daviol der Gefrorene von seinen Mitstreitern inmitten des Großen Gletschers seinem Schicksal überlassen. Sein im Sterben ausgestoßener Fluch hallte über das kahle Ödland und wurde von Auril, der Göttin des Winters, vernommen. Sie lächelte ihn an, und sein nackter Körper wurde von seinen neu verzauberten Stiefeln des Hohen Nordens geschützt und am Leben erhalten. Mit ihnen überquerte er das Eisland auf der Suche nach seinen vermeintlichen Mördern. Voll Zorn nahm Daviol Rache an seinen früheren Freunden, als sie sich in einer Taverne in der nächsten Stadt aufwärmten. Nachdem sein Durst nach Blut gestillt war, setzte er seine Reise durch das gefrorene Land fort und wurde nie wieder gesehen.

Fundort: Jared, für das Besiegen des Bären auf der andern Seite der Brücke (AR4600)

Umhänge

Algernons Umhang (ID: CLCK08) Besonderheit: Charisma: +2 Bonus; Kann Personen bezaubern

Beschreibung: Algernons Umhang ist mit magischen Eigenschaften getränkt. Zum Beispiel sieht der Träger aus, als ob er von innen heraus leuchtet.

Nymphenumhang (ID: CLCK07) Besonderheit: Charisma: +2 Bonus

Beschreibung: Der sagenumwobene Nymphenumhang ist für seine Fähigkeit berühmt, das Charisma selbst des verdrießlichsten Zwergs zu erhöhen. Eine Edelfrau aus Cormyr, die sich dadurch ihre Zweckheirat versüßen wollte, investierte enorme Summen in den Kauf eines solchen Umhangs für sich und ihren Mann.

Fundort: Baldur's Gate Magisches Kleinzeugs in Austausch für das Nymphenhaar

Schutzumhang +1 (ID: CLCK01) Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 Bonus Rettungswürfe: +1 Bonus

Beschreibung: Dieser einfache Umhang ist mit einigen magischen Fähigkeiten versehen worden, um den Schutz seines Trägers zu erhöhen. Dies geschieht, indem der Umhang Rettungswürfe und Rüstungsklassen entsprechend verändert. Er ist ideal für Zauberkundige und andere Zeitgenossen, die keine schweren oder einengenden Rüstungen tragen können.

Fundort: Kapitel 6: Kerzenburg

Schutzumhang +2 (ID: CLCK02) Besonderheit: Rüstungsklasse: -2 Bonus Rettungswürfe: +2 Bonus

Beschreibung: Der Geistesschild

Von diesem Umhang sagt man, er konzentrierte die Energien des Geistes in einer schützenden Kraft. Gerüchte von einem in diesem magischen Umhang gefangenen Vampir sind halten sich hartnäckig, können jedoch ohne Zerstörung des Umhangs nicht bewiesen werden.

Fundort: Chapter 6: Dungeon under Candlekeep

Umhang der Unauffindbarkeit (ID: CLCK06) Besonderheit: Der Träger kann nicht durch magische Mittel wie "Unsichtbares entdecken" oder andere Erkenntniszauber entdeckt werden.

Beschreibung: Flüstern der Stille

Berichten zufolge wurde dieser Umhang für eine der besten Einbrecherfamilien geschaffen, die je des nachts ihr Unwesen getrieben hat. Und offensichtlich wurde der Umhang seiner Aufgabe gerecht, denn es gibt keinerlei Hinweise auf seine früheren Besitzer.

Fundort: First Cloackwood Forrest

Umhang von Balduran (ID: CLCK05) Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 Bonus; Rettungswürfe: +1 Bonus; Magieresistenz: +25%

Beschreibung: Umhang von Balduran

Dieser Umhang wurde angeblich von Balduran getragen, dem Gründer von Baldurs Tor. Er wurde zwar nie im Kampf eingesetzt, bietet jedoch ein Maß an Schutz, das jedem großen Anführer würdig ist.

Fundort: Baldur's Gate Undercellar of Blushing Mermaid, Courtsean

Versetzungsumhang (ID: CLCK03) Besonderheit: RK-Bonus: -4 gegen Geschosse; Rettungswürfe: +2 gegen Tod, +2 gegen Odem, +2 gegen Zauberstäbe

Beschreibung: Der Versetzungsumhang ist ein magischer Gegenstand, der das Abbild seines Trägers leicht verschieben kann. Er besitzt die Fähigkeit, das Bild einer Person bis zu 15 cm in jede Richtung zu verschieben. Diese Option ist eine wirkungsvolle

Verteidigungsmaßnahme im Kampf, führt jedoch bei anderen Gruppenmitgliedern leider auch zu Kopfschmerzen durch überanstrengte Augen.

Wolfsumhang (ID: CLCK04) Besonderheit: Der Träger kann sich nach Belieben in einen Wolf verwandeln.

Beschreibung: Der Fehler von Relair

Ein großes Maß an Ironie umgibt die Schaffung dieses magischen Umhangs. Relair war ein Magier, der seine Fähigkeiten im Umgang mit der Zauberkunst überschätzte und sich bei der Schaffung dieses Kleidungsstücks anscheinend selbst Lykanthropie zufügte. Der Träger kann seine Gestalt nach Wunsch ändern, Relair blieb dies jedoch versagt.

Fundort: Lighthouse Area (AR3600) Nymphs Cave

Waffen

Armbrüste

Leichte Armbrust (ID: XBOW04)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Beschreibung: Bei einer Armbrust handelt es sich um einen Bogen, der kreuzweise auf einem Schaft aus Holz oder Metall befestigt ist. Der Bogen besteht gewöhnlich aus Eschen- oder Eibenholz. Für diese Waffe werden Bolzen als Geschosse verwendet.

Schaden:

Gewicht: 7

Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

ETWO:

Initiative: 5

Leichte Armbrust +1 (ID: XBOW05)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Beschreibung: Bei einer Armbrust handelt es sich um einen Bogen, der quer auf einem Schaft aus Holz oder Metall befestigt ist. Der Bogen besteht gewöhnlich aus Eschen- oder Eibenholz. Für diese Waffe werden Bolzen als Geschosse verwendet.

Fundort: Baldur's Gate südöstlicher Sektor

Schaden: +1 Bonus

Gewicht: 6

Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

ETWO: -1 Bonus

Initiative: 4

Scharfschützenarmbrust (ID: XBOW03)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Beschreibung: Die Führung

Armbrüste dieser Art waren die beliebteste Belagerungswaffe von König Shastir Longeve und dienten der systematischen Beseitigung von Verteidigungskräften, die sich hinter den Burgmauern sicher fühlten. Nur wenige dieser Waffen sind bis heute erhalten geblieben, was hauptsächlich daran liegt, dass die Armeen des Königs schließlich durch eine Allianz der unterjochten Länder ausgelöscht wurden.

Schaden: +2 Bonus

Gewicht: 10

Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

ETWO: -5 Bonus

Initiative: 7

Schnellschussarmbrust (ID: XBOW06)

Besonderheit: Angriffe pro Runde: +1

Beschränkungen: -

Beschreibung: Die Armeesense

Diese und viele andere Waffen wurden von einem nur kurze Zeit währenden Außenposten der Menschen im Gefrorenen Wald aus den Ruinen einer alten Siedlung tief im Inneren dieses kalten Land ausgegraben. Ohne je die Namen ihrer ausgestorbenen Wohltäter zu erfahren, rodeten die Kolonisten mit diesen "Werkzeugen" große Gebiete für sich selbst, was sich am Ende jedoch als sinnlos herausstellen sollte. Besiegt von einer Übermacht der Hobgoblins gesellten sich diese glücklosen Seelen in ihrer Namenlosigkeit zu ihren längst vergessenen Vorgängern.

Fundort: Schmied in Beregost

Schaden: +1 Bonus

Gewicht: 5

Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

ETWO: -1 Bonus

Initiative: 3

Schwere Armbrust (ID: XBOW01) Schaden: +2 Bonus ETWO:
Besonderheit: Gewicht: 14 Initiative: 10
Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig
Beschreibung: Bei einer Armbrust handelt es sich um einen Bogen, der kreuzweise auf einem Schaft aus Holz oder Metall befestigt ist. Der Bogen besteht gewöhnlich aus Eschen- oder Eibenholz. Für diese Waffe werden Bolzen als Geschosse verwendet.

Schwere Armbrust +1 (ID: XBOW02) Schaden: +3 Bonus ETWO: -1 Bonus
Besonderheit: Gewicht: 12 Initiative: 9
Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig
Beschreibung: Bei einer Armbrust handelt es sich um einen Bogen, der kreuzweise auf einem Schaft aus Holz oder Metall befestigt ist. Der Bogen besteht gewöhnlich aus Eschen- oder Eibenholz. Für diese Waffe werden Bolzen als Geschosse verwendet.

Bögen

Adlerbogen (ID: BOW08) Schaden: +2 Bonus ETWO: -2 Bonus
Besonderheit: Gewicht: 2 Initiative: 4
Beschränkungen: - Schadenstyp: Fernkampf Typ: Zweihändig

Beschreibung: Beschützer der Dryaden

Um ihre Gemeinschaft vor einem beängstigenden Holzfällerlager der Orks zu schützen, erhielt der Held Hannable der Weiße von den Dryaden aus dem Gulthmerwald diesen prächtigen Bogen. Als die Holzfäller versuchten, eine hohe Eiche zu fällen, wodurch der damit verbundene Dryade fast getötet worden wäre, kam es zu einer tödlichen Auseinandersetzung. Mit Hilfe kampfstarker Waldtiere tötete Hannable ganze Horden von Orks, um weiteren Schaden am Wald zu verhindern. Die Orks waren gezwungen, ihre Pläne aufzugeben, wenn sie sich nicht dem fortwährenden Zorn von Hannable und dem Wald aussetzen wollten. Es versteht sich von selbst, dass der Held, der den dankbaren Dryaden zur Hilfe geeilt war, fortan ein glückliches, ja sogar SEHR glückliches Leben führte!

Fundort: Baldurs Gate mittlerer Sektor

Komposit-Langbogen (ID: BOW01) Schaden: +2 Bonus ETWO: -1 Bonus
Besonderheit: Gewicht: 10 Initiative: 7
Beschränkungen: - Schadenstyp: Fernkampf Typ: Zweihändig

Beschreibung: Zu den Komposit-Bögen zählen lange und kurze Bögen, deren Wurfarm aus mehreren unterschiedlichen Materialien besteht. Dadurch wird der Bogen flexibler und seine Reichweite vergrößert. Der Komposit-Bogen ist eine Weiterentwicklung des einfachen Langbogens.

Langbogen +1 (ID: BOW04)	Schaden: +1 Bonus	ETWO: -2 Bonus
Besonderheit:	Gewicht: 3	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist dem Kurzbogen sehr ähnlich. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Wurfarm fast so groß wie der Bogenschütze ist, normalerweise etwa 1,80 bis 2 m. Die Schussrate des Langbogens ist zwar etwas geringer als die des Kurzbogens, er besitzt dafür jedoch eine größere Reichweite und Treffsicherheit. Dieser Langbogen wurde mit magischen Eigenschaften versehen, die ihm einen Hauch von Perfektion verleihen.
Fundort: Baldur's Gate Magisches Kleinzeugs / Gullykin / Feuerwein Brücke / Beregost

Langbogen der Treffsicherheit (ID: BOW07)	Schaden: +2 Bonus	ETWO: -3 Bonus
Besonderheit:	Gewicht: 2	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Todesschuss
Nach Jahren der Rivalität beschlossen die Herzöge von Spandeliyon und Delthuntle, einen privaten Wettkampf auszutragen, bei dem der bessere Bogenschütze ermittelt werden sollte. Beide prahlten mit den Kräften ihrer magischen Bögen, aber das war Edwall Dest, dem Herzog von Spandeliyon, nicht genug. Er ließ den Bogen seines Gegners stehlen und freute sich am Tag des Wettkampfes hämisch über seinen so errungenen Vorteil. Der Herzog von Delthuntle, der nur Raymond genannt wurde, verlangte, dass Edwall seine Fähigkeiten an einer Vogelscheuche unter Beweis stellte, die er aufgestellt hatte. Edwall Dest zog seinen Langbogen und schoss den Pfeil entschlossen ab, wobei ihm auffiel, welch unheimliche Ähnlichkeit die Puppe mit ihm selbst hatte. Das Geschoss spaltete den Kopf der großen Voodoooppe entzwei, und der Kopf von Edwall tat es ihm nach.
Fundort: Räuberlager

Dolche

Dolch (ID: DAGG01)	Schaden: 1W4	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Ein Dolch ist typischerweise mit einer spitzen, zweischneidigen Klinge versehen, wodurch er sich von einem Messer unterscheidet, welches nur eine Schneide hat und etwas kürzer als ein Dolch ist.

Dolch +1 (ID: DAGG02)	Schaden: 1W4 +1	ETWO: -1 Bonus
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Ein Dolch ist typischerweise mit einer spitzen, normalerweise zweischneidigen Klinge versehen, wodurch er sich von einem Messer unterscheidet. Ein Messer hat nur eine Schneide und ist etwas kürzer als ein Dolch.
Fundort: Beregost / Ulcaster / Baldur's Gate Untere Laterne

Dolch +2 (ID: DAGG03) Schaden: 1W4 +2 ETWO: -2 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 1 Initiative: 0
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Herz des Golem
 Es gibt keine Aufzeichnungen darüber, wer diese Waffe erfunden hat. Ihre Existenz lässt sich jedoch unter den Dieben und Mördern auf eine Zeit bis vor den Beginn der Taliser Zeitrechnung zurückverfolgen. Ihre geschwärzte Klinge wurde wahrscheinlich aus den geheimen Metallen eines Eisengolems geschmiedet, wodurch die Waffe so dunkel wurde wie ihre Geschichte.

Dolch +2, Langzahn (ID: DAGG04) Schaden: 1W6 +2 ETWO: -2 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 2 Initiative: 0
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Todesklinge
 Da diese Waffe erst vor relativ kurzer Zeit von Abenteurern im Süden entdeckt wurde, waren ihre Einsatzmöglichkeiten viele Jahre unbekannt. Leitfäden der Magie enthüllten schließlich ihre lange Geschichte als Mörderwerkzeug, und sie erhielt den Namen Todesklinge. Bald darauf wurde sie gestohlen.
 Fundort: Baldur's Gate Unterkellar (Slythe)

Hentolds Dolch (ID: DAGG08) Schaden: 1W4 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 1 Initiative: 2
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Ein Dolch ist typischerweise mit einer spitzen, zweischneidigen Klinge versehen, wodurch er sich von einem Messer unterscheidet, welches nur eine Schneide hat und etwas kürzer als ein Dolch ist.

Kylees Dolch (ID: DAGG07) Schaden: 1W4 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 1 Initiative: 2
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Ein Dolch ist typischerweise mit einer spitzen, zweischneidigen Klinge versehen, wodurch er sich von einem Messer unterscheidet, welches nur eine Schneide hat und etwas kürzer als ein Dolch ist.

Mondklinge (ID: SW1H13) Schaden: 1W8 +3 ETWO: -3 Bonus
 Besonderheit: Rüstungsklasse: -1 Bonus; Resistenz gegen Feuer: +50% Gewicht: 3 Initiative: 3
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Diese mächtige Waffe wurde von den Schmieden des alten Myth Drannor erschaffen. Mondklingen werden für das lange Auswahlverfahren eines Anführers für die Insel Immerdar eingesetzt. Eine Mondklinge wählt ihren Besitzer, und im Fall dieses Schwertes hat sie den Elfen Xan erwählt. Nur Xan kann diese Klinge einsetzen. Sollte ein anderer es versuchen, wird er nicht in der Lage sein, das Schwert anzuheben. Diese besondere Mondklinge verleiht Resistenz gegen Feuer, und sein Eigentümer erhält einen Bonus auf seine Rüstungsklasse.
 Fundort: Mine von Nashkel, In der Truhe des Endgegners

Nesters Dolch (ID: DAGG06) Schaden: 1W4 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 1 Initiative: 2
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Ein Dolch ist typischerweise mit einer spitzen, zweischneidigen Klinge versehen, wodurch er sich von einem Messer unterscheidet, welches nur eine Schneide hat und etwas kürzer als ein Dolch ist.

Wurfdolch (ID: DAGG05) Schaden: 1W4 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 0 Initiative: 2
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Der typische Wurfdolch hat eine spitze, normalerweise zweischneidige Klinge, anders als ein Messer, das eine einschneidige Klinge besitzt und ein bisschen kürzer ist als der Dolch. Im Gegensatz zum Dolch hat der Wurfdolch einen kürzeren Griff und ist anders ausbalanciert.

Langschwerter

Bastardschwert (ID: SW1H01) Schaden: 2W4 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 10 Initiative: 8
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Das Bastardschwert ist von seiner Art her zwischen dem Zweihänder und dem Langschwert angesiedelt, weshalb es auch als eineinhalbhändiges Schwert bezeichnet wird. Es besitzt eine zweischneidige Klinge und einen langen Griff, wodurch es auch zweihändig geschwungen werden kann. Die durchschnittliche Länge des Bastardschwertes liegt zwischen 1,4 und 1,6 m.

Bastardschwert +1 (ID: SW1H02) Schaden: 2W4 +1 ETWO: -1
 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 9 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Das Bastardschwert ist von seiner Art her zwischen dem Zweihänder und dem Langschwert angesiedelt, weshalb es auch als eineinhalbhändiges Schwert bezeichnet wird. Es besitzt eine zweischneidige Klinge und einen langen Griff, wodurch es auch zweihändig geschwungen werden kann. Die durchschnittliche Länge des Bastardschwertes liegt zwischen 1,40 und 1,60 m.
 Fundort: Beregost, Magisches Kleinzeugs

Bastardschwert gegen Gestaltenwandler (ID: SW1H03) Schaden: 2W4 +1; +3 gegen ETWO: -1
 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 8 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Kondar
 Auf den ersten Blick wirkt dieses Schwert wie jedes andere. Bei Anwesenheit eines Gestaltenwandlers erwärmt sich jedoch die Klinge, und sie entfaltet ihre Kraft. Ihr Name stammt vom ursprünglichen Besitzer der Waffe, und seine Geschichte war gezeichnet von Täuschung und Verrat, auch wenn sie größtenteils in Vergessenheit geraten ist. Es hält sich weiterhin das Gerücht, dass er einen stattlichen Preis für diese Klinge bezahlte, aber er konnte mit ihr den wirklichen Charakter derer aufdecken, die ihn verraten wollten. Ihre Namen und Schandtaten sind allerdings längst in der Geschichte verlorengegangen.

Hulls Langschwert (ID: SW1H12) Schaden: 1W8 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 4 Initiative: 5
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Diese Schwerter werden auch als zweischneidige Schwerter, Kriegsschwerter oder Militärschwerter bezeichnet. In vielen Fällen hat das Langschwert nur eine einschneidige Klinge. Es gibt keine einheitliche Form des Langschwertes. Seine Form und Länge sind von Kultur zu Kultur unterschiedlich und können selbst innerhalb einer Kultur je nach Zeitalter variieren. Das grundlegendste Merkmal aller Langschwerter ist ihre Länge, die zwischen 90 cm und 1,2 m beträgt. Im letzteren Fall nimmt die Klinge 1 m der Gesamtlänge ein. Die meisten Langschwerter besitzen eine zweischneidige Klinge mit einer scharfen Spitze. Trotz dieser Spitze ist das Langschwert nicht zum Stoßen sondern zum Schlagen vorgesehen.

Krummsäbel +3, Frostbrand (ID: SW1H15) Schaden: 1W8 +3 ETWO: -3
 Besonderheit: Gewicht: 3 Bonus
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Initiative: 2
 Beschreibung: Dies ist der magische Krummsäbel "Eisiger Tod". Er ist eine der persönlichen Waffen von Drizzt. Typ: Einhändig
 Fundort: Gebiet nordöstlich von Naskel (AR4200) wenn Drizzt besiegt ist

Krummsäbel +5, Verteidiger (ID: SW1H16) Schaden: 1W8 +3 ETWO: -3
 Besonderheit: Rüstungsklasse: -2 Bonus Gewicht: 3 Bonus
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Initiative: 2
 Beschreibung: Dies ist der magische Krummsäbel "Blaues Licht". Er ist eine der persönlichen Waffen von Drizzt. Aufgrund seiner magischen Natur kann er nur von Wesen verwendet haben, die reinen Herzens sind. Typ: Einhändig
 Fundort: Gebiet nordöstlich von Naskel (AR4200) wenn Drizzt besiegt ist

Langschwert (ID: SW1H04) Schaden: 1W8 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 4 Initiative: 5
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Diese Schwerter werden auch als zweischneidige Schwerter, Kriegsschwerter oder Militärschwerter bezeichnet. In vielen Fällen hat das Langschwert nur eine einschneidige Klinge. Es gibt keine einheitliche Form des Langschwertes. Seine Form und Länge sind von Kultur zu Kultur unterschiedlich und können selbst innerhalb einer Kultur je nach Zeitalter variieren. Das grundlegendste Merkmal aller Langschwerter ist ihre Länge, die zwischen 90 cm und 1,2 m beträgt. Im letzteren Fall nimmt die Klinge 1 m der Gesamtlänge ein. Die meisten Langschwerter besitzen eine zweischneidige Klinge mit einer scharfen Spitze. Trotz dieser Spitze ist das Langschwert nicht zum Stoßen sondern zum Schlagen vorgesehen.

Langschwert +1 (ID: SW1H05) Schaden: 1W8 +1 ETWO: -1
 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 4 Initiative: 4
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Diese Schwerter werden auch als zweischneidige Schwerter, Kriegsschwerter oder Militärschwerter bezeichnet. In vielen Fällen hat das Langschwert nur eine einschneidige Klinge. Es gibt keine einheitliche Form des Langschwertes. Seine Form und Länge sind von Kultur zu Kultur unterschiedlich und können selbst innerhalb einer Kultur je nach Zeitalter variieren. Das grundlegendste Merkmal aller Langschwerter ist ihre Länge, die zwischen 90 cm und 1,20 m beträgt. Im letzteren Fall nimmt die Klinge 1 m der Gesamtlänge ein. Die meisten Langschwerter besitzen eine zweischneidige Klinge mit einer scharfen Spitze. Trotz dieser Spitze ist das Langschwert nicht zum Stoßen sondern zum Schlagen vorgesehen.
 Fundort: Beregost / Baldur's Gate Magisches Kleinzeugs / Feuerwein Brücke

Langschwert +2 (ID: SW1H06) Schaden: 1W8 +2 ; +1 durch ETWO: -2
 Kälte Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 3 Initiative: 3
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Rancor
 Klinge dieses Typs wurden lange Zeit von Sharran-Priestern bei den Opferriten anlässlich der Feiern des "Mondfestes" verwendet. Legenden besagen, dass nach ihrem Tod die Überreste der Trägerin des Schwertes mumifiziert wurden und die Klinge als Machtsymbol an ihre Brust gelegt wurde. In der ersten Runde eines lange vergessenen Rituals sollte sie exhumiert und in einer neuen Form wiedergeboren werden. Leider wurden in Kultkriegen die Wenigen getötet, die von ihrer Existenz wussten, und ihr Grab wurde zu einem Gefängnis, in dem sie in Vergessenheit geriet und eine Wut entwickelte, die an Wahnsinn grenzte. Ihr Grab wurde schließlich entdeckt, aber es war verlassen und enthielt keine Hinweise auf ihren Verbleib. Manche wagen die tollkühne Vermutung, dass ihre Wut so konzentriert war, dass sie mit der Klinge ihrer Waffe eins wurde. Das Schwert birgt jedenfalls nach Hunderten von Jahren umgeben vom Hass eine ihm eigene Macht in sich. Im Kampf stellt es nun eine äußerst gefährliche, todbringende Waffe dar.
 Fundort: Südwestlich der Nashkel Minen (Grauwolf)

Hellebarden

Hellebarde (ID: HALB01) Schaden: 1W10 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 15 Initiative: 9
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig
 Beschreibung: Die Hellebarde ist die mit Abstand älteste und meist benutzte Streitaxt. Sie besteht aus einer Klinge, die einem Hackbeil ähnelt, welche auf einen durchschnittlich 1,8 Meter langen Stab aufgesetzt ist. Das Gewicht der Axtklinge wird durch eine Fluke ausgeglichen. Am oberen Ende sitzt ein spitzer Dorn, der gewöhnlich viereckig geformt ist. Manchmal wird die Fluke von einem Haken ersetzt, mit dem berittene Kämpfer vom Pferd geholt werden können. Eine Hellebarde lässt sich am besten als eine Kreuzung zwischen einem Speer und einer Axt beschreiben.

Hellebarde (ID: HALBRD01) Schaden: 1W10 +3 ETWO: -3
 Bonus
 Besonderheit: Fluch: Der Träger erleidet 3
 Schadenspunkte durch Stiche bei jedem Treffer. Gewicht: 3 Initiative: 3
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ:
 Zweihändig
 Beschreibung: Dieser verwunschene Speer erscheint als magischer Speer. Entsteht jedoch eine Kampfsituation, und der Träger greift einen Feind an, so richtet sich der verfluchte Wendespeer seinerseits gegen den Träger. Bei jedem Angriff greift der verfluchte Wendespeer sowohl den Gegner als auch den Träger an. Dieser Speer ist eine mächtige Waffe. Es muss jedoch gut überlegt werden, ob sein Nutzen seinen Schaden aufwiegt. Den verfluchten Wendespeer kann man nur durch die Anwendung von "Fluch brechen" wieder loswerden.

Hellebarde +1 (ID: HALB02) Schaden: 1W10 +1 ETWO: -1
 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 14 Initiative: 8
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ:
 Zweihändig
 Beschreibung: Wie andere Hellebarden, so besteht auch diese aus einer baumaxtähnlichen Klinge, die auf einem ca. 1,8 Meter langen Schaft befestigt ist. Sie besitzt außerdem ein paar magische Eigenschaften, die ihre Wirkung im Kampf erhöhen. So zum Beispiel bahnt sich die scharfe Klinge ihren Weg bis zu den Knochen deiner Gegner, während die mit Widerhaken versehene Spitze nach einer Lücke in ihrer Rüstung sucht.
 Fundort: südwestlich von Nashkel

Hellebarde +2 (ID: HALB03) Schaden: 1W10 +2 ETWO: -2
 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 12 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ:
 Zweihändig
 Beschreibung: Klinge von Suryris
 Suryris, ein weißer Minotaurus, der die Berge von Orsraun in Turmish bereiste, lebte nur für seine Kampfesleidenschaft und forderte Krieger heraus, sich ihm im Wettstreit um seine Zauberwaffe entgegenzustellen: einer furchteinflößenden Hellebarde. Trotz seines aggressiven Charakters war er ein ehrenhafter Kämpfer und tötete nie Gegner, die er überwältigen konnte. Suryris traf nur einmal auf einen übermächtigen Herausforderer in einer Schlacht, die Stunden dauerte und den Minotaurus oft am Rande der Niederlage sah. Der Kampf endete, als das Schwert seines Gegners zerbrach, doch Suryris wusste, dass er bei einer Fortsetzung des Kampfes verloren hätte. Er übergab dem überraschten Mann seine Waffe, und dieser verbreitete die Geschichte dieses ehrenhaften Wesens, wo immer er konnte.
 Fundort: Baldur's Gate Iron Throne Building

Keulen

Flegel (ID: BLUN02) Schaden: 1W6 +1 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 15 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Ein Flegel besteht aus einem kräftigen Holzgriff, der mit einem Eisenstab, einem spitzenbesetzten Holzstab oder einer spitzenbesetzten Eisenkugel verbunden ist. Die beiden Teile sind entweder mit einem Scharnier oder einer Kette verbunden. Ursprünglich wurde diese Waffe zum Dreschen von Getreide benutzt.

Flegel (ID: BLUN08) Schaden: 1W6 +1 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 15 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Ein Flegel besteht aus einem kräftigen Holzgriff, der mit einem Eisenstab, einem spitzenbesetzten Holzstab oder einer spitzenbesetzten Eisenkugel verbunden ist. Die beiden Teile sind entweder mit einem Scharnier oder einer Kette verbunden. Ursprünglich wurde diese Waffe zum Dreschen von Getreide benutzt.

Flegel +1 (ID: BLUN03) Schaden: 1W6 +2 ETWO: -1 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 13 Initiative: 6
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Ein Flegel besteht aus einem kräftigen Holzgriff, an dem ein Eisenstab, ein spitzenbesetzter Holzstab oder eine spitzenbesetzte Eisenkugel angebracht ist. Die beiden Teile sind entweder über ein Scharnier oder eine Kette verbunden. Die Waffe wurde magisch verbessert, womit es zu einer Bindung zwischen der Waffe und ihrem Träger kommt.
 Fundort: Gebiet westlich von Nashkel

Keule (ID: BLUN01) Schaden: 1W6 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 3 Initiative: 4
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig
 Beschreibung: Meist besteht eine Keule aus einem festen Hartholz-Stecken, der am Griff schmal ist und zum Ende hin breiter wird. Diese einfache Waffe ist im Gebrauch, seit Menschen Werkzeuge benutzen. Da jeder ein brauchbares festes Holzstück finden und herumschleudern kann, ist die Keule als Waffe weit verbreitet.

Morgenstern (ID: BLUN06) Schaden: 2W4 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 12 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig
 Beschreibung: Ein Morgenstern besteht aus einem hölzernen Schaft, auf den ein mit Eisenspitzen besetzter Metallkopf aufgesetzt ist. Die Gesamtlänge eines Morgensterns beträgt etwa 1,2 m. Der Kopf kann rund, oval oder zylindrisch geformt sein und ist mit Stacheln besetzt. Unabhängig von der jeweiligen Ausführung ist der Kopf von Morgensternen meist mit einer langen Spitze zum Stoßen versehen.

Morgenstern +1 (ID: BLUN07) Schaden: 2W4 +1 ETWO: -1 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 10 Initiative: 6
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Ein Morgenstern besteht aus einem hölzernen Schaft, auf den ein mit Eisenspitzen besetzter Metallkopf aufgesetzt ist. Die Gesamtlänge eines Morgensterns beträgt etwa 1,2 m. Diese spezielle Waffe besitzt einen Goldkopf, der magisch verbessert wurde, um seine Leistung zu steigern, und um die Verformbarkeit des Goldes zu umgehen.

Fundort: 6. Kapitel: Kerzenburg / Söldner vor der Mantelwaldmiene

Streitkolben (ID: BLUN04)	Schaden: 1W6 +1	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 10	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Streitkolben ist eine direkte Ableitung der einfachen Keule und besteht lediglich aus einem Holzschafte, auf den ein Stein oder Eisenkopf aufgesetzt ist. Der Kopf kann entweder mit Spitzen versehen, geflanscht oder aber auch pyramidenförmig ausgearbeitet sein.

Streitkolben +1 (ID: BLUN05)	Schaden: 1W6 +2	ETWO: -1 Bonus
Besonderheit:	Gewicht: 8	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Streitkolben ist eine direkte Ableitung der einfachen Keule und besteht lediglich aus einem Holzschafte, auf den ein Eisenkopf aufgesetzt ist. In diesem Fall ist der Kopf pyramidenförmig ausgearbeitet, leuchtet blau von innen und sitzt auf einem polierten Eichenschafte.

Fundort: Beregost / Baldur's Gate Eiserner Thron Gebäude

Hämmer

Kriegshammer (ID: HAMM01)	Schaden: 1W4 +1	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 6	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Für berittene Kämpfer sind Waffen mit langem Schaft eher ungeeignet, weshalb viele Waffen mit einem kürzeren Schaft versehen wurden, so dass sie mit einer Hand geschwungen werden können. Beispiele dafür sind die bereits erwähnten Streitkolben und Flegel, ein weiteres ist der Kriegshammer. Der Streithammer für Reiter wurde aus dem Luzerner Hammer entwickelt. Er besteht ganz aus Stahl und ist mit kleinen Metallscheiben - auch Rondelle genannt - versehen, die zum Schutz und zur Verstärkung des Griffes dienen. Diese Rondelle sind oft schmuckvoll verziert und geformt. Der Schaft hat eine ungefähre Länge von 50 cm.

Fundort: 6. Kapitel: Dungeon unter Kerzenburg / Räuberlager / Peldvale

Kriegshammer +1 (ID: HAMM02)	Schaden: 1W4 +2	ETWO: -1 Bonus
Besonderheit:	Gewicht: 6	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die anderen seiner Art ist dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl, mit einem knochenbrechenden Hammer auf einem 45 cm langen Schaft. Er wurde jedoch auch mit einigen magischen Eigenschaften versehen, so dass er im Kampf wirkungsvoller ist.

Kriegshammer +2 (ID: HAMM03)	Schaden: 1W4 +3; +1 durch Elektrizität	ETWO: -2 Bonus
Besonderheit:	Gewicht: 5	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ashideena		

Ashideena war eine bemerkenswerte Strategin, die ihre Fähigkeiten im Jahr der Schwarzen Horde gegen die Armeen der Orks einsetzte. Sie traf auf Dergat Wiltoon - den Krieger, in dessen Besitz sich diese Waffe befand - als er einen vom großen Ork Varstok angeführten Angriff aus dem Hinterhalt vereitelte, und machte ihn bald darauf zu ihrem Feldhauptmann. Nachdem sie sich während des gesamten Krieges gegenseitig unterstützt hatten, verliebten sie sich und heirateten schließlich. Historiker berichten, dass Dergat seinen Kriegshammer nach seiner Braut benannte, um ihn an die Liebe zu erinnern, für deren Schutz er gekämpft hatte. Was Ashideena hiervon hielt, ist nicht bekannt.

Fundort: Südwestlich von Beregost, Bassilus

Kurzschwerter

Kurzschwert (ID: SW1H07)	Schaden: 1W6	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das Kurzschwert ist die erste und ursprüngliche Form eines Schwertes. Einfach ausgedrückt ist ein Kurzschwert ein Dolch, bei dem die Klinge so lang ist, dass das Ganze nicht mehr als Dolch bezeichnet werden kann. Der Begriff "Kurzschwert" ist in der Klassifizierung der Schwerter eigentlich nicht bekannt. Er wird jedoch mittlerweile zur Beschreibung einer zweischneidigen Klinge mit einer ungefähren Länge von 60 cm verwendet. Die Klinge ist normalerweise vorne spitz, wodurch sich das Kurzschwert hervorragend zum Stoßen eignet.		

Kurzschwert +1 (ID: SW1H08)	Schaden: 1W6 +1	ETWO: -1 Bonus
Besonderheit:	Gewicht: 3	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das Kurzschwert ist die erste und ursprüngliche Form eines Schwertes. Einfach ausgedrückt ist ein Kurzschwert ein Dolch, bei dem die Klinge so lang ist, dass das Ganze nicht mehr als Dolch bezeichnet werden kann. Der Begriff "Kurzschwert" ist in der Klassifizierung der Schwerter eigentlich nicht bekannt. Er wird jedoch mittlerweile zur Beschreibung einer zweischneidigen Klinge mit einer ungefähren Länge von 60 cm verwendet. Die Klinge ist normalerweise vorne spitz, wodurch sich das Kurzschwert hervorragend zum Stoßen eignet.		

Fundort: Räuberlager / Baldur's Gate Sieben Sonnen / Beregost / Nashkel

Kurzschwert +2 (ID: SW1H09)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Beschreibung: Das pfeifende Schwert

In den Ebenen der Östlichen Shaar lebte ein kleiner Schmied von der Rasse der Menschen, dessen fast zwergenhafter Wuchs seiner Seele nicht gerecht wurde. Er war zwar ein versierter Waffenschmied, aber seine eigentliche Fähigkeit bestand darin, ein gefühlsvolles Lied zu pfeifen, das einen gestandenen Mann dazu bringen konnte, wie ein Kind zu weinen. Nur ein zurückgezogen lebender Zauberkundiger verbrachte seine Zeit mit dem Kleinwüchsigen, während die anderen sich lediglich über seine geringe Körpergröße lustig machten. Das Lied des Schmieds stieß bei ihnen wegen ihrer Vorurteile auf taube Ohren, und ihr Spott steigerte sich in grausame Quälerei, so dass der entmutigte Mann sich schließlich dazu gedrängt sah, sein Zuhause für immer zu verlassen. Vor seinem Aufbruch schmiedete er noch diese Waffe als Geschenk für seinen Freund, der sie bei der Herstellung verzauberte. So pfeift die Klinge ihrem Träger eine süße Melodie, wenn sie aus der Scheide gezogen wird. Nur kurze Zeit später verließ auch der Zauberkundige angewidert die kleine Stadt, wobei er das Schwert auf seine Reisen mitnahm.

Fundort: Gebiet südwestlich von Beregost

Schaden: 1W6 +2

Gewicht: 2

Schadenstyp: Spitze

ETWO: -2 Bonus

Initiative: 1

Typ: Einhändig

Kurzschwert der Heimtücke (ID: SW1H10)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Beschreibung: Die Klinge des Schattens

Die Klinge des Schattens wurde als perfektes Mordwerkzeug geschaffen. Sie wird von all jenen begehrt, die Meinungsverschiedenheiten mit dem Schwert beilegen, und ihr Besitz ist oft nicht von langer Dauer.

Fundort: Baldur's Gate Unterkellar

Schaden: 1W6 +3

Gewicht: 3

Schadenstyp: Spitze

ETWO: -3 Bonus

Initiative: 0

Typ: Einhändig

Kurzschwert von Perdue (ID: SW1H17)

Besonderheit: Rüstungsklasse: -2 Bonus

Beschränkungen: -

Beschreibung: Das Kurzschwert ist die erste und ursprüngliche Form eines Schwertes.

Einfach ausgedrückt ist ein Kurzschwert ein Dolch, bei dem die Klinge so lang ist, dass das Ganze nicht mehr als Dolch bezeichnet werden kann. Der Begriff "Kurzschwert" ist in der Klassifizierung der Schwerter eigentlich nicht bekannt. Er wird jedoch mittlerweile zur Beschreibung einer zweischneidigen Klinge mit einer ungefähren Länge von 60 cm verwendet. Die Klinge ist normalerweise vorne spitz, wodurch sich das Kurzschwert hervorragend zum Stoßen eignet.

Schaden: 1W6

Gewicht: 3

Schadenstyp: Spitze

ETWO:

Initiative: 3

Typ: Einhändig

Stangenwaffen

Kampfstab (ID: STAF01)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Schaden: 1W6

Gewicht: 4

Schadenstyp: Wucht

ETWO:

Initiative: 4

Typ:

Zweihändig

Beschreibung: Der Kampfstab ist ein 1,8 bis 2,7 m langer Holzstab und somit die einfachste aller Stangenwaffen. Qualitativ hochwertige Kampfstäbe sind aus festem Eichenholz hergestellt und an beiden Enden mit Metall beschlagen. Der Kampfstab wird mit beiden Händen geschwungen.

Kampfstab +1 (ID: STAF02)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Schaden: 1W6 +1

Gewicht: 4

Schadenstyp: Wucht

ETWO: -1

Bonus

Initiative: 3

Typ:

Zweihändig

Beschreibung: Der Kampfstab ist ein 1,80 bis 2,70 m langer Holzstab und somit die einfachste aller Stangenwaffen. Qualitativ hochwertige Kampfstäbe sind aus festem Eichenholz hergestellt und an beiden Enden mit Metall beschlagen. Dieser Kampfstab jedoch ist etwas ganz Besonderes, da er mit magischen Eigenschaften versehen wurde.

Fundort: Beregost

Speer (ID: SPER01)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Schaden: 1W6

Gewicht: 5

Schadenstyp: Spitze

ETWO:

Initiative: 6

Typ:

Zweihändig

Beschreibung: Speere zählen zu den ältesten Waffen der Geschichte. Schon die primitivsten Völker benutzten einfache Holzstangen oder -stäbe, die an einem Ende angespitzt wurden. Nachdem die Menschen die Metallverarbeitung entdeckt hatten, begannen sie, Speerköpfe aus Eisen und Stahl herzustellen. Waffenschmiede experimentierten bald mit unterschiedlichen Formen von Speerköpfen, was zur Entstehung verschiedener Arten von Stangenwaffen führte.

Speer +1 (ID: SPER02)

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Schaden: 1W6 +1

Gewicht: 5

Schadenstyp: Spitze

ETWO: -1

Bonus

Initiative: 5

Typ:

Zweihändig

Beschreibung: Speere zählen zu den ältesten Waffen der Geschichte. Schon die primitiven Völker benutzten einfache Holzstangen oder -stäbe, die an einem Ende angespitzt wurden. Nachdem die Menschen die Metallverarbeitung entdeckt hatten, begannen sie, Speerköpfe aus Eisen und Stahl herzustellen. Waffenschmiede experimentierten bald mit unterschiedlichen Formen von Speerköpfen, was zur Entstehung verschiedener Arten von Stangenwaffen führte.

Fundort: Baldur's Gate Seven Suns / Inside of the Cloakwood Mines

Verfluchter Wendespeer (ID: SPER03) Schaden: 1W6 +3 ETWO: -3 Bonus
 Besonderheit: Fluch: Der Träger erleidet 3 Gewicht: 3 Initiative: 3
 Schadenspunkte durch Stiche bei jedem Treffer. Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig
 Beschränkungen: -

Beschreibung: Dieser verwunschene Speer erscheint als magischer Speer. Entsteht jedoch eine Kampfsituation, und der Träger greift einen Feind an, so richtet sich der verfluchte Wendespeer seinerseits gegen den Träger. Bei jedem Angriff greift der verfluchte Wendespeer sowohl den Gegner als auch den Träger an. Dieser Speer ist eine mächtige Waffe. Es muss jedoch gut überlegt werden, ob sein Nutzen seinen Schaden aufwiegt. Den verfluchten Wendespeer kann man nur durch die Anwendung von "Fluch brechen" wieder loswerden.

Äxte

Streitaxt (ID: AX1H01) Schaden: 1W8 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 7 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Die verbreitetste Ausführung einer Streitaxt besteht aus einem dicken Stab von ungefähr 1,2 m Länge mit einer einschneidigen, trompetenförmigen Klinge an einem Ende. Diese Waffe wird auch Breitbeil genannt.

Streitaxt +1 (ID: AX1H02) Schaden: 1W8 +1 ETWO:
 Besonderheit: Gewicht: 7 Initiative: 6
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Die gängigste Ausführung einer Streitaxt besteht aus einem dicken Stab von ungefähr 1,2 Metern Länge mit einer einschneidigen, trompetenförmigen Klinge an einem Ende. Diese Waffe wird auch Breitbeil genannt.
 Fundort: Baldur's Gate Magisches Kleinzeugs / Beregost

Streitaxt +2 (ID: AX1H03) Schaden: 1W8 +2 ETWO: -2 Bonus
 Besonderheit: Gewicht: 5 Initiative: 5
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig
 Beschreibung: Streitaxt von Mauletar
 Während des Bürgerkriegs von Tethyr befand sich die Streitaxt von Mauletar im Besitz des Hauses von Ossyind. Diese edle Familie wurde während ihrer Flucht aus dem Land verraten, und Mauletar, Anführer der Garde und persönlicher Freund der Familie, nahm die Axt und opferte sich selbst, um seinen Gefährten genügend Zeit für ihre Flucht zu geben. Sein Kampfschrei wurde von den Göttern gehört und ertönte in allen Landen als ein Symbol für tiefe Freundschaft und Loyalität. Aus diesem Grund wird die magische Axt benutzt, um diese Werte hochzuhalten, und gegen jene eingesetzt, denen es an Ehre und Mut mangelt.
 Fundort: Helm & Umhang Taverne, Schankraumschlägerei

Verletzungspfeile (ID: DART04) Schaden: 1W3 ETWO:
Besonderheit: Dem Ziel muss ein Rettungswurf gegen Tod
gelingen, oder es erleidet 20 Schadenspunkte in 20
Sekunden durch Gift. Gewicht: 0 Initiative: 2
Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Einhändig
Beschreibung: Dieser Wurf Pfeil ist mit einem tödlichen Gift getränkt, das sofort in die
Blutbahn des Gegners eindringt, sobald er getroffen wird.

Wurfpfeile (ID: DART01) Schaden: 1W3 ETWO:
Besonderheit: Gewicht: 0 Initiative: 2
Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Einhändig
Beschreibung: Ein Wurf Pfeil stellt ein kleines, leicht zu versteckendes Wurfgeschoss dar, das
nicht mit einem Bogen oder einer anderen Waffe abgefeuert, sondern mit der Hand auf das
Ziel geworfen wird.

Wurfpfeile +1 (ID: DART02) Schaden: 1W3 +1 ETWO: -1
Besonderheit: Gewicht: 0 Initiative: 1
Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Einhändig
Beschreibung: Der Wurf Pfeil ist eine kleine, leicht zu versteckende Geschoss Waffe, die
geworfen und nicht von einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgefeuert wird.

Zauberstäbe

Lähmungsstab (ID: WAND04)
Wirkung: Reichweite: 30 m; Wirkungsbereich: 1 Wesen;
Wirkungsdauer: 10 Runden Beschränkungen: -
Wirkungsdauer/Schaden: Reichweite: Wirkungsbereich:
Beschreibung: Bei Verwendung dieses Stabes tritt aus ihm ein dünner, bläulicher Strahl mit
einer maximalen Reichweite von 1,80 m heraus. Berührt dieser Strahl ein Wesen, muss
diesem ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe gelingen, oder es wird 10 Runden lang betäubt.
Fundort: Baldur's Gate Diebesgilde / Leuchtturmgebiet

Stab der Blitze (ID: WAND07)
Wirkung: Schaden: 6W6; Rettungswurf: 1/2; Reichweite: 30
m; Wirkungsbereich: Blitzstrahl Beschränkungen: -
Wirkungsdauer/Schaden: Reichweite: Wirkungsbereich:
Beschreibung: Der Besitzer des Zauberstabs kann einen Blitzstrahl erzeugen. Das Wesen, das
von dem Blitzstrahl getroffen wird, erleidet 6W6 Schadenspunkte (wobei jede gewürfelte 1
als 2 gezählt wird), die bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauberstäbe halbiert werden
können. Der Blitzstrahl durchquert sein Ziel und setzt seine Zickzackbahn so lange fort, bis er
erlischt.
Fundort: Baldur's Gate Iron Throne Gebäude

Stab der Furcht (ID: WAND02)

Wirkung: Der Stab bewirkt, dass die Feinde voller Angst davonlaufen, es sei denn, sie führen einen Rettungswurf gegen Zauber aus. Reichweite: 30 m Wirkungsbereich: 6 m Radius Wirkungsdauer: 15 Runden

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite: Wirkungsbereich:

Beschreibung: Ein Stab der Furcht pflanzt Entsetzen in das Herz jedes Lebewesens innerhalb seiner Reichweite. Diese Panik ist allerdings nicht übermächtig, da Tapfere dem Zauber widerstehen können. Wie andere Zauberstäbe, so kann auch der Stab der Furcht nur in einer bestimmten Zahl von Fällen eingesetzt werden, bevor er zerstört wird.

Fundort: Kapitel 6: Kerzenburg / Räuberlager / In den Mantelwald Minen

Stab der Himmel (ID: WAND11)

Wirkung: Schaden: 6W8 durch Feuer; Rettungswurf: 1/2; Reichweite: 40 m; Wirkungsbereich: 1 Wesen

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite: Wirkungsbereich:

Beschreibung: Dieser Zauberstab ruft eine Flammensäule hervor, die vom Himmel herabfährt und das Ziel des Thaumaturgen trifft. Die Flammen fügen dem Ziel 6W8 Schadenspunkte zu (wobei 1 als 2 gezählt werden), es sei denn, das Ziel macht einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber. In diesem Fall erhält es nur die Hälfte der Schadenspunkte. Der Zauberstab hat nur eine bestimmte Anzahl an Ladungen. Wenn diese aufgebraucht sind, wird er zerstört.

Fundort: Baldur's Gate Iron Throne Gebäude / Ulgoth Beard Taverne

Stab der magischen Geschosse (ID: WAND03)

Wirkung: Schaden: 1W4 +1; Reichweite: 30 m;

Beschränkungen: -

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite: Wirkungsbereich:

Beschreibung: Wird der Stab aktiviert, schnellt aus ihm ein mit magischer Energie geladenes Geschoss hervor und trifft sein Ziel mit mathematischer Genauigkeit. Mögliche Ziele sind auch feindliche Wesen in einem Nahkampf. Ein Ziel kann nur getroffen werden, wenn es gesehen oder auf andere Weise entdeckt wird; es ist jedoch möglich den Zauber dadurch zu bannen, dass man sich so gut wie möglich versteckt, zum Beispiel hinter Pfeilschießscharten. Einem Wesen fügt das Geschoss 1W4 +1 Schadenspunkte zu.

Fundort: Baldur's Gate Seven Suns / Beregost / Überfallsort von Grorion

Stab der Monsterherbeirufung (ID: WAND10)

Wirkung: Beschwört 12 TW Monster; Reichweite: 7 m;

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer: 2 Runden

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite: Wirkungsbereich:

Beschreibung: Dieser Stab beschwört 12 TW Monster, die im Wirkungsbereich auftauchen und Feinde des Anwenders angreifen. Die Monster bleiben entweder so lange im Bann des Zaubers, bis er unwirksam wird, oder sie werden getötet. Diese Wesen haben keine Moral und verschwinden einfach, wenn sie getötet werden. Ist kein kampfbereiter Gegner vorhanden und kann der Magier mit den Monstern kommunizieren, so können die beschwörten Monster dem Magier auch andere Dienste erweisen.

Fundort: Gebiet östlich der Nashkel Minen (Ausgang) in der Gruft südöstlich auf der Karte

Stab des Feuers (ID: WAND05)

Wirkung: "Feuerball": Schaden: 6W6 durch Explosion,

Rettungswurf: 1/2, Reichweite: 30 m, Wirkungsbereich: 10 m

Radius "Agannazars sengender Strahl": Schaden: 6W6 +6, Beschränkungen: -

Rettungswurf: 1/2, Reichweite: 30 m, Wirkungsbereich: 1

Wesen

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite: Wirkungsbereich:

Beschreibung: Der Stab speit einen riesigen, lodernden Feuerball aus, der die gewünschte Reichweite (max. 40 m) überbrückt, um sich dann in einer gewaltigen Explosion zu entladen, ganz wie beim "Feuerball"-Zauber. Der Feuerball verursacht 6W6 Schadenspunkte, wobei jede gewürfelte 1 als 2 gezählt wird. Wenn den Opfern ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe gelingt, erleiden sie nur den halben Schaden. Die zweite Fähigkeit des Stabs ähnelt dem Zauber in "Agannazars sengender Strahl". Gegen das Opfer wird eine flammende Säule geworfen, die einen Schaden von 6W6 +6 verursacht, gelingt dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe wird die Hälfte an Schaden verursacht.

Fundort: Kapitel 6: Dungeon unter der Kerzenburg

Stab des Frostes (ID: WAND06)

Wirkung: Schaden: 8W6 Rettungswurf: 1/2 Reichweite: 30 m Beschränkungen: -

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite: Wirkungsbereich:

Beschreibung: Aus dem Stab sprühen weiße, kristallene Teilchen, die eine Säule bilden und das Opfer mit voller Kraft in der Brust treffen. Die Temperatur im Kegelinneeren ist tödlich, es entsteht ein Schaden von 8W6 (wobei jede gewürfelte 1 als 2 gezählt wird), der bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauberstäbe halbiert werden kann.

Fundort: In den Mantelwaldminen / Nashkel Minen bei den Koordinaten X-0165 Y-0177

Stab des Schlafes (ID: WAND08)

Wirkung: Rettungswurf: Neg.; Reichweite: 27 m; Beschränkungen: -

Wirkungsbereich: 6 m Radius; Wirkungsdauer: 2 Phasen

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite: Wirkungsbereich:

Beschreibung: Dieser Stab erzeugt einen goldenen Energiestrah, der ein Ziel auf bis zu 18 m Entfernung anvisiert und dessen Wirkungsbereich ein Würfel mit 12 m Kantenlänge ist. Gelingt dem Ziel der Rettungswurf gegen Zauberstäbe nicht, fällt das Wesen 5 Runden lang in einen tiefen, komaartigen Schlaf.

Fundort: Hohe Hecke

Verwandlungsstab (ID: WAND09)

Wirkung: Rettungswurf: Neg.; Reichweite: 30 m; Beschränkungen: -

Wirkungsbereich: 1 Wesen; Wirkungsdauer: Permanent bis bannen

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite: Wirkungsbereich:

Beschreibung: Der Stab erzeugt einen dünnen, grünen Strahl, der 20 m weit reicht. Wird ein Wesen von diesem Strahl berührt, muss ihm ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe gelingen, oder es wird in ein Eichhörnchen verwandelt.

Fundort: Baldur's Gate Nordwest-Sektion

Zweihänder

Spinnenfluch (ID: SW2H06)

Schaden: 1W10 +2 ETWO: -2
Bonus

Besonderheit: Das Schwert schützt den Träger vor einschränkenden Zaubern wie "Personen festhalten" und "Netz".

Gewicht: 10 Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Typ:
Klinge Zweihändig

Beschreibung: Dieses Schwert wurde ursprünglich von den Orothiar-Zwergen im Mantelwald geschmiedet. Es sollte das Verhältnis zwischen dem Zwergenclan und den Großherzögen von Baldurs Tor fördern. Etwa ein Jahrhundert lang wurde es von den Großherzögen geschwungen, bis es schließlich verlorenging, ironischerweise in einem Kampf gegen Waldschrate und Spinnen. In wessen Besitz es sich nun befindet, ist ungeklärt. Jedoch würde es im Kampf gegen die Spinnenplage, von der der Mantelwald momentan befallen ist, große Dienste leisten.

Fundort: Mantelwald nach besiegen der Spinnenkönigin

Verfluchtes Berserkerschwert (ID: SW2H03)

Schaden: 1W10 +3 ETWO: -3
Bonus

Besonderheit: Fluch: Der Träger des Schwertes wird rasend. Das Schwert kann nur durch Bannzauber entfernt werden.

Gewicht: 5 Initiative: 7

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Typ:
Klinge Zweihändig

Beschreibung: Das ist ein verfluchtes Schwert, dass bei jedem Test perfekt funktioniert, in der Schlacht jedoch versagt. Sobald sich der Träger dieses Schwertes in die Schlacht stürzt, gerät er in rasende Wut und tötet alles in Reichweite befindliche bis er sich schließlich entweder beruhigt oder bewusstlos wird. Ein sehr mächtiges Schwert, der Träger muss jedoch wissen, ob sich das Risiko lohnt, es zu verwenden. Es kann nur durch einen Bannzauber entfernt werden.

Fundort: nordwestlich von Nashkel

Zweihändiges Schwert (ID: SW2H01)

Schaden: 1W10 ETWO:

Besonderheit:

Gewicht: 15 Initiative: 10

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Typ:
Klinge Zweihändig

Beschreibung: Beim Zweihändigen Schwert handelt es sich um eine Weiterentwicklung des Langschwertes. Waffenschmiede sind seit jeher daran interessiert, die bereits existierenden Waffen noch zu verbessern, was beim Langschwert dazu führte, dass die Klinge verlängert wurde. Schließlich musste auch der Griff verlängert werden, und man brauchte nun zwei Hände, um das Schwert richtig zu schwingen. Das Zweihändige Schwert dient hauptsächlich dazu, berittene Krieger zu zerteilen und die Spitzenformation eines Heeres aufzubrechen.

Zweihändiges Schwert +1 (ID: SW2H02)

Schaden: 1W10 +1 ETWO: -1
 Bonus
 Gewicht: 12 Initiative: 9
 Schadenstyp: Typ:
 Klinge Zweihändig

Besonderheit:

Beschränkungen: -

Beschreibung: Beim Zweihändigen Schwert handelt es sich um eine Weiterentwicklung des Langschwertes. Waffenschmiede sind seit jeher daran interessiert, die bereits existierenden Waffen noch zu verbessern, was beim Langschwert dazu führte, dass die Klinge verlängert wurde. Schließlich musste auch der Griff verlängert werden, und man brauchte nun zwei Hände, um das Schwert richtig zu schwingen. Das Zweihändige Schwert dient hauptsächlich dazu, berittene Krieger zu zerteilen und die Spitzenformation eines Heeres aufzubrechen. Dieses Schwert eignet sich für die Aufgabe besonders gut, da es verzaubert wurde und nun einige magische Eigenschaften aufweist.

Fundort: nordöstlich von Nashkel

Charakterwerte

Ansehensauswirkungen

Auswirkung von bestimmten Situationen auf das Ansehen

Ansehensstufe	Einen Unschuldigen töten	Einen Unschuldigen verletzen	Stehlen	Töten eines Flaming Fist Soldaten	Geldspende (Kirche)
20 (Held)	-10	-2	-1	-10	-
19	-10	-2	-1	-10	-
18	-9	-2	-1	-9	-
17	-8	-1	-1	-9	+1 (500)
16	-7	-1	-1	-9	+1 (400)
15	-6	-1	-1	-8	+1 (300)
14	-5	-1	-1	-8	+1 (300)
13	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
12	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
11	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
10 (start)	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
9	-3	-1	-1	-5	+1 (100)
8	-2	-1	0	-5	+1 (100)
7	-2	-1	0	-4	+1 (100)
6	-2	-1	0	-3	+1 (200)
5	-2	-1	0	-2	+1 (200)
4	-1	0	0	-2	+1 (200)
3	-1	0	0	-1	+1 (300)
2	-1	0	0	-1	+1 (400)
1 (Verbrecher)	0	0	0	0	+1 (500)

Ansehenspunkte

Startwerte des Ansehens:

Gesinnung	Startwert
Rechtsschaffend Gut	12
Neutral Gut	11
Chaotisch Gut	11
Rechtsschaffend Neutral	10
Absolut Neutral	10
Chaotisch Neutral	10
Rechtsschaffend Böse	9
Neutral Böse	9
Chaotisch Böse	8

Ansehensverhalten

NSC Reaktionen auf das Ansehen:

Ansehenswert	Gesinnung: Gut	Gesinnung: Neutral	Gesinnung: Böse
1	Bruch	Bruch	Glücklich
2	Bruch	Verärgert	Glücklich
3	Verärgert	Verärgert	Glücklich
4	Verärgert	Unglücklich	Glücklich
5	Verärgert	Unglücklich	Glücklich
6	Unglücklich	Neutral	Glücklich
7	Unglücklich	Neutral	Neutral
8	Unglücklich	Neutral	Neutral
9	Neutral	Neutral	Neutral
10	Neutral	Neutral	Neutral
11	Neutral	Neutral	Neutral
12	Glücklich	Neutral	Neutral
13	Glücklich	Neutral	Unglücklich
14	Glücklich	Neutral	Unglücklich
15	Glücklich	Neutral	Unglücklich
16	Glücklich	Neutral	Unglücklich
17	Glücklich	Neutral	Unglücklich
18	Glücklich	Neutral	Unglücklich
19	Glücklich	Unglücklich	Bruch
20	Glücklich	Unglücklich	Bruch

Preisveränderungen

Auswirkungen des Ansehens auf die Preise:

Ansehenswert **Prozentualer Aufschlag auf den Preis des Gegenstandes**

20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	-10%
14	Normalpreis
13	Normalpreis
12	Normalpreis
11	Normalpreis
10	Normalpreis
9	+10%
8	+20%
7	+20%
6	+30%
5	+40%
4	+50%
3	+100%
2	+1000%
1	+1000%



Erfahrungsstufen

Die im folgenden **orange** gekennzeichneten Stufen sind nur mit den Erweiterungsset Die Legenden der Schwertküste (Tales of the Sword Coast) erreichbar.

Die **rot** gekennzeichneten Stufen hingegen nur mit den Experience Cap Remover erreichbar.

Kämpfer:

Level	Krieger	Paladin / Waldläufer	Würfel (W10)
1	0	0	1
2	2,000	2,250	2
3	4,000	4,500	3
4	8,000	9,000	4
5	16,000	18,000	5
6	32,000	36,000	6
7	64,000	75,000	7
8	125,000	150,000	8
9	250,000	300,000	9
10	500,000	600,000	9+3

Priester:

Level	Kleriker	Druide	Würfel (W8)
1	0	0	1
2	1,500	2,00	2
3	3,000	4,000	3
4	6,000	7,500	4
5	13,000	12,500	5
6	27,500	20,000	6
7	55,000	35,000	7
8	110,000	60,000	8
9	225,000	90,000	9
10	450,000	125,000	9+2

Schurken:

Level	Dieb / Barde	Würfel (W6)
1	0	1
2	1,250	2
3	2,500	3
4	5,000	4
5	10,000	5
6	20,000	6
7	40,000	7
8	70,000	8
9	110,000	9
10	160,000	10

Zauberkundige:

Level Wizard Hit Dice (d4)

1	0	1
2	2,500	2
3	5,000	3
4	10,000	4
5	20,000	5
6	40,000	6
7	60,000	7
8	90,000	8
9	135,000	9
10	250,000	10

Attributveränderungen

Charakterattributveränderungen: Geschicklichkeit/Konstitution

Attributwert	Geschicklichkeit		TP Veränderung	Konstitution
	Fernwaffen- modifikation n	Ausweich- modifikation n		Wiedererweckung
3	-3	+4	-2	40
4	-2	+3	-1	45
5	-1	+2	-1	50
6	0	+1	-1	55
7	0	0	0	60
8	0	0	0	65
9	0	0	0	70
10	0	0	0	75
11	0	0	0	80
12	0	0	0	85
13	0	0	0	90
14	0	0	0	92
15	0	-1	+1	94
16	+1	-2	+2	96
17	+2	-3	+2(+3)	98
18	+2	-4	+2(+4)	100
19	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	-5	+2(+6)	100
23	+4	-5	+2(+6)	100
24	+5	-6	+2(+7)	100
25	+5	-6	+2(+7)	100

Intelligenz

Charakterattributveränderungen: Intelligenz

Attributwert	Höchster Zaubergrad	Chance Zauber zu verstehen	Höchstanzahl von Zaubern pro Grad	Altertumskunde Bonus
3	-	-	-	-20
4	-	-	-	-20
5	-	-	-	-20
6	-	-	-	-20
7	-	-	-	-10
8	-	-	-	-10
9	4th	35	6	-10
10	5th	40	7	0
11	5th	45	7	0
12	6th	50	7	0
13	6th	55	9	0
14	7th	60	9	0
15	7th	65	11	+3
16	8th	70	11	+5
17	8th	75	14	+7
18	9th	85	18	+10
19	9th	95	Alle	+12
20	9th	96	Alle	+15
21	9th	97	Alle	+20
22	9th	98	Alle	+25
23	9th	99	Alle	+30
24	9th	100	Alle	+35
25	9th	100	Alle	+40

Stärke

Charakterattributveränderungen: Stärke

Attributwert	Trefferchance	Schadensmodifikation	Zulässige Traglast in Pfund	Stemmvermögen in Pfund
3	-3	-1	5	3
4	-2	-1	15	4
5	-2	-1	15	4
6	-1	0	30	6
7	-1	0	30	6

8	0	0	50	8
9	0	0	50	8
10	0	0	70	10
11	0	0	70	10
12	0	0	90	12
13	0	0	90	12
14	0	0	120	14
15	0	0	120	14
16	0	+1	150	16
17	+1	+1	170	18
18	+1	+2	200	20
18/01-50	+1	+3	220	25
18/51-75	+2	+3	250	30
18/76-90	+2	+4	280	35
18/91-99	+2	+5	320	40
18/00	+3	+6	400	45
19	+3	+7	500	50
20	+3	+8	600	55
21	+4	+9	700	60
22	+4	+10	800	65
23	+5	+11	1000	70
24	+6	+12	1200	75
25	+7	+14	1600	80



