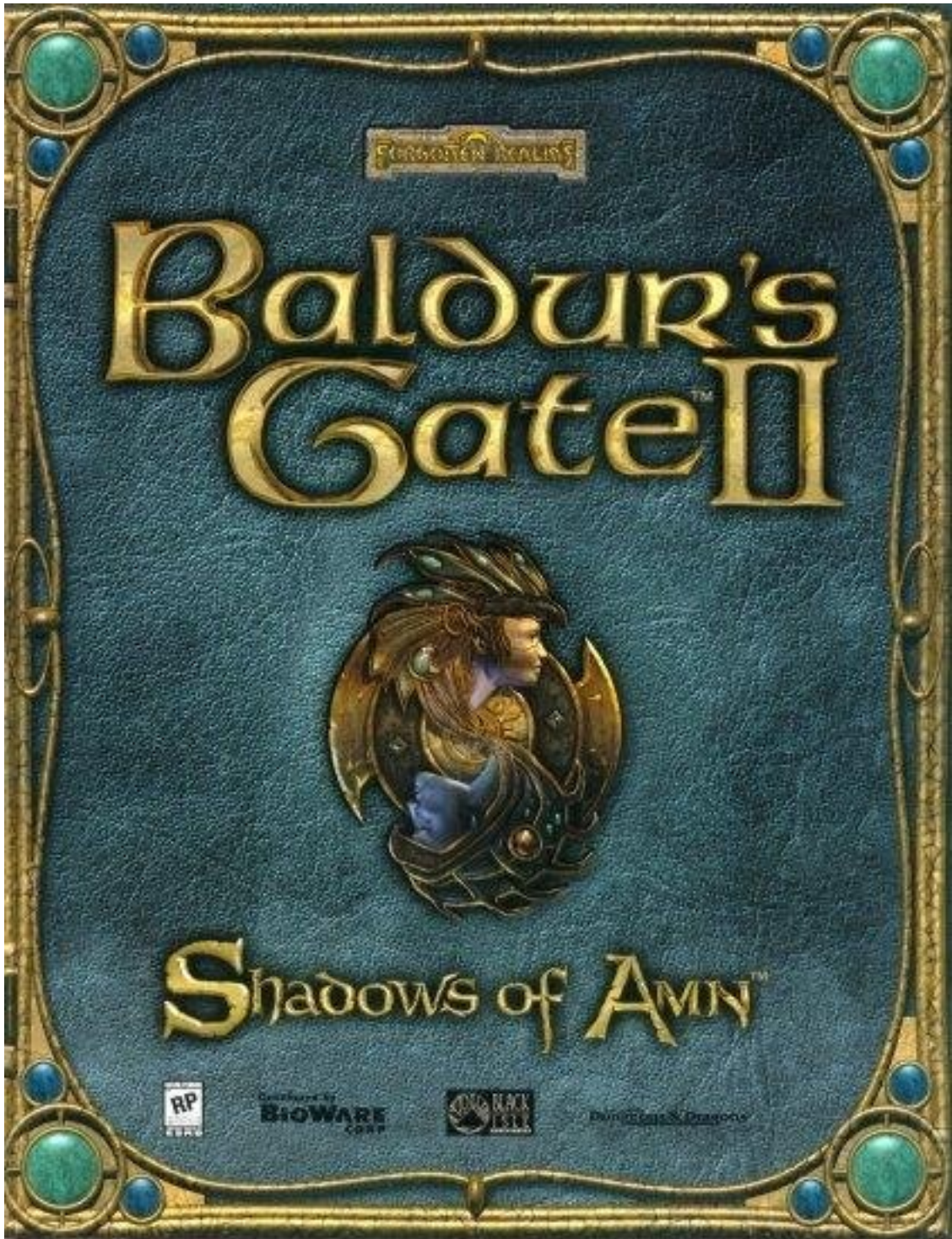


Eine  Spielhilfe zu



Allgemeine Infos

- Anmerkung 5
- Technik-FAQ 6
- Die Geschichte 10
- Gameplay 14
- Charakterinformationen 16
- Die neuen Hauptklassen 17
- Die neuen Unterklassen 20
- Monsterübersicht 31

Allgemeine Taktiken

- Charaktererstellung 34
- Cheats 41
- Gegenzauber 44
- Vertraute 48

Komplettlösung

- Kapitel 1 52
- Kapitel 2 60
- Kapitel 3 67
- Kapitel 4 78
- Kapitel 5 110
- Kapitel 6 127
- Kapitel 7 135
- Die Festung des Barden 148
- Die Festung des Diebes 154
- Die Festung des Druiden 159
- Die Festung des Kämpfers 163
- Die Festung des Klerikers 167
- Die Festung des Magiers 173
- Die Festung des Paladins 182
- Die Festung des Waldläufers 189

Monster-Taktiken

- Betrachter 195
- Drachen 199
- Gedankenschinder 204
- Golems 208
- Leichname 216
- Vampire 222

NSCs

• Übersicht	230
• Aerie	232
• Anomen	236
• Cernd	240
• Edwin	243
• Haer'Dalis	245
• Imoen	248
• Jaheira	249
• Jan Jansen	250
• Keldorn	251
• Korgan	255
• Mazzy	259
• Minsk	264
• Nalia	265
• Valygar	272
• Viconia	273
• Yoshimo	275

Waffen

• Armbrüste	276
• Bögen	281
• Bastardschwerter	288
• Bolzen	292
• Dolche	295
• Flegel	301
• Hellebarden	304
• Katanas	309
• Kriegshämmer	318
• Kugeln	321
• Kurzschwerter	322
• Langschwerter	327
• Morgensterne	335
• Musikinstrumente	337
• Pfeile	340
• Schlingen	344
• Stangenwaffen	347
• Streitäxte	360
• Streitkolben	365
• Zauberstäbe	370
• Zweihänder	376

Rüstungen

• Gürtel	384
• Armbänder	386
• Helme	392
• Kettenhemden	396
• Lederrüstungen	403
• Plattenpanzer	408
• Roben	413
• Schilde	417
• Stiefel	426

Sonstige Gegenstände

• Gegenstandsschmiede	429
• Halsketten	467
• Ringe	470
• Schlüssel	478
• Sonstiges	488
• Umhänge	506

Anmerkung

Autor:

Pandur

Überarbeitung:

Bel Iblis, Karras, McCrazy, 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 kommerziellen 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.

Technik-FAQ

Häufig gestellte Fragen zu Baldur's Gate 2.

1.1. Abstürze mit einem VIA Motherboard

Besitzer eines Motherboards mit VIA Chipsatz und AGP Grafikkarten sollten Ihr BIOS auf die neue Version updaten. Sollte schon das neue BIOS installiert sein, so sollte die Einstellung für "CPU IOQ size" auf 1 und nicht höher gesetzt sein, eine andere Lösung wäre noch den AGP Multiplikator auf 1x zu setzen.

1.2. Abstürze beim Untersuchen von Gegenständen mit ATI Grafikkarten

Beim Inspizieren von Gegenständen kann es bei Besitzern von ATI Grafikkarten zu Abstürzen kommen. Dies ist ein Treiberproblem an dem Bioware bereits arbeitet.



1.3. Allgemeine Installationstipps

1. Ein update der Firmware/BIOS des CD bzw. DVD Laufwerks hat in vielen Fällen geholfen wie uns mitgeteilt wurde.
2. Sollte aus irgendeinem Grund nur eine minimale Installationsgröße möglich sein, schafft die Sektion "Eine größere Installation vortäuschen" (weiter unten).
3. Wenn mehrere CD/DVD Laufwerke vorhanden sein sollten, bitte nur von einem Laufwerk installieren.
4. Wenn eine Installation absolut nicht möglich ist, aber 5 Gigabyte freier Festplattenspeicher vorhanden sind, können auch alle 4 CDs auf die Festplatte kopiert werden und die Installation von dort aus vorgenommen werden.
5. Ein Abschalten des DMA des CD/DVD Laufwerks hat auch schon einigen Leuten geholfen. Diese Einstellung kann hier vorgenommen werden: Systemsteuerung -> System -> Gerätemanager -> CD-Rom -> Laufwerk markieren -> Einstellungen.
6. Ein Abschalten der CD/DVD Leseoptimierung hat ebenfalls schon geholfen: Systemsteuerung -> System -> Leistungsmerkmale -> Leseoptimierung (Read-Ahead) Pfeil bis ganz nach Links ziehen. Neu booten.

1.4. Eine größere Installation vortäuschen

Sollte ein Minimale Installation möglich sein, jedoch keine größere, so gibt es einen Weg die Installation manuell vorzunehmen:

Minimal zu Vorgeschlagener Installation

1. Das Spiel minimal Installieren.
2. In der "baldur.ini" Datei die Zeile "Install Type=1" in "Install Type=2" umändern.
3. Kopieren der folgenden Dateien von der 2. CD in das BG2 Verzeichnis, wobei [cddrive] der Buchstabe des CD/DVD Laufwerks ist und [BG2] das Verzeichnis in das BG2 installiert wurde:

```
[cddrive]:\CD2\Data\CREAnim.bif ==> [BG2]\data\CREAnim.bif
[cddrive]:\CD2\Data\CREAnim1.bif ==> [BG2]\data\CREAnim1.bif
[cddrive]:\CD2\Data\GUIMosc.bif ==> [BG2]\data\GUIMosc.bif
[cddrive]:\CD2\Data\MovHD0.bif ==> [BG2]\data\MovHD0.bif
[cddrive]:\CD2\Data\NPCSoCD3.bif ==> [BG2]\data\NPCSoCD3.bif
[cddrive]:\CD2\Data\NPCSound.bif ==> [BG2]\data\NPCSound.bif
```

4. Kopieren der folgenden Dateien von CD3 in das BG2 Verzeichnis:

```
[cddrive]:\CD3\Data\CD3CreA2.bif ==> [BG2]\data\CD3CreA2.bif
[cddrive]:\CD3\Data\CD3CreAn.bif ==> [BG2]\data\CD3CreAn.bif
[cddrive]:\CD3\Data\CDCreAni.bif ==> [BG2]\data\CDCreAni.bif
```

5. Kopieren der folgenden Dateien von CD4 in das BG2 Verzeichnis:

```
[cddrive]:\CD4\Data\CD4CreA2.bif ==> [BG2]\data\CD4CreA2.bif
[cddrive]:\CD4\Data\CD4CreA3.bif ==> [BG2]\data\CD4CreA3.bif
[cddrive]:\CD4\Data\CD4CreAn.bif ==> [BG2]\data\CD4CreAn.bif
```

Jetzt hat das Spiel die vorgeschlagene Installationsgröße.

Minimal zu Vollinstallation

1. Das Spiel minimal Installieren.
2. In der "baldur.ini" Datei die Zeile "Install Type=1" in "Install Type=3" umändern. Zusätzlich muss der [Alias] Eintrag geändert werden: Die folgenden Änderungen müssen vorgenommen werden, wobei [BG2] das Verzeichnis ist, in das BG2 installiert wurde:

```
[Alias]
HD0:=[BG2]
CD1:=[BG2]\CD1
CD2:=[BG2]\CD2
CD3:=[BG2]\CD3
CD4:=[BG2]\CD4
```

3. Kopieren der folgenden Verzeichnisse von den BG2 CDs in das BG2 Verzeichnis, wobei [cddrive] der Buchstabe des CD/DVD Laufwerks ist und [BG2] das Verzeichnis in das BG2 installiert wurde:

```
CD2
---
[cddrive]:\CD2 ==> [BG2]\CD2
```

```
CD3  
---  
[cddrive]:\CD3 ==> [BG2]\CD3  
CD4  
---
```

1.5. Deinstallation von BG2

1. Deinstallationsdatei aus dem BG2 Startmenü oder der Systemsteuerung ausführen. Die Spieldateien und die Verknüpfungen im Startmenü sind nun gelöscht.
2. Sollte Schritt 1 fehlschlagen "baldur.exe" von der CD ausführen. Es sollte eine Nachricht erscheinen, dass die vorhergegangene Installation fehlgeschlagen ist und eine Neuinstallation nötig ist.
3. Sollte Schritt 2 fehlschlagen, muss die "baldur.ini" Datei editiert werden. Diese befindet sich im Installationsverzeichnis von BG2. Nach dem Punkt "Installing" im Menü "Program Options" suchen, den Wert auf 1 setzen ("Installing=1"), die Datei abspeichern und Schritt 2 nochmal versuchen.
4. Sollte Schritt 3 fehlschlagen, muss die System Registry mit der Regedit / Regedit32 Datei editiert werden (zu finden im Windows Ordner). Folgende Schlüssel müssen gelöscht werden:

a. HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Current Version\App Paths\BG2Main.exe

b. HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Current Version\Uninstall\{8DAE4336-2B71-11D4-9A6C-006067325E47}

5. Im Ordner "Programme" den versteckten Ordner "InstallShield Installation Information" öffnen und das Verzeichnis "{8DAE4336-2B71-11D4-9A6C-006067325E47}" löschen. Nun muss noch das Verzeichnis in welches BG2 installiert wurde gelöscht werden.

1.6. "Kurzsicht"-Bug des Hauptcharakters

Sollte der Charakter plötzlich "kurzsichtig" werden gibt es eine Lösung für dieses Problem, bis es per Patch gelöst wurde.

Es muss einfach nur einer der folgenden Zauber auf den Charakter gewirkt werden:

- Heilung (6. Grad Priesterzauber, auch in Tempeln zu bekommen)
- Gift neutralisieren (4. Grad Priesterzauber, auch in Tempeln zu bekommen)
- Krankheit heilen (3. Grad Priesterzauber, auch in Tempeln zu bekommen)

1.7. Herausfinden ob die Bonus CD korrekt installiert wurde

Ganz einfach: Im Ordner "Override" nachsehen ob folgende Dateien enthalten sind:

US Collectors CD - AR0702.bcs

US Bonus CD - AR0406.bcs

Sind die Dateien vorhanden, so war die Installation erfolgreich.



1.8. Norton WinDoctor und BG2

Diese Programm nicht ausführen, wenn BG2 installiert ist! Es denkt in der Registry wäre ein Fehler und Löscht den BG2 Eintrag!

1.9. Installation startet nicht

Sollte bei der Installation ein Fehler wie "interface not supportet" oder "failed to load type/library" auftreten, fehlen einige Windowsdateien namens DCOM. Diese können bei Microsoft runtergeladen werden.

Dies ist nur eine Lösung, wenn das Installationsprogramm nicht startet.

1.10. Wenn BG2 CD 5 verlangt

Wenn nach CD2 gefragt wird, CD2 einlegen, das Laufwerk anlaufen lassen und dann einfach stoppen. Dann OK klicken und schauen, ob der Installer den Wechsel bemerkt. Dies bei allen CDs durchführen, nach denen gefragt wird.

Gesamtübersicht

Geschichte



Die Geschichte von Baldur's Gate II - Schatten von Amn greift dort auf wo Baldur's Gate aufhörte. Wir werden wieder in das blühende, luxuriöse und liebevolle Szenario der Schwertküstenregion verschlagen und nicht in die dunkle verrottete Welt der Planescape. Obwohl die Story an sich deutlich düsterere Wege zieht als die ihres zarten Vorgängers. Der Plot ist bedeutend ausdrucksvoller und innovativer. So beginnt ihr die Geschichte eingesperrt in einem Käfig, ohne jegliche Erinnerung daran, wie ihr in diese Situation geraten

sein könntet. Der Magier, welcher für eure Qual verantwortlich ist, scheint beängstigend mächtig zu sein, was eure Aussichten auf eine Flucht hoffnungslos erscheinen läßt. Doch plötzlich wendet sich das Blatt, als eine unbekannt Gruppe von Angreifern den Magier belagert. Auf eurer Flucht helfen euch Mitstreiter des ersten Teils, wenn ihr sie aus ihren Käfigen befreit. Baldurs Gate Spieler werden nicht umher kommen Minsc und seinen Hamsterfreund Boo zu bemerken. Euer Augenblickliches Ziel besteht also darin den Dungeons von Amn zu entkommen, die großartige Hauptstadt Atkatla zu erkunden, herauszufinden wer dieser teuflische Magier ist und warum er an euch und euren Kameraden rumexperimentiert und die Prophezeiung weiter zu entwirren das ihr das Kind des Mördergottes seit.

Die Baldur's Gate Reihe spielt im Jahre 1370 TZ (Talisischer Zeitrechnung), 12 Jahre nach der Zeit der Unruhen.

Baldur's Gate II: Schatten von Amn selbst spielt 4 Monate nach eurem Abenteuer um Saverok. Der abzusehende Krieg zwischen Baldur's Gate und Amn wurde verhindert und ihr seht euch ein weiteres mal in die Probleme eurer Abstammung verstrickt. Während die Unwissenden euch fürchten versuchen die Skrupellosen Vorteile aus eurer Verwandtschaft mit dem Mördergott zu ziehen. Ihr erwacht, ohne Erinnerung wie ihr dort hinein gelangt seit, in einem Gefängnis, aus dessen Fängen ihr erst entinnen müsst. Glücklicherweise ist eure alte Bekannte Imoen zur Stelle und hilft euch dabei andere bekannte Gesichter aus ihren Verliesen zu befreien. Ohne eure Ausrüstung zieht ihr aus um einem Feind gegenüber zu treten, der was immer ihr auch unternehmen werdet, immer nur mit euch spielt. Aber wie heißt es so der Feind meines Feindes ist mein Freund. Und so verbündet ihr euch mit Bösen Kreaturen um Zerstörung zu verhindern und einen eurer ehemaligen Verbündeten aus den Klauen der Macht zu befreien.

Grafik

Eine der größten Veränderungen von Baldur's Gate ist ohne Zweifel die Grafik. Beginnend mit der Auflösung, die sich von 640x480 auf 800x600 gesteigert hat. Verfügt ihr auf ein mal über einen Aussichtspunkt der deutlich höher über den Kämpfen liegt, seht deutlich schmalere Pixel, glattere Kanten und vor allem einen bezaubernden Ausschnitt des reichhaltigen Landes von Amn. Liegt euch dieses jedoch nicht könnt ihr ebenfalls auf die altbewehrte Auflösung zurückgreifen.

Es geht weiter zu ebenso erwähnenswerten Erweiterungen. In jedem Black Isle Studios Titel der letzten Jahre, anbeginnend mit Baldur's Gate über Planescape Torment bis hin zu Icewind Dale, nahm die Grafikpracht der Infinity Engine stetig zu. Beim nunmehr letzten Titel dieser Enginerieihe hat sie ihren unschlagbaren Höhepunkt erreicht. Waren die Hintergründe in Baldur's Gate leblos und weit entfernt von Interaktivität und Bewegung, demonstrieren sie nun das stricte Gegenteil. Beispielsweise zieren riesige Statuen, die drehende Lichtkugeln halten, die Räume in der Hauptstadt Atkatla oder komische Zahnräder drehen sich im maschinellen Hintergrund die von blubbernden Tanks nochmals aufgefrischt werden. Anstatt durch durch Schnappschüsse einer Welt zu wandern, könnt ihr jetzt die wirkliche Erfahrung einer lebenden in Bewegung befindlichen Welt erfahren. Man kann ohne Bedenken behaupten, dass das Dungeons & Dragons Universum wirklich zum Leben erweckt wird und die Detailfülle den entscheidenden nicht zu übertreffenden Schritt gemacht hat.



Gameplay:

Erwartet auf keinen Fall das gleiche wie in Baldur's Gate. Von Anbeginn an unterscheidet sich Baldur's Gate 2 auch hier von seinem Vorgänger. Als letztes Rollenspiel, das noch das 2. Advanced Dungeons & Dragons Regelwerk verwendet, schöpft es dieses bis ins letzte Detail aus und baut bereits Brücken zur 3. Edition auf. So verfügt ihr schon in der Charaktergeneration über 3 neue Charakterklassen: Den Mönch, den Barbaren und den Hexer und eine neue Rasse: Den Halb-Ork. Zudem stehen euch für alle Klassen, mit Ausnahme der drei neuen, spezielle Unterklassen zur Auswahl, die spezielle Fähigkeiten oder Nachteile zur Klasse hinzuaddieren. Als Beispiel ist eine dieser des Kämpfers die Kensai. Sie kann keinerlei Rüstungen Armreifen etc. tragen. Jedoch erhält sie als Startwert bereits eine -2 Rüstungsklasse, +1 auf die Trefferchance und den Schaden für alle 3 Level der spezialisierten Waffen, solide Rüstungsklasserboni für jeden aufgestiegenen Level und die "Kai" Fähigkeit (nur einmal pro Tag), wodurch alle Angriffe den maximalen Schaden erzeugen. Umgeht ihr die Charaktergenerierung, indem ihr eure Heldentruppe aus dem ersten Abenteuer importiert, zieht ihr leider keinen Nutzen aus den neuen Klassenspezifikationen. Andernfalls stehen euch durch die Generierung Charaktere der 7. oder 8. Stufe, abhängig von der jeweiligen Klasse, zur Verfügung. Sehr beliebt im ersten Teil, war es sich eine mehrköpfige Truppe im Mehrspielermodus zusammenzustellen. Diese Option steht euch selbstverständlich wieder offen, dennoch entgehen euch dabei einige Dialoge die nur von NSCs ausgelöst werden können. Außerdem haben einige der NSCs spezielle Fertigkeiten die nicht durch eine normale Charaktergenerierung erzeugt werden könnten.

Die Zauberkundigen wird es freuen zu hören, dass sie in Baldur's Gate 2 Vertraute (Familiars) beschwören können. Vertraute sind intelligente tierische Diener die Aufgaben erfüllen oder an eurer Seite kämpfen. Welches Biest der jeweilige Magier beschwören kann ist abhängig seiner moralischen Gesinnung. Ein rechtsschaffend böser Magier ruft beispielsweise einen Kobold herbei der immerzu "Yes, Boss?" wie in kleiner Mafioso erwidert und sich über die schlechte Behandlung seines bösen Meisters beschwert. Der Vertraute kann zaubern, an eurer Seite kämpfen und euch sogar Tipps geben. Abgesehen davon das sie nach Ablauf der Beschwörungszeit wieder verschwinden, verhalten sie sich nicht wie normale beschworene Geschöpfe, sie stehen euch ewig treu zur Seite. Wenn ihr einen Vertrauten beschwört, gewinnt ihr einen festen Bonus von Trefferpunkten so lange es am Leben bleibt. Stirbt es aber so verliert euer Magier nicht nur die gewonnenen Trefferpunkte sondern auch permanent einen Konstitutionspunkt. Mitdenkend wie BioWare ist, könnt ihr euren Vertrauten, damit ihm nicht geschieht, vor schweren Kämpfen im Inventar verstauen (wo er einen Platz belegt). Die Vertrautenpalette der unterschiedlichen Gesinnungen reicht von Hasen über Katzen und Pseudodracen bis hin zu feenhaften Drachen.

Musik:

Beispiellos wie jedes bisherige BIS Abenteuer übertrumpft auch Baldur's Gate 2 wieder die vorangegangenen Spiele in Punkto musikalische Untermalung. Schon der Einleitungssong klingt wie orchestrales Tribut an den Fürsten der Hölle - gewaltig, düster und beängstigend kündigt er an was noch kommen mag. Ausgelöst durch die entscheidenden Geschehnisse des Spielverlaufs, treibt sie die Stimmung immer weiter voran. So sind im Kampfgetümmel Musikstücke zu hören wodurch ihr am liebsten den nächstgelegenen Troll mit dicker fetter Bastard anschreien würdet.

Des Rätsels Lösung:

Das Herzstück eines jeden Rollenspiels machen die Aufträge und Rätsel aus. Selbstverständlich müsst ihr als Spieler hier keineswegs zurückstecken. Die genretypischen gehe-zu-PunktA-um-GegenstandB-nach-C-zu-bringen-Quests verlaufen in Baldur's Gate 2 gen null. Ersetzt werden sie durch Aufgaben die tatsächlich eure Charakterrolle erfordern. In vielen Fällen werdet ihr angehalten euch für eine Seite zu entscheiden, und beinahe alle Entscheidungen beeinflussen den folgenden Spielverlauf. Viele der Aufgaben sind unvorstellbar groß. An einem bestimmten Punkt des Spiels bietet sich euch die Chance euch ein Haus oder eine größere Festung zuzulegen. Solch ein Auftrag dehnt sich gut und gerne auf einen kompletten (echten) Tag aus, und zählt dabei nicht einmal zu den Spielrelevanten Dingen. Ist jedoch absolut erstrebenswert, denn jede Behausung kommt mit seiner individuellen Ausstattung daher. Beispielsweise bietet die Magierbehausung zahlreiche Lehrlinge, Wächtergolems, eine große Auswahl an bizarren Räumen, Lagerungsorten und anderem neumodischen Apparaten.

Monster:

Die Monster sind erschreckend, sowohl in ihrer Größe als auch der Anzahl. Was jedoch angemessen ist, da ihr schließlich ebenfalls eine bedeutend stärkere Party habt. Seit nicht überrascht wenn ihr die unangenehmsten Kreaturen aus Baldur's Gate wieder erblickt und sie nur wie Sumpfraten gegen die neuen Herrschaaren erscheinen. Magier wirken bereits zu Beginn unbarmherzig Zauber jenseits des 6. Grades. Mächtige Trolle absorbieren Feuer und Säure wie nichts. Gerüchte besagen das BioWare ein paar Drachen für eure Unterhaltung hineingezaubert hat, die etwas mehr als den Bildschirm ausfüllen.

Gegenstände:

Wie zu erwarten wurden die Gegenstände sorgfältig ausgewählt. Die gesamten Waffen und Rüstungen sind bedeutend mächtiger als jene aus Baldur's Gate. Ihr werdet ganz bestimmt keine Gegenstände mehr finden die unter dem Höchstmaß der Schwertküste liegen. BioWare hat sich schon bei Baldurs Gate die Zeit genommen, detaillierte und faszinierende Geschichten für alle Einzigartigen Gegenstände zu erfinden und setzt diesen Trend in Schatten von Amn selbstverständlich fort, wie z.B. mit der Flail of Ages (einem magischen dreiköpfigem Flegel) oder dem Mana Bow (einem Langbogen +4). Schriftrollen mit mächtigen Zaubern sowie Zauberstäbe sind ebenfalls reichlich vorhanden.



Gameplay

Neben den im Überblick erwähnten Features und den neuen Charakterklassen hat Baldur's Gate II noch weit mehr zu bieten. Mit 50-300 Stunden verspricht Baldur's Gate 2 ein langes und sehr großes Spiel zu werden. Für die Hauptgeschichte selbst hat BioWare 50 - 60 Stunden angesetzt. Das würde jedoch bedeuten das ihr sämtliche anderen Aufgaben des Spiels auslasst und euch keinen Wohnsitz anschaffen wollt. Wiederstrebt euch dies zutiefst, weil ihr hingegen der niemals ermüdende Held seit, der keine Aufgabe auslässt und jeder neuen Waffe hinterher rennt, wird euch Schatten von Amn gute 200 - 300 Stunden in seinen Bann ziehen. Insgesamt 300 verschiedene Unteraufgaben liegen vor euch (von denen verschwindend wenige Botengänge sind). Einige von ihnen werdet ihr innerhalb weniger Minuten lösen können, andere ziehen sich über echte Tage hinaus. Manche tragen zum weiteren Handlungsverlauf bei, andere bringen euch lediglich eine fette Belohnung. Alle werdet ihr durch einmalige Durchspielen jedoch niemals alle aufdecken, denn viele dieser Aufträge sind klassenabhängig.

Überhaupt spielt die Klassenabhängigkeit in BG2 eine sehr große Rolle. Der heilige Rächer, das typische Paladin Schwert, ändert Beispielsweise seine Fähigkeiten je nachdem ob es von einem Paladin oder nicht verwendet wird. Liegt es in der Hand einer normalen Kreatur ist es auch nur ein normales +2 Schwert. In den Händen eines Paladins hingegen wird es zu einem +5 Schwert, dass zusätzlich +10 Schaden gegen Kreaturen mit chaotischer Gesinnung hat. Außerdem wird es +50% auf Magieresistenz geben und die Fähigkeit "Magie bannen" zu wirken verleihen. Aber Gegenstände sind nicht der einzige Faktor, die Lösungswege zu einzelnen Rätseln sind für verschiedene Klassen ebenso unterschiedlich, denn schließlich geht ein Dieb bei der Lösung anders zu Werke als ein Paladin.

Weiterhin stellt sich im Leben eines Charakters zu einem bestimmten Zeitpunkt eine große Aufgabe, bei dessen Vollendung er zur Belohnung ein Schloss erhält. So bekommt der Paladin die Aufgabe das heilige Schwert zu suchen, für dessen Erfüllung er in den Orden des Strahlenden Herzens aufgenommen wird. Jeder Klasse ist ein bestimmtes Gebäude zugeteilt: Kämpfer bekommen eine Burg, Zauberkundige einen Turm oder Halle, Kleriker einen Tempel, Diebe eine Diebesgilde und Barden ein Theater. Mehrklassencharaktere haben im Spielverlauf sogar die Wahl zwischen den jeweiligen Festungen. Wie im richtigen Leben bringt eine Festung jedoch Arbeit mit sich. So müsst ihr in eurem Verantwortungsspielraum Aufgaben verteilen und selber einige erfüllen um den Fortbestand der Festung zu gewährleisten.



Charakterinformationen

Schon von Beginn der Charaktergeneration unterscheidet sich Baldur's Gate 2 von seinem Vorgänger und anderen AD&D Rollenspielen. Als letztes Rollenspiel, das noch das 2. Advanced Dungeons & Dragons Regelwerk verwendet, schöpft es dieses bis ins letzte Detail aus und baut bereits Brücken zur 3. Edition auf. So wurden den allseits bekannten Klassen drei weitere hinzugefügt: Barbar, Hexer und Mönch. Doch damit nicht genug, gibt es für die bekannten Klassen jetzt jeweils 3 Unterklassen:

- Kämpfer (Berserker, Magierschlächter, Kensai)
- Waldläufer (Feralan, Tiermeister, Pirscher)
- Paladin (Kavalier, Inquisitor, Untotenschlächter)
- Kleriker (Priester des Talos, Priester des Lathander, Priester des Helm)
- Druide (Gestaltwandler, Totem Druide, Tierfreund)
- Dieb (Meuchelmörder, Glücksritter, Kopfgeldjäger)
- Barde (Klinge, Harlekin, Skalde)
-

Zudem gibt es neben den bisherigen 6 Rassen nun ebenfalls eine weitere, die des Halborks.

Als erfahrener Retter der Schwertküste, könnt ihr zu Beginn des Spiels 1 - 6 Charaktere aus eurem früheren Baldur's Gate Abenteuer importieren (ein späterer Import von alten Charakteren während des laufenden Spiels ist jedoch nicht mehr möglich). Schatten von Amn stört sich hierbei nicht an eventuellen gecheateten Werten, sondern lässt auch Attributwerte von 18 bis 25 zu. Die einzigsten Abstriche äußern sich in Gegenständen die im 2. Teil nicht mehr vertreten sind.

Um einen gleichmäßigen Ausgangspunkt zu finden starten normale Baldur's Gate Charaktere, sowie alle neu generierten, mit 89.000 EP. Reisende der Legenden der Schwertküste können sich allerdings auf etwas mehr freuen, denn sie starten (je nachdem mit welchem Wert sie LdSK beendet haben) mit maximal 161.000 Erfahrungspunkten. Als maximal erreichbare Erfahrung hat BioWare 2.950.000 EPs festgelegt, dadurch ergeben sich folgende Start- und Endstufen:

Charakterklasse	Startstufe	Maximale Stufe
Kämpfer	7	19
Paladin	7	17
Waldläufer	7	17
Magier	7	17
Kleriker	7	21
Druide	8	14
Dieb	8	23
Barde	8	23

Dem geübten Rollenspielerauge fällt beim betrachten dieser Tabelle eines sofort auf. Wieso kann der Druide nur bis zur 14. Stufe aufsteigen? Nun, BioWare ist bekannt dafür das sie keine halben Sachen machen. So kam es z.B. das wir auf den Einzug von Drachen bis zu diesem Teil warten mussten. Ja und leider haben Druiden ein ähnliches Problem, denn sie erlagen mit dem Erreichen der 15. Stufe extrem mächtige Fähigkeiten, die leider nur sehr schwer zu implementieren sind. Mit ein bisschen Glück werden wir in diesen Genus mit dem Release eines Erweiterungsets kommen. Um diesen kleinen Nachteil auszugleichen, erhalten

die Baldur's Gate Druiden jedoch mächtigere Zauber (wie z.B. Feuersturm) und starke Gestaltenwandlerfähigkeiten.

Black Isle's Icewind Dale machte bereits erste Schritte in die richtige Richtung und Baldur's Gate II führt diese nun weiter. Gemeint sind die Waffenspezifikationen. Im Gegensatz zu den alten Klingenwaffen, Stabwaffen, etc. könnt ihr eure Spezialisierungen jetzt genauer festlegen, z.B. auf Langschwerter. Importierte Charaktere können sich am Anfang für neue Spezialisierungen entscheiden. Zudem könnt ihr euch ebenfalls für eine Reihe von Kampfstilen entscheiden. Diese sind: Einhändige Waffen (z.B. Lang- und Kurzscherwerter), Zweihändige Waffen (z.B. Zweihänder), Waffe und Schild (z.B. Keule und Schild), Waffenloser Kampf (Fäuste) und der Angriff mit zwei Waffen (z.B. Langschwert und Kurzscherwert). So werden endlich die seit langem ersehnten Charakternachbildungen von Drizzt oder ähnlichen möglich. Waldläufer erhalten weiterhin geringere Abzüge für die Verwendung von zwei Waffen als andere.

Die neuen Hauptklassen

BioWare hat beschlossen drei neue Charakterklassen in Baldur's Gate 2 Schatten von Amn einzuführen. Diese sind sozusagen 2. Edition Abwandlungen der 3. Edition Versionen des Mönches, Barbaren und Hexers. Es gibt keine Unterklassen für diese Klassen und sie lassen sich nicht als Dual- und Mehrklassencharaktere verwenden. Die folgenden Angaben stammen aus der Betaversion des Spiels und können sich bis zu Veröffentlichung noch verändern.

Barbar

Die Barbaren sind exzellente Kämpfer, wenn sie auch nicht so diszipliniert und geschickt wie normaler Kämpfer sind. Sie versteifen sich in Wutanfälle durch die sie zu härteren und stärkeren Gegnern werden.

Vorteile:

- Sie bewegen sich 2 Punkte schneller als der normale Charakter
- Barbaren sind Immun gegen hinterhältige Angriffe
- Können einmal pro Tag (alle 4 Level ansteigend, beginnend mit dem 1. Level) einen Wutanfall ausführen. Dieser gibt ihnen über 5 Runden hinweg einen +4 Bonus auf Konstitution und Stärke. Reduziert die Rüstungsklasse um 2 und +2 gegen Magie. Zudem macht er den Barbaren immun gegen Bezauberung, Festhalten, Furcht, Verwirrung und Levelabzugzauber.
- Mit dem 11. Level erhalten die Barbaren 10% Resistenz gegen Klingen, Spitzen, Wucht und Geschosswaffen. Mit jedem 4. folgendem Level erhalten sie weitere 5%.
- Trefferpunkte würfelt sie mit einem 12 seitigem Würfel (statt dem 10 seitigem des Kämpfers)

Nachteile:

- Die Barbaren können keine Plattenpanzer tragen
- Sie können sich nicht weiter nach der normalen Spezialisierung spezialisieren

Mönch:

Mönche sind Kämpfer die nach Perfektion im Kampf und Betrachtung streben. Sie sind vielseitige Kämpfer, besonders geschult im Kampf ohne Waffen und Rüstung. Sie können zwar keine Zauber aussprechen, jedoch haben sie eine eigene Magie. Sie kanalisieren eine feine Magie namens Ki, die es ihnen erlaubt verblüffende Meisterleistungen zu vollbringen. Das beste Kunststück ist ihre Fähigkeit den Gegner mit einem bloßem Schlag zu lähmen.

Vorteile:

- Mönche können einen Waffenlosen Angriff pro Runde auszuführen. Sie erhalten alle drei Level einen zusätzlichen.
- Mit den Levelaufstiegen erhöhen sich ebenfalls die Schäden die ihre Fäuste anrichten:
Level 1-2: 1-6
Level 3-5: 1-8
Level 6-8: 1-10
Level 9-14: 1-12
Level 15+: 1-20
- Die natürliche Rüstungsklasse der Mönche wird mit den Levelaufstiegen besser. Die Rüstungsklasse beginnt mit 9 und verringert sich dann um 1 in jedem 2. Level.
- Betäubungsschlag, einmal pro Tag für jeden 4. Level. Durch alle Angriffe in den nächsten 6 Sekunden erzwingen einen Rettungswurf oder lähmen den Gegner.
Bemerkung: Diese Fähigkeit verändert den normalen Angriff, es muss währenddessen kein Ziel gewählt werden.
- Mönche haben die Geschosse umleiten Fähigkeit, welche ihnen eine -1 Rüstungsklasse gegen Geschosse für jeden 3. Level gewährt.
- Ihnen wird ein +2 Bonus gegen Zauber gewährt.
- Sie beginnen mit einer +2 Bewegungsbonus, welcher sich alle 5 Level nochmals um einen erhöht.
 - 5. Level Bonus: Immunität gegen alle Krankheiten und Verlangsamung oder Beschleunigung.
 - 7. Level Bonus: Hände auflegen, um 2 Trefferpunkte zu heilen.
 - 8. Level Bonus: -1 Geschwindigkeitsfaktor
 - 9. Level Bonus: +1 auf alle Rettungswürfe, Immunität gegen Verzauberung. Die Faust eines Mönches wird als eine +1 Waffe gewertet (+2 mit dem 12 und +3 mit dem 15 Level)
 - 11. Level Bonus: Immunität gegen Vergiftung
 - 12. Level Bonus: ein weitere -1 auf den Geschwindigkeitsfaktor
 - 13. Level Bonus: Bebende Handflächen Zauber einmal pro Tag. Dieser Zauber gibt ihnen einen Angriff mit der bloßen Hand, wenn sie damit einen Gegner schlagen muss dieser einen Rettungswurf ausführen oder stirbt augenblicklich.
 - 14. Level Bonus: pro Level 3% magische Resistenz gegen Zauber (z.B. 42% mit dem 14. Level)
 - 20. Level Bonus: Vollkommene Immunität gegen Nicht-Magische-Waffen

Nachteile:

- Mönche können nicht die geringste Rüstung tragen
- Sie können nur Waffen verwenden die auch der Diebesklasse zugänglich sind (ausgenommen zweihändiger)

Hexer:

Hexer sind Praktiker der Magie, welche die angeborene Fähigkeit der des Zauberns besitzen. Es wird erzählt, dass das Blut einer mächtigen Kreatur durch ihre Adern fließt, vielleicht sind sie die Nachkommen der Götter oder Drachen die in menschlicher Form umherwandern. Ungeachtet dessen ist ihre Magie eher instinktiv als logisch. Sie kennen weniger Zauber als Magier und erlernen diese auch langsamer. Jedoch können sie diese öfter wirken und müssen sie nicht einige Zeit vorher vorbereiten. Hexer können sich nicht in Magierichtungen spezialisieren wie es Magier tun. Von diesen Unterschieden abgesehen sind Hexer den Magiern ähnlich. Bemerkung: Ein Hexer erlernt Zauber nicht von Schriftrollen wie Magier, erwählt neue Zauber mit jedem weiteren Level aus. Des Hexers nötigstes Attribut ist die Intelligenz.



Die neuen Unterklassen

Mit Baldur's Gate 2 finden erstmalig Unterklassen zu den bisher bekannten Standardklassen des 2. AD&D Regelwerks Einfluss. Sie haben spezielle Fähigkeiten und jede einzelne Unterklasse hat ein ausgeglichenes Verhältnis von Vor- und Nachteilen. Diese Unterklassen können nicht bei Mehrklassencharakteren angewendet werden. Doppelklassencharaktere können sich jedoch für eine Unterklasse bei der anfänglichen Generierung des Charakters entscheiden. Es gibt nach dem 3. Dungeon & Dragons Regelwerk noch weitere Kits bzw. rassenspezifische Unterklassen wie z.B. Dwarven scalds, wild mages, militant mages, bladesingers, oder justifiers, diese sind in Baldur's Gate II: Schatten von Amn jedoch nicht vertreten. Da die deutsche Version des 3. D&D Regelwerks bis dato noch nicht veröffentlicht ist, handelt es sich bei den folgenden Begrifflichkeiten um frei übersetzte Formen der englischen Begriffe, wie sie in der Beta-Version von Baldur's Gate II vorzufinden sind.

Unterklassen der Kämpfer:

Berserker:

Er ist ein Krieger der mit seiner tierischen Seite harmoniert. Während des Kampfes verfällt er in einen emotionalen Zustand, der ihn länger, härter und wilder als einen normalen Menschen kämpfen lässt. Berserker neigen zu einem barbarischer Charakter, müssen es jedoch nicht zwangsläufig sein. Dennoch ist es eine bewusste Entscheidung die diese Krieger während ihres Trainings treffen. Ungeachtet dessen, geraten Gegner auf dem Schlachtfeld ins Schwanken, wenn sie die rasenden und unmenschlichen Elemente der berserkerhaften Persönlichkeit erblicken.

Vorteile:

- Kann für jeden 4. Level, einmal pro Tag die Erzüren Fähigkeit wirken. Währenddessen verändern sich seine Trefferchance und sein Schaden um +2 und seine Rüstungsklasse um -2. Der Berserker selbst ist während der Dauer Immun gegen Bezauberung, Festhalten, Furcht, Verwirrung, Lähmung und Schlafen. Er bekommt außerdem 15 zusätzliche Trefferpunkte. Diese Trefferpunkte sind jedoch nur temporär. Sie werden ihm zu mit Beendigung der Fähigkeit wieder abgezogen, auch wenn ihn dies umbringt.

Nachteile:

- Wird Erschöpft wenn die Berserkerfähigkeit nachlässt. Während dieser Zeit senken sich seine Trefferchance und Schadenswerte um 2 und seine Rüstungsklasse erhält eine +2 Strafe.
- Kann sich nicht auf Fernwaffen spezialisieren.



Magierkiller:

Dieser Krieger wurde von seiner Sekte speziell trainiert um Zauberkundige aller Art im Angriff und auf der Jagd zu übertreffen.

Vorteile:

- Bei jeden erfolgreichen Treffer wächst die Wahrscheinlichkeit, das der Zauber des Gegner versagt um 10% an.
- 1% magische Resistenz pro Level

Nachteile:

- Kann keinerlei magische Gegenstände verwenden, ausgenommen von Waffen und Rüstungen.

Kensai:

Diese Klasse ist auch als Heiliger des Schwertes bekannt. Sie Begründet sich auf einem Krieger der speziell trainiert wurde um eins mit seinem Schwert zu werden. Sie sind schnell, tödlich und trainiert ohne Behinderung zu kämpfen.

Vorteile:

- +1 auf Trefferchance und Schaden für jeden 3. Level
- -2 Bonus auf die Rüstungsklasse
- -1 Bonus auf den Geschwindigkeitsfaktor für jeden 4. Level
- Kann für jeden 4. Level (beginnend mit dem ersten) einmal pro Tag die "Kai" Fähigkeit verwenden. Diese 10 Sekunden anhaltende Fähigkeit gewährt für alle Angriffe den maximalen Schaden.

Nachteile:

- Kann keine Geschosswaffen verwenden
- Kann keine Rüstungen tragen
- Kann weder Armbänder noch Handschuhe tragen

Unterklassen der Paladine

Chevalier:

Diese Klasse repräsentiert die allgemein bekannteste Variante des Ritters: Den Gentleman Krieger der für Ehre, Mut und Loyalität steht. Er ist darauf spezialisiert klassische teuflische Kreaturen wie Dämonen oder Drachen zu bekämpfen.

Vorteile:

- +3 auf Trefferchance und Schaden gegen alle dämonischen und drakonischen Geschöpfe.
- Kann für jeden Level ein mal pro Tag Furcht bannen wirken.
- Immun gegen Furcht und Versagen der Moral
- Immun gegen Vergiftung
- 20% Resistenz gegen Feuer
- 20% Resistenz gegen Gift

Nachteile:

- Kann keine Geschosswaffen benutzen

Inquisitor:

Der Inquisitor hat sein Leben dem aufspüren und beseitigen von teuflischer Magie und zurückschlagen der Mächte des Bösen verschrieben. Sein Gott hat ihn mit speziellen Fähigkeiten für das Ende vorbereitet.

Vorteile:

- Kann für jeden Level ein mal pro Tag Magie bannen wirken. Diese Fähigkeit wird mit einem Geschwindigkeitsfaktor von 1 ausgeübt und zweimal so stark wie normal.
- Kann für jeden Level ein mal pro Tag Wahrheit entdecken wirken.
- Immun gegen Festhalten und Bezauberung

Nachteile:

- Kann nicht Hände auflegen aussprechen.
- Kann keine Priesterzauber erlernen.
- Kann kein Böses entdecken wirken.
- Kann die Krankheit heilen Fähigkeit nicht verwenden.

Geisterjäger:

Der heilige Rächer hat seine Fähigkeiten Untote und andere unnatürliche Kreaturen zu vernichten verfeinert und ist Immun gegen viele ihrer zerstörerischen Fähigkeiten.

Vorteile:

- +3 auf Trefferchance und Schaden gegen Untote.
- Immun gegen Festhalten
- Immun gegen Levelabzüge

Nachteile:

- Kann Hände auflegen nicht aussprechen.



Unterklassen der Waldläufer:

Bogenschütze:

Der Bogenschütze ist der Inbegriff der Fähigkeit des Bogenschützen. Er ist der ultimative Scharfschütze, mit der Fähigkeit nahezu jeden Schuss auszuführen, egal wie Schwierig er seien mag. Um so geschult mit dem Bogen umgehen zu können musste er einen Teil seiner Geschicklichkeit im Umgang mit dem Nahkampfwaffen und Rüstungen opfern.

Vorteile:

- +1 auf Trefferchance und Schaden im Umgang mit jeder Geschosswaffe, für jeden 3. Level.
- Für jeden 4. Level erhält er 1 mal pro Tag die Fähigkeit einen angekündigten Schuss auszuführen. Aktiviert er diese Fähigkeit wird jeder Schuss innerhalb der nächsten 10 Sekunden von den folgenden Kriterien verändert:
 - ab Level 4: -1 vom ETW0 des Ziels
 - ab Level 8: -1 auf Magierrettungswurf des Ziels
 - ab Level 12: -1 von der Stärke des Ziels
 - ab Level 16: +2 Bonus auf den Schaden

Nachteile:

- Ein Bogenschütze kann nur geschickt mit Nahkampfwaffen umgehen, er kann sich niemals auf sie spezialisieren.
- Er kann keinerlei metallische Rüstungen tragen.

Tiermeister:

Dieser Waldläufer ein ein Wanderer, der nicht vertraut mit der Zivilisation ist. Er erhält eine natürlich Nähe zu Tieren aufrecht, sie sind seine Freunde und Waffenbrüder. Er hat ein begrenztes Maß an Telepathie um mit ihnen zu kommunizieren.

Vorteile:

- +15% auf List
- Verbesserte Zauberfähigkeiten in Bezug auf dies folgenden Zauber:
Er kann den Stufe 4 Druidenzauber Tierbeschwörung I mit erreichen des 8. Levels ausüben.
Er kann Tierbeschwörung II mit erreichen des 10. Levels aussprechen.
Er kann Tierbeschwörung III mit erreichen des 12. Levels aussprechen.

Nachteile:

- Er kann keine metallischen Waffen benutzen d.h. Schwerter, Hellebarden, Hämmer und Morgensterne

Pirscher:

Pirscher dienen als Geheiminformationensammler, vertraut sowohl mit der Wildnis als auf dem Stadtszenario. Sie sind Spione, Informanten, Verhörer und ihre meisterhafte Beherrschung der Lautlosigkeit macht sie zu tödlichen Gegnern.

Vorteile:

- +20% auf List
- Kann hinterhältige Angriffe mit weniger Aufwand als die Diebesklasse ausführen (level 1-8: x1, level 9-16: x2, level 17+: x3)
- Hat Zugriff auf drei Magierzauber der 12. Stufe. Diese sind Hast, Schutz vor normalen Geschossen und kleinere Zauberablenkung.

Nachteile:

- Kann keine größere Rüstung als den beschlagenen Lederwams tragen.

Die Unterklassen der Kleriker:

Die Charaktere können keine spezialisierten Priester werden, solange sie nicht eine bestimmte Aufgabe im Spiel erfüllt haben.

Priester des Talos:

Talos ist der teuflische Gott der Stürme, Zerstörung und Rebellion. Kleriker des Sturmherrschers warnen davor das Talos besänftigt werden muss oder es werde Zerstörung über das Land herein regnen.

Vorteile:

- Kann für jeden 5. Level (beginnend mit einem im ersten Level) einmal pro Tag einen Blitzstrahl wirken.
- Kann für jeden 10. Level (beginnend mit einem im ersten Level) einmal pro Tag einen Sturmschild erzeugen. Dieser Zauber hält 6 Sekunden pro Stufe des Anwenders an. Er Beschützt ihn vor Blitzen, Feuer, Kälte und normalen Geschossen.

Nachteile:

Keine

Priester des Lathander:

Lathander ist der gute Gott der Erneuerung, Kreativität und Jugend und wird beinahe überall befeiert. Seine Schüler sind in der ganzen Welt sehr bekannt. Es gibt unzählige wohlhabende Tempel die ihm gewidmet sind.

Vorteile:

- Kann für jeden 5. Level (beginnend mit einem im ersten Level) einmal pro Tag einen Untote bannen wirken.
- Kann für jeden 10. Level (beginnend mit einem im ersten Level) einmal pro Tag einen Segen von Lathander wirken. Dieser Zauber hält 6 Sekunden pro Stufe des Anwenders an. Während dieser Zeit gewährt er ihm +1 auf Trefferchance, Stärke und alle Rettungswürfe, sowie einen Extraangriff pro Runde. Weiterhin Beschützt ihn der Zauber vor Levelabzügen.

Nachteile:

Keine

Priester des Helm:

Die Anhänger des neutralen Gottes der Beobachter und Beschützer sind Krieger ihrer eigenen Gerechtigkeit und werden oft als Verteidiger der Unschuldigen angesehen.

Vorteile:

- Kann für jeden 5. Level (beginnend mit einem im ersten Level) einmal pro Tag einen Lügen entdecken wirken.
- Kann für jeden 10. Level (beginnend mit einem im ersten Level) einmal pro Tag einen Suchendes Schwert herbeizaubern. Dieser Zauber erschafft ein Schwert in der Hand des Spielers (das nicht fallengelassen oder abgelegt werden kann). Dieses Schwert ist eine +4 Waffe in Bezug auf die Festlegung was es treffen kann (dieses wird jedoch nicht auf den Schaden angerechnet) und teilt einen Schaden von 2-8 Punkten aus. Die Waffe setzt die Anzahl der Angriffe des Klerikers auf 3. Dieser Zauber hält für 1 Runde pro Level des Anwenders. So lange der Zauber anhält kann der Träger keine weitere Zauber wirken.

Nachteile:

Keine



Die Unterklassen der Druiden:

Gestaltwandler:

Dieser Druiden wird nicht wegen einer großen Auswahl von Gestalten als Gestaltenwandler bezeichnet, sondern vielmehr wegen seiner vollkommenden Widmung zu einer bestimmten alternativen Form. Er hat eingewilligt sich mit Lycanthropie anstecken zu lassen, jedoch hat er durch sein intensives Studium und Training die Fähigkeit erlangt die zu kontrollieren. Die Gestalt, in die er sich verwandelt, ist die des Werwolves, die berühmteste Form der Gestaltenwandler.

Vorteile:

- Kann für jeden 2. Level (beginnend mit dem ersten Level) einmal pro Tag seine Gestalt in die eines Werwolves verwandeln.
- Mit dem 13. Level erhält er die Fähigkeit sich in einen größeren Werwolf zu verwandeln.

Nachteile:

- Besitzt keine anderen Gestaltenwandlungsfähigkeiten aufgrund des Aufwandes der nötig ist um seine primäre Form beizubehalten.
- Kann keine Art von Rüstungen tragen.

Totemdruide:

Dieser Druiden identifiziert sich mit einem bestimmten Tier, einem Tier das seinen Geist repräsentiert. Dieses gewährt ihm eine spezielle Verbindung mit der Welt der Tiere, wodurch er in der Lage ist sie zu seiner Hilfe herbeizurufen.

Vorteile:

- Kann für jeden 5. Level (beginnend mit dem ersten) einmal pro Tag einen speziellen Geist eines Tieres beschwören. Der Tiergeist wird zufällig aus folgenden ausgewählt: Geist des Bären, Geist des Wolfes, Geist des Löwen, Geist der Schlange.

Nachteile:

- Kann nicht Gestaltenwandeln

Rächer:

Ein Mitglied einer bestimmten Sekte innerhalb des druidischen Ordens, ein Druiden dieser Ordnung hat seinen Kampf denen gewidmet, welche die Natur schänden. Rächer haben Kräfte die dem durchschnittlichen Druiden nicht zuteil werden. Zusätzliche Fähigkeiten die sie durch umfassende Rituale, die sehr körperschwächend sind, erworben haben.

Vorteile:

- Kann seine Gestalten in die üblichen Formen wechseln, sowie die der Schwertspinne, des Babyindwurms und des Feuersalamanders.
- 6 Magier Zauber werden seinem Repertoire, mit dem Erreichen der verschiedenen Level, zugeschrieben. Diese sind:
 1. Level: Farbkugel
 2. Level: Netz
 3. Level: Blitzstrahl
 4. Level: Verbesserte Unsichtbarkeit
 5. Level: Chaos
 6. Level: Kettenblitz

Nachteile:

- Kann keine bessere Rüstung als eine Lederrüstung tragen.
- Bei der Charaktergenerierung erhält er -2 auf Stärke und Konstitution

Unterklassen der Diebe:

Meuchelmörder:

Er ist ein Killer, trainiert in Diskretion und effizientem töten, verlässt er sich auf Anonymität und der Überraschung bei der Erfüllung seiner Aufgabe. Attentäter müssen von böser oder chaotisch neutraler Gesinnung sein.

Vorteile:

- Kann für 4 Level einmal pro Tag seine Waffen mit Gift eindecken. Der nächste Treffer mit der Waffe injiziert das Gift in das Ziel, welches dem Ziel 6 Schadenspunkte alle 6 Sekunden für 30 Sekunden abzieht. Ein Rettungswurf gegen Vergiftung reduziert den Schaden auf insgesamt 6 Punkte. Mit dem 10. Level breitet sich das Gift doppelt so schnell aus (richtet aber jeweils den gleichen Schaden an). Mit dem 15. Level ist das Gift dreimal so schnell, erhöht den Schaden und kann den Gegner sogar verlangsamen.
- Erhält einen +1 Bonus auf Trefferchance und Schaden.

Nachteile:

- Erhält nur 15% pro Level um sie auf die Attribute verteilen zu können.

Säbelrassler:

Dieser Schurke ist teils Akrobat, teils Schwertkämpfer und teils geistreich: der Inbegriff von Charme und Grazie.

Vorteile:

- +1 Bonus auf Rüstungsklasse
- Ein weiterer +1 Bonus auf die Rüstungsklasse erhält er mit jedem 5. Level
- +1 auf Trefferchance und Schaden für jeden 5. Level
- Kann sich in jeder Waffe spezialisieren die ein Dieb benutzen kann.
- Kann 3 Punkte im Kampf mit zwei Waffen platzieren

Nachteile:

- Kein hinterhältiger Angriff Multiplikator

Kopfgeldjäger:

Dies ist ein Menschenjäger, trainiert seine Beute zu jagen und lebend zurückzubringen, sei es für gesetzestreue Herrschaften oder Herrscher der Unterwelt. Kopfgeldjäger sind in ihrer Aufgabe speziell trainiert und dadurch furchteinflössende Gegner. Sie haben ihre Fallenstellerfähigkeiten weit hinter das Können der normalen Diebe ausgebaut.

Vorteile:

- +15% Fallen stellen
- Er kann spezielle Fallen stellen (andere als die, welche die normalen Diebe erhalten). Diese Fallen sind stärker als die typische Diebesfalle, ihre Effektivität variiert mit dem

Level. Die Effekte sind wie folgt:

ab Level 1: Die Falle verteilt ihren Schaden und verlangsamt den Gegner (wenn sein RW misslingt)

ab Level 11: Die Falle hält das Ziel fest, wenn der RW fehlschlägt.

ab Level 16: Die Falle errichtet Otilukes elastische Kugel um das Ziel (wenn der RW misslingt)

ab Level 21: Die Falle verwirrt das Ziel

Nachteile:

- Erhält nur 20% der der Diebesfähigkeiten für jeden Level zur Verteilung.

Barden:

Waffenkünstler:

Die Klinge ist ein exzellenter Kämpfer und Abenteurer, wessen bardische schauspielerischen Fähigkeiten ihn beängstigender und furchterregender machen. Sein Kampfstil ist auffällig und unterhaltsam, aber auch vollkommen tödlich.

Vorteile:

- Kann ein mal pro Tag alle 4 Level offensives Herumwirbeln und defensives Herumwirbeln wirken. Offensives Herumwirbeln hält 24 Sekunden an und gewährt der Klinge +2 auf Schaden und Trefferchance sowie einen Extraangriff. Ebenso verursachen seine Angriffe währenddessen den maximalen Schaden. Defensives Herumwirbeln bindet ihn an seinen Standpunkt, gewährt ihm jedoch -1 Rüstungsklasse pro Erfahrungsstufe. Seine Rüstungsklasse kann -10 aber nicht übersteigen.
- Kann 3 Punkte im Kampf mit zwei Waffen platzieren.

Nachteile:

- Hat nur die Hälfte der normalen Altertumskunde.
- Hat nur die Hälfte der Taschendiebstahl Prozente.
- Die Bardenlieder werden mit den Leveln nicht besser.

Harlekin:

Dieser Barde besitzt gute Kenntnisse in den Künsten des Spotts und der Heiterkeit. Er benutzt diese Kenntnisse um seine Feinde abzulenken und zu verwirren, während des Kampfes springt er verrückt umher.

Vorteile:

- Das Narrenlied hilft seinen Verbündeten nicht. Stattdessen beeinflusst es jeden Gegner innerhalb von einem 15 Meter Radius, sie müssen einen Rettungswurf gegen Magie von +4 haben um nicht verwirrt zu werden.

Nachteile:

Keine

Skalde (nordischer Barde):

Dieser nordische Barde ist ein Krieger mit großer Stärke, Geschicklichkeit und Tugend. Seine Lieder sind inspirierende Sagen von Schlachten und Heldentaten. Sein Leben hat er ebenfalls diesen verschrieben.

Vorteile:

- +1 auf Trefferchance und Schaden mit allen Waffen.
- Das Skalde Lied ist anders als die der typischen Barden und variiert mit den Leveln:
1. Level: Gewährt seinen Verbündeten +2 auf Trefferchance und Schaden sowie -2 auf die Rüstungsklasse.
15. Level: Gewährt seinen Verbündeten +4 auf Trefferchance und Schaden sowie -4 auf die Rüstungsklasse und Immunität gegen Furcht.
20. Level: Gewährt seinen Verbündeten +4 auf Trefferchance und Schaden sowie -4 auf die Rüstungsklasse und Immunität gegen Furcht, Lähmung und Verwirrung.

Nachteile:

- Die Taschendiebstahlfähigkeit beträgt nur ein Viertel des normalen.



Monsterübersicht

Im AD&D Universum gibt es buchstäblich Tausende von Monstern und anderen Kreaturen für die es sich zu entscheiden gilt. Neben der Kreaturen die aus Geschichtlichen Gründen integriert werden musste hat sich das Entwicklungsteam noch zu einer Reihe anderer furchteinflößender Monster hinreißen lassen, die die Gesamtzahl auf über das doppelte des ersten Teils anheben. In Baldur's Gate 2 beginnen unsere Heldencharaktere ihr Dasein mit mindestens der 7. Stufe und beenden es maximal mit der 23., so lassen sie sich selbstverständlich nicht mehr mit Goblins abspeisen. Stattdessen müssen größere und furchteinflößendere Monster her. So konnte BioWare endlich die Monster implementieren die schon im ersten Teil ihren Auftritt feiern sollten, für die Party jedoch zu mächtig waren. Vampire, Betrachter oder gar Drachen machen die Gebiete des Spiels zu selbst für den gesunden Helden zu einem großen Abenteuer.

Betrachter



Der Stoff aus dem Alpträume gesponnen werden. Die Kugel der vielen Augen oder der Augentyrann, sind nur zwei der unzähligen Namen der schwebenden Kugel. Mit einem großem Auge in der Mitte, zehn kleineren mit Augenbesetzen Armen und ein riesigem Maul, ist der Betrachter der Schrecken eines jeden Abenteurers. Seit SSI's Eye of the Beholder Reihe, sehne ich mich bereits danach, den fliegenden Glubschaugen ein weiteres mal den Gar aus zu machen. Mit Baldur's Gate II - Schatten von Amn wird mir, und euch selbstverständlich ebenso, endlich die Chance ermöglicht. Leider zählt er, wie eine weitere Kreatur des Spiels, zu den Monstern die eigentlich zu mächtig für eure Heldentruppe sind. Schon kurz nachdem das Team den ersten Entwurf dieser Kreatur integriert hatte, stand dies fest (Ben's Party war innerhalb der ersten 2 Sekunden des Kampfes komplett versteinert). Doch sie ließen sich nicht davon abbringen den Betrachter im Spiel zu belassen. Ich kann euch versprechen, dass er trotz der leicht beschnittenen Zauberfähigkeit noch immer ein mehr als ebenbürtiger Gegner für euch sein wird.

Drachen

In Baldur's Gate begegneten uns Lindwürmer, in Icewind Dale haben wir auf die Herrscher des Himmels vergebens gehofft und nun ist es endlich soweit. Nach langer Zeit der Ungewissheit, Gerüchten und Spekulationen steht es fest, Baldur's Gate II wird Drachen beheimaten. Das Urgestein der Dungeons & Dragons kehrt in Schatten von Amn in Form der gefährlichsten roten Drachen ein. Die mächtigen Geschöpfe werden euch mit Zaubersprüchen, Feuerodem und ihren Flügelschlägen das Leben erschweren. Der Windstoß den die königlichen Kreaturen mit ihren Flügeln erzeugen können befördert über den kompletten Bildschirm, durch die Wand in den nächstgelegenen Raum. Aber keine Angst um die Bekämpfung dieser alten Kreaturen müsst ihr euch erst zum Schluss des Spieles Gedanken machen.



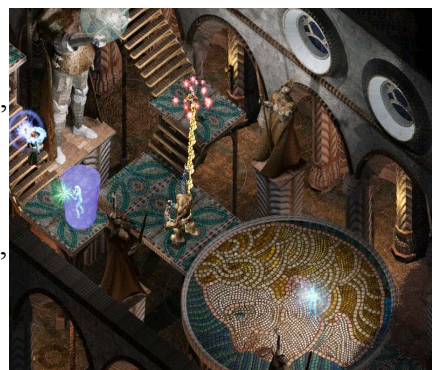
Genies



Djinn, Efreet und andere mächtige Geschöpfe von der Elementarebene sind allgemein als Genies bekannt. Sie haben ungeheuerliche magische Fähigkeiten und gewähren manchmal gewöhnlichen Sterblichen einen Wunsch. Aber wenn ihr denkt, diese arroganten Kreaturen hätten nichts weiter zu tun als die Verrücktheiten eines niederen Wesens zu erfüllen, solltet ihr besser noch mal darüber nachdenken.

Golems

Golem ist ein umfassender Begriff der eine Vielzahl von magischen Kreaturen abdeckt. Die meisten sind menschlich, jedoch von übermenschlicher Größe und die meisten lassen sich nur mit Magie bekämpfen. Die bekanntesten Golems sind aus Erde, Stein, Fleisch oder gar Eisen geschaffen. Abhängig von dem Material aus dem sie erschaffen wurden, sind sie gegen eine Reihe von Zaubern und physikalischen Angriffen resistent. Einer der gefährlichsten, der Erdgolem, ist sogar immun gegen alle Arten von Waffen. Lediglich magische Hämmer und Keulen können ihnen Schaden zufügen.



Trolle



Trolle sind grausame Raubtiere, die am bekanntesten für ihre Widerständigkeit sind. Alle Trolle können sich regenerieren und viele sind zudem nur durch Feuer oder Säure zu töten. Wenn ein Troll am Boden liegt, ist es am wichtigsten ihm nochmals mit Feuer oder Säure zu treffen, denn andernfalls steht er unmittelbar wieder auf um weiter zu kämpfen. Eine Reihe verschiedenster Arten dieser abstoßenden Bestien wurde um die Amn Gegend herum gesichtet...nahezu alle von aquatischen bis geisterhaften Erscheinungen. Als ob die Grundform nicht schon schlimm genug wär...

Vampire

Vampire sind starke untote Geschöpfe, die sich an den Lebenden laben um ihre verworrenen Ziele zu erreichen. Sie sind charismatisch, intelligent und das pure böse. Wenn diese dämonischen Kreaturen nicht grade euren Charakteren die hart erkämpften Level absaugen, versenken sie wahrscheinlich grade ihre dreckigen Fingernägel in eurem Fleisch...oder benutzen ihre Magie um euch in ihre Willenlosen Kreaturen zu verwandeln.



Charaktererstellung

Bei der Charaktererstellung sollte der geneigte Abenteurer sich selbst einige Fragen stellen. Welchen Typ von Charakter will ich spielen, welcher Rasse soll der erschaffene Charakter angehören, welche Gesinnung soll die Spielfigur haben und natürlich: wie verteile ich die Attributspunkte am sinnvollsten? Alle diese Frage, und einige mehr, soll dieser Guide durch die Welt der Charaktererschaffung in AD&D, beantworten. Er soll jedoch nicht dazu dienen Tipps zu geben wie man den stärksten Charakter erstellt oder wie man beim Auswürfeln der Attributspunkte das meiste herausholen kann. Er soll eine Anleitung sein, wie man die Charaktererschaffung eines Rollenspiels angehen sollte, was zu beachten ist und worauf es bei einem Rollenspiel ankommt...und das ist, wie bei jedem Spiel, der Spielspaß!

1. Die Rasse

Die erste Entscheidung die du zu treffen hast, betrifft die Rasse. Soll es ein Mensch sein, die einzigen die jederzeit eine andere Klasse erlernen können? Oder ein Elf der einen Bonuspunkt auf seine Geschicklichkeit erhält, dafür aber einen Maluspunkt auf seine Konstitution bekommt? Jede der verschiedenen Klassen hat ihr Vor- und Nachteile die meistens mit Bonus- oder Maluspunkten zusammenhängen. Der wichtigste Unterschied besteht darin, das Menschen einmal in ihrem Abenteurerleben die Klasse wechseln können (wobei sie wieder bei 0 anfangen) während die anderen Klassen Klassenkombinationen (d.h. einen Charakter mit mehreren Klassen z.B.: Kämpfer/Dieb) eingehen können. Die Rasse sollte man, abgesehen von den oben angeführten Möglichkeiten, danach wählen welche der Attribute die man benötigt, von dieser Rasse begünstigt sind (z.B.: Halborks: Bonus auf Stärke und Konstitution Kämpferrasse)

2. Die Klasse

Die Klasse dürfte wohl die wichtigste Entscheidung deines Abenteurerlebens sein. Denn nichts ist unangenehmer als mit einem Magier in die Schlacht zu ziehen, um dann zu merken das man sich mit diesem Charaktertyp nicht identifizieren kann. Die verschiedenen Hauptklassen will ich hier kurz beschreiben. Außerdem gibt es noch Unterklassen zu den meisten Hauptklassen.

Welche Möglichkeiten bieten sich nun?

2.1 Der Kämpfer

Ein furchtloser Recke, der immer an vorderster Front kämpft, meist ausgestattet mit einem Langschwert oder einem Zweihänder. Er kämpft, wenn es sein muss, bis zum Tod. Zauberei ist ihm fremd, er verlässt sich lieber auf seine eigene Stärke als auf die arkanen Mächte. Deshalb sind seine wichtigsten Attribute auch die Stärke und die Konstitution, während man Attribute wie Intelligenz und Weisheit vernachlässigen kann.

Die Attributspunkteverteilung ist meiste eine schwierige Sache wo viele Spieler schon mal ne halbe Stunde oder mehr damit zubringen. Deshalb will ich zu jedem Charakter eine ungefähre Punkteverteilung angeben. Grundsätzlich ist es mal so das, falls der Charakter der Anführer der Party werden soll, er einen hohen Charismawert haben sollte. Ansonsten ist der Charismawert jedoch vernachlässigbar. Außerdem sind hohe Werte bei Geschicklichkeit (bessere Rüstungsklasse) und Weisheit (bessere Rettungswürfe) nie falsch, falls man noch einige Punkte dafür übrig hat.

Beispielsattributverteilung eines Kämpfers:

- Stärke: 18/51
- Geschicklichkeit: 11
- Konstitution: 18
- Intelligenz: 10
- Weisheit: 10
- Charisma: 18

2.2 Der Waldläufer

Ein Experte der Natur, der gelernt hat sich in unwegsamem Gelände zu bewegen. Da die meisten Tiere die als Nahrung dienen können, schneller als ein Mensch sind hat er sich auf den Bogen spezialisiert. Diese Waffe beherrscht er perfekt. Obwohl er mit fortschreitender Erfahrung einige Priesterzauber einsetzen kann, wird er doch nie einen Kleriker ersetzen können.

Seine wichtigsten Attribute sind die Stärke, die Geschicklichkeit und die Weisheit. Ein weniger wichtiges Attribut für den Waldläufer ist Intelligenz.

Beispielsattributverteilung eines Waldläufers:

- Stärke: 17
- Geschicklichkeit: 18
- Konstitution: 15
- Intelligenz: 8
- Weisheit: 17
- Charisma: 10

2.3 Der Paladin:

Ein Mann des Guten, der noch an Ideale wie Rechtschaffenheit, Ehrlichkeit, Gerechtigkeit, Bescheidenheit und Ritterlichkeit glaubt. Er verkörpert alle diese Eigenschaften und lebt sie tagein, tagaus. Obwohl er, wie der Kämpfer, an vorderster Front steht würde er doch niemals seinen Glauben verraten. Seine bevorzugte Waffe ist der Zweihänder. Auch er beherrscht einige wenige Priesterzauber, doch seine Macht wird nie an die eines Klerikers heranreichen. Nur Menschen mit rechtschaffen guter Gesinnung können Paladine werden.

Seine wichtigsten Attribute sind die Stärke, die Weisheit und das Charisma. Intelligenz ist das unwichtigste Attribut eines Paladins.

Beispielsattributverteilung eines Paladins:

- Stärke: 17
- Geschicklichkeit: 12
- Konstitution: 13
- Intelligenz: 8
- Weisheit: 17
- Charisma: 18



2.4 Der Barbar

Ein animalischer Kämpfer, der nur für den Kampf lebt. Er hat mehr Lebenspunkte als jede andere Klasse und bewegt sich auch schneller. Er ist nicht so gut ausgebildet oder diszipliniert wie der Kämpfer, weshalb er sich auch nur in einer Waffe spezialisieren kann, welche meistens der Zweihänder oder die Axt ist. Außerdem kann er die schweren Rüstungen, wie den Plattenpanzer oder den Prunkharnisch, nicht tragen.

Seine wichtigsten Attribute sind die Stärke und die Konstitution. Auf Intelligenz und Weisheit stößt man jedoch relativ selten bei Barbaren.

Beispielsattributverteilung eines Barbaren:

- Stärke: 18/51
- Geschicklichkeit: 11
- Konstitution: 18
- Intelligenz: 10
- Weisheit: 10
- Charisma: 18

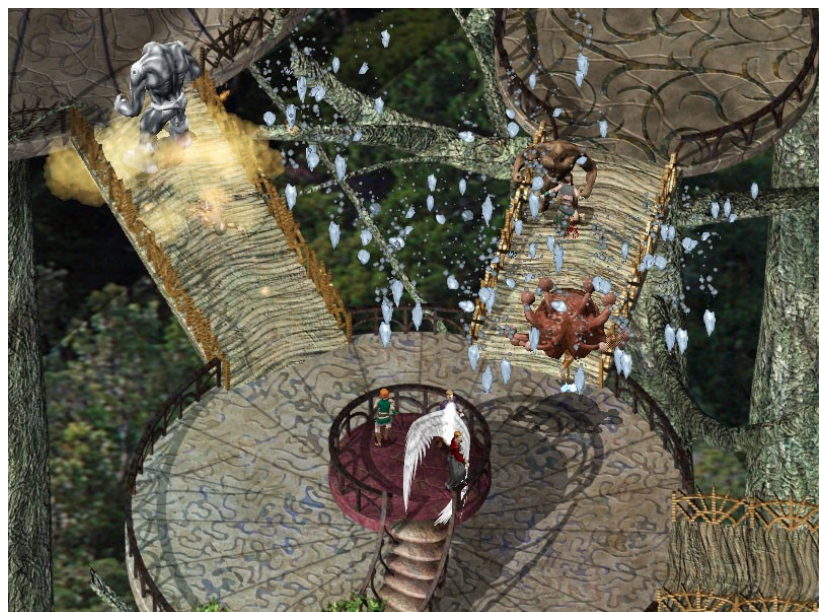
2.5 Der Kleriker

Ein Mann des Glaubens, der seine Mitstreiter beschützt und heilt. Er ruft die Macht seines Gottes zur Hilfe um seine Freunde zu stärken und zu heilen, und um das Böse zu vertreiben und zu vernichten. Wenn er kämpfen muss, macht er das meistens aus dem Hintergrund. Hierfür benützt er üblicherweise die Schleuder.

Sein wichtigstes Attribut ist die Weisheit. Stärke und Konstitution wird von fast keinen Kleriker forciert.

Beispielsattributverteilung eines Klerikers:

- Stärke: 11
- Geschicklichkeit: 15
- Konstitution: 12
- Intelligenz: 15
- Weisheit: 18
- Charisma: 14



2.6 Der Druid

Ein Mann der Natur, der seine Fähigkeiten zum Schutz derselben und für das Gleichgewicht der Kräfte einsetzt. Er kann seine Gestalt wandeln und Zauber wirken. Viele seine Zauber sind dieselben die die Kleriker einsetzen, doch gibt es auch einige welche nur der Druid beherrscht. Wenn er für die Natur, das Gleichgewicht oder seine Freunde kämpfen muss, setzt er meistens den Krummsäbel oder die Schleuder ein.

Seine wichtigsten Attribute sind die Weisheit und das Charisma. Intelligenz und Stärke sind vernachlässigbar.

Beispielsattributverteilung eines Druiden:

- Stärke: 11
- Geschicklichkeit: 13
- Konstitution: 12
- Intelligenz: 13
- Weisheit: 18
- Charisma: 18

2.7 Der Mönch

Ein Kämpfer der im waffen- und rüstungslosen Kampf geschult ist und dessen oberstes Ziel die perfekte Körper- und Geistbeherrschung ist. Dadurch bekommen sie Zugriff auf eine Energie die Ki genannt wird. Diese befähigt sie außergewöhnliche Taten im Kampf zu vollbringen.

Seine wichtigsten Attribute sind die Geschicklichkeit und die Konstitution. Dafür ist die Intelligenz und die Weisheit weniger wichtig.

Beispielsattributverteilung eines Mönchs:

- Stärke: 13
- Geschicklichkeit: 18
- Konstitution: 17
- Intelligenz: 10
- Weisheit: 17
- Charisma: 10

2.8 Der Dieb

Ein verschlagener Gauner, der seine Fähigkeiten meistens einsetzt um sich selbst zu bereichern. Allerdings soll es auch Diebe geben die ihre Fähigkeiten, wie das Fallen entdecken und entschärfen, in den Dienst des Guten stellen. Wenn er einen Gegner angreift geschieht dies meistens mit einem Kurzsword, welches er unter seinem Umhang verstecken kann. Viele Diebe benutzen auch den Kurz- bogen, um Gegner aus der Ferne zu töten und dann in den Schatten zu verschwinden aus denen sie kamen.

Seine wichtigstes Attribut ist die Geschicklichkeit. Die Intelligenz sowie die Weisheit sind jedoch nicht seine Stärken.

Beispielsattributverteilung eines Diebes:

- Stärke: 15
- Geschicklichkeit: 18
- Konstitution: 14
- Intelligenz: 10
- Weisheit: 10
- Charisma: 18

2.9 Der Barde

Ein Mann mit einer ausgeprägten, charmanten Persönlichkeit. Er kennt viele Geschichten und Legenden und kann oftmals Gegenstände identifizieren die einen Magier oder Kleriker vor Rätsel stellen würden. Obwohl die Barden eher talentierte Musiker und Geschichtenerzähler als Diebe sind, besitzen sie doch einige Diebesfähigkeiten. Auch die arkanen Mächte sind ihnen nicht unbekannt, obwohl sie nie an die Macht eines Magiers reichen werden. Barden kämpfen selten aktiv mit, sie wirken entweder aus dem Hintergrund mit Fernkampfaffen oder spielen Lieder die die Gruppenmitglieder aufmuntern und ihnen Stärke, Treff- und Selbstsicherheit geben.

Das wichtigste Attribut des Barden ist Charisma. Weniger wichtig sind die Attribute Stärke und Konstitution.

Beispielsattributverteilung eines Barden:

- Stärke: 10
- Geschicklichkeit: 17
- Konstitution: 10
- Intelligenz: 17
- Weisheit: 13
- Charisma: 18

2.10 Der Magier

Ein Mann der sich mit den arkanen Mächten beschäftigt. Er konzentriert sich ganz auf seine Studien und ist alleine meistens ein verletzbares Ziel. Deshalb trifft man Magier meistens nur zusammen mit Kämpfern, Paladinen, Barbaren oder anderen in der Kunst des Kampfes geschulten Personen an. Falls einem Magier jedoch nichts anderes überbleibt als selber zu kämpfen, benützt er hierfür meistens die Schleuder oder den Kampfstab. Viele Magier lernen besonders viel über Zauber einer bestimmten Zauberschule. Diese Magier nennt man Magierspezialisten. Sie können zwar mehr Zaubersprüche aussprechen als ein Magier der sich auf alle Schulen konzentriert hat, allerdings können sie dafür von der ihrer Schule gegensätzlichen Schule keine Sprüche lernen (z.B.: Beschwörer -> Schule: Herbeirufung/Beschwörung, entgegengesetzte Schule: Erkenntnismagie). Ob mehr Zaubersprüche dafür sprechen von einer Schule gar keinen aussprechen zu können, muss jeder für sich entscheiden.

Sein wichtigstes Attribut ist die Intelligenz. Die Stärke und die Konstitution sind dafür vernachlässigbar.

Beispielsattributverteilung eines Magiers:

- Stärke: 10
- Geschicklichkeit: 15
- Konstitution: 10
- Intelligenz: 18
- Weisheit: 17
- Charisma: 15

2.11 Der Hexenmeister

Ein Mann wie der Magier. Allerdings hat er die Magie nicht im Laufe der Jahre aufgrund strenger Lehren und der Logik gelernt, sondern beherrscht sie seit seiner Geburt.

Hexenmeister können weniger Zauber als normale Magier lernen, die Sprüche die sie beherrschen müssen sie jedoch nicht auswendig lernen und können sie öfter einsetzen.

Außerdem können sie Hexenmeister nicht auf eine der Magieschulen spezialisieren. Auch sie sind selten alleine anzutreffen und benutzen Kampfstab und Schleuder um sich zu verteidigen. Sein wichtigstes Attribut ist die Intelligenz, die weniger wichtigen wie beim Magier Stärke und Konstitution.

Seine wichtigsten Attribute sind die Geschicklichkeit und die Konstitution. Dafür ist die Intelligenz und die Weisheit weniger wichtig.

Beispielsattributverteilung eines Hexenmeister:

- Stärke: 10
- Geschicklichkeit: 15
- Konstitution: 10
- Intelligenz: 18
- Weisheit: 14
- Charisma: 18

2.12 Klassenwechsel

Nur Menschen können, einmal in ihrem Abenteuerleben, ihre Klasse wechseln. Jedoch unterliegt dieser Wechsel einigen Einschränkungen:

- Der Attributwert in den Primärattributen ihrer alten Klasse muss über 15 liegen
- Der Attributwert in den Primärattributen ihrer neuen Klasse muss über 17 liegen
- Die Gesinnung ist für die neue Klasse erlaubt
- Die Kombination der beiden Klassen existiert bereits als Klassenkombination für nichtmenschliche Rassen

Die Primärattribute sind für

- Kämpfer: Stärke
- Waldläufer: Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit
- Kleriker: Weisheit
- Druide: Weisheit, Charisma
- Dieb: Geschicklichkeit
- Magier: Intelligenz

Mit den Klassen Paladin, Barde, Barbar, Mönch, Hexenmeister sind keine Klassenwechsel möglich.

Die Gesinnung "rechtschaffen gut" kann nicht auf Dieb umgeschult werden, die Gesinnungsrichtungen "böse" und "neutral" nicht auf Waldläufer und nur die Gesinnung "neutral" auf Druiden. Unterklassen der alten Klasse dürfen existieren wenn es mit der Basisklasse eine gültige Klassenkombination gibt. Allerdings kann die alte Klasse nur eine der oben angeführten Basisklassen sein.

Bei einem Klassenwechsel werden alle Werte auf einen Charakter der Stufe 1 der neuen Klasse zurückgesetzt. Die Erfahrungspunkte beginnen ebenfalls wieder bei 0.

Klassenkombinationen

Alle, bis auf Menschen, können Klassenkombinationen eingehen. Diese werden bereits bei der Charaktererschaffung ausgewählt. Bei Klassenkombinationen werden die Erfahrungspunkte gleichmäßig auf beide Klassen verteilt. Außerdem werden einige Klasseneinschränkungen (Magier keine Rüstung, bestimmte Waffen nicht benutzbar) aufgehoben. Zwar kann dann z.B.: ein Kämpfer/Magier eine schwere Rüstung tragen, allerdings kann er dann nicht mehr zaubern.

3. Die Gesinnung

Eure dritte Entscheidung ist die Gesinnung. Ihr solltet euch von Anfang an überlegen ob ihr gut oder böse spielen wollt. Da sich der Storyverlauf je nach Spielart ändert sind beide Varianten interessant, aber ein guter Charakter der immer böse Taten begeht wird unglaublich und kann den Spaß am Spiel sehr drücken. Außerdem können Paladine und Waldläufer "fallen" wenn ihr zu viele böse Taten begeht. Sie werden dann zu normalen Kämpfern.

4. Die Fähigkeiten

Hier könnt ihr nun entscheiden wie viele Punkte ihr auf eine bestimmte Waffe vergeben wollt. Das repräsentiert das Können im Umgang mit dieser Waffe. Hier solltet ihr genau überlegen mit welcher Waffe euer Charakter das Spiel bestreiten soll. Es ist nichts störender als alle Punkte auf Langschwerter zu vergeben um dann zu merken das euch Zweihänder lieber wären. Eine Hilfe kann hierbei die Gegenstandsübersicht sein.

Außerdem können Diebe hier die ersten Punkte für ihre Diebesfähigkeiten vergeben, während Magier ihre Zaubersprüche wählen können.

Die Diebesfähigkeiten sind abhängig von der gewählten Gesinnung. Spielt man einen bösen Charakter wird man wahrscheinlich öfter in Geschäften stehlen und dementsprechend den Wert für Taschendiebstahl höher setzen. Fallen finden und Leise bewegen sollten grundsätzlich zumindest 100 betragen, da man sehr viele Fallen finden wird, und sich unsichtbar machen können ist immer von Vorteil wenn man unbekanntes Gelände erkunden will, und es vorzieht nicht in den nächsten Gegnertrupp hinein zu rennen.

5. Aussehen und Name

Für die beiden letzten Punkte kann ich euch, obwohl es oft sehr schwer ist sich zu entscheiden wie man heißt oder aussieht, keine Hilfestellung geben.

Damit ist dieser kleine Guide auch schon wieder vorbei. Ich hoffe ich konnte euch einen Einblick in die Wunder der Charaktererschaffung geben.

Cheats

Die Aktivierung der Cheatcodes

Um die Codes zu aktivieren, müsst Ihr zunächst die BALDUR.INI Datei öffnen und unter dem Punkt

```
[GAME OPTIONS]
```

die Zeile

```
Debug Mode=1
```

einfügen. Danach die Datei speichern und Baldurs Gate 2 starten. Auf jeden Fall solltet Ihr aber vor den Änderungen eine Sicherheitskopie der .ini Datei machen (für den Fall, dass etwas schief laufen sollte). Mitten im Spiel dann einfach die Tastenkombination STRG und LEERTASTE drücken. Danach sollte dann eine Dialogbox erscheinen, in die ihr folgendes eingeben könnt (genauso wie es da steht).

Soviel Gold ihr wollt

Jede Goldsumme die ihr wollt, erhaltet ihr mit diesem Cheat

```
CLUAConsole:AddGold( )
```

Tragt die Summe des gewünschten Goldes zwischen die Klammern ein und sie werden zu eurem Konto hinzuaddiert.

Mehr Erfahrungspunkte

Unendlich Erfahrungspunkte könnt ihr euch wegen der 2.900.000 Grenze nicht beschaffen. Doch bis an die Grenze könnt ihr gehen :-)

```
CLUAConsole:SetCurrentXP( )
```

Tragt die Summe der gewünschten Erfahrungspunkte zwischen die Klammern ein und sie werden zu denen des ausgewählten Charakters (oder der Gruppe) addiert.

Das Gebiet entdecken

Ihr wollt wissen was euch auf der aktuellen Karte noch erwartet? Kein Problem der folgende Cheat deckt die unerforschten Gebiete auf.

```
CLUAConsole:ExploreArea( )
```

Zu einer Gegend teleportieren

Jede Karte des Spiels lässt sich hiermit besuchen.

```
CLUAConsole:MoveToArea( )
```

Tragt die Kennung der gewünschten Karte zwischen die Klammern ein und achtet darauf das ihr alle Partymitglieder ausgewählt habt. Da es Unmengen von Karten gibt hier nur eine kleine Auswahl der Hauptgebiete. Die Nummer der aktuellen Karte erfahrt ihr wenn ihr die X Taste drückt.

Temple District - AR0900

Graveyard District - AR0800

Slums District - AR0400

Waukeens Promenade - AR0700

Government District - AR1000

Bridge District - AR0500
Docks Distric - AR0300
CityGates - AR0020
Umar Hills - AR1100
Suldanesslar - AR2500
The Nine Hells - AR2900
Domain of the Dragon - AR1201
Asylum Dungeon - AR1512
Bodhis Dungeon - AR0801
Astral Prison - AR0516
Planar Sphere - AR0411
Cult of the Unseeing Eye - AR0202
Rift Dungeon - AR0204
Demon Outerworld - AR0414
De'Arnise Hold - AR1300
Trademeet - AR2000
Druids Grove – AR1900

Einen Gegenstand herbeizaubern

Ihr habt durch einen Bug etwas verpasst und wollt es euch herbeicheaten? Kein Problem, gebt einfach den folgenden Cheatcode ein.

```
CLUAConsole:CreateItem(" ")
```

Tragt die Kennung des gewünschten Gegenstandes zwischen die Klammern ein. Eine Übersicht aller Gegenstände des Spiels findet ihr hier.

Ein Monster herbeirufen

Ihr habt Langeweile oder wollt nur etwas trainieren? Kein Problem, mit diesem Cheat könnt ihr euch alle Gegner herbeirufen.

```
CLUAConsole:CreateCreature( )
```

Tragt die Kennung der gewünschten Kreatur zwischen die Klammern ein. Da es Unmengen von Geschöpfen gibt hier nur eine kleine Auswahl dieser:

wyvern01 - Wyvern
skelwa01 - Skeleton Warrior
dragred - Red Dragon
ghogr01 - Greater Ghoul
dragsil - Silver Dragon
mumgre01 - Great Mummy
dragblac - Black Dragon
mistho01 - Mist Horror
lich01 - Lich
orc05 - Orc Warrior
hldemi - Demi Lich
gendji01 - Djinni
beheld01 - Elder Beholder
ogre01 - Ogre

uddrow27 - Drow Warrior
behgau01 - Gauth Beholder
icsalcol - Salamander
trogi01 - Giant Troll
vammat01 - Mature Vampire
troluo01 - Splitter Troll
icmin01 - Minotaur
icbone01 - Bone Golem
golsto01 - Stone Golem
mindfl01 - Mind Flayer

Heilen, teleportieren und töten

Um das Spiel noch einfacher zu gestalten gibt es noch 4 weitere Cheats, die ihr zunächst mit CLUAConsole:EnableCheatKeys()

aktivieren müsst. Anschließend könnt ihr die folgenden Tasten drücken:

Die gesamte Party heilen - CTRL+T

Einen Charakter heilen - CTRL+R

Jeden Gegner töten - CTRL+Y

Zu den Koordinaten des Mousepointers teleportieren - CTRL+J



Gegenzauber

Auf euren Abenteuern durch Amn und Tethyr lauern euch Unmengen von Geschöpfen auf. Doch wie gut ein Kämpfer auch sein mag, Magier und Magie wirkende Monster bleiben eure größten Feinde. Wenn ihr ihre Abwehr nicht schnell zu Fall bringt, scheiden eure Streiter wie die Fliegen dahin. Daher solltet ihr immer einen Bresche, Zauberschutz durchdringen, Magie durchdringen und Wahre Sicht Zauber zur Hand haben. Denn ist die Verteidigung eines Magiers erst gefallen, so wird er leichte Beute für die Schwertkämpfer. Im Thron des Bhaal steht euch ein hilfreiches Utensil zur Seite. Der Stecken des Zauberschlags hat Bresche und Magie durchdringen Zauber geladen, um die Magische Verteidigung eures Gegners einzureißen.

Damit ihr die Abwehr eures Gegners korrumpieren und seine offensiven und defensiven Zauber effektiv außer Kraft setzen könnt, gibt es zu jedem Zauber in Baldur's Gate 2 mindestens einen entsprechenden Gegenzauber. Die folgenden Tabellen sollen zeigen jeden Zauber mit seinen entsprechenden Gegenzaubern:

Defensivzauber	Verwendet von	Gegenzauber
Absolute Immunität (Magier Stufe 9)	hochstufigen Zauberern (gelegentlich)	Bresche
Kugel der Unverwundbarkeit (Magier Stufe 6)	Zauberer (sehr häufig)	Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8), Khelbens Parierende Peitsche (Magier Stufe 7), Magie durchdringen (Magier Stufe 6)
Verbesserter Schutzmantel (Magier Stufe 8)	hochstufigen Zauberern (häufig)	Bresche (Magier Stufe 5)
Erweiterte Unsichtbarkeit (Magier Stufe 4)	hochstufigen Zauberern (gelegentlich) und andere Kreaturen	Wahre Sicht (Magier Stufe 6), Unsichtbares entdecken (Magier Stufe 2), Unsichtbarkeit aufheben (Kleriker Stufe 3), Glitzerstaub (Magier Stufe 2)
Unsichtbarkeit (Magier Stufe 2)	hochstufigen Zauberern (gelegentlich), Todesalben, Dieben (sehr häufig), Meuchelmördern (sehr häufig) und zahlreichen hochstufigen Geschöpfen	Wahre Sicht (Magier Stufe 6), Unsichtbares entdecken (Magier Stufe 2), Illusion entdecken (Magier Stufe 3), Unsichtbarkeit aufheben (Kleriker Stufe 3), Glitzerstaub (Magier Stufe 2)
Schutzmantel (Magier Stufe 7)	hochstufigen Zauberern (sehr häufig)	Bresche (Magier Stufe 5)

<p>Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit (Magier Stufe 4)</p>	<p>Zauberern (selten)</p>	<p>Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8), Khelbens Parierende Peitsche (Magier Stufe 7), Magie durchdringen (Magier Stufe 6), Geheimes Wort (Magier Stufe 4), Zauberstoß (Magier Stufe 3), Magie bannen (Kleriker Stufe 3/Magier Stufe 3)</p>
<p>Geringere Zauberabwehr (Magier Stufe 3)</p>	<p>Zauberern (selten)</p>	<p>Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8), Khelbens Parierende Peitsche (Magier Stufe 7), Magie durchdringen (Magier Stufe 6), Zauberstoß (Magier Stufe 3)</p>
<p>Geringere Zauber zurückwerfen</p>	<p>hochstufigen Zauberern (gelegentlich)</p>	<p>Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8), Khelbens Parierende Peitsche (Magier Stufe 7), Magie durchdringen (Magier Stufe 6), Geheimes Wort (Magier Stufe 4), Zauberstoß (Magier Stufe 3)</p>
<p>Ablenkung (Magier Stufe 6), Projiziertes Ebenbild (Magier Stufe 7)</p>	<p>Zauberern (häufig)</p>	<p>Wahre Sicht (Magier Stufe 6), Magie bannen (Kleriker Stufe 3/Magier Stufe 3)</p>
<p>Unauffindbarkeit</p>	<p>Dieben und Meuchelmördern in Verbindung mit Unsichtbarkeit</p>	<p>Wahre Sicht (Magier Stufe 6), Illusion entdecken (Magier Stufe 3)</p>
<p>Schutz vor Energie (Magier Stufe 8), Magischer Energie (Magier Stufe 6), Magier Stufeischen Waffen (Magier Stufe 6) oder andere "Schutz vor" Zauber</p>	<p>Zauberern (häufig) und anderen Kreaturen</p>	<p>Bresche (Magier Stufe 5)</p>
<p>Gespiegeltes Ebenbild (Magier Stufe 1), Spiegelbild (Magier Stufe 2)</p>	<p>Zauberern (häufig)</p>	<p>Wahre Sicht (Magier Stufe 6), Illusion entdecken (Magier Stufe 3), Magie bannen (Kleriker Stufe 3/Magier Stufe 3)</p>

Phantomtor (Magier Stufe 5)	Zauberern (häufig)	Wahre Sicht (Magier Stufe 6), Unsichtbarkeit aufheben (Kleriker Stufe 3)
Abbild (Magier Stufe 8)	hochstufigen Zauberern (selten)	Wahre Sicht (Magier Stufe 6)
Zauberabwehr (Magier Stufe 6)	hochstufigen Zauberern (selten)	Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8), Khelbens Parierende Peitsche (Magier Stufe 7), Magie durchdringen (Magier Stufe 6), Geheimes Wort (Magier Stufe 4)
Immunität gegen Zauber (Magier Stufe 5)	hochstufigen Zauberern (selten)	Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8), Khelbens Parierende Peitsche (Magier Stufe 7), Magie durchdringen (Magier Stufe 6), Geheimes Wort (Magier Stufe 4), Zauberstoß (Magier Stufe 3)
Zauberschild (Magier Stufe 5)	hochstufigen Zauberern (selten)	Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8), Khelbens Parierende Peitsche (Magier Stufe 7), Geheimes Wort (Magier Stufe 4)
Zauberfalle (Magier Stufe 9)	Leichnamen und hochstufigen Zauberern (selten)	Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8)
Zauber zurückwerfen (Magier Stufe 7)	hochstufigen Zauberern (selten)	Zauberschlag (Magier Stufe 9), Rubinroter Strahl der Aufhebung (Magier Stufe 7), Zauberschutz durchdringen (Magier Stufe 8), Khelbens Parierende Peitsche (Magier Stufe 7), Magie durchdringen (Magier Stufe 6), Geheimes Wort (Magier Stufe 4)
Steinhaut (Magier Stufe 4)	Zauberern (häufig)	Bresche (Magier Stufe 5)

Offensivzauber	Verwendet von	Gegenzauber
Einkerkerung (Magier Stufe 9)	Leichnamen und hochstufigen Zauberern (selten)	Zur Abwehr: Zauberfalle (Magier Stufe 9), Zauber zurückwerfen (Magier Stufe 7), Wütende Fähigkeiten Wenn ein Charakter bereits eingekerkert ist: Freiheit
Irrgarten (Magier Stufe 8)	Leichnamen und hochstufigen Zauberern (selten)	Zur Abwehr: Zauberfalle (Magier Stufe 9), Zauber zurückwerfen (Magier Stufe 7), Wütende Fähigkeiten Wenn ein Charakter bereits eingekerkert ist: Freiheit
Todeswolke (Magier Stufe 5), Flammende Wolke (Magier Stufe 8), Stinkende Wolke (Magier Stufe 2), Tödlicher Nebel (Magier Stufe 6)	Zauberern (selten)	Bereich der frischen Luft (Kleriker Stufe 3)
Bezaubern, Beherrschung (Magier Stufe 5), Verwirrung (Magier Stufe 4), Psionische Angriffe der Gedankenschinder	Zauberern (selten) und Monstern	Chaotische Befehle (Kleriker Stufe 5)
Hast, Feuerschilde	Monstern und Zauberern (die natürlichen Feuerschilde der flammenden Schädel lassen sich nicht entfernen)	Magie bannen (Kleriker Stufe 3/Magier Stufe 3), Magie entfernen (Magier Stufe 3)

Vertraute

Vertraute sind eine großartige Erfindung. Sicherlich gibt es ein paar Nachteile, denn im Grunde können nur Zauberer einen Vertrauten haben und wenn dieser stirbt verliert der jeweilige Charakter dauerhaft einen Konstitutionspunkt. Aber Vertraute sind die idealen Spione. Sie bewegen sich schneller als jeder andere und Zusammen mit einem Unsichtbarkeitszauber sind sie der ideale Weg eine Gegend zu erkunden. Außerdem spenden sie eurem Charakter die Hälfte ihrer eigenen Trefferpunkte. Wenn ihr zum Beispiel als neutraler Hexenmeister einen Hasen mit 16 Trefferpunkten herbeiruft, erhaltet ihr 8 weitere Trefferpunkte. Ihr solltet euren Vertrauten jedoch keinesfalls als Kämpfer verwenden. Ihre Spezialfähigkeiten können einen Feind zwar hilflos machen aber die Gefahr, die ihr dabei eingeht, ist etwas zu groß. Daher solltet ihr euren Vertrauten immer in der Tasche haben, bis ihr ihn wirklich benötigt. Um dies zu vollbringen, müsst ihr ihn lediglich mit der Reden Icon ansprechen und ihm sagen, er solle in eure Tasche steigen. Um ihn wieder herauszubekommen müsst ihr lediglich einen Rechtsklick auf ihn machen. Hat euer Vertrauter etwas aufgesammelt, das ihr gerne hättet, braucht ihr ihn ebenfalls nur nach allen Gegenständen fragen, die er bei sich trägt.

Zwei Dinge, die ihr unbedingt im Zusammenhang mit Vertrauten beachten solltet sind:

1. **Lernt als Hexenmeister auf keinen Fall den Zauber Vertrauten finden.** Ihr könnt nur ein Maximum von 5 Zaubern pro Stufe erlernen und ihr wollt den Platz doch nicht an einen Zauber verschwenden, den ihr nur ein einziges mal benutzt! Kauft euch eine "Vertrauten Finden" Schriftrolle und lest sie.

2. Vertraute können in Baldur's Gate 2 bei zahlreichen Übergängen verloren gehen. Im Grunde passiert dies meistens, wenn eure Party an einen anderen Ort teleportiert wird, wie z.B. im planaren Gefängnis beim Theaterauftrag.

In Baldur's Gate 2 gibt es ferner einen Bug/Trick, mit dem ihr als nicht Zauberkundiger einen Vertrauten bekommen bzw. sogar alle magischen Schriftrollen benutzen könnt. Pausiert hierzu einfach das Spiel, begeben euch ins Inventar und trinkt einen Trank eurer Wahl. Vertauscht dann den Platz des Trankes mit der Vertrauten finden Schriftrolle (oder einer beliebigen anderen), verlasst das Inventar, deaktiviert die Pause und siehe da, der Zauberspruch wird ausgeführt.

Gesinnung	Vertrauter	R K	T P	Magieres .	Fähigkeiten
Rechtsschaffend Gut	Pseudo- Drache	-2	2 4	50%	2 Angriffe pro Runde; ETW0 13; Schaden je Angriff 1-3; Opfer muss einen Rettungswurf bestehen oder es wird für 2 Runden bewusstlos.
Neutral Gut	Pseudo Drache	-2	2 4	50%	2 Angriffe pro Runde; ETW0 13; Schaden je Angriff 1-3; Opfer muss einen Rettungswurf bestehen oder es wird für 2 Runden bewusstlos.
Chaotisch Gut	Feendrache	4	2 4	32%	Kann einmal täglich Spiegelbild und Unsichtbarkeit, 3 m Radius, einsetzen

Rechtsschaffend Neutral	Wiesel	0	2 4	50%	Taschendiebstahl 75%, Leise bewegen/Im Schatten verstecken 40% und Fallen finden 20%
Absolut Neutral	Hase	-4	2 4	75%	Fallen finden 50% und Leise bewegen/Im Schatten verstecken 30%.
Chaotisch Neutral	Katze	0	2 4	50%	99% Leise bewegen/Im Schatten verstecken
Rechtsschaffend Böse	Teufelchen	2	1 8	25%	Kann sich selbst verwandeln
Neutral Böse	Staubmephit	6	2 4	10%	Kann zweimal täglich Glitzerstaub einsetzen
Chaotisch Böse	Quasit	2	2 4	25%	Kann Schrecken und Verschwimmen wirken



Mit Thron des Bhaal verändern sich die Eigenschaften eurer Vertrauten auf folgende Werte:

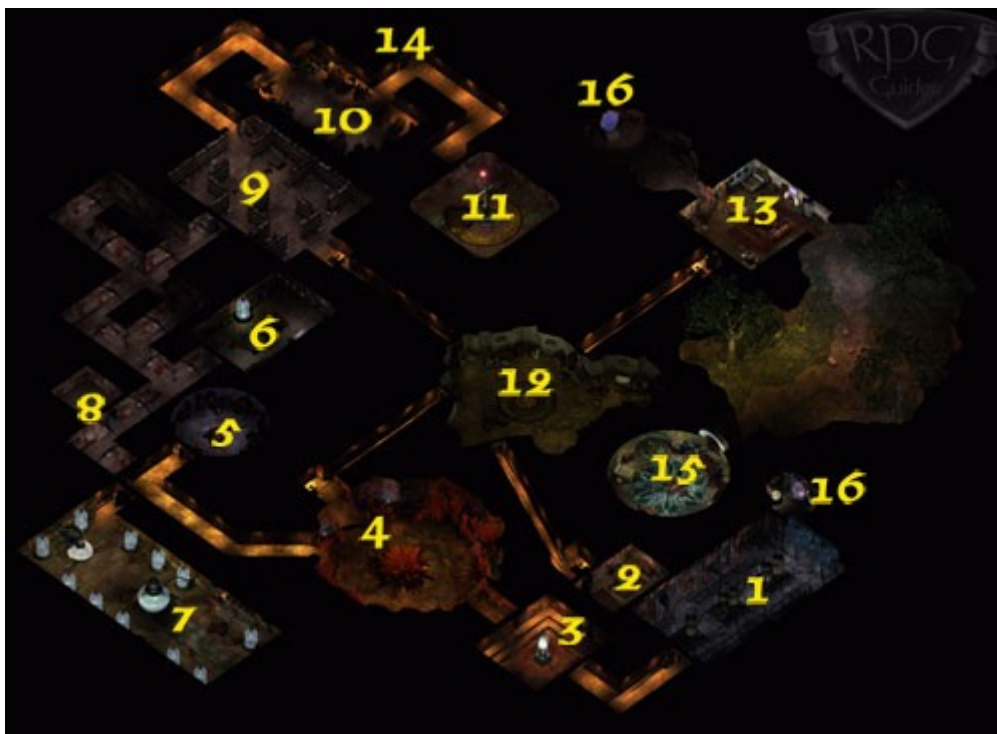
Gesinnung	Vertrauter	R K	T P	Magieres .	Fähigkeiten
Rechtsschaffen d Gut	Pseudo- Drache	0	4 8	35%	2 Angriffe pro Runde; ETW0 8; Schaden je Angriff 1-6; Opfer muss einen Rettungswurf gegen Todesmagie bestehen, oder es wird für 120 Sekunden bewusstlos. Der Pseudo-Drache kann einmal täglich Verschwimmen und Geisterhafte Rüstung wirken und zweimal täglich Illusionen entdecken.
Neutral Gut	Pseudo Drache	0	4 8	35%	2 Angriffe pro Runde; ETW0 8; Schaden je Angriff 1-6; Opfer muss einen Rettungswurf gegen Todesmagie bestehen, oder es wird für 120 Sekunden bewusstlos. Der Pseudo-Drache kann einmal täglich Verschwimmen und Geisterhafte Rüstung wirken und zweimal täglich Illusionen entdecken.
Chaotisch Gut	Feendrache	0	4 8	45%	Kann einmal täglich Spiegelbild, Unsichtbarkeit 3 m Radius und Erweiterte Unsichtbarkeit wirken.
Rechtsschaffen d Neutral	Wiesel	-4	4 8	65%	Taschendiebstahl 95%, Leise bewegen/Im Schatten verstecken 60% und Fallen finden 60%
Absolut Neutral	Hase	1	4 8	65%	Fallen finden 85%, Leise bewegen/Im Schatten verstecken 60%, Illusionen entdecken 50%. Der Hase bewegt sich so, als würde immer Hast auf ihn wirken.
Chaotisch Neutral	Katze	-4	4 8	65%	Leise bewegen/Im Schatten verstecken 99%, Fallen finden/entschärfen 60%, Illusionen und Unsichtbarkeit entdecken 60%
Rechtsschaffen d Böse	Teufelchen	-2	4 8	35%	Kann einmal täglich Selbstverwandlung wirken; Regeneriert 1 Trefferpunkt pro Sekunde; Der Angriff des Teufelchens richtet 1W6 Schadenspunkte an. Wenn dem Opfer ein Rettungswurf gegen Gift misslingt, stirbt es.

Neutral Böse	Staubmephit	3	4 8	25%	Kann einmal täglich Regenbogenstrahlen und Steinhaut wirken; Verfügt über Immunität gegen Feuer und 60% Schadensresistenz (außer gegen Wuchtwaffen).
Chaotisch Böse	Quasit	-2	4 8	35%	Kann einmal täglich Schrecken wirken; Immunität gegen Angriffe, die auf Feuer, Kälte oder Elektrizität basieren; Regeneriert 1 TP je Sekunde; 3 Angriffe pro Runde, die 1W6 Schadenspunkte anrichten (wenn dem Opfer ein Rettungswurf gegen Todesmagie misslingt, erleidet es -1 auf Geschicklichkeit für 6 Runden.)



Komplettlösung Kapitel 1

Irenicus' Verlies Ebene 1



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Raum mit Käfigschlüssel
- (3) Schalter
- (4) Genie
- (5) gelähmter Golem
- (6) Rielev
- (7) Gefangene Mutanten
- (8) Wachgolems
- (9) Bibliothek
- (10) Dunkelzwerge
- (11) Cambion
- (12) Otyugh
- (13) Schlafgemach
- (14) Tür nach draußen
- (15) Arbeitszimmer
- (16) Ausgangsteleporter

Unsere Geschichte beginnt in einem düsteren Verlies in den unteren Regionen Athkatlas. Ohne eine Erinnerung, was zuvor geschehen sein mag, erwacht ihr in einem Käfig (1) und erblickt sofort euren Folterknecht. Glücklicherweise wird die unterirdische Festung durch Schattendiebe belagert und so dauert eure Folter nicht besonders lange an. Kaum ist der

Meister fort naht Hilfe, in Form eurer Schwester [Imoen](#). Die Käfigtür ist geöffnet und ihr könnt fliehen. Aber ihr wollt doch nicht ohne Unterstützung abhauen? Oder etwa doch? Dumm wie Brot aber stark wie ein Bär. Wäre wohl die passende Beschreibung für euren früheren Begleiter [Minsk](#), der etwas weiter oberhalb in einen Käfig eingepfercht ist. Warum nicht beides ausnutzen? Einen Schlüssel für den Käfig gibt es ohnehin nicht. Ärgert Minsk also so lange bis er vor Wut die Käfigtür rausreißt. Gleich nebenan befindet sich [Jaheiras](#) Käfig, die jedoch zu schlau und schwach für den ersten Trick ist. So kommt ihr nicht umher den Schlüssel zu suchen. Mit Imoens Hilfe ist dieses aber schnell vollbracht. An Punkt 2 findet ihr in Schrank und Bild Heiltränke und den gewünschten Schlüssel.

Mit acht Fäusten geht es weiter in den nächsten Raum (3), der schon in kürze von blitzschleudernden Mephiten wimmeln wird, wenn ihr nicht den Schalter an der Wand umlegt. Plötzlich entsteht eine Rauchwolke (4), aus welcher ein Genie hervortritt um euch ein Rätsel zu offerieren. Unabhängig ob ihr den Rätselschalter drückt oder nicht, werden euch Gegner in die Quere kommen. Drückt ihr den sagemuwogenen Knopf erscheint ein Ogre Magus (nette EPs), lasst ihr es bleiben werdet ihr mit Gibberlingen überhäuft.

Die Tür, die ihr am linksoberen Ende dieses Raumes findet, könnte der Golem (5) öffnen. Dieser ist jedoch bewegungsunfähig. Aber wie er selbst verkündet, liegt der Stein zur Aktivierung auf dem Tisch (6), wo ihr euch noch mit Rielev unterhalten solltet. Die so gewonnene Energiezelle könnt ihr im Raum gegenüber des Golems (7) verwenden, um den Geschichten der Mutanten zu lauschen. Zudem gibt es hier eine Stabschleuder +1. Die anderen zwei Golems (8) scheinen irgendwie regungslos. Doch lasst euch nicht täuschen, sie erwachen zum Leben sobald ihr Jon's private Gemächer betretet. Es liegt an euch, ob ihr sie jetzt mit einem gezielten Angriff ausschaltet oder euch später von ihnen überrennen lasst.

Weiter geht der Kreuzzug durch die dunklen Gefilde, vorbei an einigen Goblinbogenschützen und Magiern bis in die Bibliothek. Alle Regale geplündert und mit neuer Energie gefüllt werden euch die Dunkelzwerge (10) nicht lange zur Last fallen. Schnell die schicke Rüstung und Eicheln eingesackt, geht es weiter an der verschlossenen Tür vorbei den Gang hinunter. Die seltsame Maschine (11) gibt nach zweimaliger Untersuchung einen Cambion frei. Hat dieser ebenfalls das Zeitliche gesegnet ist der Weg in die tieferen Regionen des Dungeons frei. Die Golemkontrolle (6) besitzt ihr ja schon länger. Warum benutzt ihr sie nicht einfach mal? Wie ein geölter Blitz stürmt der grade noch gelähmte Golem (5) los, um die drei verschlossenen Türen zu öffnen.

Im Herzen des ganzen wartet ein gefräßiger Otyugh (12) auf das kühle Stahl eurer Klagen. Untersucht diesen Raum genau nach Schlüssel und stoßt dann weiter ihn die privaten Gemächer (13) vor. Mit Hilfe der hier gefundenen Luft Elementar Statue lässt sich die Tür im Nordwesten (14) entriegeln.

Der Ausleger



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Truhe
- (3) Genie

Auf dem kleinen Ausleger angekommen, treten euch abermals Mephite entgegen. Versucht zuerst an den Inhalt der linken Kiste (2) zu kommen. Sind alle Gegner da wo sie hingehören erwartet euch ein weiterer Genie, der seine Flasche vermisst (Ihr denkt jetzt vielleicht, ach schon wieder son Spiel mit Bringe-Gegenstand-A-Zu-Punkt-B-Rätseln, aber weit gefehlt. Dieses ist und bleibt das einzige Rätsel dieser Art für eine lange Zeit). Jene erhaltet ihr von den Dryaden im vorigen Level. Der Genie ist befriedet und ihr seit um ein schönes Schwert reicher.

Euer letzte angestrebtes Ziel in dieser Etage ist das Arbeitszimmer von Meister Irenicus, das besser nur Imoen mit ihren Diebesfähigkeiten besuchen sollte. Plündert alles was nicht niet- und nagelfest ist und vor allem vergesst nicht den Portalschlüssel. Denn mit ihm könnt ihr jetzt endlich diesen Level verlassen.

Irenicus Verlies Ebene 2



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Portale
- (4) Falle
- (5) Zwerge und Fallen
- (6) Ulvaryl
- (8) Gefangener
- (9) Meuchelmörder
- (10) Ausgang

Freiheit bedeutet dieses jedoch noch nicht. Aber ein wenig Verstärkung, wenn ihr es wünscht. [Yoshimo](#) würde sich euch gerne anschließen. Aber seit gewarnt, die NSCs des Spiels führen allesamt ein Eigenleben und ein Einzelgänger, wie ein Kopfgeldjäger, mag auf die Dauer recht schwierig sein (nehmt ihr ihn nicht mit erwartet er euch später in der Kupferkrone). Nichts desto trotz ist Yoshimo für den bevorstehenden Kampf eine willkommene Erleichterung. Doch bevor der Kampf beginnt, schaut euch mal kurz in diesem Raum um. Ihr solltet, in einer Kiste verpackt einen Todeswolken-Zauberstab und den 3. Zauberstabschlüssel finden. Auf die Gefahr hin zu viel zu verraten...Imoen wird nach Beendigung dieses Levels nicht mehr lange in eurer Party verweilen, also überlegt euch zweimal sie die Schriftrollen benutzen zu lassen.

Beim betreten des nächsten Raumes (2) werdet ihr ein weiteres mal von Mephiten angegriffen. Versucht sie dennoch zu ignorieren, denn sie entstehen so lange neu wie die vier

Portale existieren. Ist euer Ziel erreicht, versucht die restlichen drei Zauberschlüssel in diesem Raum zu entdecken. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt dürfte Jaheira in ihre Erinnerungen an Khalid verfallen, seit nett zu ihr, andernfalls verlässt sie die Party.

Der dritte Raum ist vollkommen optional, ihr könnt ihn nach belieben ausschachten. Vor betreten des nächsten solltet ihr auf die Bodenfalle (4) achten.

Der folgende Raum ist mit zahlreichen Fallen gespickt, die ihr deaktivieren könnt in dem ihr an der linken Wand entlang die sechs Schlüssel einsetzt. Die Zwerge in der Mitte des Raumes sind jedoch auch nicht außer Acht zu lassen. Fernwaffen oder Zauber helfen hier sehr. Am Ende des Ganges birgt der Thron einen Schutzring +1 in sich.

Ein neuer Raum mit neuen Gefahren (6). Für den folgenden Kampf solltet ihr ggf. Heilung suchen und einen Farbkugelzauber bereithalten. Mit diesem ist das Hauptziel des Raumes, Ulvaryl, zu bearbeiten. Ist sie erledigt bleiben einige Meuchelmörder über. Eine weitere Zwergenkriegergruppe bewacht eine interessante Truhe an Punkt 7. Der Raum unterhalb (8) ist am Eingang mit einigen Fallen gespickt. Den armen Frennedan könnt ihr mit dem Schlüssel aus dem selben Raum befreien, um ihn anschließend abzuschlachten. Was bleibt ist ein letzter Gang (9), bewacht von weiteren Meuchelmördern, an dessen Ende endgültig der Ausgang (10) liegt.

Waukeens Promenade



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Taverne
- (3) Den of Seven Vales
- (4) Abenteurer Markt
- (5) Zirkus

Ihr habt es geschafft, die Luft der Freiheit weht euch um die Nase und ihr könnt gehen wohin ihr wollt. Oder nur beinahe, denn schon taucht euer Folterknecht Irenicus wieder auf. Unglücklicherweise wird Imoen nach dem kleinen Magiegefecht mit ihm von den Verhüllten Magiern entführt. Euer höchstes Ziel steht somit fest, die Festung der Zauberer ausfindig machen und sie zu infiltrieren, doch zuvor könnt ihr noch einige andere Dinge unternehmen.

Da die gesamten im Spiel vorkommenden Karten der Stadt ausgeschildert sind erspare ich mir eine genauere Kennzeichnung und markiere zukünftig nur noch die für die Komplettlösung nötigen Punkte. Zu eurer Rechten (2) befindet sich eine kleine Übernachtungsmöglichkeit, wo ihr neue Energie tanken könnt bevor ihr weiterzieht. Ebenfalls sehr beliebt in dieser Gegend ist der Abenteurer Markt (4) Hier könnt ihr all eure überschüssigen Materialien loswerden und neu magische Gegenstände erstellen.

Haltet ihr euch für stark und unantastbar, so könnt ihr gerne die obere Etage des Den of Seven Vales aufsuchen. Dort erwarten euch bereits 5 böse Buben. Dem kleinen Zwerg Mencar könnt ihr erzählen ihr wähet nicht auf einen Kampf aus und somit den Kampf erst startet wenn ihr in Position seit. Diese solltet ihr möglichst um den Zauberer herum beziehen. Zaubert wenn ihr könnt, ein paar Kreaturen herbei, welche die anderen Bösewichte angreifen und startet eine Attacke auf den Zauberer. Der Zwerg hat nahezu 200 Trefferpunkte, daher solltet ihr ihn vorübergehend mit einem Zauber (Farbkugel oder dergleichen) außer Gefecht setzen. Sind alle Fünf vernichtet (falls der Dieb sich vorher davon geschlichen hat, macht euch keine Sorgen) habt ihr, neben einigen anderen Ausrüstungsgegenständen, einen Plattenpanzer gewonnen (9.000 GP).

Die Zirkus-Illusion



● Legende:

- (1) Startpunkt
- (2) Genie
- (3) Eingang zum Zirkus

Die nächste Aufgabe, wollt ihr [Aerie](#) (eine Magier/Klerikerin) in eurer Party haben, wäre den Zirkus (5) zu befreien. Ein Magier namens Kalah hat eine Illusion über den Zirkus verhängen, durch die alle Artisten wie Monster erscheinen. Doch bevor ihr das Zelt betretet solltet ihr noch ein kurzes Gespräch mit dem Jungen Giran, dessen Mutter in dem Zelt gefangen ist, führen.

Schon der Anfang des Zeltes scheint etwas surreal. Wie kommt eine solch große Kuppel in ein so kleines Zelt? Wenn ihr nicht selbst nachrechnen wollt, die Lösung für das Rechenrätsel des Genies (2) ist: Der Prinz ist 30 und die Prinzessin ist 40. Die Schatten links und rechts der Kuppel könnt ihr nur mit magischen Waffen verletzen.

Im Inneren der Illusion



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Ogre (Aerie)
- (3) Spinne (Girans Mutter)
- (4) Ogre Schwert
- (5) Ausgang

Im kommenden Raum wird es endgültig verwirrend, denn hier ist nichts mehr was es zu sein scheint. Der riesige Ogre vor euch ist nämlich die zierliche Aerie (2), die ihr in eure Party aufnehmen wollt, und die Spinne zur linken (3) ist Girans Mutter. Um sie zurück zu verwandeln müsst ihr ihr Ogre Schwert zurückbringen, welches ihr von den Gegnern an Punkt 5 erhaltet. Hierzu könnt ihr die Gegner entweder töten oder mit einem Magie Bannen Zauber

belegen.

Hat Aerie ihr Schwert zurück schließt sie sich gern eurer Truppe an. Weiter gehts auf die nächste Ebene durch die Treppe an Punkt 5.

Kalah



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Ausgang
- (3) Schatten

Im folgenden Raum braucht ihr eigentlich nur die Treppe hinauf und schon seid ihr beim Endgegner. Wollt ihr dennoch einige Erfahrungspunkte sammeln könnt ihr gerne die restlichen Schatten (3) ausrotten. Nützliche Gegenstände hinterlassen sie jedoch nicht.

Endlich im letzten Raum angelangt, stoßt ihr auf Kalah, der versucht Quayle umzubringen. Selbiges solltet ihr umgehend mit Kalah versuchen. Habt ihr es geschafft, verblasst die Illusion des alten Zirkus und das richtige Zelt wird wieder sichtbar. (Spieler des ersten Teils wird es freuen zu hören das Quayle nicht der einzige NSC ist, der in diesem Abenteuer wieder auftaucht. Alle früheren NSCs die ihr nicht in der [NSC-Liste](#) findet trifft ihr in ähnlichen kleinen Quests im Spielverlauf wieder).

Noch eine kleine Anmerkung zu Aerie. Neben der Tatsache das sie einer der NSCs ist die sich in euch verlieben können, ist sie ein sehr leicht zu erhaltendes Partymitglied. Sie hat nahezu keine zusätzlichen Quests. Im späteren Spielverlauf wird sie lediglich ein mal zu Quayle zurückberufen, da er einen Hilferuf von seiner Freundin Raelis Shai bekommen hat.

Nach dem Verlassen des Zeltes könnt ihr Giran über seine Mutter aufklären und anschließend noch einmal mit der Wache des Zeltes reden um euren Ruf zu erhöhen.

Ist eure Shoppingtour durch die Promenade beendet, geht die Reise weiter in die Slums von Athkatla. Dort angelangt begrüßt euch Gaelan Bayle und führt euch in seine Wohnung. Wo er euch unterbreitet, dass er jemanden kennen würde der euch bei der Suche nach Imoen unterstützen könnte. Als kleiner Dieb weicht er euch in dieses Geheimnis jedoch nicht umsonst ein, sondern verlangt stattdessen 20.000 Goldstücke dafür von euch. Wenn ihr nicht grade cheatet habt ihr diese nicht dabei und im folgenden Kapitel nun die Aufgabe sie zusammenzusuchen.

Komplettlösung Kapitel 2

Die Slums von Athkatla



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Gaelan Bayles Haus
- (3) Kupferkrone
- (4) Tempel

Die größte Frage ist: Wo ist das Geld?

Willkommen im 2. Kapitel. Eure einzige Aufgabe hier besteht darin 15.000 Goldstück zusammenzutragen, was eine nicht zu schwere Aufgabe sein sollte.

War das Spiel bis zum derzeitigen Zeitpunkt relativ linear, ändert sich dieses nun in das strikte Gegenteil. Es steht euch nicht nur vollkommen frei welchen Weg ihr wählt um an die Summe zu gelangen, sondern auch auf welcher Seite ihr das 3. Kapitel bestreiten wollt. Der Hauptausgangspunkt für beinahe alle Auftraggeber ist jedoch die Kupferkrone (3). Dies ist zudem der Punkt des Spiels an dem ihr die meisten aus der Party entfernten Mitglieder wiedertreffen könnt und zum derzeitigen Zeitpunkt auch einige neue antrefft.

Kupferkrone



- Legende:
- (1) Korgan (NSC)
- (2) Yoshimo (NSC)
- (3) Anomen (NSC) und Eingang zur Arena
- (4) Minsk
- (5) Nalia (NSC)
- (6) Lord Jierdan
- (7) Letinan
- (8) Kanalisationstreppe
- (9) Hendaks Gefängniszelle
- (10) Arena
- (11) Tiermeister
- (12) Madame Nin

Aufgabenfülle

Wie gesagt, jeder NSC bringt seine eigene Geschichte mit und jeder hat seine eigenen Aufträge. Ihr könnt mit dem kleinen bösen Zwerg [Korgan](#) den Friedhof plündern gehen oder mit dem Kämpfer/Kleriker Anomen Heldentaten vollbringen und im Hinterzimmer der Kupferkrone die Sklaven befreien. Was ich euch jedoch auf alle Fälle empfehlen würde, ist die Magier / Diebin [Nalia](#) in eure Truppe auf zu nehmen. Sie ist neben Edwin die einzige reine Zauberin des Spiels (Verwirrt? Sie ist Diebin der 4. Stufe und baut diese Fähigkeiten nicht weiter aus). Neben dem bietet ihr Auftrag gute Waffen und birgt zudem die [Festung des Kämpfers](#) in sich.

Paladine sollten sich außerdem zu Gunsten des Auftrag von [Lord Jierdan](#) entscheiden, da dieser das Vorspiel zu ihrem Quest darstellt.

Sklavenbefreiung

Zu den für den Anfang leichten Aufgaben, zählen die Machenschaften im hinteren Teil der Kupferkrone. Wollt ihr hiermit beginnen, so solltet ihr euch Letinan, dem wahren Besitzer der Kupferkrone, zuwenden und ihn fragen, ob er eine gute Idee hätte wie man für ein wenig Gold "andere Unterhaltung" bekommt. So gelangt ihr an der Wache (5) vorbei, auf die Tribüne der Arena (10), auf der sich die Edelleute der Stadt einen Spaß daraus machen Sklaven zu Tode kommen zu sehen. Im Anschluss an das unfaire Gefecht könnt ihr euch mit Madame Nin (13) über ihre besondere Waren unterhalten. Wodurch ihr an ein paar interessante Informationen über den Sklavenhandel gelangt. Doch gebt acht und platziert eure weiblichen Partymitglieder etwas abseits, da sie die Machenschaften Madame Nins nicht gutheißen. Mit eurem Dieb, könnt ihr bei Bedarf, in Madame Nins Taschen greifen und an einige Edelsteinchen gelangen.

Falls ihr Yoshimo in eurer Party habt, wird er ein Gespräch mit seinem Diebeskollegen Yarin beginnen. Im Anschluss solltet ihr versuchen, den Nachtschrank des Zimmers unbemerkt zu knacken, um so an die Handschuhe des Taschendiebstahls zu gelangen.

Der nach Norden führende Hauptgang, im Zentrum der Kupferkrone, weist zwei Geheimtüren auf, die ihr jedoch zunächst ignorieren solltet und an ihnen vorbei in den Zellentrakt (9) stürmt. Sind die Wachen erst einmal ausgeschaltet, könnt ihr euch ungestört mit Hendak, der in der mittleren Zelle (9) festsetzt, unterhalten. Wie er euch schildert hat der Tiermeister den Schlüssel zu den Zellen. Jener befindet sich im Südosten der Taverne (11).

Sobald ihr ein sein Sichtfeld geratet, öffnet dieser die Zellentüren vor sich, woraufhin ein Panther, Kreischlinge, Tabitha, Minotaurus und andere Kreaturen auf euch zustürmen. Die einfachste Taktik ist es zunächst den Tiermeister selbst auszuschalten, da er mit seinem Bogen richtig lästig werden kann. Während sich eure Kämpfer also um den Anführer kümmern, könnte euer Druide die Tiere auf seine Seite ziehen und schon ist der Kampf gewonnen (7718 EP und Tuigans Kurzbogen). Ausgerüstet mit dem Zellenschlüssel geht es zurück zu Hendak und den restlichen Gefangenen. Habt ihr ihn befreit, stürmt er umgehend mit den anderen Gladiatoren in den vorderen Teil der Bar, um Letinan sein Ende zu bereiten.

Frönt ihr stattdessen dem Bösem, könnt ihr Letinan in Hendaks Plan einweihen. Daraufhin erhaltet ihr von ihm den Auftrag Hendak zu töten. Drängt ihr ihn nicht sofort zu einer Bezahlung, sondern erfüllt ihr, was euch aufgetragen ist, winken euch ermäßigte Preise in Bernards Bauchladen.

Die Kanalisation der Slums



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Myconidraum
- (3) Skelett (Das Geschenk der Liebenden)
- (4) Falle
- (5) Koboldschamane (Riecht wie ein Hund, Haut einer Echse)
- (6) Rohre
- (7) Quallo (Blut eines wahren Freundes)
- (8) Zum inneren des Schiffes
- (9) Otyugh (Vallah lebt nicht mehr)

Unter der Voraussetzung das ihr dem guten Pfad folgt und Hendak demnach nicht getötet habt, verrät er euch nach Letinans Vernichtung, dass der Sklavenhandel noch lange nicht zu Ende ist. Der Anführer der Sklavenfürsten, Kapitän Haegan, herrscht von seinem Hausboot weiter. Vielmehr ist es ein Schiff das zu einem Haus umgebaut wurde und in den Slums steht. Der günstigste Weg ins Innere des Schiffes führt durch die Kanalisation unterhalb der Slums (ihr könnt es aber auch direkt von den Slums aus betreten), welche ihr über die Treppe hinter der 2. Geheimtür des Hauptkorridors der Kupferkrone erreicht.

Im Grunde braucht ihr die Kanalisation lediglich durchqueren und auf der gegenüberliegenden Seite wieder die Treppe (8) emporsteigen. Doch wo ihr euch doch grade einen Weg durch die Monsterhorden und Fallen bahnt, könnt ihr theoretisch noch einen kleinen Bonus mitnehmen. Begeht euch also zunächst zu Quallo (7), der euch rät mit einem Wesen namens "Der Einzige" (6) zu reden. Die Rohre in dem östlichen Raum bergen jeweils ein Rätsel in sich, bei dem es lediglich darum geht den richtigen Gegenstand hierzu zu finden.

Rohr 1: Das Geschenk der Liebenden

Gemeint ist der Ring den das Skelett (3) am Finger trägt.

Rohr 2: Blut eines wahren Freundes

Tja, die einzige Freunde die es hier zu geben scheint sind Quallo (7) und sein Aaskriecher. Fazit: Tötet den Aaskriecher und nehmt sein Blut an euch.

Rohr 3: Vallah lebt nicht mehr

Vallahs Hand liegt unter dem Abflussrost im runden Raum (9) am Eingang der Kanalisation.

Rohr 4: Riecht wie ein Hund, Haut einer Echse

Bezeichnet den Stab des Koboldschamanen (5) im Norden des Hauptabflussschachtes.

In einem weiteren Gespräch mit Quallo, erzählt er euch nun in welcher Reihenfolge ihr die Gegenstände in die Rohre legen müsst: Hand, Ring Blut und Stab. Begeht euch ein letztes mal zu den Rohren und klickt sie in folgender Reihenfolge an (von links nach rechts): 3. Rohr, 1. Rohr, 2. Rohr und 4. Rohr. Mit dem sodann erscheinenden Schwert Lilacor (Zweihänder +2) könnt ihr euch ausnahmsweise unterhalten :-). Quallo ist ab sofort wieder im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte und verlässt nach einem weiteren Gespräch die Kanalisation. Was ihr nun ebenfalls, über die Treppe im Südosten, tun solltet.



Das Schiff des Sklavenlords



- Legende:
- (1) Kanalisationseingang
- (2) Trollkammer
- (3) Gefängniszellen
- (4) Fußfalle
- (5) Yuan-Ti
- (6) Sklavenlordmagier
- (7) Fußfalle
- (8) Slumseingang

Wenige Augenblicke später steht ihr dem Endgegner des Schiffes, Haegan, gegenüber. Schaltet ihn möglichst zu erst aus und nehmt euch anschließend den Priester des Cyric vor, da dieser andernfalls beginnt seine Kameraden zu heilen. Bei den geschickten Schwerthieben Haegans erweisen sich "Steinhaut" oder "Schutz vor normalen Waffen" Zauber als hilfreich. Hat Haegan seinen letzten Hieb geführt, so könnt ihr mit seinem Schlüssel die Tür zur nördlichen Kammer (2) öffnen und das kleine Mädchen vor ihren Trollgegnern beschützen, wofür ihr 3.500 EP und eine Steigerung eures Rufes bekommt. Der Rest des Schiffes steht euch frei. Nebenan warten zwei weitere Kinder eingesperrt auf euch und zwei weitere Räume weiter lauern 2 Magier geschützt von einer kleinen Schlägertruppe. Bei Bedarf könnt ihr euch nun wieder der Kupferkrone zuwenden, in der Bernard mit einer erweiterten Waffenauswahl auf euch wartet.

Habt ihr euch den oder die richtigen Aufträge rausgesucht, mehr als 14.999 Goldstücke in eurer Tasche und bewegt euch grade durch einen der Stadtteile Athkatlas, so erscheint euch Valen. Die Botin der Vampire lädt euch ein, ihrer Herrin auf dem Friedhof einen Besuch abzustatten.

Somit steht ihr nun vor der Qual der Wahl. Beide Seite bringen euch für 15.000 Goldstücke (Ja auch Gaelan hat seine Forderungen gesenkt) und 3 Aufträge durch das nächste Kapitel und zum Heim der verhüllten Magier. Die Entscheidung liegt weitestgehend bei euch, d.h. sofern ihr nicht die Diebesklasse für euren Hauptcharakter ausgewählt habt, denn dann könnt ihr euch lediglich den Schattendieben anschließen. Keine der Seiten erfordert eine bestimmte Gesinnung, dennoch könnte man Gaelan und die Schattendiebe als "guten Weg" und Bodhis Vampire als "bösen Weg" einstufen. Geht es in den Diebesaufträgen meist um Beschützen und die Aufklärung mysteriöser Geschehnisse, so entwickeln sich Bodhis Aufträge immer zu Attentaten, die für Charaktere guter Gesinnung zu Problemen führen könnten. Für welche Seite ihr euch auch entscheidet, bedenket, die andere wird logischerweise zu euren Gegnern.

Die Schattendiebe als Gegner zu haben, ist meiner Meinung nach der einfachere Weg. So werdet ihr beim Transit zwischen zwei Bezirken zwar öfters von Dieben angegriffen, doch diese sind wesentlich leichter zu besiegen als die Vampire. Welche euch des Nachts in den Strassen auflauern und vor allem in Bodhis Gruft zu einer echten Qual werden können (da ihre Stufenabzüge unweigerlich zum endgültigen Tod führen).

Den Weg der Schattendiebe schlagt ihr, wie erwähnt ein, wenn ihr Gaelan Bayle in seinem Haus das Geld übergebt (45.000 EP). Die Lösung hierzu findet ihr im 3. Kapitel.

Den Weg der Vampire folgt ihr, wenn ihr euch bei Nacht zum Friedhof begeben und Bodhi das Gold überreicht (37.500 EP). Die Lösung hierzu beginnt im 3. Kapitel.

Komplettlösung Kapitel 3

Die Gilde der Diebe



- Legende:
- (4) Eingang zur Diebesgilde
- (6) Mook
- (7) Cromwell

Mit dem Schlüssel zur Diebesgilde könnt ihr diese nun endlich aufsuchen. Wenn Aerie in der Party habt und ihr die Docks zum ersten Mal betreten solltet, dürfte euch ein Bote des Zirkus begegnen. Dieser fordert Aerie auf, umgehend zu Quayle zurück zu kommen, der euch dann von seiner Freundin Raelis erzählt. Die Lösung zu diesem Auftrag [findet ihr in der Bardenfestung](#). Das Innere der Diebesgilde (1) erinnert an ein Lagerhaus, über das Diebe aller Art verteilt sind. Nördlich vom Eingang der Gilde befindet sich die Geheimtür (3) zur tatsächlichen Diebesgilde. Doch bevor ihr dort hinab steigt könntet ihr ca. 10 Minuten investieren um diese Gegend zu plündern (es erwarten euch ca. 1.500 Goldstücke und durch das Knacken von allerlei Schlössern, Fallenentschärfungen etc. erhaltet ihr 15.000 EP). Im Zentrum des Untergeschosses befindet sich die Geheimtür zu Arans Gemächern (7), solltet ihr sie nicht auf Anhieb entdecken, könnt ihr mit den Dieben im Trainingsgelände (6) reden.

Verstärkung für Mook



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Obergeschosstreppe
- (3) Kellertreppe
- (4) Eingang
- (5) Renal
- (6) Trainingsgelände
- (7) Geheimtür zu Arans Gemächern
- (8) Aran Linvail

Aran bringt euch schnell auf den Boden der Tatsachen zurück und verdeutlicht euch, dass das Geld euch lediglich eine Audienz bei ihm eingebracht hat. Damit er euch bei eurer Suche nach Imoen unterstützt, müsst ihr ihm zunächst bei seinen Gildenproblemen helfen. Akzeptiert seine Forderungen und ihr erhaltet von ihm einen Schutzring +2 und ein Amulett, das euch gegen die Levelabzüge der Vampire schützt (der Auftrag bringt euch 28,500 EP ein).

Um den Schaden der Gildenkriege gering zu halten, sollt ihr zunächst Mook als Verstärkung beim Lagerhaus gewähren (sie ist nur Nachts an Punkt 6 anzutreffen). Mook berichtet von einer Person, die sie bereits 4 mal vorbeischieben gesehen hat, jedoch immer anders gekleidet. Nun braucht ihr nichts weiter zu unternehmen als an ihrer Seite zu warten. Nach einiger Zeit erscheint Lassal, der sich als Vampir entpuppt und Mook mit einem Hieb das Leben entzieht. Mook ist zwar nicht mehr zu retten, doch Lassal solltet ihr trotzdem in seine Schranken verweisen.

Die zwei Überläufer



- Legende:
- (3) Zu den Fünf Krügen

Aran scheint nicht sonderlich überrascht darüber zu sein, dass Mooks Mörder sie zu kennen schien, umgekehrt jedoch nicht. Er verrät euch, dass er bereits einige Überläufer ausgemacht hat, die zu der anderen Gilde überwechseln wollen. Die Verräter sind Jaylos und Caehan und warten in den Fünf Krügen (im Brückenbezirk) auf ihren Kontakt. Wenn ihr zum ersten Mal den Brückendistrikt betretet, setzt euch die Stadtwache (2) über die mysteriösen Morde dieser Gegend in Kenntnis. [Die Lösung zu diesem Auftrag findet ihr in der Gegenstandssektion unter Gesens Kurzbogen.](#) Im zweiten Zimmer auf der rechten Seite des obersten Stockwerks der Fünf Krüge warten die beiden Überläufer. Für die Konversation mit ihnen und dem Kontaktmann gibt es scheinbar keine kampflose Lösung, ihr solltet in dem Gespräch jedoch den Namen des Kontaktmannes in Erfahrung bringen. Möglicherweise taucht im Anschluss an dieses Gespräch ein Bote des Hauses de'Arnise auf (d.h. wenn sich Nalia in eurer Party befindet), er bittet euch umgehend zum Friedhof zu kommen. Dem solltet ihr umgehend folgen, da die Beerdigung zeitabhängig ist. Im Anschluss daran geht es zurück zur Diebesgilde.

Teilt ihr Aran mit, dass der nun tote Kontaktmann Gracen hieß und die rivalisierende Gilde scheinbar vom Friedhof aus operiert (28.500 EP), sagt er euch, dass seine anderen Leute ebenfalls nicht untätig waren. Das Versteck der Gilde liegt wirklich unterhalb des Friedhofs, in den Krypten. Bodhis Diener haben sich hinter einer schweren Tür verbarrikadiert, die sie mit Leichtigkeit durchschreiten können, normale Wesen jedoch nicht. Aus diesem Grunde sollt ihr euch dort mit einem seiner Zauberer treffen.

Spinnen, Vampire und Mumien



- Legende:
- (1) Bezirksausgang
- (2) de` Arnise Gruft
- (3) Eingang zu Bodhis Gruft
- (4) Eingang zu Bodhis Gruft

Der Friedhof an sich bietet 3 Nebenaufträge, sowie einige mit Schätzen gefüllte Gräber, auf die ich jedoch erst später eingehen werde. Euer derzeitiges Ziel ist der Eingang im Nordosten (4) des Friedhofs. Das Empfangskomitee dieser Gruft wird von einer Reihe Schwertspinnen gebildet, die sich mit einigen Festhalten Zauber leicht aus dem Weg schaffen lassen. Im Inneren des riesigen Kokons (2) erwartet euch die Anführern des Spinnenvolkes. Pai`Na hat ca. 20 Babyspinnen an ihrer Seite, bevor ihr diesen Kampf bestreitet solltet ihr sichergehen, dass ihr genügend Gegengifte bei auch tragt. Die Schlacht gegen Pai`Na kann, vor allem wegen der zahlenmäßigen Überzahl der Spinnen, sehr tückisch sein. Am einfachsten ist der Kampf zu gewinnen, wenn ihr mit einem Kämpfer Pai`Na selbst angreift und mit den restlichen die Babyspinnen abwehrt. Der südliche Ausgang führt zu [Korgans Buchsucheauftrag](#).

Raum am Ende des Ganges (9) enthält Holzpflocke (falls ihr nicht ausreichend bei euch tragt). Auf dem Weg zu ihm dürfte euch eine Geheimtür auffallen, hinter welcher die Särge von Tanova, Durst, Gellal und Lassal liegen. Sobald ihr einen dieser getötet habt solltet ihr hierher zurückkehren um seinen Sarg mit einem Pflock zu löchern und den Vampir für immer zu töten. Die nächstbeste Route führt euch, durch zwei weitere Geheimtüren, nach Norden zu einigen Untoten die einen Blutpool zieren. Dieser ist mit einer Falle gespickt, schaltet ihr diese aus und greift anschließend rein, erhaltet ihr eine wirkungsvolle Waffe gegen die Vampire (der Morgenstern lässt sich später noch aufrüsten). Nun noch schnell die restlichen Untoten aus dem Hauptraum entfernt und ihr dürft euch Tanova (sie befindet sich auf dem Weg zu Raum 8) widmen. Tanova ist eine etwas stärkere Gegnerin als die bisherigen Vampire. Entweder schickt ihr einen Haufen beschworener Monster in ihren Tunnel oder ihr rennt, angetrieben von einem Hast Zauber in den Gang lasst sie ihre Schutzzauber etc. wirken, verschwindet sofort wieder und wartet so lange bis die Zauber abgeklungen sind um sie dann dingfest zu machen.

Nach der erfolgreichen Säuberung dieser Etage, geht es weiter in die tieferen Regionen (7).

Unteres Gewölbe



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Hauptraum
- (3) Bodhis Sarg
- (4) Schatzkammer

Nachdem ihr den Hauptraum (2) gepfählt habt, könnt ihr euch die Rüstung und das Katana (4) aneignen und Lassals Raum (3) betreten, der sich als dann nach oben teleportiert.

Er erwartet euch in dem mit Stacheln gespicktem Raum. Lassal selbst hat nur 67 Trefferpunkte, doch durch die fallenübersäte Gegend kann der folgende Kampf (8.500 EP) dennoch heftig werden. Nun braucht ihr eigentlich nur noch seinen Sarg pfählen (9.000 EP) und das wär's. Doch da habt ihr die Rechnung ohne den Wirt gemacht, denn sobald ihr Lassals Sarg (der untere) bearbeitet, erscheint Bodhi (102 TP) in der Mitte des Raumes. Sie stellt den Endgegner dieses Kapitels da. Für den Kampf mit ihr solltet ihr bei besten Kräften sein. Zudem gestaltet sich der Kampf einfacher, wenn ihr einige Monster beschwört, die Bodhi als erstes Ziel dienen. Wirklich besiegen könnt ihr sie derzeit noch nicht, da sie sich

vorzeitig davonstiehlt. So erhaltet ihr für die Schlacht leider auch keine Erfahrungspunkte, aber die Chance werdet ihr später noch bekommen.

Auf zu neuen Ufern

Im Anschluss, könnt ihr Aran über die Geschehnisse in Kenntnis setzen (50.000 EP), der euch nach einem kleinen Plausch endlich zum Heim der verhüllten Magier verfrachten möchte (Kapitel 4).

Laut seiner Aussage habt ihr nicht mehr viel Zeit, könnt aber, bevor ihr ablegt noch einige Vorräte organisieren. Nach meiner Erfahrung habt ihr jedoch alle Zeit der Welt, die ihr auch nutzen solltet. Denn sobald ihr ablegt, seid ihr lange Zeit von Athkatla weg und kehrt erst gegen Ende des Spiels zurück. D.h. erledigt eure wichtigsten Aufträge, sammelt genügend Erfahrungspunkte und was am wichtigsten ist stellt euch die Party zusammen, mit der ihr das Spiel beenden wollt.

Im Dienste der Vampire



- Legende:
- (4) Eingang zur Diebesgilde
- (6) Mook
- (7) Cromwell

Ihr habt euch also dazu entschlossen dem Bösen zu dienen und im Namen Bodhis Unruhe zu stiften...

Bereits am Anfang des Gespräches erzählt euch Bodhi, dass sie gewissermaßen mit Irenicus zusammenarbeitet. Genaueres will sie euch jedoch erst verraten nachdem ihr einige Aufträge für sie erledigt habt, um ihr eure Loyalität zu beweisen.

Die Lieferung abfangen

Bodhis erster Auftrag ist im Grunde die Umkehrung des Schattendiebesauftrags. Ihr müsst euch zum Anlegesteg der Docks begeben (6) und Mook samt ihrer Handlanger ausrotten. Nehmt ihr die "Schmugglerware" einmal genauer unter die Lupe, so findet ihr heraus das es sich um Holzpflocke für die Diebesgilde handelt. Zurück in Bodhis Gruft erhaltet ihr für die Übergabe des Paketes 28.500 EP.

Nun habt ihr ein weiteres mal die Wahl. Je nachdem wie blutrünstig ihr seit, könnt ihr euch zwischen der Ermordung eines Händlers oder der Befreiung eines Vampirs aus der Diebesgilde entscheiden. Durch euren ersten Angriff befindet sich die Diebesgilde fortan in Alarmbereitschaft, wodurch euch in der Diebesgilde sofort ein Lynchmob erwartet und der Händler relativ ungeschützt ist.

Umhang und Dolch



- Legende:
- (1) Armagaran Vulovas Anwesen

Habt ihr Mumm bewiesen so fällt euch Armagaran Vulovas Ermordung zu. Sein Hauses liegt links vom nördlichen Eingang des Regierungsbezirkes (1). An Vulovas Seite stehen lediglich zwei Wachen (ein Magier versteckt sich im Südwesten des Hauses), die es auf alle Fälle auszuschalten gilt. Ihr könnt euch jedoch dazu entschließen Armagaran am leben zu lassen.

Entschließt ihr euch, im Anschluss an Armagarans Gewinsel, dazu ihn laufen zu lassen, so hetzt er seine Lebwächter auf euch und verschwindet augenblicklich. Werft ihr den Umhang und den Dolch der Schattendiebe anschließend in den Brunnen, gibt sich Bodhi mit der

gestifteten Unruhe zufrieden, schenkt euch aber keine Erfahrungspunkte.

Entschließt ihr euch zu der Auf-Sie-Mit-Gebrüll-Methode, und komplettiert das Täuschungsmanöver, mit der Versenkung von Bodhis Untensielen im Brunnen des Hauses, so erhaltet ihr von ihr 28.500 EP.

Palerns Rettung



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Obergeschosstreppe
- (3) Kellertreppe
- (4) Eingang
- (5) Renal
- (6) Trainingsgelände
- (7) Geheimtür zu Arans Gemächern
- (8) Aran Linvail

Weigert ihr euch einen unschuldigen Händler zu ermorden, so fällt euch die Befreiung Palern Flynns zu. Er hält sich im Obergeschoss der Diebesgilde (4) auf. Um zu ihm zu gelangen stehen euch zwei Wege offen.

1. Ihr geht durch den Haupteingang und kämpft euch einen Weg durch den Lynchmob der Schattendiebe (was ihr sonst im nächsten Auftrag machen müsstet). Oder

2. Ihr nehmt den Geheimeingang an der Seite des Daches. So gelangt ihr direkt in das

Obergeschoss des Gildengebäudes.

Neben der üblichen Schattendiebsammlung erwartet euch dort (vor Palern) ein Schattenmagier. Habt ihr Palern Lebewohl gesagt, könnt ihr wieder in Bodhis Gruft hinabsteigen (28.500 EP).

Die Vernichtung der Schattendiebe



- Legende:
- (2) Gaelan Bayles Haus

Der letzte Auftrag der Vampirkönigin gilt dem Oberhaupt, Aran Linvail, selbst. An ihn heran zu kommen, erweist sich jedoch als kompliziertes Unterfangen. Den Schlüssel zur Kellerregion des Gildenhauptquartiers hält weiterhin Gaelan Bayle in den Händen, der euch unweigerlich angreift, sobald ihr seine Wohnung (2) betretet. Wo ihr grade schon mal hier seit, könnt ihr die auch die obere Etage der leerstehenden Wohnung ausräumen (Schutzumhang +1, Lederpanzer +3, Leichte Armbrust +2 etc.).

Bewaffnet mit dem Schlüssel zum Kellergewölbe der Diebesgilde, müsst ihr euch zunächst den Weg durch den Haupteingang der Diebesgilde (Docks Punkt 4) erkämpfen. Habt ihr zuvor das Attentat auf Armagaran ausgeführt, so erwarten euch im Obergeschoss der Gilde 10 Heiltränke, die nicht im geringsten bewacht werden.

Über die Kellertreppe im Osten (3) des Erdgeschosses erreicht ihr das endgültige Kriegsgebiet. Schafft euch zunächst im Eingangsbereich Platz und kämpft euch dann zur Folterkammer (10) durch, um an den Schlüssel zu Tizzaks Raum (9) zu gelangen. Tizzak erläutert die genauen Sicherheitsvorkehrungen in Arans Gilde. Ihr müsst euch zunächst durch das Trainingsgebiet kämpfen, um an den Schalter (12) und den Schlüssel (11) zu Arans Raum



zu kommen. An Punkt 6 erwartet euch ein größerer Überraschungsangriff, dem ihr am besten begegnet indem ihr eure Helden auf einer Insel davor sammelt und die Gegner lediglich mit einem Charakter dorthin lockt. Andernfalls schaden euch, neben den relativ toughen Gegnern, die Fallen am Boden ziemlich. Der nördliche Gang (ebenfalls mit 2 Fallen bestückt) führt zum besagten Schalter. Die Stacheln der Stämme bereiten euch Schmerzen, sobald ihr auf ihnen innehaltet. Rennt also so schnell es geht zum Ende des Raumes, drückt den Schalter und eilt geschwind zurück. Die zweite Abzweigung des Raumes führt zu Magier, Haz (11), der den Schlüssel zu Arans Gemächern bei sich trägt.

Nun steht euch, außer einigen weiteren Gegnern, nichts mehr im Wege. Kämpft euch an den Orks, Schatten, und dem Luftelementar durch den Geheimgang (7) zu Arans Kammer (8) durch. Für bevorstehenden Kampf (gegen Aran Linvail sowie einen Schattendiebmagier, Priester, Bogenschützen, Verbrecher und Meuchelmörder) ist es ratsam die eigenen Mannen mit Zaubern vor Angst zu beschützen und sie evtl. magisch zu beschleunigen. Eure Gegner bereiten euch mit Sonnenfeuer, Flammenschlag und einigem mehr einen warmen Empfang. Konzentriert euch vorrangig auf die den Magier und Aran, da ihr sonst einen Dämonen auf der gegnerischen Seite hinzuzählen dürft. Am Ende des Kampfes solltet ihr zur Vorsicht noch mal einen Wahre Sicht Zauber wirken, um sicher zu gehen das Linvail tatsächlich tot ist (er täuscht das mit Hilfe eines Zauber gelegentlich vor).

Zurück in der unteren Regionen des Friedhofs, weiht euch Bodhi endlich in ihre zukünftigen Pläne, um ihren Bruder Jon, ein und eröffnet euch die Möglichkeit die Segel zur "Heimat für magisch Verwirrte" setzen. Wie auch bei den Diebesaufträgen gilt jetzt: Erledigt alles was ihr hier noch zu erledigen habt, denn ihr werdet lange Zeit nicht zurück nach Athkatla kommen.

Komplettlösung Kapitel 4

Die Piratenstadt Brynnlaw



- Legende:
- (1) Caylias Haus
- (2) Lady Galvenas Freudenhaus
- (3) Zum Vulgären Affen
- (4) Tempel von Umberlee
- (5) Adept Perths Haus
- (6) Haus des Piratenfürsten
- (7) Händler
- (8) Weg zum Heim
- (9) Schiff des Piratenfürsten

Auf Saemons Schiff überquert ihr das Schwertermeer und gelangt letztendlich des Nachts nach Brynnlaw. Sobald ihr das Schiff verlasst, geratet ihr in einen Hinterhalt, den euch Saemon gestellt hat. Drei Vampire (jeweils 8.500 EP) nehmen euch in Empfang, während Saemon das Weite sucht. Wenn ihr auf die Erfahrungspunkte lieber verzichten wollt, könnt ihr an Bord des Schiffes rasten und es erst bei Tageslicht verlassen. Wie in jedem alten Vampirfilm, verwandeln sich die Vampire in Fledermäuse und der Kampf findet gar nicht erst statt. Von nun an könnt ihr euch frei durch die Stadt Brynnlaw bewegen und diese zunächst erkunden.

Die Untersuchung von Saniks Mord

Für 10.000 EP könnt ihr, bevor ihr das Heim aufsucht, ein kleines Rätsel lösen. In der Bar zum Vulgären Affen trefft ihr auf Sanik. Unterhaltet euch mit ihm und sodann wird dieser ermordet. Seinen Mörder zu töten liegt nun wiederum an euch...unterhaltet ihr euch anschließend mit dem Barkeeper, so erfahrt ihr weshalb er sterben musste. Von hier an habt ihr zwei Möglichkeiten:

1. Eure Party stürmt durch den Haupteingang von Lady Galvenas Freudenhaus (2) und schlachtet alle ab.

2. Ihr beendet Chermys (steht vor dem Freudenhaus (2)) Lebenslauf und benutzt sein Amulett um euch Zugang zu diesem zu verschaffen. Jetzt müsst ihr lediglich die Wachen im unteren Bereich bekämpfen, um in Galvenas Räumlichkeiten zu gelangen und euch den Schlüssel zu schnappen. Mit ihm könnt ihr das Gefängnis betreten und Galvena und ihren Mitstreiter Vadek bekämpfen. Nach ihrer Vernichtung solltet ihr euch von Claire runter zu Golin geleiten lassen. In dem Gespräch mit ihm erfahrt ihr mehr Desharik und wie ihr in das Heim gelangen könntet.

Der Weg ins Heim



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Eingang zum Heim

Im Nordosten (8) befindet sich der Weg zum Heim der Verhüllten Magier, wenn ihr diesen verfolgt erstarren eure Charaktere zu Stein. So müsst ihr also einen Weg finden, die Festung ungeschadet zu betreten. Dieser bieten sich sogar zwei:

Möglichkeit 1: Der Weg des Kämpfers



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Gefängniszellen
- (3) Imoens Zelle
- (6) Gold

Die erste Möglichkeit besteht darin, dass ihr euch mit Hilfe eines Schutzsteins gewaltsam Zugang zur Festung verschafft. In dem nordöstlichem Haus wohnt der Adept Perth (59 TP; 20.000 EP). Wenn ihr ihn niederstreckt erhaltet ihr sowohl den gewünschten Schutzstein, als auch das Buch der zahllosen Zauber. Perth selbst kann unter Umständen ein harter Gegner sein. Die beste Methode besteht darin, sofort offensiv mit Kämpfern gegen ihn vorzugehen. Seinen magischen Schutz könnt ihr mit dem rubinrotem Strahl aufheben, habt ihr diesen Zauber nicht, solltet ihr den Kampf eher den handfesten Dingen überlassen.

Wenn ihr nun, mit dem Schutzstein bekleidet, die Brücke zum Heim überschreitet geschieht euch nicht. D.h. außer das euch einige Gegner angreifen. Euer Ziel ist der Eingang im Nordwesten (2), auf dem Weg dorthin stehen euch einige Lufoelementare und Schatten im Weg.

Im Inneren des Heims nimmt euch der Koordinator in Empfang. Er führt euch quer durch das Heim und stellt euch auf dem Weg die gesamten Insassen vor (unter denen nicht nur Imoen ist, sondern auch euer alter Bekannter Tiax). Am Ende der Tour erwartet euch die große Überraschung, Irenicus hat das Heim unter seine Kontrolle gebracht. Doch damit nicht genug, habt ihr Yoshimo in eurer Party, so wendet sich dieser gegen euch und entpuppt sich als Irenicus' Handlanger.

Möglichkeit 2: Durchgeknallt muss man sein

Die zweite Möglichkeit besteht darin, sich als Patient in das Heim einliefern zu lassen. Hierzu müsst ihr zunächst in das Haus des Piratenfürsten (6) gelangen. Die Wache davor könnt ihr entweder mit 300 Goldstücken bestechen oder ihr mitteilen, dass ihr von Saemon oder Golin geschickt wurdet. Im Haus müsst ihr nun Desharik davon überzeugen, dass ihr vollkommen durchgeknallt seid und unbedingt eingesperrt werden müsst. Dazu braucht ihr einen Charismawert von 16 oder mehr. Es sei denn ihr habt Minsk in eurer Party, denn der ist schließlich durchgeknallt und hat somit auch keine Probleme das Desharik zu zeigen.

Auf diesem Weg landet ihr mit eurer Party in den Gefängniszellen des Heims, wo ihr von Lonk dem Zurechnungsfähigem begrüßt werdet. Zu eurer Freude dürft ihr euch jetzt 10 Minuten lang relativ frei in der Irrenanstalt bewegen. Ihr könnt euch mit den anderen Insassen unterhalten, die wirklich starke Probleme haben, oder einfach abwarten. Sind die 10 Minuten vergangen erscheint Irenicus, Yoshimo verrät euch abermals (d.h. wenn er in eurer Party ist) und die Folter beginnt.

Die Traumsequenz



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Dämon
- (3) Bhaal
- (4) eure Party

In Irenicus Labor eingeschlossen, bleibt euch keine andere Wahl als die Qualen der Folter über euch ergehen zu lassen. Als nächstes erwacht ihr in einer Traumwelt (1). Der Dämon (2) lässt euch leider nur passieren, wenn ihr einen eurer Statuspunkte für immer opfert. Es gibt keinen Weg daran vorbei, es sei denn ihr spielt ein Mehrspielerspiel. In diesem Fall könnt ihr euren Charakter selbstverständlich exportieren, nach der Konversation abspeichern und den Spielstand mit dem exportierten Charakter neu laden. Wie auch immer, trifft ihr im Inneren von Kerzenburg Imoen wieder, die euch erzählt, dass ihr Bhaal nur zusammen besiegen könnt. Sucht ihn (3) dementsprechend auf und lockt ihn ins Innere zu Imoen. Nach einer Reihe von Hieben erwacht ihr letztendlich wieder in der richtigen Welt. (Euer Hauptcharakter erhält für diese Tat 48.500 EP und der Rest der Party 28.500 EP).

Der Kerker des Heims



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Lagerraum
- (3) Tödliche Falle
- (4) Lagerraum
- (5) Statuenrätsel
- (6) Gesichterrätsel

- (7) Mysteriöses Portal
- (8) Verbindung zum 2. Teil der Etage
- (9) Ausgang

Unzählige Stunden sind vergangen, doch jetzt habt ihr es endlich geschafft, nach 2 Kapiteln ist Imoen wieder an eurer Seite, allerdings natürlich völlig unausgerüstet.

Die folgenden Rätsel könnt ihr auch gerne in anderer Reihenfolge abarbeiten oder ganz auslassen. Ich möchte lediglich versuchen den günstigsten Weg aufzuzeigen. Zum verlassen der Etage benötigt ihr lediglich die Hand des Leichnams und den Kristallsplitter.

Der Lagerraum

Beginnen wir zunächst mit einem Kampf. Der Erdgolem in Raum 2 bewacht, neben dem Opal für das mysteriöse Portal (7), einen der nützlichsten Gegenstände im Spiel, den nimmervollen Beutel. In ihn könnt ihr so viel reinstopfen wie ihr wollt, es wird nie über das Grundgewicht von 5 kg hinausgehen (Itemanzahl ist allerdings dann doch beschränkt). Da Golems eine enorm hohe magische Resistenz besitzen, solltet ihr diesen mit euren Kämpfern niederstrecken und die Magier und Kleriker lediglich für defensive Zauber verwenden.

Gegenstände zuordnen



Bevor ihr den Statuenraum (5) betretet, solltet ihr noch kurz in dem nördlich davon liegenden Raum (4) reinschauen, um das Gold (758 GS) und den Rubin an euch zu bringen.

Die Lösung dieses Raumes besteht darin, die Gegenstände der Truhe auf die dazugehörigen Statuen zu ordnen. Die Lösung sieht im Uhrzeigersinn folgendermaßen aus:

1. Grinsender Schädel
2. Stundenglas
3. Spiegel
4. Der geknebelte Mann
5. Schwertmedaillon
6. Sonnenmedaillon
7. Sonnenuhr
8. Wasserkrug
9. Abgetragene Stiefel
10. Goldener Stirnreif
11. Sternenmedaillon

Drei helle Steine sollen der Schlüssel sein

Auf dem Weg zum Gesichterrätsel (6) kommt ihr an einem mysteriösem Portal vorbei. Da ihr ohnehin gerade die ansässigen Gegner zurücktreiben müsst, könnt ihr auch gleich drei weitere Gegner zerschmettern. Mit den drei zusammengesammelten Steinen könnt ihr das Portal aktivieren. Mit jedem Stein erscheint ein neuer Gegner.

Opal = Dämonenritter (8.000 EP)

Rubin = Dämon (9.000 EP)

Saphir = Dschinn (Verdamnis-Plattenpanzer +3)

Legt eure Hand in den Mund



- Legende:
- (1) Eis
- (2) Feuer
- (3) Ein Sarg
- (4) Eine Kerze
- (5) Dunkelheit
- (6) Sterne
- (7) Ein Loch
- (8) Ein Geheimnis
- (9) Fisch
- (10) Atem
- (11) Ein Schwamm
- (12) Schatten

Im Norden liegt letztendlich ein Raum der von Gesichtern gesäumt wird. Jedes der zwölf Gesichter teleportiert euch in den mittleren Raum, wo euch eine Frage auferlegt wird (die Lösung hierzu steht zur Linken). Habt ihr alle Fragen richtig beantwortet, winkt euch ein Regenerationsring.

Im Anschluss daran könnt ihr den Weg noch ein wenig verfolgen um einige Echsenmenschen zu vernichten. Doch geht nicht zu weit, denn der Gang an Punkt 3 ist eine tödliche Falle.

Nichts desto trotz solltet ihr euch einen Weg auf die andere Seite einschlagen, um durch den oberen der beiden Verbindungstunnel die andere Hälfte des Levels zu betreten.

Ein antikes Buch



- Legende:
- (1) Antikes Buch
- (2) Kristall
- (3) Leichnam
- (4) Dace Sontan
- (5) Überfall

Das Buch in diesem Raum (1) beschwört mit dem Lesen jeder Seite ein neues Monster. Sie fangen äußerst leicht an und werden zunehmend härter. Am Ende winken euch ein Ring der Handlungsfreiheit sowie zwei Zauber. Doch zuvor müsst ihr 5 Gegner besiegen: Kobold (14 EP), Schwertspinne (2.000 EP), Erdkoloss (4.000 EP), Gedankenschinder (9.000 EP), Betrachter (14.000 EP). Wenn ihr bis Dato noch auf keinen Gedankenschinder getroffen seid, dann macht euch auf einen harten Gegner gefasst.

Kurtulmaks Kristall

Gleich neben dem Gang, durch den ihr den Raum betreten habt, befindet sich eine Geheimtür. Durch den dahinterliegenden Gang gelangt ihr zu einem riesigem Kristall. Auf dem Weg dorthin und an ihm selbst begegnen euch unzählige Kobolde, tötet diese. Liegt auch der letzte Koboldschamane am Boden, gehören euch ein Holzpflock und ein Kristallsplitter, den ihr zum Verlassen der Etage benötigt.

Auf eurem Weg zum Endgegner dieses Levels (5) befinden sich einige Untote, angeführt von einem Leichnam. Die Masse von Untoten könnt ihr mit einem gezieltem Feuerball ausschalten. Gegen den Leichnam (90 TP, 22.000 EP) selber solltet ihr vereinter

Waffengewalt vorgehen. Doch zuvor könnt ihr seine Angriffe etwas abschwächen, indem ihr euch ihm unsichtbar nähert und dann einen flächendeckenden Zauber auf ihn wirkt. In diesem Fall dürfte er einen Zeitanhalten Zauber wirken, jedoch kein Ziel finden, da er euch nicht sehen kann.

Der naheliegende Raum (4) birgt 796 Goldstücke in sich.

Das Ende ist nah

Hinter der nächsten Tür wartet endgültig der Endgegner auf euch. Dace Sontan (96 TP, 8.500 EP) greift euch unmittelbar nach öffnen der Tür an. Als typischer Vampir zieht er euch mit Vorliebe Stufen ab, sodass ihr einige Wiederherstellungszauber bereithalten solltet. Nach seiner Formveränderung müsst ihr seinen Sarg mit dem Holzpflöck bearbeiten, um an seine Hand zu gelangen.

Den Weg in den vorigen Abschnitt der Etage, könnt ihr entweder durch den Gang nehmen, durch den ihr gekommen seit, oder über Punkt 6 reisen, wo euch ein Überfall von einigen Erdkolossen erwartet. Wie auch immer, ist euer nächstes Ziel der Steinkopf (9), der euch nun, wo ihr Dace's Hand und den Kristall besitzt, passieren lässt (29.500 EP für jeden Char).

Die Dungeons nehmen kein Ende



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Hebel
- (3) Trolle
- (4) Minotauren
- (5) Statuenraum / Minotaurushorn

- (6) Verwandlungspunkt
- (7) Minotaurusstatue
- (8) Ausgang
- (9) Minotaurushorn
- (10) Minotauren
- (11) Gemälдераum
- (12) Schatz
- (13) Golems
- (14) Golems
- (15) Auszahlungsmaschine

Die mit Rätseln gefüllten Dungeons des Heims sind noch lange nicht zu Ende. Zunächst steht ihr vor der Wahl zwischen Tor 1 oder Tor 2. Um nicht ständig hin und her zu rennen würde ich euch zunächst den unteren der beiden Gänge empfehlen. Die erste Tür (2) könnt ihr mit Imoens Hilfe (oder der jedes anderen Diebes) knacken. Hinter ihr wartet lediglich ein Hebel, der wiederum die Tür zu Raum 3 öffnet. In dessen Innerem lauern 4 Trolle auf eure Heldentruppe.

Wie bereits im vorangegangenen Dungeon müsst ihr nicht alle Räume dieses Levels abarbeiten. Das sekundäre Ziel hier ist es Mithril Münzen zu sammeln, mit ihnen könnt ihr am Ende des Levels Gegenstände erkaufen. Der wertvollste im Angebot (20 Münzen) ist das Kettenhemd des Narren +4, ansonsten stehen euch nur Stiefel zur Auswahl. Wenn ihr die Gegenstände nicht benötigt könnt ihr euch die meiste Arbeit ersparen.

Wie dem auch sein, haben die Trolle die erste der 20 Münzen bei sich.

Statuen und Gemälde

In Raum 4 bereits euch vier Minotauren (3.000 EP jeder) einen kleinen Empfang (1 weitere Münze). Für den kommenden Raum (5) solltet ihr zunächst abspeichern und euren härtesten Charakter raussuchen (viele TP und vor allem gute Rettungswürfe gegen Todeszauber). Nehmt mit ihm den ganzen Pool aus und anschließend jede Statue (die jeweils mit Zaubern geschützt sind). Ihr solltet dabei 2 Mithril Münzen, 4 Zeichnungen und 1 Minotaurushorn erhalten.

Das innere Ungeheuer

Obwohl ihr auf dem Weg zum Ausgang (8) Bodhi begegnet, solltet ihr eure Party hier zurücklassen und nur mit eurem Hauptcharakter weiterziehen. Denn Punkt 6 leitet eine Zwischensequenz ein, in der sich euer Hauptcharakter, durch den Verlust seiner Seele, zum ersten mal in den Schlächter verwandelt. Das schlägt Bodhi dann in die Flucht.

Wenn sich euer Hauptcharakter zufälligerweise gerade mal wieder in ein Monster verwandelt hat, bringt ihr am besten eine geschlossene Tür zwischen ihn und den Rest eurer Party und rastet.

Die Minotauren Statue

Jetzt seit ihr bereits am Ausgang des Levels. Um ihn zu verlassen braucht ihr jedoch die riesige Statue, der die beiden Hörner fehlen, reparieren. Das erste habt ihr bekanntlich bereits und das zweite ist auch nicht besonders weit. Abermals wird es von 4 Minotauren bewacht (9). Nachdem ihr sie gen Himmel geleitet habt, dürftet ihr es im Gerümpel des Raumes entdecken. Platziert ihr beide Hörner, so erhält jeder eurer Charaktere 29,500 EPs und ihr könnt den Level verlassen. Es lohnt sich allerdings noch zu bleiben.

In entgegengesetzter Richtung warten ein kleiner Gaunt und weitere Minotauren auf euch. Wenn ihr keine Lust auf den Kampf habt, könnt ihr euch kurzerhand die Gegenstände (3 Mithril Münzen und ein wenig Gold) aus dem Brunnen schnappen. Doch andernfalls erntet ihr 18.000 EPs.

Drei Niete und nur ein Gewinn

Zurück zum Eingang und der zweiten Route gefolgt, gelangt ihr in einen Raum mit vier Türen (manchmal halten sich hier einige Echtenmenschen auf). Um die Türen zu öffnen müsst ihr ihnen die richtigen Zeichnungen (aus Raum 5) zuordnen.

1. Tor: Gedankenschinder, 11.000 EP und Flamme des Nordens (zweihändiges Schwert)
2. Tor: Troll, 1.400 EP und Malakar +2 (Katana)
3. Tor: Erdkoloss, 10.000 EP
4. Tor: Djini, 10.000 EP

Die letzten Münzen

Da der Erdkoloss Gang die einzige nicht Sackgasse ist, müsst ihr diesem wohl oder übel folgen...Schnappt euch kurz den Pott (12) und betretet den Raum der Golems (13). Sobald ihr versucht die Truhe zu plündern, in der sich die Sehne zu Gesens Kurzbogen und einige Münzen befinden, schließt sich die Tür und die Golems erwachen zum Leben.

Die andere Abzweigung entlang erwarten euch ebenfalls einige Golems. Im Anschluss an ihre Vernichtung, gelangt in den Besitz vier weiterer Münzen, eines Diamanten und noch mehr Gold.

Die Wunschmaschine

Nun bleibt wohl nur noch ein Raum in diesem Level übrig (15). In ihm erwartet euch die Belohnung für eure Mühen (zumindest der zusätzlichen Mühen dieses Levels). Je nachdem wie viele Münzen ihr zusammengesammelt habt, könnt ihr euch Gegenstände von der Maschine erkaufen.

- 5 Münzen: Stiefel der Bodenhaftung
- 10 Münzen: Stiefel des hohen Nordens
- 15 Münzen: Geschwindigkeitsstiefel

20 Münzen: Kettenhemd des Narren +4

Mit der Belohnung in der Tasche könnt ihr nun endlich das Dungeon verlassen (8).

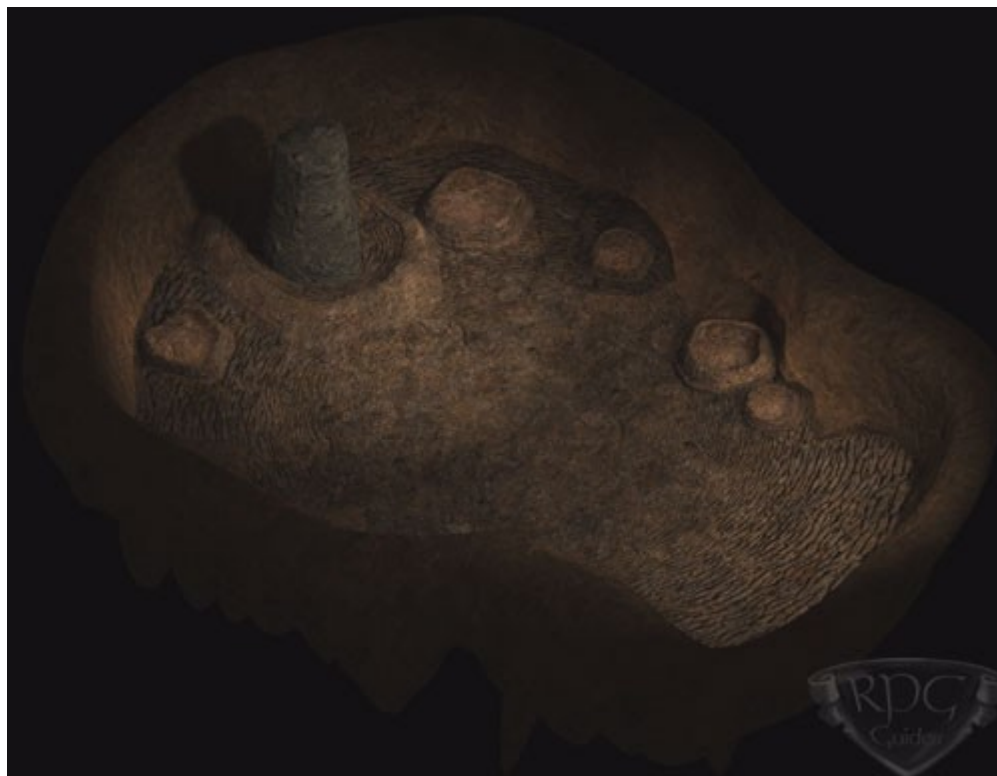
Die 10 Prüfungen

Von nun an seit ihr auf euch allein gestellt. Zumindest zum Teil, den welche der folgenden 11 Räume ihr sehen werdet hängt einzig und allein von euch ab. Fest steht lediglich in welchem Raum ihr startet und wo ihr endet. Drei der elf Räume bieten zudem nützliche Gegenstände, ihr könnt jedoch maximal in zwei dieser (auf einer Durchreise) halt machen.

Wie auch immer, gelangt ihr aus dem oberen Dungeon des Heims in einen Raum mit Kobolden (AR1507). Sobald ihr alle Kobolde niedergestreckt habt, stellt euch eine Erscheinung verschiedene Fragen. Beantwortet ihr diese im guten Sinne so gelangt ihr in den Pilzraum (AR1503), gebt ihr hingegen böse Antworten werdet ihr in den Erdraum (AR1501) teleportiert.

Auf welchem Wege auch immer ihr in Raum 1508 angelangt seit, seit ihr am Ende der Prüfungen. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, erhaltet ihr 51.250 EP pro Charakter, andernfalls sind es nur 41.250 EP pro Charakter. Wie dem auch sei könnt ihr nun Zurück in Irenicus Labor.

AR 1501: Erdraum



Gegner: Erdkolosse, Erdmephit und Erdelementare

Gegenstände: Pfeile und Bolzen

Antworten: KA

AR 1502: Feuerraum



Gegner: Niedere Feuelementare, Feuermephite und Magmamephite

Gegenstände: KA

Antworten: KA

AR 1503: Pilzraum



Gegner: Sporenkolonie

Gegenstände: KA

Antworten: Splitter

AR 1504: Wandfallen-Raum



Gegner: Bodenfallen

Gegenstände: KA

Antworten: KA

AR 1505: Dreieckraum

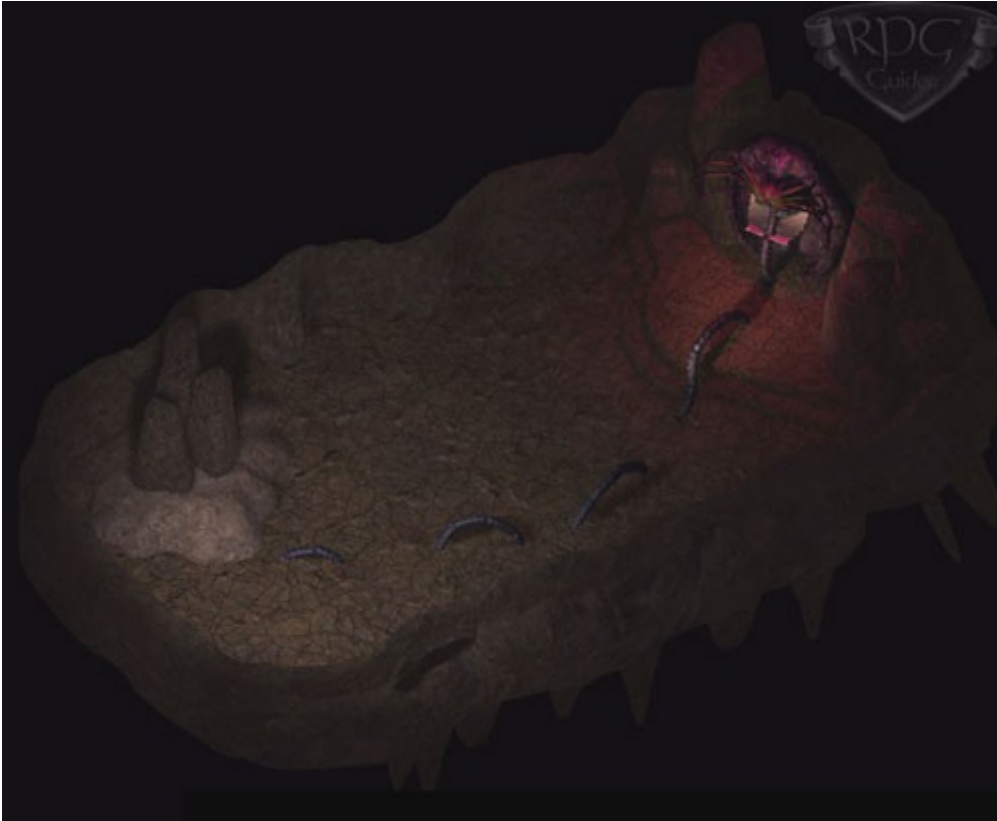


Gegner: KA

Gegenstände: Liums Journal der bösen Magie (Zufallsgegenstand)

Antworten: 1) Mithril 2) Rubin 3) Smaragd 4) Sandelholz 5) Jade 6) Quarz

AR 1506: Alien Raum



Gegner: Trolle und Spektraltrolle

Handlung: Tötet die Trolle, nehmt den übrig gebliebenen Kopf und legt ihn in den Altar. So erhaltet ihr die Knochenkeule +2. Nun könnt ihr der Erscheinung sagen, dass ihr bereit seid.

AR 1507: Startraum



Gegner: Kobold-Kommando, Goblin-Kommando

Gegenstände: KA

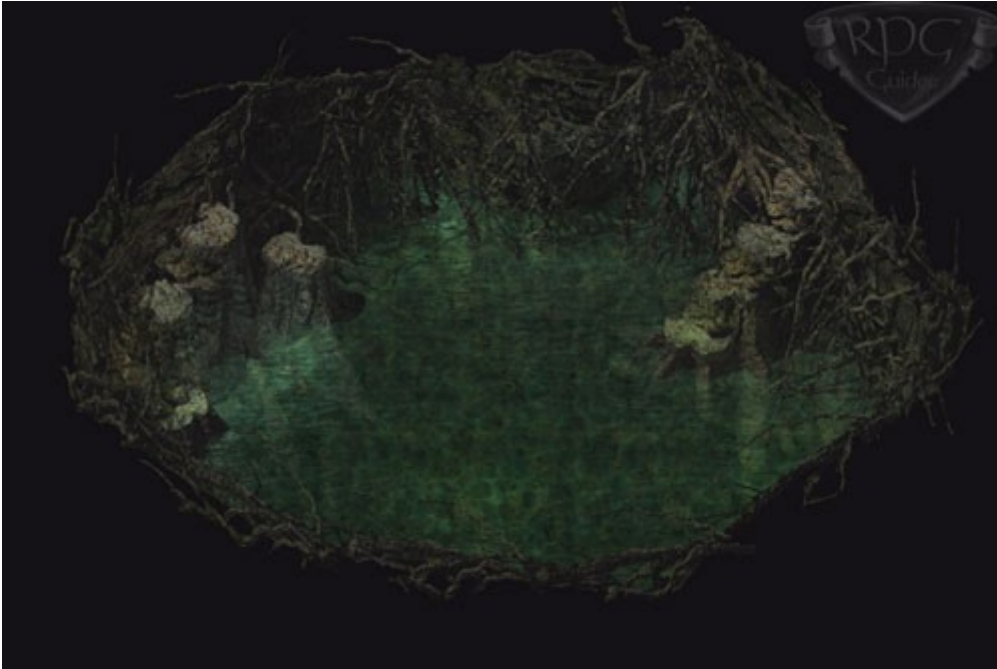
Antworten: Für gute Antworten gelangt ihr in Gebiet 1503, für böse in 1501

AR 1508: Endraum



Im letzten Raum erhaltet ihr die Strafe für eure vorangegangenen Taten. Wenn ihr die richtigen Antworten gegeben habt geschieht euch nichts und ihr könnt zurück in Irenicus Labor. Andernfalls erwarten euch hier einige Gedankenschinder

AR 1509: Sumpfraum



Gegner: Schlammephite, Dampfephite, Höherer Otyugh und Mykoniden

Gegenstände: KA

Antworten: KA

AR 1510: Pflanzenraum



Gegner: Sahuagin-Baron und Leibwachen des Sahuagin-Barons

Gegenstände: KA

Antworten: KA

AR 1511: Rätselraum



Gegner: KA

Gegenstände: Umhang des Zurückwerfens

Antworten: Bevor ihr eine der Erscheinungen anspricht solltet ihr unbedingt den Raum plündern, da ihr im nachhinein nicht mehr die Gelegenheit bekommt. Neben dem Umhang auf dem Tisch, gibt es auch im linken Schränkchen etwas zu holen. Beginnt die Fragestunde mit der linken Erscheinung, die Antworten sind 1) Nichts, 2) ein Fluss 3) Furcht 4) Gedächtnis

Gemeinsam sind wir stark



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Geheimtür
- (3) Portal
- (4) Jons Tagebuch
- (5) Zur Gefängnissetage
- (6) Irenicus

Eurem Ziel, Irenicus zur Strecke zu bringen, seid ihr nun etwas näher gekommen. Es gibt sowohl verschiedene Wege zum Endkampf zu gelangen, als auch verschiedene Arten das Dungeon wieder zu verlassen.

Als erstes begegnet ihr dem Verräter Saemon, der euch mit Ideen zur Überwältigung von Irenicus versorgen möchte. Ich empfehle euch ihm zu vertrauen, aber ihr könnt ihm selbstverständlich auch zeigen wer der Mächtigere ist.

Hört euch seine Tipps an und begeht euch darauf hin auf die Gefängnissetage (5), um die Gefangenen freizulassen.

Gefängnissetage



- Legende:
- (4) Laboretage
- (5) Spitzbubenstein
- (6) Jons Schlüssel
- (7) Jons Tagebuch

Die Treppe empor geklommen, erwartet euch Lonk auf der Gefängnissetage. Um die Gefangenen zu befreien müsst ihr ihn bestechen. Wo 200 oder 10.000 Goldstücke lediglich Gelächter auslösen kommt ihr mit 2.000 Goldstücken schon weiter.

Als Alternative könnt ihr Lonk (59 TP, 20.000EP) töten, er ist aber definitiv ein zäher Brocken. Zudem werdet ihr unmittelbar nach seinem Tod zum Endkampf mit Irenicus teleportiert (ohne das ihr euch heilen könnt).

Habt ihr Lonk hingegen überredet folgen eine Reihe gescrypteter Szenen, die euch am Ende ebenfalls zum Kampf gegen Irenicus führen.

Die Schlacht gegen Joneless Irenicus

Irenicus kann zu einem sehr schwierigen Gegner werden, wenn ihr es soweit kommen lasst. Am einfachsten scheint es mir zu sein, wenn ihr mit euren Kämpfern und Kleriker direkt angreift und eure(n) Magier mit geringeren Kettenzaubern (Stufe 4) ausstattet. Mit zwei Magiern gleichzeitig solltet ihr ihm so ca. 70-80 Trefferpunkte auf einmal abziehen (er besitzt 95 TP). Zumal er selbst eine relativ geringe Rüstungsklasse besitzt, sollte er auf diese Weise schnell ausgeschaltet sein.

Schafft ihr es nicht schnell genug, zaubert Joneless Klone herbei. Diese sind exakte Kopien eurer gesamten Charaktere, durch die sich das Blatt ziemlich schnell wenden kann. Zur Belohnung winken jedem eurer Charaktere am Ende des Kampfes 68.500 Erfahrungspunkte.

Yoshimo meldet sich zurück



- Legende:
- (1) Cayias Haus
- (3) Zum Vulgären Affen
- (4) Saemons neues Schiff

Sofern ihr Yoshimo mit in die Festung gebracht habt und er euch daraufhin verraten hat, werdet ihr nun wieder mit ihm konfrontiert. Er und seine Mörder greifen explizit nur eure schwachen Charaktere an. Um diesem Unternehmen von Anfang an einen Riegel vorzuschieben, solltet ihr euch mit den schwächeren Charaktere in eine Nische zwischen den Tanks zurückziehen und die Starken an die Front stellen. Ein paar wenige Todeswolken geben den Mördern den krönenden Abschluss.

Da das Böse diesen Ort nun verlassen hat, solltet ihr es ihm gleich tun. Hierzu stehen euch zwei Wege offen:

Möglichkeit 1: Durch das Portal

Mit Hilfe von Jons Schlüssel (Gefängnisetage Punkt 8) lässt sich die Geheimtür (2) öffnen. Hinter ihr liegt das Portal in die Unterwelt. Auf diesem Wege überspringt ihr die Unterwasserstadt der Sahuagin.

Möglichkeit 2: Die Fahrt mit Saemon

Um den vollen Spielumfang mitzunehmen müsst ihr Saemons Anweisungen folgen. Nach dem Treffen auf der Gefängnisetage begegnet ihr ihm im Vulgären Affen wieder, wo er ironischer Weise mitteilt dass sein Schiff gestohlen wurde. So muss er sich ein Neues beschaffen, doch um mit diesem auch die Stadt verlassen zu können müssen die Meerestore geöffnet sein. Wo ihr wiederum ins Spiel kommt, denn um sie zu öffnen benötigt ihr ein bestimmtes Horn.

Um an das Horn zu gelangen solltet ihr die nächste Nacht abwarten. Sodann könnt ihr euch mit einem Dieb in Cayias Haus (2) schleichen und das Horn entwenden. Lasst ihr euch erwischen, erscheint Desharik (108 TP, 11.000 EP) mit seinen Gefolgsleuten um euch anzugreifen.

Sobald Desharik das Zeitliche gesegnet hat, beginnt Saemon einen Dialog, in dem er euch das Silberschwert anbietet, und anschließend geht es auf zu neuen Ufern.

Auf hoher See



Kaum liegt die Magierinsel hinter euch nähert sich ein neues Problem. Eine Gruppe Githyanki überfällt das Schiff, um an ihren vermissten Gegenstand zu gelangen. Was das wohl sein mag? Wie sollte es auch anders sein, handelt es sich dabei selbstverständlich um das Silberschwert, das euch Saemon eben noch geschenkt hat. Nach ca. 45 Sekunden Kampf ist dieser beendet und die Zwischensequenz zum 2. Teil des 4. Kapitels beginnt.

Prinz oder König?



- Legende:
- (1) Sahuagin Tempel / Startpunkt
- (2) Sahuagin König
- (3) Die Grube
- (4) Truhenrätsel
- (5) Zuschauer
- (6) Rebellenüberfall
- (7) Meereszombies
- (8) Sekolahs Tür
- (9) Sahuagin Prinz

Als Gefangene der Sahuagin dürft ihr nun einige Konversationen zwischen verschiedenen Sahuagin über eure Bedeutung mitanhören. Sie enden damit, dass eure Stärke getestet werden soll und so werdet ihr kurzum mit einem Ettin in die Grube (3) geworfen. Gewinnt ihr den Kampf empfängt euch der König mit offenen Armen.

In der Stadt läuft scheinbar nicht alles besonders rosig ab. Es haben sich offensichtlich zwei rivalisierende Gruppen gebildet, die des leicht durchgeknallten Sahuagin Königs und die des Rebellenprinzen. Nachdem ihr euch nun des Königs würdig erwiesen habt, bittet dieser euch den Rebellen den Gar aus zu machen und ihm das Herz des Prinzen zu bringen.

Habt ihr diesem zunächst zugestimmt bieten sich euch zwei Wege an:

1. Dem Rebellenprinzen zu helfen und den verrückten König zu stürzen
2. Dem König tatsächlich zu helfen und den Prinzen zu töten

Welchen Weg ihr auch einschlagen wollt, als nächstes müsst ihr mit der Hohepriesterin des Tempels (1) reden.

Das Spiel der Imps

Im Südwesten der Stadt liegt ein etwas verkommenes Viertel der Stadt, in dem ihr auf zwei spielwütige Imps (4) stoßt. Sie bieten euch einen Schutzhalm +2 und die Ätherstiefel. Das Rätsel selbst ist mehr als simpel, ihr müsst lediglich fünf Gegenstände den richtigen Personen zuordnen.

Falls ihr euch hierzu nicht im Stande fühlen solltet, ist hier die Lösung: Elminster bekommt die Pfeife, Khelben den Stab, Alustriel den Anhänger, Piergeiron den Helm und Drizzt den Scimitar. Neben dem Inhalt von Kiste sechs habt ihr soeben 18.500 Erfahrungspunkte gewonnen.

Hinter dem Rätsel der Imps erwartet euch ein Zuschauer, der bereits seit vielen Jahren über eine Truhe wacht. Selbstverständlich könntet ihr ihn kurzerhand niederstrecken, doch viel amüsanter ist die Konversation mit ihm und was genau er denn bewacht, nur die Kiste oder auch den Inhalt?

Kleine Scharmützel

Wenn ihr vom Kämpfen noch nicht ermüdet und auf der Suche nach einem neuem Umhang seit, könnt ihr das riesige Fischmaul (6) im Zentrum der Karte aufsuchen (dieser Kampf ist vollkommen Optional). Sobald ihr die Mitte erreicht nimmt euch eine Rebellengruppe unter Feuer. Nehmt am besten als erstes die Priesterin aufs Korn und anschließend den Rest der Mannschaft.

Reicht euch das immer noch nicht könnt ihr das Gebiet der Seezombies (7) in Angriff nehmen. Mal davon abgesehen das ich noch nie von Zombies gehört habe die sich zusammen mit einem Haufen Fischmenschen auf den Meeresgrund zurückgezogen haben, gibt es hier nicht sonderlich viel zu holen.

Aber nun zurück zur eigentlichen Geschichte. Egal für welchen Teil ihr euch entscheiden mögt, der Weg führt nur über Punkt 8, an dem ihr weitere Fischmenschen zur Strecke bringen müsst. Die Türe (8) vor der ihr nun steht, könnt ihr lediglich mit dem Zahn des Sekolah, aus der Truhe des Zuschauers öffnen.

Das Attentat auf König Ixilthetocal

Dem Weg von Prinz Villynaty (9) folgend, bekommt ihr ein falsches Herz von ihm, welches ihr König Ixilthetocal übereichen dürft. Der kurze Kampf, der daraufhin ausbricht, ist sehr einfach, da ihr dabei auch noch durch die Truppen des Prinzen unterstützt werdet. Habt ihr dennoch Probleme, besteht der einfachste Weg darin einige Monster zu beschwören bevor ihr dem König das Herz übergebt. Für den erfolgreichen Mord am König erhaltet ihr 4.000 Erfahrungspunkte, sowie weitere 60.500 EP sobald Prinz Villynaty euch dafür dankt. Mit dem

neugewonnenen Schlüssel zur königlichen Schatzkammer gelangt ihr, neben dem Speer +3 Aufspießer, endlich an das magische Seil, mit dem ihr den Level verlassen könnt (9).

Die Vernichtung der Rebellen

Optional könnt ihr euch ebenfalls dafür entscheiden die Rebellion zu beenden. Anstelle König Ixilthetocal das falsche Herz zu überreichen, könnt ihr ebenfalls Prince Villynaty töten um an das Echte zu gelangen. Verratet ihr dem König dann noch von den gesamten Plänen, ruft dieser die Hohepriesterin Senityili herbei und lässt sie exekutieren. Für diesen Weg erhaltet ihr 2.000 Erfahrungspunkte weniger (58.500 EP) und die gleichen Gegenstände. Zusätzlich bekommt ihr durch das Fleddern der Leichen jedoch noch die Armreifen des blendenden Schlages und die Klinge der Welle ([siehe Gegenstandsschmiede](#)).



Komplettlösung Kapitel 5

Kapitel 5: Die Unterwelt

Ob durch das Portal des Heims oder durch Abseilen aus der Sahuagin Domäne, auf beiden Wegen landet ihr unaufhaltsam in den düsteren Regionen der Unterwelt, die von den übelsten Kreaturen des Spiels bevölkert werden. Nicht nur das ihr eine Laufbahn durch die Ränge der Drow einschlagen müsst, wenn ihr den vollen Umfang des Spiels genießen wollt, erwarten euch hier auch noch die drei Dungeons der Betrachter, Gedankenschinder und Kuo-Toa.

Die Karte auf der ihr letztendlich gelandet seid stellt sozusagen den zentralen Anlaufpunkt für zahlreiche verschiedene Quests da. Neben den zunächst aufgeführten Orten gelangt ihr von hier noch in die drei erwähnten Betrachter, Gedankenschinder (13) und Kuo-Toa Dungeons (14). Einige der folgenden Quests sind vollkommen optional, wie auch der Besuch aller dreier Dungeons, ich werde sie dennoch alle aufführen. Ferner steht der genaue Ablauf euch ebenfalls frei, ich werde versuchen die Punkte so zu organisieren, dass sich möglichst wenig zusätzliche Rennereien ergeben. Punkte die auf der Karte aufgeführt sind, jedoch jetzt noch nicht näher erläutert sind, werden sich später ergeben, da ihr wie gesagt noch öfters hierher zurückkehren werdet.

Ballast abwerfen



- Legende:
- (1) Duergar Lager
- (2) Gefangener Magier

- (3) Elementartore
- (4) Gefängniskugel
- (5) Svirfneblin Wachen
- (6) Herberge
- (7) Svirfneblin Anführer
- (8) Dämon
- (9) Falle
- (10) Adalon
- (11) Ust Natha

Der erste Stop, in diesem feindlichem Gebiet, ist das Duergar Lager (1) südöstlich eures Startpunkts. Neben der Auffrischung der Spur zu Irenicus und Bodhi erfahrt ihr hier von einem gefangenen Magier im Norden. Nach dieser anregenden Konversation könnt ihr bei dem Duergar auch gleich eure, in den letzten Dungeons angesammelten Gegenstände loswerden und sofern ihr den Magier befreien wollt, solltet ihr zudem eine Freiheitszauber-Schriftrolle erwerben.

Der Freiheitszauber kann im weiteren Spielverlauf auch für eure eigenen Charaktere von nutzen sein. Immer wenn ein Magier den Stufe 9 Einkerkierungszauber wirkt (dabei verschwindet der jeweilige Charakter sowohl vom Bildschirm als auch aus dem Menu) könnt ihr die Charaktere hiermit zurückholen.

Die Rituale des Magiers

Die soeben erworbenen Freiheitszauber-Schriftrolle könnt ihr an Punkt 2 zum Einsatz bringen (an diesem Punkt prügeln sich für gewöhnlich ein paar Elementare).

Der daraufhin befreite Magier Vithal bedarf weiterhin eurer Hilfe, denn um seine Aufgabe erfüllen zu können, benötigt er sein Buch der Rituale. Da er tot zu sein schien hat sich dieses der kleine Wirt der Svirfneblinsiedlung (6) unter den Nagel gerissen.

Sobald ihr das Buch für 300 Goldstücke von dem Svirfneblin erworben und Vithal ausgehändigt habt (er erwartet euch am rechtsunteren Rand der drei Elementartore), beginnt dieser mit seinem Ritual die drei Tor zu versiegeln. Hierfür müsst ihr ihm absoluten Schutz gewähren. In dem Augenblick wo ihr den jeweiligen Erd-, Feuer- oder Luftpfelementar zerschlagen habt springt Vithal durch das Portal und versiegelt es wenige Sekunden später.

Mit der erfolgreichen Versiegelung aller dreier Portale übergibt er euch das Zepter der Absorption und 20.000 Erfahrungspunkte. Ihr könnt alternativ auch noch mehr von ihm verlangen. Daraufhin legt Vithal nochmals zwei Zaubersprüche drauf. Auf die Forderung, dass ihr alle seine Schätze wollt, wird er augenblicklich böseartig und bewirft euch mit einigen hochstufigen Zaubern. Habt ihr diese erfolgreich abgeblockt und ihn somit bezwungen erhaltet ihr noch mal 20.000 EP, den Todesschädel (Helm) und fünf Zaubersprüche.

Die Svirfneblin Siedlung

Mit einer freundlichen Erscheinung könnt ihr ohne Probleme Odendal Breschengnom und seine Gefolgsleute an der Brücke (5) passieren. Allmählich dürften eure Kämpfer am Erschöpfungstod leidern und so bietet sich hier (6) die Chance ein kleine Rast einzulegen. Der Wirt der Herberge ist zugleich derjenige welche der euch Vithals Buch verkauft.

Im gleichen Raum trifft ihr zudem auf Therndle Daglefodd, der euch ebenfalls einige Waren anzubieten hat. Doch wie viele vor ihm hat er gleichermaßen ein Problem, sein Sohn Bedlen ist verschwunden. Bringt ihr ihn zurück (er ist in der Stahlkugel eingesperrt) erhaltet ihr ein paar RK4 Abwehrarmbänder.

Im Anschluss an diese Reihe von optionalen Aufträgen geht es zur Abwechslung auch mal wieder zum Kampf gegen einen härteren Gegner. Das Oberhaupt der Svirfneblin, Goldander Schwarzfels (7), hat sein Volk ein wenig zu tief in den Minen graben lassen und so stießen die armen auf einen Balor-Dämon, den ihr nun aus der Welt schaffen müsst. Mit der soeben erhaltenen Schriftrolle geht es so zur Treppe in die unteren Regionen (8). In dem Augenblick wo ihr versucht diese hinab zu steigen erscheint der Balor hinter euch. Am leichtesten lässt er sich mit dem Strahl des Ruhmes besiegen (Stufe 6 Kleriker Zauber), dieser fügt Dämonen 10D6 Schaden zu, was bei den 120 TP dieses Exemplar schon von Nöten sein kann. Hat er das Zeitliche gesegnet (26.000 EP) dürft ihr die Schriftrolle aussprechen und der Dämon ist für immer vergraben. Goldander belohnt euch hierfür mit 25.000 Erfahrungspunkten, dem Schädelschmetterer +3 (Streitkolben) und dem Lichtedelstein.

Die eiserne Kugel

Unterhalb der Siedlung führt eine Abzweigung zu einer mysteriösen Eisenkugel (4), sie ist das Gefängnis für sechs unterschiedlichste Geschöpfe. Diese Quest ist ganz und gar optional und somit braucht ihr nur bekämpfen was ihr wollt oder evtl. nur den kleinen Jungen befreien. Jede der Facetten der Kugel setzt eine andere Kreatur frei, die ihr entweder bekämpfen müsst oder entkommen lassen könnt.

1. Aganalo: Ein sowohl geistig als auch körperlich schwacher Leidensgefährte. Für seinen Tod erhaltet ihr 6.000 Erfahrungspunkte und das Bastardschwert Jhor der Aderlasser +2.
2. Raevilin Strathi: Der Kerl ist wirklich nutzlos, er bringt euch grade mal 975 EPs ein und hat nichts erwähnenswertes bei sich.
3. Riti: Ein verärgerter Githyanki, für dessen Vernichtung euch 8.000 EPs und zwei verfluchte Waffen winken.
4. Alchra Diagott: Ein harter Kampf, denn der Leichnam zaubert unaufhaltsam Zeitanhalten gefolgt von Lähmungs- und Todeszaubern. Sein Ableben bringt euch 22.000 Erfahrungspunkte ein.
5. Bedlan Daglefodd: Der Sohn von Therndle (6), welcher euch die RK4 Abwehrarmbänder für die Rettung schenkt.
6. Gont von Riatavin: Ein freundlich gesinnter Zeitgenosse.

Adalon, der Silberdrache

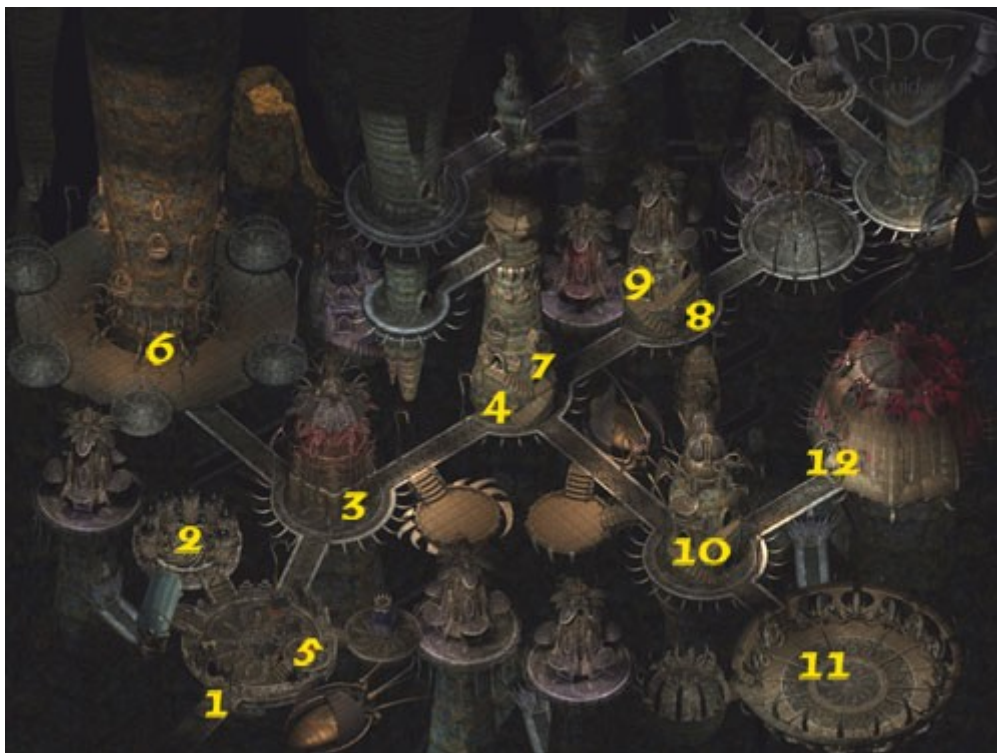


Mit dem Sonnenklunker von Goldander Schwarzfels im Gepäck könnt ihr jetzt die düstere Höhle von Adalon betreten. Auf der Brücke dorthin (9) erwartet euch ein Überfall einiger Drow. Wie auch immer, im Gespräch mit Adalon erfahrt ihr, dass ihr ihre Eier von den dreckigen Dunkelelfen gestohlen wurden. Um sie wiederzubekommen offeriert sie euch eure Party durch eine Illusion in Dunkelelfen zu Verwandeln und Decknamen zu geben um die Stadt der Dunkelelfen betreten zu können.

Mit dieser Freikarte steht euch der Weg nach Ust'Natha offen. Verlasst die Höhle wieder und nehmt die nächste Abzweigung zum Eingang der Stadt (11). Teilt der Wache mit ihr seiet Veldrin von Ched Nasad und ihr werdet eingelassen.

Sobald ihr in den Mauern der Stadt angelangt seid würde ich euch die Anlage eines neuen Spielstandes empfehlen. Es könnte sich später als nützlich erweisen nochmals am Anfang der Stadt beginnen zu können.

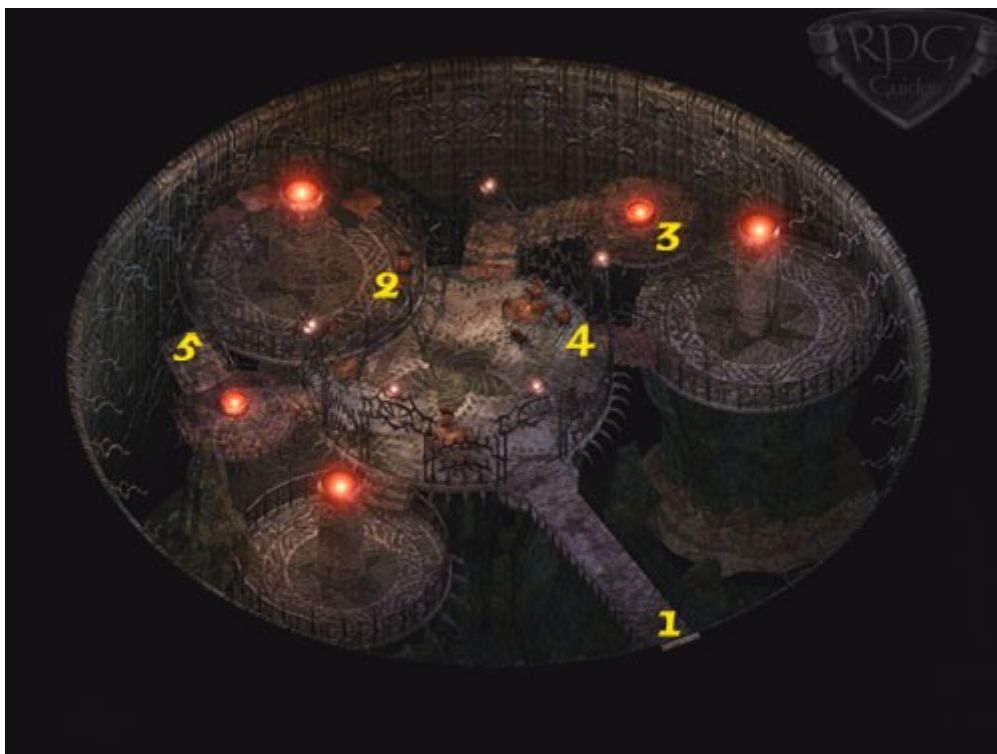
Ust’Natha, die erste Stadt der Drow



Eure Hauptaufgabe hier besteht zweifellos aus der Erlangung von Adalons Eiern, doch dieser Weg birgt viele Hürden und Unteraufgaben in sich, die nicht nur in dieser Stadt spielen. Habt ihr erst einmal mit dem ersten Auftrag begonnen, könnt ihr sie nicht so schnell wieder beenden oder eine Pause einlegen. Denn die meisten hier stattfindenden Aufgaben sind zeitabhängig und so würde ich vorschlagen, dass ihr euch nun, zu Beginn, ein wenig Zeit nehmt um euch umzuschauen und das zu erledigen was ihr wollt.

Beginnend am Startpunkt (1) findet ihr einige Händler bis zu solchen (2) die euch andere Lebewesen als Sklaven verkaufen wollen. Kauft und verkauft was ihr wollt, aber vergesst nicht Drow-Gegenstände zerfallen zu Asche sobald ihr wieder ans Tageslicht gelangt. Am Ende des Marktes findet ihr die Taverne (3) von Ust’Natha, hier könnt ihr euch entspannen als auch Kämpfe in der Arena austragen (eine gute Form des Trainings). Sofern ihr all eure Geschäfte erledigt habt, begeben euch zu Solaufein (7), der sich zwischen dem Haus der weiblichen Kämpfer und der Spinnengrube befindet.

Im Auftrag Solaufeins gegen die Illithiden



Adalon hat eure Tarnung scheinbar mehr als gut geplant, denn der Drow-Kommandeur, Solaufein, hat euch bereits erwartet. Als neue Rekruten dürft ihr ihm bei der Befreiung der Tochter der Mutter Oberin, Phaere, behilflich sein.

Die Befreiungsschlacht soll am Eingang zum Gedankenschinderreich (13) stattfinden. Auf dem Weg dorthin lauft ihr in den Hinterhalt einer oberirdischen Abenteurergruppe (12). Da ihr durch Adalons Zauber wie Dunkelelfen aussieht bleibt euch keine andere Wahl als euch zu verteidigen. Die Heldentruppe besteht aus dem Magier N'ashtar (59 TP, 4.000 EP), dem Dieb Damien (68 TP, 4.000 EP), einem Goblin namens Simbja (117 TP, 5.000), Chandrilla (Elf mit 94 TP bringt 4.000 EP), Boz (Ogre mit 111 TP bringt 6.000 EP) und Pitch dem Imp (29 TP, 420 EP).

Endlich am Bestimmungsort angekommen startet Solaufein sein Ritual, woraufhin drei Gedankenschinder erscheinen. Sofern sich die Gelegenheit bietet, redet nach dem glorreichen Kampf mit Phaere. Anschließend dürft ihr selbst euren Weg zurück in die Stadt finden. Am Eingang (5) erwartet euch bereits wieder Solaufein, um euch zu unterrichten dass ihr Phaere in der Taverne aufsuchen sollt.

Abolehts Erpressung

Unmittelbar nach dem Gespräch mit Solaufein nähert sich euch ein Duergar namens Imrae, der euch darum bittet mit seinem Meister zu reden. Wenn ihr diesem nachgehen wollt, dann begeben euch zu dem stählernen Wassertank am Marktplatz.

Der Aboleth ist in der Lage Gedanken zu lesen und so hat er eure wahre Natur erkannt, die er nun mit einer Erpressung gegen euch verwenden will. Ihr könnt den Auftrag umgehend beenden indem ihr den Aboleth wiederum unter Druck setzt und im damit droht seinen Plan an die Drow zu verraten. Die Aufgabe des Aboleth ist für Partys guter Gesinnung vollkommen nutzlos und allenfalls etwas für die chaotisch bösen. Das angestrebte Gehirn lebt derzeit noch in einem Körper der im Haus männlichen Kämpfer (8) wohnt. Der Kampf gegen Qilue ist nicht einfach, stellt euch darauf ein. Für die Vernichtung Qilues winken euch 11.000 EP und das Gehirn, dass ihr bei dem Aboleth abliefern dürft (das war's, keine weitere Belohnung).

Phaeres erster Auftrag

Phaere, in der Taverne von Ust`Natha, benötigt eure Unterstützung bei der Bekämpfung eines Betrachters, der in wenigen Tagen auf der südöstlichen Plattform (11) erscheinen wird. So bleibt euch noch genügend Zeit um auszuspannen und evtl. Vorräte aufzufrischen. Dank der Hilfe von Solaufein ist der Kampf gegen den Betrachter (95 TP, 14.000 EP) eine sehr einfache Angelegenheit.

Im Anschluss daran bleiben euch wieder maximal 3 Tage um euch mit Phaere in der Taverne zu treffen.

Der Helm des Svirfneblinanzführers

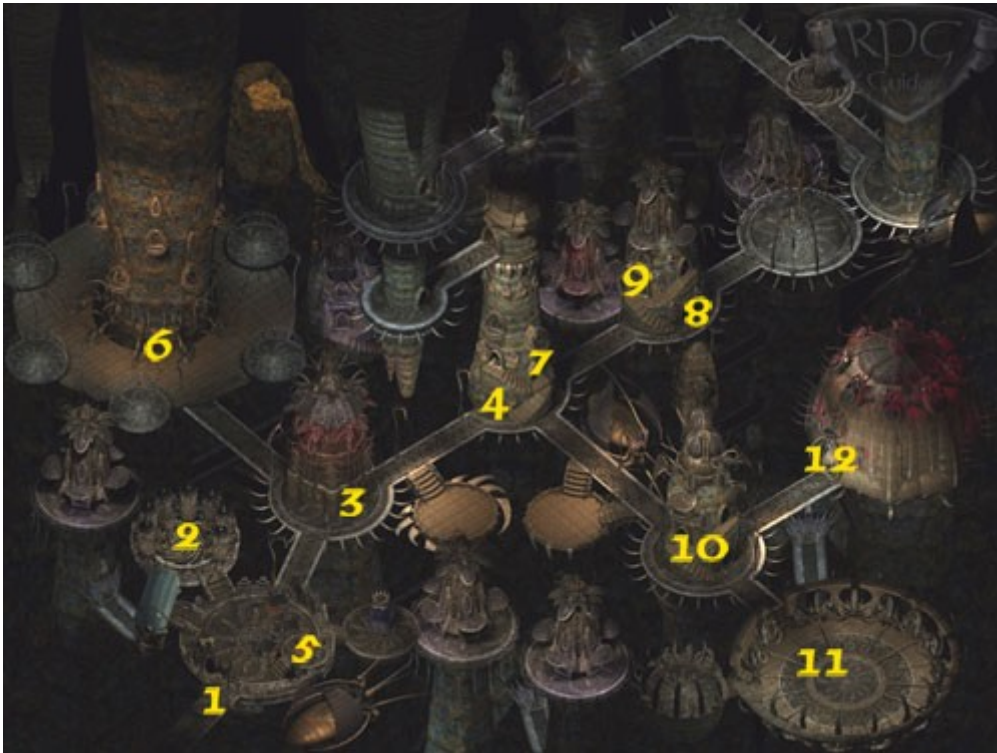
Phaere ist der Überzeugung, die Svirfneblin könnten mal wieder etwas mehr Erfurcht vor den düsteren Dunkelelfen bekommen und so schickt sie euch zusammen mit Solaufein los. Solaufein, den ihr auf dem Weg zum Svirfneblindorf wiedertreffft, missfällt diese minderwertige Aufgabe ganz offensichtlich.

Als Heldentruppe guter Gesinnung könnt ihr Solaufein in der Konversation sagen, dass ihr auch alleine mit den kleinen Gnomen klarkommt. Mehr als glücklich begibt dieser sich daraufhin zurück zur Stadt. Die Svirfneblinwachen an der Brücke sind von eurer Erscheinung schon mehr als eingeschüchtert und brauchen im Grunde keine Lektion in Punkto Gehorsam. Erzählt ihnen von dem geplanten Attentat und sie werden freudig einwilligen euch den Helm ihres Anführers auszuhändigen.

Anstelle des guten Lösungsweges, können Partys böser Gesinnung Solaufein mitteilen, sie bräuchten seine Unterstützung bei der Vernichtung der Tiefengnombastarde. Dieser Lösungsweg bringt euch, genau wie der Gute, 28.000 Erfahrungspunkte.

Anschließend geht es wieder zurück in die Taverne von Ust`Natha...

Das stärkere Geschlecht



- Legende:
- (1) Stadteingang
- (2) Sklavenhändler
- (3) Taverne
- (4) Haus der weiblichen Kämpfer
- (5) Treffpunkt von Solaufein & Phaere
- (6) Gefängnis
- (7) Qilues Wohnung
- (8) Haus der männlichen Kämpfer
- (9) Haus Jae'llat
- (10) Deirex Behausung
- (11) Betrachter
- (12) Tempel von Lolth

Abermals in der Taverne angelangt, bittet euch Phaere sie unverzüglich in ihren privaten Gemächern innerhalb des Hauses der weiblichen Kämpfer (4) aufzusuchen. Hinterhältig wie Dunkeelfen nun mal sind, erteilt sie euch den Auftrag Solaufein zu ermorden. In diesem Augenblick bleibt euch keine andere Wahl als diesem zuzustimmen, denn wenn ihr euch weigert werdet ihr von ihren Plenthora Wachen getötet.

Möglichkeit 1: Solaufein darf sein Leben weiterführen

Diese Aufgabe hat Auswirkungen auf den gesamten weiteren Verlauf der Unterwelt. Als Party guter Gesinnung müsst ihr Solaufein sein unwürdiges Leben lassen.

Erzählt ihm von seinem vorbestimmten Schicksal. Glücklicherweise zeigt er sich nicht sonderlich überrascht und übergibt euch gerne seinen Piwafwi Umhang.

Keht ihr damit zu Phaere zurück spendet sie jedem eurer Charaktere 30.000 Erfahrungspunkte.

Möglichkeit 2: Die Beendigung eines unwürdigen Lebens

Als absolut böse Party müsst ihr diesen Weg selbstverständlich weiterverfolgen und Solaufleins unwürdigem Leben ein Ende setzen.

Sagt ihm es sei sein letzter Tag und handelt danach. Ihr erhaltet 6.000 EP und ebenfalls seinen Piwafwi Umhang. Phaere belohnt euch ebenfalls wieder mit 30.000 EP pro Charakter.

Im Dienst der Mutter Oberin

Egal für welchen Weg ihr euch entschieden habt, wünscht Oberin Ardulace unverzüglich ein Gespräch mit euch. Im Tempel von Lolth erfahrt ihr von ihr das der Betrachter, den ihr vor einigen Stunden zur Strecke gebracht habt, kein Älterer Augentyrann war, wie Phaere vermutet hatte, und so erhaltet ihr den Auftrag das Blut einer der alten Wesen zu beschaffen. Ihr könnt ihr entweder das Blut des Kuo-Toa Prinzen, das Auge eines Älteren Augentyrannen oder das Gehirn eines Illithiden bringen.

Alle Wege stehen euch offen

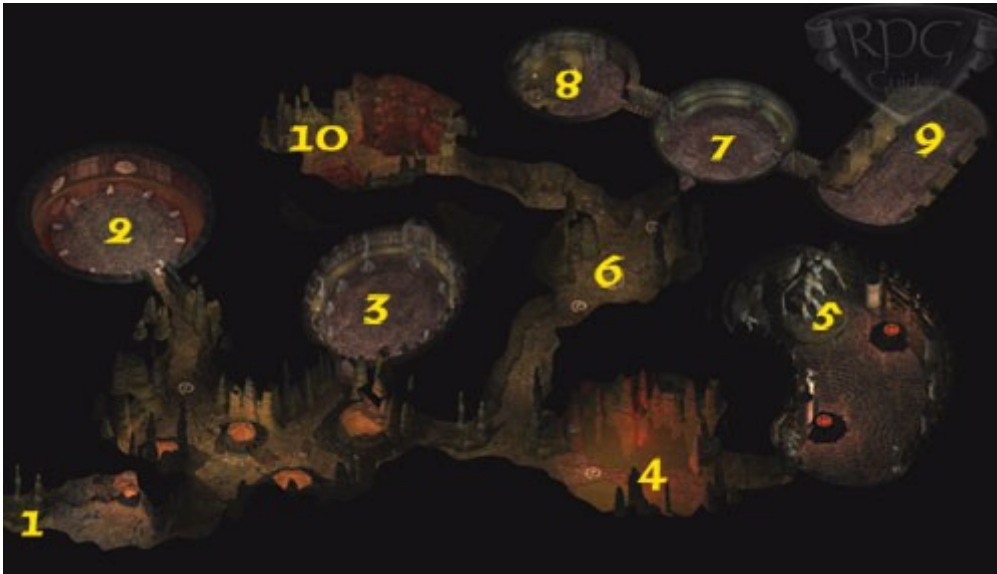
Der einfachste Weg aus diesem Problem ist das Kuo-Toa Dungeon. Für den Fall das ihr genug von der Unterwelt habt und einfach nur noch raus wollt, wählt diesen Weg.

Als mittleren Weg ließe sich das Betrachterdungeon bezeichnen. Gegen die gesamten Betrachter anzutreten ist weiß Gott nicht einfach, doch die Gedankenschinder sind noch eine Ecke härter.

Anfänger sollten sich aus dem Gedankenschinderdungeon unbedingt raushalten. Wie ihr vermutlich, im vergangenen Spielverlauf, schon selbst bemerken musset sind Gedankenschinder die härtesten Gegner des Spiels und nun gibt es ein ganzes Dungeon voll von ihnen.

Die Unersättlichen unter euch sollten sogar noch eine weitere Möglichkeit in Erwägung ziehen, nämlich alle drei Dungeons zu durchqueren. Nur auf diesem Wege ist es euch möglich einen Gegenstand wie den Ausgleicher zu schmieden.

Der leichte Weg - Das Kuo-Toa Dungeon



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Betrachterhöhle
- (3) Kaulquappen
- (4) Falle
- (5) Dämonenstatue
- (6) Kuo-Toa Überfall
- (7) Kuo-Toa Überfall
- (8) Kuo-Toa Überfall
- (9) Kuo-Toa Prinz
- (10) Ausgang zur Oberwelt

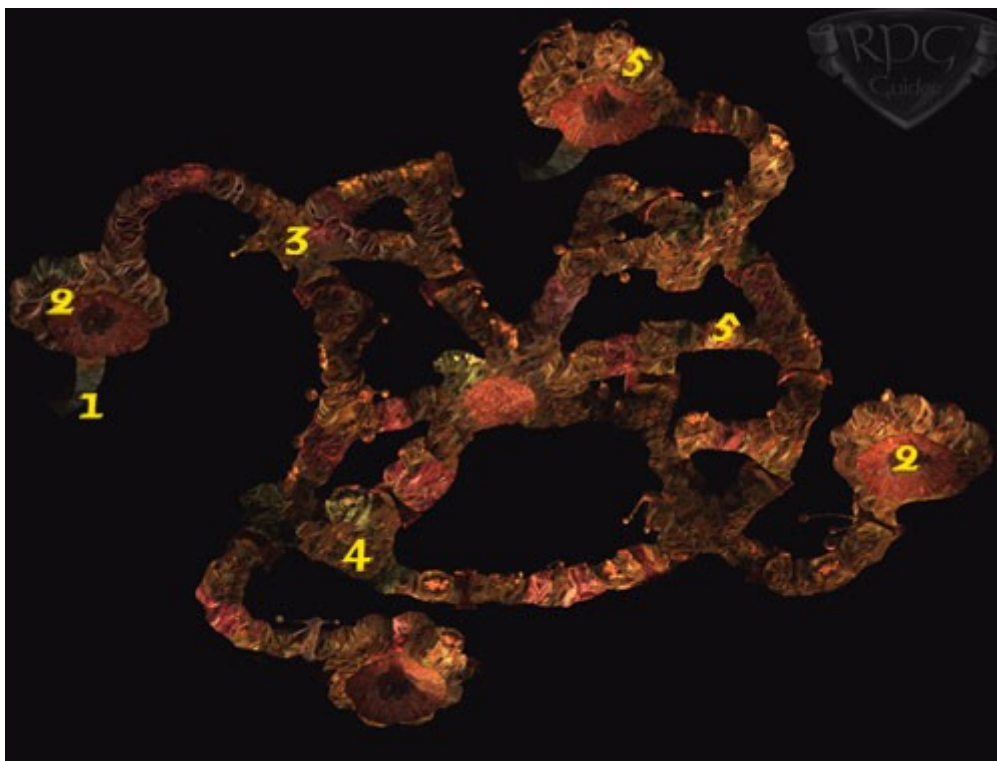
Das leichteste der drei Dungeons ist zweifellos die Behausung der Kuo-Toa. Um an das Blut selbst zu gelangen müsst ihr nicht einmal alle Kämpfe mitnehmen. Die erste Kammer (2), die von Betrachtern behaust wird, ist einer dieser optionalen Punkte. Sie bringt euch lediglich Erfahrungspunkte und keinerlei nützliche Gegenstände.

Die nächste Abzweigung (3) hingegen erleichtert euch das spätere Vorankommen. Nachdem ihr den anfänglichen Angriff überstanden habt, solltet ihr die Kaulquappen aus dem Wasserbecken rechts oben an euch nehmen.

Der Statuenraum (5) offenbart euch (wenn ihr wollt) ein Bauteil des Crom Fayer, sowie die Rüstung des Hirsches +3 und den Seelenreißer (Zweihänder +4). Doch das Unterfangen fordert seinen Tribut. Wie ihr durch die Statue im oberen Teil des Raumes erfahrt, müsst ihr ein Opfer bringen. Eine kurzerhand herbeibeschworene Kreatur reicht hier aus. Vier Dämonenritter erscheinen. Habt ihr sie besiegt gehört der Schatz euch.

Ein paar Schlachten später (6, 7 und 8) seit ihr endlich beim Kuo-Toa Prinzen (9) angelangt. Den Kampf um sein Blut könnt ihr euch ein wenig vereinfachen indem die Kaulquappen in das linke Becken gebt.

Der mittelschwere Weg - Das Betrachter Dungeon



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Älterer Augentyrann
- (3) Drow-Krieger
- (4) Gedankenschinder
- (5) Schatz

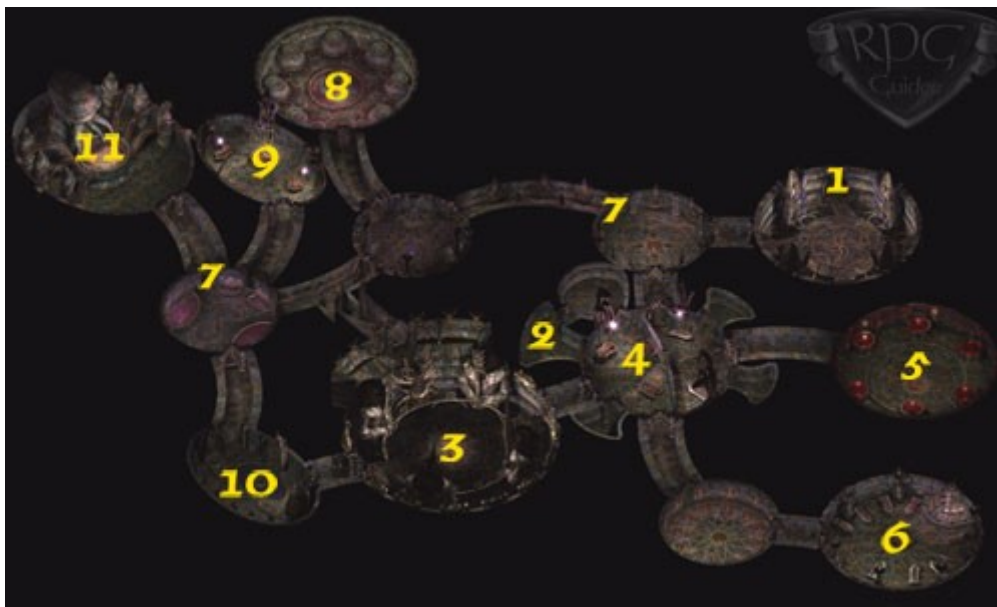
Nicht viel schwieriger ist es an das Auge eines Älteren Augentyrannen zu gelangen, denn ein solcher erwartet euch direkt am Eingang der Höhlen. Mit seinem Dahinscheiden fallen euch sowohl der Augapfel als auch die Klinge des Ausgleichers in die Hände.

Der Rest der Höhlen hat jedoch schon einen höheren Schwierigkeitsgrad. An mehr als einem Punkt bekämpfen sich feindliche Truppen. Zuallererst umzingelt eine Drow-Party (3) eine Gruppe Betrachter. Unabhängig für welche Seite ihr euch während der Schlacht entscheidet, die Gegenseite wird am Ende ebenfalls gegen euch sein. Als Belohnung schenkt euch einer der Drow unfreiwillig seinen Prunkharnisch +5 (eine der besten Rüstungen im Spiel, bedauerlicherweise zerfällt sie im Sonnenlicht).

Ein weiteres Gemetzel tragen drei Gedankenschinder gegen eine Armada Betrachter (4) aus, für diesen Kampf solltet ihr eine wirklich ausgereifte Heldentruppe herangezuchtet haben.

Zu guter letzt liegen, an den mit 5 gekennzeichneten Punkten, kleinere Schätze aus Gold und Edelsteinen für euch parat. Die jedoch für ihren geringen Wert mehr als gut geschützt sind. Die Betrachter um sie herum liefern außer Erfahrungspunkten keinen sonderlichen Nährwert.

Der harte Weg - Das Gedankenschinderareal



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Gefängniszelle
- (3) Arena
- (4) Gefängniswächter
- (5) Serum
- (6) Sklavenraum
- (7) Nur von Gedankenschinder zu öffnende Tür
- (8) Geburtsraum
- (9) Geheimraum
- (10) Kämpferraum
- (11) Gehirn

Das Lotterleben ist vorbei und der Ernst beginnt, mit dem ersten Schritt in die Heimat der Gedankenschinder. Das Empfangskomitee setzt euch unweigerlich außer Gefecht und transferiert euch umgehend in den Zellenblock (2). Noch bevor ihr einen Ausweg findet öffnet sich die Zellentür und ein Oger tritt ein. Dummerweise erfahrt ihr nun das ihr in der Hauptstadt der Gedankenschinder angelangt seit. Zur Belustigung anderer müsst ihr zunächst einen Kampf gegen drei Erdkolosse austragen. Im Anschluss daran landet ihr abermals in der Gefängniszelle. Nun bleibt genug Zeit für eine genaue Untersuchung der Zenumgebung, die zum Ergebnis führt das die Tür zur Nachbarzelle offen steht. Die Githyanki-Nachbarn sind ebenso wie ihr den Gedankenschindern zum Opfer gefallen und werden als nächstes in die Arena (3) geführt. Euch selbst bleibt während des Kampfes genug Zeit, um die Heiltränke aufzusammeln und eventuelle Zauber zu wirken. Sind die Githyanki von ihrem Kampf erfolgreich heimgekehrt, rücken sie umgehend mit einem Plan raus.

Der Plan ist unter Dach und Fach. Während ihr das nächste mal in die Arena geführt werdet lenken die Githyanki die Gedankenschinder ab. Der Kampf gegen die Kuo-Toa dürfte für euch in der Zwischenzeit zu einem Kinderspiel geworden sein. Hat euer Dieb das Schloss der Ausgangstür erst entriegelt, geht es dem Oger-Aufseher (4) an den Kragen. Auf dem Tisch

des gleichen Raumes (4) liegt der Griff des Ausgleichers. Die übrigen Zellen des Gefängnistraktes könnt ihr nach belieben knacken. Sie bringen euch jeweils 400 Erfahrungspunkte und eher übel gelaunte Insassen (Kuo-Toa Krieger, Sahuagin-Wachen und den Sahuagin-Prinzen).

Der östlich gelegene Raum (7) offenbart euch einen Gedankenschinder, der alleine keine große Gefahr darstellen sollte. In den Lagerungscontainern bewahrt die Sippschaft ein Serum auf, das ihr für euer weiteres Vorankommen unbedingt einsacken solltet. In den Raum teleportieren sich mit der Zeit immer wieder einzeln neue Gedankenschinder, beeilt euch also wenn ihr nicht sonderlich gerne gegen die Fieslinge antretet.

Die Handlung führt euch von hieraus zurück in den Raum des Wärters (4) und von da wiederum, an zwei Gedankenschindern vorbei, in die Sklavenkammer (6). Füllt das soeben erstandene Serum in die neumodischen Behälter über den Sklavenliegen und siehe da die Armen sind aus ihrer Knechtschaft erlöst. Wie ihr sogleich erfahrt waren sie dafür zuständig Gedankenkontrollringe zu produzieren, von denen ihr einen mitnehmen solltet. In entgegengesetzter Richtung stoßt ihr auf eine verschlossene Tür (7) die sich scheinbar auch nicht mit einem Schlüssel öffnen lässt. Die Eingangstür, die nun so nahe scheint könnt ihr leider ebenfalls nicht öffnen. Wie euch die Githyanki klarmachen öffnet sich diese erst wieder sobald das Mutterhirn beseitigt ist. So bleibt euch keine andere Wahl als den Gedankenkontrollring auszuprobieren. Für die musikalischen Mitglieder eurer Party beheimatet der Raum an der rechtsoberen Wand eine Mithril-Harfe. Wenn ihr keinen besonderen Wert auf eine direkte Konfrontation legt, dann gebt den Ring in den Quickitemslot eures Diebes und macht diesen unsichtbar. Schleicht euch mit ihm so nah wie möglich an den Gedankenschinder (5) heran und aktiviert den Ring.

Der Gedankenschinder ist nun unter eurer Kontrolle und ebnet euch den Weg durch die zuvor verschlossene Tür (7). Unglücklicherweise entzieht er sich dabei eurer Kontrolle. Also schnell den Ring ein weiteres mal angewendet und der Gedankenschinder kann als Kanonenfutter, im Kampf gegen die Erdkolosse, die euch auf dem Weg in Raum 8 begegnen, dienen. Dieser Raum enthält in mehrfacher Ausführung den wichtigsten Gegenstand für den Endkampf, einen antipsionischen Trank. Durch ihn werden die Angriffe der Gedankenschinder wirkungslos.

Der südwestlichste Raum (10) der Illthidenheimat beherbergt drei optionale Gegner. In jedem der drei Käfige schlummert einer der Gladiatoren (Zwerg 1.750 EP, Kuo-Toa Priester 2.000 EP und Erdkoloss 4.000 EP).

In der Geheimkammer (9) werdet ihr, nach erfolgreicher Beseitigung dreier Gedankenschinder und eines Erdkolosses, mit dem Stecken der Beherrschung belohnt.

Endlich ist es soweit, ihr steht vor der Tür zum Endgegner. Wie ihr euch vermutlich denken könnt ist das Mutterhirn gut bewacht. Trinkt die antipsionischen Getränke vor dem Kampf. Da das Gehirn unaufhaltsam ca. alle 45 Sekunden einen neuen Gehirngolem beschwört, solltet ihr eure Angriffe direkt auf das Gehirn (200 TP, 10.000 EP) selbst konzentrieren. Die Attacken der Gedankenschinder dürften euch, dank der Getränke wenig ausmachen. Mit dem Blut des Gehirns im Gepäck könnt ihr jetzt endgültig die Stadt verlassen und dabei auch noch 5.000 EP und einer Verbesserung eures Rufes, durch die Befreiung der Sklaven, einkassieren.

Das Ritual

Nach den Strapazen der vorangegangenen Höhlen werdet ihr von Mutter Ardulace letztendlich für die Überbringung des Auges, Gehirns oder Blutes mit 22.000 Erfahrungspunkten belohnt. Sie benötigt für die Vorbereitung des Ritual jedoch noch ein paar Stunden. Zeit genug um Phaeres Aufforderung nachzukommen, sie in ihrer Behausung aufzusuchen. Hinterhältig wie die Drow nun einmal sind, ist sie darauf aus die Macht an sich zu reißen, wofür sie aber erneut eure Unterstützung benötigt.

Von diesem Punkt an tun sich euch unzählige verschiedene Möglichkeiten auf, die unter anderem davon beeinflusst werden ob ihr Solaufein getötet habt oder nicht. Die zwei grundlegenden guten und bösen Formen möchte ich euch genauer näher bringen.

Der Weg des absolut Guten



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Treffpunkt
- (3) Eier

Dieser Weg ist nur ausführbar wenn ihr, wie es sich für einen Krieger des Lichts gehört, Solaufein am Leben gelassen habt.

Sobald ihr Phaere eure Unterstützung versichert habt, weiht sie euch in die näheren Details ihres Planes ein. Um selbst an die Macht zu kommen will sie, das ihr die echten Eier aus der Schatzkammer entwendet und sie gegen Fälschungen ersetzt. Für die Durchführung übergibt sie euch den Schlüssel zur Schatzkammer des Tempels.

Auf dem Weg zurück zum Tempel läuft ihr Solaufein in die Arme, der sich an Phaere rächen will. Was euch selbstverständlich grade gelegen kommt, denn so gelangt ihr an ein weitere paar Eier. Mit den zwei falschen Paaren geht es nun wirklich in den Tempel. Hier solltet ihr einen eurer Mannen für die Durchführung des Planes auswählen. Sofern dieser nicht bereits die Geschwindigkeitsstiefel oder dergleichen trägt, müsst ihr ihn mit einem Hastzauber belegen. Um die Tauschaktion still und leise über die Bühne gehen zu lassen benötigt er zudem den Stufe 1 Priesterzauber Heiligtum. So gut ausgestattet wird die Aktion zum Kinderspiel, begeben euch in die Schatzkammer (3) und tauscht die Eier (mit denen von Phaere) am hintere Ende aus. In diesem Augenblick werden die Golemwächter des Raumes feindselig, doch da ihr durch den Heiligtum Zauber geschützt seit, nehmen euch die Golems gar nicht war und ihr könnt den Raum ungeschadet verlassen.

Selbstverständlich könnt ihr die gesamten Golems etc. auch bekämpfen wenn ihr wollt. Jeder einzelne Golem bringt 8.000 Erfahrungspunkte.

Zurück in Phaeres Wohnung könnt ihr ihr stolz verkünden, dass ihr die Eier ausgetauscht habt und ihr die Fälschungen von Solaufein übergeben (20.000 EP).

Nun kann das Ritual beginnen. Im Inneren des Tempels beginnt Mutter Ardulace, durch das Blut der alten Kreatur, mit der Beschwörung des Dämons. Der Dämon ist jedoch nicht sonderlich erfreut darüber das die Hohepriesterin ihn für dumm verkaufen will und schlachtet sie unverzüglich ab. Daraufhin tritt Phaere in den Vordergrund um ihr Glück zu versuchen. Doch dank euch schlägt auch dieser Versuch fehl und Phaere folgt dem Pfad, den ihre Mutter Sekunden zuvor einschlug. Jetzt gibt es nur noch den Dämon und euch. Ein letztes mal drängt er zu der Frage ob jemand anders die Eier hat und sie ihm zu opfern vermag. Ihr braucht nichts weiter zu tun als dazustehen und euch ruhig zu verhalten. Einige Sekunden später ist der Dämon verschwunden und ihr könnt gehen... Wobei ihr euch sehr beeilen solltet, denn so langsam mobilisieren sich die Elfen der Stadt um euch Einhalt zu gebieten. Ihr habt ca. 2 Minuten Zeit um die Stadt lebend zu verlassen. Lasst euch keinesfalls auf einen Kampf ein, da sich während diesem nur weitere unzählige Drow versammeln, die ihr niemals besiegen könnt.

Nach langer Zeit wieder zurück in Adalons Höhle, bedankt sich diese mit 78.500 Erfahrungspunkten und Necardans Armbrust +3 für die Wiederbeschaffung ihrer Nachkommen. Damit nicht genug teleportiert sie sich selbst und euch zum Ausgang des Kuo-Toa Dungeons.

Anmerkung: Statt euch ruhig zu verhalten könnt ihr dem Dämon selbst die echten Eier opfern. Ich habe diesen Weg selbst noch nicht ausprobiert. Als Dank erhaltet ihr dabei angeblich einen weiteren magischen Gegenstand und Gold, zudem teleportiert er euch daraufhin zum Ausgang der Unterwelt.

Die zahlreichen Wege des Bösen

Nachdem ihr euch Phaeres Plan habt erklären lassen geht es zurück zum Tempel, wo ihr Mutter Ardulace in das teuflische Vorhaben einweilt. Als Beweis reichen die gefälschten Eier vollkommen aus. Die Mutter Oberin lässt daraufhin unverzüglich nach Phaere rufen um diese mit einem Flammenschlag niederzustrecken.

Im Anschluss bittet sie euch, ihr in wenigen Augenblicken beim Ritual Gesellschaft zu

leisten. Unglücklicherweise verrät der Dämon der Oberin wer ihr wirklich seit. Was dazu führt das ihr jede Kreatur in diesem Raum töten müsst. Als Belohnung winken euch ein Haufen Erfahrungspunkte (26.000 vom Dämon und 16.000 von Ardulace), eine Reihe von Drowwaffen und Ausrüstungsgegenständen (die jedoch schon in Kürze zu Staub zerfallen werden), der Ring der Zauberumkehrung und die Gorgonplatte +4.

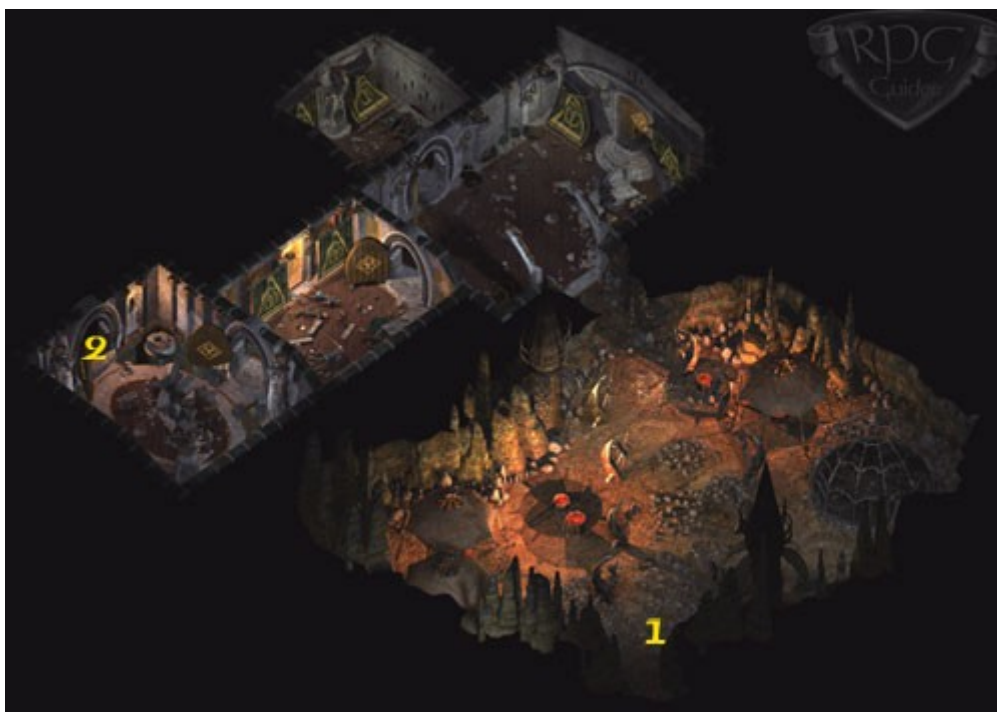
Da die Eier das Ritual nicht heile überstanden haben, ist Adalon nicht grade begeistert von eurer Truppe und so müsst ihr auch sie bezwingen. Habt ihr sie ebenfalls aus dem Weg geräumt werdet ihr mit 54.000 Erfahrungspunkten, 3.000 Goldstücken und dem Blut eines Silberdrachen belohnt (mit dem ihr die Waffe des Fleisches erschaffen könnt). Zum Ausgang im Kuo-Toa Dungeon müsst ihr nun leider zu Fuß reisen.

Weitere Möglichkeiten zur Abwicklung des Rituals:

1. Ihr greift Ardulace an bevor sie das Ritual vollenden kann. Das Ritual schlägt somit fehl und ihr müsst lediglich Ardulace bekämpfen und mit den richtigen Eiern aus der Stadt fliehen.
2. Die Mutter ist bereits Tod und Phaere übergibt dem Dämon die Eier. In diesem Fall erkennt der Dämon wiederum eure wahre Identität und ihr müsst Phaere und ihn bekämpfen. Im Anschluss könnt ihr die richtigen Eier aus seinen Überresten fischen.

Es gibt vermutlich noch ein oder zwei andere Wege, doch sie laufen alle auf Kampf und Vernichtung hinaus.

Zurück ans Licht



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Ausgang zur Oberwelt

Zum Dank für die Wiederbeschaffung ihrer Eier teleportiert euch Adalon ans Ende des Kuo-Toa Dungeons (10). Wenn ihr hier zuvor noch nicht für Ordnung gesorgt habt, erwarten euch einige Wächter. Doch für den Kampf gegen sie steht euch Adalon helfend zur Seite. Sobald alle Wächter beseitigt sind, bedankt sich Adalon ein letztes mal und verschwindet für immer. Euch bleibt nun nur noch der lang ersehnte Weg in die Freiheit.

Bevor ihr dort ankommt steht aber noch ein wenig Blutvergießen auf dem Plan. Denn ein kleines Dungeon liegt noch vor euch, indem scheinbar ein Krieg zwischen den Dunkel- und Hochelfen stattfindet.

Mit dem Verlassen diese Dungeons hat euch die Oberwelt dann jedoch endlich wieder und das 5. Kapitel sein Ende.



Komplettlösung Kapitel 6

Der Elfenaußenposten



- Legende:
- (1) Tunnel in die Unterwelt
- (2) Elhans Zelt

Lange ist es her, doch letztlich habt ihr es geschafft, das Licht der Welt scheint erneut auf euch hernieder. Unglücklicherweise fällt es jedoch auch auf eure Drow-Ausrüstung, die sodann zu Staub zerfällt. Was für euch bedeutet, dass ihr eure Truppe umgehend mit anderen Waffen, Rüstungen etc. ausstatten solltet (sobald sich die nächste Gelegenheit dazu bietet).

Zunächst lauft ihr aber erst einmal in die Arme General Sovalidaas und seinen Kriegselfen, der euch einen kleinen Abriss der Geschehnisse gibt und euch weiter zu Elhan schickt. Während Elhan euch mit Fragen löchert, prüft ein Magier jede eurer Antworten auf ihren Wahrheitsgehalt. Im Grunde ist es egal ob ihr lügt oder nicht, denn im Enteffekt wird sich definitiv herauskristallisieren, dass ihr zwei gemeinsame Feinde besitzt Irenicus und Bodhi. Sobald die Unstimmigkeiten beseitigt sind, erklärt Elhan das Joneless und Bodhi in die Elfenstadt Suldanessalar eingefallen sind und diese unsichtbar gemacht haben. Leider haben die tapferen Elfen bei der Verteidigung ihres Tempels versagt und sind nun auf der Suche nach diesem. Um ihn ausfindig zu machen benötigen sie die Rynn-Lanthorne, ein uraltes Artefakt in Form einer Laterne, welche sich Bodhi unter den Nagel gerissen hat.

Bodhi hat sich, im Gegensatz zu Irenicus, nicht in der Elfenstadt verbarrikadiert, sondern sich in ihr eigenes Reich zurückgezogen. Die Kriegselfen vermögen es jedoch nicht selbst nach Athkatla vorzudringen und so liegt es an euch Bodhi endgültig das Handwerk zu legen. Wenn Elhan euch schon nicht direkt helfen kann, so könnt ihr ihn zumindest um materielle

Unterstützung bitten. Wodurch ihr vier Holzpflocke und drei Kelche mit heiligem Wasser erhaltet.

Bei Bedarf könnt ihr versuchen Elhans Magier noch ein paar weitere Informationen über die Rynn-Lanthorne zu entlocken. Die übrigen Elfen des Außenpostens wollen euch an ihrem Wissen bedauerlicherweise nicht teilhaben lassen.

Drizzt Do'Urden

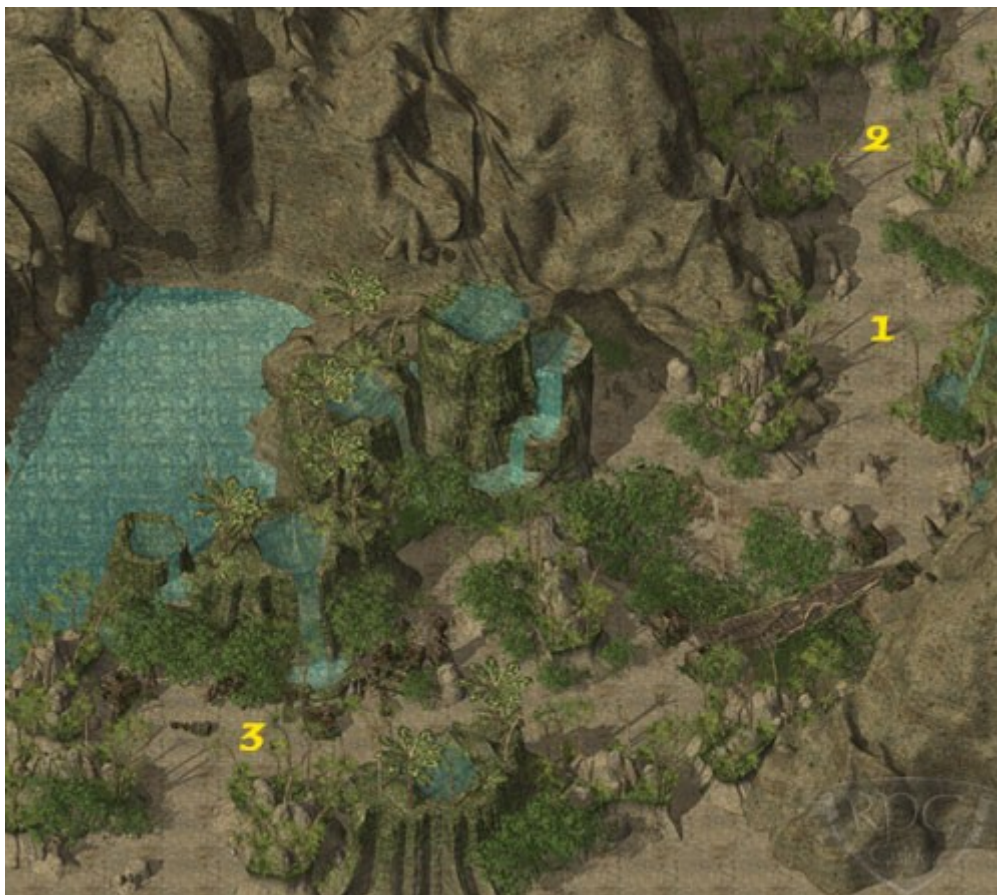
In dem Augenblick wo ihr versucht die Karte zu einem anderen Ort zu verlassen, begegnet euch eine andere berühmte Abenteurertruppe. Während die meisten unter euch vermutlich seiner Geschichte lauschen und ihn anschließend um Unterstützung im Kampf gegen Bodhi bitten, sind die Streiter des bösen wahrscheinlich nur auf die Ausrüstung der fünf und den Ruhm diese getötet zu haben aus. Viele Tipps zu der Schlacht vermag ich euch nicht zu geben, nur das Drizzt und Cattie-Brie eine extrem hohe magische Resistenz haben und Zauber bei ihnen nahezu Nutzlos sind.

<u>Name</u>	<u>TP</u>	<u>EP</u>	<u>Gegenstände</u>
Bruenor Schild +1 (-2 RK)	175	3.500	Streitaxt +3, Mithril-Feldharnisch +2, Kleiner Schild +1
Cattie-Brie Elfenkettenhemd +1	74	12.000	Langschwert +2, Tanscherons Bogen +3,
Drizzt Frostband, Mithril-Kettenhemd +4	101	12.000	Krummsäbel +5: Verteidiger, Krummsäbel +3
Guenhwyvar	45	1.400	K/A
Regis	42	1.500	Lederrüstung +1, Streitkolben +2
Wulfgar Lederwams +1	123	3.000	Kriegshammer +3: Aegis Fang, Beschlagener

Die Welt steht euch offen

Nicht oft bietet sich eine Chance wie diese, euch steht alles offen. Ihr könnt tun und lassen was ihr wollt. Ohne Zweifel ist euer vorgeschriebenes Ziel Bodhi und im Anschluss daran der Showdown in Suldanessalar. Doch vielleicht habt ihr ja noch irgendetwas im Spiel ausgelassen, wollt jemand anderen in eure Party aufnehmen oder dergleichen. Falls dem so ist, ist jetzt der richtige Zeitpunkt dazu. Erledigt noch ein paar Festungsaufträge, sammelt mehr Erfahrungspunkte (wenn ihr glaubt bis zur Obergrenze ist es noch weit genug) schmiedet euch die Waffen, deren Teile ihr euch so schwer erkämpft habt oder besorgt euch die letzten Teile dieser, wie z.B. das 2. Teil des Silberswertes.

Der Pass



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Zufällige Feindkonstellationen
- (3) Ankhegs

Zu den alten Gebieten eröffnen sich euch, mit dem Beginn des 6. Kapitels, drei neue Gebiete auf der Weltkarte. Sie sind allesamt nicht sonderlich ergiebig, was Schätze und Erfahrungspunkte angeht, dennoch möchte ich sie kurz erwähnen.

Das erste Waldgebiet lässt sich nicht einmal komplett erkunden, ihr könnt lediglich dem äußeren Pfad folgen. Vom Startpunkt (1) aus begegnen euch sowohl in nördlicher (2) als auch südlicher Richtung zufällige Feindkonstellationen. Zum Ende hin (3) tauchen einige Ankhegs aus dem Boden auf, deren Köpfe ihr mitnehmen könntet um sie bei Cromwell zu Rüstungen verarbeiten zu lassen (da die Rüstungsklasse bei 1 liegt dürfte sie euch jedoch nicht mehr sonderlich viel Nutzen bringen). Mehr gibt es auf dieser Karte beim besten Willen nicht zu sehen.

Der Nordwald



- Legende:
- (1) Altar
- (2) Gegneransammlung
- (3) Gegner

Direkt unterhalb eures Eintrittortes befindet sich ein Altar (1), der von einem Ilfrit und einem Dao bewacht werden. Der Altar an sich bietet lediglich ein wenig Gold und Edelsteine.

Südwestlich des Altars (2) wacht eine sehr seltsame Gegnerkonstellation bestehend aus einem Bogenschützen, Dieb, Duergar, Lindwurm, Magier, Mephit, Priester und Söldner.

Viel gibt es auch hier nicht zu holen, die Schätze bestehen aus folgenden Gegenständen:
Dolch +2, Eispeile, Magierrobe der Kälteresistenz, Pfeile+2, Plattenpanzer +1, Säurepeile, Streitkolben +1, Zauberstab der Lähmung und einem Zweihänder +2.

Der Tethirwald



- Legende:
- (1) Startpunkt und Wolfweren Lager
- (2) Coran´s Haus
- (3) Höhle
- (4) Eingang zu Suldanessalar

Das einzigst halbwegs lohnenswerte Wäldchen der drei ist der Tethirwald. Der Lauf der Dinge führt euch zunächst zum Haus eures alten Bekannten Coran (2), dessen Geliebte, Safana, von Wolfweren entführt wurde. Trotz früherer feindlicher Rängeleien solltet ihr euch breit schlagen lassen und einwilligen ihn am Wolfwerenlager (1) zu treffen. Die folgende Situation scheint als ob es eine Falle für eure Party sein soll. Wenige Augenblicke später wisst ihr es jedoch besser, die Wolfweren Anführerin Lanfear hat sich in Coran verliebt und bringt Safana vor Wut um. Da Wolfweren sich selbst regenerieren solltet ihr immer einen einzelnen mit der gesamten Party bekämpfen.

Nach Corans Ableben könnt ihr sein Hütte (2) genauer untersuchen. Wobei Vorsicht geboten ist, denn sie ist noch bewohnt und auch nach dem Dahinscheiden aller Gegner liegen noch ausreichend Fallen verteilt, um euch das Leben schwer zu machen.

Für alle Besucher dieses Gebietes ist die kleine Höhle im Südosten ein absolutes muss. Dort findet ihr, neben ein paar Gegnern, den Manalangbogen +4.

Den Eingang zur Elfenstadt Suldanessalar (4) könnt ihr leider nicht eigenhändig öffnen, dafür benötigt ihr zunächst die Rynn-Lathorne aus Bodhis Gruft.

Vorbereitungen auf die Schlacht

Je nachdem, wen ihr euch im Spielverlauf zum Freund oder Feind gemacht habt, stehen euch alliierte Truppen zur Seite. Durch ihre Unterstützung könnt ihr euch den Endkampf gegen Bodhi erheblich vereinfachen. Wenn ihr steht's dem Pfad des Guten gefolgt seid, bieten euch drei Koalitionen ihre Unterstützung an.

Der ersten (Drizzt) seit ihr zu diesem Zeitpunkt schon begegnet.

Auf Nummer zwei trifft ihr an den Docks, wo euch bereits ein Bote der Schattendiebe erwartet. Im Gespräch mit deren Anführer, Aran Linvail, könnt ihr einige Meuchelmörder auf eure Seite ziehen.

Die dritte Unterstützungsarmee gewinnt ihr im Tempel der stets hilfsbereiten Ritter des Strahlenden Herzens.

Die Schlacht möge beginnen



- Legende:
- (5) Säрге der Vampire
- (6) Blutpool
- (7) Zu den unteren Gewölben

- (8) Stachelraum
- (9) Eingang

Kaum habt ihr den Friedhof betreten, da steht euch Bodhi bereits gegenüber. Wenn ihr es geschafft habt eine Romanze mit einem anderen NSC aufzubauen, wird Bodhi eure(n) Geliebte(n) entführen. Unabhängig davon verdünnsiert sie sich augenblicklich und hinterlässt euch vier ihrer Gefolgsleute. Um euch die Suche nach Bodhi nicht unnötig zu erschweren, sind alle Eingänge zum Dungeon, bis auf den westlichsten, versperrt.

Der effektivste Weg durch Bodhis Reich ist wiederum über die Sargkammer (5) und den Blutpoolraum (6) zur Hauptkammer. Auf dem Weg zum ersten Zwischenstop steht euch Valen im Weg. Pfählt nach seiner Vernichtung noch kurz seinen Sarg um die volle Ladung EPs abzusahnen (8.500 + 9.000). Spätestens beim Blutpool (6) erwartet euch die gesamte Streitmacht eurer Verbündeten. Hier könnt ihr zum ersten mal das heilige Wasser der Elfen zum Einsatz bringen. Sobald ihr eine Ladung in den Pool gießt verliert jeder Vampir dieser Ebene fünf Trefferpunkte. Im Hauptraum entbrennt nun die große Schlacht, eure Alliierten gegen die Mächte des Bösen.

Sofern ihr die Schlacht nicht komplett euren Gefolgsleuten überlassen wollt, empfiehlt es sich zum unteren Tunnel zurückzukehren und die Biester so von zwei Fronten in die Zange zu nehmen. Wer allerdings lieber auf Nummer sicher gehen will, kann sich gern auf Flächendeckende Zauber wie Todeswolke und beschworene Kreaturen beschränken. Im Anschluss an die Schlacht solltet ihr ein weiteres mal bei den Särgen vorbeischaun, um sie zu löchern.

Die Nebel in der Spitzengrube (8) bewachen ein Paar Handschuhe der Waffenkunst. Die Fallen des Raumes machen in jedoch deutlich gefährlicher als die Geister :)

Die übrigen Überlebenden der Schattendiebe und Paladine folgen euch umgehend auf die untere Etage der Gruft. Sofern sich noch ein lebender Schattendieb unter ihnen befindet, wird er vorausseilen um die Fallen aufzudecken, deren Entschärfung jedoch euch überlassen bleibt.

Bodhis Gemach



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Hauptraum
- (3) Bodhis Sarg
- (4) Schatzkammer

Im Hauptraum (2) der Etage erwartet euch nun der endgültige Endkampf des Kapitels. Zahlreiche Untote treiben sich in dem Raum herum, angeführt von Bodhi (120 TP, 91.000 EP) selbst. Falls Drizzt noch unter euch weilt seit ihr klar im Vorteil, denn er schafft es mit beinahe zwei Schlägen Bodhi dem Tode nahe zu bringen. Töten kann er sie aber nicht, das müsst ihr schon selbst übernehmen. Die Blutbecken dieser Etage dienen Bodhi als Lebensenergie d.h. wenn ihr heiliges Wasser in sie füllt wird Sie langsam schwächer werden. Die Effekte äußern sich folgendermaßen:

- Ihre Stärke senkt sich um 2 Punkte
- Ihre Geschicklichkeit senkt sich um 2 Punkte
- Sie verliert 20 Trefferpunkte
- Ihre Trefferpunkte degenerieren sich zunehmend
- Sie wird langsamer

Habt ihr die Strapaze hinter euch und Bodhi samt Gefolge niedergestreckt, bleibt euch als letzte Tat ihre Pfählung (55.000 EP). Die Lanthorne wandert hierbei automatisch in euer Gepäck, das heißt aber nicht das der Sarg nicht doch noch etwas zu bieten hat. Der Gurgelschlitzer +4 (Kurzschwert) und Bodhis schwarzes Herz lagern darin. Der gegenüberliegende Raum offeriert euch neben einem Buch, aus dem ihr erfährt wie ihr mit Hilfe von Bodhis Herz eure(n) Geliebte(n) zurückbekommt, die Schuppenpanzerung der Asche +2.

Die Bösen Partys werden bald eine ziemliche Enttäuschung erleben, zumindest wenn es ums Drizzts Überreste geht. Unabhängig wie Drizzts Ableben zu Stande gekommen ist, sei es durch einen direkten Angriff oder dadurch das er von Bodhi besiegt wurde, werdet ihr nicht viel Zeit mit seiner Ausrüstung verbringen können. Beim Verlassen der Gruft läuft ihr Malchor Harpell über den Weg. Der mächtige Magier entraubt euch unweigerlich der gesamten Ausrüstung seines Freundes.

Nun eröffnet sich euch die wirklich allerletzte Chance des Spiels noch etwas zu unternehmen, dass außerhalb der Hauptstory des Spiels liegt. Denn sobald ihr die Rynn-Lanthorne an Elhan übergeben gibt es kein zurück mehr, das 7. Kapitel beginnt.

Komplettlösung Kapitel 7

Die Stadt der Elfen



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Haus des Horns
- (3) Tempel von Rhillifane
- (4) Kinder
- (5) Haus des Talismans
- (6) Haus des Priesters
- (7) Demins Haus
- (8) Haus des Mondes
- (9) Haus des Harfenspielers
- (10) Zur Drachenlichtung
- (11) Palast

Mit Hilfe der Rynn-Lathorne teleportiert euch Elhan in Windeseile zum Eingang der Elfenstadt Suldanessallar, die schwer unter dem Einfluss von Irenicus' Monstern leidet. Ein letztes mal hängt alles von euren Leistungen ab. Irenicus hat sich im Palast (11) verbarrikadiert und die einzigen beiden Personen, die euch einen Hinweis darauf geben könnten wie ihr hineingelangt, stehen irgendwo in der Stadt unter Angriff seiner dämonischen Truppen.

Wie meistens im Spielverlauf, könnt ihr diese Karte ebenfalls in einer beliebigen Reihenfolge durchqueren, ich versuche lediglich den kürzesten Weg aufzuzeigen.

3 heilige und 2 versteinerte Gegenstände ruhen hier

Euer Primärziel der Region ist ohne Zweifel in den Palast zu gelangen, wozu ihr zunächst Demin ausfindig machen müsst. Einen ersten Hinweis auf ihren Verbleib bekommt ihr von den elfischen Bewohnern des ersten Hauses (2). Bevor sie ihr euch verraten können, müsst ihr ihnen jedoch gegen zwei Stein- und einen Lehmgolem helfen. Wie die vorangegangenen Exemplare sind auch diese drei Exemplare immun gegen Magie und jegliche Art von Klingenswaffen. Im Anschluss an das Gespräch mit den Elfen könnt ihr den Laden auseinandernehmen. Neben dem Elfenumhang ist das steinerne Horn ein absolutes Muss.

Auf dem Weg zu Demins Haus liegen eine Menge Hürden. Zunächst bedürfen zwei Kinder (4), die von Erd-, Stein- und Eisengolems umringt sind, eurer Hilfe.

Vom nächsten Haus in der Reihe, solltet ihr als erstes die obere Etage (6) betreten. Hier findet ihr, neben seinem toten Bewohner, eine Zeitstoppschriftrolle und den Stein des Elfenpriesters.

Im Haus des Talismans (5) gibt es eine weitere Schriftrolle (Meteoritensturm) und einen runenbesetzten Schrank zur Rechten. Die Lösung, die ihr zum Öffnen benötigt, steht in verschlüsselter Form auf dem soeben erlangten Stein. Für jede falsche Antwort bohrt sich ein vergifteter Pfeil in eure Haut. Wenn ihr also nicht graden einen immunen Chevalier zur Hand habt, solltet ihr die Reihenfolge gut durchdenken. Habt ihr dazu keine Lust ist hier die Antwort:

1. Rune von Corellan Lotharian
2. Symbol von Rillifane
3. Symbol des Wassers
4. Rune des Baum des Lebens

Die Lösung des Rätsels bringt euch den Talisman von Rillifane.

Vor Demins Haus entbrennt ein weiterer Kampf, mit zwei nicht ganz einfachen Gegnern. Der Magier Raamilat, dessen Zauberrepertoire sich von Zeitstopp über Tor bis hin zum Meteoritensturm erstreckt, wird von einem Nabassu-Dämonen unterstützt. Im Inneren des Hauses geht es auch nicht viel ruhiger zu. Demin befindet sich soeben in einer Auseinandersetzung mit drei Rakshasa. Für eure Unterstützung ist Demin euch mehr als dankbar und beantwortet liebend gerne eure gesamten Fragen über Irenicus. Ihren Worten zufolge hält er Ellesime im Palast gefangen. Ins Innere dieses gelangt ihr jedoch nur, wenn ihr den Avatar auf eurer Seite habt, wozu ihr wiederum drei Gegenstände benötigt. Der erste Gegenstand, der Talisman, ist bereits euer und den nächsten hält angeblich Nizidramanii'yt (160 TP) in seinen Pranken.

Falls ihr es nicht geschafft haben solltet Demin vor den Dreien zu beschützen, macht euch keine Sorgen, eine Notiz mit den nötigen Informationen findet ihr in ihren Überresten.

Ein weiterer Drache wartet bei (10). Die arrogante gefiederte Schlange lässt euch ganz schön bluten, wenn ihr ihm den Kelch abnehmen wollt. Sei es im Kampf oder im Austausch für eure Ausrüstung. Letzteres ist die einfachste Lösung des Problems. Legt einfach eure gesamte Ausrüstung ab bevor ihr den Drachen anspricht. Offeriert ihr ihm nun, im Austausch für den Kelch, alles was ihr habt, verliert ihr 30.000 Goldstücke und könnt eure Ausrüstung im Anschluss wieder aufnehmen. Wenn ihr den Kleinen nicht mit hinterhältigen Tricks überlisten

wollt, könnte es hilfreich sein ihn zu umkreisen, da so ein Flügelschlag nicht all eure Kameraden hinfort fegt. Ferner erweist sich die vorhin gefunden Zeitstopp Schriftrolle eventuell als äußerst hilfreich... Aus seinen Überresten (52.000 EP) könnt ihr alsbald den begehrten Kelch und ein schickes neues Kettenhemd fischen.

Ein dritter und letzter heiliger Gegenstand fehlt noch. Die Klinge des Mondes befindet sich im übernächsten Haus (8). Doch wenn ihr grade schon mal hier seit, werft doch mal einen Blick auf das Massaker in diesem Haus (9). Gold und Edelsteine zieren die Leichen, aber euer Hauptaugenmerk sollte auf der Steinharfe liegen. Im Mondhaus könnt ihr das Schauspiel mit ansehen, bei dem sich ein strikt weigert einem Dämonen die Klinge auszuhändigen. Am Ende liegen beide Tod am Boden und euch gehört die Beute. Unter der sich, neben dem dritten heiligen Gegenstand, ein paar Elfenstiefel und ein Elfenkettenhemd befindet. Letzteres ist eine nicht zu unterschätzende Rüstung, denn sie können sogar Magier tragen ohne dabei ihre Zauberfähigkeiten zu verlieren.

Der Verteidiger des Waldes

Bleiben noch zwei Gebäude der Karte übrig. In den Palast kommt ihr bisher nicht rein. D.h. ihr könnt es gerne versuchen. Den Torwächter müsstet ihr in diesem Falle erst mal davon überzeugen, dass ihr keine Illusion seit (oder ihr geht über den langen Pass hinten herum) um anschließend auf einen Haufen Elfen zu stoßen, die eure Hilfe bei der Beseitigung eines Dämonen benötigen. Weiter geht es aber wirklich nicht.

So bleibt zwangsläufig nur noch der Tempel von Rillifane, in welchem ein harter Kampf auf euch wartet. Ein Rakshasa (3.000 EP), ein Glabrezu-Dämon (16.000 EP) und ein Eisengolem (13.000 EP) wollen euch ans Leder. Der Magier, Suneer (16.0000 EP), beginnt selbstverständlich unverzüglich mit Kettenblitzen und Eisstürmen, sodass euch nicht viel Zeit bleibt. Nach der Leichenfledderung braucht ihr lediglich den Kelch, Talisman und das Schwert auf den Altar legen und der Avatar erscheint.

Alternativ könnt ihr die drei Gegenstände sofort auf den Altar legen (65.000 EP). Woraufhin wiederum der Avatar erscheint, um die Drecksarbeit selbst zu erledigen.

Mit Verlassen des Tempels seht ihr bereits die Geisterschar des Avatars gegen Irenicus Monster anrücken. Euer letzter Bestimmungsort für dieses Spiel ist somit der Palast selbst. Vor dessen Eingang ihr nach belieben ein paar Tränke erstehen könnt.

Der Palast



Vor euch erhebt sich der Baum des Lebens (oder zumindest ein kleiner Sprössling dieses). Schüttelt ihn ein paar mal bis er seine Nüsse hergibt. In eurem Inventar sollten jetzt zweimal vier Nüsse vom Baum des Lebens ruhen. Das zweite Paar ist genießbar d.h. ihr könnt sie später zu euch nehmen um eure Trefferpunkte zur alten frische zurückzuführen.

Weiter geht's, durch den einzigen Gang des Raumes, zu einem Wasserfall, der von zwei Steinstatuen verziert wird. Bei genauerer Betrachtung bemerkt ihr, dass an den Statuen etwas abgebrochen ist. Welch ein Zufall das ihr Glücklicherweise grade die passenden Teile bei euch tragt. Die Steinharfe in die Hände der einen und das Steinhorn in die Hand der anderen, öffnet sich umgehend der Ausgang.

Wie in jedem Black Isle D&D Rollenspiel folgt nun das übliche Fragespiel "Willst du wirklich mitkommen? Es ist doch nicht deine Schuld, dass der Bösewicht es auf mich abgesehen hat.". Üblicherweise entscheidet sich keiner eurer Kameraden gegen euch. Der entscheidende Punkt an dieser Stelle ist jedoch, dass es gleich weder ein zurück gibt, noch eine Taverne in der ihr euch lang machen könnt. Somit möchte ich euch ans Herz legen ein letztes mal zu rasten und die passenden Magiebrechungszauber rauszusuchen.

Parasitenvernichtung



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Parasiten
- (3) Irenicus

Am Eingang der Astlandschaft nimmt euch Ellesimes Geist in Empfang. Sie berichtet euch von Joneless und seinen Parasiten, die ihn unverwundbar machen. Die logische Konsequenz liegt somit darin zunächst die Parasiten zu töten. Der Weg zu ihnen ist eigentlich mit ein bisschen zu viel Luft gefüllt, doch durch die eben erlangten Nüsse wachsen die Äste des Baum des Lebens automatisch zu den jeweiligen Parasiten hinüber. Jedem einzelnen Parasiten (2) stehen zu seiner Verteidigung zwei Elementare zur Seite. Schaltet dementsprechend zunächst die Erd- (6.000 EP), Feuer- (6.000 EP) und Luftelementare (7.000 EP) aus und wiegt anschließend den Parasiten selbst in den Schlaf (2.000 EP). Geht auf dem Weg zu den einzelnen Parasiten aber auf keine Fall an Irenicus (3) selbst vorbei. Nach der Vernichtung des letzten Parasiten ist Joneless mehr als perplex. Was dadurch ein günstiger Augenblick ist um ihn niederzustrecken.

Joneless' Kampffähigkeiten lassen sich am besten mit denen eines hochstufigen Magiers vergleichen. Wie diese Komparsen ist auch er mit eine Litanei an Schutzzaubern und massig Zeitstopp-Zaubern ausgestattet. Der günstige Anfang für den Kampf scheint es zu sein, beschworene Kreaturen auf ihn zu hetzen, da ihr so seinen Flächendeckungszaubern aus dem Weg geht. Im Anschluss daran kann ich euch nur raten, eure Magier auf Abstand zu halten.

Habt ihr ihm seiner 96 Trefferpunkte beraubt, geschieht etwas sonderbares...

Willkommen in der Hölle



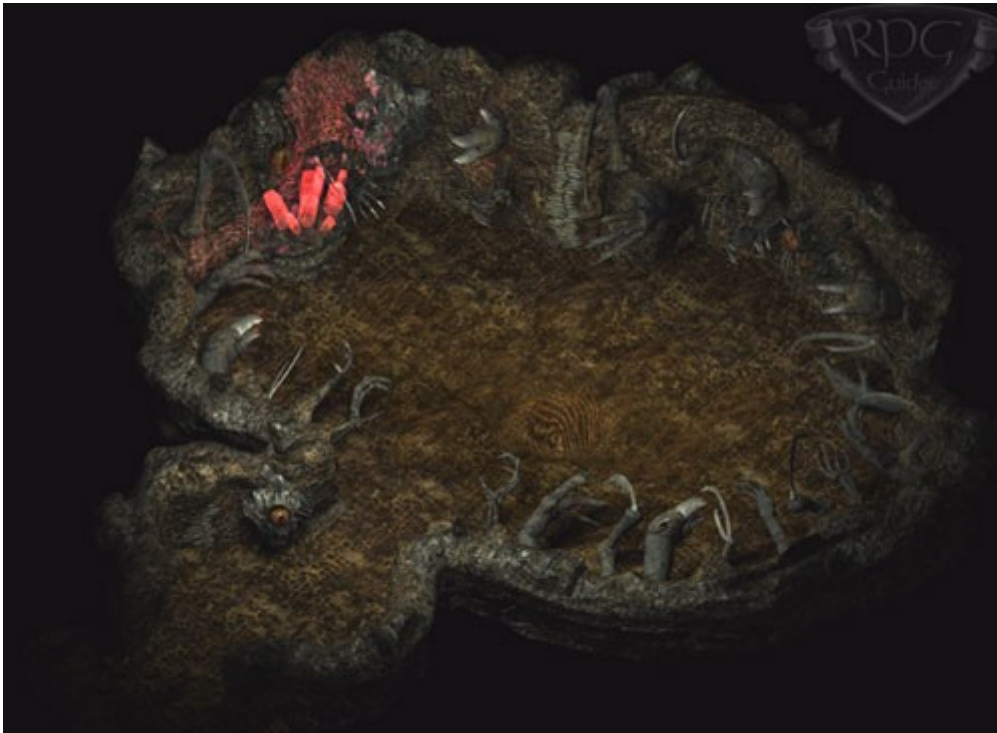
- Legende:
- (1) Tor
- (2) Prüfung des Stolzes
- (3) Prüfung der Angst
- (4) Prüfung der Selbstsucht
- (5) Prüfung der Habgier
- (6) Prüfung des Zorns

Einen Augenblick später erwacht ihr in der Hölle.

Bei genauerer Betrachtung der Umgebung dürfte euch zweifellos eine ziemlich große Tür im Norden der Halle auffallen. Hinter ihr lauert selbstverständlich der absolute Endgegner. Zu ihrer Öffnung müsst ihr jedoch erst einmal die fünf Augen an der Tür schließen. Wofür ihr die fünf Tränen Bhaals braucht, welche ihr wiederum durch die fünf Prüfungen gewinnt.

Jede der Prüfung lässt sich im Guten oder Bösen beenden. Ich möchte euch in kleinster Weise beeinflussen, daher werde ich beide Wege und Lösungen aufzeigen. Je nach Schwierigkeitsgrad können sich jedoch verschiedene "Nebenwirkungen", durch eure Entscheidungen bei den Prüfungen, einstellen. So kann es passieren, dass ihr einen Ansehenspunkt verliert oder sich eure Gesinnung von Rechtsschaffend Gut auf Neutral Gut ändert, wenn ihr als guter Charakter den bösen Weg wählt.

Die Prüfung des Stolzes



Der Dämon des Stolzes nimmt euch hier in Empfang, um euren Stolz und eure Tapferkeit zu loben und euch letztlich zu bitten die mächtige Kreatur am anderen Ende der Höhle zu töten.

Der Weg des Guten: Löchert den Dämonen so lange mit Fragen, bis er zugibt das euch die Kreatur die Träne auch ohne Kampf überlassen würde. Geht weiter ins Innere und bittet den Drachen um die Träne Bhaals.

Belohnung: 20% Resistenz gegen Feuer, Kälte und Elektrizität

Der Weg des Bösen: Erklärt euch bereit die Kreatur zu töten und rückt dem Drachen alsbald zu Leibe.

Belohnung: 200.000 Erfahrungspunkte (bei Einlösen der Träne), 22.000 EP (Drache), Zeitstopp, Schrei der Todesfee und Chaoskugel Schriftrolle, Robe des bösen Erzmagiers und Schutzring +2

Die Prüfung der Angst



Der Dämon der Angst erklärt euch eure Aufgabe in diesem Raum. Ihr müsst im Grunde nichts weiter tun als die Träne aus dem Kristallgewächs am Ende des Raumes zu nehmen. Dummerweise löst der Weg dort hin Angst und Schrecken aus. Aus diesem Grund bietet euch der Dämon zu Schutz einen Umhang der Tapferkeit an.

Der Weg des Guten: Lehnt den Umhang ab und kämpft euch durch den oberen Gang, an den sechs Betrachttern vorbei, zu der Träne durch.

Belohnung: Immunität gegen +1 (und niederere) Waffen

Der Weg des Bösen: Akzeptiert das Angebot, legt den Umhang um und holt euch die Träne durch den unteren Gang.

Belohnung: +2 Konstitutionspunkte

Die Prüfung der Selbstsucht



Diese Prüfung ist die vermutlich scherzhafteste. Denn wie euch der Dämon erklärt muss hier jemand leiden. Zu Beginn wird einer eurer Mitstreiter an das andere Ende des Raumes teleportiert. Nun liegt es an euch wer leidet

Der Weg des Guten: Nehmt den linken Weg. Beim durchschreiten jeder Tür erleidet ihr Verluste.

1. Tür: 2 eurer maximalen Trefferpunkte
2. Tür: Einen Punkt eurer Geschicklichkeit
3. Tür: 75.000 Erfahrungspunkte

Belohnung: +10% Resistenz gegen Magie

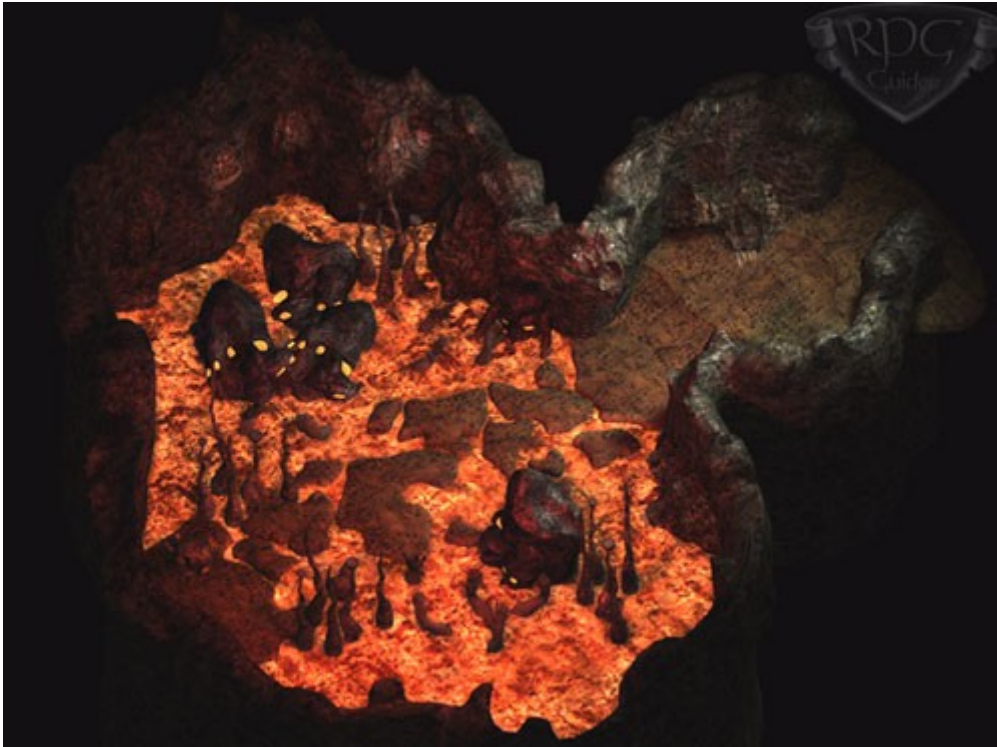
Der Weg des Bösen: Wählt den rechten Weg. Beim durchqueren jeder Tür erleidet euer verschwundener Mitstreiter Schaden.

1. Tür: Euer Kamerad verliert Trefferpunkte
2. Tür: Euer Kamerad verliert noch mehr Trefferpunkte
3. Tür: Der Dämon tötet euer früheres Partymitglied.

Belohnung: Eure Rüstungsklasse verbessert sich um 2 Punkte

Als Paladin oder Waldläufer müsst ihr euch bei dieser Prüfung für den guten Weg entscheiden, denn sobald ihr ein Menschenleben für euch selbst opfert geltet ihr als "gefallen". Was für einen Paladin oder Waldläufer gleichbedeutend mit dem Tod ist.

Die Prüfung der Habgier



Der Dämon der Habgier überreicht euch das Langschwert "Schwarzschnitter" und erzählt euch, dass ihr nur mit ihm den Genie am anderen Ende der Höhle bezwingen könnt.

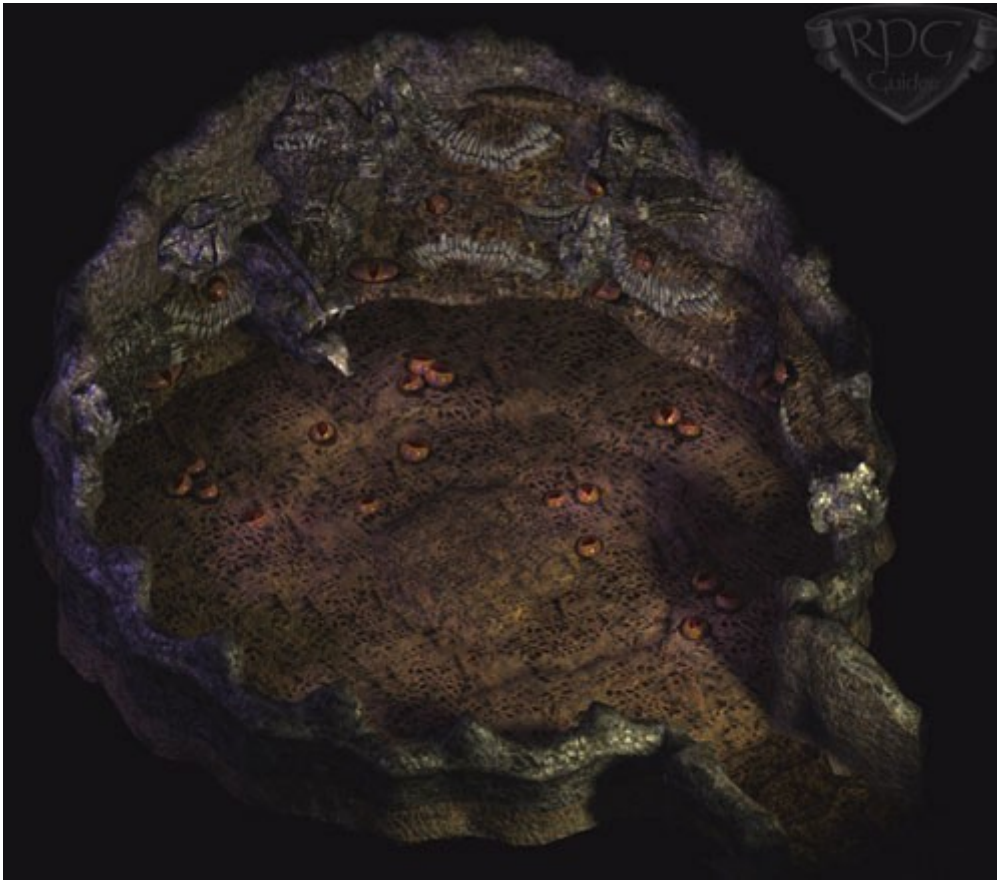
Der Weg des Guten: Überreicht dem Genie das Langschwert, woraufhin er sich bedankt und euch die Träne übergibt.

Belohnung: +2 auf alle Rettungswürfe

Der Weg des Bösen: Behaltet das Schwert und streckt den Genie damit nieder.

Belohnung: +15 Trefferpunkte

Die Prüfung des Zorns



In der letzten Höhle erwartet euch zur Abwechslung kein Dämon, sondern euer toter Bruder Sarevok. Er will euch dazu überreden euch zu eurem Vater zu bekennen und die Form des Schlächters anzunehmen.

Der Weg des Guten: Bleibt standhaft, egal was für Beleidigungen Sarevok euch an den Kopf wirft. Sobald Sarevok euch angreift schlagt zurück (20.000 EP), aber verwandelt euch dafür nicht in den Schlächter.

Belohnung: +1 Weisheit und Charisma

Der Weg des Bösen: Verwandelt euch in den Schlächter und tötet Sarevok (20.000 EP und +1 auf euer Primärattribut [beim Kämpfer Stärke, beim Magier Intelligenz usw.]).

Belohnung: +2 Stärke

Die letzte Schlacht



- Legende:
- (1) Tor
- (2) Prüfung des Stolzes
- (3) Prüfung der Angst
- (4) Prüfung der Selbstsucht
- (5) Prüfung der Habgier
- (6) Prüfung des Zorns

Die Prüfungen liegen hinter euch und ihr könnt euch endlich die Belohnung für die harte Arbeit abholen. Setzt die fünf erlangten Tränen in das Tor ein und empfangt die Belohnung. Mit dem Einsetzen der letzten Träne öffnet sich die Tür und Irenicus erscheint zum letzten Mal.

Egal wo ihr eure Mannen versteckt habt, sie werden allesamt direkt vor Irenicus (an denkbar ungünstigen taktischen Positionen) auftauchen. Nach einem kurzen Dialog beschwört Jon zwei Balor-Dämonen und zwei Glabrezu-Dämonen, die euch umgehend zu Leibe rücken. Euch bleiben jetzt 3 Wege.

1. Da Joneless vorübergehend mit dem wirken von zahlreichen Schutzzaubern beschäftigt ist könnt ihr versuchen die Dämonen zu vernichten (und hoffen das ihr sie beseitigt habt bevor er auch angreifen kann).

2. Oder ihr ergreift die Flucht, in eine Richtung eurer Wahl. So könnt ihr euch problemlos um seine Diener kümmern und ihn im Anschluss suchen gehen. Letzteres müsst ihr ohnehin, da sich Irenicus durch die Gegend zu teleportieren pflegt.

3. Ihr habt euch zuvor ausreichend "Schutz vor Bösem, 3 m Radius" (Stufe 4 Priesterzauber) bereitgelegt um diese während des gesamten Kampfes gegen Irenicus aufrecht zu erhalten. In diesem Fall bleiben euch die Dämonen vom Leib und ihr könnt euch einzig und allein um Joneless selbst kümmern.

Für den Kampf selbst kann ich euch nur empfehlen so viele Verbesserungszauber (Hast, Stärkung, Segen, Heiligtum, Koordinierte Verteidigung und Regeneration) wie möglich auf eure Kämpfer zu sprechen. Zudem gibt es eine Reihe anderer Zauber die in gewissen Fällen hilfreich sein können: Freiheit (um den Irrgarten-Effekt aufzuheben), Rubinroter Strahl der Aufhebung (um die Schutzschilde aufzuheben), Abbild (einfach immer zu gebrauchen), Kettenzauber oder Geringerer Kettenzauber (in Verbindung mit Magischen Geschossen) und Notfall.

Joneless "der Mörder" Irenicus:

- Rüstungsklasse: -4
- ETW0: -6
- Trefferpunkte: 217
- Stärke: 24
- Magische Resistenz: 50%
- Angriffe: 2 pro Runde mit 1D6 + 14 Schaden
- Spezielle Fähigkeiten: Regeneriert 3 Trefferpunkte pro Sekunde, also beeilt euch...

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es geschafft, das Spiel ist beendet und ihr könnt euch auf den Abspann freuen.

Die Festung des Barden

Ohne Schauspieler kein Theater

Unsere Geschichte beginnt, mit einer äußerst schlechten Vorstellung, im Theater unterhalb des Zu den Fünf Krügen Wirtshauses im Brückendistrikt. Innerhalb kürzester Zeit ist klar, einer der Schauspieler beherrscht seine Kunst nicht im geringsten. Nach Abbruch der Vorstellung verkündet Raelis (3) es zudem lauthals, sie vermissen ihren männlichen Hauptdarsteller und suchen eine Abenteurergruppe die ihn findet. Also nichts wie hin zur hilfebedürftigen Maid und nach Details gefragt. So ist es also, ein wie üblich angeblich böser Zauberer hat Haer'Dalis wegen seines Edelsteinchens entführt.



Böse oder nicht, wollt ihr einen Barden in eurer Party oder die Leitung des Theaters, so müsst ihr euch in die Kanalisation unterhalb des Tempeldistriktes begeben. Den Eingang zur Zaubererfestung (3) solltet ihr jedoch auf keinen Fall mit dem geheimen Gang (2) verwechseln (ihr würdet es nicht überleben).

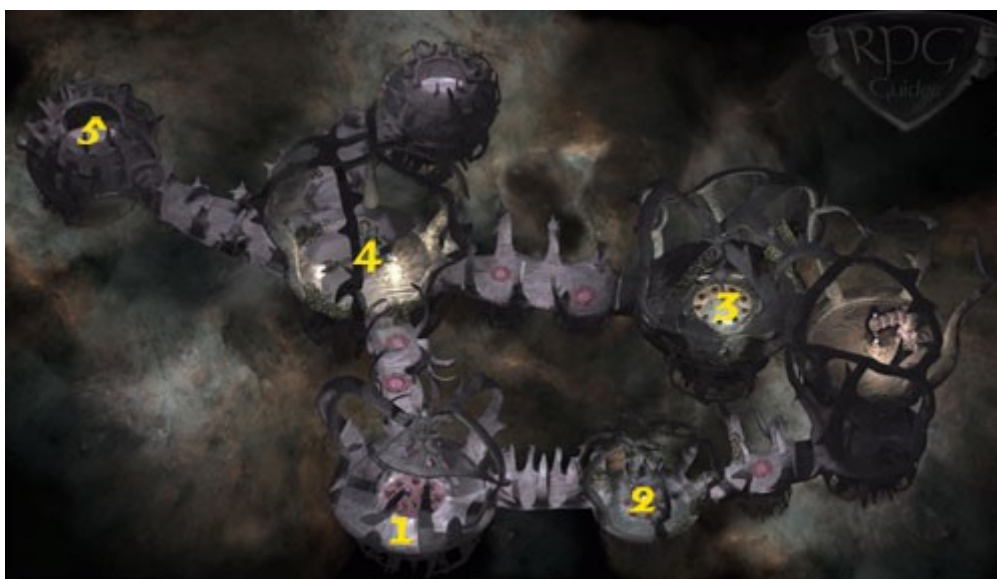
In Mekrath Reich sind alle Truhen und Schränke mit Fallen gespickt. Wollt ihr was mitgehen lassen ist Vorsicht geboten. Mit Ausnahme dieser Fallen und 5 kleiner Fledermäuse am Eingang (1) gibt es auf dieser Etage keine Überraschungen. Begeht euch zu Mekrath (2) und schickt ihn ins Jenseits. Ist er bezwungen könnt ihr das Edelsteinchen aus dem Altar (4) holen (Vorsicht Falle) und Haer'Dalis ebenfalls mitnehmen.

Auf zur Planescape

Es scheint als wären unsere Schauspieler richtig gut in ihrem Beruf. Denn Bewohner unserer primären Ebene sind sie keineswegs und das Edelsteinchen ist nichts geringeres als ein Portalstein. Wenn ihr glaubt das Tanar'ris kleine Fische sind, könnt ihr die Reisenden der



Ebenen gerne weiter unterstützen. Da das kommende jedoch auf keinen Fall ein Zuckerschlecken ist, solltet ihr eventuell warten bis ihr annähernd die 15. Stufe erreicht habt.



Ihr glaubt ihr wäret bereit? Gut dann lasst die Truppe ihr Portal öffnen. Zu aller erst gesellen sich ein paar kleine Kreaturen aus den anderen Ebenen zu euch, die ihr beseitigen solltet. Doch dann kommt etwas vollkommen unerwartetes. Ein Kopfgeldjäger von der Planescape. Die Theatercrew ist verschwunden und nun liegt es an euch sie zurückzuholen. Folgt ihnen durch das Portal und stellt euch auf einen sofortigen Kampf ein. Nach dem kleinen Gefecht erklärt euch Tagget, dass es keinen physikalischen Ausweg aus diesem Gefängnis gibt. Die einzige Möglichkeit liegt in einem Ritual wie es nur die Schauspieler vollziehen können, doch diese befinden sich leider direkt beim Aufseher. Der

letzte Ausweg: Ihr lasst alle Gefangenen frei, indem ihr ihre Halsbänder deaktiviert. Dieses Unterfangen hört sich jedoch einfacher an als es ist. Euer Weg führt euch nach Osten, an zahlreichen Wachen vorbei, zu Punkt 4. Die blobähnlichen Bodenplatten auf dem Weg dort hin sind Zellen. Versucht sie zu umgehen und nicht direkt auf sie zu treten. Ist der Tanar'ri erreicht und erledigt, müsst ihr nur noch sein Bällchen in das leuchtende Tor (2) werfen und die Revolte beginnt. Unglücklicherweise schaffen es die Gefangenen nicht, gegen den Aufseher anzukommen und so liegt es abermals an euch, ihm das Handwerk zu legen.

Habt ihr auch diese Meisterleistung vollbracht, kommt ihr über Punkt 5 wieder aus den Gefängnis heraus. Der Großteil der Crew ist es aber leid, durch die Ebenen zu reisen und so überschreibt euch Raelis Shai das ersehnte Theater. Zurück auf der primären Ebene rückt Tavernenbesitzer Samuel an, dem ihr nun freudestrahlend verkünden könnt, dass das Theater euch gehört. Doch wie sieht es mit einem Theaterleiter und anderen Schauspielern aus? Überhaupt kein Problem Samuel weiß Rat und Higgold rückt an. Nach einer Woche Wartezeit und mindestens 1.000 Goldstücken weniger folgen Higgold auch die ersten Schauspieler und das Theaterleben kann beginnen.

Das Stück

Die folgenden Aufgaben, die zur Aufführung des Stückes führen, werden euch ca. 6 Wochen Spielzeit kosten. Zu Beginn jedes neuerlichen Problems wird euch Meck zugesandt. Von diesem Augenblick an habt jeweils 3 Tage Zeit um zu Higgold ins Theater zurückzukehren. Schafft ihr dieses nicht verschlechtert sich die Stückqualität jedes mal um 2 Punkte.

Nun seit ihr grade im Theater und Higgold benötigt auch sofort die erste Entscheidung von euch. Zwei Schauspielerinnen haben sich für die weibliche Hauptrolle des Stückes beworben. Jenna, ist die weniger begabtere aber eifriger erscheinendere, die Elfe Iltheria hingegen wirkt äußerst talentiert, erscheint jedoch beinahe schon etwas zu erhaben. Die Entscheidung für die kommende Hauptdarstellerin beeinflusst den späteren Verlauf des Stückes und den jetzigen Startwert:

- Entscheidet ihr euch für Iltheia liegt die anfängliche Stückqualität bei 5 Punkten
- Wählt ihr hingegen Jenna, beläuft sich die Qualität auf 3 Punkten.

Damit ist euer Stelldichein aber noch nicht beendet. Denn für den Anfang der Proben wollen die Darsteller selbstverständlich bezahlt werden. Der Betrag liegt selbstverständlich bei euch. Dennoch würde ich euch empfehlen ihm 1.000 Goldstücke zu zahlen (das heißt wenn ihr sie überhabt), denn hierdurch werden die Schauspieler unmittelbar bezahlt d.h. zahlt ihr weniger als 500 Goldstücke, liegt der Investitionswert bei 0 und ihr müsst den späteren Gewinn mit den Schauspielern teilen. Für jede zusätzlichen 100 Goldstücke steigt der Wert um 1 (z.B. 700 GS = 2 Investitionspunkte oder 900 GS = 4 Investitionspunkte).

Problem 1: Die Auswirkungen der Hauptdarstellerinnen

Wenn ihr Iltheia die Hauptrolle zugeteilt habt, wird sich Higgold 4 Tage später über ihr arrogantes Verhalten beschweren. Um das Problem zu beseitigen bieten sich euch 4 Möglichkeiten.

- Ihr besänftigt Iltheia mit 500 Goldstücken (Stückqualität +1)
- Ihr ersetzt Iltheia durch Jenna (Stückqualität -1)
- Ihr weist Iltheia zurecht (Stückqualität -1)
- Ihr ändert gar nichts und alles nimmt seinen normalen Verlauf (Stückqualität -2)

Wurde Jenna hingegen die Hauptrolle zuteil, so ergibt sich eine Beschwerde ihrerseits. Iltheia scheint sämtliche Auftritte zu sabotieren und Jenna den Rang ab zu laufen wollen. Was darauf beruht das sie der Meinung ist, ihre Rolle sei nicht wichtig genug.

- Um das Problem zu beseitigen könnt ihr entweder Iltheia die Hauptrolle zu teil werden lassen (Stückqualität +1)
- Iltheia zurechtweisen (Stückqualität +1)
- Iltheia's Rolle im Drehbuch erweitern (Stückqualität -1)
- Oder ihr ändert wiederum gar nichts (Stückqualität -2)

Problem 2: Zarens Dialog

Eine weitere Woche geht ins Land bevor Higgold erneut nach euch schicken lässt. Dieses mal geht es um Zaren, der seine Dialoge zunehmend improvisiert. Grund dafür sind die in der Tat relativ schlechten Dialoge und so solltet ihr Zaren erlauben diese umzuschreiben (Stückqualität +3). Gestattet ihr ihm das Umschreiben nicht direkt, erlaubt ihm jedoch weiterhin zu Improvisieren so steigt die Qualität zumindest um einen Punkt. Stutzt ihr ihn hingegen vollkommen zurecht und erlaubt ihm gar nichts reduziert sich die Qualität um einen Punkt.

Problem 3: Zarens Änderungen

Wiederum habt ihr eine Woche ruhe bevor Meck euch zurück zum Theater holt. Je nachdem welche Freiheiten ihr Zaren erteilt habt ergeben sich folgende Situationen:

1. Wenn ihr es Zaren gestattet habt die Änderungen vorzunehmen, werden die anderen Schauspieler durch seine andauernden Änderungen wütend und drohen sogar damit auszusteigen.
2. Habt ihr es ihm nicht gestattet, so wird er euch mitteilen, dass die anderen Schauspieler von der schlechten Qualität des Stückes angewidert sind und ebenfalls aussteigen wollen.

- Die einfachste Lösung des Problems besteht darin abermals 500 Goldstücke zu investieren und die Schauspieltruppe damit zu besänftigen (Stückqualität +1)
- Andernfalls könnt ihr ihnen auch gerne mitteilen, dass sie ruhig aussteigen sollen. Auf diesem Wege verlässt kein Mitglied die Truppe, die Qualität fällt jedoch um einen Punkt.
Wenn euer Barde über wirklich viel Charisma verfügt (was er ja eigentlich sollte *g*), bieten sich euch noch zwei weitere Wege:
- Ihr könnt die Truppe aufmuntern. Bei mehr als 17 Charismapunkten steigt die Stückqualität um einen Punkt, bei weniger sinkt sie um einen.
- Ihr könnt das Stück selbst umschreiben:
 - Bei 18 oder mehr Charisma steigt die Qualität um 1
 - Bei 16 oder 17 Charisma bleibt die Qualität unverändert
 - Bei 15 oder weniger Charisma sinkt die Qualität um 1

Problem 4: Der Fluch

Wie bereits zu Beginn befürchtet soll ein Fluch auf dem Stück lasten, der nun den Schauspielern Angst einjagt. Um der Truppe die Angst zu nehmen bietet die Priesterin Shvanana für 1.000 Goldstücke ihr Hilfe an. Akzeptiert ihr das Angebot, steigt die

Stückqualität wiederum um einen Punkt. Schlagt ihr alle Warnung hingegen in den Wind sinkt die Qualität um 2 Punkte.

Problem 5: Die musikalische Untermalung

Fünf Tage nach der Fluchbannung bricht für Higgold ein weiteres mal die Welt zusammen. Der frühere Komponist ist mit samt den Notenblättern durchgebrannt. So liegt es wiederum an euch für Ersatz zu sorgen:

- Balmitance, ein berühmter Komponist, hält sich glücklicherweise in der Stadt auf und könnte für 500 Goldstücke für die neue Hintergrundmusik sorgen (Stückqualität +3)
- Marcus, einer eurer Schauspieler, zeigt ein kleines musikalisches Talent und wäre in der Lage kostenlos ein neues Stück zu entwerfen (Stückqualität -2)
- Da Marcus' Talent nicht sehr überragend erscheint, bietet sich als letzte Möglichkeit ihm das Stück spielen zu lassen, jedoch es selbst zu entwerfen. Der Erfolg ist somit von eurer eigenen Intelligenz abhängig:
 - Intelligenz 19 oder höher = Stückqualität +2
 - Intelligenz 18 = Stückqualität +1
 - Intelligenz 16 oder 17 = Stückqualität bleibt gleich
 - Intelligenz 14 oder 15 = Stückqualität -1
 - Intelligenz 13 = Stückqualität -2

Problem 6: Die Besetzung

Nach einer Woche Ruhe wird es wieder Zeit zum Handeln. Bereits am Eingang der Fünf Krüge erwartet euch Higgold, denn dieses mal hat eine Gruppe Halsabschneider das Theater in ihren Besitz genommen. Zur Abwechslung bedarf dieses Problem keiner langen Konversation. Ihr braucht lediglich hinab ins Theater steigen und schon greifen euch die Turmich an. Ist die gesamte Meute beseitigt kommt Higgold freudestrahlend herunter und kündigt die morgige Generalprobe an.

Am nächsten Tag könnt ihr das Stück in seiner vollen Pracht genießen. Da zur Abwechslung alles ohne größere Probleme verlaufen ist, kann das Stück in Kürze an den Start gehen.

Die erste Aufführung

Eine weitere Woche vergeht bevor Meck euch zum letzten mal aufsucht und zum Theater holt. Wie er euch hierbei mitteilt wird bei der Aufführung ein Mitglied des Athkatlarates anwesend sein, was Higgold sehr nervös macht. Was ihr auch sofort am eigenen Leibe erlebt, sobald ihr die Taverne betretet. Balmitance oder Marcus (je nachdem für welchen ihr euch entscheiden habt) ist erkrankt und ihr sollt seine Rolle in dem Stück übernehmen, dessen Start das Ratsmitglied ungeduldig erwartet.

Ihr solltet euch auf keinen Fall weigern die Rolle zu übernehmen, denn in diesem Fall das Ratsmitglied das Theater verlassen, Higgold sich aufregen, die Truppe das Theater verlassen, Samuel das Theater schließen, den Keller zu einem Weinkeller umfunktionieren und all eure bisherigen Mühen waren umsonst. Als kleines Trostpflaster erhaltet ihr dabei 5.000 Goldstücke.

Schlüpft ihr hingegen in die offene Rolle, steht ihr wenige Sekunden später auf der Bühne und müsst Dialoge improvisieren. Abhängig davon wie gut ihr euch dabei schlägt entwickelt sich eure zukünftige finanzielle Lage.

1. Wenn ihr versagt, bietet Higgold euch wutentbrannt an euch das Theater abzukaufen. Die Schauspieler bleiben in diesem Fall bei ihren Jobs, ihr erhaltet 10.000 Goldstücke und habt fortan nichts mehr mit dem Theater zu tun.
2. Wenn ihr versagt aber das Theater nicht verkaufen wollt, setzen die Schauspieler ihre schlechte Leistung fort und der Verdienst des Theaters sinkt von Woche zu Woche.
3. Wenn ihr perfekt Improvisiert habt, überreicht euch der begeisterte Ratsherr "Azlaers Harfe", das Stück wird zum absoluten Hit der kommenden Saison und die Einnahmen steigen Wöchentlich.

Die Gewinnausschüttung

Die erste Aufführung des Stückes beschert euch pro Qualitäts- und Investitionspunkt 100 Goldstücke, die ihr jederzeit aus der Schatzkiste des Theaters entnehmen könnt.

Bei vorangegangenem Erfolg des Theaterstücks erhöht sich die Summe wöchentlich um 200 Goldstücke.

Bei Misserfolg hingegen sinkt die Summe wöchentlich um 100 Goldstücke, bis sie bei 500 Goldstücken angelangt ist. Von dort an bleibt sie unverändert.

Die Festung des Diebes

Edwin und die Diebe



Diebe haben's leicht. Zumindest was die Aufgaben zum Erlangen ihrer Festungen, dem Diebesgildenhaus, angeht. Im Zuge des 3. Kapitels gelangt ihr unausweichlich in die Gilde der Diebe. Neben den Aufträgen die ihr dort von Aran (8) erhaltet, welche euch in das 4. Kapitel vorantreiben, trifft ihr im 1. Obergeschoss (5) auf ein weiteres Gildenoberhaupt. Renal gibt euch den Auftrag die Gilde von Mae'Vars zu infiltrieren und Beweise für seinen Verrat zu sammeln.

Der erste Auftrag



Angetrieben von derartig guten Vorsetzen, zieht ihr los in das 2. Gildehaus der Docks (8). Nachdem ihr den Empfangschef mit Renals Dokument überzeugt habt, lässt er euch ohne Probleme in die hinteren Räume des Gildehauses eindringen. Folgt zunächst der Kellertreppe (2) zu Mae'Vars Folterraum (3). Als ersten Treuebeweis fordert Mae'Var die Halskette von Mistress Ada vom Talos Tempel von euch.

Diese Aufgabe ist mehr als einfach. Ihr braucht lediglich bis zum nächsten Abend warten und den Tempel (3) so bei Nacht zu betreten. Während Ada friedlich in ihrem Bettchen schlummert könnt ihr euch Problemlos ihrer Halskette annehmen und unbemerkt wieder verschwinden.

Der zweite Auftrag



Wieder zurück, erfreut sich Mae'Var des Amuletts und befiehlt euch weitere Aufträge für Edwin zu erledigen, welchen ihr im 2. Obergeschoss (6) findet. Der Magier, der bereits im ersten Baldurs Gate Abenteuer mitwirkte, hat einen ähnlich simplen Auftrag für euch. Ein gewisser Rayic Gethras soll ins Jenseits geschickt werden. Sein Haus (9) befindet sich zwischen dem Harpergebäude und der Diebesgilde. Die kleinen Fledermäuse am Eingang (1) werden im ersten Obergeschoss von zwei Erdgolems (3) abgelöst. Nach ihnen steht euch einzig und allein Rayic (5) selbst im Wege.

Auftrag Nummer drei



Nach dem kleinen Killerauftrag vermittelt euch Edwin wiederum einen noch einfacheren Auftrag, der lediglich etwas Handlungsgeschick erfordert. Edwin benötigt ein Dokument von Marcus, einem Händler aus der Sea Bounty (2). Marcus findet ihr direkt am Eingang (1) der Bar, um die Unterlagen zu ergattern braucht ihr ihm lediglich etwas mehr als sein normaler Käufer bieten und sie sind euer.

Auftrag Nummer vier

Ein weiterer Auftrag ist ausgeführt und Edwins Taten sind somit zunächst erledigt. Es wird also wieder Zeit hinab in den Keller zu steigen. Mae'Var erzählt euch das es einen Verräter innerhalb der Gilde gibt. Glücklicherweise seit damit nicht ihr gemeint, sondern ein Dieb namens Embarl. Jenen findet ihr in der oberen Etage der Sea Bounty, doch wieso solltet ihr ihn umbringen? Schließlich soll er ja genau wie ihr ein Verräter sein. Hört euch besser seine Geschichte an und verschont ihn. Seinen Dolch sollte er euch jedoch, als Beweis seines Todes, aushändigen. Mit diesem wieder bei Mae'Var angelangt habt ihr endgültig sein vertrauen gewonnen und seit nun Mitglied seiner Gilde. Doch Embarls Geschichte hat einige interessante Punkte ans Licht gefördert. In dieser Lage solltet ihr euch zu Edwin begeben, der komischerweise eure wahren Absichten erkannt hat und euch unausweichlich damit konfrontiert. Aber keine Angst, gebt es guten Gewissens zu, denn dann schließt sich euch Edwin sogar an.

Mae'Vars Überführung

Unabhängig davon ob ihr Edwin in eure Heldentruppe integriert habt oder nicht, hinterlässt das vorangegangene Gespräch einen Schlüssel in eurem Inventar. Mit diesem könnt ihr Mae'Vars Kommode (7) im 1. Obergeschoss des Gebäudes öffnen. In ihr findet ihr, neben einem Paar nützlicher Stiefel, Mae'Vars Vertrag für die Ermordung von Renal. Das sollte als Beweis mehr als genügen.

Also schleunigst zurück zum Hauptgebäude der Diebesgilde (4) und Renal darüber in Kenntnis gesetzt. Dieser freut sich selbstverständlich zu hören, dass er mit seinen Vermutungen richtig lag und schickt euch umgehend los, um Mae'Vars Treiben ein Ende zu bereiten. Zum ersten mal in der Diebesgildenauftragsreihe gilt es nun etwas größere Gegnermaßen zu bekämpfen, denn sobald ihr das 2. Gildehaus wieder betretet sind euch alle Anwesenden feindlich gesinnt. Für den Fall das ihr euch nach leicht zu verdienenden Erfahrungspunkten sehnt schlägt zu. Anderenfalls solltet ihr ein weiteres mal die Kellertreppe hinabsteigen und Mae'Var dahinraffen. Ist der Gute dahingeshieden könnt ihr euch endlich die langersehnte Belohnung abholen.

Renal befördert euch nach belieben zum neuen Leiter der ehemaligen Mae'Var Gilde und stellt euch sogar einen Leutnant zur Seite. Von nun an seit ihr der Schirmherr über die Diebstähle in der Stadt, was aber nicht nur Vorteile in sich birgt. Denn die gestohlenen Wertsachen gehören euch nicht allein, ihr müsst leider regelmäßig eine bestimmte Summe an Renal abführen. Schaffen eure Diebe es nicht, mit den von euch verordneten Tätigkeiten, innerhalb der gegebenen Zeit das Geld aufzutreiben müsst ihr es aus eigener Tasche hinzusteuern.

Die Festung des Druiden

Tierische Belagerung



Mit einer Handelsstadt ohne Handel beginnt die Geschichte, welche sich um Druiden und andere Gestaltenwandler schlängelt. Von diesen Umständen erfahrt ihr, sobald ihr versucht die Stadt durch das Stadttor zu verlassen. Flydian erwartet euch dort, um von der Belagerung der Stadt Handelstreff zu berichten. In Handelstreff angelangt, kommt ihr nicht umher das erste Problem zu bemerken. Die Stadt wird von allen Arten von Tieren belagert. In Lord Logan Corpiths Haus (9) wird euch kund getan, dass der Druiden Cernd die Angelegenheit genauer untersuchen wollte. Doch unglücklicherweise hat sich bereits ein Mob gegen die Druiden und somit auch gegen ihn gebildet. Cernd sitzt, zu seiner eigenen Sicherheit, im Gefängnis des Kellers fest und es liegt an euch im zu helfen. Wenn ihr noch einen Druiden in eurer Party vermisst, nehmt ihn mit. Andernfalls könnt ihr genauso gut nur seiner Geschichte lauschen, die Druidenklave auf eurer Karte verzeichnen lassen und dort hin reisen.

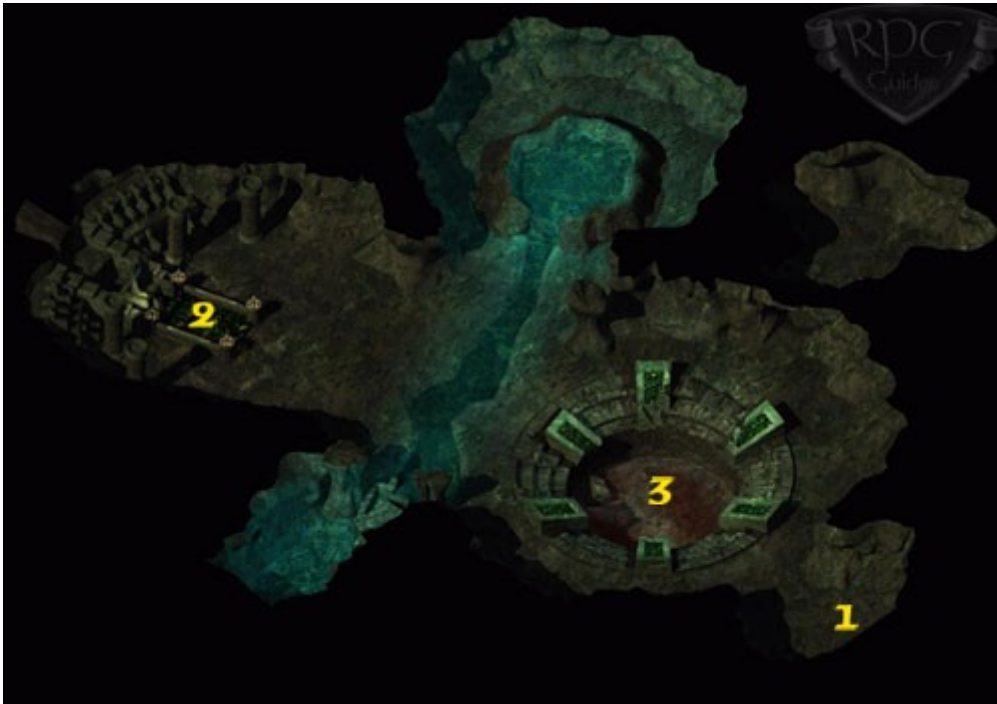


Zurück zur Natur



Die Wurzeln der Tierplage führen euch in die Druidenenklave, die derzeit von den Mächten der Schattendruiden angeführt wird. Euer Weg beginnt im Südosten des Gebietes, von wo aus ihr euch bis zum Eingang der Druidenenklave (1) durchschlagen müsst. Auf dem Weg dorthin werden euch einige Trolle begegnen. Also rüstet euch mit Feuer- und Säurewaffen aus. Am Anfang des Weges kommt ihr an der Trollbehausung (4) selbst vorbei. Anscheinend gibt es, in Bezug auf die Druidenlaufbahn, einen geringfügigen Bug im ersten Release. Aus diesem Grund möchte ich euch empfehlen die Höhle noch nicht aufzusuchen, da dann nichts schief gehen kann. Habt ihr Cernd in Handelstreff zurückgelassen, so trifft ihr ihn an Punkt 2 wieder, er teilt euch mit, dass nur ein Druide den Großdruiden herausfordern darf. Gehört ihr nicht der Druidenklasse an, so solltet ihr entweder Cernd oder Jaheira in eurer Party haben um erfolgreich fortzufahren. Im Inneren der Druidenhöhle angelangt, trifft ihr auf eine alte Bekannte aus Baldur's Gate. Faldorn hat sich das Ziel gesetzt alle Feinde der Natur zu beseitigen. Fordert sie zum Kampf heraus und euer erwählter Druide trägt einen Kampf Mann gegen Mann in der Arena gegen sie aus. Wie bei den Druiden üblich jedoch nur mit den von der Natur gegebenen Mitteln (legt euch also Schutzzauber und Zaubersprüche für Waffen zurecht).

Faldorn ist besiegt und die Druiden haben einen neuen Anführer, Meister Verthan.



Handelstreffs Gestaltenwandlermisere

Das folgende zählt nicht unmittelbar zu den Druidenaufträgen. Nach der Restauration der Druidenenklave könnte der Handel in Handelstreff wieder florieren, wäre da nicht noch ein weiteres Problem. Wie euch Lord Corpith erklärt, haben die Djinies ein Handelsembargo über die Stadt verhängt. Nun steht ihr vor der Wahl, entweder tötet ihr alle Djinies oder ihr helft ihnen. Habt ihr euch für letzteres entschieden, solltet ihr euch zu deren Anführer (12) begeben, welcher euch detailliertere Informationen zu eurem Auftrag vermittelt. Aber wie findet man einen Gestaltenwandler der nicht gefunden werden will? Nichts leichter als das. Ihr erfahrt dessen Aufenthaltsort von einem Mitglied der Schattendiebe (1). Ein weiteres mal kommt die Bedrohung aus dem Gebiet der Druiden. Ihr braucht nichts weiter unternehmen, als die drei Rakshasa im eingefallenen Haus (3) zu vernichten. Nehmt den Kopf des Anführers an euch und präsentiert ihn dem Djinn. Die Flaschengeister lösen sich auf der Stelle auf und euch zu Ehren wird eine Zeremonie abgehalten.

Das Leben eines Druiden

Nach Faldorns Fall brauchen die Druiden einen neuen Führer, zu dem Verthan vorübergehend ernannt wird. Hat euer Hauptcharakter die 14. Stufe erreicht, könnt ihr Meister Verthan zum Kampf um den Großdruidentitel herausfordern. Im Gegensatz zum Kampf gegen Faldorn, braucht ihr diesen jedoch nicht auf Leben und Tod austragen. Sobald Verthan genug Trefferpunkte eingebüßt hat, ergibt er sich und zieht sich in den Wald zurück, um dort zu seinem Gleichgewicht zurückzukehren.

Nilthiris Anhänger

Seit ihr noch nicht soweit, ist dies jedoch nicht gleichbedeutend mit der Beendigung eurer Druidenaufgaben. Schlagt euer Lager in der Höhle auf und lasst euch überraschen wer euch am nächsten Morgen begrüßt. Der Geist der Enklave bittet euch gegen Nilthiri und die Chaostrolle im Süden (4) vorzugehen und deren Ritual zu unterbinden, sodass nicht noch

weitere ihrer Art heranrücken können. Zur Bewältigung dieses Auftrages, erhaltet ihr "Die Wurzel allen Übels" (Keule +1, +3 gegen unnatürliche Wesen, +1 Säureschaden). Gut vorbereitet habt ihr mit den 9 Trollen und ihrer Anführerin wenig Mühe und diese Aufgabe in kürzester Zeit erledigt. Zum Abschluss der erledigten Arbeit erzählt euch Der Geist, dass ihr in 10 Tagen wieder in der Enklave übernachten solltet

Ein besessener Großdruide

Gesagt, getan. 10 Nächte später erscheint euch abermals der Geist der Enklave, um euch von lang vergessenen Taten zu berichten. Vor 400 Jahren herrschte ein mächtiger Großdruide über die Anhänger der Druidenkultur. Bis er durch die Mächte des Chaos zu Fall gebracht wurde. Das Schicksal bestimmte einen Nachfolger für ihn... Dieser Auserwählte kam eines Tages zur Welt, wird jedoch ebenfalls vom Chaos beherrscht. So liegt es an euch, nach Handelstreff zu reisen und ihn ausfindig zu machen.

In Handelstreff berichten euch die Bewohner davon, dass die Eltern des Jungen auf mysteriöse Weise ums Leben gekommen sind und Loren selbst des Nachts von Anfällen und Heimsuchungen geplagt wird. Sucht das Zelt des Karawanenführers auf und sprecht Loren an. Das folgende Gespräch mit dem Besessenen müsst ihr so manövrieren, dass sich der Chaosschatten manifestiert. Nun habt ihr die Gelegenheit das Chaos zu bekämpfen und ihm ein Ende zu bereiten. Augenblicke später erscheint euch der Geist der Enklave, um sich bei euch zu bedanken. Zum Abschluss der erledigten Arbeit könnt ihr nochmals zur Druidenenklave zurückreisen, um dort mit dem mittlerweile etablierten Loren zu sprechen und wiederum von ihm Dank einzustreichen.

Die Festung des Kämpfers

Schloss de´Arnise



Wie die meisten NSC Teamkameraden in Baldur´s Gate 2, trifft ihr in der Kupferkrone auf Nalia. Neben Nalias Zauberfähigkeiten, könnt ihr als Krieger ihre Heimat zu eurer Burg machen.

Habt ihr euch dazu entschlossen Nalia zur Hilfe zu eilen, kommt ihr nicht umher zu ihrer Heimat, Schloss de´Arnise zu reisen. Die Burg und ihre Umgebung wird von zahlreichen Trollen bevölkert, daher sollten eure Kämpfer entweder Waffen mit Säure- oder Feuerschaden bei sich tragen, oder eure Zauberer einige Feuer-/Säurepfeile, für den finalen Schuss, bereithalten.

An Punkt 1 trifft ihr auf Arat, den Kommandanten der Burgwache, er berichtet euch von der aktuellen Lage, erzählt euch von dem geheimen Eingang an Punkt 2 und gibt euch 20 Feuerpfeile mit auf den Weg.

Seit ihr für den Kampf gewappnet, könnt ihr das Schloss durch den geheimen Eingang betreten (2).

Kommt ihr später vom ersten Level aus hier raus, könnt ihr wie Arat erzählte, durch das Herablassen der Zugbrücke die Unterstützung der Wache erlangen. Dieses schafft ihr in dem ihr den Schalter an Punkt 4 umlegt. Ferner gibt es im Hof der Burg einige Hunde. Da euch diese automatisch feindlich gesinnt sind, könnt ihr sie auch gleich umbringen und ihr Fleisch mitnehmen.



Im Burginneren angelangt, müsst ihr euch gegen Horden von Trollen wehren. Als sehr Hilfreich im Kampf würde sich der Säure und Giftflegel erweisen, den ihr hier zusammenbauen könnt. Aber wartet, es ist weitaus lohnenswerter alle 3 Teile zusammenzusammeln. Folgt dem Weg der Geheimen Türen zu Daleson (3), der sich mit Nalia unterhalten möchte. Sagt ihm bloß nicht wie dämlich er ist, oder ihr verliert einen Ansehenspunkt.

An Punkt 4 könnt ihr später den Flegel schmieden, dessen erstes Kopfstück sich an der Löwenstatue hinter der Geheimtür (5) befindet.

Begeht euch zunächst nach Draußen (6) und lasst die Trolle in der großen Festhalle (7) weiterfeiern. Erledigt draußen das oben beschriebene und kehrt zurück ins Innere.

An Punkt 8 könnt ihr die Toilette plündern und anschließend die vier Hunde auf dem Herd (9) kochen. Keine Angst, sie dienen nicht als eure zukünftige Nahrung, sondern zur Ablenkung der Erdkolosse im Keller. Habt ihr auf diesem Level alles erledigt, führt euch die Treppe an Punkt 10 zum nächsten Level.

Willkommen auf Level 2 und einem kleinem Überfall. Euer nächstes Ziel sollte der Schwertschwinger Glacias sein. Zu dem ihr über die Punkte 2 bis 4 gelangt. An Punkt 5 erwartet er euch bereits (aber passt auf die Tür zu diesem Raum ist mit einer Falle versehen). Hat Glacias das Zeitliche gesegnet, seit ihr im besitz des zweiten Flegelkopfstücks.



Euer nächster Anlaufpunkt sollte die Bibliothek (6) sein. Hier im Regal liegt der Schlüssel zu Raum 7. Jedoch belästigen euch zuvor noch einige Trolle und vor allem ein Yuan-Ti Magus. Habt ihr diesen ebenfalls niedergestreckt, führt euch der Weg zum Schlafgemach von Madame Delcia, einer sehr unfreundlichen Dame. Nichts desto trotz bedarf sie einer Rettung. Am nördlichen Ende des Raumes befindet sich eine Geheimtür, die den Weg zum Keller und auch zum Golemraum freigibt. Wenn ihr nicht zu den vor Kraft strotzesten Helden der Schwertküste zählen solltet, geht lieber erst den Weg in den Keller.

Den Golemraum solltet ihr eigentlich am Ende dieses Kreuzzuges erledigen. Seit ihr also aus dem Keller zurück, kürt den stärksten Krieger eurer Truppe. Denn Rest der Party solltet ihr bereits am Ausgang des Levels (1) positionieren. Gebt eurem Kämpfer einen Schluck Geschwindigkeitsöl und rennt zum Ende der Halle. Hier befinden sich 3 Statuen. Begeht euch zur ersten, klickt sie an, aktiviert die Pause, nehmt alle Sachen an euch, klickt die nächste an, deaktiviert die Pause und so weiter. Habt ihr alle drei Statuen geplündert, rennt wie der Blitz aus der Halle und ebenfalls zum Ausgang an Punkt 1. Da ihr jetzt im Besitz aller drei Kopfteile seit, könnt ich auf eurem Weg nach draußen den Flegel schmieden.

Willkommen im letzten Level, dem Keller. In der Truhe am Eingang findet ihr ein Schildamulett. Im nächsten Raum hängen ein paar Trolle rum, die ihr auf gewohnte Weise aus dieser Ebene schafft. Im nächsten Raum wird es bereits haarig. Aber keine Angst, dass die Erdkolosse noch nichts gegessen haben, könnt ihr zu eurem Vorteil nutzen. Gebt eurem Dieb oder Waldläufer (Hauptsache er kann sie in Schatten verstecken) den Hundefleischartopf, macht ihn unsichtbar und rennt zu Punkt 4. In die dort anklickbaren Nische legt ihr das Hundefleisch und die Angelegenheit ist erledigt.

Der Weg zum Endgegner ist frei. Torgal hat unglücklicherweise noch zwei Leibwächter an seiner Seite. Um den Kampf einfacher zu gestalten könntet ihr am Eingang einen kleinen Hinterhalt vorbereiten und Torgal mit einem einzelnen Charakter anlocken. Räumt den Raum leer und hört euch Nalias Geschichte an.



Sobald ihr wieder frische Luft schnappt, ist der Auftrag erledigt und ihr erhaltet von Nalia eure reichhaltige Erfahrungspunkte und Goldbelohnung.

Zählt euer Hauptcharakter zu der Klasse der Krieger, ist Nalia sofort in weiteren Schwierigkeiten, die sich jedoch automatisch lösen indem ihr von Nalia zum Lord befördert werdet.

Die Festung des Klerikers

Eine neue Sekte breitet sich aus



Eine Predigt im Tempelbezirk stellt den Anfang dieser Geschichte da. Ein Prediger (2) versucht auf offener Strasse Passanten von ihrem Glauben abzubringen und ihm zu folgen. Wie ihr euch vermutlich schon denken könnt widerstrebt dieses den ansässigen Priestern. Einer der Schaulustigen entpuppt sich als Anhänger Helms und bittet euch seinen Tempel (3) aufzusuchen. Deren Oberhaupt bittet euch um Unterstützung in der Untersuchung gegen die neu entstandene Sekte. Als Kleriker, der eine Heimat sucht, oder anderweitig veranlagter Streiter für das Gute willigt ihr selbstverständlich ein.

Keldorn und die Blinden



Wie euch Oisig berichtete befindet sich der Tempel der Blinden unterhalb des Tempelbezirks (5 oder 6). Vor dem Tunnel zu den alten Regionen der Abwasserkanäle (6) erwehrt sich Keldorn Firecam einiger Monster. Wenn ihr auf der Suche nach einem guten Kämpfer seit, nehmt den Anhänger des Strahlenden Herzens in eure Truppe auf.

Die erste Tür (2) in den Gewölben scheint verschlossen und so bleibt euch keine andere Wahl als in die Falle der Schatten (3) zu laufen. Doch damit hören die Prüfungen noch nicht auf. Die Durchgangsschleuse (4) entpuppt sich als eine Gasfalle.

Viele Wege führen zum Ziel

Gaal, oberste Diener des Augenlosen, begrüßt euch am Eingang des Tempels. Um Mitglied im Kult zu werden müsst ihr euch die Augen entfernen lassen, so erzählt er. Doch ihr wollt vermutlich nicht blind durch den Rest des Spiels taumeln und so bieten euch von nun an zwei Wege zum Ziel. Der einfache Weg, den jeder ohne Probleme meistern sollte, besteht darin dem ganzen auf der Stelle ein Ende zu bereiten und kurzerhand den Augenlosen (ein Betrachter) zu töten. Der längere, schwerere und lukrativere Weg eröffnet sich wenn ihr Gaal nach einer anderen Möglichkeit, dem Kult beizutreten, fragt. Anscheinend gibt es etwas was der Augenlose nicht vollbringen kann. Es benötigt einen mächtigen Gegenstand aus grauer Vorzeit, der noch weiter unten aufbewahrt wird. Hierzu gibt euch Gaal einen Schlüssel, mit dem sich die Tür am Anfang des Gebietes (2) öffnen lässt. Hinter ihr begrüßt euch Sassar, er und seine Kameraden gehörten einst ebenfalls der Sekte an, doch haben mittlerweile die Machenschaften des Bösen erkannt. Nach einigem Für und Wieder, über den verfluchten Stab und die Belange des Betrachters, könnt ihr Sassar davon überzeugen, dass ihr den

zusuchenden Stab nur gegen den Augenlosen einsetzen wollt und so gestattet er euch die tieferen Gefilde (8) aufzusuchen.

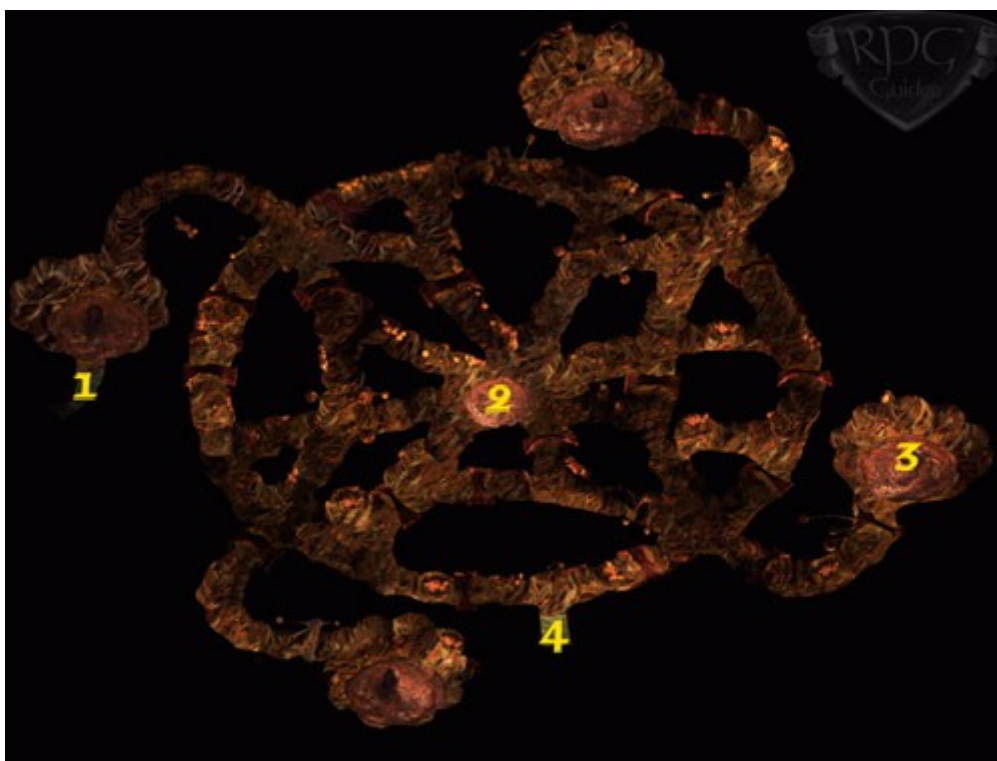
Die ewigen Wächter



Die Zeit der Taten beginnt, nach einigen Schlachten mit Gibberlingen und Echsenmenschen (2) gelangt ihr an eine eingestürzte Brücke. Um diese zu restaurieren müsst ihr drei Fragen beantworten. Für jede falsche Antwort müsst ihr ein Skelett, eine Mumie oder andere Untote Wesen bekämpfen. Wenn ihr nicht selbst rätseln wollt solltet ihr auf die erste Frage 7. Leben antworten. Mit der zweiten ist ohne Zweifel die Zeit (9) gemeint und zum bei Nummer drei solltet ihr zu dem Schluss kommen, dass nur der augenblickliche Schritt von euch bestimmt werden kann (2). Im Anschluss an diese Rätselstunde folgt eine nicht ganz einfache Schlacht gegen einige Betrachter (4).

Mit ihrem Tod ist der Weg frei zu den Wächtern des Stabes (5). Seit unzähligen Generationen liegt der der Stab nun hier begraben. Die Wächter von einst sind jedoch zu vergessenen Wesen geworden, verflucht auf ewig über diesen Ort zu wachen. Jedes mal wenn einer von ihnen stirbt wird er auf der Stelle wiedergeboren. Doch mit den unzähligen Toden haben sie vergessen worin ihre Aufgabe besteht. So liegt es abermals an euch sie aus dieser misslichen Lage zu befreien. Um dies zu vollbringen solltet ihr zunächst den Tempel betreten und das Stabstück an euch bringen. Der Tanar'ri, der es bewacht, ist leicht zu besiegen, ist er doch schon mit wenigen Schlägen dem Tode nahe. Den endgültigen Todesstoss versetzt ihr ihm jedoch nicht mit dem Schwert sondern mit einem Heilzauber. Nach seinem Ableben gesellt sich eine weitere gequälte Seele zu euch, der ihr versprechen müsst, nach einmaliger Benutzung, mit dem Stab zurückzukehren und ihn zu zerstören.

Der Verräter



Seit ihr wieder eine Etage empor geklettert erzählt euch Sassar von dem Verräter Tad, der euch beim Betreten der Betrachterheimat helfen kann. Sprecht ihr Tad (9) mit dem geheimen Passwort "Das Auge ist blind" an lässt er euch in die Grube hinab. Haufenweise Skelette warten hier auf euch, doch das komischste kommt erst noch. Denn an Punkt 4 erwartet euch der Bürgermeister der Zombiestadt, der euch den Weg über die Brücke zum Betrachterschatz weist.

Fünf kleine Betrachter haben sich über diese Höhlen verteilt, die ihr aber, bis auf den ersten am Eingang, nicht zwingend töten müsst. Nehmt am besten den strikten Kurs in Richtung Stabteil (3), auf dessen Route ihr einige blinde Priester (2) ausschalten könnt. Sobald ihr den kleinen Gaunt (3) gehörig gegen seine Zellenwand geklatscht habt, gehört das 2. Stabbestandteil euch (26.250 EPs). Die Teile verschmelzen automatisch und ihr könnt den Stab nun ein einziges mal, über euren Quickitemslot, benutzen. Was auch umgehend von Nöten wird, da der Augenlose bereits am Ausgang des Raumes auf euch wartet. Ist auch diese Hürde (30.000 EPs) genommen könnt ihr das Dungeon verlassen (4) und die frohe Botschaft und den ehemaligen Anhängern verbreiten.

Die letzte Tat

Hat es den Augenlosen endgültig dahingerafft bleibt noch ein versprechen einzulösen. Nochmals müsst ihr in die alten Gemäuer hinabsteigen und den Wächtern des Stabes einen Besuch abstatten. Im Anschluss an das Zerstörungsritual der Wächter, bekommt ihr neben dem Saving Grace Schild 47.250 Erfahrungspunkte. Für ein kleines Handgemenge ist Gaal immer zu haben. Wenn ihr ihn nach der Vernichtung wieder aufsucht könnt ihr mit ansehen wie er verzweifelt seine Jünger am gehen hindern will. Selbstverständlich findet er seinen Sündenbock in euch und so gelangt ihr auch noch in den Besitz seines schicken Gürtels.

Nun, da alle Wesen dieser Region befriedet sind, könnt ihr wieder aufsteigen und Frischluft atmen. Oisig spendet euch noch mal 8.000 Erfahrungspunkte und wenn ihr der Klerikerklasse angehört bietet er euch zudem ein Quartier in seinem Tempel an.

Die Pflichten eines Klerikers



Das Leben eines Klerikers kann schon spaßig sein. Wenn ihr euch mit Akolyth Byron unterhaltet, könnt ihr Bewohnern der Stadt mit eurem Rat zur Seite stehen.

Nach dieser belustigenden Einlage steht der Ernst des Lebens abermals auf der Tagesordnung. Wächter Telwyn hat weitere Aufgaben für euch. Als erste Aufgabe müsst ihr Sir Sarles davon überzeugen für euren Tempel zu arbeiten. Ihr trefft ihn im Jysstev Anwesen innerhalb des Regierungsbezirkes an. Sarles lässt sich jedoch nicht mit Reichtümern überzeugen, sondern eine nicht grade kleine Menge von 200 Pfund Illithium liegen ihm am Herzen. Den ersten Hinweis woher ihr dieses bekommen könntet liefert er euch gnädigerweise ebenfalls.

Unglücklicherweise verfügt die Erzhändlerin Jerlia aber nicht über derartige Mengen von Illithium. So stellt sie euch vor die Wahl Sarles entweder ein falsches Material anzubieten oder ihren Lieferanten aufzusuchen.

So langsam wird diese Angelegenheit zu einer ziemlich Tortur, Unger Hilldark, der Erzlieferant in der Kupferkrone, hat auch kein Illithium, da ihm die letzte Schiffsladung gestohlen wurde. Weiter geht's also in den Brückendistinkt und dort zur Behausung des Diebes, Neb (8). Mit roher Gewalt gelangt ihr bei ihm endlich in den Besitz des ersehnten Erzes.

Wieder zurück im Regierungsbezirk bei Sir Sarles (4) ist dieser hochofren über eure Taten und verspricht sein Werk dem Tempel von Helm (21,750 EPs). Von Wächter Telwyn erhaltet ihr anschließend eine geldliche Entschädigung, 20.000 Erfahrungspunkte und wenn ihr wollt eine weitere Aufgabe.

Der gestohlene Ring



Genauere Angaben über euren zweiten Auftrag bekommt ihr in diesem Falle von Morgenbringer Sain im Tempel von Lathander (7). Er berichtet euch, dass dem Tempel der Dawn Ring gestohlen wurde. Anscheinend geschah dieses durch die Hand eines Diebes Namens Travin, der von Talossiten angeheuert wurde.

Da euch Sain bat die Angelegenheit möglichst ohne Blutvergießen aus der Welt zu schaffen, solltet ihr euch als ein Angehöriger des Talostempels ausgeben und Travin (6) 400 Goldstücke für den Ring zahlen. Leider trägt er ihn jedoch nicht bei sich und so schickt er euch zu Boriiall (7) um den Ring abzuholen. Von hier an geht das Geschehen anscheinend jedoch nicht ganz ohne Blutvergießen weiter, denn Boriialls möchte von euch einen Beweis das ihr dem Talos Tempel angehört. Also verpasst ihm ein paar ordentliche Hiebe und nehmt den Ring an euch. Liefert ihn kurzerhand im Lathandertempel (7) ab und ruht euch aus, denn für den Anfang waren das die Aufgaben eines Klerikers.

Die Festung des Magiers

Ein gejagter Waldläufer

Zauberer haben es nicht leicht in Athkatla, dürfen sie ihre Magie dort nicht wirken. Dieser Umstand wurde schon Imoen schmerzlich bewusst und nun müsst ihr euch auch noch mit ihren Entführern einlassen. Je nachdem wie weit ihr im Spiel seit, wisst ihr jedoch vielleicht schon etwas mehr über Imoens Verbleib und die Mitwirkung der Verhüllten Magier darin. Welches mich wiederum zu den kommenden Ereignissen und ihrem Schwierigkeitsgrad bringt. Wie bei den meisten Aufgaben, zur Erlangung einer eigenen Behausung, ist diese ebenfalls nicht ungefährlich. Der häufigste Gegner auf der kommenden Reise wird der Erdgolem sein, der am Ende nur noch von der Höllenebene und seinen Tanar´ris übertrumpft wird.

Ach ihr wart sogar schon in der Unterwelt. Okay, dann kann euch wohl wirklich nichts mehr schrecken. Das Abenteuer beginnt im Regierungsgebäude des gleichnamigen Bezirks. In der Mitte der Halle erwartet euch Tolgerias, der von euch die Zustimmung zur Erledigung eines Auftrags verlangt, bevor ihr den Auftrag selbst kennt. Stimmt ihr diesem zu, erzählt er euch von einem Waldläufer namens Valygar, der zwei Zauberer umgebracht hat. Euer Auftrag liegt nun darin, ihn aus den Wäldern der Umar Hügel zurückzuholen, tot oder lebendig.



In Umar Hügel angekommen, findet ihr Valygar zusammengekauert im hinteren Raum seines Hauses (1). Die auf dem Weg dorthin befindlichen Späher könnt ihr töten oder verjagen, wie es euch beliebt. Valygar selbst hat nicht nur Angst sondern auch so einige Probleme, die beide in Zusammenhang mit der Sphäre der Ebenen in Athkatla stehen. Als Feinde der Verhüllten Magier solltet ihr es euch gründlich überlegen Valygar zurückzubringen.

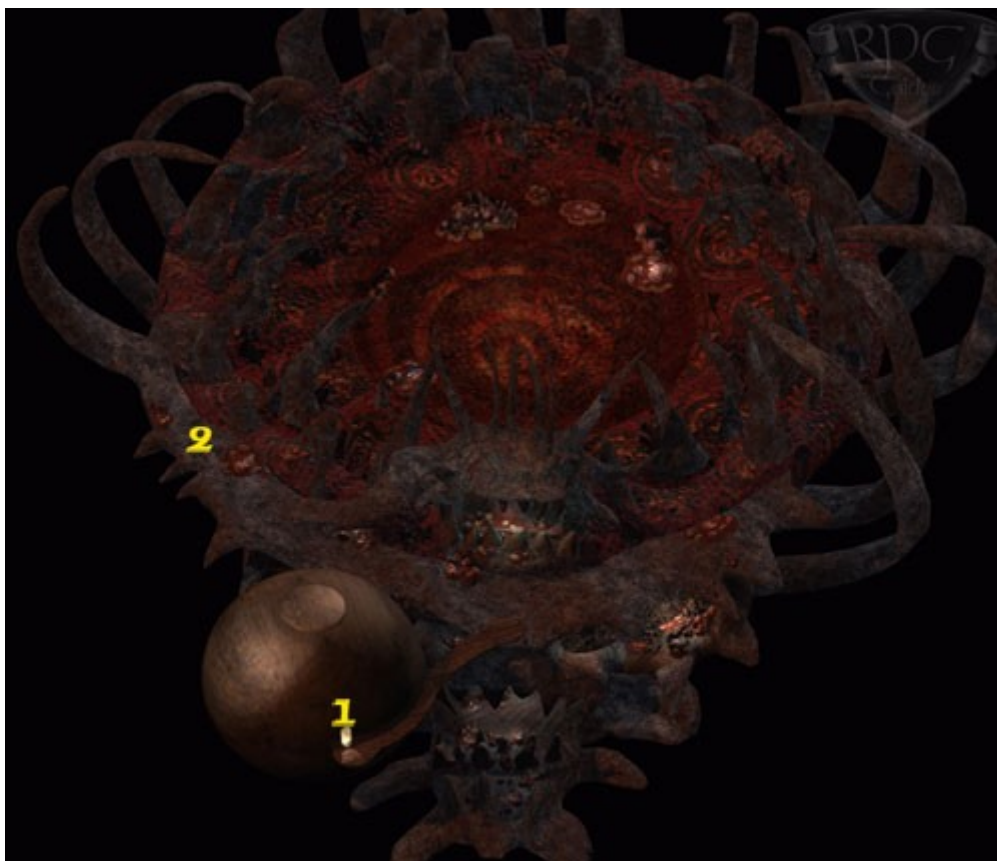


Mit Valygar in der Party geht es zurück in die Slums Athkatlas. In deren Norden stoßt ihr auf den Eingang zur Sphäre der Ebenen, den ihr mit Valygars Hilfe öffnen könnt.



Im Inneren der Kugel liegt zu eurer rechten der Kartenraum, welcher die derzeitige Position der Sphäre anzeigt. Der linke Lagerraum beinhaltet neben dem ersten Stück Kohle (wovon ihr

zunächst 3 finden müsst) einen Golemwächter. Bleibt noch eine Tür über, sobald ihr diese öffnet, gibt es für lange Zeit keinen Weg zurück.



Ausgeschlafen und bereit zu neuen Taten habt ihr vorerst die freie Auswahl eures Weges. Da der Kartenraum einen neuen Standort anzeigt seit ihr wohl auf einer anderen Ebene. Geht ihr durch die Tür, durch welche ihr die Kugel grade noch betreten habt, gelangt ihr nicht etwa in die Slums zurück. Sondern in die pure Hölle, aus der ihr im Verlauf der kommenden Rätsel ein Dämonenherz holen müsst. Der Schmerzloseste Weg dürfte der Tanar'ri (2) ganz links oben sein.

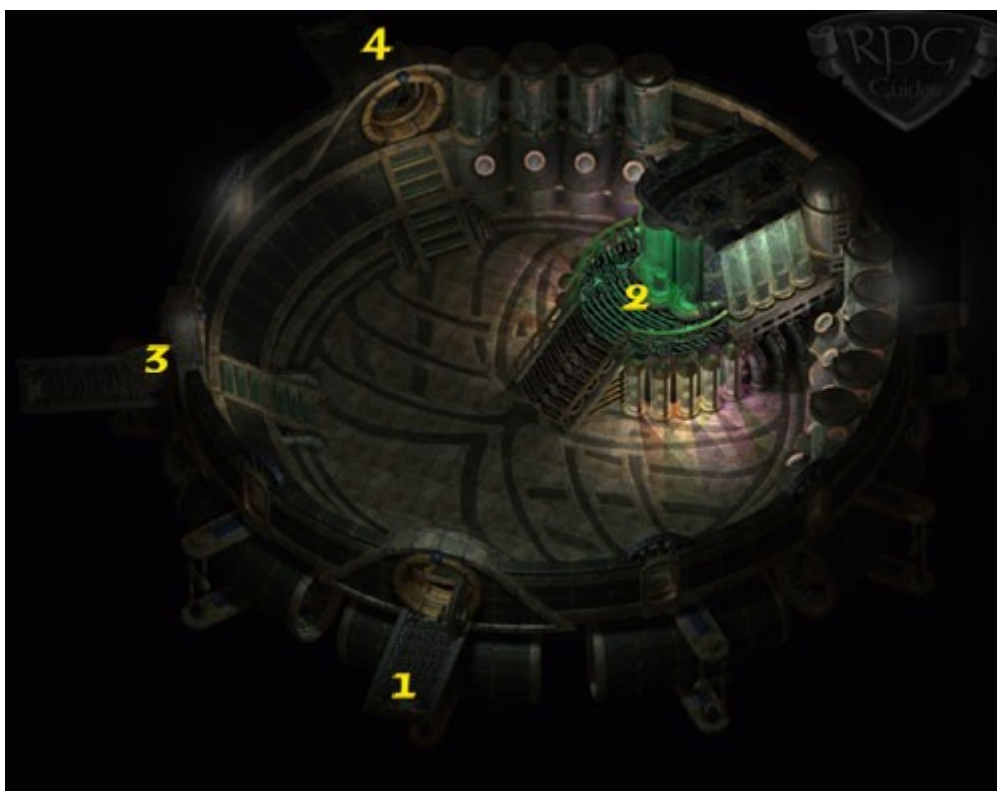
Weiter im Inneren der Sphäre trifft ihr die drei Ritter von Solamnia (4), welche ursprünglich aus Ansalon kommen und hier ebenfalls gefangen sind. Sie berichten von Halblingen im westlichen Raum (6).

Der nördliche Raum (5) ist optional. Er bietet leicht zu erstehende EPs, einen Schutzzumhang +1 und eine Niederer Luftelementarschriftrolle.

Die Halblinge sind da schon etwas zäher und vor allem zahlreicher. Angrenzend daran befindet sich eine merkwürdige Maschine (7) mit der sich anscheinend Golems erschaffen lassen. Im Schreibtisch liegt sogar ein Benutzerhandbuch, dummerweise fehlt dem Golem jedoch noch ein Kopf, und ein weiteres Stück Kohle. So geht es voran, an den Kohleöfen vorbei, zum Raum mit dem Uhrwerk (9). Nach erfolgreicher Beseitigung der beiden Golems, gelangt ihr in den Besitz des letzten Kohlestückes und eines Golemkopfes. Also zurück zum halbfertigen Golem und unterwegs noch schnell ein Stück Kohle in jeden Ofen geworfen (und natürlich ein paar Elementare bekämpft).

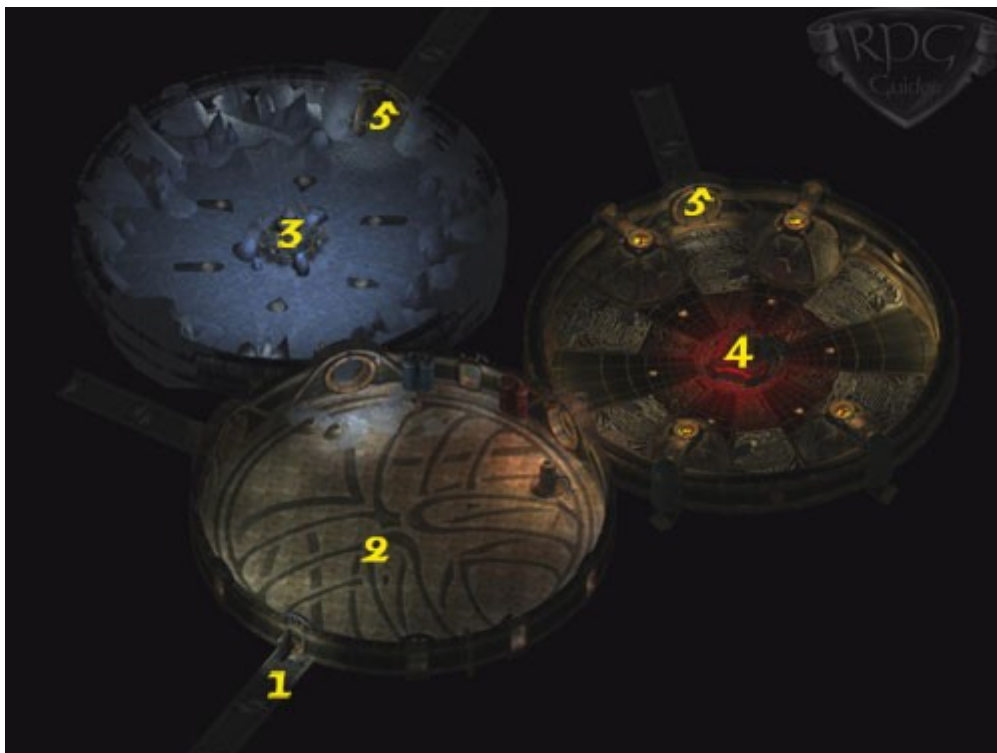
Der Golem ist fertig und erhält bereits von irgendwoher Befehle. Glücklicherweise seit nicht ihr sein Opfer, sondern ein Betrachter der sich zwei Räume weiter eingeknistet hat. Der Golem stampft los und öffnet auf seinem Streifzug die bisher verschlossenegebliebenen Türen (Vorsicht vor der ersten liegt eine Falle). Hat der Betrachter das Zeitliche gesegnet, wird ein

Skelett hinter ihm sichtbar, welches ihr gerne plündern dürft. Weiter in die tieferen Gefilde der Sphäre, geht es zunächst über die Treppe im Osten des Raumes.



Valygars besessener Erzfeind Lavok bereitet euch im kommenden Raum einen kleinen Empfang. Kein sonderlich starker Gegner, aber die Geschichte ist auch noch nicht zu Ende. Kurz vor seinem letzten Atemzug scheint Lavok vollkommen verändert und erzählt plötzlich er sei in seinem eigenen Geist gefangen gewesen. Glaubt ihm ruhig. Sein letzter Wunsch ist es noch ein mal seine Heimatwelt zu sehen. Dem solltet ihr unbedingt zustimmen, wenn ihr als Magier eine Burg haben wollt. Als Hinweis was ihr zunächst zu tun habt, teilt euch Lavok mit, ihr müsset ein Dämonenherz finden um die Maschine in Gang zu bringen und die Kugel stabilisieren zu können.

Die Räume an Punkt 3 und 4 sind wieder einmal optional. Raum 3 ist mit Pilzen gefüllt und bietet als Belohnung einige Gegenstände die Magiern nützlich sein können. Die vier sehr leicht zu besiegenden Echsenmenschen in Raum 4 bieten neben den EPs einige nette Waffen.



Wieder zurück auf der Hauptebene, geht es in den davor liegenden Raum (10) mit der schwarzen Kugel in der Mitte. Die Runen aktiviert ihr in der oben abgebildeten Reihenfolge (12 Uhr, 6 Uhr, 3 Uhr und anschließend 4 Uhr). Siehe da, eine weitere Tür steht euch offen.

Zu eurer Überraschung erwartet euch nun Tolgerias, der anscheinend mehr seine eigenen Belange befriedigt, als den Wegen der Verhüllten Magier zu folgen. Jetzt habt ihr mal wieder die Qual der Wahl, die folgenden zwei Türen führen beide zum Ziel. Zur Rechten (4) bereiten euch ein Genie und einige Feuersalamander einen heißen Empfang. Im Oberen Raum warten ihr Gegenstück, die Frostsalamander. Für welchen Weg ihr euch auch entscheiden mögt gelangt ihr am Ende zum Reaktorraum (5).



Hier gibt es insgesamt 6 (oder waren es 7) Golems zu bekämpfen. Im Mittelpunkt des Raumes findet ihr letztendlich den Reaktor, welchen ihr mit dem Herzen des Dämonen füttern dürft. Am Ende des rechten Ganges (3) bewacht ein weiterer Golem eine Truhe, die sehr viel Gold und einen Fallen-finden-Ring in sich birgt.

Das war es schon fasst. Die Sphäre ist stabilisiert und euch bleibt noch der Weg zurück zu Lavok, den ihr nun nach draußen tragen dürft. Das Licht der Welt erblickt, rafft es Lavok dahin. Doch nicht bevor er euch die Sphäre der Ebenen überschreiben kann.

Die Solamnischen Ritter

Als magisch begabter Charakter, sei es Hexenmeister oder Magier, habt ihr von nun an die Chance die Planare Sphäre als eure Festung zu annektieren. Wollt ihr dem Pfad folgen, solltet ihr euch erneut in das Innere der Festung begeben und mit den solamnischen Rittern reden. Diese suchen nämlich immer noch den Weg nach Hause. Doch da die Sphäre nun zu so etwas nicht mehr fähig ist, muss ein anderer Weg gefunden werden. Entweder in diesem Augenblick, oder bei eurem erneuten Betreten der Sphäre, erscheint Teos. Als Vermittler der Verhüllten Magier, schlägt er euch eine Allianz vor. Willigt dieser ein und befragt Teos anschließend nach einer Lösung zum Problem der Ritter von Solamnia. Wie Teos berichtet kann euch Ribald weiterhelfen. Also nichts wie auf zum Abenteuerer Allerlei auf der Waukeen Promenade. Für den stolzen Preis von 9.000 Goldstücken ist Ribald gewillt, euch am nächsten Tag eine Magierin zu schicken, die die Ritter zu ihrer Heimatwelt teleportiert. Wenn ihr dem Vorhaben einwilligt erscheint genau 24 Stunden später die Magierin in der Sphäre. Redet mit ihr und sie erfüllt ihre Mission, durch die ihr 45.000 Erfahrungspunkte und die Goldscharpe erhaltet.

Seit ihr nicht gewillt so viel Geld aufzubringen, könnt ihr Alternativ Prälat Wessalan im Orden des Strahlenden Herzens aufsuchen und ihn bitten die Ritter aufzunehmen. Für die Alternativlösung winken euch jedoch nur die 45.000 Erfahrungspunkte.

Unterricht für den Nachwuchs

Ca. 16 Stunden nach der Stabilisierung der Kugel, begrüßt euch Teos zusammen mit drei Lehrlingen (Morul, Larz and Nara). Von da an liegt es an euch, für das Wohlergehen der drei zu Sorgen und dennoch ihre Ausbildung zu einem guten Ende zu bringen. Eine gar nicht so einfache Angelegenheit, wie sich in Kürze rausstellen wird. Die Ausbildung der drei besteht darin, euch drei Gegenstände eurer Wahl anzufertigen. Bei jeder der drei Runden gibt es einen Gegenstand, bei dessen Fertigung zumindest ein Lehrling 100%ig stirbt. Zudem besteht eine zufällige Chance, dass sie ebenfalls an ihrer Aufgabe scheitern. Für die Zufallschance gibt es jedoch ein Patentrezept. Wenn ihr den Lehrligen den jeweiligen Auftrag gebt, sagen sie euch wie lange sie brauchen werden. Machen sie eine ungenaue Angabe, wie "in ein paar Tage", dann werden sie erfolgreich sein. Bekommt ihr hingegen eine konkrete Angabe, wie "in 4 Tagen", dann könnt ihr sicher sein, dass einer der Dreien in 4 Tagen tot ist.

Die erste Auswahl besteht aus:

Gegenstand	Kosten	Zeit zur Fertigstellung
------------	--------	-------------------------

Dolch von <Spielername>	250 Goldstücke	4 Tage
Stab der Zauberlehrlinge	1.000 Goldstücke	4 Tage
Schutzring	2.000 Goldstücke	4 bis 5 Tage

Wenn ihr den Schutzring wählt, verdampft Larz auf alle Fälle.

Als nächstes habt ihr die Wahl zwischen 3 Zaubersprüchen:

Gegenstand	Kosten	Zeit
------------	--------	------

Ablenkung	250 Goldstücke	4 Tage
Abi-Dalzims Abscheuliche Austrocknung	1.000 Goldstücke	4 bis 5 Tage
Meteoritenschwarm	2.000 Goldstücke	4 bis 5 Tage

Wie beim vorangegangenen mal kommt es auch hier beim teuersten Spruch zum definitiven Tod eines Lehrlings. Denn wenn ihr den Meteoritenschwarm wählt, explodiert Nara.

Eine Entscheidung über Leben und Tod steht noch aus:

Gegenstand	Kosten	Zeit
------------	--------	------

Robe der Zauberlehrlinge	250 Goldstücke	4 Tage
Zauberring	3.000 Goldstücke	4 Tage
Stecken der Macht	10.000 Goldstücke	4 Tage

Wenn ihr alle Zauberlehrlinge am Leben erhalten wollt, dann solltet ihr gar keinen Gegenstand wählen. Die Robe der Zauberlehrlinge tötet Larz. Der Zauberring erfordert, dass alle Lehrlinge noch am Leben sind und wird sowohl Nara also auch Larz töten. Der Stecken der Macht erfordert ebenfalls alle Lehrlinge und wird ebenso alle töten. Den Strecken erhaltet ihr in dem Fall aber dennoch.

Einen Tag nach der letzten Prüfung erscheint Teos erneut. Hat einer eurer Lehrlinge überlebt, hält Teos wenige Minuten später eine Abschlusszeremonie ab. Falls ihr alle Lehrlinge durchgebracht habt, ist diese sogar ein wenig prachtvoller und ihr erhaltet außerdem 50.000 EP.

Wer jagt den Jäger?



Zwei Tage nach der Feier erreicht euch ein Bote Teos und bittet euch zur Sphäre zu kommen. (Es bringt nichts in der Sphäre zu verweilen, ihr müsst sie dazu verlassen.) In der Sphäre angelangt stellt sich heraus, dass Teos euch gar nicht gerufen hat. Noch bevor ihr eventuelle Vorsichtsmaßnahmen anbringen könnt, kommt der angebliche Bote mit Verstärkung zu einem kleinem Plausch vorbei. Teos gelingt es, sich rechtzeitig zu verstecken und so müsst ihr mit der Meute alleine fertig werden. Sobald alle Gegner leblos am Boden liegen, kommt Teos zurück und klärt euch über den Anführer der Anti-Magier-Partei, Ketlaar Argrim, auf. Da Argrim scheinbar seine gesamte Freizeit damit verbringt, Magier zu jagen und zu foltern, haben die Verhüllten Magier ein sehr großes Interesse daran ihn auszuschalten. Unglücklicherweise könne sie aber nicht selbst gegen ihn vorgehen und auch ihr dürft es nicht offiziell. Als letzten Auftrag der Magier dürft ihr jetzt Ketlaar Argrim verschwinden lassen. Mit der Rune der Einkerkering bewaffnet müsst ihr Ketlaar im Obergeschoss des Krummen Kranichs (Stadttor) einen Besuch abstatten. Legt die Rune in den Quickitemslot einer eurer Charaktere, schaltet Ketlaars handlinger aus und wendet die Rune auf ihn selbst an. Im

Notfall könnt ihr ihn auch töten, nur solltet ihr dieses nicht im Freien, sondern ausschließlich in dem Raum machen.

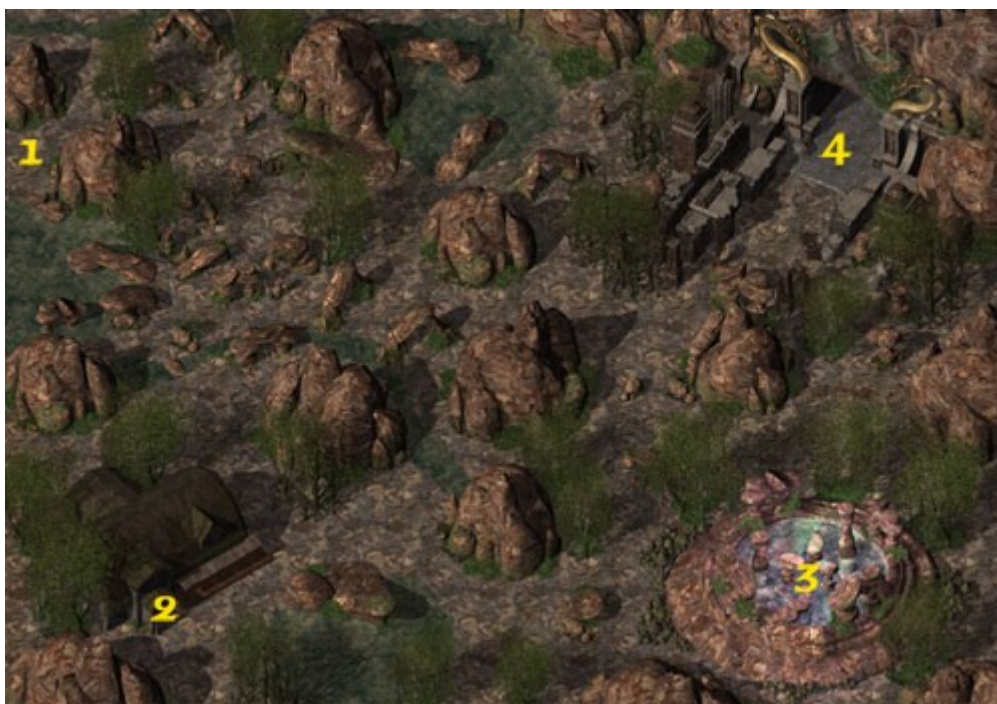
Zurück in der Sphäre bekommt ihr von Teos 7.500 Erfahrungspunkte und wenn ihr euch noch innerhalb der ersten 3 Kapitel befindet klärt er euch außerdem über Imoens verbleiben auf. Falls ihr Ketlaar tatsächlich eingekerkert habt (und eure Lehrlinge die Prüfungen überlebt haben) gesellt sich fortan einer eurer Lehrlinge zu euch, um euch zukünftig mit Tränken zu versorgen.

Womit die Aufgaben eines Magiers auch bereits wieder beendet wären, die Festung gehört von nun an euch ganz allein.

Die Festung des Paladins

Ihr habt euch also für den Weg des absoluten Guten entschieden, dann fangt an zu leiden. Denn das Leben eines Paladins ist mehr als schwierig. Eine wirkliche Festung werdet ihr nie besitzen, ihr könnt allerdings zum angesehensten Mitglied des Ordens vom Strahlenden Herzen werden. Aber auch diese Ehre ist hart umkämpft und am Ende ihres Kreuzzuges wartet nichts geringeres als der rote Drache Firkraag auf euch.

Lord Jierdan von Windspeer Hügel



Der Beginn der Paladinmissionen fängt bereits ziemlich früh an. Wie einige andere Personen und Aufträge trifft ihr auch Lord Jierdan Firkraag in der Kupferkrone. Er erzählt euch von den Orkangriffen in Windspeer Hügel, zu denen ihr als nächstes reisen solltet.

Sehr überraschend fängt diese Region an. Nach der erfolgreichen Vernichtung der Orkbegrüßungstruppe stellt sich raus, dass diese gar keine Monster waren. Ähnlich wie im Zirkus von Quayle sieht hier jeder anscheinend seine Freunde in anderer Gestalt. Garren Windspeer, der den Kampf beobachtet hat, will das Missverständnis jedoch dem Strahlenden Herzen Orden vortragen, sodass euch keine Schuld trifft. Er wird aber selbst von Problemen geplagt, denn der anfänglich gutmütig erscheinende Firkraag hat seine Tochter gekidnappt und hält sie irgendwo in seinem Dungeon (4) gefangen. Als gutmütiger Paladin solltet ihr in so einem Augenblick nicht lange zögern und euch umgehend mit kreisender Klinge ins Monstergewühl stürzen.



Falls ihr zu Beginn des Spiels (in Irenicus Gefängnis) eingewilligt habt den Dryaden zu helfen, könnt ihr dies zuvor noch tun. Ihre Mutter findet ihr an Punkt 3.

Im Dungeoninneren angelangt geht es sofort zur Sache. Habt ihr die Startmonster dem Erdboden gleich gemacht, könnt ihr auf dem Weg zum Ausgang (1), an eurer rechten Flanke eine Orkhorde und an der linken ein paar nebelhafte Gestalten ausmachen. Der Endgegner dieses Levels (1) ist ein magiewirkender Rakshasa. Versucht ihn schnellstmöglich mit euren Klingen zu bearbeiten, damit er gar nicht erst zum Aussprechen von Zaubern kommt.



Level Numero 2 fängt sofort mit einer prekären Situation an und wird auf keinen Fall einfacher. Ihr seid in einem Raum (1) gefangen, in dem links und rechts Orkbogenschützen hinter Gitterstäben stehen. Die effektivste Methode liegt in den Fähigkeiten eines Diebes, denn an jeder Seite befindet sich eine geheime Tür. Hat der Dieb sie entdeckt, sollte er das Schloss unverzüglich knacken, um eure wildgewordenen Helden auf die Bösewichte stürmen zu lassen.

In den folgenden Gängen wimmelt es von übermütigen und nach einiger Zeit ängstlichen Orks und sogar einem Orkkoch (2) der euch für die fehlende Zutat in seiner Suppe hält. Ab jetzt wird es heftig. Die folgenden Gänge sind mit Ghasts und vor allem Vampiren gefüllt. Neben Gedankenschindern zählen diese zu den gefährlichsten Kreaturen des Spiels, denn sie besitzen die Fähigkeit des Stufenabzugs, gegen die nur die Geisterjägerklasse immun ist. Gehen einem eurer Charaktere die Level aus segnet er unwiderrufbar für immer das Zeitliche. Ist es noch nicht ganz soweit, könnt ihr mit dem Klerikerzauber niedere Genesung (Lesser Restoration / Priester Zauber des 4. Grades) die abgezogenen Level wiederherstellen.



In entgegengesetzter Richtung wartet eine andere Abenteurerin auf euch. Samia sucht nach dem Schatz von König Strohm und erzählt euch von seiner Maske, die in sechs Stücke zerteilt von sechs Wächtern (6) bewacht in diesem Dungeon liegt. Diesen Auftrag müsst ihr nicht erledigen, er birgt einige Gefahren in sich, doch am Ende (5) warten das Drachenschuppenschild +2 und das Drachentöterschwert auf euch.

Habt ihr das Abenteuer hinter euch gebracht (oder ausgelassen) geht es weiter zu einem alten Bekannten. Tazok, der in Baldur's Gate noch an der Seite eures Bruders kämpfte, wartet im Gefängnistrakt (9) auf euch. Garrens Kind hättet ihr nun gefunden, unglücklicherweise lässt sich die Tür ihrer Zelle jedoch nicht öffnen. Der Schlüssel hierzu liegt sozusagen im nächsten Level.

In den untersten Regionen des Dungeons schlummert endlich der Großdrache Firkraag und an seiner Seite Conster, den ihr nach einem kleinen Plausch mit Firkraag auf der

darrüberliegenden Ebene wiedertreffft und bekämpfen müssft. Ist Conster bezwungen könnt ihr Iltha die Freiheit schenken und euer Kreuzzug hier ist vorerst beendet.

Die gefallenen Paladine



Nach der Vorarbeit an den Hügeln fangen die eigentlichen Aufgaben des Paladins im Strahlenden Herzen Tempel an. Direkt am Eingang (1) wartet Sir Ryan Trawl auf euch. Er erzählt euch von Anarg, einem gefallenen Paladin, der abtrünnig geworden ist und einige andere Mitglieder des Ordens mitgenommen hat. So liegt es an euch, ihn ausfindig zu machen, sich seinem Orden der gefallenen Paladine anzuschließen und ihn auszuspionieren.

Im Nordosten (1) des Brückendistrikts könnt ihr mit ansehen wie fünf gefallene Paladine, angeführt von Reynald de Chatillon, einigen Dieben den gar aus machen. Ist die Schlacht vorüber, ist Reynald willig euch anzuhören. Als Beweis eurer Treue fordert er von euch jedoch seinen Kelch. Diesen erhebt ihr, wenn ihr zurück zu Tempel geht und Ryan mitteilt, das ihr ohne den Kelch eure Mission nicht erfüllen könnt. Wieder zurück im Brückendistrikt, erlebt ihr eine kleine Überraschung, denn Aran hat euch durch seine Spione im Tempel bereits als Verräter entlarvt. So bleibt euch keine andere Wahl als ihn und seine gefallenen Kameraden niederzustrecken.



Zurück im Tempel, warten drei weitere Aufgaben auf euch. Diesmal jedoch nicht von Sir Trawl, sondern Sir William Reirrac (2), auf den ihr aber erst trifft wenn ihr den Empfangschef (3) von eurem Wesen überzeugt habt.

Drei Dinge die jeder Paladin beherrschen sollte



Reirrac's erster Auftrag bedarf schnellster Handlung, denn in Umar Hügel sind ein Trupp von Paladinen in eine Schlacht mit Ettins verstrickt. Eine große Suche könnt ihr euch ersparen, denn sobald ihr Umar Hügel erreicht geleitet euch ein Bote zur Schlacht (5).



Der nächste Auftrag, die Anfrage eines Barons, führt euch ebenfalls nach Umar Hügel und wieder nimmt euch ein Bote in Empfang. Doch folgt ihm nicht direkt in die Taverne, sondern redet zuerst mit Moreno (8). Er erzählt euch das Baron Melrich die Steuern angehoben und die Felder in Brand gesteckt hat um die rechtmäßigen Besitzer zu vertreiben. Mit diesem Wissen steht euch der Weg in die Taverne offen. Nun müsst ihr wie immer für Frieden sorgen, in diesem Fall auf Kosten des Barons. Werft ihm seine Schandtaten (Dialog: 1-2-2-2-2-1) vor und streckt ihn nieder. Ist Umar Hill befriedet, habt ihr bereits bewiesen das ihr zwei Fertigkeiten des Paladins beherrscht, Kämpfen und den Weg des gerechten verfolgen. Abermals geht es zurück in den Tempel zur vorletzten Aufgabe, in der ihr auf euer Herz oder eure innere Stimme hören müsst.

Der Babysitter Auftrag beginnt in den Docks (5). Die kleine Göre Tyrianna bedarf eures persönlichen Schutzes. Schickt sie zunächst rauf auf ihr Zimmer und wartet auf den ersten Überfall. Sind die vier Meuchelmörder auf einer anderen Ebene des Bewusstseins, kommt Hurgis Baltezun herbei. Leider kann er sich nicht identifizieren und auch Tyrianna erkennt ihn nicht. Ob er wirklich ein Gauner ist oder nicht wird vom Zufall bestimmt. Aus diesem Grund solltet ihr abspeichern und anschließend Hurgis töten oder am Leben lassen. Wieder im Tempel angekommen, verkündet William entweder freudestrahlend oder tief betroffen wie es dem echten Hurgis ergangen ist und wie es Tyrianna im Endeffekt geht.

Der große rote Drache

Der letzte Auftrag des Strahlenden Herzens beinhaltet einen der härtesten Gegner des Spiels. Wappnet euch für den Kampf eures Lebens, denn dieses Abenteuer führt zurück in die Höhle des roten Drachen Firkraag.

Wie ihr zu dem Drachen gelangt wisst ihr mittlerweile, wie ihr ihn bezwingt ist aber die viel größere Frage. Die auch ich nicht vollständig beantworten kann. Ich kann euch lediglich einige kleinere Tipps für den allgemeinen Kampf gegen Drachen mitteilen. Hier also die Grundregeln:

1. Greift niemals infolge eines Dialoges an, sondern immer durch einen eigenen geplanten Angriff, damit der Drache derjenige ist welcher in die Defensive gehen muss.
2. Verwendet jeden Defensiv- und Schutzzauber den ihr habt um eure Charaktere zu schützen.
3. Erschafft so viele andere Kreaturen wie ihr könnt (5 auf einmal sind leider das Maximum). Sie werden den Drachen zwar nicht besiegen und erst recht nicht lange überleben, aber sie sind eine mehr als willkommene Ablenkung.
4. Die meisten offensiven Zauber sind vollkommen wirkungslos, doch ein magisches Geschoss mag durchdringen.

Manch ein Magier hat auch schon einen Drachen mit einem einzigen Zauberstab bezwungen (ein Todeswolkenzauberstab bewirkt angeblich Wunder).

Habt ihr es endlich vollbracht, könnt ihr euch über den Drachenschatz, bestehend aus 1900 Goldstücken, einem Umhang des Schildes, dem Heiligen Rächer und einigen Roten-Drachenschuppen, hermachen. Der heilige Rächer gehört zwar zurückgebracht zum heimischen Orden, doch dank dieser Heldentat gebührt euch die Ehre diesen zu behalten. Aus den Roten-Drachenschuppen könnt ihr euch bei Cromwell (in den Docks von Athkatla) eine Rote-Drachenschuppen-Rüstung (Rüstungsklasse -1, 50% Feuerresistenz) schmieden lassen.

Die Festung des Waldläufers

Das Umar Witch Project



In den Wäldern der Umarhügel verschwinden beinahe täglich Leute, dieses Mysterium zu klären gehört zu den Aufgaben eines jeden Waldläufers. Aber auch viele andere Dinge können euch in diese Gegend führen, denn mit diesem Gebiet liegt die Herkunft zweier NSCs ebenso wie einige Aufgaben des Paladins.

Das erste Mal hört ihr von Umar Hügel vermutlich durch Delon, der euch in Athkatla begegnet (mir lief er bereits auf der Promenade über den Weg, weitere haben von anderen Bezirken berichtet) und euch um Hilfe bittet.

Bewohner verschwinden

Eine kurze Rede gibt den Einstand in dieses Gebiet. Immer mehr Leute verschwinden und selbst die örtliche Waldläuferin ist bei der Suche verschollen. Beim Knistern des Kaminfeuers erzählen euch Minister Lloyd (6) und seine Ehefrau Eina Einzelheiten und bieten euch eine kleine Belohnung für die Aufdeckung. Die Suche nach den Verschwundenen führt euch zunächst zur Hütte der Waldläuferin (4), Merella. Das Feuer hier ist bereits lange Zeit erloschen, doch zumindest einige Hinweise auf den Verbleib lassen sich entdecken. Neben Merellas Tagebuch liegt ebenfalls eine Nachricht von Mazzy auf dem Boden, die besagt das sie mit ihrer Gruppe die Suche in den Tempelruinen fortsetzt (was einen neuen Punkt auf eurer Karte markiert).

Madulf's Vereinigung

Doch bevor ihr aufbrecht würde ich vorschlagen noch ein paar andere Rätsel dieser Region zu lüften. Eines dieser hängt sogar unmittelbar mit den Entführungen zusammen, denn die Bewohner Umar Hügel berichteten ebenfalls von Orks die sie des Nachts gesichtet hatten. Der Anführer dieser Gruppe (2), Madulf, beteuert jedoch mit den Entführungen nicht das Geringste zu tun zu haben und möchte hingegen in Frieden mit den Bewohnern der Stadt leben. Mehr als leicht verdiente 27.500 Erfahrungspunkte winken euch bei der Lösung, die ihr herbeiführt indem ihr lediglich Minister Lloyd darüber unterrichtet. Etwas Zeit nimmt das gesamte jedoch in Anspruch, doch sobald ihr aus den Ruinen zurück seid, sollten sich Madulf und Lloyd geeinigt haben.

Ein Golem als Kindermädchen

Jermien bewohnt sein Haus (5) zusammen mit seiner Tochter Colette, die in Daar verliebt ist. Aus diesem Grund würde Jermien gerne einen Golem kreieren, der über Colette wacht. Doch dazu fehlt ihm eine entscheidende Zutat: Nachahmerblut. In einer Höhle tief in den Wäldern (3) findet ihr neben einigen Mephiten eine Kiste. Aus der bei der Öffnung ein Nachahmer hervorspringt, zwei Erdkolosse sind ebenfalls zugegen. Habt ihr das Blut des toten Nachahmers an euch gebracht geht der Weg zurück zu Jermien. Welcher seinen Golem so endlich vollenden kann (19.250 EPs), doch dieser führt eine kleine Wende der ursprünglichen Lage herbei. Ihr solltet besser eingreifen bevor der Golem seinen Schöpfer vernichtet (21.250 EPs). Mit der Vernichtung des Golems sieht Jermien seinen Fehler ein und Colette und Daar können von nun an zusammen weiterleben...

Die Tempelruinen





Nachdem ihr die meisten Leute in Umar Hill glücklich gemacht habt kann es zu den Tempelruinen weitergehen. Der düstere Wald vermittelt einem in der Tat den Eindruck des Blair Witch Projects. Scheinbar immer in Dunkelheit gehüllt, tummeln sich hier Schatten und Schattenwölfe. Ein wenig Unterstützung, im Kampf gegen diese Wesen und ihren Anführer, findet ihr in Anath (1). Sie ist es die euch den Tipp gibt, das Fenster auf den strahlenden Edelstein zu richten. Dadurch werden alle in den Lichtkreis tretenden Schatten umgehend vernichtet.

Im Inneren (1) erstrecken sich eingefallene Mauern mit dicken Staubschichten. Aber in dieser zeichnen sich Fußspuren ab, die in den Raum hinter dem nächstgelegenen Tür verlaufen. Ein merkwürdige Heulen und metallisches Kratzen deuten an was sich Sekunden später abzeichnet. Schattenwölfe und Skelettkrieger hausen hier unten. In der sich langsam lichtenden Dunkelheit findet ihr einen Stapel von Knochen (2), es sind die sterblichen Überreste von Amuana, die euch später von Nutzen sein werden. Der Schattengefängniswächter hält mit seinen Untertanen vor einem Raum wache, aus dem leise die Stimme eines weiblichen Wesens dringt. In den Überresten des niedergestreckten Wächters findet ihr den Schlüssel zu den Gefängniszellen (3). Sind sie geöffnet erzählt euch Mazzy ihre Geschichte, hört sie euch an und entscheidet ob ihr sie in eurer Party haben wollt. In der Zelle neben ihr liegt der zweite Teil einer Nachricht von Lord Tombelthen (die euch bei einem der zukünftigen Waldläuferaufträgen weiterbringt).

Lange Schatten erstrecken sich über den nächsten Raum (6). Eine vereinzelte Säule steht in der Mitte des Raumes und hält die Decke vom Einsturz ab. Ist der Kampf gegen die Schatten geschlagen, geht es darum das Morgen Ritual Pergament ausfindig zu machen.

(5) Ein großer Kristall hält die Augen der Dunkelheit davon euch zu vernichten. Es scheint am besten den Kristall so lange in seiner Fassung verweilen zu lassen bis alle Schatten an seinem Licht vergangen sind.

Der nordwestlichste Raum birgt einen riesigen steinernen Kopf (4), der Amuana ähnelt, in sich. Dieser ist der zentrale Anlaufpunkt der Ritualrätsel dieses Levels. Eine genaue Untersuchung des Kopfes ergibt das zumindest ein Auge nicht so blind ist wie es scheint. In ihm ist eine unentschärfbare Falle eingemistet die das Böse fernhalten soll. Jener Kopf stellt euch innerhalb seiner drei Rituale jeweils drei Fragen. Die Antworten dazu sind in den jeweiligen Räumen über den gesamten Level verteilt. Das Pergament des Morgenrituals (6)

befindet sich bereits in eurem Besitz befinden. Ihr könnt jederzeit zu diesem Raum zurückkehren und die Rituale durchführen, sobald ihr das Pergament gefunden habt. Als kleine Hilfestellung möchte ich euch die Antworten jedoch schon einmal vorgeben, ob ihr sofort alle Rituale auf einmal löst oder für jedes zurück kommt überlass ich euch.

Morgen Ritual

Beantwortet die 1. Frage mit der 2. Antwort:

Beantwortet die 2. Frage mit der 3. Antwort:

Beantwortet die 3. Frage mit der 1. Antwort:

Mittagszeit Ritual

Beantwortet die 1. Frage mit der 3. Antwort:

Beantwortet die 2. Frage mit der 1. Antwort:

Beantwortet die 3. Frage mit der 1. Antwort:

Dämmeru Ritual

Beantwortet die 1. Frage mit der 1. Antwort:

Beantwortet die 2. Frage mit der 3. Antwort:

Beantwortet die 3. Frage mit der 2. Antwort:

Nach Vollendung der drei Rituale erhaltet ihr den Sonnenstrahl, welches der erste Teil von dreien ist, die zusammen das Amaunator Symbol bilden. Zurück auf dem Pfad der vom Eingang ausgeht gelangt ihr zu einer merkwürdig aussehenden Barriere. Mit Hilfe des Sonnenedelsteins (5) löst sich diese nun in Luft auf und gibt den Weg zu einer weiteren frei. Diese lässt sich bedauerlicherweise nicht öffnen und so bleibt der einzige Weg die morsch dreinschauende Holzbrücke. Was wie eine Falle aussieht entpuppt sich auch umgehend als eine. Versucht die Brücke so schnell wie möglich zu überqueren und die Gegner an ihrem Ende zu bekämpfen. Nun wird es etwas wärmer, denn dieser Raum ist gefüllt mit Lava. In den Verzierungen der Wände verbirgt sich ein Schatz (7). Dahinter erstreckt sich ein weiterer mit Skelettkriegern gefüllter Raum, in dem das Pergament des Mittagszeitrituals liegt. Die Grabkammer Amuanas (9) scheint der einzige Weg zu sein, der euch noch bleibt. Doch abermals ist er nicht unbewacht. Sofern ihr Amuanas Knochen (2) am Eingang an euch genommen habt, erscheinen die Wächter Badon und Dettseh um euch darum zu bitten. Händigt ihr sie ihnen aus erhaltet ihr das zweite Teil des Amaunator Symbols, das Dämmerungslichtsymbol. Ferner erhaltet ihr hier den Schattendrachenstein, welcher euch unaufspürbar für den kommenden Drachen macht.

Steinblöcke mit golden eingravierten Lettern zieren den Boden des letzten Rätselraumes. Wenn ihr ein wenig aufgepasst habt, könnt ihr vermutlich schon erraten auf welche Lettern ihr treten dürft und welche euch hingegen mit einem Feuerstrahl segnen. Amaunator ist wie üblich die Antwort. Am Ende stehen euch zwei Türen zur Auswahl. Hinter der Linken (12) hält eine Statue die Hände auf und überreicht euch das Lichtsteinsymbol. Hinter Rechten versteckt sich ein Schatten (11). Vor dem plündern der Statue müsst ihr noch einen Knochengolem ausschalten. Anschließend gelangt ihr, neben einem kleinen Zauberarsenal, an das dritte Pergament und den letzten Sonnensstein.

Nun steht dem Verlassen des Levels (13) nichts mehr im Wege. In der folgenden Halle schlummert der Schattendrache Thaxll'ssillvia. So fern ihr den Schattendrachenstein bei auch tragt reagiert er jedoch nicht auf euch. Wagemutige Helden können sich aber gern mit dem Wurm anlegen. Er hinterlässt neben einem Haufen von Edelsteinen Schattendrachenschuppen und 3300 Goldstücken die Crom Faer Schriftrolle.

Der Weg zum Endgegner wird euch nur gewährt wenn ihr tatsächlich alle drei Bestandteile des Amaunator Symbols zusammen habt. Nun seid ihr endgültig beim Auslöser der Umar Hill Probleme angelangt. Der Schattenlord benutzt Merellas Körper als Wirt für seine teuflischen Pläne. Der Kampf gegen ihn ist kein Zuckerschlecken, durch die vielen Ziele entwickelt er sich tatsächlich zu einem Kampf ums blanke Überleben. Die günstigste Variante scheint es zu

den Schattenlord mit den meisten Charakteren zu belagern und mit einen oder zwei Kriegeren den Altar, der unaufhaltsam neue Schatten erschafft, zu zerstören. Kaum ist der Schattenlord besiegt, wird es Licht in den düsteren Wäldern. Wieder zurück in Umar Hill belohnt euch Minister Lloyd mit 28.000 Erfahrungspunkten, einer eindrucksvollen Rüstung und einer Verbesserung eures Rufes. Gehört euer Hauptcharakter der Klasse der Waldläufer an, bietet er euch zudem noch Merellas frühere Behausung an, für die ihr lediglich etwas über die Bewohner des Dorfes und Waldes wachen sollt.

Der Geist des Waldes



Habt ihr als Waldläufer die ehrenvolle Aufgabe übernommen über den Wald zu wachen, so findet ihr in eurer Behausung einige neue Utensilien. Verlasst ihr das Gebiet und kehrt später zurück oder übernachtet schlicht und einfach einige male in Umar Hügel, so erscheint euch Mairyn. Als guter Geist des Waldes klagt sie euch ihr Leid. Eine Bande von Frevlern zerstört den Wald um die Tempelruinen. Im südlichen Teil der Tempelruinen (4) trifft ihr Lord Igen Tombelthen, der nach dem Schatz seines Vaters sucht und dafür den Wald niederholt. Euch bleiben zwei Wege. Entweder tötet ihr ihn und seine Bande oder ihr willigt ein den Schatz für ihn zu finden. Da es nicht sonderlich aufwendig, aber bedeutend lukrativer ist, würde ich letzteres Vorschlagen. Zum Aufspüren des Schatzes gibt euch Lord Tombelthen den Teil

einer Art Schatzkarte. Den zweiten Abschnitt findet ihr (falls ihr ihn noch nicht habt) in den Ruinen, genauer gesagt in der Gefängniszelle (3). Dadurch erfahrt ihr das der Schatz in der Steinsäule im Südosten (5) liegt. Sobald ihr die Skelette, die ihn umringen, zerschlagen habt, gelangt ihr an die spärliche Beute. Ein Mithrilamulett und ein kleines Entschuldigungsschreiben sind zwar nicht das was Igen erwartet hat, aber dennoch belohnt er euch mit 21.500 Erfahrungspunkten.

Wieder zurück in Umar Hügel schenkt euch Mairyn für die Erfüllung der Tat nochmals 10.000 Erfahrungspunkte.



Betrachter

Betrachter und andere Augen

Die Augentyrannen greifen hauptsächlich mit Magie an. Obwohl ein paar Untergattungen ebenfalls gerne zubeißen. Die kleineren Betrachter verwenden hauptsächlich Lähmung und Schwere Wunden verursachen, während ihre größeren Artgenossen lieber Todeszauber einsetzen.

Die einfachste Methode...

...ist, wie so oft, die Prügelstrafe. Der Nahkampf gegen einen Betrachter ist die logische Konsequenz auf die weitreichenden Zaubersprüche. Präventivzauber, wie Haste (Haste) oder Schutz vor magischer Energie (Protection from Magical Energy) helfen euch den Kampf schneller zum Ende zu bringen.

Ein absolutes muss, um euch gegen die Betrachterangriffe zu schützen, ist der Umhang der Spiegelungen (aus der Unterwasserstadt) oder Baldurans Schild (Collectors Edition Gegenstand).

Vollkommene Immunität

Dazu muss man lediglich einen Paladin (Chevalier) haben, und ihn mit dem Spiegelumhang und einem Helm zum Schutz vor Bezauberung oder einem gleichwertigen Gegenstand ausstatten. Es muss ein Chevalier sein, denn dieser hat von Natur aus schon Immunität gegen Panik.

Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann ihm der Betrachter nichts mehr anhaben und tötet sich mit seinen Attacksogar selbst, ohne dass der Charakter einen Finger rühren muss (weil alle Angriffe zurückgeworfen werden).

Älterer Augentyrann (Elder Orb)

TP:	130 / 130	XP:	14000
ETW0:	5	Angriffe:	1
Rasse:	Betrachte r	Stufe:	9
Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	16
Geschicklichkeit:	12	Weisheit:	9
Konstitution:	12	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	-6
Wucht:	0	Geschoss:	-2
Stich:	0	Klinge:	0

Rettungswürfe:		Tod:	4
Stäbe:	6	Verwandlung:	5
Odem:	4	Zauber:	7
Resistenz:		Magie:	50
Feuer:	10	Kälte:	10
Elektrizität:	10	Säure	10
Magisches Feuer:	10	Magische Kälte	10
Klingen:	10	Stiche:	10
Wucht:	10	Geschosse	10

TP:	95 / 95	XP:	14000
ETW0:	5	Angriffe:	1
Rasse:	Betrachter	Stufe:	9
Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	Rechtschaffen Böse

Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	16
Geschicklichkeit:	12	Weisheit:	9
Konstitution:	12	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	-4
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	4
Stäbe:	4	Verwandlung:	3
Odem:	3	Zauber:	5
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure	0

Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	0

Betrachter (Spectator)

TP:	75 / 75	XP:	4000
ETW0:	15	Angriffe:	1
Rasse:	Betrachter	Stufe:	4
Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	Rechtschaffen Neutral
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	16
Geschicklichkeit:	12	Weisheit:	9
Konstitution:	12	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	-2
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	8
Stäbe:	10	Verwandlung:	9
Odem:	9	Zauber:	11
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	0

Kleinerer Betrachter (Gauth)

TP:	101 / 101	XP:	9000
ETW0:	11	Angriffe:	1
Rasse:	Betrachter	Stufe:	9
Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	Neutral Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	16
Geschicklichkeit:	12	Weisheit:	9
Konstitution:	12	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	8
Stäbe:	10	Verwandlung:	9
Odem:	9	Zauber:	11
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Untoter Betrachter (Undead)

TP:	95 / 95	XP:	13000
ETW0:	5	Angriffe:	1
Rasse:	Betrachter	Stufe:	9

Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	Rechtschaffen Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	16
Geschicklichkeit:	12	Weisheit:	9
Konstitution:	12	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	-2
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	4
Stäbe:	6	Verwandlung:	5
Odem:	4	Zauber:	7
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Drachen

Die einfachste Methode...

...einen Drachen zu bezwingen, ist es außerhalb seines Sichtbereiches zu bleiben und ihn mit Todeswolke (Cloudkill) Zaubern einzudecken. Was ihr wiederum am besten mit einem Zauberstab realisiert, da es mitunter schwierig werden könnte derartig viele Todeswolke Zauber im Kopf zu behalten.

Offensive gegen Drachen:

Als erstes solltet ihr euch darauf konzentrieren Waffen zu sammeln, die euch Boni gegen Drachen beschern. Selbiges gilt für Rüstungen und anderes magisches Equipment. Je mehr Boni ihr für den Kampf sammelt (Schaden gegen Drachen, Schutz vor Odemwaffen) desto größer wird eure Siegeschance.

Wenn ihr euch von vornherein für den Kampf gegen Drachen wappnen wollt, solltet ihr euch auf die Charakterklassen konzentrieren, die den Drachen den größtmöglichen Schaden

zufügen können. Als da wären:

Chevaliere oder Paladine allgemein, die bewaffnet mit dem Heiligen Rächer, Carsomyr +5, den Nahkampf bestreiten können.

Während der Bogenschütze, Unterklasse des Waldläufers, (als der Erzfeindrasse unbedingt den Drachen auswählen) aus der Ferne angreift.

Sonstige Bemerkungen:

Wenn ihr Magie benutzen wollt, setzt Zauber mit garantiertem Schaden wie z.B. Magisches Geschoss. Sie werden dem Drachen keinen großen Schaden zufügen, können als Kettenzauber jedoch ziemlich tödlich sein.

Die Angriffe der Drachenklauen können extrem kraftvoll sein. Sie können euch mit einem Hieb 30-40 Trefferpunkte entreißen.

Eine weitere effektive Waffe im Kampf gegen Drachen, stellt die Hellebarde +3 Drachenbann dar (1W10+3, +6 gegen Drachen), die ihr während des Kult der Augenlosen Auftrages erhaltet. (eingesendet von Rita)

Der Priesterspruch "Leid" (6. Grad) ist auch ein fieser Zauber, da er die Trefferpunkte des Drachen auf 1 setzt. Am besten sollte noch man durch Zaubersprüche den ETW0 hoch setzen z.B. mit Heilige Macht entleihen (Priesterspruch 2. Grad), Heilige Macht (Priesterspruch 4. Grad), Vereinte Kräfte (5. Grad). Damit man das Ziel auch trifft, denn das ist bei diesem Zauber sehr wichtig (siehe Beschreibung Handbuch).

Adalon, der Silberdrache

TP:	254 / 254	XP:	54000
ETW0:	-2	Angriffe:	3
Stufe:	23	Gesinnung:	Rechtschaffend Gut
Fähigkeiten:			
Stärke:	25	Intelligenz:	22
Geschicklichkeit:	19	Weisheit:	22
Konstitution:	19	Charisma:	19
Altertumskunde:	5	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	-11
Wucht:	0	Geschoss:	-4
Stich:	0	Klinge:	0
Resistenz:		Magie:	60
Feuer:	0	Kälte:	100
Elektrizität:	0	Säure:	0

Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	100
Klingen:	25	Stiche:	25
Wucht:	25	Geschosse	25
Gegenstände:	Nachricht Ring Silberdrachenblut	Heimat:	Gebiet 2102 - Die dunkle Höhle im Nordosten des Unterreichs

Firkraag, der rote Drache

TP:	184 / 184	XP:	64000
ETW0:	-5	Angriffe:	3
Stufe:	23	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	25	Intelligenz:	17
Geschicklichkeit:	15	Weisheit:	3
Konstitution:	15	Charisma:	9
Altertumskunde:	5	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	-11
Wucht:	0	Geschoss:	-2
Stich:	0	Klinge:	0
Resistenz:		Magie:	65
Feuer:	100	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	100	Magische Kälte:	0
Klingen:	30	Stiche:	30
Wucht:	30	Geschosse:	30

	Carsomyr +5 (Heilige Rächer) Ring Rote Drachenschuppen Umhang des Schildes 2x Zufallsgegenstände		
Gegenstände:		Heimat:	Gebiet 1203 - Die unterste Ebene des Windspeerhügeldungeons

Nizidramanii'yt, der schwarze Drache

TP:	200 / 200	XP:	52000
ETW0:	-3	Angriffe:	4
Stufe:	23	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	25	Intelligenz:	20
Geschicklichkeit:	21	Weisheit:	21
Konstitution:	21	Charisma:	21
Altertumskunde:	5	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	-12
Wucht:	0	Geschoss:	-2
Stich:	0	Klinge:	0
Resistenz:		Magie:	45
Feuer:	20	Kälte:	20
Elektrizität:	20	Säure:	100
Magisches Feuer:	20	Magische Kälte:	20
Klingen:	25	Stiche:	25
Wucht:	25	Geschosse:	25

	Bolzen +2 Blutsteinamulett Diamant Goldener Kelch des Lebens Halskette der Träne Laerals Klingensängers Kettenhemd +4 Kugel +2 Perlenkette Pfeil +2 Pfeile des Zauberbruchs Ring Sternsaphir Verletzungspfeil		
Gegenstände:		Heimat:	Gebiet 2807 - Die Waldlichtung im Westen von Suldanessalar

Thaxll'ssillyia, der Schattendrache

TP:	160 / 160	XP:	45000
ETW0:	-3	Angriffe:	3
Stufe:	23	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	25	Intelligenz:	14
Geschicklichkeit:	15	Weisheit:	16
Konstitution:	15	Charisma:	13
Altertumskunde:	5	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	-12
Wucht:	0	Geschoss:	-2
Stich:	0	Klinge:	0
Resistenz:		Magie:	60
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	25	Stiche:	25
Wucht:	25	Geschosse:	25

	Mondriegel Perle Ring Schriftrolle des Crom Faeyr Schuppen eines Schattendrachens Schwarzer Opal Titanit Wasseropal		
Gegenstände:		Heimat:	Gebiet 1402 - Der 2. Level der Tempelruinen

Gedankenschinder

Gedankenschinder...

...oder auch Illithiden genannt, sind neben Leichnamen und Drachen die Ernst zu nehmenden (und frustrierendsten) Gegner des Spiels. Tief unter der Erde lebend, nutzen sie die Kraft ihrer Gedanken, um ihren Gegnern ihren Willen aufzuzwingen. Sie nutzen hochstufige Magie in Verbindung mit ihren psionischen Kräften.

Die einfachste Methode...

...ist es, Chaotische Befehle (Chaotic Commands) auf eure besten Kämpfer anzuwenden. Eventuell noch gepaart mit dem üblichen Hast Zauber, sind die fiesen Kerlchen so in Sekunden zu Nichte gemacht.

Weitere Taktiken

Da Illithiden mit Vorliebe die Gehirne ihrer Gegner aussaugen, könntet ihr ihnen Gegner zum Fraß vorwerfen, die keine haben. Horden von Untoten halten die netten kleinen Gedankenschinder Tagelang bei Laune :) Unsichtbare Pirscher (Invisible Stalker) eignen sich ebenfalls ausgezeichnet für den Kampf.

Da Gedankenschinder meist nur in engen Räumen und Gängen erscheinen (Geheime Basis unter dem Tempelbezirk und ihre Stadt in dem Unterreich) lässt sich die KI hier etwas überlisten. Stellt einfach einen, mit einem Unsichtbarkeitszauber versehenen, Charakter in den Gang und erledigt die Gedankenschinder mit Fernwaffen.

Ein weitere wirkungsvolle Waffe gegen Gedankenschinder ist der Zauber Todeswolke. Am besten wendet ihr ihn an, indem ihr die Tür zu einem Raum öffnet, ihn hereinfliegen lasst und anschließend die Tür wieder schließt :)

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Rettungswürfe eurer Chars dermaßen zu erhöhen, dass sie die Psi-Attacken ohne Probleme wegstecken. Hierzu eignen sich der Versetzungsumhang, Baldurans Helm (aus Irenicus Gefängnis zu Beginn des Spiels), das Amulett des Zauberschutzes usw. hervorragend.

Da die kleineren Gedankenschinder (Alhoon, Gedankenschinder) nur Stufe 8 sind, hilft gegen diese der Magierzauber "Todeszauber" (6.Grad). Doppelt hilfreich ist dieser Zauber, da die Gedankenschinder manchmal von Erdkolossen begleitet werden. Erdkolosse haben auch nur die Stufe 8 werden dadurch auch getötet. Höhere Illithiden wie die Ulitharid haben die Stufe 11, deshalb sind sie von dem Todeszauber nicht betroffen.

Alhoon

TP:	68 / 68	XP:	9000
ETW0:	11	Angriffe:	4
Klasse:	Kämpfer	Stufe:	8
Klasse:	Magier	Stufe:	9
Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	5
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	10
Stäbe:	12	Verwandlung:	11
Odem:	12	Zauber:	13
Resistenz:		Magie:	90
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	25

Gedankenschinder (Mindflayer)

TP:	68 / 68	XP:	9000
ETW0:	15	Angriffe:	4
Klasse:	Gedankenschinder	Stufe:	8

Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	5
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	5
Stäbe:	6	Verwandlung:	5
Odem:	5	Zauber:	5
Resistenz:		Magie:	90
Feuer:	100	Kälte:	100
Elektrizität:	100	Säure:	100
Magisches Feuer:	100	Magische Kälte:	100
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Illithid-Vampir (Vampiric)

TP:	67 / 67	XP:	14000
ETW0:	9	Angriffe:	4
Klasse:	Gedankensch. h.	Stufe:	8
Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	18 / 76	Intelligenz:	3
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	9

Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	1
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	10
Stäbe:	12	Verwandlung:	11
Odem:	12	Zauber:	13
Resistenz:		Magie:	90
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Ulitharid

TP:	96 / 96	XP:	11000
ETW0:	11	Angriffe:	5
Klasse:	Keine	Stufe:	0
Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	3
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0

Rettungswürfe:		Tod:	3
Stäbe:	4	Verwandlung:	4
Odem:	5	Zauber:	3
Resistenz:		Magie:	95
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	50

Golems

Golems...

...werden von Magiern erschaffen. Sie werden zunächst aus einem bestimmten Material geformt, anschließend ruft der Magier den Elementargeist an und haucht dem Golem so sein Leben ein. Die so erschaffene Kreatur kommt gänzlich ohne Gehirn aus und kann lediglich die Befehle seines Meisters erfüllen. Aus diesem Grund dienen Golems meist nur zur Bewachung bestimmter Gebäude oder Gegenstände. Golems besitzen die Fähigkeit sich magisch zu beschleunigen oder ihre Gegner magisch zu verlangsamen. Sie sind gegen sämtliche Beherrschungszauber immun.

Die einfachste Methode...

...besteht darin, mit stumpfen Waffen auf den Golem einzuschlagen. Klingenwaffen, wie z.B. Schwerter, fügen einem Golem keinen Schaden zu (selbst mit Carsomyr +5 erzielt ihr null Schaden). Wirkungsvolle Waffen wären:

Für den Anfang, der Flegel der Zeitalter +3 (aus der de'Arnise Burg).

Im späteren Spielverlauf der Crom Faeyr (siehe Gegenstandsschmiede). Er tötet Lehm- und Steingolems mit nur einem Schlag.

Die effektivste Waffe überhaupt ist jedoch das "Zerschmetterndes Zepher", welches ihr auf dem Marktplatz von Ust'Natha (Unterreich) erwerben könnt. Dieses wirkt bei jedem Schlag Todesmagie gegen Golems. Misslingt der Rettungswurf eines Golems, stirbt dieser sofort.

Weitere Taktiken:

Bei den Eisen- und Adamantitgolems lässt sich, dank deren Größe, wieder mal eine hinterhältige Taktik anwenden. Aufgrund ihrer Größe passen sie nämlich nicht durch Türen. So könnt ihr sie dort hinlocken und anschließend mit Fernwaffen vernichten.

Die hohe magische Resistenz der Golems, lässt sich mit Resistenz senken (Lower Resitance) herabsetzen.

Schadensverteilung:

Um Lehmgolems zu treffen benötigt ihr +1 oder bessere Waffen

Um Stein- oder Molochgolems zu treffen benötigt ihr +2 oder bessere Waffen

Um Eisen- oder Adamantitgolems zu treffen benötigt ihr +3 oder bessere Waffen
Adamantit- und Sandgolems erleiden bei jedem Treffer nur 2 Schadenspunkte.

Adamantitgolem

TP:	80 / 80	XP:	25000
ETW0:	3	Angriffe:	1
Klasse:	Golem	Stufe:	18
Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	Neutral
Fähigkeiten:			
Stärke:	24	Intelligenz:	9
Geschicklichkeit:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	3
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	3
Stäbe:	5	Verwandlung:	4
Odem:	4	Zauber:	6
Resistenz:		Magie:	100
Feuer:	125	Kälte:	100
Elektrizität:	100	Säure:	100
Magisches Feuer:	125	Magische Kälte:	100
Klingen:	90	Stiche:	90
Wucht:	90	Geschosse:	90

Eisengolem

TP:	80 / 80	XP:	13000
ETW0:	3	Angriffe:	1
Klasse:	Golem	Stufe:	18
Geschlecht:	Keines	Gesinnung:	Neutral
Fähigkeiten:			
Stärke:	24	Intelligenz:	9
Geschicklichkeit:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	3
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	3
Stäbe:	5	Verwandlung:	4
Odem:	4	Zauber:	6
Resistenz:		Magie:	100
Feuer:	125	Kälte:	100
Elektrizität:	100	Säure:	100
Magisches Feuer:	125	Magische Kälte:	100
Klingen:	75	Stiche:	75
Wucht:	75	Geschosse:	75

Fleischgolem

TP:	40 / 40	XP:	2000
ETW0:	7	Angriffe:	2
Klasse:	Golem	Stufe:	9

Geschlecht:	Keine s	Gesinnung:	Neutra l
Fähigkeiten:			
Stärke:	19	Intelligenz:	9
Geschicklichkei t:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde :	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	9
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	10
Stäbe:	11	Verwandlung:	10
Odem:	11	Zauber:	11
Resistenz:		Magie:	100
Feuer:	0	Kälte:	100
Elektrizität:	125	Säure	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	0

Gehirngolem

TP:	80 / 80	XP:	10000
ETW0:	9	Angriffe:	1
Klasse:	Gole m	Stufe:	12
Geschlecht:	Keine s	Gesinnung:	Neutra l
Fähigkeiten:			
Stärke:	20	Intelligenz:	9
Geschicklichkei t:	9	Weisheit:	9

Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	3
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	7
Stäbe:	9	Verwandlung:	8
Odem:	8	Zauber:	10
Resistenz:		Magie:	100
Feuer:	50	Kälte:	100
Elektrizität:	100	Säure:	0
Magisches Feuer:	50	Magische Kälte:	0
Klingen:	25	Stiche:	0
Wucht:	25	Geschosse:	25

Lehmgolem

TP:	50 / 50	XP:	8000
ETW0:	9	Angriffe:	1
Klasse:	Golem	Stufe:	9
Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	neutral
Fähigkeiten:			
Stärke:	20	Intelligenz:	9
Geschicklichkeit:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	7
Wucht:	0	Geschoss:	0

Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	7
Stäbe:	9	Verwandlung:	8
Odem:	8	Zauber:	10
Resistenz:		Magie:	100
Feuer:	50	Kälte:	100
Elektrizität:	100	Säure:	0
Magisches Feuer:	50	Magische Kälte:	0
Klingen:	100	Stiche:	0
Wucht:	100	Geschosse:	100

Molochgolem

TP:	70 / 70	XP:	16000
ETW0:	7	Angriffe:	1
Klasse:	Golem	Stufe:	14
Geschlecht:	Keines	Gesinnung:	neutral
Fähigkeiten:			
Stärke:	22	Intelligenz:	9
Geschicklichkeit:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	5
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	5
Stäbe:	7	Verwandlung:	6
Odem:	5	Zauber:	8
Resistenz:		Magie:	100

Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	0
Klingen:	90	Stiche:	0
Wucht:	90	Geschosse	90

Sandgolem

TP:	70 / 70	XP:	14000
ETW0:	9	Angriffe:	1
Klasse:	Golem	Stufe:	9
Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	Neutral
Fähigkeiten:			
Stärke:	20	Intelligenz:	9
Geschicklichkeit:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	7
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	7
Stäbe:	9	Verwandlung:	8
Odem:	8	Zauber:	10
Resistenz:		Magie:	100
Feuer:	50	Kälte:	100
Elektrizität:	100	Säure	0
Magisches Feuer:	50	Magische Kälte	0
Klingen:	85	Stiche:	0

Wucht:	85	Geschosse	100
--------	----	-----------	-----

Steingolem

TP:	60 / 60	XP:	8000
ETW0:	7	Angriffe:	1
Klasse:	Golem	Stufe:	14
Geschlecht:	Keines	Gesinnung:	neutral
Fähigkeiten:			
Stärke:	22	Intelligenz:	9
Geschicklichkeit:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	5
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	5
Stäbe:	7	Verwandlung:	6
Odem:	5	Zauber:	8
Resistenz:		Magie:	100
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Leichname

Alle Leichname in Baldur's Gate 2 sind vollkommen optional und müssen von euch nicht bekämpft werden! Die zwei großen Endgegner (Kangaxx und Shangalar) zählen zu den härtesten Gegnern des Spiels (vielleicht sogar schwerer als der wirkliche Endgegner, Irenicus). Die einzigen Ausreden die es für ihre Vernichtung gibt bestehen darin, dass ihr sagen wollt "Ich habe den Demilich besiegt und du nicht..." oder etwas in der Art :-). Oder eventuell darin, dass sie zwei der wertvollsten Gegenstände des Spiels innehalten (den [Ring von Gaxx](#) und den [Stecken der Magister](#)).

Shangalars Reich könnt ihr relativ einfach betreten. Indem ihr die rechte Tür (Vorsicht Falle) am Haus im Südwesten der Docks öffnet und versucht sie, mit einem Spitzbubenstein im Gepäck, zu betreten.

Kangaxx Auftrag (seine gespaltene Persönlichkeit zu restaurieren) findet ihren Anfang im Brückenviertel. Seine Gruft liegt im verschlossenen Haus, links vom Haupteingang zu Mae'Vars Gildenhaus im Zentrum der Docks. Neben einer Türfalle erwarten euch im Inneren zunächst 3 Minotauren, bevor ihr im Keller mit Kangaxxs Schädel plaudern könnt. De weiteren schließen Kangaxxs Körperteile den Auftrag des Helmtempels zur Vernichtung des Kult der Augenlosen ein. Genauere Informationen hierzu findet ihr in der [Gegenstandsschmiede...](#)

Bevor ihr euch an diese böse Meute wagt, solltet ihr euch einen kleinen Vorgeschmack durch den "normalen" Leichnam am Stadttor holen. In der nördlichen Ecke der Taverne befindet sich eine Geheimtür, über die ihr zu ihm gelangt. Zum ersten verschafft euch der Kampf einen Einblick in die Fähigkeiten eines Leichnams und zum zweiten erhaltet ihr aus der Kiste im hinteren Teil des Raumes den Tagesstern, eine äußerst wirksame Waffe gegen kommende Untote.

Die einfachste Methode...

...einen Leichnam zu bezwingen, besteht darin auf ihn einzuprügeln :-). Doch dazu sind einige Hilfsmittel von Nöten. Leichname haben zwar keine besondere Panzerung (wie ihr an den unten stehenden Tabellen sehen könnt) bauen jedoch Sekunden nach ihrem Auftauchen sämtliche verfügbaren Schutzzauber auf (Steinhaut, Zauber zurückwerfen, Schutz vor magischen Waffen, etc.). Daher solltet ihr mit entsprechenden Gegenzaubern arbeiten (Bresche, etc.). Zudem solltet ihr bereits vor dem Angriff sämtliche Präventivzauber anlegen (Hast [Haste], Gesang [Chant], Abwehrharmonie [Defensive Harmony], usw.)

Offensive gegen Kangaxx:

Der mit Abstand heftigste Gegner ist Kangaxx. Zum Ersten ist er relativ schwer zu treffen und zum Zweiten können seine Einkerkerszauber zu einer echten Qual werden. Zur Vorbeugung gegen die Einkerkung hilft Schutz vor Magie (Protection from Magic). Falls euch doch mal ein Char abhanden gekommen ist, könnt ihr ihn mit Freiheit (Freedom), Magier 9. Grad, zurückholen. Immunität gegen Zauber (Spell Immunity), Magier Grad 5, gewährt eurem Magier für die gesamte Kampfdauer Immunität gegen Einkerkung.

Eine logische Folgerung daraus wäre es also, einen Charakter als Abwehrmauer aufzustellen. Schützt euren am besten gepanzerten Streiter gegen Einkerkung und stellt ihn so nah wie möglich an Kangaxx heran. So schickt der Halbleichnam alle Attacken auf ihn und eure restlichen Charaktere können ihn ungestört zur Strecke bringen.

Um ihm tatsächlich Schaden zuzufügen benötigt ihr Waffen +4 oder Bessere. Als da wären Carsomyr, Strecken der Magister, Everads Schleuder +5 (Collectors Edition Gegenstand) oder die Flammenzunge.

Eine weitere äußerst leicht zu realisierende Taktik (zumindest im späteren Spielverlauf) besteht darin, Kangaxx als Schlächter oder Berserker gegenüber zu treten. Da ihr in diesem Stadium ebenfalls Immun gegen seine Einkerkung seid. (eingesendet von Rita)

Sonstige Tipps:

Herbeibeschworene Tiere/Monster sind unglücklicherweise in kürzester Zeit von Kangaxx eingekerkert. Das Zauberauge (Wizards Eye), Magier Grad 4, ist jedoch Immun dagegen. Gegen die Großzahl der Zauber ist Kangaxx immun. Doch Feuerelementar können (wenn sie nicht umgehend verpuffen) wahre Wunder bewirken.

Elementarleichnam

TP:	110 / 110	XP:	22000
ETW0:	9	Angriffe:	1
Klasse:	Magier	Stufe:	20
Rasse:	Leichnam	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	12	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	18
Konstitution:	14	Charisma:	17
Altertumskunde:	87	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	8
Stäbe:	3	Verwandlung:	5
Odem:	7	Zauber:	4
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	100	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0
Gegenstände:	-	Heimat:	Gebiet 0525 - Haus im Südwesten der Docks (9)

Kangaxx der Halbleichnam

TP:	50 / 50	XP:	55000
ETW0:	9	Angriffe:	1

Klasse:	Magier	Stufe:	27
Rasse:	Halbleichnam	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	16
Konstitution:	11	Charisma:	10
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	8
Stäbe:	3	Verwandlung:	5
Odem:	7	Zauber:	4
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	90	Stiche:	90
Wucht:	90	Geschosse:	90
Gegenstände	Ring von Gaxx 2x Zufallsgegenstände	Heimat	Gebiet 0331 - Haus links neben Mae'Vars Diebesgilde in den Docks

Kangaxx der Leichnam (Vorstufe des Halbleichnam)

TP:	126 / 126	XP:	22000
ETW0:	9	Angriffe:	1
Klasse:	Magier	Stufe:	27
Rasse:	Leichnam	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	16
Konstitution:	11	Charisma:	10

Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	10
Stäbe:	5	Verwandlung:	7
Odem:	9	Zauber:	1
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0
Gegenstände:	-	Heimat:	Gebiet 0331 - Haus links neben Mae'Vars Diebesgilde in den Docks

Leichnam

TP:	110 / 110	XP:	22000
ETW0:	9	Angriffe:	1
Klasse:	Magier	Stufe:	19
Rasse:	Leichnam	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	16
Konstitution:	11	Charisma:	10
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	10
Stäbe:	5	Verwandlung:	7
Odem:	9	Zauber:	1
Resistenz:		Magie:	0

Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	0
Gegenstände	Stab der Blitze	Heimat	Gebiet 0082 - Grab hinter der Geheimtür in der Taverne des Stadtors
	Stab der Todeswolke		
	Stab des Feuers		
	Zeppter des Schreckens		

Schattenleichnam

TP:	110 / 110	XP:	22000
ETW0:	9	Angriffe:	1
Klasse:	Magier	Stufe:	20
Rasse:	Leichnam	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	18
Konstitution:	14	Charisma:	17
Altertumskunde:	87	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	8
Stäbe:	3	Verwandlung:	5
Odem:	7	Zauber:	4
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	0

Gegenstände	-	Heimat	Gebiet 0202 - Nordwesten der Tempelkanalisation
-------------	---	--------	---

Shangalar

TP:	126 / 126	XP:	50000
ETW0:	9	Angriffe:	1
Klasse:	Magier	Stufe:	26
Rasse:	Leichnam	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	10	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	10	Weisheit:	16
Konstitution:	11	Charisma:	10
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	0
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	10
Stäbe:	5	Verwandlung:	7
Odem:	9	Zauber:	1
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	0
Elektrizität:	0	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	0
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0
Gegenstände	-	Heimat	Gebiet 1008 - Erreichbar über die 2. Tür am Haus der Leichnamsgruft (im Südwesten) in den Docks. Der Zugang wird euch nur gewährt, wenn ihr einen Spitzbubenstein bei euch tragt.

...die Tür beginnt zu glühen und wird Augenblicke später zum Portal, das euch unaufhaltsam verschluckt...

Shangalar, der Leichnam, erscheint auf dem Altar vor euch und fragt euch wie ihr hier hergekommen seid. Bemüht euch nicht um Ausreden, egal für welche Antwortenkette ihr euch entscheidet, endet diese Konversation in einem offenen Konflikt. Denn die Mitglieder der Sekte der Verzerrten Rune sind nicht sonderlich erfreut über euer plötzliches Eindringen. Eure vermutlich einzige Chance diesen Kampf zu überleben besteht darin, euch teilweise

zurück zu ziehen. D.h. initiiert den Dialog mit Shangalar und bringt euch anschließend mit eurer gesamten Party die Treppe (zur Linken) hoch in Sicherheit. Auf diese Weise müsst ihr nicht gleichzeitig gegen alle Gegner antreten, sondern maximal gegen zwei auf einmal kämpfen.

Shangalar (50.000 EP, 3.890 GS):

Er wird sicherlich der Erste sein, der euch angreifen will. Er spricht mit Vorliebe Irreführung, Todeszauber, Zeitstopp und die Massenvernichtungswaffe Schrei der Todesfee aus. Am sinnvollsten ist bei ihm die oben genannte Taktik des Blitzableiters. Wählt also einen eurer Mannen aus und stellt ihn, geschützt durch Anti-Magie, vor Shangalar auf. Anschließend könnt ihr mit allen anderen Streitern kräftig auf ihn einknüppeln (evtl. solltet ihr den ersten Schrei der Todesfee Zauber abwarten, bevor ihr eure anderen Kämpfer hinzuzieht).

Vaxall (14.000 EP):

Der Betrachter zieht es vor, aus der Ferne mit "Paralyse", "Beherrschung" und anderen gemeinen Zaubern anzugreifen. Der einfachste Weg ist es daher, heranzustürmen und auf ihn einzuprügeln. Zur Ablenkung könntet ihr ein paar beschworene Kreaturen abseits platzieren und so seinen Angriffen entgehen.

Shyressa (10.500 EP):

Wie alle Vampire solltet ihr eure Streiter vor dem Kampf mit Schutz vor Stufenabzug Zaubern eindecken. Denn als mächtige Vampirdame, kann Shyressa euren Charakteren ganze 4 Stufen auf einmal abziehen. Sie entzieht ihren Gegnern mit Vorliebe die Lebenskraft, ihr könntet sie zur Ablenkung ebenfalls mit beschworenen Geschöpfen füttern und ihr nebenbei mit euren Priestern zu Leibe rücken.

Revanak (6.000 EP) und Layenne (4.000 EP):

Revanak ist ein guter Kämpfer, stellt aber, im Gegensatz zu den anderen Mitgliedern, keine große Gefahr dar. Layenne ist mit Abstand das schwächste Glied der Monsterkette. Ihn könnt ihr sogar mit einem einfachen hinterhältigen Angriff eines Diebes ausschalten.

Um das Schlachtfeld wieder zu verlassen, braucht ihr lediglich das große Auge des Betrachters in die Suppe werfen und anschließend die Maschine (im Norden) in Gang setzten.

Vampire

Vampire und ihr Gefolge...

...lauern unter der Erdoberfläche in ihren Gruften. Lediglich die Vampire selbst trauen sich des Nachts auf die Straßen Atkatlas. Sie sind in der Lage ihren Opfern Erfahrungsstufen abzuziehen, was mitunter zum sofortigen Tod führen kann.

Die einfachste Methode...

...gegen Vampire und Untote, ist es sie ihrem natürlichen Feind näher zu bringen. Zaubersprüche wie Sonnenstrahl (Sunray) oder Falscher Sonnenaufgang (False Dawn) wirken gegen Vampire ohne Sonnencreme wahre Wunder. Als effektive Waffe, im Streifzug durch die Gruften, hat sich der Tagesstern (Kiste in der Taverne am Stadttor) erwiesen. Ebenfalls nützlich ist die Knochenkeule +2, +3 gegen Untote (Dungeon des Heims). Im Kampf gegen Skelette und dergleichen hilft die Paladin und Klerikerfähigkeit Untote Bannen (Turn Undead) ungemain.

Weitere Taktiken

Vor den Stufenabzug (Leveldrain) der Vampire schützt euch der Priesterspruch Schutz vor Stufenabzügen (Negative Plane Protection). Habt ihr diesen nicht zur Hand muss euer Priester mit Genesung (Restoration) die Schäden beheben, oder euer halbtoter Charakter eine Stippvisite im nächsten Tempel einlegen.

Einen permanenten Schutz schafft das Amulett, welches ihr für die Erledigung der Aufgaben der Schattendiebe bekommt. Dieses kann z.B. von einem Kleriker getragen werden, der dann offene Türen oder enge Gänge versperrt. Vampire greifen nun bevorzugt den Kleriker an, während sich der Rest Deiner Leute aus dem Hintergrund mit ihnen beschäftigen kann.

Eine weitere äußerst praktische Waffe, ist der Streitkolben der Zerschlagung +2 (siehe Gegenstandsschmiede), der euch ebenfalls vor Stufenabzügen bewahrt.

Junger Vampir

TP:	67 / 67	XP:	8500
ETW0:	11	Angriffe:	1
Klasse:	Vampir	Stufe:	8
Geschlecht:	Weiblich	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	18 / 76	Intelligenz:	15
Geschicklichkeit:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	1
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	10
Stäbe:	12	Verwandlung:	11
Odem:	12	Zauber:	13
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	50
Elektrizität:	50	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	50
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Mumie

TP:	51 / 51	XP:	3000
ETW0:	13	Angriffe:	1
Klasse:	Ghoul	Stufe:	7
Geschlecht:	Keins	Gesinnung:	Rechtschaffend Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	18 / 99	Intelligenz:	16
Geschicklichkeit:	9	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	9
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	3
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	13
Stäbe:	15	Verwandlung:	14
Odem:	16	Zauber:	16
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	-25	Kälte:	100
Elektrizität:	40	Säure:	100
Magisches Feuer:	-25	Magische Kälte:	100
Klingen:	50	Stiche:	50
Wucht:	50	Geschosse:	80

Vampir (Ancient)

TP:	96 / 96	XP:	14500
ETW0:	9	Angriffe:	2
Klasse:	Vampir	Stufe:	12

Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	19	Intelligenz:	18
Geschicklichkeit:	18	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	18
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	1
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	5
Stäbe:	7	Verwandlung:	6
Odem:	6	Zauber:	8
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	50
Elektrizität:	50	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	50
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Vampir (Eminent)

TP:	102 / 102	XP:	10500
ETW0:	7	Angriffe:	2
Klasse:	Vampir	Stufe:	13
Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	20	Intelligenz:	19
Geschicklichkeit:	19	Weisheit:	9

Konstitution:	9	Charisma:	18
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	1
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	3
Stäbe:	5	Verwandlung:	4
Odem:	3	Zauber:	6
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	50
Elektrizität:	50	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	50
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Vampir (Mature)

TP:	75 / 75	XP:	8500
ETW0:	11	Angriffe:	1
Klasse:	Vampir	Stufe:	9
Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	18 / 91	Intelligenz:	16
Geschicklichkeit:	17	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	15
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	1
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0

Rettungswürfe:		Tod:	10
Stäbe:	12	Verwandlung:	11
Odem:	12	Zauber:	13
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	50
Elektrizität:	50	Säure	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	50
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	0

Vampir (Old)

TP:	83 / 83	XP:	10500
ETW0:	11	Angriffe:	1
Klasse:	Vampir	Stufe:	10
Geschlecht:	Weiblich	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	18 / 100	Intelligenz:	17
Geschicklichkeit:	17	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	16
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	1
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	7
Stäbe:	9	Verwandlung:	8
Odem:	8	Zauber:	10
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	50
Elektrizität:	50	Säure	0

Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	50
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	0

Vampir (Patriarch)

TP:	110 / 110	XP:	12000
ETW0:	7	Angriffe:	8
Klasse:	Vampir	Stufe:	14
Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	20	Intelligenz:	20
Geschicklichkeit:	20	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	19
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	1
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	3
Stäbe:	5	Verwandlung:	4
Odem:	3	Zauber:	6
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	50
Elektrizität:	50	Säure	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte	50
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse	0

Vampir (Very Old)

TP:	88 / 88	XP:	12500
ETW0:	9	Angriffe:	2
Klasse:	Vampir	Stufe:	11
Geschlecht:	Männlich	Gesinnung:	Chaotisch Böse
Fähigkeiten:			
Stärke:	18 / 100	Intelligenz:	17
Geschicklichkeit:	17	Weisheit:	9
Konstitution:	9	Charisma:	16
Altertumskunde:	0	Glück:	0
Rüstungsklasse:		Basiswert:	1
Wucht:	0	Geschoss:	0
Stich:	0	Klinge:	0
Rettungswürfe:		Tod:	7
Stäbe:	9	Verwandlung:	8
Odem:	8	Zauber:	10
Resistenz:		Magie:	0
Feuer:	0	Kälte:	50
Elektrizität:	50	Säure:	0
Magisches Feuer:	0	Magische Kälte:	50
Klingen:	0	Stiche:	0
Wucht:	0	Geschosse:	0

Nicht-Spieler-Charaktere

Baldur's Gate II umfasst 16 Nicht-Spieler-Charaktere, die euch auf eurem Kreuzzug begleiten wollen. Diese 16 bieten ein breites Spektrum aller benötigten Klassen. Vor allem durch die Mehrklassigkeit der meisten entstehen hervorragende Charaktere. Nalia zum Beispiel auf den ersten Blick erscheint die Magier/Diebin Kombination vielleicht etwas unglücklich, doch schaut man genauer hin, bemerkt man schnell das ihre Magierfähigkeit mit der 4. Stufe endet und somit nur der Trefferpunkte dienlich ist. Jeder dieser Charaktere hat ein individuelles Eigenleben und bringt eigene Quests mit in den Spielverlauf ein. Einige hassen sich, andere verlieben sich in euren Hauptcharakter und habt ihr gar mehrere dieser in der Party gibt es sogar Streits um euch. Spielt ihr einen weiblichen Hauptcharakter wird eventuell der strahlende Ritter Anomen euer Liebhaber. Habt ihr euch hingegen für eine männliche Hauptperson entschieden sind es ganze drei Frauen die euch anhimmeln: Jaheira, Aerie und die Dunkelelfen Viconia.

Name	Geschlecht	Klasse	Rasse	Gessinnung
Aerie	W	Magier/Keriker	Avariel	RG
Anomen	M	Kämpfer/Kleriker	Mensch	RN
Cernd	M	Gestaltwandler	Mensch	N
Edwin	M	Beschwörer	Mensch	RB
Haer'Dalis	M	Waffenkünstler	Tiefling	CN
Imoen	W	Magier/Dieb	Mensch	NG
Jaheira	W	Kämpfer/Druide	Halbelf	N
Jan Jansen	M	Dieb/Illusionist	Gnom	CN
Keldorn Firecam	M	Inquisitor	Mensch	RG
Korgan	M	Berserker	Zwerg	CB
Mazzy Fertan	W	Krieger	Halbling	RG

Minsk	M	Waldläufer	Mensch	CG
Nalia	W	Magier/Dieb	Mensch	CG
Valygar	M	Pirscher	Mensch	NG
Viconia	W	Kleriker	Dunkelelf	NB
Yoshimo	M	Kopfgeldjäger	Mensch	N

Aerie W Magier / Kleriker Avariel RG
 Anomen M Kämpfer / Kleriker Mensch RN
 Cernd M Gestaltwandler Mensch N
 Edwin M Beschwörer Mensch RB
 Haer'Dalis M Waffenkünstler Tiefling CN
 Imoen W Magier / Dieb Mensch NG
 Jaheira W Kämpfer / Druide Halbelf N
 Jan Jansen M Dieb / Illusionist Gnom CN
 Keldorn Firecam M Iquisitor Mensch RG
 Korgan M Berserker Zwerg CB
 Mazzy Fentan W Krieger Halbling RG
 Minsk M Waldläufer Mensch CG
 Nalia W Magier / Dieb Mensch CG
 Valygar M Pirscher Mensch NG
 Viconia W Kleriker Dunkelelf NB
 Yoshimo M Kopfgeldjäger Mensch N

NSC - Aerie

Charakterübersicht



Rasse: Avariel (Elf)

Klasse: Kleriker/Magier

Gesinnung: Rechtschaffen gut

Stärke: 10

Geschicklichkeit: 17

Konstitution: 9

Intelligenz: 16

Weisheit: 16

Charisma: 14

Werdegang

Aerie ist eine geflügelte Elfin. Ihr Volk ist auch als die Avariel bekannt. Aerie wurde jedoch im zarten Alter gefangengenommen und in die Sklaverei verkauft. Da sie ständig in einem Käfig gehalten wurde, erkrankten ihre Flügel und mussten schließlich abgetrennt werden. Seit jenen Tagen ist Aerie Mitglied bei einem Zirkus, der durch Amn und Tethyr reist und erst vor kurzem in Atkatla eingetroffen ist. Sie weiß nur wenig über die Welt außerhalb des Zirkus, hat jedoch ein gutes Herz und ist dank des Unterrichts durch ihren Mentor Quayle in den Künsten der Magie bewandert.

Treffpunkt

Legende:



- (1) Eingang
- (2) Ogre
(Aerie)
- (3) Spinne
(Girans Mutter)
- (4) Ogre
Schwert
- (5) Ausgang

Zum ersten Mal begegnet ihr Aerie im Zirkus der Waukeens Promenade. Ein Magier namens Kalah hat eine Illusion über den Zirkus verhängen, durch die euch Aerie als Ogre (2) erscheint. Lasst euch von der Illusion nicht täuschen und wendet euch den Jenigen zu, die wie echte Menschen (4) aussehen. Mit dem zurückgelassenen Schwert/Schlüssel lassen sich Aerie's Fesseln lösen und euch erscheint die wunderschöne Elfe. Um dem Zirkus wieder zu entkommen und Aeries Onkel ebenfalls zu befreien, müsst ihr dem Gang (5) folgen.

Im folgenden Raum braucht ihr eigentlich nur die Treppe hinauf und schon seid ihr beim Endgegner. Wollt ihr dennoch einige Erfahrungspunkte sammeln könnt ihr gerne die restlichen Schatten (3) ausrotten. Nützliche Gegenstände hinterlassen sie jedoch nicht, dafür enthalten die Vasen am Treppengeländer aber welche.

Kalah



Endlich im letzten Raum angelangt, stoßt ihr auf Kalah, der versucht Quayle umzubringen. Selbiges solltet ihr umgehend mit Kalah versuchen. Habt ihr es geschafft, verblasst die Illusion des alten Zirkus und das richtige Zelt wird wieder sichtbar. (Spieler des ersten Teils wird es freuen zu hören, dass Quayle nicht der einzige NSC ist, der in diesem Abenteuer wieder auftaucht).

Habt ihr Aerie aus der Party geworfen, erwartet sie euch wieder im Zirkus.

Aufträge

Wenige Tage nachdem ihr Aerie aus dem Zirkus befreit habt (höchstwahrscheinlich sobald ihr das erste Mal die Docks betretet) erscheint ein Bote, welcher berichtet, dass Aeries Onkel Quayle Hilfe benötigt. Wenn euch etwas an Aerie liegt, solltet ihr diesem Ruf umgehend nachkommen. Wie euch sodann Quayle schildert, befindet sich seine alte Freundin Raelis Shai in Schwierigkeiten. Ob ihr diesem nachkommt liegt an euch, Aeries Hilfebedarf ist hiermit bereits genuggetan.

Liebesbeziehung

Sofern euer Hauptcharakter männlich ist, kann es, je nachdem wie ihr mit Aerie umgeht, dazu kommen, dass sie sich in euch verliebt. Doch geht mit ihr lieber behutsam um, denn sonst kann es passieren, dass Aerie von ihren Gefühlen übermannt wird und die Party auf Ewig verlässt.

Befindet sich zudem noch Haer'Dalis in eurer Gruppe, wird sich dieser im Spielverlauf ebenfalls in Aerie verlieben. Was selbstverständlich zu weiteren Problemen führt, bis Haer'Dalis euch zu einem Duell herausfordert. Nun stehen euch zwei Möglichkeiten offen:

1. Ihr lehnt den Kampf ab. Woraufhin Haer'Dalis dennoch angreift, um wenige Augenblicke später von Aerie gestoppt zu werden. Nach dieser Auseinandersetzung verlässt Haer'Dalis beschämt eure Party.
2. Ihr greift Haer'Dalis an. Woraufhin Aerie versucht euch zu stoppen und fortan mit Haer'Dalis zusammenbleibt. Euch bleibt nun nur noch die Entscheidung, ob ihr die Beziehung duldet und sie somit in der Party behaltet, oder nicht wodurch die beiden die Party für immer verlassen.

NSC - Anomen

Charakterübersicht



Rasse: Mensch

Klasse: Kämpfer/Kleriker

Gesinnung: Rechtschaffen neutral

Stärke: 10

Geschicklichkeit: 17

Konstitution: 9

Intelligenz: 16

Weisheit: 16

Charisma: 14

Werdegang

Anomen Delryn ist Mitglied einer Adelsfamilie in Atkatla. Er ist allerdings dem Höchsten Ehrenwerten Orden des Strahlenden Herzens beigetreten, ohne von seinem Vater Unterstützung zu erhalten. Deswegen musste er sich im Orden mühselig hochdienen, zuerst als Knappe und dann als Kleriker Helms, des Gottes der Wächter und Beschützer. Anomen ist von dem brennenden Wunsch erfüllt, eines Tages als vollwertiger Ritter dem Orden zu dienen. Aus diesem Grund versucht er, sich bei zahlreichen Abenteuern zu beweisen. Seine Arroganz, andere nach seinen eigenen Maßstäben zu richten und sie zu verurteilen, könnte jedoch dafür sorgen, dass ihm dieses hehre Ziel verwehrt bleibt.

Treffpunkt

Anomen steht erwartet euch sehnlichst in der Kupferkrone der Atkatla Slums, sowohl beim ersten mal als auch immer wieder, wenn ihr ihn aus der Party geworfen habt.

Auftrag: Anomens Vater



Legende:
(10) Delryn
Anwesen

Im Verlauf des Spielgeschehens taucht ein Bote namens Terl auf, er überbringt Anomen die Nachricht seines Vater, dass seine Schwester verstorben sei. Wenn ihr wollt das Anomen in eurer Party verweilt, solltet ihr dieser Aufforderung unbedingt nachkommen und euch zum Regierungsviertel begeben.

Am Delryn Anwesen (10) angelangt, macht euch die Wache des Hauses darauf aufmerksam das Cor (Anomens Vater) nicht gut auf Anomen zu sprechen ist. In der Küche des Hauses erzählt euch Cor anschließend die ganze Geschichte, in der er seinem Erzrivalen Saerk Farrad die Schuld an Moiras Tod zuschiebt. Störrisch wie Cor ist, verlangt er von seinem Sohn den Tod seiner Tochter zu rächen. Anomen wird daraufhin die sterblichen Überreste seiner Schwester begutachten, von denen leider nur noch die Asche in einer Urne ruht. In der folgenden Konversation könnt ihr über Anomens Zukunft bestimmen:

1. Anomens Rache



Legende:
(6) Saerks
Anwesen

Cor wird euch einen Schlüssel zu Saerks Behausung überreichen. Damit könnt ihr euch ins Brückenviertel begeben um euch euren Weg durch Saerks Haus (6) frei zu schlagen. Im großen Saal des Obergeschosses gelangt Anomens letztendlich zu seiner Rache, in dem die Tochter Saerks ersticht. Woraufhin der Magier, Saerk, mit seinem Gefolge gegen euch vorrückt.

Nachdem ihr die gesamte Familie ausgerottet habt, könnt ihr Cor Bericht erstatten, welcher hochgradig erfreut über die Taten seines Sohnes ist.

Unglücklicherweise hat sich Anomen somit die einzige Chance zum Ritterschlag verbaut und macht sich zudem für den Rest des Spiels vorwürfe.

2. Die Gerechtigkeit wird siegen

Der zweite Weg besteht darin, dass ihr Anomen ratet das Gericht über das weitere Vorgehen entscheiden zu lassen.

Hierzu müsst ihr Fürst Brylanna im Rat der Sechs euer Anliegen vortragen. Dieser kann euch jedoch leider nicht unterstützen, da keine Beweise für die Ermordung Moiras vorliegen. Wodurch Anomen wieder mal nach Rache sinnt (solltet ihr nachgeben tritt Fall 1 in Kraft).

Schlagt es ihm also abermals aus dem Kopf. Cor wird sich im Anschluss daran weigern jemals wieder ein Wort mit Anomen zu reden. Der wahre Mörder der Geschichte wird nie gefunden werden, doch zumindest kann Anomen seiner Ritterlichen Laufbahn ohne weiteres nachkommen.

Der Ritterschlag



Legende:
(4) Orden
des
Strahlenden
Herzens

Im späteren Verlauf des Spiel werdet ihr die Botschaft von Ryan Trawl erhalten, dass sich Anomen beim Orden des Strahlenden Herzens einfinden soll.

Nun ist die Zeit gekommen, Rechenschaft für eure bisherigen Taten abzulegen. Habt ihr es bis dahin geschafft Saerk zu verschonen, Garren Windspeers Kind zu befreien (Windspeerhügel Auftrag) und einen mehr als durchschnittlichen Ruf zu erlangen, wird Anomen zum Ritter geschlagen (10.000 EP für jedes Partymitglied und nochmals 50.000 für EP für Anomen).

Nach einem kleinen Plauderstündchen mit Ryan Trawl, steht neuen Abenteuern fortan nichts mehr im Wege.

NSC - Cernd

Charakterübersicht



Rasse: Mensch
Klasse: Druiden
Gesinnung: Absolut neutral

Stärke: 13
Geschicklichkeit: 19

Konstitution: 13

Intelligenz: 12

Weisheit: 18

Charisma: 15

Werdegang

Cernd ist ein hochstehender Druiden und Mitglied eines Druidenzirkels, der seinen Druidenhain südlich von Amn in Tethyr hat. Cernd ist ein alter, weiser und erfahrener Mann, der mit Bedacht und Umsicht handelt und schon oft ausgeschickt wurde, um im Namen seines Druidenzirkels tätig zu werden. Zweifellos wäre er jederzeit bereit, sein eigenes Leben zu opfern, wenn es dem Gleichgewicht der Dinge dienlich wäre. Es gibt Gerüchte über Probleme mit dem Druidenhain Amns, der sich in der Nähe von Handelstreff befindet. Cernd wurde ausgeschickt, um der Sache nachzugehen.

Treffpunkt



Legende:

- (1) Schattendieb Informant
- (9) Lord Logan Corpiths Haus
- (12) Djinies Zelt

Mit einer Handelsstadt ohne Handel beginnt die Geschichte, welche sich um Cernd und die restlichen Druiden Amns schlängelt. Um von Handelstreff zu erfahren und erst einmal dorthin reisen zu können, müsst ihr mit Flydian am Stadttor reden, welcher euch von der Belagerung der Stadt Handelstreff zu berichten. In Handelstreff angelangt, kommt ihr nicht umher das erste Problem zu bemerken. Die Stadt wird von allen Arten von Tieren belagert. In Lord Logan Corpiths Haus (9) wird euch kund getan, das der Druide Cernd die Angelegenheit genauer untersuchen wollte. Doch unglücklicherweise hat sich bereits ein Mob gegen die Druiden und somit auch gegen ihn gebildet. Cernd sitzt, zu seiner eigenen Sicherheit, im Gefängnis des Keller fest und es liegt an euch im zu helfen.

Druidenenklave



Legende:

- (1) Druidenenklave
- (2) Cernd
- (3) Gestaltenwandlerversteck
- (4) Trolllager

Die Wurzeln der Tierplage führen euch in die Druidenenklave, die derzeit von den Mächten der Schattendruiden angeführt wird. Euer Weg beginnt im Südosten des Gebietes, von wo aus ihr euch bis zum Eingang der Druidenenklave (1) durchschlagen müsst. Auf dem Weg dorthin werden euch einige Trolle begegnen. Also rüstet euch mit Feuer und Säurewaffen. Am Anfang des Weges kommt ihr an der Trollbehausung (4) selbst vorbei. Habt ihr Cernd in Handelstreff zurückgelassen, so trifft ihr ihn an Punkt 2 wieder, er teilt euch mit das nur ein Druide den Großdruiden herausfordern darf. Also zögert nicht lange und nehmt ihn endlich in eure Party auf (falls ihr das noch immer nicht gemacht habt). Im inneren der Druidenhöhle angelangt, trifft ihr auf eine alte Bekannte aus Baldur's Gate. Faldorn hat sich das Ziel gesetzt alle Feinde der Natur zu beseitigen. Fordert sie zum Kampf heraus und euer erwählter Druide trägt einen Kampf Mann gegen Mann (oder so ähnlich) in der Arena gegen sie aus. Wie bei den Druiden üblich jedoch nur mit den von der Natur gegebenen Mitteln (legt euch also Schutzzauber und Zaubersprüche für Waffen zurecht).

Ist Faldorn besiegt haben die Druiden einen neuen Anführer, Meister Verthan und Cernd folgt euch durch den Rest des Spiels.

NSC - Edwin

Charakterübersicht



Rasse: Mensch

Klasse: Beschwörer

Gesinnung: Rechtschaffen böse

Stärke: 10

Geschicklichkeit: 10

Konstitution: 16

Intelligenz: 18

Weisheit: 10

Charisma: 10

Werdegang

Edwin Odesseiron gehört zu den Roten Magiern von Tay. Es ist jedoch ziemlich schwierig, aus dem selbstsüchtigen Magier Details über die Organisation und sein Verhältnis zu ihr herauszubekommen. Welchen Auftrag Edwin verfolgt, ist unbekannt, wenn er überhaupt einen hat. Er hat jedoch einmal versprochen, dem Hauptcharakter für ein Jahr zu dienen. Dennoch hat Edwin die Gruppe nach dem Fall Sarevoks in Baldurs Tor verlassen, und es gibt Gerüchte, dass er jetzt bei den Schattendieben in Amn arbeitet. Daher findet man ihn vermutlich im Hafenviertel.

Treffpunkt



Legende:
(4) Aran's
Diebesgilde
(8)
Mae'Vars
Diebesgilde

Edwin befindet sich im Obergeschoss von Mae'Vars Diebesgildengebäude, ihr begegnet ihm im Laufe von ‚Renal Blutskalps Diebesgildenauftrag‘. Wenn ihr Edwin in eurer Party erwünscht, seid ihr vermutlich selbst böse veranlagt. Daraus können sich ungünstigerweise ein paar Komplikationen entwickeln. Denn als böser Nicht-Dieb-Charakter könnt ihr, statt den Aran's Diebesaufträge auszuführen, Bodhis Ruf folgen und das 3. Kapitel des Spiels auf ihrer Seite durchqueren. In diesem Fall müsst ihr Edwin zuvor in eure Party aufnehmen, da ihr nachher nicht mehr die Gelegenheit dazu erhaltet.

Nachdem ihr ihn aus eurer Party wieder entlassen habt, wartet er in der Kupferkrone auf euch.

NSC - Haer'Dalis

Charakterübersicht



Rasse: Tiefling

Klasse: Waffenkünstler

Gesinnung: Chaotisch neutral

Stärke: 17

Geschicklichkeit: 17

Konstitution: 9

Intelligenz: 15

Weisheit: 13

Charisma: 16

Werdegang

Haer'Dalis ist auf dieser Existenzebene wahrlich ein ungewöhnlicher Anblick. In seinen Adern fließt das Blut eines Dämonen. Das Aussehen und die Ausstrahlung, die er dadurch erlangt, macht Materier (Bewohner der Materiellen Ebene) normalerweise sehr unbehaglich und nervös. Der Barde gleicht seine Ausstrahlung durch seinen Witz und seinen Charme aus. Er reist mit einer Gruppe von Schaustellern durch die Ebenen. Das Ensemble hat sich momentan im Theater unter dem Wirtshaus zu den Fünf Krügen im Brückenviertel niedergelassen. Seit seiner Eröffnung wurde das Theater schon oft hoch gelobt. Allerdings stand der Tiefling bei den Aufführungen in letzter Zeit seltsamerweise nie auf der Bühne.

Treffpunkt

Haer'Dalis Geschichte beginnt, mit einer äußerst schlechten Vorstellung, im Theater unterhalb des "Zu den Fünf Krügen" Wirtshauses im Brückendistrikt. Innerhalb kürzester Zeit ist klar, einer der Schauspieler beherrscht seine Kunst nicht im geringsten. Nach Abbruch der Vorstellung verkündet Raelis (3) es zudem lauthals, sie vermissen ihren männlichen Hauptdarsteller und suchen eine Abenteurergruppe die ihn findet. Also nichts wie hin zur hilfebedürftigen Maid und nach Details gefragt. So ist es also, ein wie üblich angeblich böser Zauberer hat Haer'Dalis wegen seines Edelsteinchens entführt.

Die Kanalisation

Böse oder nicht, wollt ihr einen Barden in eurer Party oder die Leitung des Theaters, so müsst ihr euch in die Kanalisation unterhalb des Tempeldistriktes begeben. Den Eingang zur Zaubererfestung (3) solltet ihr jedoch auf keinen Fall mit dem geheimen Gang (2) verwechseln (ihr würdet es nicht überleben...).



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Geheimgang
- (3) Zaubererbehausung
- (4) Goblinüberfall
- (5) Händler

Mekrath Reich

In Mekrath Reich sind alle Truhen und Schränke mit Fallen gespickt. Wollt ihr was mitgehen lassen ist Vorsicht geboten. Mit Ausnahme dieser Fallen und 5 kleiner Fledermäuse am Eingang (1) gibt es auf dieser Etage keine Überraschungen. Begeht euch zu Mekrath (2) und schickt ihn ins Jenseits. Ist er bezwungen könnt ihr das Edelsteinchen aus dem Altar (4) holen (Vorsicht Falle) und natürlich Haer'Dalis mitnehmen.



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Mekrath
- (3) Haer Dalis
- (4) Edelsteinchen

Liebesbeziehung

Ursprünglich sollte es für einen weiblichen Hauptcharakter eine zweite Liebesbeziehung geben, welche dann Haer'Dalis zugefallen wäre. Unglücklicherweise ist den Programmierern jedoch nicht genügend Zeit geblieben, um diese zum Release des Spiels fertigzustellen. Daher bleibt den Frauen nur Anomen. Aber wer weiß, vielleicht beschert uns das Expansion Pack oder gar ein Update mal diese Freuden...

NSC - Imoen

Charakterübersicht



Rasse: Mensch

Klasse: Magier/Dieb

Gesinnung: Neutral gut

Stärke: 10

Geschicklichkeit: 17

Konstitution: 9

Intelligenz: 16

Weisheit: 16

Charisma 16

Werdegang

Imoen war neben dem Hauptcharakter das zweite Stiefkind, um das sich der Magier Gorion gekümmert hat. Sie wurde ebenso wie der Hauptcharakter von jungen Jahren an in Kerzenburg aufgezogen und hat ungefähr sein Alter. Seit Gorions Tod hat Imoen ihren scharfen Verstand genutzt, um die magischen Künste zu lernen. Meist findet man sie in der Nähe des Hauptcharakters. Imoen ist scharfsinnig, leicht zu erfreuen und nie jemandem lange böse. Doch leider ändern sich solche Dinge meist im Verlauf der Zeit ...

Treffpunkt

Sie ist der erste NSC der euch im Spiel begegnet, sie befreit euch aus eurem Käfig in Irenicus Gefängnis. Unglücklicherweise wird sie nach der Flucht aus selbigem von den Verhüllten Magiern verschleppt und ist für einen Großteil des Spiels nicht an eurer Seite.

Solltet ihr sie später wiedergefunden haben und dennoch nicht in eurer Party haben wollen, so wartet sie in der Kupferkrone auf euch.

Aufträge

Spezielle Aufträge die ihre Person betreffen gibt es nicht, als eure Schwester ist sie jedoch gewissermaßen in die Hauptgeschichte des Spiels involviert.

NSC - Jaheira

Charakterübersicht



Rasse: Halbelf

Klasse: Kämpfer/Druide

Gesinnung: Absolut neutral

Stärke: 15

Geschicklichkeit: 17

Konstitution: 17

Intelligenz: 10

Weisheit: 14

Charisma: 15

Werdegang

Jaheira (neutral, weibliche Halbelfin, Kämpferin/Druidin) und Ihr elfischer Ehemann Khalid gehören zu den Harfnern und sind alte Freunde von Gorion, der der Mentor des Hauptcharakters war. Sie haben dem Magier vor seinem Tod versprochen, dass sie seinen jungen Schüler in Sicherheit bringen würden und haben Ihr Versprechen auch gehalten. Jaheira ist eine entschlossene Frau, die sich auf keine Spielchen einlässt. Man wird sie immer in der Nähe ihres neuen Schützlings finden, egal ob es diesem gefällt oder nicht.

Treffpunkt

Sie sitzt in einem der Käfige gleich neben eurem, zu Beginn des Spiels. Um sie zu befreien benötigt ihr den Schlüssel aus dem Nebenraum (der mit dem Golem). Später wartet sie im Harfnerhauptquartier, in den Docks Atkatlas, auf euch.

NSC - Jan Jansen

Charakterübersicht



Rasse: Gnom

Klasse: Dieb/Illusionist

Gesinnung: Chaotisch neutral

Stärke: 9

Geschicklichkeit: 17

Konstitution: 15

Intelligenz: 16

Weisheit: 16

Charisma: 14

Werdegang

Jan Jansen gehört zu dem berühmten gnomischen Clan der Jansens, dessen Mitglieder sich anscheinend in allen Städten und Dörfern in Amn und entlang der Schwereküste herumtreiben (und offenbar auch in anderen Ländern, wenn man den Geschichten glauben schenkt). Die Jansens sind für ihren Erfindergeist bekannt, für ihre Abenteuerlust und für die manchmal ziemlich abstrusen Todesfälle, die den Clan heimsuchen. Jan Jansen stellt da keine Ausnahme dar. Er ist eigentlich Erfinder von Beruf, wechselt diesen Beruf aber oft, wenn sich die Gelegenheit gerade ergibt. Seinen eigenen Aussagen zufolge hat er schon als Abenteurer, Rübenverkäufer und Diener eines Hexenmeisters mehrere Vermögen erwirtschaftet und wieder verloren. Momentan verkauft er halb legale Waren in den Straßen Atkatlas. Meist kann man ihm im Regierungsviertel finden, in dem sich die wohlhabenderen Leute aufhalten.

Treffpunkt

Er rennt euch im Zentrum des Regierungsviertels in die Arme. Da er sich auf der Flucht vor der Stadtwache befindet, ist er überglücklich, wenn ihr ihn in eure Party aufnehmt und somit vor dem Gefängnis bewahrt.

Später trifft könnt ihr ihn in seinem Haus, in den Slums Atkatlas, wiederfinden.

NSC - Keldorn Firecam

Charakterübersicht



Rasse: Mensch

Klasse: Inquisitor

Gesinnung: Rechtschaffen gut

Stärke: 17

Geschicklichkeit: 9

Konstitution: 17

Intelligenz: 12

Weisheit: 16

Charisma: 18

Werdegang

Keldorn Firecam ist einer der mächtigsten und angesehensten Ritter des Höchst Ehrenwerten Ordens vom Strahlenden Herzen. Dennoch gehört er nicht zur Führungsriege des Ordens, weil er es vorzieht, selbst auf Einsätze zu gehen. Er glaubt, dass er so dem Guten am besten dienlich sein kann. Er schließt sich auch häufig Abenteurergruppen mit guten und noblen Zielen an. Normalerweise kann man ihn im Tempelviertel von Atkatla treffen. Dort befindet sich das Hauptquartier des Höchst Ehrenwerten Ordens vom Strahlenden Herzen.

Treffpunkt



Legende:

(2) Kult der
Augenlosen
Prediger

(5)
Abwasserkanäle

(6)
Abwasserkanäle

Ein Prediger im Tempelbezirk stellt den Anfang dieser Geschichte da. Ein Prediger, des Kults der Augenlosen (2), versucht auf offener Strasse Passanten von ihrem Glauben abzubringen und ihm zu folgen. Wie ihr euch vermutlich schon denken könnt widerstrebt dieses den ansässigen Priestern. Einer der Schaulustigen entpuppt sich als Anhänger Helms und bittet euch seinen Tempel (3) aufzusuchen. Deren Oberhaupt bittet euch um Unterstützung in der Untersuchung gegen die neu entstandene Sekte. Als Kleriker, der eine Heimat sucht, oder anderweitig veranlagter Streiter für das Gute willigt ihr selbstverständlich ein.

Wie euch Oisig berichtete befindet sich der Tempel der Blinden unterhalb des Tempelbezirks (5 oder 6). Vor dem Tunnel zu den alten Regionen der Abwasserkanäle (6) erwehrt sich Keldorn Firekam einiger Monster.

Im späteren Spielverlauf könnt ihr ihn im Tempel des Ordens des Strahlenden Herzens antreffen.

Aufträge



Legende:

(5) Firecam
Anwesen

In dem Augenblick, wo ihr mit Keldorn in eurer Party zum ersten mal das Regierungsviertel betretet, wird er euch darauf aufmerksam machen, dass seine Familie hier ansässig ist (5) und er euch gerne seiner Frau vorstellen würde. Unglücklicherweise läuft in seinem Heim nicht alles so rosig ab, wie er es sich vorgestellt hatte. Aufgrund seiner ständigen Abwesenheit hat sich seine Frau einem anderen Edelmann an den Hals geworfen. Die Entscheidung, wie er in dieser Situation gegen William Thorpe vorgehen soll, will Keldorn jedoch nicht alleine treffen... es stehen euch zunächst 2 Möglichkeiten offen:

1. Bringt Keldorn dazu vor Gericht zu ziehen um dort Maria und William anzuzeigen. In Folge dessen wird das Pärchen verhaftet und Keldorns Kinder hassen in fortan. Ihn selbst könnt ihr daraufhin im Orden des Strahlenden Herzens auflesen.

2. Ratet Keldorn sich William selbst zur Brust zu nehmen und die Angelegenheit ein für alle mal zu klären.

William könnt ihr an der Theke des Wirthauses Mithrest auf der Waukeens Promenade in Atkatla antreffen. Im Plauderstündchen mit Sir Thorpe wird klar, dass Maria Keldorn immer noch liebt und lediglich jemanden gesucht hat, um sich über die einsamen Stunden hinweg zu trösten. Im nächsten Gespräch mit Maria stehen euch nun wiederum mehrere Wege offen:

2.1 Entbindet Keldorn von seinen Pflichten in eurer Party, auf das er auf Immer und Ewig mit seiner Frau zusammenleben kann.

2.2. Gebt Keldorn eine Woche Urlaub, um sich mit seiner Familie zu versöhnen. Nach Ablauf der Woche könnt ihr ihn in seinem Haus abholen.

2.3 Sagt ihm das ihr seine Hilfe unbedingt benötigt und ihn keinesfalls entbehren könnt. Maria wird ein letztes mal Verständnis zeigen und ihm gestatten mit euch weiterzuziehen, wenn er ihr verspricht seinen Job danach an den Nagel zu hängen.

Wirthaus Mithrest



Legende:

(2)
Wirthaus
Mithrest

NSC - Korgan Blutaxt

Charakterübersicht



Rasse: Zwerg

Klasse: Berserker

Gesinnung: Chaotisch böse

Stärke: 18/77

Geschicklichkeit: 15

Konstitution: 19

Intelligenz: 12

Weisheit: 9

Charisma: 7

Werdegang

Korgan Blutaxt ist ein selbstsüchtiger Abenteurer, der zu gewalttätigen Ausbrüchen neigt. In seiner langen Geschichte kam es schon oft zu Auseinandersetzungen zwischen ihm und seinen Gruppenmitgliedern. Die Auseinandersetzungen endeten meist in einem Blutbad. Es gibt jedoch nur wenige Kämpfer, die ihm das Wasser reichen können, und wenn es zu einem Kampf kommt, packt er seine Axt und stapft voller Freude mitten ins Gemetzel, egal wie schlecht die Chancen stehen. Man sagt, dass sich Korgan im Moment in einer heruntergekommenen Schänke in Atkatla aufhält und sich besäuft, um die Erinnerung an sein letztes gescheitertes Abenteuer hinunterzuspülen.

Treffpunkt

Korgan Blutaxt begegnet euch erstmalig in der Kupferkrone der Slums. Wo er euch von seiner früheren Truppe berichtet, mit der er, auf der Suche nach einem geheiligtem Buch, ein kleinen Streit vom Zaun gebrochen hat.

Er erwartet euch auch später immer wieder in der Kupferkrone.

Aufträge



Legende:

(1) Bezirksausgang

(3) Eingang zur
Gruft

(4) Eingang zur
Gruft

Korgan ist auf der Suche nach dem Buch von Kaza, welches er zusammen mit seiner ursprünglichen Truppe aus der Säufer-Grabstätte bergen wollte. Sobald ihr ihn in eure Party aufgenommen habt, solltet ihr nicht allzu viel Zeit verlieren und besser sofort mit der Suche beginnen.

Die Gruft



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Fallen
- (3) Geheimtür
- (4) Bonusraum
- (5) Kaza Gruft

Die Gruft, in welcher Korgan das Buch vermutet, erreicht ihr, ebenso wie Bodhis Gruft, über die Haupteingänge (3 & 4) des Friedhofs. In den unteren Regionen des Friedhofs erwarten euch zahlreiche Schwert und Phasenspinnen bevor ihr die südliche Gruft erreicht. Hier lauern gleich zwei Gefahren auf euch. Zum ersten erscheint eine Meute Schattenwesen und Skelette während ihr versucht die seitlichen Kammern zu erkunden. Zum zweiten ist das Pharaoportraitmosaik am Boden der Gruft mit Fallen an Augen, Mund und Hand übersät. Sind die Gefahren gebannt, führt euch euer Weg durch die Geheimtür im Süden der Haupthallen, vorbei an weiteren Schatten und Untoten, hinunter in die Gruft in der einst das Buch schlummerte, wie Korgan sodann verstellt.

Kupferkrone



Legende:

(7) Korgans
Ex-Freunde

Da seine früheren Kameraden, euch offenbar zuvor gekommen sind, geht die Jagd weiter. Wenn ihr wollt, könnt ihr das Haus des Auftraggebers, Pimlico, im Tempelbezirk aufsuchen. Jedoch nur um festzustellen, dass die Schlägertruppe euch hier ebenfalls zuvorgekommen ist. Nach einem kleinen Saufgelage in der Kupferkrone hat sich Wassersack mit seinen Gefährten auf das Dach der selbigen niedergelassen.

Im Anschluss an das Gefecht mit Korgans Ex-Freunden, könnt ihr das Buch von Kaza aus den kalten Händen Wassersacks entnehmen und wenn ihr wollt beim nächsten Händler verhökern. Denn wie Korgan selbst sagt, lässt sich vielleicht ja doch noch ein bisschen Geld damit verdienen (1250 GS um genau zu sein).

NSC - Mazzy Fentan

Charakterübersicht



Rasse: Halbling
Klasse: Krieger
Gesinnung: Rechtschaffen gut

Stärke: 15
Geschicklichkeit: 18

Konstitution: 16

Intelligenz: 10

Weisheit: 13

Charisma: 14

Werdegang

Mazzy Fentan (rechtschaffen gut, weiblicher Halbling, Kämpferin) ist die Anführerin einer Abenteurergruppe, die aus Handelstreff kommt, einer Stadt in Amn. Die Abenteurergruppe hat sich in den letzten Jahren einen guten Ruf verdient. Mazzy selbst kommt den Idealen eines Paladins sehr nahe. Aufgrund ihrer Rasse ist es ihr jedoch verwehrt, zu einem wirklichen Paladin zu werden. Sie dient Arvoreen, der Halblinggöttin des Krieges. Ihr Mut und ihr Ehrgefühl sind über jeden Zweifel erhaben. Man sagt, dass Mazzy mit ihrer Gruppe erst kürzlich in die Umarhügel aufgebrochen sei. Seitdem hat man nichts mehr von ihnen gehört.

Treffpunkt



Legende:

- (1) Valygars Haus
- (2) Madulf
- (3) Höhle
- (4) Waldläuferhütte
- (5) Jermien
- (6) Haus des Bürgermeisters
- (7) Taverne

Mazzy ist Gefangene der Tempelruinen in der Nähe der Umarhügel. Um zu ihr zu gelangen müsst ihr zunächst nach Umar selbst reisen. Das erste Mal hört ihr von Umar Hügel vermutlich durch Delon, der euch in Atkatla begegnet (mir lief er bereits auf der Promenade über den Weg...weitere haben von anderen Bezirken berichtet) und euch um Hilfe bittet.

Eine kurze Rede gibt den Einstand in dieses Gebiet. Immer mehr Leute verschwinden und selbst die örtliche Waldläuferin ist bei der Suche verschollen. Beim Knistern des Kaminfeuers erzählen euch Minister Lloyd (6) und seine Ehefrau Eina Einzelheiten und bieten euch eine kleine Belohnung für die Aufdeckung. Die Suche nach den Verschwundenen führt euch zunächst zur Hütte der Waldläuferin (4), Merella. Das Feuer hier ist bereits lange Zeit erloschen, doch zumindest einige Hinweise auf den Verbleib lassen sich entdecken. Neben Merellas Tagebuch liegt ebenfalls eine Nachricht von Mazzy auf dem Boden, die besagt das sie mit ihrer Gruppe die Suche in den Tempelruinen fortsetzt (was einen neuen Punkt auf eurer Karte markiert).

Tempelruinen



Legende:

- (1) Anath Höhle
- (2) Eingang zu den Ruinen
- (3) Schattenaltar
- (4) Lord Igen
- (5) Lord Igens Schatz

Scheinbar immer in Dunkelheit gehüllt, tummeln sich hier Schatten und Schattenwölfe durch die Wälder der Tempelruinen. Ein wenig Unterstützung, im Kampf gegen diese Wesen und ihren Anführer, findet ihr in Anath (1). Sie ist es die euch den Tipp gibt, das Fenster auf den strahlenden Edelstein zu richten. Dadurch werden alle in den Lichtkreis tretenden Schatten umgehend vernichtet.

Tempelruinen Dungeon



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Knochen
- (3) Mazzy Fentan
- (4) Rätselstatue
- (5) Edelstein des Lichts
- (6)

Morgenritualraum

(7) Lavapool

(8) Mittagritualraum

(9) Amuanas Grabkammer

(11) Raum mit Schatten

(12) Abendritualraum

(13) Ausgang

Im Inneren (1) erstrecken sich eingefallene Mauern mit dicken Staubschichten. Aber in dieser zeichnen sich Fußspuren ab, die in den Raum hinter dem nächstgelegenen Tür verlaufen. Ein merkwürdige Heulen und metallisches Kratzen deuten an was sich Sekunden später abzeichnet. Schattenwölfe und Skelettkrieger hausen hier unten. Der Schattengefängniswächter hält mit seinen Untertanen vor einem Raum wache, aus dem leise die Stimme eines weiblichen Wesens dringt. In den Überresten des sodann niedergestreckten Wächters findet ihr den Schlüssel zu den Gefängniszellen (3). Sind sie geöffnet erzählt euch Mazzy ihre Geschichte, hört sie euch an und nehmt sie in eure Gruppe auf.

Im späteren Spielverlauf wartet sie in ihrem Haus auf euch.

Aufträge



- Legende:
- (5) Mazzys Haus
 - (8) Tempel von Waukeen
 - (11) Marktplatz

Ungefähr zwei Wochen nach Mazzy's Befreiung aus dem Tempelruinengefängnis, sucht euch Danno auf, der berichtet das Mazzys Schwester Pala vergiftet wurde. Ändert also schleunigst eure bisherigen Pläne und begeht euch zu Mazzys Haus (5) in Handelstreff.

Wie ihr nun erfahrt, war die ganze Angelegenheit mehr oder weniger ein unglücklicher Zufall. Danno hat auf dem Markt einen Trank erworben, der scheinbar Gift enthielt. Wallace (11), der Händler der Danno den Trank verkauft hat, ist sehr verwundert über die absonderliche Wirkung des Trankes. Weißt euch jedoch darauf hin, dass er seit neustem einen anderen Tränkelieferanten, Barl, hat.

Dessen Heimat ist der örtliche Tempel (8). Wo ihr zunächst ein Schwätzchen mit obersten Priester Renwellyn einleiten solltet. Er lässt sich relativ leicht dazu überreden, Barls Zimmer zu durchsuchen. Da Renwellyn hierbei ausreichend Beweise gefunden hat, ruft er Barl umgehend herbei. Unkooperativ wie sich dieser gibt, bläst er direkt zum Kampf, gegen eure Truppe. Mit dem Gegengift aus Barls sterblichen Überresten stürmt Mazzy umgehend zu ihrer Schwester.

Mazzy wird euch anschließend bitten bei ihrer Schwester zu bleiben, bis es dieser besser geht. Ihr könnt entweder sagen, dass ihr sie dringend braucht und nicht warten könnt. Oder ihr einen Tag frei geben. Nach 24 Stunden geht es Pala wieder besser, sodass ihr euch wieder euren normalen Aufträgen zuwenden könnt.

NSC - Minsk

Charakterübersicht



Rasse: Mensch

Klasse: Waldläufer

Gesinnung: Chaotisch gut

Stärke: 18 / 93

Geschicklichkeit: 16

Konstitution: 16

Intelligenz: 8

Weisheit: 6

Charisma: 9

Werdegang

Minsk ist ein Hüne von einem Mann und ein unglaublich starker Krieger. Er stammt aus Rashemen, einem Land, das weit im Osten Faerûns liegt. Er ist nach Baldurs Tor gekommen, weil er als Beschützer der Hexe Dynaheir sein "Daschemma" erfüllt hat. Minsk ist im Kampf nicht nur ein gefährlicher Berserker, sondern hat während seiner Reisen offenbar auch einen Schlag zu viel auf den Kopf abbekommen und ist extrem in seinen Hamster Boo vernarrt. Minsk glaubt tatsächlich, dass es sich bei Boo um einen Miniatur-Riesenhamster handelt, der mit ihm spricht und die Rolle eines intelligenten Mentors führt. Trotzdem ist Minsk ein absolut loyaler Gefährte und hält sich normalerweise in nächster Nähe des Hauptcharakters auf.

Treffpunkt

Minsk sitzt in einem der Käfige ganz in eurer Nähe, zu Beginn des Spiels. Ihr könnt ihn sehr einfach befreien, indem ihr ihn ein wenig reizt. Sobald er wütend wird reißt er seine Käfigtür auf und ist befreit.

Nehmt ihr ihn zu Beginn nicht in eure Heldentruppe auf, so erwartet er euch später in der Kupferkrone.

Dynaheir hat bekanntlich zwischenzeitlich das zeitliche gesegnet und so sucht sich Minsk eine neue Schutzperson in eurer Truppe. Sofern Aerie in eurer Truppe ist, wählt er sie aus. Sollte sie im Kampf sterben, so wird Minsk zum wahren Berserker.

Aufträge

Es gibt keine Aufträge die direkt auf seine Person bezogen sind.

NSC - Nalia de'Arnise

Charakterübersicht



Rasse: Mensch

Klasse: Magier/Dieb

Gesinnung: Chaotisch gut

Stärke: 14

Geschicklichkeit: 18

Konstitution: 16

Intelligenz: 17

Weisheit: 9

Charisma: 13

Werdegang

Nalia de'Arnise gehört zur Oberschicht. Ihr Vater ist ein Herzog und herrscht von seiner Festung aus, die mitten in der Wildnis Amns liegt, über weite Landstriche. Nalia identifiziert sich aber wesentlich mehr mit der armen Bevölkerungsschicht des Landes als mit Mitgliedern ihrer Klasse und hat sich schon oft unter großen Mühen von daheim weggeschlichen, um nach Wegen zu suchen, wie man den Armen helfen könnte. Sie ist zwar noch ein wenig naiv, aber die intelligente junge Frau lernt rasch und ist in den Künsten der Magie bewandert. Es gibt Gerüchte, dass es in letzter Zeit zu Schwierigkeiten bei der Festung de'Arnise gekommen ist. Man hat Nalia angeblich in verschiedenen Schänken in Atkatla auf der Suche nach Söldnern gesehen.

Burg de'Arnise



Legende:

- (1) Fluchtort von Hauptmann Arat
- (2) Versteckter Eingang zum Schloss
- (3) Hundefleisch
- (4) Schalter für die Zugbrücke

Habt ihr euch dazu entschlossen Nalia zur Hilfe zu eilen, kommt ihr nicht umher zu ihrer Heimat, Schloss de'Arnise zu reisen. Die Burg und ihre Umgebung wird von zahlreichen Trollen bevölkert, daher sollten eure Kämpfer entweder Waffen mit Säure oder Feuerschaden bei sich tragen, oder eure Zauberer einige Feuerpfeile, für den finalen Schuss, bereithalten.

An Punkt 1 trifft ihr auf Arat, den Kommandanten der Burgwache, er berichtet euch von der aktuellen Lage, erzählt euch von dem geheimen Eingang an Punkt 2 und gibt euch 20 Feuerpfeile mit auf den Weg.

Seit ihr für den Kampf gewappnet, könnt ihr das Schloss durch den geheimen Eingang betreten (2).

Kommt ihr später vom ersten Level aus hier raus, könnt ihr wie Arat erzählte, durch das Herablassen der Zugbrücke die Unterstützung der Wache erlangen. Dieses schafft ihr in dem ihr den Schalter an Punkt 4 umlegt. Ferner gibt es im Hof der Burg einige Hunde. Da euch diese automatisch feindlich gesinnt sind, könnt ihr sie auch gleich umbringen und ihr Fleisch mitnehmen.

Ebene 1



Legende:

- (1) Eingang mit Geheimtür im Westen
- (2) Geheimtür
- (3) Geheimtür
- (4) Geheimtür
- (5) Geheimtür
- (6) Ausgang zum Hof
- (7) Trollfesthalle
- (8) Toilette
- (9) Ofen

(10) Treppe zum 2. Ebene

Im Burginneren angelangt, müsst ihr euch gegen Horden von Trollen wehren. Als sehr Hilfreich im Kampf würde sich der Säure und Giftflegel erweisen, den ihr hier zusammenbauen könnt. Aber wartet, es ist weitaus lohnenswerter alle 3 Teile zusammenzusammeln. Folgt dem Weg der Geheimen Türen zu Daleson (3), der sich mit Nalia unterhalten möchte. Sagt ihm bloß nicht wie dämlich er ist, oder ihr verliert einen Ansehenspunkt.

An Punkt 4 könnt ihr später den Flegel schmieden, dessen erstes Kopfstück sich an der Löwenstatue hinter der Geheimtür (5) befindet.

Begeht euch zunächst nach Draußen (6) und lasst die Trolle in der großen Festhalle (7) weiterfeiern. Erledigt Draußen das oben beschriebene und kehrt zurück ins Innere.

An Punkt 8 könnt ihr die Toilette plündern :-) und anschließend die 4 Hunde auf dem Herd (9) kochen. Keine Angst, sie dienen nicht als eure zukünftige Nahrung, sondern zur Ablenkung der Erdkolosse im Keller. Habt ihr auf diesem Level alles erledigt, führt euch die Treppe an Punkt 10 zum nächsten Level.

Ebene 2



Legende:

(1) Eingang dieser Ebene

(2)

Fallengespickter Kamin

(3) Korridor zu Raum 4

(4) Mit Falle versehene Tür

(5) Kampf mit Glacias

(6) Bibliothek mit Trollen und Yaun-Ti Magus

(7) Madame Delcia's Raum

(8) Golemraum

Willkommen auf Level 2 und einem kleinen Überfall :-). Euer nächstes Ziel sollte der Schwertschwinger Glacias sein. Zu dem ihr über die Punkte 2 bis 4 gelangt. An Punkt 5 erwartet er euch bereits (aber passt auf die Tür zu diesem Raum ist mit einer Falle versehen). Hat Glacias das Zeitliche gesegnet, seit ihr im besitz des zweiten Flegelkopfstücks.

Euer nächster Anlaufpunkt sollte die Bibliothek (6) sein. Hier im Regal liegt der Schlüssel zu Raum 7. Jedoch belästigen euch zuvor noch einige Trolle und vor allem ein Yuan-Ti Magus. Habt ihr diesen ebenfalls niedergestreckt, führt euch der Weg zum Schlafgemach von Madame Delcia, einer sehr unfreundlichen Dame. Nichts desto trotz bedarf sie einer Rettung. Am nördlichen Ende des Raumes befindet sich eine Geheimtür, die den Weg zum Keller und auch zum Golemraum freigibt. Wenn ihr nicht zu den vor Kraft Strotzesten Helden der Schwertküste zählen solltet, geht lieber erst den Weg in den Keller.

Den Golemraum solltet ihr eigentlich am Ende dieses Kreuzzuges erledigen. Seit ihr also aus dem Keller zurück, kürt den stärksten Krieger eurer Truppe. Denn Rest der Party solltet ihr bereits am Ausgang des Levels (1) positionieren. Gebt eurem Kämpfer einen Schluck

Geschwindigkeitsöl und rennt zum Ende der Halle. Hier befinden sich 3 Statuen. Begeht euch zur ersten, klickt sie an, aktiviert die Pause, nehmt alle Sachen an euch, klickt die nächste an, deaktiviert die Pause und so weiter..habt ihr alle drei Statuen geplündert, rennt wie der Blitz aus der Halle und ebenfalls zum Ausgang an Punkt 1. Da ihr jetzt im Besitz aller 3 Kopfteile seit, könnt ich auf eurem Weg nach draußen den Flegel schmieden.

Der Keller



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Trolle
- (3) Erdkolosse
- (4) Füttertrog
- (5) Endgegner

Willkommen im letzten Level, dem Keller. In der Truhe am Eingang findet ihr ein Schildamulett. Im nächsten Raum hängen ein paar Trolle rum, die ihr auf gewohnte Weise aus dieser Ebene schafft. Im nächsten Raum wird es bereits haarig. Aber keine Angst, dass die Erdkolosse noch nichts gegessen haben, könnt ihr zu eurem Vorteil nutzen. Gebt eurem Dieb oder Waldläufer (Hauptsache er kann sie in Schatten verstecken) den Hundefleischartopf, macht ihn unsichtbar und rennt zu Punkt 4. In die dort anklickbare Nische legt ihr das Hundefleisch und die Angelegenheit ist erledigt.

Der Weg zum Endgegner ist frei. Torgal hat unglücklicherweise noch zwei Leibwächter an seiner Seite. Um den Kampf einfacher zu gestalten könntet ihr am Eingang einen kleinen Hinterhalt vorbereiten und Torgal mit einem einzelnen Charakter anlocken. Räumt den Raum leer und hört euch Nalias Geschichte an.

Sobald ihr wieder frische Luft schnappt, ist der Auftrag erledigt und ihr erhaltet von Nalia eure reichhaltige Erfahrungspunkte und Goldbelohnung.

Verbannt ihr Nalia später aus eurer Gruppe, so findet ihr sie entweder in der Kupferkrone oder in ihrer Burg wieder.

Aufträge



Legende:

(1) Barg

(2) Sea
Bounty

Behaltet ihr Nalia länger in eurer Party, ergibt sich im Spielverlauf eine weitere Quest. Es beginnt damit, dass euch ein Bote die Nachricht überbringt, ihr solltet zur Beerdigung von Nalias Vater kommen. Auf dem Friedhof angekommen, geleitet euch ein weiterer Bote zur Beerdigung, die nicht gerade zu eurer Zufriedenheit verläuft. Wiederum später im Spiel (vermutlich nach verlassen der Vampirgruft), erscheint Isaea um Nalia, weil sie angeblich "unter schlechtem Einfluss steht", von seiner eigenen Militärmacht gefangen zu nehmen. Zu eurem Glück ist Isaea nicht nur bei euch unbeliebt. So kommt es dass einer seiner Soldaten, Khellor, euch einige Tipps gibt, wie ihr Nalia zurückbekommen könnt.

Wie von Khellor verkündet, trifft ihr im Süden der örtlichen Docks den Piraten Barg. Im volltrunkenen Zustand teilt er euch willig alles was er über Isaea weiß mit. Er plaudert über seine Piraterie, den Sklavenhandel und dass ihr noch mehr Informationen von Dirth in der Sea Bounty bekommt.

Leider ist Dirth nicht besoffen und euch gegenüber eher skeptisch eingestellt. So ergibt es sich, dass ihr Dirth bekämpfen müsst. Habt ihr ihn zu Fall gebracht hinterlässt er hilfreiche Dokumente zum Sklavenhandel.

Iseas Überführung

Zur endgültigen Überführung Iseas reicht dies jedoch noch nicht. Ein weiteres Beweisstück muss her, die Finanzberichte des Fürsten.

Fündig werdet ihr in Isaeas Haus im Regierungsbezirk. Das Haus liegt im Norden der Region, gleich rechts vom Eingang. Dank sauberer Buchführung habt ihr nun das letzte Beweisstück im Kreuzzug um Nalia's Befreiung. Begeht euch ins Ratsgebäude selbst und sucht Isaeas Kommandanten, Corgeig, auf. Teilt ihm die drei Verbrechen mit und übergebt ihm die gesammelten Beweise. Schon wenige Stunden später beruft der Rat eine Gerichtsverhandlung ein und Nalia liegt wieder in euren Armen.



Legende:

(1) Isaeas
Wohnung

(2)
Ratsgebäude

NSC - Valygar Corthala

Charakterübersicht



Rasse: Mensch
Klasse: Pirscher
Gesinnung: Neutral gut
Stärke: 17
Geschicklichkeit: 18

Konstitution: 16

Intelligenz: 10

Weisheit: 14

Charisma: 10

Werdegang

Valygar Corthala genießt in Atkatla einen zweifelhaften Ruf, da er zu einer reichen Adelsfamilie gehört, die in ihrer langen Geschichte stets mächtige Magier hervorgebracht hat. Das bringt in Atkatla und Amn natürlich nur Verachtung und Misstrauen mit sich. Valygars magisch begabte Vorfahren haben die Familie finanziell ruiniert und zu ihrem Niedergang geführt. Valygar versucht seit Jahren, die Vergangenheit seiner Familie hinter sich zu lassen. Er ist ein verbitterter Mann, der vom Hass gegen Magie förmlich besessen ist. Man sagt, dass sich Valygar vor kurzem den Zorn der Verhüllten Magier zugezogen hat, die das Magieverbot im Namen der Regierung durchsetzen, und dass er aus der Stadt fliehen musste.

Treffpunkt

Ihr findet Valygar zusammengekauert in seiner Hütte, in den Umarhügeln. Um ihn auf Dauer in eurer Party zu behalten müsst ihr mit ihm die Planare Sphäre stabilisieren. Eine detaillierte Beschreibung findet ihr in der **Festungssektion**.

NSC - Viconia de Vir

Charakterübersicht



Rasse: Dunkelelf

Klasse: Kleriker

Gesinnung: Neutral böse

Stärke: 10

Geschicklichkeit: 19

Konstitution: 8

Intelligenz: 16

Weisheit: 18

Charisma: 14

Werdegang

Viconia de Vir ist eine Ausgestoßene aus dem Unterreich. Sie wurde zum Opfer der brutalen Politik und Intrigen, die bei ihrem Volk an der Tagesordnung sind, und musste aus Menzoberranzan an die Oberfläche fliehen. Viconia hat in der Verehrung der Göttin Shar so etwas wie Trost gefunden. Das scheint jedoch der einzige angenehme Aspekt ihres Lebens an der Oberfläche zu sein, da die Mitglieder der meisten Rassen an der Oberfläche bereit sind, Drows ohne triftigen Grund zu töten, wenn sie sie nur erwischen können. Nachdem Viconia sich wieder vom Hauptcharakter getrennt hatte, setzte sie ihre Reisen fort, und man sagt, dass sie versucht habe, sich in der Gegend um Beregost niederzulassen. Die neusten Gerüchte sagen jedoch, dass sie nahe Atkatla gesehen wurde.

Treffpunkt

Sucht ihr zum ersten mal das Regierungsviertel auf, so findet ihr Viconia im Westen, vor dem Gefängnis. Wo sie von einer aufgebrachten Meute als Hexe tituliert wird und verbrannt werden soll. Wollt ihr sie in eurer Party haben, so solltet ihr euch schnell entscheiden und auf den Scheiterhaufen klicken. Habt ihr sie befreit, ergreifen die Zuschauer die Flucht, nur ein paar Fanatiker bleiben übrig, welche sodann zum Angriff blasen. Nehmt ihr Viconia anschließend in eure Party auf, so singt euer Ruf um 2 Punkte.

Wenn ihr Viconia zunächst nicht in eurer Heldentruppe haben wollt, zieht sie sich auf den Friedhof zurück.

Liebesbeziehung

Ist euer Hauptcharakter ein rüder Bursche, der Viconia ständig wieder seine Stärke beweist, so wird sie sich irgendwann in euch verlieben. Allerdings wird es im Spielverlauf dazu kommen, dass Viconia von zwei grauenhaften Kreaturen übermannt wird. Während sie am Boden liegt, müsst ihr euch der Monsterhorde erwehren. Anschließend entschließt sie sich eure Gruppe zu verlassen. Der einzige Weg sie zu halten, ist ihr zu sagen, dass ihr sterben werdet, wenn sie eure Party verlässt.

NSC - Yoshimo

Charakterübersicht



Rasse: Mensch
Klasse: Kopfgeldjäger
Gesinnung: Neutral
Stärke: 17
Geschicklichkeit: 18

Konstitution: 16

Intelligenz: 13

Weisheit: 10

Charisma: 14




Werdegang




Yoshimo ist ein Freigeist und Dieb aus Kara-Tur, das weit von Faerûn entfernt liegt. Seine Vorstellungen von Kultur und Ehre stammen aus seiner Heimat und sind für Faerûn daher äußerst ungewöhnlich. Das hat es ihm schon oft erschwert, sich in Faerûn heimisch zu fühlen. Da Yoshimo aber sehr abenteuerlustig ist, hat er sich durch diese Schwierigkeiten nie entmutigen lassen. Er wandert von Land zu Land und verdient sich seinen Lebensunterhalt, indem er für praktisch jeden arbeitet, der sich seine Dienste leisten kann. Im Verlauf seiner Wanderungen hat er sich einen Ruf als ziemlicher Halunke erworben. Er befindet sich nun schon seit einiger Zeit in Atkatla und hat diese Zeit genutzt, um gute Kontakte zur Unterwelt Amns zu knüpfen.

Treffpunkt


Yoshimo scheint ebenfalls ein gefangener von Irenicus Gefängnis zu sein, so begegnet er euch am Anfang der zweiten Ebene dieses. Nehmt ihr ihn zu diesem Zeitpunkt nicht in eure Party auf, so wartet er auf euch in der Kupferkrone. Doch bedenkt, er ist ein Kopfgeldjäger...

Baldur's Gate 2 - Armbrüste

 Armbrust der Heimsuchung +4 (ID: XBOW13)	Schaden: +4	ETWO: -4
	Beschreibung: Die verheerende Waffe bezieht ihre Energie unglücklicherweise direkt vom Benutzer der Waffe. Die Armbrust wurde im Verlauf der Zeit dennoch von so manchem Schützen effektiv eingesetzt, aber man sollte die Vor- und Nachteile ihrer Anwendung genau abwägen. Der berühmteste Besitzer der Waffe, Guil de Lyons, setzte sie sehr effektiv gegen Räuber in einem entfernten Winkel Faerûns ein, aber er fiel einem Angreifer zum Opfer, der es geschafft hatte, an ihn heranzukommen. Leider hatte Guil de Lyons nicht mehr genug Stärke, um sich seiner zu erwehren.	
Besonderheit: -2 auf Stärke des Trägers	Gewicht: 9	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Fundort: Wasserbecken in der Höhle unterhalb des Drushs Turms (im Südosten) von Ust'Natha [AR2210]		
 Blitzbombenwerfer (ID: XBOW12)	Schaden: +3	ETWO: -1
	Beschreibung: Dies ist Jan Jansens Armbrust. Die Waffe ist so kompliziert, dass sie nur von ihm verwendet werden kann. Außerdem kann nur er die spezielle Munition herstellen, die für die Armbrust notwendig ist. Durch die Veränderungen, die Jan an dem Abschussmechanismus vorgenommen hat, ist die Waffe genauer als eine normale Armbrust.	
Besonderheit: -	Gewicht: 10	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Fundort: Liegt ihrem Träger bei *g* Dies ist Jan Jansens Waffe, die er zu Beginn des Spiels besitzt.		
 Drow-Schnellschussarmbrust (ID: DWXBOW01)	Schaden: +3	ETWO: -3
	Beschreibung: Eine Armbrust sieht im Prinzip aus wie ein Bogen, den man quer auf einem hölzernen oder metallenen Schaft montiert hat. Dieser Schaft trägt auch den Namen Säule. Normalerweise wird eine Armbrust aus Eschen- oder Eibenholz gefertigt. Eine Armbrust verwendet Bolzen als Munition. Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.	
Besonderheit: Der Träger erhält einen zusätzlichen Angriff je Runde.	Gewicht: 5	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig


Fundort: Drow vor dem Eingang zu Ust'Natha in der Unterwelt [AR2100]; Drow am Ausgang (im Nordwesten) der Kuo-Toa-Stadt [AR2402]		
 Leichte Armbrust (ID: XBOW04)	Schaden: +2	ETWO: -5
Besonderheit: -	Gewicht: 7	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Bei einer Armbrust handelt es sich um einen Bogen, der kreuzförmig 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. Eine Leichte Armbrust wiegt nicht nur weniger als eine Schwere Armbrust, sondern sie kann auch öfter abgefeuert werden.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]		
 Leichte Armbrust +1 (ID: XBOW05)	Schaden: +1	ETWO: -1
Besonderheit: -	Gewicht: 6	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
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: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Renal Blutskalp im 1. Obergeschoss der Diebesgilde [AR0306]; Kiste im Westen des Erdgeschosses der de'Arnise Burg [AR1302]; Kommode in Deshariks Haus in Brynnlaw [AR1601]		
 Leichte Armbrust +2 (ID: XBOW09)	Schaden: +2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 5	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Eine Armbrust sieht im Prinzip aus wie ein Bogen, den man quer auf einem hölzernen oder metallenen Schaft montiert hat. Dieser Schaft trägt auch den Namen Säule. normalerweise wird eine Armbrust aus Eschen- oder Eibenholz gefertigt. Eine Armbrust verwendet Bolzen als Munition. Diese magische Armbrust liegt leicht und sicher in der Hand und hat nur einen geringen Rückstoß.		

Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Aran Linvail im Keller der der Diebesgilde [AR0307]; Gaelan Bayle (wenn ihr ihn tötet) in seinem Haus

 Necaradans Armbrust +3 (ID: XBOW10)	Schaden: +3	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig


Beschreibung: Der Bogner Necaradan hat dieses Meisterwerk vor beinahe dreißig Jahren gefertigt. Dabei hat er sowohl die Sehne als auch das Holz der Waffe mit starken Verzauberungen versehen. Man sagt, dass er die Waffe nur einmal abgefeuert hat, um zu testen, ob sie so zielgenau sein würde, wie er es sich erhofft hatte. Er war angeblich zufrieden. Kurz darauf beanspruchte ein örtlicher Adeliger die Waffe für sich. Irgendwann fiel sie dann Räubern in die Hände.

Fundort: Von Adalon, dem Silberdrachen, für eure glorreiche Tat [AR2102]

 Riesenhaararmbrust +3 (ID: XBOW08)	Schaden: +5	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 11
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig





Beschreibung: Man behauptet, dass die Sehne dieser Armbrust aus dem Haar eines Frostriesen gefertigt ist. Das ist natürlich schwer zu beweisen. Es steht aber fest, dass die Waffe enorm schwer zu spannen ist. Man benötigt dafür mindestens Stärke 15. Ihre außerordentliche Treffsicherheit und der erhöhte Schaden sind der Lohn der Mühen.


Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]

 Scharfschützenarmbrust (ID: XBOW03)	Schaden: +2	ETWO: -5
	Besonderheit: -	Gewicht: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig




Beschreibung: Scharfschützenarmbrust, '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.

Fundort: Das Oberhaupt der Wachleute des Augenlosen Kults trägt diese Waffe bei sich [AR0202]

 Schnellschussarmbrust (ID: XBOW06)	Schaden: +1	ETWO: -1
	Besonderheit: 1 zusätzlicher Angriff pro Runde	Gewicht: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Schnellschussarmbrust, '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 des 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: Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]		
 Schwere Armbrust (ID: XBOW01 / KUOBOW)	Schaden: +2	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 14
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Bei einer Armbrust handelt es sich um einen Bogen, der kreuzförmig 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: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Uste'Natha [AR2200], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406], Elitewächter		
 Schwere Armbrust +1 (ID: XBOW02)	Schaden: +3	ETWO: -1
	Besonderheit: -	Gewicht: 12
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
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.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schmied von Brynnlaw [AR1603]		
 Schwere Armbrust +3 (ID: XBOW07)	Schaden: +4	ETWO: -2


Besonderheit: -	Gewicht: 11	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Eine Armbrust sieht im Prinzip aus wie ein Bogen, den man quer auf einem hölzernen oder metallenen Schaft montiert hat. Normalerweise wird eine Armbrust aus Eschen- oder Eibenholz gefertigt. Diese Armbrust wurde mit Energie von der Luftebene verzaubert. Offenbar wurde die Verzauberung von einem befähigten Hexenmeister durchgeführt. Die magische Energie manifestiert sich darin, dass sie die Hand des Schützen führt und dass die Bolzen wesentlich mehr Durchschlagskraft haben, als wenn sie von einer normalen Armbrust abgeschossen werden.</p>		
<p>Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]</p>		
 <p>Schwere Armbrust des Versengens +1 (ID: XBOW14)</p>	<p>Schaden: +3, +2 durch Feuer</p>	<p>ETWO: -1</p>
Besonderheit: -	Gewicht: 10	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Die Armbrust stellt ein Meisterwerk der Handwerkskunst dar. Beim Abschuss werden die Bolzen mit einem dünnen Ölfilm überzogen und in Brand gesteckt. Die Waffe ist verzaubert. Das hat vermutlich dafür gesorgt, dass der Mechanismus auch nach all den Jahren noch perfekt funktioniert. Es wirkt ganz so, als wäre die Waffe unter der Mitwirkung Gonds entstanden, des Gottes der Erfinder.</p>		
<p>Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]</p>		

Baldur's Gate 2 - Bögen

 Adlerbogen (ID: BOW08 / BOW99)	Schaden: +2	ETWO: -2
	Besonderheit: Mindeststärke: 6	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Kurzbogen, Adlerbogen, '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!</p>		
 Bogen der Tuigan +1 (ID: BOW14)	Schaden: +1	ETWO: -1
	Besonderheit: 3 Schüsse pro Runde	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Die Tuigan sind ein Nomadenvolk, das über ganz Faerûn verstreut ist und über die Steppen des Kontinents zieht. Alle Mitglieder dieses Nomadenvolks haben jedoch die gleichen Vorfahren. Die Bögen, die sie herstellen, sind auf ihre agilen Krieger zugeschnitten. Der Herstellungsprozess ist ein gut behütetes Geheimnis, aber jeder kennt die Vorteile eines Tuigan-Bogens: Jeder der Bögen verschießt mehr Pfeile in der gleichen Zeit als ein vergleichbarer Bogen anderer Fertigung.</p>		
Fundort: Tierbeherrscher im Südosten der Kupferkrone [AR0406]		
 Bogen des Elfenhofs +3 (ID: BOW12)	Schaden: -	ETWO: -4
	Besonderheit: -	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig


Beschreibung: Der aus Eibenholz gefertigte Bogen ist eher ein Kunstwerk als eine Waffe. Feine Schnitzereien ziehen sich in einem zarten Muster auf dem polierten Holz entlang. Die Sehne glitzert golden und scheint beinahe eine Melodie zu spielen, wenn man sie spannt. Der Bogen diente am Elfenhof über eintausend Jahre als zeremonielle Waffe. Doch die für Menschen enorme Zeitspanne stellt kaum das Lebensalter eines einzelnen Elfen dar. Ungefähr alle 50 Jahre wurde der Bogen einem Elfen überreicht, der sich besonders verdient gemacht hatte. Normalerweise entschied der Träger des Bogens, wer ihn als Nächstes erhalten würde. Vor zwei Jahrhunderten rettete ein Mensch, ein gewisser Yin Pon, einen Elfenprinzen und erhielt dafür den Bogen überreicht. Er brachte ihn nach Baldurs Tor und verlor ihn dort.

Fundort: 2. Steinstatue im Golemraum des Obergeschosses der de'Arnise Burg [AR1303]

 Bogen von Arvoreen (ID: NPBOW)	Schaden: -	ETWO: -2
	Besonderheit: -	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig


Beschreibung: Bogen von Arvoreen
Der magische Bogen befindet sich nun schon seit mehreren Jahren im Besitz von Mazzy Fentan. Sie hat ihn von ihrem Gott Arvoreen erhalten. Der Bogen kann nur von Halblingen verwendet werden und gibt dem Träger -2 auf ETW0.

Fundort: Mazzy's Inventar

 Gesens Kurzbogen (ID: BOW19)	Schaden: 2, + 1-8 durch Elektrizität	ETWO: -4
	Besonderheit: Der Träger erhält +20% Elektrizitätsresistenz	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig


Beschreibung: Der außergewöhnliche Bogen wurde von dem Meisterbogner Gesen angefertigt. Die Waffe bezieht ihre Energie von einer anderen Ebene und verschießt Blitze statt Pfeile. Daher benötigt sie natürlich auch keine Munition. Man sagt, dass sich Gesen mit dem Erlös vom Verkauf dieses Bogens zur Ruhe setzen wollte. Dummerweise wurde sein Leben von einem Dieb beendet, der ihm den Bogen stahl und ihn dann damit tötete. Der Bogen schützt seinen Träger auch vor Elektrizität.

Fundort: Dieser Bogen besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der [Gegenstandsschmiede](#)

 Herzsucher +3 (ID: BOW10)	Schaden: +2	ETWO: -4
	Besonderheit: Träger erhält für 9 Sekunden einmal täglich zusätzlich -7 auf den ETW0; Mindeststärke: 18	Gewicht: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Die Legende besagt, dass der Bogner Pinn O'Reffen den Bogen aus dem Herz eines Baumhirten fertigte. Wie er ihn den Besitz eines solch exotischen Materials gekommen sein soll, erklärt die Legende nicht. Er selbst war darüber überrascht, welche ungewöhnliche Fähigkeit das verwendete Material dem Bogen verlieh. Für eine kurze Zeitspanne, einmal täglich, wird das Zielen des Bogenschützen so verbessert, dass er praktisch nicht daneben schießen kann. Pinn behauptete später, dass seine außergewöhnlichen handwerklichen Fähigkeiten dafür verantwortlich sind, aber es ist wesentlich wahrscheinlicher, dass ein Teil der Seele des Baumhirten, noch immer in dem Holz zugegen ist. Den Bogen kann man nur mit Stärke 18+ verwenden.

Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Container im Nordwesten der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]


 Komposit-Langbogen (ID: BOW01 / BOW98)	Schaden: +1	ETWO: -1

Besonderheit: Mindeststärke: 18	Gewicht: 10	Initiative: 7
---------------------------------	-------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
-------------------	------------------------	--------------------

Beschreibung: Zu den Komposit-Bögen zählen Lang- und Kurzbögen, die aus mehreren unterschiedlichen Materialien bestehen. Dadurch wird der Bogen flexibler und von ihm verschossene Pfeile richten größeren Schaden an. Für den Einsatz eines solchen Bogen braucht man mindestens Stärke 18.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]




 Komposit-Langbogen +1 (ID: BOW02)	Schaden: +1	ETWO: -2

Besonderheit: Mindeststärke: 18	Gewicht: 9	Initiative: 6
---------------------------------	------------	---------------


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
-------------------	------------------------	--------------------

Beschreibung: Zu den Komposit-Bögen zählen Lang- und Kurzbögen, die aus mehreren unterschiedlichen Materialien bestehen. Dadurch wird der Bogen flexibler und seine Reichweite vergrößert. Der Komposit-Bogen ist eine Weiterentwicklung des einfachen Langbogens.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]


 Komposit-Langbogen +2 (ID: BOW16)	Schaden: +1	ETWO: -3	
	Besonderheit: Mindeststärke: 18		Gewicht: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig	
<p>Beschreibung: Der Bogen trägt das Zeichen einer strahlenden Sonne. Er wurde vermutlich einst von den Wächtern des Sonnengottes Amaunator verwendet. Sie setzten derartige Bögen ein, um die Priester dieses Glaubens, der heutzutage schon längst untergegangen ist, zu beschützen. Heutzutage existieren nur noch wenige dieser Waffen. Sie sind bei den meisten Bogenschützen sehr begehrt, weil sie sowohl die Treffsicherheit als auch die Durchschlagskraft der verschossenen Pfeile erhöhen. Der Bogen kann nur mit Stärke 18+ eingesetzt werden.</p>			
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]			
 Kurzbogen (ID: BOW05)	Schaden: -	ETWO: -	
	Besonderheit: Mindeststärke: 3		Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig	
<p>Beschreibung: Ein Kurzbogen ist die älteste Form eines Bogens, jedoch wurde er nicht als solcher bezeichnet. Der Begriff 'Kurzbogen' ist eher eine Standardbezeichnung für alle Bögen, die nicht als Langbogen gelten. Der Bogen eines Kurzbogens ist durchschnittlich etwa 1,50 m lang. Im Laufe der Zeit versuchte man, die Reichweite von Bögen zu vergrößern. Dabei verlängerte man entweder den Bogen oder erhöhte seine Flexibilität, ohne gleichzeitig die Länge zu verändern. Im ersten Fall entwickelte sich daraus der sogenannte Langbogen.</p>			
Fundort: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]			
 Kurzbogen +1 (ID: BOW06)	Schaden: -	ETWO: -1	
	Besonderheit: Mindeststärke: 3		Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig	
<p>Beschreibung: Kurzbögen waren historisch gesehen die ersten Bögen, die entwickelt wurden. Sie hießen natürlich noch nicht Kurzbögen. Das ist ein moderner Begriff, der alle Bögen zusammenfasst, die nicht als Langbogen gelten. Dies ist ein magischer Kurzbogen, der dem Anwender +1 auf Trefferwürfe gewährt.</p>			

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]

 Kurzbogen +2 (ID: BOW18)	Schaden: -	ETWO: -2
	Besonderheit: Mindeststärke: 3	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig


Beschreibung: Kurzbögen waren historisch gesehen die ersten Bögen, die entwickelt wurden. Sie hießen natürlich noch nicht Kurzbögen. Das ist ein moderner Begriff, der alle Bögen zusammenfasst, die nicht als Langbogen gelten. Der Schaft eines typischen Kurzbogens hat eine Länge von 1,50 m. Dieser spezielle Kurzbogen kann es mit fast jedem Langbogen aufnehmen. Ob die starke Magie in dem Bogen auf die Verwendung magischen Holzes oder auf starke Verzauberungen zurückzuführen ist, kann man nicht sagen. Auf jeden Fall richtet er mehr Schaden als ein normaler Kurzbogen an und trifft genauer.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302]

 Langbogen (ID: BOW03 / BOWNON / IBOW03)	Schaden: -	ETWO: -1
	Besonderheit: Mindeststärke: 6	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig


Beschreibung: Der Langbogen ist dem Kurzbogen sehr ähnlich. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Bogen fast so groß wie der Bogenschütze ist, normalerweise etwa 1,80 bis 2 m. Er hat gegenüber dem Kurzbogen zwei Vorteile: eine größere Reichweite und Zielgenauigkeit.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]

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


Beschreibung: Der Langbogen ist dem Kurzbogen sehr ähnlich. Der einzige Unterschied besteht darin, dass er 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: Schrank in Corans Haus im Nordwesten des Tethirwaldes [AR2603], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Schmied von Brynnlaw [AR1603]


 Langbogen +2 (ID: BOW17)	Schaden: -	ETWO: -2
Besonderheit: Mindeststärke: 6	Gewicht: 3	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig




Beschreibung: Der Langbogen ähnelt dem Kurzbogen, hat allerdings einen wesentlich längeren Schaft, der meist ebenso hoch ist wie ein menschlicher Bogenschütze (1,80 bis 1,95 m). Obwohl der Langbogen im Einsatz etwas langsamer als der Kurzbogen ist, hat er eine größere Reichweite und eine höhere Treffsicherheit. Der glatte Schaft des Bogens fühlt sich warm an. Dies ist offenbar auf die magische Energie zurückzuführen, die in dem Holz enthalten ist.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]

 Langbogen der Treffsicherheit (ID: BOW07)	Schaden: +2	ETWO: -3
Besonderheit: Mindeststärke: 6	Gewicht: 2	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig



Beschreibung: Langbogen der Schießkunst, '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 Geschöß spaltete den Kopf der großen Voodoooppe entzwei, und der Kopf von Edwall tat es ihm nach.




 Manabogen +4 (ID: BOW13)	Schaden: -	ETWO: -4

Besonderheit: Träger erhält 20% Resistenz gegen magischen Schaden	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Vor zahlreichen Jahren wurde der Bogen von den Verhüllten Magiern an Kestsä überreicht, der in der Stadtwache für Athkatla gedient und Außerordentliches geleistet hatte. Er war unablässig darum bemüht, jene zur Rechenschaft zu ziehen, die unerlaubt Magie eingesetzt hatten. Der Bogen leistete ihm gute Dienste, da er vor magischer Energie schützt.		
Fundort: Wasserbecken in der Höhle im Südosten des Tethirwaldes [AR2602]		
 Schlitzer +2 (ID: BOW09)	Schaden: +2	ETWO: -2
Besonderheit: Mindeststärke: 18	Gewicht: 2	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Dieser Komposit-Langbogen ist nur einer von vielen, die vom selben halbelfischen Bogner hergestellt wurden. Sein Name ist heutzutage niemandem mehr bekannt. Vor langer Zeit waren mehrere Hundert dieser Bögen im Einsatz. Sie wurden hauptsächlich von Aufklärern eingesetzt, die in der Anauroch patrouillierten. Ein Großteil der Bögen ist im Verlauf der Zeit verloren gegangen oder zerstört worden. Heutzutage ist nur noch der Verbleib einer Handvoll dieser Bögen bekannt. Sie werden allerdings selten eingesetzt, da ihre Anwendung eine enorme Stärke erfordert.		
Fundort: Togan (Halbling) in der Halblingssiedlung innerhalb der Sphäre der Ebenen [AR0411]		
 Starker Arm +2 (ID: BOW11)	Schaden: +3	ETWO: -3
Besonderheit: Mindeststärke: 19	Gewicht: 7	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Der massive Bogen gehörte einst dem Waldläufer Bärenpratze, der ihn angeblich von einem Oger erhielt, der ihm aus unbekanntem Gründen freundlich gesonnen war. Warum er das Geschenk erhalten hatte, weiß niemand, aber Bärenpratze war von solch gutmütiger Natur, dass er mit praktisch jedem, den er traf, Freundschaft schloss. Vermutlich freundete er sich mit dem Oger an, während er im Mantelwald patrouillierte. Bärenpratze konnte den Bogen mühelos spannen. Als er starb, wurde der Bogen an seine Frau und seine Söhne weitergegeben, aber keinem von ihnen gelang es, den Bogen auch nur zur Hälfte zu spannen. Sie verkauften ihn schließlich an einen Händler, der nach Süden unterwegs war.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]		
 Tansherons Bogen +3 (ID: BOW15 / CATTIBOW)	Schaden: -	ETWO: -3

Besonderheit: Der mächtige Bogen benötigt keine Munition.	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Die dünne, ausgefranste Sehne des Bogens wirkt so, als ob sie nutzlos wäre, doch wenn man sie spannt, merkt man plötzlich, dass ein unsichtbarer Pfeil auf der Sehne liegt. Der Leichnam Tansheron rüstete mit diesem Bogen seinen Wächter aus, der seine Festung von der Spitze eines Turmes aus bewachte, zu dem es keinen Eingang gab. Wenn sich irgendjemand der Festung näherte, deckte sie der Wächter mit einem endlosen Hagel aus Phantompfeilen ein, bis die Eindringlinge flohen oder tot waren. Wie es gelang, dem Wächter diesen Bogen zu entreißen, ist nicht bekannt. Es wäre aber sicher eine prächtige Geschichte, die in so mancher Schänke begeisterte Zuhörer finden würde.</p> <p>Anmerkung: Wenn man den Bogen verwendet, sollte man keine Pfeile benutzen, denn dann werden diese und nicht die Phantompfeile des Bogens verschossen.</p>		
Fundort: Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Wenn ihr Catti-Brie im 6. Kapitel tötet		


Baldur's Gate 2 - Bastardschwerter

 Albruin +1 (ID: SW1H34)	Schaden: Schaden:2W4+3	ETWO: -1
Besonderheit: Träger ist gegen Gift immun, kann einmal täglich Unsichtbares entdecken wirken	Gewicht: 8	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Albruin, Bastardschwert +1 Basalin war ein Hüne von einem Mann, und es gab das hartnäckige Gerücht, dass er ein Werbär sei. Das wurde jedoch nie laut ausgesprochen, wenn er in der Nähe war. Er kämpfte lange mit diesem Schwert in den Händen zum Schutz seines Dorfes und tötete zahlreiche Riesenspinnen, die die Gegend heimsuchten. Mit Hilfe des Schwertes war er gegen ihr Gift geschützt und konnte auch die unsichtbaren Roten Magier sehen, die einige der merkwürdigeren Arten von Spinnen kontrollierten. Es ist unbekannt, warum die Roten Magier dem Dorf feindselig gesonnen waren.</p>		
Fundort: Belohnung für die Heilung des verrückten Magiers, der in der Eisenkugel eingeschlossen ist [AR2100]		
 Baldurans Schwert (ID: SW1H08)	Schaden: Schaden:2W4	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 12	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die aufwendig verzierte, aber schlecht ausbalancierte Waffe wurde bei Baldurans Leiche gefunden.		
 Bastardschwert (ID: SW1H01)	Schaden: 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 Anderthalbhänder bezeichnet wird. Es besitzt eine zweischneidige Klinge und einen langen Griff, wodurch es auch beidhändig geschwungen werden kann. Die durchschnittliche Länge des Bastardschwertes liegt zwischen 1,40 und 1,60 m.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]		
 Bastardschwert +1 (ID: SW1H02)	Schaden: Schaden:2W4 +1	ETWO: -
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 anderthalbhändiges Schwert bezeichnet wird. Diese spezielle Waffe ist magisch.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Truhe im 2. Obergeschoss des 2. Diebesgildenhauses [AR0304]		
 Bastardschwert +1, +3 gegen Gestaltenwandler (ID: SW1H03)	Schaden: Schaden:2W4 +1, +3 gegen Gestaltenwandler	ETWO: -1
Besonderheit: -	Gewicht: 8	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Bastardschwert +1, +3 gegen Gestaltenwandler, 'Kondar'
 Auf den ersten Blick wirkt das 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.

Fundort: Hendak überreicht euch dieses, als Belohnung für eure Hilfe gegen Lethian (Sklavenlord)

 Bastardschwert +2 (ID: SW1H42)	Schaden: Schaden:2W4 +2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 7	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig



Beschreibung: Bastardschwert +2
 Das Schwert wurde von seinem Schmied nicht nur so ausgezeichnet gefertigt, dass es besser ausbalanciert und wesentlich widerstandsfähiger als ein normales Bastardschwert ist, sondern auch noch zusätzlich stark verzaubert. Dadurch ist dieses Bastardschwert schneller. Es trifft genauer und richtet mehr Schaden an als ein gewöhnliches Schwert.

Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]





 Jhor der Aderlasser +2 (ID: SW1H38)	Schaden: Schaden:2W4 +2	ETWO: -2
Besonderheit: verursacht bei jedem Treffer 2 zusätzliche Schadenspunkte je Runde, bis 10 Schadenspunkte verursacht wurden	Gewicht: 7	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Jhor der Aderlasser, Bastardschwert +2
 Die Klinge gehörte einst einem gewissen Ho Mang, einem Reisenden aus Kara-Tur, der sich an zahlreichen Höfen Faerûns für zwielichtige Aufträge anheuern ließ. Er war besonders in der Kunst der 'Überzeugung' geschult und setzte dieses Schwert ein, um den 'Tod der Tauschend Schnitte' durchzuführen. Bei diesem uralten und langwierigen Ritual, das seinen Ursprung in Kara-Tur hat, werden dem Opfer zahlreiche, kleine, aber sehr schmerzhaft zugefügt. Bei Schnitten, die mit diesem Schwert ausgeführt werden, gerinnt das Blut nicht, so dass das Opfer langsam verblutet. Das Schwert wurde gestohlen, und bis zum heutigen Tag war sein Aufenthaltsort unbekannt.

Fundort: Aganalo, einer der Gefangenen der Eisenkugel, im Zentrum der Unterwelt [AR2100]

 Klinge der Versengens +3 (ID: SW1H39)	Schaden: Schaden:2W4+3, +1 durch Feuer	ETWO: -3
Besonderheit: verursacht bei jedem Treffer 2 zusätzliche Schadenspunkte je Runde, bis 10 Schadenspunkte verursacht wurden	Gewicht: 5	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Klinge des Versengens, Bastardschwert +3 Die Vorteile, die das Schwert im Kampf bringt, kann man auf den ersten Blick erkennen. Es trifft außergewöhnlich genau. Bei jedem Treffer zuckt eine Flamme die Klinge entlang und versengt das Opfer noch zusätzlich. Die Waffe eignet sich vorzüglich zum Töten von Trollen. Es gibt jedoch noch keine Geschichten oder Lieder darüber, dass sie zu diesem Zweck eingesetzt wurde.		
Fundort: Wenn ihr Laesonar in der Kampfarena Ust'Nathas besiegt		
 Taragarth +1 (ID: SW1H37)	Schaden: Schaden:2W4 +1	ETWO: -1
Besonderheit: 50% Feuerresistenz, Unauffindbarkeit	Gewicht: 7	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Taragarth der Wundbrand, Bastardschwert +1 Der Verliesforscher Lehorgan hatte wirklich Glück, dass er diese Klinge aus Halruaa in den Ruinen des Bauwerks fand, in denen der alte Hexenmeister Kullon sein Unwesen trieb, denn die Waffe rettete ihm noch an diesem Tag das Leben. Der Geist von Kullon höchstpersönlich griff den Eindringling an, aber dank Wundbrands versengten die tödlichen Flammen, in die der Geist den Eindringling hüllte, Lehorgan nur wenig. Sie wurden von dem glühenden Schwert richtiggehend aufgesogen. Lehorgan gelang es, sich zu verstecken und beobachte mit angehaltenem Atem, wie der uralte Hexenmeister versuchte, seinen Standort auf magischem Weg zu ermitteln. Doch das Schwert schützte ihn auch vor der Erkenntnismagie Kullons. Der junge Mann war durch das beinahe tödliche Abenteuer so verschreckt, dass er das Gold, das er beim Verkauf der Klinge erlöste, dazu verwendete, um ein normales Leben anzufangen und, wie er sich ausdrückte, 'dieses verdammte Abenteuerleben weit hinter mir zu lassen'.		

Baldur's Gate 2 - Bolzen

 Beißender Bolzen (ID: BOLT04)	Schaden: 1W8	ETWO: -
Besonderheit: 30 Schadenspunkte in 15 Sekunden (bei Rettungswurf gegen Tod keine)	Schadenstyp: Stich	Initiative: 0
Beschreibung: Dieser Beißende Bolzen wurde als tödlicher Zusatz für die Armbrust entworfen. Die Spitze weist Widerhaken auf und ist in ein gemeines Gift getaucht, das in den Blutkreislauf der Opfer eindringt und heftige Schmerzen, oft auch den Tod, zur Folge hat.		
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Kiste im Westen des Kults des Nichtsehenden Auges [AR0202]; Renal Blutskalp im 1. Obergeschoss der Diebesgilde [AR0306]; Aran Linvail im Keller der der Diebesgilde [AR0307]		
 Bemerkenswerter Blitzfreudiger Monsterverscheucher (ID: BOLT07)	Schaden: 1W2+1	ETWO: -1
Besonderheit: Dem Gegner muss ein Rettungswurf gegen Zauber gelingen, oder er wird für 2 Runden betäubt.	Schadenstyp: Stich	Initiative:
Beschreibung: Jan Jansens Bemerkenswerte Blitzfreudige Monsterverscheucher Das ist die Munition für Jans Armbrust. Diese Schädel sind mit einem Blitzpulver gefüllt, das geringen Schaden anrichtet und den Gegner betäuben kann. (Wenn dem Gegner ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, wird er für 2 Runden betäubt.)		
 Bolzen (ID: BOLT01)	Schaden: 1W6	ETWO: -
Besonderheit: -	Schadenstyp: Stich	Initiative: 0
Beschreibung: Bolzen sind die Munition für Armbrüste, wobei die Größe der Waffe keine Rolle spielt.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Duegarlager am Anfang der Unterwelt (links unten) [AR2100], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Elitewächter		
 Bolzen +1 (ID: BOLT02)	Schaden: 1W8	ETWO: -1
Besonderheit: -	Schadenstyp: Stich	Initiative: 0
Beschreibung: Bolzen sind die Munition für Armbrüste, wobei die Größe der Waffe keine Rolle spielt. Allerdings wurde dieser Bolzen mit einer kleinen Menge magischer Eigenschaften getränkt, die seine Flugfähigkeit verbessern. Der Bolzen wird wie von unsichtbarer Hand geleitet ins Ziel geführt.		

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Westlicher Raum des Betrachter-Dungeons [AR0205]; Renal Blutskalp im 1. Obergeschoss der Diebesgilde [AR0306]; Aran Linvail im Keller der der Diebesgilde [AR0307], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Schmied von Brynnlaw [AR1603]

 Bolzen +2 (ID: BOLT06)	Schaden: 1W8	ETWO: -2
---	--------------	----------

Besonderheit: -	Schadenstyp: Stich	Initiative: 0
-----------------	-----------------------	------------------

Beschreibung: Bolzen sind die Munition für Armbrüste, wobei die Größe der Waffe keine Rolle spielt. Allerdings wurde dieser Bolzen mit einer kleinen Menge magischer Eigenschaften getränkt, die seine Flugfähigkeit verbessern. Dadurch sieht es so aus, als ob dem Bolzen der Weg zu seinem Ziel gezeigt wird.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Tisch im Norden des Kults der Augenlosen [AR0202]

 Drow-Bolzen +1 (ID: DWBOLT03)	Schaden: 1W8+1	ETWO: -1
--	-------------------	----------

Besonderheit: -	Schadenstyp: Stich	Initiative:
-----------------	-----------------------	-------------

Beschreibung: Drow-Bolzen +1
Die Bolzen dienen als Munition für Armbrüste alle Größenordnungen. Dieser Bolzen wurde mit einer leichten Verzauberung versehen. Dadurch lässt er sich natürlich besser im Kampf einsetzen. Es scheint fast so, als ob er von unsichtbaren Kräften gelenkt auf sein Ziel zuschießt.

Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.

 Drow-Bolzen der Betäubung (ID: DWBOLT02)	Schaden: 1W8+1	ETWO: -1
---	-------------------	----------

Besonderheit: Wird ein Wesen von dem Bolzen getroffen, muss es einen Rettungswurf gegen Todesmagie bestehen, oder es wird für vier Runden betäubt.	Schadenstyp: Stich	Initiative:
--	-----------------------	-------------

Beschreibung: Drow-Bolzen der Betäubung
Ein Wesen, das von diesem Bolzen getroffen wird, muss einen Rettungswurf gegen Todesmagie bestehen, oder es wird für vier Runden betäubt.
Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.

 Drow-Bolzen des Schlafs (ID: DWBOLT01)	Schaden: 1W8+1	ETWO: -1
---	-------------------	----------

Besonderheit: Wird ein Wesen von dem Bolzen getroffen, muss es einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, oder es fällt für vier Runden in Schlaf.	Schadenstyp: Stich	Initiative:
---	-----------------------	-------------

Beschreibung: Drow-Bolzen des Schlafs
 Ein Wesen, das von diesem Bolzen getroffen wird, muss einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, oder es fällt für vier Runden in Schlaf. Die Drow setzen derartige Bolzen häufig ein, um Sklaven zu jagen.
 Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.

 Gesegneter Bolzen (ID: BOLT08)	Schaden: 1W8+1	ETWO: -1
---	-------------------	----------

Besonderheit: -	Schadenstyp: Stich	Initiative:
-----------------	-----------------------	-------------

Beschreibung: Der Armbrustbolzen wurden durch Segen permanent verzaubert. Die Verzauberung verschwindet, kurz nachdem der Bolzen abgefeuert wurde, egal ob er sein Ziel trifft oder nicht. Wird einer der berüchtigten Raksashas mit einem derartigen Bolzen getroffen, stirbt er sofort.

 Gewitterbolzen (ID: BOLT03)	Schaden: 1W8	ETWO: -
--	--------------	---------

Besonderheit: 4W4 elektrischer Schaden (bei Rettungswurf gegen Odem die Hälfte)	Schadenstyp: Stich	Initiative:
---	-----------------------	-------------

Beschreibung: Dieser Bolzen scheint vor Energie zu sprühen, wenn er in die Hand genommen wird. Wenn er von einer Armbrust abgeschossen wird, sieht es so aus, als spränge er auf sein Ziel. Er hinterlässt dabei einen elektrischen Schwefelgeruch. Beim Auftreffen auf das Ziel ist ein Prasseln zu hören: die gespeicherte Energie dringt in die Wunde des Ziels ein.

Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Fass beim Bürgermeister der Zombistadt [AR0206]; Renal Blutskalp im 1. Obergeschoss der Diebesgilde [AR0306]

 Kuo-Toa-Bolzen (ID: KUOBOLT)	Schaden: 2W6	ETWO: -
---	--------------	---------


Besonderheit: Wird ein Gegner von dem Bolzen getroffen, muss er einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, oder er wird für vier Runden betäubt.	Schadenstyp: Stich	Initiative:
---	-----------------------	-------------

Beschreibung: Der schlanke Bolzen ist mit einem speziellen Gift bestrichen, dass von Kuo-Toa-Alchimisten entwickelt wurde. Wird ein Gegner von dem Bolzen getroffen, muss er einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, oder er wird für vier Runden betäubt.

 Lähmungsbolzen (ID: SAHBOLT)	Schaden: 1W10	ETWO: -
---	---------------	---------




Besonderheit: Wird ein Gegner von dem Bolzen getroffen, muss er einen Rettungswurf gegen Lähmung bestehen, oder er wird für vier Runden gelähmt.	Schadenstyp: Stich	Initiative:
--	-----------------------	-------------




Beschreibung: Lähmungsbolzen
 Wird ein Gegner von diesem Bolzen getroffen, muss er einen Rettungswurf bestehen, oder er wird für vier Runden gelähmt.




 Verwandlungsbolzen (ID: BOLT05)	Schaden: 1W8	ETWO: -
--	--------------	---------





Besonderheit: Rettungswurf gegen Versteinering/Verwandlung oder Verwandlung in ein Eichhörnchen; Wirkungsdauer: Permanent	Schadenstyp: Stich	Initiative:
Beschreibung: Dieser Bolzen wurde mit mächtiger Magie verzaubert. Er leuchtet von innen leicht grünlich. Wenn die Bolzen nach dem Abschuss ihr Ziel treffen, kann sich das Ziel nur mit einem Rettungswurf gegen Verwandlung schützen, oder es wird in ein Eichhörnchen verwandelt.		





Baldur's Gate 2 - Dolche

 Bumerangdolch +2 (ID: DAGG11)	Schaden: 2W4+2	ETWO: -2
Besonderheit: Kehrt nach dem Wurf sofort in die Hand des Trägers zurück.	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
Beschreibung: Fullen Wollweber, ein ehrgeiziger Halbling, der aus einer reichen Familie stammte, verließ sein Zuhause, um ein paar Jahre auf Abenteuer auszuziehen. Während seiner Reisen verbrachte er einige Zeit lang mit einer Familie zwergischer Waffenschmiede. Er war von ihren Wurfäxten, die immer in die Hand des Benutzers zurückkehrten, so beeindruckt, dass er beschloss, Dolche mit ähnlichen Eigenschaften herzustellen. Mit Hilfe seiner Zwergenfreunde waren seine Bemühungen von Erfolg gekrönt. Er erschuf mehrere der heutzutage berühmten Fullen-Bumerangdolche.		
Fundort: Hauptmann Dennis im Obergeschoss von Delosans Hotel des Brückenviertels [AR0514]		
 Dolch (ID: DAGG01)	Schaden: 1W4	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	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: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]		
 Dolch +1 (ID: DAGG02)	Schaden: 1W4+1	ETWO: -1

Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Ein Dolch ist in der Regel 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.</p>		
<p>Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]</p>		
 Dolch +2 (ID: DAGG15)	Schaden: 1W4+2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Ein typischer Dolch läuft spitz zu und hat zwei scharfe Kanten, im Gegensatz zu einem Messer, das etwas kürzer und normalerweise nur auf einer Seite scharf ist. Dieser Dolch ist magisch, wodurch er besser trifft, mehr Schaden verursacht und schneller zustößt. Durch seine Magie kann er auch Wesen verletzen, die gegen normale Waffen immun sind, wie beispielsweise Vampire, Elementare und Mumien.</p>		
<p>Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Vaelasa (Fee) im Südosten der Windspeerhügel [AR1200]; Truhe im Süden des Erdgeschosses der de'Arnise Burg [AR1302]; Dieb im Zentrum der nördlichen Wälder [AR1800]</p>		
 Dolch +2, Herz des Golems (ID: DAGG03)	Schaden: 1W4+2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Dolch +2: 'Herz des Golems' 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.</p>		
 Dolch +2, Langzahn (ID: DAGG04)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2


Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dolch +2, Langzahn: '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.		
 Dolch der Schattendiebe (ID: DAGG18)	Schaden: 1W4	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dolch der Schattendiebe Das ist ein Dolch, wie ihn die Schattendiebe verwenden.		
Fundort: -		
 Feenkoboldstich +3 (ID: DAGG13)	Schaden: 1W4+3	ETWO: -3
Besonderheit: Nach einem Treffer muss dem Opfer ein Rettungswurf gegen Gift gelingen, oder es schläft für zwei Runden ein.	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
Beschreibung: Feenkoboldstich +3 Die Waffe wirkt auf den ersten Blick wie ein Spielzeug, weil Klinge und Griff so zierlich sind. Die Fertigung ist allerdings von höchster Qualität. Wenn man die Waffe im Kampf einsetzt und das Befehlswort 'Schlaf' spricht, erstrahlt der winzige Dolch in einem blauen Licht. Trifft die Waffe einen Gegner, strahlt sie mächtige Magie aus, die den Gegner in Schlaf versetzen kann. Die Legenden besagen, dass diese Waffe einst vom berühmten Feenkoboldritter Alfonso dem Noblen geführt wurde. Allerdings nicht als Dolch, sondern als Zweihänder ...		
Fundort: Vom Kopfgeldjäger auf der Gefängnisebene [AR0516]		
 Feuerzahn +3 (ID: DAGG12)	Schaden: 2W4+3, +1W2 durch Feuer	ETWO: -3
Besonderheit: Kehrt nach dem Wurf sofort in die Hand des Trägers zurück.	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig

<p>Beschreibung: Feuerzahn, Wurfdolch +3 In diesem Wurfdolch lodert ein magisches Feuer, und man sagt, dass er aus dem Zahn eines Roten Drachens geschnitzt wurde. Den Geschichten zufolge, die in den verschiedensten Schänken erzählt werden, ist das Untier noch immer am Leben, und sein glühender Zorn ist es, der dafür sorgt, dass die Waffe über magische Fähigkeiten verfügt. Die Geschichte wirkt zwar unglaublich, wird aber immer gleich erzählt. Außerdem sagt man, dass der Dolch in die Hand des Werfers zurückkehrt, 'als ob er über Flügel verfügen würde'.</p>		
<p>Fundort: linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]</p>		
 <p>Hentolds Dolch (ID: DAGG08)</p>	Schaden: 1W4	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
<p>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.</p>		
 <p>Knochenklinge +4 (ID: DAGG14)</p>	Schaden: 1W4+4	ETWO: -4
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Knochenklinge, Dolch +4 Dieser auf den ersten Blick primitive Dolch, der aus einem stählernen Heft und einer Knochenklinge besteht, stellt eine ungeheuer mächtige Waffe dar. Die Waffe wurde vor mehreren Jahrhunderten von einem unglückseligen Duergarschmied gefertigt. Sie besteht aus dem Zahn eines Schwarzen Drachen und wurde mit dem Blut des Schmiedes geweiht. Wie der Dolch seinen Weg in Eure Hände fand, bleibt ein Rätsel.</p>		
<p>Fundort: Qilue in der weiblichen Kämpfergemeinschaft von Ust'Natha [AR2206]</p>		
 <p>Kylees Dolch (ID: DAGG07)</p>	Schaden: 1W4	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
<p>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.</p>		
 <p>Neb's Widerlicher Schnitter (ID: NEBDAG)</p>	Schaden: 1W4+2	ETWO: -2
Besonderheit: Nach einem Treffer muss das Opfer einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, oder es erleidet für 10 Sekunden lang jede Sekunde 2 Schadenspunkte durch Gift.	Gewicht: 1	Initiative: 0

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese hinterhältige Waffe wird von Neb eingesetzt. Sie ist mit verkrustetem Blut und einem schnell wirkenden, extrem tödlichen Gift überzogen. Nur wahrhaft böse Wesen würden es wagen, diese Waffe zu verwenden. Sobald das Gift aufgebraucht ist, wirkt die Waffe nur noch wie ein ungiftiger magischer Dolch.		
Fundort: Neb, im verlassenem Haus im Südwesten des Brückenbezirks [AR0500]		
 Nesters Dolch (ID: DAGG06)	Schaden: 1W4	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	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.		
 Seelenräuberdolch (ID: DAGG10)	Schaden: 1W4	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Dolch wiegt schwer in Eurer Hand und fühlt sich warm an. Alleine das Bewusstsein, ihn bei Euch zu tragen, ist genug, dass Ihr Euch irgendwie unbehaglich fühlt. Der Edelstein im Griff scheint von innen heraus zu strahlen, auch wenn Ihr keine Ahnung habt, wie er gleichzeitig strahlen und im Innersten so abgrundtief schwarz sein kann.		
 Silberdolch, Werbann (ID: DAGG09)	Schaden: 1W4+2, +2 gegen Lykanthropen	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig
Beschreibung: Silberdolch 'Werbann' Dieser Dolch bewirkt gegen Lykanthropen einen Extraschaden von +2. Dynala Goldhand, eine Waldläuferin der Elfen, die ihr Heimatland aus dem Würgegriff von Werschakalen befreien wollte, schmiedete den Dolch. Sie wurde von einem Orkstamm in den Bergen getötet, als sie gerade den Anführer der Werschakale verfolgte.		
 Stilet der Demarchess +2 (ID: DAGG17)	Schaden: 1W4+2	ETWO: -2
Besonderheit: Wird ein Gegner von dem Stilet getroffen wird er zu 20% für zwei Runden festgehalten, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Todesmagie misslingt.	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig


Beschreibung: Stilet der Demarchess +2
 Die meisten, die sich als gedungene Meuchelmörder versuchen, tun es nicht gerade aus Lust am Morden, sondern um reich zu werden. Bei der Lady Demarche war das anders. Sie genoss es, ihre Opfer zu quälen ... Deswegen stellte sie auch diesen Langdolch her. Durch die Berührung dieser Klinge wird das Opfer völlig unbeweglich und kann nicht einmal mehr schreien. Allerdings fühlt das Opfer dennoch alles, was ihm angetan wird. Während der Gegner unbeweglich war, brachte ihn die Lady ganz langsam um. Meist ließ sie ihn mehrere Stunden lang verbluten, bis sie ihm schließlich den erlösenden Tod gewährte. Die Lady fiel schließlich ihrem eigenen böartigen Stilet zum Opfer. Ein Rivale entwaffnete sie, schnappte sich die Waffe und schlug damit nach ihr ... Ihr Schicksal war dann sehr rasch besiegelt.

Fundort: Nacre Nordwesten der Sphäre der Ebenen [AR0411]

 Vampirdolch +4 (ID: DAGG20)	Schaden: 1W4+4	ETWO: -4
Besonderheit: Wird ein Gegner von dem Dolch getroffen, erleidet er zu 15% Entzug von Lebensenergie.	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig


Beschreibung: Der Dolch wiegt schwer in Eurer Hand und fühlt sich warm an. Ihr fühlt Euch schon unwohl, wenn Ihr ihn nur bei Euch tragt. Der Edelstein, der am Heft angebracht ist, scheint von einem inneren Licht erfüllt zu sein. Wie das möglich ist, wo der Stein doch pechschwarz ist, ist Euch ein völliges Rätsel.

Fundort: Artemis (einer der Gegner) beim Endkampf in Bodhis Gruft

 Vergifteter Wurfdolch (ID: DAGG16)	Schaden: 1W4	ETWO: -
Besonderheit: Das Opfer erleidet jede Sekunde 2 Schadenspunkte durch Gift für 10 Sekunden.	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Einhändig

Beschreibung: Ein typischer Wurfdolch hat eine spitz zulaufende Klinge, die auf beiden Seiten scharf ist, im Gegensatz zu einem Messer, dessen Klinge etwas kürzer und nur an einer Seite scharf ist. Im Gegensatz zu einem normalen Dolch für den Nahkampf hat ein Wurfdolch einen kürzeren Griff und ist perfekt ausbalanciert. Dieser vergiftete Wurfdolch wurde mit einer dünnen Giftschicht überzogen und wird in den Händen eines geschulten Meuchelmörders zur tödlichen Waffe.



Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305]




 Wurfdolch (ID: DAGG05)	Schaden: 1W4	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	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.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], linksoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]

Baldur's Gate 2 - Flegel

 <p>Der Schläfer +2 (ID: BLUN16)</p>	Schaden: 1W4+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Jeder Mensch oder Halbmensch außer Elfen, die von dem Morgenstern getroffen werden, müssen einen Rettungswurf +4 gegen Gift bestehen, oder sie fallen für 18 Sekunden in Schlaf.	Gewicht: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die Waffe gehörte Ssitalc, einem ungewöhnlich böartigen Elfen, der auch als der Sklavenjäger der Schwertküste bekannt war. Bis zu seinem plötzlichen Tod vor wenigen Jahren befehligte Ssitalc eine große Zahl von menschlichen, zwergischen und gnomischen Räubern. Der Streitkolben verfügt über die Fähigkeit, jeden Menschen, Zwerg oder Gnom vorübergehend auszuschalten, indem er seine Opfer in einen tiefen Schlaf versetzt. Praktischerweise werden Elfen von dem Streitkolben nicht betroffen.		
Fundort: Bernard, der Wirt, im Südwesten der Kupferkrone (nach der Sklavenbefreiung) [AR0406]		
 <p>Drow-Flegel +3 (ID: DWBLUN01 / FLOTH)</p>	Schaden: 1W6+4	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 15
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein Flegel besteht aus einem Holzgriff, der über eine Eisenkette oder ein Scharnier entweder mit einer mit Dornen übersäten Holzstange oder einer mit Stacheln versehenen Eisenkugel verbunden ist. Die Waffe wurde aus jenem Flegel entwickelt, mit dem man Getreide gedroschen hat. Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.		
Fundort: Drow hinter dem Eingang der Betrachterhöhle in der Unterwelt [AR2101]; Priesterin der Lolth; Drow-Priesterin; Zofe der Lolth (Aufseherin) am Eingang von Ust'Natha [AR2200]; Szordrin in der Taverne von Ust'Natha [AR2202]; Qilue in der weiblichen Kämpfergemeinschaft von Ust'Natha [AR2206]		

 Everards Morgenstern +2 (ID: WASTAR Collector's Edition)	Schaden: 2W4+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Wird ein Gegner von der Waffe getroffen, verliert er zu 50% einen eingepprägten Zauber. Das betrifft natürlich nur Charaktere, die zaubern können: Mindeststärke: 11	Gewicht: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Everards Morgenstern +2 Dieser Morgenstern war die Waffe des mächtigen Tempusklerikers Everard, der sein Leben im Kampf gegen den Dämon Balhifet opferte.		
Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]		
 Flegel (ID: BLUN02 / BLUN08)	Schaden: 1W6+1	ETWO: -
	Besonderheit: Mindeststärke: 13	Gewicht: 15
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein Flegel besteht aus einem kräftigen Holzgriff, der mit einem Eisenstab, einem Dornen besetzten Holzstab oder einer mit Dornen besetzten Eisenkugel verbunden ist. Die beiden Teile sind entweder mit einem Scharnier oder einer Kette verbunden. Ursprünglich wurde diese Waffe zum Dreschen von Getreide benutzt.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305]		
 Flegel +1 (ID: BLUN02)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -1
	Besonderheit: Mindeststärke: 13	Gewicht: 13
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein Flegel besteht aus einem kräftigen Holzgriff, an dem ein Eisenstab oder eine mit Stacheln besetzter Holzkeule oder 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: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Booter im Keller der der Diebesgilde [AR0307]; Tisch im Norden des 1.Obergeschosses des Saerk Farrahds Anwesens [AR0505]; Übergold Renwellyn im Tempel von Handelstreff [AR2008]


 Flegel +2 (ID: BLUN13)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
---	----------------	----------

Besonderheit: Mindeststärke: 13	Gewicht: 12	Initiative: 5
---------------------------------	-------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
-------------------	--------------------	----------------

Beschreibung: Ein Flegel besteht aus einem Holzgriff, der über eine Eisenkette oder ein Scharnier entweder mit einer mit Dornen übersäten Holzstange oder einer mit Dornen versehenen Eisenkugel verbunden ist. Dieser Flegel wurde zusätzlich verzaubert.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Lady Galvena im Gefängnis ihres Freudenhaus in Brynnlaw [AR1610]

 Flegel der Zeitalter +3 (ID: BLUN14)	Schaden: 1W6+4 (Wuchtwaffe), +1 durch Säure, +1 durch Kälte, +1 durch Feuer	ETWO: -3
---	---	----------

Besonderheit: Bei jedem Treffer besteht eine Chance, dass das Ziel verlangsamt wird (kein Rettungswurf)	Gewicht: 10	Initiative: 4
---	-------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
-------------------	--------------------	----------------

Beschreibung: Dieser Flegel hat sich lange Zeit im Besitz von Fürst de'Arnise befunden. Er stellt ein Relikt aus seinen Tagen als junger Abenteurer dar. Der Flegel wurde zerlegt, und die einzelnen Teile waren an verschiedenen Orten aufbewahrt. Er wurde nur in äußersten Notfällen zusammengesetzt und verwendet. Fürst de'Arnise war über die mächtige Magie besorgt, die diese Waffe ausstrahlt, wenn sie vollständig ist. Seine Sorge war in keiner Weise unberechtigt. Der Flegel hat sozusagen eine Spur der Zerstörung durch die Geschichte gezogen, seit jenen Tagen, in denen er hergestellt wurde. Der Flegel wurde von den kriegerischen Rakshasas hergestellt. Das ist eine Rasse mächtiger und rachsüchtiger Geister, die normalerweise auf anderen Ebenen haust und die Materielle Ebene heimsucht, um Menschen zu jagen und sie zu verschlingen. Dieser Flegel wurde so geschaffen, dass er an die verschiedensten Kampfsituation angepasst werden kann. Während einer besonders wilden Jagd verloren die Rakshasas den Flegel, konnten ihn aber, dank der mächtigen Aura, von der er umgeben ist, wieder aufspüren. Sie stellten fest, dass er inzwischen im Besitz eines mächtigen menschlichen Kriegers war. Die Rakshasas eroberten den Flegel in einem titanischen Kampf zurück. Das brachte die Rakshasas auf eine Idee. Seit jenen Tagen haben sie den Flegel schon oft 'verloren' und dann wieder beschafft. Es ist nämlich so, dass mächtige Gegenstände dazu neigen, in die Hände von mächtigen Wesen zu geraten. Wenn man diese dann stellt, kann man mit den ruhmreichsten aller Schlachten rechnen.


Fundort: Dieser Flegel besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der [Gegenstandsschmiede](#)

Baldur's Gate 2 - Hellebarden

 <p>Drachenbann +3 (ID: HALB04)</p>	Schaden: 1W10+3, +6 gegen Drachen	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 12
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Drachenbann, Hellebarde +3 Diese Waffe gehörte Thorvin Dukal, einem von sieben selbsternannten Drachentöttern, die jahrelange gegen eine angebliche 'hinterhältige Invasion Faerûns durch die Drachen' Stimmung machten. Thorvin ließ die Waffe für gutes Geld verzaubern und setzte sie häufig ein. Es gelang ihm damit jedoch nur, einen Drachen, und zwar einen Weißen Drachen, zu töten. Die Drachentöter fanden ihr Ende durch die Klauen eines behäbigen uralten Roten Drachen, der die ganze Gruppe in einem epischen Kampf vernichtete. Die Waffe wanderte jedoch in den Hort des Untiers, da es sich zurückziehen musste, um sich von seinen Wunden zu erholen. Als der Drache auf das Schlachtfeld zurückkehrte, hatten die Plünderer bereits ihre Arbeit getan.</p>		
Fundort: Nördlicher Raum des Betrachter-Dungeons [AR0205]		
 <p>Drachenodem +4 (ID: HALB05)</p>	Schaden: 1W10 +1 durch Kälte, +1 durch Feuer, +1 durch Elektrizität, +1 durch Säure, +1 durch Gift	ETWO: -4
	Besonderheit: -	Gewicht: 12
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Drachenodem, Hellebarde +4
 Ein Magier namens Ullion, der von der Macht höherer Wesen profitieren wollte, gründete vor zahlreichen Jahren einen Kult von Drachenanbetern. Er dachte sich einen gut klingenden Namen für seinen neuen Kult aus und nannte ihn 'Söhne des Drago'. Seinen Anhängern versprach er Eroberung, Plünderung und Reichtum. Um seine Autorität zu untermauern, stellte er eine symbolische Waffe her, die von seinem Leibwächter Jaramor Bold geführt wurde. Wenn Drachenodem einen Gegner trifft, wird dieser mit den sengenden Flammen eines Roten Drachen, den giftigen Dämpfen eines Grünen Drachen, der zuckenden Elektrizität eines Blauen Drachen, dem Säureschauer eines Schwarzen Drachen und der durchdringenden Kälte eines Weißen Drachen eingedeckt. Unglücklicherweise war Ullion der Erste, der die Waffe zu spüren bekam. Er wurde nämlich von dem ehrgeizigen Jaramor, der selbst herrschen wollte, damit getötet. Ohne den Magier gelang es der Organisation nicht, zu wirklicher Macht zu gelangen, so dass sie sich bald darauf auflöste.


Fundort: Vom Dämonen am Ende des Beschwörungsrituals in Ust'Natha [AR2201]

 <p>Drow-Hellebarde +3 (ID: DWHALB01)</p>	Schaden: 1W10+3	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 15
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Die Hellebarde ist die älteste und am häufigsten eingesetzte Stangenwaffe. Sie besteht aus einer gekrümmten Axtklinge, die am Ende einer 1,80 m langen Stange montiert ist. Die Axtklinge wurde durch ein schweres Metallstück ausbalanciert, das an ihrem Ende angebracht war. Sie lief in einen scharfen Dorn aus, der normalerweise quadratisch war. Oft war am Ende der Axtklinge statt des stumpfen Metallstücks ein Reißhaken angebracht, der dazu verwendet werden konnte, Kavalleristen vom Pferd zu holen. Eine Hellebarde kann man sich am besten als eine Mischung aus Speer und Axt vorstellen.

Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.

Fundort: Wächter der Mutter Oberin im Tempel von Ust'Natha [AR2201]; Eiwächter im Tempel von Ust'Natha [AR2201]

 <p>Harmoniumhellebarde (ID: WA2HALB Collector's Edition)</p>	Schaden: 1W10+3	ETWO: -3
	Besonderheit: Der Träger erhält +1 auf Stärke und -1 auf Intelligenz und Weisheit.	Gewicht: 12
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Harmoniumhellebarde +3
 Mit dieser mächtigen Waffe werden normalerweise die wichtigsten Hauptmännern des Harmoniums ausgestattet. Das Harmonium ist eine der Fraktionen in der extraplanaren Stadt, die unter den Namen Sigil bekannt ist.

Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]

 <p>Hellebarde (ID: HALB01)</p>	Schaden: 1W10	ETWO: -

Besonderheit: Mindeststärke: 13	Gewicht: 15	Initiative: 9
---------------------------------	-------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
-------------------	---------------------	-----------------

Beschreibung: Die Hellebarde ist die mit Abstand älteste und am meisten benutzte Stangenwaffe. Sie besteht aus einer Klinge, die einem Beil ähnelt, welche auf einen in der Regel 1,80 m 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.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Echsenmenschen

 <p>Hellebarde (ID: HALBRD01)</p>	Schaden: 1W6 +3	ETWO: -3

Besonderheit: *VERFLUCHT* Träger erleidet 3 Schadenspunkte (Durchbohren) bei jedem Treffer Mindeststärke: 5	Gewicht: 5	Initiative: 6
---	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
-------------------	---------------------	-----------------


Beschreibung: Dieser verwunschene Speer erscheint als magischer Speer. Entsteht jedoch eine Kampfsituation, und der Träger greift einen Feind an, so wendet sich er sich gegen den Träger. Bei jedem Angriff greift er 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. Diese verfluchte Waffe kann man nur durch die Anwendung von 'Fluch brechen' wieder loswerden.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]


 <p>Hellebarde +1 (ID: HALB02 / PLYFLIND)</p>	Schaden: 1W10 + 1	ETWO: -1

Besonderheit: -	Gewicht: 14	Initiative: 8
-----------------	-------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Wie andere Hellebarden, so besteht auch diese aus einer baumaxtähnlichen Klinge, die auf einem ca. 1,80 m 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 Eurer Gegner, während die mit Widerhaken versehene Spitze nach einer Lücke in ihrer Rüstung sucht.		
Fundort: Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100]		
 <p>Hellebarde +2 (ID: HALB07, HALBSHA)</p>	Schaden: 1W10 + 2	ETWO: -2
	Besonderheit: -	Gewicht: 12
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Die Hellebarde besteht aus einer fast 2 m langen spitzen Stange, an deren Ende eine große, geschwungene Klinge angebracht ist, die an die Klinge eines Henkerbeils erinnert. Man könnte sie vielleicht am besten als eine Kreuzung aus Speer und Axt bezeichnen. Diese spezielle Hellebarde wurde bei der Fertigung magisch verstärkt, wodurch sie sich besonders gut dazu eignet, Feinde abzuschlachten.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Wächter im Geheimgang von Lady Galvenas Freudenhaus in Brynnlaw [AR1608]		
 <p>Hellebarde +2, Düsterklinge (ID: HALB08)</p>	Schaden: 1W10 + 2, +2 durch Kälte	ETWO: -2
	Besonderheit: -	Gewicht: 12
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Düsterklinge, Hellebarde +2 Dies war einst eine ganz normale Hellebarde, die jedoch zahlreiche Jahrhunderte in einem Grabmal, direkt neben dem magischen Seelengefäß eines mächtigen Leichnams lag. Das Wesen wurde irgendwann vernichtet. Angeblich war ein anderer Leichnam für seinen Untergang verantwortlich. Die lange Zeit, die die Waffe in der Nähe konzentrierter, böser Energie verbracht hatte, hat sie mit der Essenz der Nacht und der Kälte der Dunkelheit erfüllt. So wurde sie zu einem tödlichen Werkzeug der Vernichtung. Es ist eine böartige Waffe, und man sollte sie nur mit äußerster Vorsicht einsetzen.		


 <p>Hellebarde +2: 'Klinge von Suryris' (ID: HALB03)</p>	Schaden: 1W10 + 2	ETWO: -2
	Besonderheit: -	Gewicht: 12
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Hellebarde +2: '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.

 <p>Hellebarde +4: Welle (ID: HALB09)</p>	Schaden: 1W10 + 4	ETWO: -4
	Besonderheit: Wird ein Gegner von Welle getroffen, wird ihm zu 15% Körperflüssigkeit entzogen, wodurch das Opfer zusätzliche 15 Schadenspunkte erleidet. Feuerelementare, Ifriti und Salamander, die von Welle getroffen werden, werden augenblicklich getötet.	Gewicht: 12
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig



Beschreibung: Welle, Hellebarde +4: Diese Waffe wurde vor Urzeiten von einem Kult von Umberlee-Anbetern gefertigt. Sie war als Werkzeug der Rache gedacht und sollte dem Champion des Kults dabei helfen, den Feuerriesen des Sturmhorngebirges ein heiliges Artefakt zu entreißen. Natürlich war ein einzelner Champion mit der Aufgabe hoffnungslos überfordert, und Welle galt seit jenen Tagen als verschollen.




Fundort: Diese Hellebarde besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der [Gegenstandsschmiede](#)

 <p>Schwarznebel +4 (ID: HALB06)</p>	Schaden: 1W10 + 4	ETWO: -4
	Besonderheit: Kann dreimal täglich Blindheit bewirken. Alle Wesen in 3 m Radius um die Hellebarde müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder sie erblinden.	Gewicht: 10

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Schwarznebel, Hellebarde +4 Das war die Waffe eines blinden Paladins namens Dominique Harl, der kreuz und quer durch Faerûn reiste. Wenn er angegriffen wurde, entfesselte er mit dieser Hellebarde einen schwarzen Nebel, wodurch Gegner in drei Meter Umkreis geblendet wurde. Das verschaffte ihm im Kampf oft einen Vorteil, da er es selbst gewohnt war, in Dunkelheit zu leben. Er wurde nur vom inneren Licht seines Glaubens geführt. Dominique fiel schließlich einer Kreatur der Nacht zum Opfer, die in der Dunkelheit noch mehr zu Hause war als er. Seine Leiche wurde in einem finsternen Wald gefunden.		
Fundort: Vom Dämon des Ritual in Ust'Natha, wenn ihr die echten Eier opfert [AR2201]		


Baldur's Gate 2 - Katanas

 Belm +2 (ID: SW1H30)	Schaden: 1W8+2	ETWO: -2
Besonderheit: Anzahl der Angriffe pro Runde erhöht sich um +1	Gewicht: 3	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Belm, Wirbelnder Krummsäbel +2 Der verzauberte Krummsäbel trägt das Zeichen von Taka Kobe, einem bekannten Waffenschmied Kara-Turs. Wie die Waffe ihren Weg in diese Gegend gefunden hat, ist ein Rätsel. Der Krummsäbel ist perfekt ausbalanciert, so dass man nach einem Schlag in kürzester Zeit einen zweiten Schlag nachsetzen kann. Dadurch erhöht sich die Zahl der Angriffe pro Runde um einen Angriff.		
Fundort: Kiste im Turm im Osten des Druidenhains [AR1905]		
 Dak'kons Zertklinge (ID: WA2DAK Collector's Edition)	Schaden: 1W10+2	ETWO: -2
Besonderheit: Der Träger erhält -1 auf RK und kann sich einen zusätzlichen Zauber des 1., 2., 3. und 4. Grades am Tag einprägen. Mindeststärke: 6	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dak'kons Zertklinge +2 Das war die Waffe, die einst der legendäre Githzerai Dak'kon führte. Dak'kon wurde von einer Verkörperung der Macht getötet, während er im Dienst eines mysteriösen Wesens stand, das als 'Der Namenlose' bekannt war.		
Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]		

 Drow Krummsäbel +3 (ID: DWSW1H01)	Schaden: 1W8+4	ETWO: -3
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 3	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Sowohl der Säbel als auch der Krummsäbel sind durch eine einseitig scharfe, gekrümmte Klinge charakterisiert, obwohl die beiden Waffen ursprünglich aus unterschiedlichen Regionen Faerûns stammen. Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.		
Fundort: Solaufein in Ust'Natha [AR2200]; Drow-Zaubersegler im Nordosten von Ust'Natha [AR2200]		
 Familienklinge der Corthalas (ID: NPSW04)	Schaden: 1W10+2	ETWO: -2
Besonderheit: Wird ein Gegner von der Klinge getroffen, erleidet für zwei Runden 2 zusätzliche Schadenspunkte je Runde durch Blüten. RK Bonus: -2 gegen Klingenwaffen	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Familienklinge der Corthalas Dieses hochwertige Katana ist von einer magischen Aura umgeben, wenn es von Valygar geführt wird. Die Klinge wurde so geschaffen, dass sie ihre Fähigkeiten nur in den Händen eines Corthalas entfaltet. Wenn die Waffe einen Gegner verletzt, erleidet er zusätzlichen Schaden durch Blüten.		
Fundort: Valygars Inventar		
 Göttliche Rage (ID: SW1H51)	Schaden: 1W10+3	ETWO: -3
Besonderheit: Der Träger kann einmal täglich die Zauber 'Blitzschlag' und 'Blindheit' einsetzen. Wird ein Gegner von dem Katana getroffen, löst es einen Donnerschlag aus, der den Gegner betäubt, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt. Wird ein Gegner von dem Katana getroffen, erleidet er zu 5% durch einen elektrischen Schlag zusätzliche 20 Schadenspunkte durch Elektrizität.	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Katana +3
 Ein Katana zu verzaubern ist keine einfache Angelegenheit. Im Gegensatz zu herkömmlicheren Waffen stellt ein Katana nämlich bereits eine nahezu perfekte Waffe dar. Um es noch weiter zu verbessern, ist normalerweise ein Opfer erforderlich. So könnte beispielsweise ein sterbender Samurai einen Wu-Jen bitten, seinen Kampfgeist in sein Katana zu bannen. Der Träger eines magischen Katana, wie beispielsweise dieser Waffe, sollte daher die Bräuche von Kara-Tur und den Ehrenkodex des Samurais, der diese Waffe einst in die Schlacht geführt hat, respektieren. Tut er das nicht, könnte er bald das Opfer einer ganz erstaunlichen Pechsträhne werden.

Fundort: Koshi im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]

 Kachikos Wakizashi +3 (ID: WAWAK Collector's Edition G)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
	Besonderheit: Wird ein Gegner von der Klinge getroffen, verliert er 2 Punkte Weisheit, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Todesmagie misslingt. Die Auswirkung hält 2 Runden an; Mindeststärke: 5	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Kachikos Wakizashi +3
 Das Wakizashi war die bevorzugte Waffe der Kriegerin Kachiko. Über sie ist nur wenig bekannt, außer, dass sie aus dem weit entfernten Kara-Tur stammte, das im Osten Faerûns liegt.


Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]


 Katana (ID: SW1H43)	Schaden: 1W10	ETWO: -
	Besonderheit: -	Gewicht: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Katana ist ein Schwert, dessen Klinge nur auf einer Seite scharf ist. Es ist leicht gekrümmt und endet in einer Spitze, die an die Spitze eines Meißels erinnert. Das Katana stellt vermutlich die aufwendigste Form des Schwertes dar. Seine Fertigung ist ein langer, aufwendiger und höchst geheimer Vorgang, den man schon fast als Kunstwerk bezeichnen müsste. Dieses Schwert spielt in der Kultur von Kara-Tur eine wichtige Rolle. Wenn man es wagt, das Katana eines Samurais zu berühren oder gar zu ziehen, beleidigt man den Samurai, dem es gehört, und zieht seinen Zorn auf sich. Es kommt nur äußerst selten vor, dass ein Gaijin, ein Fremder, in den Besitz einer derartigen Waffe kommt. Entweder handelt es sich bei diesem Gaijin dann um den geehrten Freund eines wichtigen Ministers oder um den Mörder eines Samurais.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]

 Katana +1 (ID: SW1H44)	Schaden: 1W10+1	ETWO: -1
Besonderheit: -	Gewicht: 5	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Ein Katana zu verzaubern ist keine einfache Angelegenheit. Im Gegensatz zu herkömmlicheren Waffen stellt ein Katana nämlich bereits eine nahezu perfekte Waffe dar. Um es noch weiter zu verbessern, ist normalerweise ein Opfer erforderlich. So könnte beispielsweise ein sterbender Samurai einen Wu-Jen bitten, seinen Kampfgeist in sein Katana zu bannen. Der Träger eines magischen Katana, wie beispielsweise dieser Waffe, sollte daher die Bräuche von Kara-Tur und den Ehrenkodex des Samurais, der diese Waffe einst in die Schlacht geführt hat, respektieren. Tut er das nicht, könnte er bald das Opfer einer ganz erstaunlichen Pechsträhne werden.</p> <p>Fundort: Koshi im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]</p>		

 Katana +2 (ID: SW1H55)	Schaden: 1W10+2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Ein Katana zu verzaubern ist keine einfache Angelegenheit. Im Gegensatz zu herkömmlicheren Waffen stellt ein Katana nämlich bereits eine nahezu perfekte Waffe dar. Um es noch weiter zu verbessern, ist normalerweise ein Opfer erforderlich. So könnte beispielsweise ein sterbender Samurai einen Wu-Jen bitten, seinen Kampfgeist in sein Katana zu bannen. Der Träger eines magischen Katana, wie beispielsweise dieser Waffe, sollte daher die Bräuche von Kara-Tur und den Ehrenkodex des Samurais, der diese Waffe einst in die Schlacht geführt hat, respektieren. Tut er das nicht, könnte er bald das Opfer einer ganz erstaunlichen Pechsträhne werden.</p> <p>Fundort: Kiste im westlichen Raum der untersten Etage von Bodhis Gruft [AR0803]</p>		

 Krummsäbel (ID: SW1H20 / SW1H56)	Schaden: 1W8	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Sowohl der Säbel als auch der Krummsäbel sind durch eine einseitig scharfe, gekrümmte Klinge charakterisiert, obwohl die beiden Waffen ursprünglich aus unterschiedlichen Regionen Faerûns stammen. Der Säbel wurde aufgrund seiner Vielseitigkeit hauptsächlich von berittenen Kriegern eingesetzt, während die Entwicklung des Krummsäbels durch einen starken orientalischen Einfluss geprägt ist. Der 'Shamshir', wie man ihn ursprünglich genannt hat, ist größer und stärker gekrümmt und hat eine langgezogene Spitze. Dadurch kann er zwar nur ein wenig langsamer geschwungen werden, ist aber wesentlich tödlicher.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Duegarlager am Anfang der Unterwelt (links unten) [AR2100], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]


 Krummsäbel +1 (ID: SW1H22)	Schaden: 1W8 +1	ETWO: -1
---	--------------------	----------

Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 4
-----------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------	----------------

Beschreibung: Der Krummsäbel oder 'Shamshir', wie er ursprünglich genannt wurde, hat eine einseitig scharfe, stark gekrümmte Klinge, die zu einer lang gezogenen Spitze ausläuft. Er ist etwas schwerfälliger als andere ähnliche Waffen, kann dafür aber mehr Schaden anrichten. Dieser Krummsäbel wurde verzaubert, so dass er die Fähigkeiten des Trägers im Kampf verbessert.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Desharik in seinem Haus in Brynnlaw [AR1601], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechts

 Krummsäbel +2, Rashads Klaue (ID: SW1H23)	Schaden: 1W8 +2	ETWO: -2
--	--------------------	----------




Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 3
-----------------	------------	---------------




Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------	----------------



Beschreibung: Rashads Klaue, Krummsäbel +2
Der Krummsäbel hat seinen Namen von einem gewissen Prinz Rashad, der einst ein kleines Fürstentum im Osten regierte. Verärgerte Palastwachen nahmen diese Klinge und einen Großteil der Besitztümer des Prinzen nach seinem Tod an sich. Welche Rolle die Wachen genau bei der ganzen Geschichte gespielt haben, ist unbekannt, aber es gibt Gerüchte, dass alle Wachen innerhalb eines Jahres starben, getötet durch diese Waffe.

Fundort: Khan Zahraa (Genie) in seinem Zelt im Süden von Handelstreff [AR2014]

 Krummsäbel +3 (ID: SW1H52)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
---	----------------	----------

Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Wasserklinge, Krummsäbel +3 Die Klinge der Waffe scheint zu glänzen und zu fließen. Wenn man genauer hinsieht, kann man erkennen, dass sie eine rasiermesserscharfe Kante aus Wasser hat. Die Herstellung der Waffe hat große Handwerkskunst erfordert und den einen oder anderen Segen von einem wohlmeinenden Gott. Das Heft ist im Vergleich zur Klinge plump und mit relativ einfachen Verzierungen überzogen.		
Fundort: Schrank in der Hae'llat Wohnung innerhalb der männlichen Kämpfergesellschaft von Ust'Natha [AR2209]		
 Krummsäbel +3, Frostbrand (ID: SW1H15)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
Besonderheit: Wird ein Gegner von der Klinge getroffen, erleidet für zwei Runden 2 zusätzliche Schadenspunkte je Runde durch Bluten. RK Bonus: -2 gegen Klingenwaffen	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der magische Krummsäbel +3, Frostbrand. Er ist eine der persönlichen Waffen von Drizzt.		
Fundort: Wenn ihr Drizzt im 6. Kapitel tötet		
 Krummsäbel +5, Verteidiger (ID: SW1H16)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
Besonderheit: -2 auf Rüstungsklasse; Mindeststärke: 8	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies ist der magische Krummsäbel +5, Verteidiger. Er ist eine der persönlichen Waffen von Drizzt. Da er magisch ist, kann nur von jenen eingesetzt werden, die ein reines Herz haben.		
Fundort: Wenn ihr Drizzt im 6. Kapitel tötet		
 Malakar +2 (ID: SW1H45)	Schaden: 1W10+2	ETWO: -2
Besonderheit: -2 auf RK gegen Klingenwaffen	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

<p>Beschreibung: Malakar, Katana +2 Dieses schlanke, elegante Katana strahlt starke Magie aus, wenn man es in den Händen dreht. Malakar, auch unter dem Namen Duellstahl bekannt, wurde von einem nicht gerade ehrenhaften Samurai bei Duellen gegen andere Samurai eingesetzt. Es wirkt fast so, als ob die Waffe beseelt wäre, wenn sie durch die Luft wirbelt und die Schläge anderer Klingenwaffen abwehrt. Die Waffe stellt für einen Krieger, der sowohl auf hohe Angriffsstärke als auch auf seine Verteidigung Wert legt, eine ideale Ausrüstung dar.</p>		
<p>Fundort: Troll im Bilderrätselraum der 2. Etage des Heimdungeons [AR1514]</p>		
 <p>Ninja-To (ID: SW1H48)</p>	<p>Schaden: 1W8</p>	<p>ETWO: -2</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 5</p>	<p>Initiative: 4</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Das Ninja-To ist das Schwert der Ninja und nicht von so hochwertiger Qualität wie die anderen Klingen, die aus Kara-Tur stammen, beispielsweise das Katana. Das Ninja-To hat eine gerade Klinge und ist relativ kurz. Es eignet sich daher ideal für den verschlagenen Ninja, da es sich leicht verbergen lässt. Da es recht kurz ist, eignet es sich besser als die langen Klingen eines Samurais, um damit unter beengten Verhältnissen zu kämpfen. Das verschafft einem Ninja, der gegen einen Samurai antritt, manchmal einen Vorteil.</p>		
<p>Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteuermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]</p>		
 <p>Ninja-To +1 (ID: SW1H49)</p>	<p>Schaden: 1W8+1</p>	<p>ETWO: -1</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 4</p>	<p>Initiative: 3</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Saito Kagizu, der von den Dieben Athkatlas auch 'Katze des Ostens' genannt wurde, brachte etliche dieser Waffen mit, als er aus dem Osten nach Faerûn kam. Sie waren Teil seiner persönlichen Ninja-To-Sammlung. Zum Teil hatte er sie seinen Rivalen abgenommen und zum Teil hatte er sie selbst hergestellt. Nachdem er gestorben war, verteilte seine Geliebte die Schwerter an ihre anderen Liebhaber, die ebenfalls allesamt erfahrene Diebe waren.</p>		
<p>Fundort: Container im Echsenmenschenraum der Sphäre der Ebenen [AR0420]</p>		
 <p>Scharlachrotes Ninja-To +3 (ID: WANINJA Collector's Edition)</p>	<p>Schaden: 1W8+3</p>	<p>ETWO: -3</p>

Besonderheit: Der Träger erhält mit dem Ninja-To einen zusätzlichen Angriff pro Runde. Wird ein Gegner von der Klinge getroffen, erleidet er für zwei Runden 6 Schadenspunkte je Runde durch Gift, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Gift misslingt; Mindeststärke: 6		Gewicht: 2	Initiative: 1
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ninja-To der Scharlachroten Bruderschaft Wenn ein Mitglied der Scharlachroten Bruderschaft einen der 'großen Feinde' der Organisation tötet, wird er oft mit einem derartigen Ninja-To belohnt. Wie das Ninja-To von Greyhawk (der Welt, auf der die Scharlachrote Bruderschaft heimisch ist) seinen Weg nach Faerûn gefunden hat, ist ein Mysterium. Wenn man dieses Ninja-To zieht, glüht es blutrot.			
Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]			
 Shazzellim +1 (ID: SW1H50)		Schaden: 1W8+1	ETWO: -1
Besonderheit: Träger verfügt über die Fähigkeit Wortloses Zaubern; wird ein Barde mit dem Krummsäbel getroffen, muss er einen Rettungswurf -4 gegen Zauber bestehen oder sterben.		Gewicht: 3	Initiative: 4
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Shazzellim, Krummsäbel +1 Dieser Krummsäbel ist von recht schlechter Qualität, aber hinter seinem unscheinbarem Äußeren verbirgt sich eine große, böse Macht. Shazzellim wurde nur zu dem Zweck gefertigt, Harfner zu töten und ist für diese Aufgabe bestens geeignet. Wird ein Barde von dieser Klinge getroffen, muss er einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder sterben. Der Krummsäbel wurde von den Roten Magiern von Tay angefertigt und verfügt außerdem über die Fähigkeit Wortloses Zaubern. Deswegen wird er oft an Kriegermagier in den Diensten der Roten Magier vergeben. Es erübrigt sich fast zu sagen, dass man sich als Träger dieser Waffe bei den Harfnern nicht gerade beliebt macht.			
Fundort: Elhan im Zentrum des Elfenaußenpostens [AR2500]			
 Wakizashi (ID: SW1H46)		Schaden: 1W8	ETWO: -
Besonderheit: -		Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das Wakizashi, auch Begleitschwert genannt, ist für einen Samurai von höchster Wichtigkeit. Es wird von ihm ständig getragen, auch wenn er sich in einem Gebäude aufhält. Wenn er schläft, liegt es neben ihm. Das Wakizashi ist von ebenso hochwertiger Fertigung wie das Katana. Es ist allerdings deutlich kürzer und die Klinge ist nur 30 bis 60 cm lang. In den Händen eines geschulten Kriegers ist es eine tödliche Waffe.			

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteuermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]


 Wakizashi +1 (ID: SW1H47)	Schaden: 1W8+1	ETWO: -1
--	-------------------	----------

Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 2
-----------------	------------	------------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	-------------------

Beschreibung: Das Wakizashi, auch Begleitschwert genannt, ist für einen Samurai von höchster Wichtigkeit. Es wird von ihm ständig getragen, auch wenn er sich in einem Gebäude aufhält. Wenn er schläft, liegt es neben ihm. Wu-Jen-Meister haben dieses Wakizashi mit großer magischer Macht ausgestattet. Die Magie schlummert jedoch in der Waffe und macht sich erst in der Hitze des Gefechts bemerkbar. Wie das Wakizashi den Weg nach Faerûn gefunden hat, ist unbekannt. Der Samurai, dem es gehört, lebt jedoch noch und ist sicherlich auf der Suche nach seiner Klinge.

Fundort: Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302]

 Yoshimos Katana +1 (ID: NPSW02)	Schaden: 1W10+1	ETWO: -1
--	--------------------	----------




Besonderheit: Schaden +1 durch Kälte; Mindeststärke 6	Gewicht: 5	Initiative: 3
---	------------	------------------


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	-------------------


Beschreibung: Die Klinge ist zwar nur leicht verzaubert, aber dennoch hat sie so etwas wie ein Bewusstsein erlangt und erlaubt es daher nur dem Dieb, der unter dem Namen Yoshimo bekannt ist, sie zu führen. Dieses perfekte Katana kann von keinem anderen Wesen im Kampf geführt werden.


Fundort: Yoshimos Inventar

Baldur's Gate 2 - Hämmer

 'Boroks Faust', Kriegshammer +2 (ID: HAMM05)	Schaden: 1W4+3, +1 durch Elektrizität	ETWO: -2
	Besonderheit: Mindeststärke: 9	Gewicht: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: 'Boroks Faust', Kriegshammer +2, +1 durch Elektrizität Der Zwergenheld Borok Donnerspalter führte mehrere Feldzüge gegen die Riesen und anderes 'großwüchsiges Ungeziefer', die mehreren Dörfer der Zwerge in letzter Zeit übel mitgespielt hatten. Er kämpfte mit diesem geheiligten Hammer. Seine elfischen Verbündeten nannten den Hammer 'sein kleines Eisenfäustchen', allerdings nie, wenn er zugegen war.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]		
 Aegis Fang (ID: AEGIS)	Schaden: 2W4+3	ETWO: -3
	Besonderheit: Mindeststärke: 18	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die Waffe wurde von Bruenor Schlachtenhammer speziell für Wulfgar angefertigt. Daher funktionieren die stärksten Zauber, die auf der Waffe liegen, auch nur, wenn sie von dem jungen Krieger geschwungen wird. Jeder andere kämpft mit Aegis' Fang wie mit einem normalen Kriegshammer +3.		
Fundort: Von dem Barbaren Wulfgar, wenn ihr ihn und seine Kameraden [Drizzt, Bruenor, Catti-Brie und Regis] besiegt		
 Crom Faeyr (ID: HAMM09)	Schaden: 2W4+3	ETWO: -5
	Besonderheit: Der Träger erhält Stärke 25. Wird ein Steingolem, Tongolem, Ettin oder Troll von dem Hammer getroffen, wird er augenblicklich getötet.	Gewicht: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der wahre Name der Waffe, die der zwergische Waffenschmied Silberklinge ihr gab. Er hatte sie für seinen Sohn angefertigt. Leider starb sein Sohn, bevor die Waffe fertig gestellt wurde, doch jetzt habt Ihr sie vollendet ... ein Meisterwerk, das aus dem ursprünglichen Hammer, Ogerkrafthandschuhen und einem Gürtel der Riesenstärke entstanden ist. Crom Faeyr verfügt über alle Fähigkeiten des ursprünglichen Hammers, verleiht seinem Träger eine enorme Stärke und kann Golems, Ettins und Trolle mit einem Schlag töten.		
Fundort: Dieser Hammer besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der Gegenstandsschmiede		


 Hammer der Blitze +3 (ID: HAMM07)	Schaden: 2W4+3	ETWO: -3
	Besonderheit: Mindeststärke: 18	
Beschränkungen: -	Gewicht: 4	Initiative: 1
	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Ein Zwergenschmied namens Silberklinge hat sowohl diesen Hammer als auch zwei andere mächtige magische Gegenstände angefertigt, einen Gürtel der Riesenstärke und Ogerkrafthandschuhe. Er wollte sie seinem Sohn zum Geschenk machen, der zu diesem Zeitpunkt ein wichtiger Offizier in der Zwergenarmee war und gegen die Riesen- und Ogerstämme in der Gegend kämpfte. Dummerweise starb Silberklinges Sohn, kurz nachdem die Gegenstände fertig gestellt waren. Der Vater kam nicht mehr dazu, sie seinem Sohn zu überreichen. In tiefer Trauer legte er die Handschuhe und den Gürtel an, schnappte sich den Hammer und zog gegen die Riesen in den Kampf. Er starb den Tod eines Helden.</p> <p>Für sich allein ist der Hammer der Blitze schon ein mächtiger magischer Gegenstand. Wird er jedoch mit den Ogerkrafthandschuhen und dem Gürtel der Riesenstärke vereint durchläuft er eine Verwandlung. Diese Verwandlung muss durch ein entsprechendes magisches Ritual unterstützt werden. Nachdem die Verwandlung abgeschlossen ist, verursacht der Hammer zusätzlich +8 Schadenspunkte und ist in der Lage, Riesen und Oger mit einem Schlag niederzustecken.</p>		
Fundort: Container in der Gedankenschinderbasis unter dem Tempelbezirk [AR0711]		

 Kriegshammer (ID: HAMM01 / IHAMM01)	Schaden: 1W4+1	ETWO: -
	Besonderheit: Mindeststärke: 9	
Beschränkungen: -	Gewicht: 6	Initiative: 4
	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
<p>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 Kriegshammer 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 Länge von ungefähr 50 cm.</p>		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]		

 Kriegshammer +1 (ID: HAMM02)	Schaden: 1W4+2	ETWO: -1
	Besonderheit: Mindeststärke: 9	
Beschränkungen: -	Gewicht: 6	Initiative: 3
	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig


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

Fundort: Mencar Felsschmetterer im Obergeschoss des Hotels der Waukeen Promenade [AR0712], Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700]

 Kriegshammer +2 (ID: HAMM08)	Schaden: 1W4+3	ETWO: -2
	Besonderheit: +1 auf Schaden durch Elektrizität, Mindeststärke: 9	
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig


Beschreibung: Ritter können vom Pferderücken aus Waffen mit einem langen Heft nicht sehr effektiv einsetzen. Deswegen wurden viele Arten von Waffen mit kürzeren Schäften ausgestattet, damit man sie einhändig führen kann. Dieser Kriegshammer für Reiter ist durchgehend aus Stahl gefertigt und hat einen Schaft von ungefähr 45 cm Länge. Die Waffe ist von mächtiger Magie erfüllt, aber Ihr konntet nicht herausfinden, welchen Ursprung sie hat.


Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Tür an der rechten Seite der Rätselbrücke des Dungeons der alten Wächter [AR0203]; Cromwell (wenn ihr ihn tötet) in seiner Schmiede [AR0334]

 Kriegshammer +2, 'Ashideena' (ID: HAMM03)	Schaden: 1W4+3	ETWO: -2
	Besonderheit: +1 auf Schaden durch Elektrizität, Mindeststärke: 9	
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig



Beschreibung: Kriegshammer +2, '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. Sie 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: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]

 Streithammer +1, +4 gg. Riesenartige (ID: HAMM04)	Schaden: 1W4+2, +5 gegen Riesen	ETWO: -1, -4 gegen Riesen
	Besonderheit: +1 auf Schaden durch Elektrizität, Mindeststärke: 9	
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Kriegshammer +1, +4 gegen Riesenhafte Humanoiden Der Kniescheibenzertrümmerer, oder auch nur 'Der Zertrümmerer', wie er von den Zwergen gerne liebevoll genannt wird, soll angeblich von Clangeddin selbst geschmiedet worden sein. Er übergab ihn an einen kleinen Clan heimatloser Zwerge und erteilte ihnen den Auftrag, sich eine neue Heimat in einem von Ogern und Riesen verseuchten Gebiet zu erobern. Seit jenen Tagen wurde der Hammer von Zwergenheld zu Zwergenheld weitergereicht. Zwischenzeitlich war er auch ab und zu im Besitz eines nicht zwergischen Kämpfers.		
Fundort: 1. Steinstatue im Golemraum des Obergeschosses der de'Arnise Burg [AR1303]		
 Zwergenwerfer +3 (ID: HAMM06)	Schaden: 2W4+3, +8 gegen Riesen und Oger	ETWO: -3
Besonderheit: Kehrt in die Hand des Werfers zurück	Gewicht: 4	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Zwergenwerfer, Kriegshammer Dieser Hammer, den man nicht mit dem von den Elfen gefertigten Zwerg-Werfer verwechseln sollte, ist ein Kriegshammer, der nur von Zwergen verwendet kann. Ein stämmiger Zwergenkrieger kann diesen Hammer wuchtig auf seine Feinde schleudern. Nach dem Wurf kehrt der Hammer in die Hand des Werfers zurück. Durch die mächtige Magie, die dem Hammer innewohnt, verursacht er doppelt so viel Schaden wie ein normaler Wurfhammer. Da die Zwerge einen enormen Hass gegen Riesen und Oger empfinden, wurde der Hammer speziell verzaubert, um gegen diese Feinde eingesetzt zu werden. Daher verursacht er gegen diese Gegner zusätzlich +8 Schadenspunkte.		
Fundort: Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000]		

Baldur's Gate 2 - Kugeln


 Kugel (ID: BULL01)	Schaden: 1W4+1	ETWO: -
Besonderheit: -	Schadenstyp: Wucht	Initiative: 0
Beschreibung: Eine Kugel ist einfach ein abgerundeter, gut ausbalancierter Stein.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteuermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Duegarlager am Anfang der Unterwelt (links unten) [AR2100], linksoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Schmied von Brynnlaw [AR1603]		
 Kugel +1 (ID: BULL02)	Schaden: 1W4+2	ETWO: -1
Besonderheit: -	Schadenstyp: Wucht	Initiative:

Beschreibung: Im Inneren dieser Kugel fließen magische Ströme, die dafür sorgen, dass die Kugel scheinbar etwas stabiler und leichter auf den Gegner zufliegt.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]		
 Kugel +2 (ID: BULL02)	Schaden: 1W4+3	ETWO: -2
Besonderheit: -	Schadenstyp: Wucht	Initiative: 0
Beschreibung: Im Inneren dieser Kugel fließen magische Ströme, die dafür sorgen, dass die Kugel scheinbar etwas stabiler und leichter auf den Gegner zufliegt.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]		
 Sonnenstein-Schleuderkugel +1 (ID: BULL02)	Schaden: 1W4+2, +2 durch Feuer	ETWO: -1
Besonderheit: -	Schadenstyp: Wucht	Initiative:
Beschreibung: Magische Energie fließt in dieser Schleuderkugel, so dass sie leichter scheint und dem Feind förmlich entgegen springt. Wenn die Kugel aufschlägt, explodiert sie in einem winzigen Feuerball.		


Baldur's Gate 2 - Kurzschwert

 Arabanes Schwert +2 (ID: SW1H27)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: Träger ist gegen Personen festhalten immun. Mit dem Schwert kann man einmal täglich Hast einsetzen (12 Sekunden Dauer)	Gewicht: 2	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Arabanes Schwert der Geschicklichkeit Das ist nur eines von zahlreichen Schwertern, die den Namen des Magiers tragen, der als erster herausfand, wie man eine Klinge auf diese Art und Weise verzaubern kann. Diese Waffe hier wurde lange Zeit vom Gesetzlosen Garno geführt und bereitete dem Leben von zahlreichen Klerikern ein Ende. Garno wurde zum Gesetzlosen und Götterhasser, als seine Familie von Klerikern Loviatars auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde. Er verbrachte den Rest seines Lebens damit, sich zu rächen. Trotz seines großen Hasses gegen jeden, der ein Anhänger der Götter war, wird spekuliert, dass ihm diese Waffe durch die Taten eines Gottes des Chaos zufiel. Diesem Gott gefiel offenbar die Zerstörung und das Chaos, das der junge Mann anrichtete.		


Fundort: Von einem der Überfälle in Athkatla (sorry genauer geht's nicht, da es sich um ein Zufallsereignis handelt)

 Chaosklinge (ID: NPSW06)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Wird ein Gegner von der Klinge getroffen, verliert er für 30 Sekunden zwei Geschicklichkeitspunkte.	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die Chaosklinge ist ein Kurzsword +2, das nur von Tieflingen verwendet werden kann. Jedes Mal, wenn die Klinge trifft, verliert der Gegner für 30 Sekunden zwei Geschicklichkeitspunkte. Haer'Dalis setzt die Chaosklinge gerne zusammen mit ihrer Schwesternwaffe Entropie ein und wird mit beiden Waffen gemeinsam zu einem äußerst gefährlichen Gegner.


 Entropie (ID: NPSW05)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Wird ein Gegner von der Klinge getroffen, erleidet er 3 zusätzliche Schadenspunkte durch Gift, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Gift misslingt.	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword +2 stammt aus der Abyss und ist aus Grünstahl gefertigt. Es ist eine der Lieblingswaffen von Haer'Dalis. Das Kurzsword verursacht bei einem Gegner, der bei seinem Rettungswurf gegen Gift scheitert, drei zusätzliche Schadenspunkte. Es kann nur von Tieflingen verwendet werden.

 Gurgelschlitzer +4 (ID: SW1H28)	Schaden: 1W6+4	ETWO: -4
	Besonderheit: Kann einmal täglich Spiegelbild wirken	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die Geschichte dieser Waffe ist lang und blutig. Oft hat sie ihrem Namen alle Ehre gemacht. Wegen ihrer geringen Größe und ihrer mächtigen Verzauberung ist sie vor allem bei Meuchelmördern sehr beliebt und befindet sich daher meist in den Händen der gefährlichsten Missetäter der Reiche. Allerdings bleibt die Waffe nie lange bei einem Besitzer.


Fundort: Bodhis Sarg au der untersten Etage ihrer Gruft auf dem Friedhof Athkatlas [AR0809]

 Ilbratha +1 (ID: SW1H26)	Schaden: 1W6+1	ETWO: -1
	Besonderheit: Kann einmal täglich Spiegelbild wirken	Gewicht: 2

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	-------------------


Beschreibung: Ilbratha, Kurzschwert +1
Das uralte Bronzeschwert ist mit sechs Blutsteinen geschmückt, die zu einem Set gehören, und wurde offenbar für König Azoun den Ersten angefertigt, einen legendären und schon lange toten König von Cormyr. Es wurde nur selten eingesetzt und irgendwann einem der beliebtesten Wächter des Königs als Geschenk überreicht. Obwohl das Schwert seinen Träger mit Illusionsmagie unterstützt, starb der unbekannte Krieger kurz darauf in einer Schlacht. Das Schwert fiel Plünderern und Räufern in die Hände.

Fundort: Jermien in seinem Haus in den Umarhügeln [AR1103]

 Kundane +2 (ID: SW1H07 / SW1H25)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Gewährt dem Träger einen zusätzlichen Angriff pro Runde	Gewicht: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Kurzschwert +2, 'Das Pfeifende Schwert'
In den Ebenen der Östlichen Shaar lebte ein kleiner Schmied 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 Magier 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 Magier angewidert die kleine Stadt, wobei er das Schwert auf seine Reisen mitnahm.

Fundort: Versklavte im Südosten der Gefängnisebene [AR0516]

 Kurzschwert (ID: SW1H07 / SW1H21)	Schaden: 1W6	ETWO: -
	Besonderheit: -	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	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: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Duegarlager am Anfang der Unterwelt (links unten) [AR2100], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]

 Kurzschwert +1 (ID: SW1H08 / SW1H14 / SW1H98)	Schaden: 1W6+1	ETWO: -1
Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	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. Diese Klinge wurde magisch verbessert, so dass sie genauer trifft und größeren Schaden anrichtet.




Fundort: Runen-Meuchelmörder im 2. Untergeschosses des Hauses des Gerbers [AR0503]; Kobold-Medizinmann im Zentrum der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]

 Kurzschwert +2 (ID: SW1H09)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzschwert wurde von jemandem gefertigt, der offenbar über magische Fertigkeiten und außerordentliches handwerkliches Geschick verfügt. Die makellose Klinge zeigt keinerlei Rostflecken, Kratzer oder andere Beschädigungen. Die Waffe strahlt Magie aus und kann daher im Kampf effektiver als ein normales Kurzschwert eingesetzt werden.


Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Nordöstliche Wand im 1. Obergeschoss des 2. Diebesgildenhauses [AR0303]; Gaelan Bayle (wenn ihr ihn tötet) in seinem Haus; Ketta im bewachten Anwesen (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0906]; Wasserbecken in der Höhle unterhalb des Drushs Turms (im Südosten) von Ust'Natha [AR2210]


 Kurzschwert +2 (ID: SW1H29)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 1


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Kurzschwert +2 Historisch gesehen existiert der Begriff 'Kurzschwert' natürlich nicht. Wir verwenden ihn heutzutage, um ein Schwert zu beschreiben, das eine ca. 60 cm lange, beidseitig scharfe Klinge hat. Diese Art von Schwertern waren die ersten Schwerter, die entwickelt wurden. Auf diesem Kurzschwert befinden sich Runen, die während des Kampfes aufglühen. Das ist ein sicheres Zeichen dafür, dass es sich um eine magische Waffe handelt. Wer die Verzauberung ausgeführt hat, lässt sich nicht feststellen.</p>		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Aran Linvail im Keller der der Diebesgilde [AR0307]		
 Kurzschwert der Heimtücke (ID: STDEATH / SW1H10)	Schaden: 1W6	ETWO: -3
Besonderheit: Wird ein Gegner von der Klinge getroffen, erleidet er 3 zusätzliche Schadenspunkte durch Gift, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Gift misslingt.	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Kurzschwert des Hinterhältigen Angriffs, '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.</p>		
Fundort: Renal Blutskalp im 1. Obergeschoss der Diebesgilde [AR0306]		
 Kurzschwert von Perdue (ID: SW1H17)	Schaden: 1W6	ETWO: -
Besonderheit: Wird ein Gegner von der Klinge getroffen, erleidet er 3 zusätzliche Schadenspunkte durch Gift, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Gift misslingt.	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>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.</p>		
 Schwert von Arvoreen (ID: NPSW01)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: Wird ein Gegner von dem Schwert getroffen, muss er einen Rettungswurf gegen Zauberstäbe bestehen, oder sein Bewegungsfaktor reduziert sich für 45 Sekunden um 2. Der Träger des Schwertes ist gegen jede Art von Verlangsamung und Betäubung immun.	Gewicht: 3	Initiative: 1


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Arvoreens Schwert Das Kurzsword ist ein Geschenk von Arvoreen an Mazzy. Es kann nur von Halblingen eingesetzt werden. Die besondere magische Kraft des Schwerts kann Gegner in ihren Bewegungen verlangsamen.		
Fundort: Mazzy's Inventar		


Baldur's Gate 2 - Langschwerter

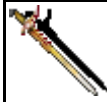
 Adjatha der Trinker +2 (ID: SW1H35)	Schaden: 1W8+2	ETWO: -2
Besonderheit: Träger ist gegen Bezauberung und Beherrschung immun; jeder Treffer mit dem Schwert heilt 1 Schadenspunkt beim Träger	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die Klinge gehörte einem gewissen Dabbar. Er war vor langer Zeit ein Diener Bhaals, der seine Untergebenen aufs Grausamste unterjochte. Das Schwert schützt den Träger nicht nur davor, von anderen kontrolliert zu werden, sondern saugt seinen Opfern auch Trefferpunkte ab und heilt damit den Träger. Wenn Dabbar von einem Kampf verletzt zurückkehrte, betrachtete er es als Versagen seiner Offiziere. Er verdrosch sie dann so lange mit dem Schwert, bis er wieder völlig gesund war, während der Rest seiner Mannen zuschauen musste.		
Fundort: Hüter der Gefängnisebene [AR0516]		

 Baldurans Schwert (ID: WA2S1H Collector's Edition)	Schaden: 1W8+2	ETWO: -2
Besonderheit: Der Träger erhält +10% Magieresistenz und +10 auf Sagenkunde.	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das Schwert war die Lieblingswaffe des berühmten Helden Balduran, der Baldurs Tor gegründet hat. Es gehört zu einem vollständigen Set, bestehend aus einer Rüstung, Schild und Waffen, die im Museum von Baldurs Tor ausgestellt waren.		
Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]		

 Der Ausgleicher (ID: SW1H54)	Schaden: 1W8+1	ETWO: -1
---	----------------	----------


Besonderheit: Der Träger ist gegen Bezauberung und Verwirrung immun. Das Schwert kann jeden Gegner so verletzen, als wäre es eine magische Waffe +3. ETW0 & Schaden: Gegen Absolut Neutral: +0, gegen Chaotisch Neutral und Rechtschaffen Neutral: +1 auf ETW0, +2 auf Schaden, gegen Neutral Gut und Neutral Böse: +2 auf ETW0, +4 auf Schaden Gegen alle anderen Gesinnungen: +3 auf ETW0, +6 auf Schaden Schadenstyp: immer Klingenwaffe	Gewicht: 3	Initiative: 3
	Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge
Beschreibung: Das Schwert existiert schon so lange, dass sein Ursprung in Vergessenheit geraten ist. Die Zeichen auf dem Schwert deuten jedoch darauf hin, dass es im Namen Helms gefertigt wurde. Die Waffe wird auch als 'Schwert der Neutralität' bezeichnet und dient offenbar dazu, Wesen von extremer Gesinnung auszulöschen, damit das Universum einen Zustand harmonischen Gleichgewichts erreicht. Je weiter sich jemand von dem wahren Gleichgewicht entfernt hat, desto mehr Schaden richtet das Schwert bei ihm an.		
Fundort: Dieses Schwert besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der Gegenstandsschmiede		
 Die Rache des Vampirs (ID: SW1H19)	Schaden: 1W8+1	ETW0: -1
	Besonderheit: Verursacht den Schaden beim Träger und heilt das Ziel; Die Intelligenz des Ziels wird negativ beeinflusst ... denke ich zumindest ..Leddl.blubbel Blblblbl!	Gewicht: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Bei dieser außergewöhnlichen Waffe scheint es so, dass die beständige Vermutung, dass eine derartige Waffe existieren könnte, dazu geführt hat, dass sie aus dem Reich der Einbildung zur Realität wurde. Doch auch hier gilt, wie für alles, das unserer Fantasie entspringt, dass die Dinge oft nicht so sind, wie sie scheinen. Wie der Name vermuten lässt, ist diese Klinge tatsächlich vampirisch, jedoch nicht so, wie sich das der unglückselige Abenteurer erhofft, der die Klinge findet. Es gibt Gerüchte, dass diese Waffe nicht die erhoffte Wirkung hat, weil sie in Wahrheit von Vampiren entworfen wurde, die so jenen, die eines Tages gegen sie kämpfen könnten, eine Falle stellen wollten. Diese unglaublich verschlagenen Untiere haben offenbar die verschiedensten Versionen des fürchterlichen Schwertes erschaffen. Allen ist gemeinsam, dass sie leicht zum Untergang für einen Abenteurer werden können. Jeder Schlag verletzt in Wahrheit den Träger. Das Schwert saugt ihm Lebenspunkte aus und überträgt sie an das scheinbare Opfer. Außerdem ist die Waffe verflucht, so dass man sie nicht mehr ablegen kann. Sie bringt den Verstand des Trägers zum Verkümmern, damit dieser gar nicht auf die Idee kommt, nach Möglichkeiten zu suchen, wie er die Waffe loswerden könnte. Das Schwert stellt vermutlich einen der wenigen magischen Schätze dar, dem man wirklich nicht hinterher jagen sollte. Es ist vermutlich viel besser, seine Zeit bei einem guten Schluck Bier zu verbringen, statt kreuz und quer durch die Wildnis zu hetzen und gemeinsam mit einem Haufen anderer Idioten nach dieser lächerlichen magischen Klinge zu suchen.		

 Drachentöter (ID: SW1H32)	Schaden: 1W8+2, doppelter Schaden gegen Drachen	ETWO: -2
Besonderheit: Der Träger ist immun gegen Furcht, regeneriert 1 Trefferpunkt alle 10 Runden und kann einmal täglich Unsichtbares entdecken.	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Es gibt nur wenige, die es wagen, derartige Gegenstände anzufertigen, weil jeder den Zorn der Drachen fürchtet. Und wie könnte man Ihren Zorn wohl stärker erregen als durch die Anfertigung von Gegenständen zum Töten von Drachen?! In einer Zeit, die schon lange vergessen ist, bestand jedoch die Notwendigkeit, der Drachengefahr zu begegnen. Daher wurde dieses Schwert geschmiedet. Es schützt den Träger durch seine starken Verzauberungen davor, jene Furcht zu empfinden, die nur allzu natürlich ist, wenn man in den aufgerissenen Rachen eines Drachen starrt. Zudem regeneriert der Träger, wird nicht von Unsichtbarkeit getäuscht und verursacht gar doppelten Schaden gegen die mächtigsten Kreaturen der Reiche.		
Fundort: Der Schatz König Strohm's (im Norden) der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]		
 Drow-Langschwert +3 (ID: DWSW1H02)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese Schwerter werden auch als Kriegsschwerter oder Militärschwerter bezeichnet. Manche Langschwerter haben eine Klinge, die nur auf einer Seite scharf ist. Das typische Langschwert aber hat eine beidseitig scharfe Klinge und läuft spitz zu. Trotz der Spitze schlägt man mit dem Langschwert zu und verwendet es nicht als Stichwaffe. Dieses Schwert ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt es zu Staub, wenn man es aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.		
Fundort: Drow vor dem Eingang zu Ust'Natha in der Unterwelt [AR2100]; Drow-Krieger; Henker im Tempel von Ust'Natha [AR2201]; Ist'tar Jae'llat und Wächter der Jae'llats in der Hae'llat Wohnung innerhalb der männlichen Kämpfergesellschaft von Ust'Natha [AR2209]		
 Flammenschwert +1 (ID: SW1H53)	Schaden: 1W8+1, +1 durch Feuer	ETWO: -1
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die Klinge brennt mit einem magischen Feuer, und bei jedem Schlag wird versengende Hitze freigesetzt. 'Meta Infernum' ist in den Griff geritzt. Die Inschrift wirkt jedoch leicht verwischt und wurde vielleicht erst später von einem der Besitzer angebracht.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]		


 Flammenzunge (ID: SW1H24)	Schaden: 1W8+1, +2 gegen regenerierende Wesen, +3 gegen Wesen, die Kälte/Feuer einsetzen, +4 gegen Untote (Klingenwaffe)	ETWO: -
	Besonderheit: -	Gewicht: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Es gab eine Zeit, in der es in Niewinter noch nicht warm und in der der große Anauroch noch nicht trocken war. So behaupten es zumindest die Legenden. Es gibt nur noch wenige Relikte, die Zeugnis dieses Zeitalters ablegen, und nur ein Bruchteil dieser Relikte hat einen Zweck, den man auch heute noch erkennen kann. Das Schwert 'Brennende Erde' ist jedoch kein besonders komplizierter Gegenstand: Es verbrennt die Feinde schlicht und einfach mit magischem Feuer. Eine kryptische Rune scheint anzudeuten, dass das Schwert die Energie dazu direkt aus dem Erdreich bezieht. Wer die Waffe konstruiert hat, bleibt ein Rätsel für Euch. Auf den ersten Blick wirkt die Waffe ganz normal, aber irgendwie scheint sie nicht richtig ausbalanciert zu sein. Vielleicht passt auch der Griff nicht. Sie belastet den Unterarm, wenn man sie schwingt und passt nicht so richtig in die Hand. Das stört im Kampf zwar nicht wirklich, doch man kann den lästigen Gedanken nie ganz abschütteln, dass die Waffe eigentlich nie für humanoide Hände gedacht war.

Fundort: Dalok vor dem Eingang des Druidenhains [AR1900]


 Hulls Langschwert (ID: SW1H12)	Schaden: 1W8	ETWO: -
	Besonderheit: -	Gewicht: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden auch als Schwerter mit zwei Schneiden, Kriegsschwerter oder Militärschwerter bekannt. 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 Schwingen vorgesehen.

 Langschwert (ID: SW1H04)	Schaden: 1W8	ETWO: -
	Besonderheit: -	Gewicht: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Diese Schwerter werden auch als Schwerter mit zwei Schneiden, Kriegsschwerter oder Militärschwerter bekannt. 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 zweiseidige Klinge mit einer scharfen Spitze. Trotz dieser Spitze ist das Langschwert nicht zum Stoßen sondern zum Schwingen vorgesehen.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406], Elitewächter

 Langschwert +1 (ID: SW1H05 / TTWORD1)	Schaden: 1W8+1	ETWO: -1
	Besonderheit: -	Gewicht: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Diese Schwerter werden auch als zweiseidige Schwerter, Kriegsschwerter oder Militärschwerter bezeichnet. Die Klinge dieser Waffe summt leicht in Eurer Hand, der einzige Hinweis, dass sie magisch ist.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Rylock (Türvorsteher der Harfner) [AR0300], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]

 Langschwert +2 (ID: SW1H41)	Schaden: 1W8+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Schaden +1 durch Kälte	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Langschwert +2
Das Schwert ist mit einer standardisierten Verzauberung belegt, die aber dennoch sehr mächtig ist. Die großen Reiche des Südens haben angeblich einst ganze Legionen von Soldaten mit derartigen Schwertern ausgerüstet. Sie müssen auf dem Schlachtfeld wahrhaft einen beeindruckenden Anblick geboten haben. Die Zeiten, in denen derartige Extravaganz machbar war, sind allerdings schon lange vorbei.

Fundort: Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Elfenkrieger, Wenn ihr Catti-Brie im 6. Kapitel tötet


 Langschwert +2, 'Rancor' (ID: KILLSW01 / SW1H06)	Schaden: 1W8+2	ETWO: -2
Besonderheit: Schaden +1 durch Kälte	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Klingen dieses Typs wurden lange Zeit von Sharranpriestern 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 in ihren Brustkorb gelegt wurde. In der ersten Phase 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: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]


 Mondklinge (ID: SW1H13)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
Besonderheit: Schaden +1 durch Kälte	Gewicht: 4	Initiative: 5
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 Magieresistenz gegen Feuer, und sein Eigentümer erhält einen Rüstungsklassenbonus.

 Namarra +2 (ID: SW1H36)	Schaden: 1W8+4	ETWO: -2
Besonderheit: Kann dreimal täglich Stille, 4,50 m Radius wirken	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Namarra, Langschwert +2
Die magische Klinge ist auch unter dem Namen Nimmerschlaf bekannt und man sagt, dass sie bei einigen der bedeutendsten Auseinandersetzungen in der Geschichte Faerûns eine Rolle gespielt hat. Die Waffe wurde hoch im Norden in Tay ebenso gesehen wie in den Dschungeln von Chult. Seltsamerweise fehlen bei diesen Berichten über das Auftauchen der Waffe immer die genauen Details. Vielleicht liegt es ja an der Fähigkeit des Schwertes, Stille in einem großen Radius zu wirken. So hat es im Verlauf der Geschichte nicht nur Magier am Zaubern gehindert, sondern auch die Diskussionen über sein Auftauchen unterbunden.

Fundort: Gruftkönig in der westlichen Gruft vom Friedhof Athkatlas[AR0806]

 Ras +2 (ID: SW1H33)	Schaden: 1W8+2	ETWO: -2
Besonderheit: Tanzendes Schwert, kann vier Runden lang angreifen, ohne geführt zu werden	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Ras die Tanzende Klinge, Langschwert +2
Beroalf war ein Barbar, der auf der Suche nach Abenteuern aus dem kalten Norden kam. Er suchte Ruhm und Schätze, aber bald gingen ihm seine Gefährten, die er im Norden zurückgelassen hatte, so ab, dass er sich nichts mehr wünschte als neue Gefährten, mit denen er die Aufregung der Schlacht teilen konnte. Dummerweise schreckten seine rüden Umgangsformen und sein übler Gestank die meisten Reisenden ab. So blieb er allein, bis er seine Sorge einem verständnisvollen Magier klagte. Der fertigte ihm für gutes Geld Ras die Tanzende Klinge. Obwohl das zwar nicht gerade die Art von Gesellschaft war, die sich Beroalf ursprünglich vorgestellt hatte, war er dennoch begeistert und kämpfte zahlreiche Jahre mit dem Schwert. Auf welchem Weg die beiden schließlich getrennt wurden, ist nicht bekannt.

Fundort: Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000]

 Rosenklinge +3 (ID: SW1H40)	Schaden: 2W4+3	ETWO: -3
Besonderheit: Charisma +2	Gewicht: 3	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig




Beschreibung: Rosenklinge, Langschwert +3
Die Klinge verfügt über eine überirdische Schönheit. Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass Sune, die Göttin der Schönheit und der Leidenschaft, bei ihrer Entstehung mitgewirkt hat. Wenn man die Waffe in die Hand nimmt, kann man sofort sehen, wie den Träger eine wunderbare Veränderung durchläuft. In der Geschichte war diese Waffe schon oft insgeheim dafür verantwortlich, dass ein unauffälliger Soldat am Hof irgendeines Adligen plötzlich durch sein beeindruckendes Auftreten in höfischen Kreisen befördert wurde.

Fundort: Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums (nachdem ihr den Sklavenauftrag im hinteren Teil der Taverne erledigt habt) [AR0406]


 Schwarzschnitter (ID: MISCBC)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3

Besonderheit: Bei jedem Treffer verliert der Gegner zu 15% 4 Stufen durch den Entzug von Lebensenergie. In dem Fall wird der Träger um 20 Trefferpunkte geheilt, für 20 Sekunden von Hast betroffen und erhält für 20 Sekunden +3 auf Stärke.	Gewicht: 4	Initiative: 2
	Beschränkungen: -	
Schadenstyp: Klinge		Typ: Einhändig
Beschreibung: Schwarzschnitter, Langschwert +3 Das Schwert strahlt das Böse so stark aus, dass man es förmlich greifen kann. Der Träger kann sich eigentlich nie sicher sein, ob er mit der Waffe kämpft oder ob die Waffe ihn führt. Das Schwert verfügt über die Fähigkeit, seinen Besitzer zu heilen, indem es dem Gegner im Kampf Lebensenergie entzieht.		
Fundort: Dämon, der Prüfung der Habgier, in der Hölle [AR2903]		
 Tagesstern (ID: SW1H31)	Schaden: 1W8+2, +4 gegen böse Kreaturen, doppelter Schaden gegen Untote	ETWO: -2, -4 gegen böse Kreaturen
Besonderheit: Besonderheit (einmal täglich): Sonnenstrahl Schaden: 3W6. Misslingt dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber, wird es für 10 Runden geblendet. Untote erleiden zusätzlich 1W6 Schaden je Stufe des Zaubernden und müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, oder sie werden vernichtet. Reichweite: 6 m Wirkungsbereich: 6 m Radius	Gewicht: 2	Initiative: 3
	Beschränkungen: -	
Schadenstyp: Klinge		Typ: Einhändig
Beschreibung: Tagesstern, Sonnenklinge Ob die Klinge speziell für den Einsatz der treuesten Diener Torms erschaffen wurde oder irgendwann in der langen Geschichte der Kirche diesem Zweck zugeführt wurde, ist im Nebel der Zeit verloren gegangen. Auf jeden Fall haben die Paladine vom Orden des Heiligen Zorns der Loyalen Streiter das Schwert Tagesstern in ihrem Kampf gegen böse Untote oft sehr effektiv eingesetzt. Magie oder ein mächtiger Segen haben der Waffe die Fertigkeit verliehen, den Zauber 'Sonnenstrahl' einzusetzen. Dabei wird eine starke Energie von der Positiven Ebene kanalisiert, die sowohl lebende Wesen als auch Untote vernichten kann.		
Fundort: Lich unterhalb der Taverne des Brückenviertels [AR0021]		

Baldur's Gate 2 - Morgensterne


 Kiels Morgenstern (ID: BLUN09)	Schaden: 2W4+3 ETWO: -3	
	Besonderheit: Die Waffe ist verflucht und versetzt ihren Träger in Berserkerrausch.	
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Morgenstern von Kiel dem Legionentöter, dem erstgeborenen Sohn Durlags des Trolltöters. Er war der Clan-Prinz und hätte eines Tages den Turm seines Vaters beherrschen sollen. Doch dieser war ja bekanntlich dem Untergang geweiht. Kiel führte diesen Morgenstern in den letzten Stunden vor seinem Tod, als er zum Turm eilte, um seinen Vater davor zu warnen, dass ihr Clan-Heim von Doppelgängern infiltriert worden war. Man sagt, dass die Intensität seines Hasses, den er in seinen letzten Stunden durchlebt hat, sich permanent in die Waffe eingebrannt hat. Alle, die diese Waffe führen, werden daher von einem Berserkerrausch überwältigt, wenn sie einen Feind sichten.		
 Lindwurmschwanz +2 (ID: BLUN17)	Schaden: 2W4+2 ETWO: -2	
	Besonderheit: Nach einem Treffer muss dem Opfer ein Rettungswurf gegen Gift gelingen, oder es erleidet 5 Schadenspunkte durch Gift.	
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der große Dorn, der den Kopf des Morgensterns schmückt, ist in Wahrheit der tödliche Schwanzstachel eines Lindwurms. Dem Magierkrieger Sedej ist es auf magischem Wege gelungen, den Lindwurmstachel dazu zu bringen, weiterhin Gift zu produzieren. Durch die Magie, die von Sedej gewirkt wurde, ist der ganze Morgenstern zu einer lebenden Waffe geworden, die in den Händen des Trägers pulsiert und vibriert.		
Fundort: Draug Fea im Norden der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]		
 Morgenstern (ID: BLUN06 / PLYMSTAR)	Schaden: 2W4 ETWO: -	
	Besonderheit: Mindeststärke: 11	
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	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 1,20 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.		

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305]

 Morgenstern +1 (ID: BLUN07)	Schaden: 2W4+1	ETWO: -1
Besonderheit: Mindeststärke: 11	Gewicht: 10	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	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 1,20 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: Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]

 Morgenstern +2 (ID: BLUN15)	Schaden: 2W4+2	ETWO: -2
Besonderheit: Mindeststärke: 11	Gewicht: 9	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern besteht aus einem hölzernen Schaft, an dessen Ende sich ein zylindrischer mit spitzen Zacken versehener Metallkopf befindet. Sie haben üblicherweise eine Gesamtlänge von ungefähr 1,20 m. Dieser Morgenstern ist verzaubert, so dass er wesentlich leichter, schneller und tödlicher als ein typischer Morgenstern ist.

Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Truhe im Westen des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0906]

 Osthafens Verteidiger +2 (ID: WAFLAIL Collector's Edition)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: Träger erhält -1 auf RK und +20% Resistenz gegen Klingenwaffen, Stichwaffen und Wuchtwaffen.	Gewicht: 12	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Osthafens Verteidiger +3
 Der Flegel wurde als Erinnerungsstück und Mahnmal an den Sieg über den Dämon Balhifet geschaffen. Eigentlich sollte diese Waffe immer in Osthafen bleiben, um die Bevölkerung stets daran zu erinnern, wie knapp der Sieg gewesen war, den sie über das Böse davongetragen hatte.

Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]

Baldur's Gate 2 - Instrumente

 Azlaers Harfe (ID: MISC3N)	<p>Besonderheit: Die Harfe kann Furcht bannen mit 9 m Radius.</p>
<p>Beschreibung: Am verdorbenen Adelshof von Azlaer wurde in jeder Vollmondnacht ein bizarres Ritual vollführt. In dem riesigen Palast von Azlaer gab es einen Innenhof, der nicht überdacht war. In dem Hof lag ein großes Becken mit Haien. Azlaer lud Bewohner aus nahe gelegenen Städten in seinen Palast ein, um mit ihm zu feiern und zu speisen. Er amüsierte sich dann, indem er die Harfe spielte und seinen Gästen so jegliche Furcht nahm. Azlaer wählte zufällig Gäste aus und brachte sie dazu, in dem Becken zu schwimmen. Wenn er besonders sadistisch aufgelegt war, kippte er zuerst Blut in das Becken. Die Haie gerieten in einen Bluttausch, der erst mit dem Tod des unglückseligen Gastes ein Ende fand. Anhänger von Helm gingen schließlich gegen Azlaer und seine grausamen Praktiken vor. Sie zerstörten sein Anwesen, töteten ihn und nutzten die Harfe ab diesem Zeitpunkt in einem positiven Sinn.</p>	
<p>Fundort: Wenn ihr als Barde (Hauptcharakter) das Ratsmitglied besonders beeindruckt</p>	
 Bronzenes Odins-Horn (ID: MISC3J)	<p>Besonderheit: Beschwört einen Berserker der siebten Stufe, der dem Beschwörer eine Minute lang dient.</p>
<p>Beschreibung: In den geheiligten Hallen von Walhalla ruhen die tapfersten aller Krieger. Da sie dem Krieg während ihres Lebens so aufopfernd gedient haben, haben sie es sich verdient, ihr Leben nach dem Tod ehrenvoll in den Hallen Walhallas zu verbringen. Als Gegenleistung für diese Ehre müssen die Krieger jenen dienen, die in Odins Horn blasen. Odins Horn beschwört einen Berserker der siebten Stufe, der dem Beschwörer eine Minute lang dient. Das Horn kann einmal täglich eingesetzt werden.</p>	
<p>Fundort: Dieser Bogen besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der Gegenstandsschmiede</p>	
 Eisernes Odins-Horn (ID: MISC3K)	<p>Besonderheit: Beschwört einen Berserker der neunten Stufe, der dem Beschwörer eine Minute lang dient.</p>

Beschreibung: In den geheiligten Hallen von Walhalla ruhen die tapfersten aller Krieger. Da sie dem Krieg während ihres Lebens so aufopfernd gedient haben, haben sie es sich verdient, ihr Leben nach dem Tod ehrenvoll in den Hallen Walhallas zu verbringen. Als Gegenleistung für diese Ehre müssen die Krieger jenen dienen, die in Odins Horn blasen. Odins Horn beschwört einen Berserker der neunten Stufe, der dem Beschwörer eine Minute lang dient. Das Horn kann einmal täglich eingesetzt werden.

Fundort: Dieser Bogen besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der [Gegenstandsschmiede](#)



Horn der Stille
(ID: MISC3L)

Besonderheit: Jedes Wesen im Wirkungsbereich, dem ein Rettungswurf gegen Odemwaffen misslingt, wird für eine Minute von Stille betroffen.

Beschreibung: Wenn man in das seltsame Horn bläst, gibt es keinen Ton von sich. Die meisten Leute nehmen daher an, dass es wertlos ist und werfen es gleich wieder weg. Wenn man jedoch das richtige Befehlswort kennt, kann das Horn alle im Wirkungsbereich, denen ein Rettungswurf gegen Odemwaffen misslingt, mit Stille belegen. Das Horn kann dreimal täglich eingesetzt werden und wird natürlich häufig als Waffe gegen Magier verwendet. Wenn ein Krieger das Horn erfolgreich verwendet, um einen Magier zum Schweigen zu verdammen, hat er natürlich meist leichtes Spiel mit ihm.

Fundort: Wandschrank im Irenicus Büro (im Norden) des Erdgeschosses des Heims [AR1516]



Methilds Harfe
(ID: MISC3O)

Besonderheit: Dreimal täglich kann die Harfe Festhaltezauber und alle ähnliche Effekte, die auf einer Person liegen, bannen.

Beschreibung: In einem kleinen Tal, das weit von den meisten zivilisierten Ländern entfernt liegt, gab es einst ein kleines Königreich namens Chillardion. An einem Winterabend fielen drei Hexen in das Tal ein und kerkerten die Königsfamilie mit Haltezaubern ein. Die Hexen planten, die Mitglieder der Familie Stück für Stück zu verspeisen. Spät am Abend waren die Hexen ganz erschöpft, weil sie den ganzen Tag damit verbracht hatten, den Palast zu entweihen und Unschuldige abzuschlachten. Sie befahlen dem Hofbarden, ihnen ein Lied zur Entspannung zu spielen. Methild der Hofbarde war dem König und seiner Familie treu ergeben und setzte daher die speziellen Fähigkeiten seiner Harfe ein. Er spielte und konzentrierte seine Aufmerksamkeit zuerst auf den König. Das Lied löste den Zauber, der auf dem König lag, und dieser schlich sich langsam und vorsichtig davon. Methild befreite ein Mitglied der Familie nach dem anderen und achtete stets darauf, die Aufmerksamkeit der Hexen dabei auf sich zu ziehen. Nachdem alle Mitglieder der Familie befreit waren, war der Barde so erschöpft, dass er zu spielen aufhören musste. Die Hexen erkannten in diesem Augenblick seinen Verrat. Im Gegensatz zur königlichen Familie konnte Methild nicht entfliehen und wurde an diesem Abend bei den Hexen als Hauptgericht serviert.

Fundort: Wandverzierung im Raum vor dem Ausgang der Gedankenschinderstadt [AR2400]



Pandæmoniumharfe
(ID: WA2HARP
Collector's Edition)

Besonderheit: Kann dreimal täglich Pandæmonium entfesseln: Alle Feinde des Bardens, denen ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, werden von ihm weggeschleudert und für drei Runden von Verwirrung betroffen.

Beschreibung: Ravels Pandämoniumharfe
Ravel war eine mächtige Nachthexe, die in Sigil lebte. Sie verärgerte die Dame der Schmerzen, eine mysteriöse Gestalt von gottgleicher Macht, die über Sigil herrscht. Ravel wurde von ihr auf alle Ewigkeit in einem magischen Irrgarten eingekerkert. Die Harfe war eines der zahlreichen Artefakte, die Ravel in Sigil zurückließ.

Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]



Schmetterhorn
(ID: MISC3H)

Besonderheit: Das Horn kann einmal täglich eine Schockwelle ausstrahlen. Jedes Wesen im Wirkungsbereich erleidet 2-20 Schadenspunkte und ist für zwei Runden gelähmt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Lähmung erleidet man nur halben Schaden und wird nicht gelähmt.

Beschreibung: Die meisten Belagerungstechniker verbringen Jahre damit, ihre Belagerungsmaschinen zu verbessern. Julius Baggar hingegen kämpfte sich durch zahlreiche magische Werke, um ähnliche Resultate zu erzielen. Er fand uralte Aufzeichnungen darüber, wie man Schallwellen erzeugen, kontrollieren und formen konnte. Das Schmetterhorn stellte seinen ersten und einzigen Versuch dar, das theoretische magische Wissen in Form neuer Technologie umzusetzen. Julius bestand auf einem praktischen Experiment und ließ einen Lehrling in das Horn blasen, während er davor stand. Die Schockwelle aus dem Horn lähmte den armen Julius zuerst und riss ihn dann in Fetzen.

Fundort: Schrank im Westen der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]



Silbernes Odins-Horn (ID: MISC3I)

Besonderheit: Beschwört Berserker der fünften Stufe, der dem Beschwörer eine Minute lang dient

Beschreibung: In den geheiligten Hallen von Walhalla ruhen die tapfersten aller Krieger. Da sie dem Krieg während ihres Lebens so aufopfernd gedient haben, haben sie es sich verdient, ihr Leben nach dem Tod ehrenvoll in den Hallen Walhallas zu verbringen. Als Gegenleistung für diese Ehre müssen die Krieger jenen dienen, die in Odins Horn blasen. Odins Horn beschwört Berserker der fünften Stufe, der dem Beschwörer eine Minute lang dient. Das Horn kann einmal täglich eingesetzt werden.

Fundort: In der Truhe am Fußende des Bettes des Fischverkäuferhauses im Brückenbezirk [AR0528]







Streitharfe (ID: MISC3M)

Besonderheit: Kann dreimal täglich alle Wesen in Hörweite verwirren, denen ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt. Der Barde und seine Gruppenmitglieder sind gegen die Verwirrung immun.
Kann nur von Barden verwendet werden.

Beschreibung: Selbst die talentiertesten Barden vermögen der Harfe keine harmonischen Töne zu entlocken. Jedes Mal, wenn man über ihre Seiten streicht, ertönen dissonante, unangenehme Töne. Falls der Barde trotzdem versucht, eine Ballade auf der Harfe zu spielen, wird ihre Magie entfesselt. Alle Wesen außer dem Barden und die Mitglieder seiner Gruppe müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, oder sie werden für dreißig Sekunden verwirrt.

Fundort: Altar im Nordosten von Mekraths Kanalisationswohnung [AR0705]

Baldur's Gate 2 - Pfeile

 Beißende Pfeile (ID: AROW05)	Schaden: 1W6	ETWO: -1
Besonderheit: Gift - 30% der aktuellen TP innerhalb von 20 Sekunden nach dem Eindringen, es sei denn, dem Opfer gelingt ein Rettungswurf gegen Tod	Schadenstyp: Stich	Initiative:
Beschreibung: Der beißende Pfeil wurde als tödlicher Gruß des Bogenschützen konzipiert. Die mit Widerhaken versehene Pfeilspitze ist mit einem gefährlichen Gift benetzt, das in den Blutkreislauf seiner Opfer eindringt und schwere Qualen sowie in vielen Fällen auch den Tod verursacht.		
 Eispfeile (ID: AROW09)	Schaden: 1W6	ETWO:
Besonderheit: 1W2 Kälteschaden (kein Rettungswurf)	Schadenstyp: Stich	Initiative:
Beschreibung: Der Eispfeil wurde mit magischen Kräften versehen, die bewirken, dass er sich in eine Kugel aus Eis und Kälte verwandelt, sobald er abgeschossen wird. Beim Auftreffen versetzt der Pfeil seinem Opfer einen Kälteschock, der dessen Körper bis auf die Knochen gefrieren lässt.		
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Kiste im Westen des Kults des Nichtsehenden Auges [AR0202 - Kanalisation unter dem Tempelbezirk]		
 Feuerpfeile (ID: AROW08)	Schaden: 1W6	ETWO:
Besonderheit: 1W2 Feuerschaden (bei Rettungswurf gegen Zauber kein Schaden)	Schadenstyp: Stich	Initiative: 0
Beschreibung: Der Feuerpfeil ist ein magischer Pfeil, der in Flammen aufgeht, wenn er auf einen Feind abgeschossen wird. Die Wirkung ist so ähnlich, als ob man einen mit Öl übergossenen Pfeil anzündet.		
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406], Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Fass beim Bürgermeister der Zombistadt [AR0206]		
 Natternnest (ID: DART05)	Schaden: 1W3+1	ETWO: -1
Besonderheit: Nach einem Treffer erleidet das Opfer alle 3 Sekunden 1 Schadenspunkt durch Gift, bis vierzig Schadenspunkte angerichtet wurden oder das Gift neutralisiert wird.	Schadenstyp: Stich	Initiative: 1

Beschreibung: Während ihrer Tätigkeit für die Schattendiebe hat Fargon Fol Tausende winziger Giftschlangen gesammelt, um daraus das Natternest zu schaffen. Mit ihren mächtigen magischen Fähigkeiten hat sie die Giftschlangen in Wurf Pfeile verwandelt. Wenn der Wurf Pfeil auf ein Ziel trifft, verwandelt er sich wieder in eine lebende Schlange und beißt sein Opfer, wodurch ein starkes Gift injiziert wird. Die Gesamtheit aller Wurf Pfeile wurde als das Natternest bezeichnet. Ein Großteil der Wurf Pfeile ist verschwunden oder wurde in irgendwelchen längst vergessenen Schlachten aufgebraucht.

Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Truhe im Südwesten des Obergeschosses des bewachten Anwesens (Nordosten) im Tempelbezirk [AR0907]

 Pfeile +1 (ID: AROW02)	Schaden:	ETWO: -1
	1W6+1	

Besonderheit: -	Schadenstyp:	Initiative:
	Stich	0

Beschreibung: Wie schon sein Name andeutet, ist der Flug Pfeil für den Fernkampf vorgesehen. Diese Pfeile haben ein geringes Gewicht und werden oft zum Jagen eingesetzt. Sie bestehen meist aus Eschen- oder Birkenholz und sind 70 cm bis 1 m lang.


Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Nördlicher Raum des Betrachter-Dungeons [AR0205]; Mae'Var (Oberhaupt des 2. Diebesgildenhauses) [AR0301], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Schmied von Brynnlaw [AR1603]

 Pfeile +2 (ID: AROW11)	Schaden:	ETWO: -1
	1W6+2	

Besonderheit: -	Schadenstyp:	Initiative:
	Stich	0


Beschreibung: Diese Pfeile wurden bei ihrer Herstellung mit Zauberkräften versehen. Sie wirken etwas gerader als durchschnittliche Pfeile und fast lebendig, wenn sie mühelos von der Sehne schnellen und mit tödlicher Genauigkeit auf ihr Ziel zufliegen.






Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]




 Pfeile der Detonation (ID: AROW06)	Schaden: 1W6	ETWO:

Besonderheit: 6W6 durch Explosion beim Auftreffen (bei Rettungswurf gegen Zauber die Hälfte)	Schadenstyp:	Initiative:
	Stich	




Beschreibung: Dieser Pfeil übt eine besonders verheerende Wirkung auf seine Opfer aus, denn unmittelbar nach dem Auftreffen entlädt er sich in einem riesigen Ball aus Flammen und Splittern, dessen Wirkung sich keiner im Umkreis entziehen kann.

 Pfeile der Durchbohrung (ID: AROW10)	Schaden: 1W6	ETWO: -4

Besonderheit: +6 Schaden (Durchbohren) (bei Rettungswurf gegen Tod kein Schaden)	Schadenstyp: Stich	Initiative:
Beschreibung: Der lange, dünne Pfeil der Durchbohrung wurde mit magischen Eigenschaften versehen, die bewirken, dass er Rüstungen durchbohren und mitten ins Herz seiner Opfer eindringen kann.		
Fundort: Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Kiste im Westen des Kults des Nichtsehenden Auges [AR0202]		
 Pfeile des Zauberbruchs (ID: AROW07)	Schaden: 1W6	ETWO:
Besonderheit: Bannt den Zauber, der auf dem Opfer liegt	Schadenstyp: Stich	Initiative:
Beschreibung: Der Pfeil des Zauberbruchs bannt die magische Verzauberung, die seine Opfer umgibt.		
 Riesiger Felsen (ID: DART06)	Schaden: 1W3	ETWO: -
Besonderheit: -	Schadenstyp: Stich	Initiative: 2
Beschreibung: Ein Wurfpfeil ist ein kleines, leicht zu versteckendes Wurfgeschöß, das nicht mit einem Bogen oder einer anderen Waffe abgefeuert, sondern mit der Hand auf das Ziel geworfen wird.		
 Säurepfeile (ID: AROW04)	Schaden: 1W6+1	ETWO: -1
Besonderheit: 2W6 Säureschaden	Schadenstyp: Stich	Initiative:
Beschreibung: Dieser Pfeil ist mit Säure benetzt; wenn ein Feind damit getroffen wird, durchbohrt der Pfeil nicht nur dessen Fleisch, sondern verätzt auch die Wunde, die dadurch immer größer und schlimmer wird.		
Fundort: Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406], Truhe im Obergeschoss des Harfnerhauses [AR0309]		
 Todespfeil (ID: AROW03)	Schaden: 1W6+1	ETWO: -1
Besonderheit: Tötet Oger-Magier bei Berührung	Schadenstyp: Stich	Initiative:
Beschreibung: Wie schon sein Name andeutet, ist der Flugpfeil für den Fernkampf vorgesehen. Diese Pfeile haben ein geringes Gewicht und werden oft zum Jagen eingesetzt. Sie bestehen meist aus Eschen- oder Birkenholz und sind 70 cm bis 1 m lang.		
 Verletzungspfeil (ID: DART01)	Schaden: 1W3	ETWO: -
Besonderheit: -	Schadenstyp: Stich	Initiative: 2

Beschreibung: Ein Wurfpeil ist ein kleines, leicht zu versteckendes Wurfgeschöß, das nicht mit einem Bogen oder einer anderen Waffe abgefeuert, sondern mit der Hand auf das Ziel geworfen wird.		
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Tisch im Norden des Kults des Nichtsehenden Auges [AR0202 - Kanalisation unter dem Tempelbezirk]		
 Wurfpeil (ID: DART04 / IDART01)	Schaden: 1W3	ETWO: -
Besonderheit: Gift: 20 Schadenspunkte in 20 Sekunden (bei gelungenem Rettungswurf gegen Todesmagie kein Schaden)	Schadenstyp: Stich	Initiative: 2
Beschreibung: Dieser Wurfpeil wurde in ein tödliches Gift getränkt, das sofort in die Blutbahn des Gegners eindringt, sobald er getroffen wird.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]		
 Wurfpeil +1 (ID: DART02)	Schaden: 1W3+1	ETWO: -1
Besonderheit: -	Schadenstyp: Stich	Initiative: 1
Beschreibung: Der Wurfpeil ist eine kleine, leicht zu versteckende Fernkampfwaffe, die geworfen und nicht von einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgefeuert wird. Magische Wurfpeile wie dieser sind von Dieben und Magiern heiß begehrt.		
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Tisch im Süden des Kults der Augenlosen [AR0202]; Nördlicher Raum des Betrachter-Dungeons [AR0205]		
 Wurfpeil der Betäubung (ID: DART03)	Schaden: 1W3	ETWO: -
Besonderheit: Das Ziel muss einen RW gegen Zauber bestehen oder für 7 Runden betäubt zu Boden sinken	Schadenstyp: Stich	Initiative: 2
Beschreibung: Der Wurfpeil der Betäubungspfeil sieht wie jeder andere Wurfpeil aus, nur dass er leicht zu pulsieren scheint, wenn man ihn in der Hand hält. Die wahre Wirkung wird offensichtlich, wenn man einen Gegner trifft und er betäubt zu Boden sinkt.		
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]		

Baldur's Gate 2 - Schlingen

 Everards Schleuder +5 (ID: WASLING)	Schaden: +2	ETWO: -5
	Besonderheit: Benötigt keine Schleudersteine	
Beschränkungen: -	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschreibung: Everards Schleuder ist eine heilige Waffe, die von Tempus geschaffen und dem Kleriker Everard übergeben wurde, um damit gegen die Feinde des Eiswindtals zu kämpfen.	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]		
 Schleuder (ID: SLING01)	Schaden: +1	ETWO: -
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: -	Gewicht: 0	Initiative: 6
Beschreibung: Schleudern gibt es seit Menschengedenken. Grundsätzlich bestehen Schleudern aus einem Leder- oder Stoffriemen und einem Beutel für das Geschoss. Die Waffe wird an beiden Enden des Riemens gehalten und über dem Kopf im Kreis geschwungen. Wenn die Höchstgeschwindigkeit erreicht ist, wird das Geschöß abgefeuert, indem man ein Ende des Riemens loslässt.	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Duegarlager am Anfang der Unterwelt (linksunten) [AR2100], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305]		
 Schleuder +1 (ID: SLING02)	Schaden: +1	ETWO: -1
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: -	Gewicht: 0	Initiative: 5
Beschreibung: Schleudern gibt es seit Menschengedenken. Grundsätzlich bestehen Schleudern aus einem Leder- oder Stoffriemen und einem Beutel für das Geschoss. Die Waffe wird an beiden Enden des Riemens gehalten und über dem Kopf im Kreis geschwungen. Wenn die Höchstgeschwindigkeit erreicht ist, wird das Geschöß abgefeuert, indem man ein Ende des Riemens loslässt.	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig

Fundort: Stivan, der Jäger, Im Osten des Brückenviertels [AR0500]; Übergold Renwellyn im Tempel von Handelstreff [AR2008], Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]


 Schleuder +2 (ID: SLING04)	Schaden: +2	ETWO: -2

Besonderheit: -	Gewicht: 0	Initiative: 4
-----------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Magische Schleudern sind die typischen Waffen der stämmigen Halblingskrieger. Normalerweise wird die Waffe von der Mutter oder einer begabten Tante des jungen Halblings angefertigt, bevor er auf sein zweites großes Abenteuer auszieht. Der Grund, warum die Schleuder erst angefertigt wird, nachdem der junge Halbling bereits sein erstes Abenteuer bestanden hat, liegt darin, dass so mancher Halbling nach diesem ersten Abenteuer beschließt, dass das Leben eines Abenteurers doch nichts für ihn ist.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Container im Pilzraum der Sphäre der Ebenen [AR0419]; Schrank im Osten des Obergeschosses des bewachten Anwesens (Nordosten) im Tempelbezirk [AR0907]



 Schleuder +3 'Arlas Drachenbann' (ID: SLING05)	Schaden: +3	ETWO: -3

Besonderheit: -	Gewicht: 0	Initiative: 3
-----------------	------------	---------------




Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------



Beschreibung: Arlas Drachenbann, Schleuder +3
 Es weiß wohl niemand so gut wie die Halblinge, wie wertvoll ein zielsicher geschleuderter Stein ist, wenn man es mit einem übergroßen Feind zu tun hat. Diese Waffe gehörte einer jungen Frau namens Arla Sichertritt. Sie gehörte zu den wenigen weiblichen Halblingen, die den gemütlichen und sicheren Platz vor dem Herd verließen, um auf Abenteuer auszuziehen. Die Legende besagt, dass die kleine Arla die Schleuder dazu verwendete, um einem fliegenden Grünen Drachen damit abzuschließen. Der Stein durchbohrte angeblich den Schädel des Wesens. Allerdings wird die gleiche Geschichte in anderen Schänken so erzählt, dass der Stein den Drachen angeblich in den Hintern getroffen hat. Bei dieser Version der Geschichte stirbt der Drache natürlich nicht, und alles nimmt einen ziemlich humoristischen Verlauf. Offenbar legen Halblinge nicht so viel Wert darauf, als große Helden dazu stehen, wenn sie von ihrer Vergangenheit erzählen. Es reicht ihnen wohl, wenn sich jeder gut amüsiert.



Fundort: In der Statue hinter dem Buchstabenrätsel der Tempelruinen [AR1401]




 Schleuder von Arvoreen +4 (ID: SLING06)	Schaden: +4	ETWO: -4
	Besonderheit: Kann einmal täglich einen Schallangriff starten. Den Opfern muss einen Rettungswurf gegen Zauber gelingen, oder sie sind für drei Runden benommen. Wirkungsbereich: 18 m	
Beschränkungen: -	Gewicht: 0	Initiative: 2
	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Schleuder von Arvoreen Die Schleuder wurde von der Halblingsgöttin Arvoreen gesegnet. Der heroische Halbling Tuckerby Lettleworp erhielt diese Waffe als Geschenk seiner Göttin nach der Schlacht bei der Sumpfstraße. Lettleworns Streitkräften gelang es, eine Invasion von Yuan-Ti aufzuhalten und so ihr Dorf zu retten. Die Schleuder verfügt über die Fähigkeit, die Sinne der Gegner mit einem Ansturm von Geräuschen zu überwältigen. Man sagt, dass es sich dabei um die Stimme der Göttin selbst handelt.		
Fundort: Geheimfach im westlichen Gang (beim Schlachtfeld der Drow) der Betrachterhöhle in der Unterwelt [AR2101]		
 Zielsuchende Schleuder +2 (ID: SLING07)	Schaden: +2, + Schadensmodifikator für hohe Stärke	ETWO: -2
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: -	Gewicht: 0	Initiative: 4
	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Zielsuchende Schleuder +2 Im Gegensatz zu den meisten anderen Schleudern ist es bei dieser Schleuder möglich, die eigene Stärke beim Wurf effektiv umzusetzen. Dadurch gewährt die Schleuder den Schadensmodifikator für hohe Stärke. Zusätzlich ist die Schleuder magisch und verfügt über eine erhöhte Treffsicherheit und einen erhöhten Schaden. Die Fähigkeit der Schleuder, die Stärke des Schützen umzusetzen, beruht jedoch nicht auf Magie, sondern auf dem geschickten Entwurf der Waffe.		
Fundort: Bernard, der Wirt, im Südwesten der Kupferkrone (nach der Sklavenbefreiung) [AR0406]		

Baldur's Gate 2 - Stangenwaffen


 <p>Arundels Stecken (ID: WASTAFF Collector's Edition)</p>	Schaden: 1W6+3	ETWO: -3
	Besonderheit: Träger erhält +10% Feuer- und Kälteresistenz und kann sich einen zusätzlichen Zauber des 5. und des 6. Grades je Tag einprägen; Mindestgeschicklichkeit: 9	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Das ist eine weniger mächtige Version des Steckens der Wälder. Er wurde von Arundel geschaffen, dem Erzdruiden, der in Kuldahar gelebt hat, geschaffen. Arundel wurde von dem Dämonen Balhifet getötet.</p>		
<p>Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]</p>		
 <p>Drow-Lanze +3 (ID: DWSPER01)</p>	Schaden: 1W6+3	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Der Speer war eine der ersten Waffen, die von Menschenhand erschaffen wurde. In primitiver Vorzeit hat es sich dabei um nicht viel mehr als angespitzte Stangen oder Stecken gehandelt. Die von den Drow gefertigte Lanze ist dem normalen Speer überlegen und wird oft von Fußtruppen der Drow eingesetzt. Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.</p>		
<p>Fundort: Drow-Sklavenhändler im Südwesten von Ust'Natha [AR2200]; Ritualwächter im Tempel von Ust'Natha [AR2201]</p>		
 <p>Einhornspeer +2 (ID: SPER07)</p>	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Träger ist gegen Bezauberung und Festhalten immun; Träger erhält +3 auf seinen Rettungswurf gegen Todesmagie	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Der anmutig wirkende Speer wurde so gefertigt, dass er an das Horn eines Einhorns erinnert. Der Träger des Speers ist ebenso wie ein Einhorn gegen Bezauberung und Festhalten immun. Es wurde schon häufig darüber diskutiert, ob es sich bei dem Speer tatsächlich um das Horn eines Einhorns handelt, oder ob er nur dessen Aussehen hat.</p>		
<p>Fundort: Container im hinteren Bereich der Trollhöhle des Druidenhains [AR1904]</p>		

 <p>Erdstecken +2 (ID: STAF16)</p>	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: Wenn ein Erdelementar von dem Stecken getroffen wird, muss ihm ein Rettungswurf gegen Zauber gelingen, oder er wird zerstört. Eine Ladung: Der Stecken beschwört einen Erdelementar mit 8TW. Wirkungsdauer: 1 Stunde Eine Ladung: Der Stecken verwandelt Stein zu Fleisch. Das hebt die Auswirkungen von Versteinierung durch Zauber, Blickangriffe usw. auf.	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Erdstecken Der Stecken hat eine starke Verbindung zur Erde und wurde vermutlich von einer uralten Gruppe von Druiden erschaffen. Er kann einen Erdelementar als Diener des Trägers beschwören und gleichzeitig feindliche Erdelementare mit einem einzigen Schlag zerstören. Vielleicht stellt das ein Sicherheitsmechanismus dar, weil es extrem schwierig ist, derartige Wesen zu kontrollieren. Außerdem kann der Stecken Wesen aus dem unerbittlichen Griff der Erde befreien, d. h. er kann Stein zu Fleisch verwandeln. Einige dieser Fähigkeiten sind durch die Anzahl der vorhandenen Ladungen beschränkt.		
 <p>Feuerstecken +2 (ID: STAF17)</p>	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: Wenn ein Feuerelementar von dem Stecken getroffen wird, muss ihm ein Rettungswurf gegen Zauber gelingen, oder er wird zerstört. Eine Ladung: Der Stecken beschwört einen Feuerelementar mit 8TW. Wirkungsdauer: 1 Stunde Eine Ladung: Der Stecken setzt einen Feuerschild (Rot) ein, wie den gleichnamigen Magierzauber des 4. Grades.	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Feuerstecken Der Stecken trägt eine uralte Rune, auf Grund derer man schließen kann, dass er in irgendeiner Verbindung mit dem fernen Halruaa steht. Natürlich ist das eine reine Vermutung. Der Stecken bezieht seine Energie von der Feuerebene und kann einen Feuerschild um den Träger legen, der dessen Angreifer verletzt. Er kann einen Feuerelementar beschwören, der unter der Kontrolle des Trägers steht und einem Feuerelementar mit einem einzigen Schlag alle Energie entziehen und ihn dadurch augenblicklich zerstören. Einige dieser Fähigkeiten sind durch die Anzahl der vorhandenen Ladungen beschränkt.		


Fundort: Container in der Mitte des Feuerraumes der Sphäre der Ebenen [AR0412]		
 <p>Gewitterstecken (ID: STAF13)</p>	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Bei einem Treffer im Nahkampf wird das Opfer zu 10% von einem Donnerschlag betroffen. Wenn ihm ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, wird es für zwei Runden betäubt. Eine Ladung: Blitzstrahl. Schaden: 10W6 Reichweite: 140 m Rettungswurf gegen Zauber für halben Schaden Eine Ladung: Blitze herbeirufen Blitze treffen das Ziel Schaden: 3W8 je Blitz	
	Gewicht: 4	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Gewitterstecken +2 Es gibt Legenden, dass diese Stecken aus dem Unterholz rund um heilige Druidenhaine emporwachsen, wenn der umliegende Wald bedroht wird. Ob die fantastischen Geschichten wahr sind oder nicht, sei dahingestellt. Auf jeden Fall ist der Stecken eine mächtige Waffe. Er bezieht seine Energie aus Gewittern. Es besteht bei jedem Treffer im Nahkampf eine Chance, dass der Stecken einen Donnerschlag entfesselt, der den Feind zu Boden werfen kann. Der Stecken kann Blitzstrahlen schleudern und, wenn es die Umstände erfordern, sogar Blitze herbeirufen, um die Feinde zu vernichten. Einige der Fähigkeiten werden durch die Zahl der Ladungen eingeschränkt.		
Fundort: Schrank in Irenicus Büro (im Norden) des Erdgeschosses des Heims [AR1516]		
 <p>Heilstecken (ID: STAF10)</p>	Schaden: 1W6 +1	ETWO: -1
	Besonderheit: Der Stecken heilt 3W6+3 Schadenspunkte, Krankheiten und neutralisiert Gift. -2 auf Rüstungsklasse	
	Gewicht: 4	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Man sagt, dass Torm diese Stecken in Zeiten großer Not praktisch aus dem Nichts entstehen lässt und sie Priestern zuspießt, die sich um die Verwundeten, Kranken und Vergifteten kümmern. Man sollte die Macht des Steckens jedoch nicht als die Lösung für alle Probleme betrachten. Sie ist zwar groß, wird jedoch meist rasch aufgebraucht, so dass man ihn mit Bedacht einsetzen sollte.		
Fundort: Sarg in der östlichsten Gruft des Friedhofs Athkatlas [AR0811]		

 Kampfstab (ID: STAF01 / STAF03 / SAHSTAFF)	Schaden: 1W6	ETWO: -
	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. Der Kampfstab wird mit beiden Händen geschwungen.	
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Wächter der Kultisten, Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]		
 Kampfstab +2 (ID: STAF18)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
	Beschreibung: Der Kampfstab ist die gewöhnlichste aller Stabwaffen. Er besteht aus Holz und hat eine Länge von 1,80 bis 2,70 m. Hochwertige Kampfstäbe werden aus Eichenholz gefertigt und haben mit Metall verstärkte Enden. Auf diesem Stab liegt eine mächtige Verzauberung, die ihn treffsicherer macht. Außerdem richtet er mehr Schaden an. Über den Ursprung dieser Verzauberung lässt sich nichts sagen.	
Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Rayic Gethras im 2. Obergeschoss seines Hauses [AR0317]; Vadek im Keller von Lady Galvena Freudenhaus in Brynnlaw [AR1610]		
 Kampfstab +3 (ID: STAF08)	Schaden: 1W6+3	ETWO: -3
	Beschreibung: Der unscheinbare Wanderstab strahlt mächtige Magie aus und war vermutlich die unauffällige Waffe eines wandernden Magiers oder Klerikers. Er ist ausgezeichnet dazu geeignet, mit den meisten Gefahren fertig zu werden, auf die man unterwegs trifft.	
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Fundort: Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000]		

 <p>Klerikerstecken +3 (ID: STAF19)</p>	Schaden: 1W6+3	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Klerikerstecken +3 Der einfache Stecken strahlt eine mächtige Magie aus. Sein schmuckloses Äußeres deutet darauf hin, dass er einem einfachen Mann gehörte. Der Stecken repräsentiert die bescheidene Stärke wahren Glaubens. Er war vermutlich die unscheinbare Waffe eines Priesters oder Klerikers.</p>		
 <p>Kuldaharspeer +3 (ID: Mindeststärke:5)</p>	Schaden: 1W6+3	ETWO: -3
	Besonderheit: Der Träger erhält +8 Trefferpunkte.	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Kuldaharspeer +3 Der Speer wurde von den Druiden gefertigt, die sich in der Nähe der großen Eiche von Kuldahar niedergelassen hatten. Der Speer war dazu bestimmt, von jenem Krieger geführt zu werden, der zum Verteidiger Kuldahars ernannt wurde.</p>		
<p>Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]</p>		
 <p>Luftstecken +2 (ID: STAF15)</p>	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
	<p>Besonderheit: Wenn ein Luftelementar von dem Stecken getroffen wird, muss ihm ein Rettungswurf gegen Zauber gelingen, oder er wird zerstört. Eine Ladung: Der Stecken beschwört einen Luftelementar mit 8TW. Wirkungsdauer: 1 Stunde Eine Ladung: Der Stecken erzeugt eine Wolke Schlafgas. Reichweite: 12 m Wirkungsdauer: 3 Runden</p>	Gewicht: 3
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Wucht
<p>Beschreibung: Luftstecken Der Stecken scheint seine Wurzeln in der elfischen Handwerkskunst zu haben. Er ist jedoch weniger mit dem Wald verbunden, als es normalerweise bei elfischen Stecken der Fall ist. Der Stecken dient offenbar dazu, Luftelementare zu beherrschen. Er kann einen Luftelementar als Diener des Trägers beschwören und gleichzeitig feindliche Luftelementare mit einem einzigen Schlag zerstören. Wenn es notwendig sein sollte, kann der Träger des Stabes eine Wolke einschläfernden Gases erzeugen. Einige dieser Fähigkeiten sind durch die Anzahl der vorhandenen Ladungen beschränkt.</p>		

Fundort: Herr der Versklavten im Nordwesten der Gefängnisebene [AR0516]		
 <p>Rynns Stab +4 (ID: STAF20)</p>	Schaden: 1W6+4	ETWO: -4
Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Stab von Rynn, Kampfstab +4
 Es gab eine Zeit, in denen man den Anwendern von Magie noch wesentlich mehr misstraute als heutzutage. Damals war es leider an der Tagesordnung, dass sogenannte Ketzler verbrannt wurden. Delmarey, einer Hexe aus dem Sumpf nahe Myth Rynn, wurde ein solches Schicksal zuteil, weil man sie für eine ungewöhnliche Dürreperiode verantwortlich machte. Sie wurde von einem aufgebrachten Mob überraschend überwältigt, zum Dorfplatz geschleppt, abgeurteilt und verbrannt. Mit ihrem letzten Atemzug sprach sie einen finsternen Fluch aus, der das Feuer zu einem unaufhaltsamen Inferno anfachte. Am nächsten Morgen war von dem Ort nur noch verbrannte Kohle übrig. Einzig der Stab, an dem Delmarey gefesselt gewesen war, stand noch schwarz und verkohlt in der Mitte des ehemaligen Dorfes. Ein Teil der Macht von Delmarey ist in diesen Stab übergegangen, wodurch er zu einer höchst magischen Waffe wurde.


Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]		
 <p>Schlagstecken (ID: STAF05)</p>	Schaden: 1W6+9	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Schlagstecken werden von den Goldelfen in Drelagara hergestellt, das auf Immerdar liegt. Die Stecken sind von einem magischen Leben erfüllt und springen dem Gegner mit tödlicher Präzision entgegen, wenn sie geschwungen werden. Die Elfen-Handwerker verkaufen diese mächtigen Nahkampfwaffen nur äußerst selten an Mitglieder anderer Rassen. Hin und wieder taucht jedoch einer dieser Stecken in Faerûn auf. Jeder Angriff, der mit dem Stecken ausgeführt wird, verbraucht eine Ladung. Sobald die letzte Ladung aufgebraucht wurde, wird der Stecken von seiner eigenen magischen Energie praktisch aufgefressen und dadurch vernichtet.

Fundort: Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000]		
 <p>Speer (ID: SPER01 / SPER04 / SAHSPEAR / TAS)</p>	Schaden: 1W6	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 5	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	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.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Salamander; Eissalamander, Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302]


 <p>Speer +1 (ID: SPER02)</p>	Schaden: 1W6 +1	ETWO: -1
	Besonderheit: -	Gewicht: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	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. Dieser Speer jedoch ist etwas ganz Besonderes, da er mit magischen Eigenschaften versehen wurde.




Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schrank im 2. Obergeschoss des 2. Diebesgildenhauses [AR0304]; Schmied von Brynnlaw [AR1603], Schrank in Valygars Haus in den Umarhügeln [AR1101]; Waffenständer im Westen des Erdgeschosses der de'Arnise Burg [AR1302]




 <p>Speer +1, Halycon (ID: SPER09)</p>	Schaden: 1W6+1, +1 durch Elektrizität	ETWO: -1
	Besonderheit: -	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Halcyonspeer +1
Der Schaft dieser Waffe ist mit Elektrum plattiert und summt vor magischer Energie. Ab und zu zucken blaue Blitze über den Speer und laden ihn mit Energie auf. Wenn der Speer im Kampf einen Feind trifft, erleidet dieser zusätzlichen elektrischen Schaden.

 <p>Speer +2 (ID: SPER05)</p>	Schaden: 1W6 +2	ETWO: -2
	Besonderheit: -	Gewicht: 3

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
<p>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. Dieser Speer jedoch ist etwas ganz Besonderes, da er mit magischen Eigenschaften versehen wurde.</p>		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]		
 <p>Speer +3 (ID: SPER06)</p>	Schaden: 1W6 +3	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Der Speer war eine der ersten Waffen, die von Menschenhand gefertigt wurde. Die ersten Speere waren nicht viel mehr als Holzstangen, die an einem Ende zugespitzt waren. Als die Menschheit lernte, mit Metall zu arbeiten, wurden die Speerspitzen aus Eisen oder Stahl gefertigt. Dieser Speer vibriert förmlich, weil die mächtige Magie, die bei seiner Erschaffung verwendet wurde, nach einem Ventil sucht.</p>		
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Tisch im Nordosten des Obergeschosses des bewachten Anwesens (Nordosten) im Tempelbezirk [AR0907]; Truhe im östlichen Lagerraum der 1. Etage des Heimdungeons [AR1512]; Wasserbecken in der Höhle unterhalb des Drushs Turms (im Südosten) von Ust'Natha [AR2210]		
 <p>Speer +3, Aufspießer (ID: SPER08)</p>	Schaden: 1W6+13	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Der Aufspießer ist von einer fühlbaren Aura der Magie umgeben, die eindeutig böseartig wirkt. Das liefert einen Hinweis darauf, warum die Waffe in der Vergangenheit ein beliebtes Werkzeug von mehreren mächtigen Orkhäuptlingen war. Wenn der Speer auf ein Opfer trifft, beginnt die enorm starke Verzauberung des Speers zu wirken und drückt ihn mit solcher Wucht gegen das Opfer, dass es förmlich aufgespießt wird.</p>		
Fundort: Prinz Villynaty im Südosten der Stadt der Sahugin [AR2300]		
 <p>Speer +3, Verfluchter Wendespeer (ID: SPER03)</p>	Schaden: 1W6 +3	ETWO: -3

Besonderheit: *VERFLUCHT* Träger erleidet 3 Schadenspunkte (Durchbohren) bei jedem Treffer		Gewicht: 5	Initiative: 6
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Dieser verwunschene Speer erscheint als magischer Speer. Entsteht jedoch eine Kampfsituation, und der Träger greift einen Feind an, so wendet sich er sich gegen den Träger. Bei jedem Angriff greift er 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. Diese verfluchte Waffe kann man nur durch die Anwendung von 'Fluch brechen' wieder loswerden.			
Fundort: Riti, einer der Gefangenen der Eisenkugel, im Zentrum der Unterwelt [AR2100]			
 Speer des Verdorrens +4 (ID: SPER10)		Schaden: 1W6+4, +4 durch Gift	ETWO: -4
Besonderheit: -		Gewicht: 5	Initiative: 6
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Stich	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Speer des Verdorrens Der Speer wurde aus dem Kern eines verrotten Baumhirten geschnitzt und riecht förmlich nach Tod und Verderben. Wenn man ihn in den Händen hält, stöhnt er ganz leicht. Es wirkt fast so, als ob es ihm nicht gefallen würde, von einem lebenden Wesen berührt zu werden. Im Kampf injiziert der Speer seinen Opfern bei jedem Treffer ein widerwärtiges Gift.			
Fundort: Linksoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]			
 Stabschleuder +1 (ID: STAF02)		Schaden: 1W6 +1	ETWO: -1
Besonderheit: -		Gewicht: 4	Initiative: 3
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Wucht	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: Maheer im Zentrum der Waukens Promenade [AR0700], Container im Pilzraum der Sphäre der Ebenen [AR0419]; Kiste im südwestlichem Raum der 1. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0602]; Mekrath in seiner Kanalisationswohnung [AR0705]; Waffenständer im Westen des Erdgeschosses der de'Arnise Burg [AR1302]; Lindwurm kultist im Südosten des Tethirwaldes [AR2600]; Suneer im Tempel von Rhillifane (im Südosten) von Suldanessallar [AR2803]			
 Stabspeer +2 (ID: STAF07)		Schaden: 1W8+3	ETWO: -2
Besonderheit: -		Gewicht: 4	Initiative: 4

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Untersucht man diesen Kampfstab näher, stellt man fest, dass er mit Magie der Schule der Veränderung verzaubert wurde. Auf Befehl schiebt sich eine lange, scharfe Speerspitze aus dem oberen Ende. Vermutlich wurde dieser Kampfstab von einem Magier oder Priester angefertigt, der so seine mageren Chancen im Kampf verbessern wollte. Der Kampfstab kann von jedem verwendet werden, der mit normalen Kampfstäben umgehen kann.		
Fundort: Von Xzar's leblosem Körper, nachdem ihr seinen Auftrag im Harfnertempel vollendet habt [AR0300]		
 Stabstreitkolben (ID: STAF06)	Schaden: 2W4+2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Auf den ersten Blick wirkt der Stab wie ein normaler Wanderstab. Er ist jedoch von einer schwachen Aura von Verwandlungsmagie umgeben. Wenn man das Befehlswort ausspricht, verwandelt sich der Stab in einen Streitkolben und kann einhändig geführt werden. Vermutlich wurde der Stab von Priestern oder Druiden entworfen, aber er kann natürlich auch von Angehörigen anderer Klassen eingesetzt werden.		
 Stecken der Beherrschung (ID: STAF09)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: Setzt den Zauber 'Beherrschung' ein.	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Stecken der Beherrschung Der Stecken ermöglicht es dem Träger, die Kontrolle über den Geist anderer Wesen zu erlangen. Verwendet man den Stecken auf diese Weise, wird eine Ladung aufgebraucht. Der Stecken wird gerne von niederträchtigen Leuten eingesetzt, die andere mit Magie davon überzeugen wollen, ihre Sicht der Dinge zu sehen.		
Fundort: Tisch im Geheimraum (in Nordwesten) der Gedankenschinderstadt [AR2400]		
 Stecken der Macht (ID: STAF12)	Schaden: 1W6+3	ETWO: -2

Besonderheit: Der Träger erhält -2 auf RK und +2 auf alle Rettungswürfe. Eine Ladung: Setzt eine Kugel der Unverwundbarkeit ein. Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe Reichweite: Der Zaubernde Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 1,50 m Durchmesser Der Träger wird gegen Zauber des 1. bis 4. Grades immun. Eine Ladung: Blitzstrahl der Lähmung Schaden: 10W6 Reichweite: 140 m Rettungswurf: Halber Schaden Das Opfer wird für 5 Runden betäubt. Gegen die Betäubung ist kein Rettungswurf zulässig.	Gewicht: 3	Initiative: 1

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
-------------------	-----------------------	-----------------

Beschreibung: Stecken der Macht
 Der Stab eines Magiers ist meist wesentlich mehr als nur ein hübsch verzierter Wanderstock. Auf den meisten derartigen Stecken liegen zahlreiche starke Verzauberungen. Dieser Stecken stellt da keine Ausmaße dar, und der Schöpfer, wer immer er auch war, muss in der Tat sehr mächtig gewesen sein. Der Stecken ermöglicht es dem Magier, sich feindlicher Magie zu widersetzen, und er verbessert seine Rüstungsklasse. Er kann eine Kugel der Unverwundbarkeit entstehen lassen (eine Ladung), einen Blitzstrahl abfeuern (eine Ladung) und lässt sich außerdem effektiv im Nahkampf einsetzen.

Fundort: Eine der Belohnungen der Magierfestung


 <p>Stecken der Magister (ID: STAF11)</p>	Schaden: 1W6+1	ETWO: -1 (kann Wesen verletzen, die nur von magischen Waffen +5 betroffen werden)

Besonderheit: Träger erhält -2 auf RK und +2 auf alle Rettungswürfe; der Träger wird durch Unsichtbarkeit und Schutz vor Bösem geschützt und ist gegen Bezauberung immun; nach einem Treffer bannt der Stecken Magie beim Gegner. Der Stecken kann dreimal täglich einen Feuerball/Blitzstrahl abfeuern: Schaden: Kombiniertes Schaden von Feuerball und Blitzstrahl Reichweite: 45 m Der Stecken kann einmal täglich eine Zauberfalle einsetzen: Wirkungsdauer: 8 Stunden oder bis 30 Grade an Zaubern aufgefangen wurden	Gewicht: 4	Initiative: 4

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
-------------------	-----------------------	-----------------


Beschreibung: Stecken der Magister
 Obwohl die Stecken sehr rar sind, sind sie doch die archetypischen Stecken, mit dem sich der Mann auf der Straße einen Magier vorstellt. Er stellt eines der mächtigsten Werkzeuge dar, das ein Magier erlangen kann. Seine Erschaffung steht am Ende schier endloser Studien und komplizierter Verzauberungen. Die Stecken der Magister lässt sich vorzüglich im Nahkampf einsetzen, macht den Magier unsichtbar und schützt ihn vor Bezauberung und Bösem. Außerdem kann er Zauberfallen erzeugen und Magie bannen sowie einen zerstörerischen magischen Angriff entfesseln, der einen Blitzstrahl und einen Feuerball kombiniert. Kurz gesagt, repräsentiert dieser Stecken alles, was man sich als Laie unter einem großen Zauberstab vorstellen würde.




Fundort: Bei der Vernichtung von Shangalar im Runenraum des Brückenviertels (Gebäude das sich nur mit einem Spitzbubenstein betreten lässt) [AR1008]

 <p>Stecken der Wälder +4 (ID: STAF14)</p>	Schaden: 1W6+4		ETWO: -4
	Gewicht: 2		Initiative: 1
Besonderheit: Der Träger erhält -3 auf RK und erhält außerdem eine Rindenhaut (RK 3), so lange er den Stecken trägt. Eine Ladung: Der Stecken beschwört einen Watschelnden Komposthaufen. Eine Ladung: Der Stecken setzt den Zauber 'Verbessertes Tiere bezaubern' ein Wirkungsdauer: 5 Minuten Rettungswurf: Den Tieren steht ein Rettungswurf -4 zu, um den Auswirkungen zu entgehen.			
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Stecken der Wälder
 Der ursprüngliche Träger des Steckens war nur als 'Der Mann des Waldes' bekannt. Diese legendäre Gestalt lebte in der Nähe von Handelstreff. Er starb eines natürlichen Todes und kehrte in den Schoß der Mutter Natur zurück. Jene, die ihn gesehen haben, erinnern sich daran, dass er eine dunkle, rindenartige Haut hatte. Wenn er jedoch seinen Stecken zur Seite stellte, normalisierte sich seine Haut. Er machte Holzfällern und Wilderern, die ohne Rücksicht auf das Gleichgewicht in der Natur ihrem Handwerk nachgingen, das Leben schwer. Alte Leute können noch davon erzählen, wie er einmal von Söldnern gejagt wurde, die mehrere Dutzend Jagdhunde einsetzten. Als es so schien, als ob die Tiere den alten Druiden zerfetzen würden, wandten sie sich plötzlich gegen ihre eigenen Herren. Die Söldner hofften, den Einfluss des Mannes zu brechen, indem sie ihn verzweifelt angriffen. Doch das Letzte, was die panischen Söldner sahen, war, wie der Mann des Waldes die Vegetation selbst entfesselte und sich eine Mischung aus lebender und toter Vegetation vor ihnen erhob und sie unter sich begrub. Keiner der Söldner überlebte diese Begegnung.



Fundort: Vom Altar von Rillifane, nachdem ihr die Hauptaufgabe in Suldanessalar erledigt habt

 <p>Stecken des Hochwaldes (ID: NPSTAF)</p>	Schaden: 1W6+2		ETWO: -2


Besonderheit: Träger regeneriert alle 12 Sekunden einen Trefferpunkt.	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Cernd hat diesen besonderen Stecken erhalten, als er am Ende eines Jahreskreislaufes über seinen besonderen Platz in der Natur meditierte. Er ließ sich für diese Meditation neben einer jungen Eiche nieder, die sein ganz besonderes Interesse erweckte. Sie erschien ihm irgendwie seltsam, aber dennoch auf wunderbare Weise den Gesetzen der Natur unterworfen. Als der Frühling kam und seine Meditation zu Ende ging, untersuchte er den Trieb der Eiche, der ihn so fasziniert hatte, ein letztes Mal. Plötzlich löste er sich und schmiegte sich förmlich in seine Hände. Es war ein Geschenk der Natur selbst. Der Stecken hat sich so geformt, dass er nur von Cernd geführt werden kann.		
 Stecken des Schamanen (ID: MISC5T)	Schaden: 1W6	ETWO: -
Besonderheit: Kann einmal täglich Gute Beeren wirken	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Das ist ein Stecken der Guten Beeren. Er gehörte dem Koboldschamanen, der sich in den Abwasserkanälen unter dem Slumviertel aufgehalten hat.		
 Zepter des Schreckens (ID: RODS05)	Schaden: 1W6+3	ETWO: -3
Besonderheit: Nach einem Treffer muss dem Opfer ein Rettungswurf +4 gegen Zauber gelingen, oder es flieht voller Panik vier Runden lang.	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Zepter des Schreckens Wenn das Zepter aktiviert wird, kann es wie ein Kampfstab +3 geführt werden. Jedes Wesen, das von ihm getroffen wird, muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder in panischer Furcht fliehen, weil es glaubt, der Träger des Zepters sei ein Dämon aus der Abyss. Das Zepter verfügt jedoch über einen großen Nachteil. Jedes Mal, wenn es eingesetzt wird, besteht eine 20%ige Chance, dass das Charisma des Trägers permanent um einen Punkt sinkt.		
Fundort: Maurezhi auf der Dämonenebene außerhalb der Sphäre der Ebenen [AR0414]		
 Zerschmetterndes Zepter (ID: RODS04)	Schaden: 1W8+3, +10 gegen Golems	ETWO: -3
Besonderheit: Wird ein Golem von dem Zepter getroffen, muss er einen Rettungswurf gegen Todesmagie bestehen, oder er wird vernichtet.	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig

<p>Beschreibung: Zerschmetterndes Zepter</p> <p>Das lange, schlanke Zepter kann wie ein Kampfstab geschwungen werden. Es wurde speziell entwickelt, um Golems zu zerstören. Ein Golem, der von dem Zepter getroffen wird, muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, oder er wird zerstört. Das Zepter entfaltet seine Fähigkeiten nur in Händen eines Klerikers oder Magiers.</p>
<p>Fundort: Rechtsoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]</p>

Baldur's Gate 2 - Äxte


 <p>Azurklinge (ID: AX1H10)</p>	<p>Schaden: 1W6</p>	<p>ETWO: -</p>
	<p>Besonderheit: Untote, die von der Waffe getroffen werden erleiden zusätzlich 1W6+4 Schadenspunkte und müssen einen Rettungswurf -4 gegen Tod bestehen, oder sie werden vernichtet. Die Waffe kehrt nach einem Wurf sofort in die Hand des Trägers zurück.</p>	<p>Gewicht: 2</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Gulen Felsfeuer, der Schlächter der Untoten, hat das mächtige Wurfbeil gefertigt, um seinem Namen alle Ehre zu machen. Die Waffe ist von zahlreichen Göttern gesegnet und richtet bei toten Wesen, die nicht einsehen, dass es besser ist, wenn sie ruhig im Grab liegen bleiben, nicht nur phänomenalen Schaden an, sondern kann sie sogar mit einem einzigen Schlag zerstören. Die Waffe befindet sich jetzt offensichtlich nicht mehr im Besitz Gulens. Es gibt sogar Gerüchte, dass er vor etlichen Jahren von einem mächtigen Vampir getötet wurde, nur um selbst als Untoter aufzuerstehen. Die drastische Verwandlung hat seine Einstellung zu Untoten vermutlich ein wenig geändert. Zumindest wird es ihn dazu gebracht haben, seinen Namen zu ändern.</p>		
<p>Fundort: Bernard, der Wirt, im Südwesten der Kupferkrone (nach der Sklavenbefreiung) [AR0406]</p>		
 <p>Balas Axt 'Magierschlächter' (ID: AX1H07)</p>	<p>Schaden: 1W8</p>	<p>ETWO: -</p>
	<p>Besonderheit: Jeder Treffer bewirkt beim Ziel den Zauber 'Magie fehlwirken'</p> <p>Wenn ein Wesen von diesem Zauber betroffen wird, wird es ihm fast unmöglich, zu zaubern. Scheitert das Wesen bei einem Rettungswurf -2 gegen Zauber, hat es für die Wirkungsdauer von Magie fehlwirken jedes Mal, wenn es versucht, einen Zauber einzusetzen, eine Chance von 80%, dass der Zauber fehlschlägt.</p>	<p>Gewicht: 6</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>

Beschreibung: Bala war ein stets missmutiger Prinz eines Clans der Gossenzwerge, der von einem grausamen Elfenmagier in Thesk gefangengenommen und versklavt wurde. Bala war zwar nicht ganz so feige wie der gewöhnliche Gossenzwerg, dafür aber war er erheblich schmutziger und abstoßender als der Durchschnitt. Als seine Gefangenschaft unerträglich wurde, kroch Bala in den Schlafsaal des Magiers und schlug dem Elfen den Schädel ein. Manche behaupten zwar, Bala habe den Magier mit seinen Körperausdünstungen erstickt, aber es war tatsächlich die magische Axt des Gossenzwerger, die die arkanen Abwehrzauber des Magiers überwandt. Die schlampige Verarbeitung ist Beweis dafür, dass es Bala selber war, der die Axt hergestellt hat. Das wahre Geheimnis aber ist die Frage, woher die Macht der Waffe stammt. Nach einer langen Karriere als Magierkiller starb Bala, ohne dieses Geheimnis preiszugeben - nicht einmal den wenigen Neugierigen, die mutig genug waren, die völlige Verlausung zu riskieren, indem sie ihn in seinem Heim aufsuchten. Man einigte sich schließlich darauf, dass wohl Balas intensiver Hass auf Magier die Quelle gewesen sein muss. Die Axt ermöglicht es dem Träger, einmal pro Tag den Zauber 'Magie fehlwirken' einzusetzen.

 Hangards Axt +2 (Schleuderbeil) (ID: AX1H08)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
	Besonderheit: Kehrt nach einem Wurf sofort in die Hand des Trägers zurück.	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung: Ob die Axt über eine berühmte Geschichte verfügt, ist nicht bekannt, weil die Geschichten über ihren Besitzer Hangard, einen Zwerg, wesentlich verbreiteter sind als irgendwelche Geschichten über die Axt. Hangard versuchte besonders gern, Äpfel und Melonen von den Köpfen seiner Gefährten zu schießen. Dummerweise verfehlte er sein Ziel öfter, als er traf. Das lag vermutlich daran, dass er meist dem Bier zu heftig zusprach.




Fundort: Tarnor, der Mann fürs Grobe, im Norden der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]




 Hrothgars Axt +3 (ID: WAAXE Collector's Edition G)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
	Besonderheit: Der Träger erhält +1 auf Charisma und Weisheit.; Mindeststärke: 10	Gewicht: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die Axt wurde einst von einem Abenteurer aus Osthafen im Eiswindtal geführt. Er starb vor ungefähr einem Jahrhundert im Kampf gegen den uralten Dämonen Balhifet, der seine Heimatstadt bedrohte.

Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]


 Spaltenheimer Axt +3 (ID: AX1H09)	Schaden: 1W6+3	ETWO: - 3
	Besonderheit: Kehrt nach einem Wurf sofort in die Hand des Trägers zurück.	Gewicht: 2

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese Wurfaxt gehört zu den am stärksten verzauberten ihrer Art. Die Runen auf der Waffe erinnern an Zwergenrunen, aber bisher hat noch kein Zwerg Faerûns behauptet, den Schöpfer der Waffe zu kennen. Einige Gelehrte spekulieren, dass die Waffe nicht von Zwergen Faerûns, sondern von Zwergen einer anderen Ebene gefertigt worden sein muss. Die Zwerge lachen die Gelehrten meist hämisch aus und meinen, der Schöpfer der Waffe habe eben keine Zeit, sich mit irgendwelchen neugierigen Gelehrten herumzuschlagen.</p>		
 Streitaxt (ID: AX1H01 / IAX1H01)	Schaden: 1W8	ETWO: -
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 7	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Die verbreitete Ausführung einer Streitaxt besteht aus einem dicken Stab von ungefähr 1,20 m Länge mit einer einschneidigen, trompetenförmigen Klinge an einem Ende. Diese Waffe wird auch Breitaxt genannt.</p>		
<p>Fundort: Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406], Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305]</p>		
 Streitaxt +1 (ID: AX1H02 / KORAX01)	Schaden: 1W8 +1	ETWO: -1
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 7	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Die gängigste Ausführung einer Streitaxt besteht aus einem dicken Stab von ungefähr 1,20 Metern Länge mit einer einschneidigen, trompetenförmigen Klinge an einem Ende. Diese Waffe wird auch Breitbeil genannt.</p>		
<p>Fundort: Kiste im Süden der Docks [AR0300], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]</p>		
 Streitaxt +2 (ID: AX1H03)	Schaden: 1W8 +2	ETWO: -2
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 5	Initiative: 5

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Die verbreitete Ausführung einer Streitaxt besteht aus einem dicken Stab von ungefähr 1,20 m Länge mit einer einschneidigen, trompetenförmigen Klinge an einem Ende. Diese Waffe wird auch Breitaxt genannt. Magische Streitäxte werden von Zwergen hergestellt, damit sich ihre Krieger besser gegen böartige 'Nachbarn' verteidigen können. Auch wenn diese Streitaxt schon viele Schlachten gesehen hat, ist sie durch ihre ausgezeichnete Bearbeitung und die auf ihr liegenden Verzauberungen noch immer eine formidable Waffe.</p>		
<p>Fundort: Maferan im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]</p>		
 <p>Streitaxt +2 (ID: AX1H11)</p>	Schaden: 1W8 +2	ETWO: -2
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 5	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Die verbreitete Ausführung einer Streitaxt besteht aus einem dicken Stab von ungefähr 1,20 m Länge mit einer einschneidigen, trompetenförmigen Klinge an einem Ende. Diese Waffe wird auch Breitaxt genannt. Magische Streitäxte werden von Zwergen hergestellt, damit sich ihre Krieger besser gegen böartige 'Nachbarn' verteidigen können. Auch wenn diese Streitaxt schon viele Schlachten gesehen hat, ist sie durch ihre ausgezeichnete Bearbeitung und die auf ihr liegenden Verzauberungen noch immer eine formidable Waffe.</p>		
<p>Fundort: Container im Echsenmenschenraum der Sphäre der Ebenen [AR0420]; Sarg in der mittleren Gruft des Friedhofs Athkatlas[AR0812]</p>		
 <p>Streitaxt +3 (ID: BRUENAXE)</p>	Schaden: 1W8 +3	ETWO: -3
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 6	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Dies ist die Axt von Bruenor Schlachtenhammer und wahrhaft eine prächtige Waffe. Die Axt hat nur eine Klinge. Trotz ihrer immensen Größe kann man sie mit der Leichtigkeit einer Handaxt schwingen.</p>		
 <p>Streitaxt +3, Frostschnitter (ID: AX1H13)</p>	Schaden: 1W8 +3	ETWO: -3
Besonderheit: +1 durch Kälte, +1 durch Säure	Gewicht: 7	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Dies war einst die Axt von Illgarth, einem Frostriesen, der die Ansiedlungen des Nordens vor langer Zeit terrorisierte. Es ist nicht bekannt, wie er an die Waffe kam, aber es bereitete ihm perverse Freude, sie gegen kleinwüchsige Wesen, vor allem Halblinge, einzusetzen. Wer nicht gleich starb, wurde durch Eis und Säure verstümmelt. Wenn der Riese die Opfer eines seiner Überfälle später wiedererkannte, bedachte er sie mit grausamen Gelächter. Irgendwann gelang es einer tapferen Abenteurergruppe, ihn zu besiegen. Auf Bitten seiner Opfer hin wurde seine Waffe mit ihm begraben.

Fundort: 3. Steinstatue im Golemraum des Obergeschosses der de'Arnise Burg [AR1303]

 Streitaxt +3, Steinfeuer (ID: AX1H12)	Schaden: 1W8 +3	ETWO: -3
--	--------------------	-------------

Besonderheit: +2 Schaden durch Feuer	Gewicht: 7	Initiative: 4
--------------------------------------	------------	------------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	-------------------

Beschreibung: Der Steinfeuer-Clan war ein altehrwürdiger Zwergen-Clan, und das älteste männliche Mitglied des Klans trug diese Waffe. Sie war ein Erbstück von höchster Wichtigkeit. Der Clan wurde tragischer Weise im Jahr 1150 TZ dezimiert und fiel in nur zwei Jahren einer mysteriösen Seuche zum Opfer. Ulgan, der Hüter der Axt, floh, um seinem Schicksal zu entgehen, doch er starb nur wenige Wochen später. Man fand seine Leiche im Mantelwald, doch die Waffe war verschwunden.

Fundort: Bernard, der Wirt, im Südwesten der Kupferkrone (nach der Sklavenbefreiung) [AR0406]


 Wurfbeil (ID: AX1H04)	Schaden: 1W6	ETWO: -
--	-----------------	---------

Besonderheit: Mindeststärke: 4	Gewicht: 5	Initiative: 4
--------------------------------	------------	------------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	-------------------

Beschreibung: Das Hand- oder Wurfbeil ist auch als Kriegsbeil bekannt. Die Klinge des Beils ist mit einer scharfen Stahlschneide und einer spitzen Fluke als Gegengewicht versehen. Der kurze Griff hat am unteren Ende eine Spitze und am oberen Ende eventuell einen Dorn.

Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]



 Wurfbeil +2 (ID: AX1H05 / AX1H06)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
--	-------------------	-------------




Besonderheit: Kehrt in die Hand des Werfers zurück.	Gewicht: 3	Initiative: 2
---	------------	------------------




Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	-------------------




Beschreibung: Dieses Wurfbeil ist nicht nur präzise ausgewuchtet worden, um es als Fernkampf-Waffe einzusetzen, sondern es besitzt auch erhebliche magische Eigenschaften. Daher ist es sowohl zerstörerischer als auch zielgenauer als alle normalen Waffen ähnlicher Art.

Baldur's Gate 2 - Streitkolben

 <p>Ardulias Fall +1 (ID: BLUN20)</p>	Schaden: 1W6+2	ETWO: -1
	<p>Besonderheit: Nach einem Treffer muss dem Opfer ein Rettungswurf +3 gegen Zauber gelingen, oder es wird für 12 Sekunden verlangsamt.</p>	
Beschränkungen: -	Gewicht: 8	Initiative: 6
<p>Beschreibung: Ardulias Fall, Streitkolben +1 Ardulia der Flinke war ein Mann, dessen Geschwindigkeit und Geschick im Umgang mit dem Kampfmesser ihn zu einem tödlichen Kämpfer machten. Er stellte seine Fähigkeiten bei Überfällen auf Ansiedlungen entlang der Schwertküste wiederholt unter Beweis. Oft forderte er den Anführer des Dorfes zu einem Duell um die Herrschaft über das Dorf heraus. Dank seiner Geschwindigkeit konnte er diese Duelle rasch zu seinen Gunsten entscheiden. An einem Frühlingmorgen traf er jedoch auf einen Gegner, der ihm überlegen war. Ardulia kämpft gegen den Priester Itgan, der diesen Streitkolben schwang. Nach jedem Treffer schien Ardulia zu taumeln. Er wurde langsamer, und es dauerte immer länger, bis er sich wieder fing. Ohne seine legendäre Geschwindigkeit stand er auf verlorenem Boden und fiel unter den gezielten, ruhigen Schlägen Itgans.</p>		Schadenstyp: Wucht
<p>Fundort: Vom Oberhaupt des Tempel von Helm, zur Belohnung des Augenlosen Kult Auftrages</p>		
 <p>Die Waffe des Fleischers +2 (ID: BLUN19)</p>	Schaden: 1W6+3	ETWO: -2
	<p>Besonderheit: Erhöht die Stärke des Trägers auf 18</p>	
Beschränkungen: -	Gewicht: 7	Initiative: 5
<p>Beschreibung: Die Waffe des Fleischers, Streitkolben +2 Jurrig der Fleischer war der stolze Anführer eines im Norden beheimateten Stammes. Er befürchtete, dass es in seiner Familie keinen geeigneten Nachfolger geben würde, der die Führung des Stammes übernehmen könnte. Sein Sohn Kullen war kränklich und daher nicht als Anführer geeignet, da ein solcher über große Stärke verfügen musste. Doch Jurrig wusste auch, dass mehr als körperliche Stärke erforderlich war, um ein guter Anführer zu sein. Er schloss daher einen Handel, um eine Waffe anfertigen zu lassen, die Kullens Schwäche vertuschen würde. Mit wem Jurrig diesen Handel abschloss, ist unbekannt, aber die Kosten waren angeblich hoch. Kullen übernahm bald darauf die Führung über den Stamm.</p>		Typ: Einhändig
<p>Fundort: Bernard, der Wirt, im Südwesten der Kupferkrone (nach der Sklavenbefreiung) [AR0406]</p>		


 <p>Die Wurzel allen Übels (ID: BLUN10)</p>	Schaden: 1W6+1, +3 gegen unnatürliche Wesen, +1 Säureschaden	ETWO: -1, -3 gegen unnatürliche Wesen
Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Keule +1, +3 gegen unnatürliche Wesen Man sagt, dass diese magische Keule seit dem Untergang Nesserils und der Entstehung der großen Wüste Anauroch existiert haben soll. Die damalige Katastrophe verlangte der zivilisierten Welt natürlich einen fürchterlichen Preis ab, aber die wahren Leidtragenden waren die Wesen der Natur, die hilflos mit ansehen mussten, wie ihr Lebensraum verfiel und starb. Während die Lebensräume immer mehr schrumpften, wurden jene Wesen, die nicht flohen, von jenen überrollt, die aus den noch unwirtlicher gewordenen Gegenden flohen. Diese Wesen nahmen sich, was sie benötigten, und scheuten auch vor Gewaltanwendung nicht zurück. Diese besondere Waffe ist angeblich das letzte Geschenk einer Dryade, die die Invasoren ihres Landes vergeblich aufzuhalten versuchte. Die Keule ist aus dem Baum der Dryade entstanden. Das arme Wesen musste einen bittersüßen Schmerz durchleiden, weil ihr Wald nur wohl deswegen zum Opfer solch fürchterlicher Heimsuchungen wurde, weil er so stark, gesund und reich an Leben war. Die Waffe hat ihren Namen von einem nicht gerade respektvollen Gelehrten erhalten. Die treuen Diener der Natur schätzen diese Art von Humor hingegen gar nicht.		
Fundort: Der Geist des Druidenhains überreicht euch (Druidenklasse) diese, zur Vernichtung der Trolle [AR1901]		
 <p>Jerrods Streitkolben (ID: WAMACE Collector's Edition)</p>	Schaden: 1W6+3, +5 gegen Dämonen	ETWO: -2, -5 gegen Dämonen
Besonderheit: -	Gewicht: 7	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Streitkolben war die bevorzugte Waffe des Tempuspriesters Jerrod. Jerrod opferte sein Leben, um Osthafen vor dem mächtigen Dämon Balhifet zu retten.		
Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]		
 <p>Keule +2, Beißer (ID: BLUN24)</p>	Schaden: 1W6+2	ETWO: -2
Besonderheit: Bei einem Treffer graben sich Splitter in die Haut des Opfers und verursachen für 4 Runden 2 Schadenspunkt je Runde.	Gewicht: 3	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Beißer, Keule +2 Makal von der Kiefer, ein verschlagener Druide, stellte diese Keule her und band den Geist seines Tiergefährten, eines Vielfraßes, an die Keule. Die Keule wird in den Händen eines geschickten Anwenders zu einer ebenso großen Bedrohung wie das beharrliche Tier. Wenn die Keule trifft, graben sich scharfe Splitter in die Haut des Ziels. Sie verursachen starke Schmerzen und richten sogar einige Runden lang zusätzlichen Schaden an. Makal setzte die Keule wiederholt erfolgreich ein und zog sich den Groll von orkischen Holzfällern zu, die seinen Wald bedrohten.		
Fundort: Dalok vor dem Eingang des Druidenhains [AR1900]		
 Keule +3, Schwarzblut (ID: BLUN22)	Schaden: 1W6+3, +3 durch Säure	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die Eichenkeule ist mit eingetrockneten, schwarzen Kügelchen einer Substanz überzogen, die an Harz erinnert. Im Kampf glüht die Substanz mit einem inneren, dunklen Licht und wird dickflüssig. Wenn die Keule einen Gegner trifft, spritzt die Flüssigkeit auf das Opfer und richtet zusätzlich Säureschaden an.		
Fundort: Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000]		
 Knochenkeule +2, +3 gegen Untote (ID: BLUN23)	Schaden: 1W6+2, +3 gegen Untote	ETWO: -2, -3 gegen Untote
	Besonderheit: -	Gewicht: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Knochenkeule +2, +3 gegen Untote Die brutale Keule wurde vor Hunderten von Jahren erschaffen, angeblich von einem Schamanen, der auf einem Rachefeldzug war. Seine Familie war Untoten zum Opfer gefallen und sein Zorn so groß, dass er sein eigenes Bein amputierte und seinen Oberschenkelknochen benutzte, um daraus diese Keule zu fertigen. Die Waffe wird durch magische Runen verstärkt, aber vermutlich hätte schon die Energie seines unbändigen Hasses allein ausgereicht, um sie zu verzaubern.		
Fundort: Für die Lösung eines Puzzles im Dungeon des Heims [AR1506]		
 Schädelschmetterer +3 (ID: BLUN18)	Schaden: 1W6+4, +2 gegen humanoide Wesen	ETWO: -3
	Besonderheit: -	Gewicht: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

<p>Beschreibung: Schädelschmetterer, Streitkolben +3 Die Waffe ist mit Blut verkrustet, das sich nie mehr abwaschen lässt. Es legt ein Zeugnis über die zahlreichen Schädel ab, die die Waffe bereits eingeschlagen hat. Die Waffe ist wohl schon seit Urzeiten der Bann zahlreicher humanoider Wesen gewesen, aber es gibt in historischen Quellen keine Aufzeichnungen über ihre Träger. Vermutlich steckt Absicht dahinter.</p>		
<p>Fundort: Von Goldander [Oberhaupt der Svifneblin Siedlung), für die Vernichtung des Dämons [AR2100]</p>		
 <p>Streitkolben (ID: BLUN04 / BLUN11 / IBLUN04)</p>	Schaden: 1W6+1	ETWO: -
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 8	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Der Streitkolben ist eine direkte Ableitung der einfachen Keule und besteht lediglich aus einem Holzschaft, auf den ein Stein oder Eisenkopf aufgesetzt ist. Der Kopf kann entweder mit Spitzen versehen, geflanscht oder aber auch pyramidenförmig ausgearbeitet sein.</p>		
<p>Fundort: Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteuermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Ribald im Abenteuermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]</p>		
 <p>Streitkolben +1 (ID: BLUN05)</p>	Schaden: 1W6+2	ETWO: -1
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 8	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Der Streitkolben ist eine direkte Ableitung der einfachen Keule und besteht lediglich aus einem Holzschaft, auf den ein Eisenkopf aufgesetzt ist. In diesem Fall ist der Kopf pyramidenförmig ausgearbeitet, leuchtet blau von innen und sitzt auf einem polierten Eichenschaft.</p>		
<p>Fundort: Morgenmeister Kreel im Tempel von Lathander [AR0902], Ribald im Abenteuermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]</p>		
 <p>Streitkolben +2 (ID: BLUN21)</p>	Schaden: 1W6+3	ETWO: -2
Besonderheit: Mindeststärke: 10	Gewicht: 7	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig


Beschreibung: Der Streitkolben ist eine einfache Weiterentwicklung der Keule. Ein Streitkolben ist nicht viel mehr als ein Holzprügel, dessen Ende mit einem eisernen Kopf verstärkt ist. Dieser Streitkolben ist verzaubert, so dass die Waffe den Träger förmlich zu führen scheint und zu einer natürlichen Erweiterung seines Waffenarms wird.

Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Stalman im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302]

 Streitkolben der Zerschlagung +1 (ID: BLUN12)	Schaden: 1W6+2	ETWO: -1
	Gewicht: 8	Initiative: 6
Besonderheit: Untote erleiden 2-12+4 Schaden und müssen einen Rettungswurf -4 gegen Tod bestehen, oder sie werden zerstört.	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschränkungen: -		


Beschreibung: Der schwere Streitkolben wurde mit einem genau definierten Zweck erschaffen: Untote zu vernichten. Jedes untote Wesen, das von dieser Waffe getroffen wird, erleidet nicht nur massiven Schaden, sondern läuft auch Gefahr, von der mächtigen Magie des Streitkolbens schlicht und einfach in Fetzen gerissen zu werden. Es gibt Legenden, die von einer Priesterin sprechen, die so heilig war, dass sie Vampire vernichten konnte, wenn sie sie mit einem derartigen Streitkolben auch nur streifte. Bis zum heutigen Tag diskutieren die Theologen darüber, ob die Waffe sie mit heiliger Energie versorgt hat oder sie die Waffe.

Fundort: Im Blutbecken der Nordwestlichen Kammer von Bodhis Gruft [AR0801]

 Streitkolben der Zerschlagung +2 (ID: BLUN25)	Schaden: 1W6+3	ETWO: -2
	Gewicht: 8	Initiative: 6
Besonderheit: Der Träger ist gegen den Entzug von Lebensenergie immun. Untote erleiden 2W6+4 Schaden und müssen einen Rettungswurf -4 gegen Tod bestehen, oder sie werden zerstört.	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschränkungen: -		




Beschreibung: Streitkolben der Zerschlagung +2 Der schwere Streitkolben wurde mit einem genau definierten Zweck erschaffen: Untote zu vernichten. Jedes untote Wesen, das von dieser Waffe getroffen wird, erleidet nicht nur massiven Schaden, sondern läuft auch Gefahr, von der mächtigen Magie des Streitkolbens schlicht und einfach in Fetzen gerissen zu werden. Es gibt Legenden, die von einer Priesterin sprechen, die so heilig war, dass sie Vampire vernichten konnte, wenn sie sie mit einem derartigen Streitkolben auch nur streifte. Bis zum heutigen Tag diskutieren die Theologen darüber, ob die Waffe sie mit heiliger Energie versorgt hat oder sie die Waffe. Jetzt, da der Streitkolben mit Illithium überzogen wurde, ist er noch mächtiger und schützt den Träger vor dem Entzug von Lebensenergie, den mächtige Untoten verursachen können.




Fundort: Dieser Bogen besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der [Gegenstandsschmiede](#)

 Yochlol-Streitkolben (ID: HLOLTH)	Schaden: 1W6+3	ETWO: -2
--	----------------	----------

Besonderheit: Wird ein Gegner von dem Streitkolben getroffen, erleidet er 10 Runden lang zwei zusätzliche Schadenspunkte durch Gift, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Gift misslingt.	Gewicht: 8	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Der hochwertige Streitkolben wurde von den Drow hergestellt. Er wurde speziell behandelt, damit er dem Sonnenlicht widersteht. Offenbar wurde er von den unterirdisch lebenden Drow für Überfälle an der Oberfläche geschaffen. Auf dem schwarzen Metall schimmert ein Gift, das offenbar vom Streitkolben selbst erzeugt wird und an die Oberfläche sickert. Es verursacht bei einem Treffer starken Schaden.</p> <p>Der Streitkolben ist warm und scheint förmlich zu leben. Er versucht beständig, sich aus dem Griff jener zu winden, die ihm nicht sympathisch sind, also aus dem Griff all jener, die keine Drow sind oder ihnen nicht zumindest sehr ähnlich sind. In den Händen von anderen Wesen ist er völlig nutzlos.</p>		

Baldur's Gate 2 - Zauberstäbe

 Dr. Frosts Todesstrahl (ID: FLAM01)		
Wirkung: 1 magisches Geschöß trifft das Ziel	Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: 1W4 +1	Reichweite: 33 m	Wirkungsbereich: 1 Wesen
<p>Beschreibung: Wird der Stab aktiviert, schnellst aus ihm ein mit magischer Energie geladenes Geschöß hervor und trifft sein Ziel mit mathematischer Genauigkeit. Mögliche Ziele sind auch feindliche Wesen in einem Nahkampf. Ein Ziel kann nur getroffen werden, wenn man es sieht oder auf andere Weise entdeckt. Es ist daher möglich, den Zauber dadurch zu bannen, dass man sich so gut wie möglich versteckt, z. B. hinter Pfeilschießscharten. Einem Wesen fügt das Geschöß 1W4+1 Schadenspunkte zu</p>		
 Flammenwerfer (ID: FLAM01)		
Wirkung: 1 magisches Geschöß trifft das Ziel	Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: 1W4 +1	Reichweite: 33 m	Wirkungsbereich: 1 Wesen
<p>Beschreibung: Wird der Stab aktiviert, schnellst aus ihm ein mit magischer Energie geladenes Geschöß hervor und trifft sein Ziel mit mathematischer Genauigkeit. Mögliche Ziele sind auch feindliche Wesen in einem Nahkampf. Ein Ziel kann nur getroffen werden, wenn man es sieht oder auf andere Weise entdeckt. Es ist daher möglich, den Zauber dadurch zu bannen, dass man sich so gut wie möglich versteckt, z. B. hinter Pfeilschießscharten. Einem Wesen fügt das Geschöß 1W4+1 Schadenspunkte zu</p>		
 Lähmungsstab (ID: WAND04)		

Wirkung: Betäubt das Ziel, es sei denn, ihm gelingt ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe mit einem Malus von -4.		Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungskdauer:10 Runden		Reichweite: 30 m	Wirkungsbereich: 1 Wesen
Beschreibung: Bei Verwendung dieses Stabes tritt aus ihm ein dünner, bläulicher Strahl mit einer maximalen Reichweite von 30 m heraus. Berührt dieser Strahl ein Wesen, muss diesem ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe gelingen, oder es wird 10 Runden lang betäubt.			
Fundort: Truhe im Südwesten des Obergeschosses des bewachten Anwesens (Nordosten) im Tempelbezirk [AR0907]; Fenster einer Hütte an der östlichsten Treppe von Brynlnaw [AR1600]; Magier im Zentrum der nördlichen Wälder [AR1800]			
 Laser (ID: LASER)			
Wirkung: 1 magisches Geschöß trifft das Ziel (1W4 +1)		Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungskdauer:-		Reichweite: 33 m	Wirkungsbereich: 1 Wesen
Beschreibung: Wird der Stab aktiviert, schnell aus ihm ein mit magischer Energie geladenes Geschöß hervor und trifft sein Ziel mit mathematischer Genauigkeit. Mögliche Ziele sind auch feindliche Wesen in einem Nahkampf. Ein Ziel kann nur getroffen werden, wenn man es sieht oder auf andere Weise entdeckt. Es ist daher möglich, den Zauber dadurch zu bannen, dass man sich so gut wie möglich versteckt, z. B. hinter Pfeilschießscharten. Einem Wesen fügt das Geschöß 1W4+1 Schadenspunkte zu			
 Splittergranate (ID: FRAG01)			
Wirkung: 1 magisches Geschöß trifft das Ziel		Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: 1W4 +1		Reichweite: 33 m	Wirkungsbereich: 1 Wesen
Beschreibung: Wird der Stab aktiviert, schnell aus ihm ein mit magischer Energie geladenes Geschöß hervor und trifft sein Ziel mit mathematischer Genauigkeit. Mögliche Ziele sind auch feindliche Wesen in einem Nahkampf. Ein Ziel kann nur getroffen werden, wenn man es sieht oder auf andere Weise entdeckt. Es ist daher möglich, den Zauber dadurch zu bannen, dass man sich so gut wie möglich versteckt, z. B. hinter Pfeilschießscharten. Einem Wesen fügt das Geschöß 1W4+1 Schadenspunkte zu.			
 Stab der Blitze (ID: WAND07)			
Wirkung: Blitzstrahl		Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: 3W6 (bei Rettungswurf gegen Zauberstäbe die Hälfte)		Reichweite: 30 m	Wirkungsbereich: Bahn des Blitzstrahls

Beschreibung: Der Besitzer des Zauberstabs kann einen Blitzstrahl erzeugen. Das Wesen, das von dem Blitzstrahl getroffen wird, erleidet 3W6 Schadenspunkte, 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. Bis zu sechs Ziele können auf diese Weise getroffen werden.

Fundort: Zauberer Amon im Obergeschoss des Hotels der Waukeen Promenade [AR0712]; Wandgemälde hinter dem Lavabecken der Tempelruinen [AR1401]; Nachtschränkchen in Corans Haus im Nordwesten des Tethirwaldes [AR2603]



Stab der Furcht (ID: WAND02)

Wirkung: Bewirkt, dass die Feinde voller Angst davonlaufen, es sei denn, sie führen einen Rettungswurf gegen Zauber aus

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer: 15 Runden

Reichweite: 30 m

Wirkungsbereich: 6 m Radius

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: Schränkchen im Nordwesten des Hauptquartiers der Sklavenhändler [AR0405]; Kiste im östlichen Raum der südlichen Gruft des Atkatla Friedhofs [AR0802]; Tresor im Nordosten des Obergeschosses des bewachten Anwesens (Nordosten) im Tempelbezirk [AR0907]



Stab der Himmel (ID: WAND11 / TTWAND)

Wirkung: Flammenschlag

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden: 8W6 (bei Rettungswurf gegen Zauber die Hälfte)

Reichweite: 40 m

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Beschreibung: Dieser Zauberstab ruft eine Flammensäule hervor, die vom Himmel herabfährt und das Ziel des Thaumaturgen trifft. Die Flammen fügen dem Ziel 8W6 Schadenspunkte zu, 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: Truhe im Nordosten des Tempels von Talos [AR0904]



Stab der Magischen Geschosse (ID: WAND03 / LIGHT / PULS01 / PULS02)

Wirkung: 1 magisches Geschöß trifft das Ziel

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden: 1W4 +1

Reichweite: 33 m

Wirkungsbereich: 1 Wesen

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

Fundort: Kiste im Obergeschoss Gaelen Bayles Haus [AR0312]; Prebek im Erdgeschoss Gaelen Bayles Haus [AR0407]; Regal im Erdgeschoss des Fischhändlerhauses (im Norden) des Brückenviertels [AR0527]; Wasserbecken in der Höhle unterhalb des Drushs Turms (im Südosten) von Ust`Natha [AR2210]



Stab der Monsterherbeirufung (ID: WAND10)

Wirkung: Beschwört 12 TW Monster		Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer:15 Runden		Reichweite: 7 m	Wirkungsbereich: 2 Runden

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: Truhe im Südosten des Lathandertempels [AR0902]



Stab der Todeswolke (ID: WAND13)

Wirkung: 1-4 TW: Tod ohne Rettungswurf 5-6 TW: Rettungswurf gegen Zauber oder Tod mehr als 6 TW: 1-10 Schadenspunkte je Runde		Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer:1W4 Phasen		Reichweite: 18 m	Wirkungsbereich: 6 m Radius

Beschreibung: Der Stab stößt bei Verwendung eine Dampfwolke aus, die sich auf das Ziel zubewegt und dort in einer tödlichen Giftgaswolke explodiert. Diese Giftgaswolke füllt ein Gebiet von ungefähr 6 m Durchmesser. Sie tötet alle Wesen mit 4 oder weniger TW ohne Rettungswurf. Wesen mit 5 bis 6 TW müssen einen Rettungswurf bestehen oder sterben. Wesen mit mehr als 6 TW erleiden in jeder Runde, in der sie sich in der Wolke aufhalten, 1-10 Schadenspunkte. Die Wolke löst sich nach ungefähr 1W4 Phasen auf.

Fundort: Ofen im Westen von Mekraths Kanalisationswohnung [AR0705]



Stab der Überraschungen (ID: WAND12)

Wirkung: Jedes Mal, wenn der Stab verwendet wird, tritt eine zufällige Auswirkung ein.		Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer:-		Reichweite: -	Wirkungsbereich: -

Beschreibung: Nur Zocker wagen es, diesen Stab in einem Kampf einzusetzen. Die Resultate der Anwendung sind bestenfalls überraschend und schlimmstenfalls selbstmörderisch. Der neckische Magier Malimak erschuf den Stab als Geschenk für einen Rivalen. Er war als Scherz gedacht und nicht, um den Rivalen zu verletzen oder gar zu töten. Die Reaktion des Rivalen ist unbekannt, aber Malimak ist kurz darauf umgezogen. Man sollte den Stab mit äußerster Vorsicht oder besser gar nicht einsetzen.

Fundort: Container in der Gedankenschinderbasis unter dem Tempelbezirk [AR0711]



Stab der Zauberlehrlinge (ID: WAND15)

Wirkung: Jeder Zauber entfesselt eine andere Art von elementarer Energie. Offenbar verfügt der Stab über 50 Ladungen.

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer:-

Reichweite: -

Wirkungsbereich: -

Beschreibung: Der Stab wurde von Euren Lehrlingen für Euch erschaffen. Er beherrscht drei verschiedene Zauber, zwischen denen zufällig gewählt wird. Jeder Zauber entfesselt eine andere Art von elementarer Energie. Offenbar verfügt der Stab über 50 Ladungen.

Fundort: Eine der Belohnungen der Magierfestung



Stab des Feuers (ID: WAND05)

Wirkung: Fähigkeit 1: Feuerball
Fähigkeit 2: Agannazars sengender Strahl

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden: 6W6 (bei erfolgreichem Rettungswurf gegen Zauberstäbe nur halber Schaden)
6W6 +6 (bei erfolgreichem Rettungswurf gegen Zauberstäbe nur halber Schaden)

Reichweite: 30 m

Wirkungsbereich: 10 m Radius
1 Wesen

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 sengendem Strahl'. Eine flammende Säule schießt dem Opfer entgegen, die einen Schaden von 6W6 +6 verursacht. Gelingt dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe, wird nur die Hälfte an Schaden verursacht.

Fundort: Container im 2. Obergeschoss von Rayic Gethras Hauses [AR0317]



Stab des Frostes (ID: WAND06)




Wirkung: Eissäule


Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden: 8W6 (bei gelungenem Rettungswurf gegen Zauberstäbe nur halber Schaden)



Reichweite: 33 m



Wirkungsbereich: 1 Wesen



<p>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 Kegelinneren ist tödlich, es entsteht ein Schaden von 8W6, der bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauberstäbe halbiert werden kann.</p>		
<p>Fundort: Truhe im Südwesten des Obergeschosses des bewachten Anwesens (Nordosten) im Tempelbezirk [AR0907]; Container im Nordwesten des Obergeschosses der de'Arnise Burg [AR1303]; Wasserbecken in der Höhle unterhalb des Drushs Turms (im Südosten) von Ust 'Natha [AR2210]</p>		
 <p>Stab des Schlafes (ID: WAND08)</p>		
<p>Wirkung: Schlaf, es sei denn, dem Opfer gelingt ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe</p>	<p>Beschränkungen: -</p>	
<p>Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer: 5 Runden</p>	<p>Reichweite: 27 m</p>	<p>Wirkungsbereich: 6 m Radius</p>
<p>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.</p>		
 <p>Verwandlungsstab (ID: WAND09)</p>		
<p>Wirkung: Verwandelt das Ziel in ein Eichhörnchen, es sei denn dem Opfer gelingt ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe</p>	<p>Beschränkungen: -</p>	
<p>Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer: Permanent, bis Wirkung gebannt</p>	<p>Reichweite: 30 m</p>	<p>Wirkungsbereich: 1 Wesen</p>
<p>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.</p>		
 <p>Zepter der Absorption (ID: RODS01)</p>		
<p>Wirkung: Das Zepter absorbiert Zauber mit einer Wirkungsdauer von vier Runden.</p>	<p>Beschränkungen: -</p>	
<p>Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer:-</p>	<p>Reichweite: -</p>	<p>Wirkungsbereich: -</p>
<p>Beschreibung: Zepter der Absorption Dieses Zepter wirkt wie ein Magnet auf magische Energie. Es zieht Priester- und Magierzauber an und saugt sie auf. Die Auswirkungen des Zaubers werden dadurch aufgehoben. Dabei werden nur jene Zauber absorbiert, die direkt auf den Träger des Zauberstabes gezielt sind. Nachdem das Befehlswort gesprochen wurde, schützt das Zepter den Träger vier Runden lang oder bis Zauber im Ausmaß von insgesamt neun Graden absorbiert wurden. Es kann Zauber jedes Grades absorbieren. Jede Anwendung verbraucht eine Ladung.</p>		
<p>Fundort: Von Vithal, wenn ihr ihm beim versiegeln der Elementarportale helft [AR2100]</p>		


 Zepter der Auferstehung (ID: RODS03)		
Wirkung: Das Zepter ermöglicht den Zauber 'Auferstehung' und kann nur von Klerikern verwendet werden.	Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden: Wirkungsdauer:-	Reichweite: -	Wirkungsbereich: -
Beschreibung: Zepter der Auferstehung Mit Hilfe des Zepters kann ein Kleriker die Toten wiedererwecken, ganz so, als hätte er eine genügend hohe Stufe, um den Zauber 'Auferstehung' einzusetzen. Da die Magie aus dem Zepter stammt, muss sich der Kleriker anschließend nicht ausruhen. Jede Anwendung verbraucht eine Ladung.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Ofen im Westen von Mekraths Kanalisationswohnung [AR0705]		

Baldur's Gate 2 - Zweihänder

 Carsomyr +5 (ID: SW2H10)	Schaden: 1W12+5, +5 gegen chaotisch böse Feinde	ETWO: -5
Besonderheit: Träger erhält 50% Magieresistenz; Träger kann Magie bannen wirken (beliebig oft); trifft das Schwert ein Opfer, wirkt es automatisch Magie bannen.	Gewicht: 7	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Das Schwert Carsomyr, Der Heilige Rächer Carsomyr ist eine Waffe aus Legenden und gehört vielleicht zu den mächtigsten Klingen, die je auf Faerûn geschmiedet wurden. Seine Herkunft und seine Geschichte sind angeblich absichtlich in Vergessenheit geraten. Das Schwert soll auf diesem Weg nie wichtiger werden als sein Zweck: Kämpfe für das Gute, die im Hier und Jetzt ausgetragen werden müssen. Die reine Essenz der Tugendhaftigkeit pulsiert durch das Schwert. Nur ein Paladin, dessen Seele ebenso rein und tugendhaft ist, kann es führen. Die bösen Wesen der Reiche müssen wahrlich erzittern, wenn dieses Schwert gegen sie geschwungen wird. Ihre finsternen Zauber werden mit einem einfachen Wort gebannt und die Auswirkungen ihrer Magie schüttelt der Träger mit Leichtigkeit ab. Carsomyr ist von einem besonderen Hass auf chaotisch böse Wesen erfüllt. Wenn diese zum Opfer seines rechtschaffenen Zorns werden, erleiden sie zusätzlichen Schaden.		
Fundort: Firkraag auf der dritten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1203]		
 Chaossschwert +2 (ID: SW2H16)	Schaden: 1W10+2	ETWO: -2


Besonderheit: Wird ein Gegner von dem Schwert getroffen, verliert er einen zusätzlichen Trefferpunkt, und der Träger des Schwerts wird um einen Trefferpunkt geheilt. Dadurch kann er aber nicht mehr Trefferpunkte erhalten als seinen Maximalwert.	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Sarevoks Schwert des Chaos Die Klinge gehörte einst Sarevok, Pandurs Bruder. Er schwang sie im Kampf im fernen Baldurs Tor. Pandur behielt die Oberhand, vernichtete Sarevok, vereitelte seine Pläne und verhinderte einen blutigen Krieg an der Schwertküste. Die Magie des Schwertes kann man nicht wirklich einordnen. Vermutlich wurde es speziell für Sarevok angefertigt, der hoffte, mit dem Schwert die höllischen Energien zu kanalisieren, deren Kontrolle er anstrebte. Seit seinem Tod hat das Schwert einen Großteil seiner Macht verloren.		
Fundort: Genie im Westen der 1. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0602]		
 Flamme des Nordens (ID: SW2H12)	Schaden: 1W10+2, +4 gegen chaotisch böse Feinde	ETWO: -2
Besonderheit: Träger erhält 10% Magieresistenz	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Flamme des Nordens, Zweihänder Der Name Flamme des Nordens bezieht sich eigentlich nicht auf das Schwert selbst, sondern auf die Frau, die es zuerst in den eisigen, unzivilisierten Gegenden Faerûns geschwungen hat. Sie hieß Carrera und tobte wie ein Feuersturm durch die arktischen Trolle und die Orkstämmen des Nordens. Sie wurde zur verhassten Feindin zahlreicher Schamanen, deren Magie angesichts ihres unbändigen Zorns oft versagte. Sie verbrachte ihr ganzes Leben damit, wilde Kämpfe auszutragen und starb schließlich an Altersschwäche. Das Schwert bekam ihre Enkelin, eine Abenteurerin, die es vermutlich nach Amn gebracht hat.		
Fundort: Gedankenschinder im Bilderrätselraum der 2. Etage des Heimdungeons [AR1514]		
 Geheiliger Rächer (ID: NPSW03)	Schaden: 1W10+2	ETWO: -2
Besonderheit: Jeder, der den Träger trifft, erleidet 5 Schadenspunkte durch Magie	Gewicht: 8	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig



<p>Beschreibung: Keldorn hat sich bereits früh in seiner Laufbahn als würdiger Paladin erwiesen und von Torm eine außergewöhnliche Waffe erhalten. Der Geheiligte Rächer trifft nicht nur sehr präzise, sondern schützt Keldorn auch durch ein besonderes Feuerschild. Jeder, der ihn trifft, während er die Waffe einsetzt, erleidet Torms Zorn in Form von magischem Schaden. Das Schwert kann nur von Keldorn geführt werden.</p>		
<p>Fundort: Trägt Keldorn bei sich, sobald ihr ihn in eure Party aufnehmt.</p>		
 <p>Jorils Dolch +3 (ID: WAS2H Collector's Edition G)</p>	<p>Schaden: 1W10+3, +1 durch Kälte</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit: Wird ein Gegner von der Waffe getroffen, wird er zu 25% für drei Runden von Verwirrung betroffen, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt.</p>	<p>Gewicht: 10</p>	<p>Initiative: 7</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>
<p>Beschreibung: Jorils Dolch (Zweihänder +3) Joril war ein mächtiger Frostriese, der mit seinem Clan im Grat der Welt hauste. Sein magischer Dolch ging verloren, als er von einer Gruppe Abenteurer getötet wurde. Irgendwann tauchte der Dolch in Kuldahar wieder auf und wurde dort so umgeschmiedet, dass er nun von Menschen und Wesen ähnlicher Größe als Zweihänder verwendet werden kann.</p>		
<p>Fundort: Joluv im Südwesten der Kupferkrone (Slums) [AR0406]</p>		
 <p>Kriegsklinge +4 (ID: SW2H09)</p>	<p>Schaden: 1W12+4</p>	<p>ETWO: -4</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 11</p>	<p>Initiative: 6</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>
<p>Beschreibung: Kriegsklinge, Zweihänder +4 Dieses riesige Schwert stellt die magisch verzauberte Version der mächtigen Barbarenschwerter der Stämme des Nordens dar. Diese Waffe wird während einer Schlacht geschmiedet und in das Blut der tapferen Gefallenen getaucht. Für dieses Opfer statten es die Götter der Barbaren mit einer schier unglaublichen starken Magie aus.</p>		
<p>Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]</p>		




 Lilarcor (ID: SW2H14)	Schaden: 1W10+3	ETWO: -3
Besonderheit: Träger ist immun gegen Bezauberung und Verwirrung	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig



Beschreibung: Lawrence Lilarcor war wohl bekannt, doch nicht für seine Tapferkeit, sondern dafür, dass er ein völliger Idiot war. Die Geschichte besagt, dass der Aufschneider auf das Drängen seiner Freunde hin sein Dorf verließ. Er, der 'Große Held', sollte gegen einen hinterhältigen und verschlagenen Baumhirten kämpfen. Es war tiefster Winter, und er wanderte zahlreiche Tage durch den Wald, bis er, schon halb im Fieber, endlich sein Opfer gefunden hatte und es zu einem Ringkampf von epischem Ausmaß herausforderte. Dummerweise, vielleicht sollte man auch glücklicherweise sagen, war der 'Baumhirte' nur eine ganz normale, knorrige Eiche. Seine Freunde hatten ihn nämlich nur auf den Arm genommen und gar nicht mit der Möglichkeit gerechnet, dass er wirklich ausziehen könnte, um den angeblich gefährlichen Baum zu bekämpfen. Hier könnte unsere Geschichte jetzt enden. Dummerweise wusste Lilarcor eigentlich nicht, was ein Baumhirte ist. Er erkannte daher die Wahrheit nicht. Irgendwann gelang es ihm schließlich, den Baum zu entwurzeln. Mit vor stolz geschwellter Brust kam er ins Dorf zurück und ernannte sich selbst zum Helden. Auf diesem Weg machte er sich in großem Maßstab zum völligen Idioten. Im Verlauf der Zeit fand der Name Lilarcor in zahlreichen Geschichten Einzug und bezeichnete immer einen Dummen, der irgendwie hereingelegt wurde und die ganze Angelegenheit dann, sagen wir mal, nicht auf die klügste mögliche Art löste. Ob es sich bei dieser magischen Waffe tatsächlich um Lilarcor höchstpersönlich handelt, der vielleicht durch einen bösen Magier oder einen dummen Streich des Schicksals in diese Gestalt gebannt wurde, kann man nicht sagen. Aber die Waffe macht ihrem Namensgeber alle Ehre. Falls diese Waffe tatsächlich Lilarcor ist, klagt er zumindest nicht über seine magische Gefangenschaft. Vielleicht ist ihm noch nicht aufgefallen, dass er nicht mehr menschlich ist. Vielleicht kümmert es ihn auch nicht. Als Waffe ist Lilarcor gar nicht mal so übel, aber die meisten Krieger stehen es nervlich nicht durch, sie lange zu führen. Ständige Aussagen der Waffe wie 'Auwei, das muss aber wehgetan haben!', 'Juchhe! Meine Güte, bin ich gut!' und 'Hütet Euch vor meinem scharfen Biss, denn der könnte ... könnte ... könnte wirklich wehtun oder so ähnlich!' sägen natürlich an den Nerven jedes Kriegers, der diese Waffe führt.


Fundort: Kanalisation der Slums (wenn ihr Quallos Rätsel löst)

 Schnitter +3 (ID: SW2H07)	Schaden: 1W10+3	ETWO: -3
Besonderheit: Je Treffer wird zu 5% ein Feuerball mit 10W6 SP ausgelöst. Das Zentrum des Feuerballs ist das Ziel des Angriffes. Wird ein Oger von der Waffe getroffen, muss er einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder er wird versteinert.	Gewicht: 10	Initiative: 7

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Schnitter, Zweihänder +3 Als der Held Reinherz den Boten des Todes besiegt hatte, einen Dämon, der sich am Blut der Bauern in der Nähe Luskans berauschte, kerkerte er dessen Essenz in dem einzigen Gefäß ein, das dazu fähig war, diese Essenz zu fesseln: seinem berühmten Schwert der Erlösung. Obwohl die Kreatur durch den Willen der halb intelligenten Klinge unterworfen wurde, war sie nicht wirklich besiegt und begann, die Waffe von innen heraus zu verändern. Zum jetzigen Zeitpunkt verhält sich die Waffe ähnlich wie die meisten verzauberten Waffen, allerdings besteht bei jedem Treffer eine kleine Chance, dass ein Feuerball entsteht. Das ist ein Zeichen dafür, dass der Dämon noch immer in dem Schwert tobt und seine Freiheit sucht. Wird die Waffe gegen Oger eingesetzt, besteht bei jedem Treffer eine Chance, dass der Oger versteinert wird. Ob das eine spezifische Fähigkeit des Dämons ist oder eine Fähigkeit der ursprünglichen Klinge war, die noch nicht durch den Dämon ausgelöscht wurde, ist unbekannt.</p>		
Fundort: linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]		
 Seelenschnitter +4 (ID: SW2H08 / SW2HDEAT)	Schaden: 1W10+4	ETW0: -4
Besonderheit: Durch jeden Treffer erleidet das Opfer kumulativ +2 auf seinen ETW0. Der Malus hält 20 Runden an.	Gewicht: 10	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Seelenschnitter, Zweihänder +4 Durch einen gesellschaftlichen Fauxpas wurde der junge Emporkömmling Andor Licon in ein Duell mit Baron Eirik verwickelt, dem Erben eines Kriegerkönigs. Obwohl die beiden Kämpfenden scheinbar über ähnliche Fertigkeiten verfügten, wurde Andor offenbar schwächer und schwächer mit jedem Treffer, den er durch Waffe des Barons, ein altes Familienerbstück, hinnehmen musste. Er geriet in Panik und befahl seinen Leibwächtern, Eirik zu töten. Obwohl er anschließend behauptete, dass seine Tat moralisch gerechtfertigt gewesen war, konnten es sich doch etliche Beobachter nicht verkneifen, darauf hinzuweisen, dass er seine Leibwächter schon vor dem Beginn des Duells so platziert hatte, dass sie jederzeit einschreiten konnten. Obwohl Andor öffentlich erklärte, dass er finstere Magie verabscheue, hinderte ihn das nicht daran, das böse Schwert für ein hübsches Sümmchen zu verkaufen.</p>		
Fundort: Von den Dämonenrittern, die erscheinen wenn ihr den Statuen ein Lebewesen opfert, im Kuo-Toa Dungeon [AR2402]		
 Silberschwert (ID: SW2H15)	Schaden: 1W10+3	ETW0: -3






Besonderheit: Bei einem Treffer stirbt das Opfer zu 25% augenblicklich, wenn ihm ein Rettungswurf -2 gegen Todesmagie misslingt.	Gewicht: 15	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Das Silberschwert strahlt eine düstere Aura aus. Die Klinge ist so scharf, dass sie vermutlich den Kopf eines Gegners mit einem Hieb vom Leib trennen könnte.		
Fundort: Dieses Schwert besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der Gegenstandsschmiede		
 Spinnenfluch (ID: SW2H13 / SW2H06)	Schaden: 1W10+2	ETWO: -2
Besonderheit: Handlungsfreiheit (des Trägers), schützt den Träger vor Zaubern, die die Bewegungsfähigkeit einschränken, wie z. B. 'Personen festhalten' und 'Netz'.	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Das Schwert 'Spinnenfluch' wurde ursprünglich von den Orothiar-Zwergen im Mantelwald geschmiedet. Es sollte das Verhältnis zwischen dem Zwergenglan 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.		
 Unheiliger Schnitter (ID: KILLSW01)	Schaden: 1W10+5	ETWO: -5
Besonderheit: Schaden +1 durch Kälte;	Gewicht: 15	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Unheiliger Schnitter Der dunkle Zweihänder ist von solch einer intensiven Aura des Bösen umgeben, dass man sie bereits aus einiger Entfernung wahrnehmen kann. Er kann nur von Anti-Paladinen eingesetzt werden.		
 Zweihänder +2 (ID: SW2H11)	Schaden: 1W10+2	ETWO: -2

Besonderheit: -	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Der Zweihänder ist eine größere Form des Langschwertes. Sowohl Klinge als auch Griff sind wesentlich länger und massiver ausgeführt. Historisch gesehen hat er hauptsächlich dazu gedient, berittene Ritter vom Pferd zu holen und Formationen von Pikenträgern aufzubrechen. Dieser magische Zweihänder kann diese Aufgaben mit Leichtigkeit erfüllen. Er stellt ein schreckliches Zeugnis dafür dar, welche Tötungswerkzeuge entstehen, wenn sich meisterliche Schmiedekunst und Magie vereinen.</p>		
<p>Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Olaf Rasmussen im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]; Tazok am Ausgang der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]; Söldner im Zentrum der nördlichen Wälder [AR1800]; Wasserbecken in der Höhle unterhalb des Drushs Turms (im Südosten) von Ust Natha [AR2210]</p>		
 <p>Zweihändiges Schwert (ID: SW2H01 / SW2H05 / TTSWORD2)</p>	Schaden: 1W10	ETWO: -1
Besonderheit: -	Gewicht: 15	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Beim Zweihänder handelt es sich um eine Weiterentwicklung des Langschwertes. Waffenschmiede sind seit jeher daran interessiert, bereits existierende 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 beide Hände, um das Schwert richtig zu schwingen. Der Zweihänder dient hauptsächlich dazu, berittene Krieger schwer zu verletzen und die Stoßformation eines Heeres aufzubrechen.</p>		
<p>Fundort: Maheer im Zentrum der Waukeens Promenade [AR0700], Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Duegarlager am Anfang der Unterwelt (links unten) [AR2100], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305]</p>		
 <p>Zweihändiges Schwert +1 (ID: SKELWASU / SW2H02)</p>	Schaden: 1W10+1	ETWO: -1

Besonderheit: -	Gewicht: 12	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>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.</p>		
<p>Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Aawill am Eingang der Gefängnisebene [AR0516], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400]; Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Gefängnishauptmann in einer der Zellen der Gefängnisebene [AR0520]; Prälat Wessalen im Tempel des strahlenden Herzens [AR0903]; Schmied von Brynnlaw [AR1603], Skelettkrieger</p>		
 <p>Zweihändiges Schwert, Verfluchtes Berserkerschwert +3 (ID: SW2H03)</p>	Schaden: 1W10+3	ETWO: -3
Besonderheit: *VERFLUCHT* Der Träger des Schwertes wird rasend. Es kann nur durch einen Bannzauber entfernt werden.	Gewicht: 15	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Das ist ein verfluchtes Schwert, das 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. Es ist ein sehr mächtiges Schwert, der Träger muss jedoch abschätzen, ob sich das Risiko lohnt, es zu verwenden. Es kann nur durch Beschwörung mit einem Bannzauber entfernt werden.</p>		
<p>Fundort: Smaeluv Orkschlitzer im Obergeschoss des Hotels der Waukeen Promenade [AR0712]</p>		

Rüstungen

Baldur's Gate 2 - Gürtel

 Goldschärpe, 'Goldriemen von Urnst' (ID: BELT02)	Besonderheit: -3 auf Rüstungsklasse gegen Klingenwaffen
Beschreibung: Das 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 Klingenwaffen aller Art, hat jedoch keine Wirkung bei anderen Waffen.	
 Gürtel (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, Scheiden und ähnlichem.	
 Gürtel der Durchdringung, 'Der Elfen Fluch' (ID: BELT04)	Besonderheit: -3 auf Rüstungsklasse gegen Stichwaffen
Beschreibung: 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 Gürtels auch den Pfeilen der Elfen. Zu Pandars Pech erwiesen sich Grubenfallen und das allmähliche Aushungern als langsamerer aber wirkungsvoller Ersatz.	
Fundort: Von Kalah, im Illusionszirkus der Waulkeens Promenade	
 Gürtel der Frostriesenstärke (ID: BELT08)	Besonderheit: Der Träger hat Stärke 21.
Beschreibung: Der Gürtel besteht aus dem gewebten Haar vom Bart eines Frostriesen. Der Träger des Gürtels wird dadurch ebenso stark wie ein Frostriese.	
Fundort: Dämonenritter, welche erscheinen wenn ihr der Statue im Südwesten des Kuo-Toa Dungeons ein Lebewesen opfert [AR2402]	
 Gürtel der Hügelriesenstärke (ID: BELT06)	Besonderheit: Der Träger hat Stärke 19.

Beschreibung: Der unscheinbare Gürtel macht seinen Träger so stark wie einen Hügelriesen, ohne jedoch seine Größe zu verändern. Schon so mancher selbstsicherer Krieger wurde davon überrascht, dass ein deutlich kleinerer Gegner mehr Kraft hatte als er. In vielen Fällen war ein derartiger Gürtel dafür verantwortlich.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]



**Gürtel der
Steinriesenstärke** (ID:
BELT07)

Besonderheit: Der Träger hat Stärke 20.

Beschreibung: Als kleiner Junge wurde Stewart Eltil von Kobolden gefangen genommen, die seine Familie töteten. Als sie mit dem Jungen zu ihrer Lagerstätte unterwegs waren, stießen die Koolde auf eine Steinriesenfamilie. Die Riesen retteten Stewart und zogen ihn als einen der ihren auf. Bald wurde offensichtlich, dass der Junge bei den Steinwurf-Wettbewerben der Familie einfach keine Chance hatte, mitzuhalten, egal, wie sehr er sich abmühte. Der Steinriesenvater erhielt diesen Gürtel von einem örtlichen Magier im Rahmen eines Tauschhandels. Auf diesem Weg wurde Stewart so stark wie seine Brüder und Schwestern. Stewart starb eines verfrühten Todes, und der Gürtel wurde gestohlen.

Fundort: Adsaan in Demins Haus (im Südwesten) von Suldanessallar [AR2801]



**Gürtel der
Trägheitssperre** (ID:
BELT10)

Besonderheit: er Träger erhält +5 auf Rettungswürfe gegen Odemwaffen; eine Resistenz von 25% gegen Fernkampfwaffen (Angriffe mit Fernkampfwaffen verursachen entweder 75% oder vollen Schaden) und eine Resistenz von 50% gegen magischen Schaden (Magische Angriffe wie Magisches Geschoss oder Abi-Dalzims Abscheuliche Austrocknung verursachen entweder 50% oder vollen Schaden).

Beschreibung: Gürtel der unbeweglichen Barriere
Wenn man den Gürtel trägt, erzeugt er einen dichten Luftvorhang um den Träger. Die Barriere schützt ganz ausgezeichnet vor Odemwaffen und Magie. Anhand der Brandspuren, die der Gürtel aufweist, kann man leicht erkennen, dass er schon mindestens einmal im Kampf gegen einen Drachen eingesetzt wurde.

Fundort: Von einem der Händler in Handelstreff [AR2000]





**Gürtel der
Wucht, 'Zerstörer der
Hügel'** (ID: BELT03)



Besonderheit: -4 auf Rüstungsklasse gegen Wuchtwaffen

Beschreibung: 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 Gürtel 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: Kiste im nordöstlichen Raum der 2. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0603]

 Gürtel der Zähigkeit (ID: BELT09)	Besonderheit: Der Träger erhält einmal täglich für 8 Stunden Konstitution 18.
Beschreibung: Der Gürtel erhöht die Konstitution seines Trägers. König Violos setzte den Gürtel bei seinem Feldzug gegen die Moortrolle ein. Der letzte Winter hatte ihm übel mitgespielt, und er war nur noch ein Schatten seiner selbst. Der Gürtel erkaufte ihm etliche zusätzliche Lebensjahre und erneuerte das Vertrauen der Männer in ihren König.	
Fundort: Gaal (Kult des Nichtsehenden Auges) [AR0202]	
 Riemen der Männlichkeit/Weiblichkeit (ID: BELT05)	Besonderheit: Ruft eine Geschlechtsumwandlung beim Träger hervor
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: Riti, einer der Gefangenen der Eisenkugel, im Zentrum der Unterwelt [AR2100]	

Baldur's Gate 2 - Armbänder

 Abwehrarmbänder RK 6 (ID: BRAC03)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2
Besonderheit: Rüstungsklasse: 6		
Beschreibung: Abwehrarmbänder RK 6: 'Panzerung bis zum 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.		
Fundort: Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Rylock (Türvorsteher der Harfner) [AR0300 - Docks]		
 Abwehrarmbänder RK 7 (ID: BRAC02)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2
Besonderheit: Rüstungsklasse: 7		
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.		


Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Rayic Gethras im 2. Obergeschoss seines Hauses [AR0317]

 Abwehrarmbänder RK 8 (ID: BRAC01)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2

Besonderheit: Rüstungsklasse: 8

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.


Fundort: Gefängnishauptmann in einer der Zellen der Gefängnisebene [AR0520]

 Abwehrarmreifen RK 3 (ID: BRAC15)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2

Besonderheit: Rüstungsklasse: 3

Beschreibung: Diese Abwehrarmreifen sind auch unter dem Namen 'Handschuhe des Kettenhemds' bekannt und wurden erstmals von einem gewissen Tapid Gornoak getragen. Selbst im hohen Alter von 75 Jahren war er noch immer ein aktiver Krieger, aber es fiel ihm immer schwerer, das Gewicht seiner Rüstung mit sich herumzuschleppen. Eine Gefährtin, die Hexenmeisterin Nadalarin, erschuf daher diese Abwehrarmreifen für ihn. Außerdem zauberte sie eine permanente Illusion, so dass seine Männer dachten, er trüge noch immer sein schweres Kettenhemd. Tapid starb zwanzig Jahre später an einem Herzinfarkt, während er seine Hände gerade um die Gurgel eines Orkhäuptlings gelegt hatte.


Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]

 Abwehrarmreifen RK 4 (ID: BRAC14)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2

Besonderheit: Rüstungsklasse: 4

Beschreibung: Diese Abwehrarmreifen sind auch unter dem Namen 'Handschuhe des Kettenhemds' bekannt und wurden erstmals von einem gewissen Tapid Gornoak getragen. Selbst im hohen Alter von 75 Jahren war er noch immer ein aktiver Krieger, aber es fiel ihm immer schwerer, das Gewicht seiner Rüstung mit sich herumzuschleppen. Eine Gefährtin, die Hexenmeisterin Nadalarin, erschuf daher diese Abwehrarmreifen für ihn. Außerdem zauberte sie eine permanente Illusion, so dass seine Männer dachten, er trüge noch immer sein schweres Kettenhemd. Tapid starb zwanzig Jahre später an einem Herzinfarkt, während er seine Hände gerade um die Gurgel eines Orkhäuptlings gelegt hatte.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]

 Abwehrarmreifen RK 5 (ID: BRAC13)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2

Besonderheit: Rüstungsklasse: 5

Beschreibung: Ein Baron des Nordens namens Tiri erteilte den Befehl, zehn dieser Abwehrarmreifen für seine zehn Leibwächter anzufertigen. Der Baron amüsierte sich immer köstlich, wenn er mit seinen Leibwächtern im Land unterwegs war und von Räufern angegriffen wurde, die dachten, dass seine Wächter leichte Opfer sein würden, da sie ja keinerlei Rüstung trugen. Die Leibwächter Tiris machten mit diesen Mächtgernräubern immer kurzen Prozess. Der Baron hielt es natürlich nicht für notwendig, selbst derartige Abwehrarmreifen zu tragen. Aufgrund dieses unverzeihlichen Fehlers fiel er dem vergifteten Dolch eines Meuchelmörders zum Opfer.

Fundort: Zauberer Amon im Obergeschoss des Hotels der Waukeen Promenade [AR0712]

 Armbränder (ID: BRAC05)	Beschränkungen: Druiden, Magiern, Klerikern	Gewicht: 2
--	---	------------

Besonderheit: -


Beschreibung: Armbränder 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 Armbränder besitzen, nur im Kampf zum Tragen, da die meisten Armbränder den Träger vor Verletzungen schützen oder seine Chancen, den Gegner zu treffen, erhöhen. Es gibt jedoch Ausnahmen, und tagtäglich werden neue entdeckt.

 Armbränder der Bogenschützen (ID: BRAC04)	Beschränkungen: Druiden, Magiern, Klerikern	Gewicht: 2
--	---	------------

Besonderheit: ETW0: -2 (nur Fernkampfwaffen)

Beschreibung: Armbränder der Bogenschützen: '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 Armbrändern 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.


Fundort: Container im hinteren Bereich der Trollhöhle des Druidenhains [AR1904]





 Armreifen des Blendenden Schlages (ID: BRAC16)	Beschränkungen: -	Gewicht: 0
---	-------------------	------------




Besonderheit: Der Träger kann einmal täglich Verbesserte Hast mit einer Wirkungsdauer von 20 Sekunden einsetzen.




Beschreibung: Der Ritter Wesic vom Höchsten Ehrenwerten Orden des Strahlenden Herzens gab oft seinen Leitspruch zum Besten: 'Schlagt rasch zu und der Feind wird so überwältigt sein, dass ihr den Sieg davontragt.' Dank dieser Armreifen setzte er den Vorschlag selbst regelmäßig in die Tat um. Bevor er in einen rechtschaffenen Kampf zog, entfesselte er die Magie des Blitzschnellen Angriffs und stürmte auf seinen Gegner los. Viele seiner Feinde gingen schon nach den ersten Sekunden nieder.

Fundort: Kuo-Toa-Prinz im Nordosten der Kuo-Toa-Stadt [AR2402]





 Armreifen des Fesselns (ID: BRAC11)	Beschränkungen: -	Gewicht: 0
--	-------------------	------------




Besonderheit: Zauberversuche scheitern zu 75%; ETW0: +5; Schaden: -5		
Beschreibung: Die Armreifen wirken wie Armreifen der Spezialisierung. Wenn man sie allerdings anlegt, fesseln sie die Handgelenke des Trägers auf magische Weise aneinander. Dadurch wird es äußerst schwierig Waffen zu führen oder Zauber zu wirken. Die Drow verschenken diese Armreifen manchmal als Belohnung für erwiesene Dienste. Normalerweise glaubt das Opfer, einen mächtigen magischen Gegenstand erhalten zu haben und legt die Armreifen an, ohne sie zuvor auf magischem Weg zu identifizieren. Oft treiben die Drow ihr grausames Spielchen auf die Spitze, indem sie einen Hakenschrecken beschwören, sobald das arme Opfer die Armreifen angelegt hat.		
Fundort: Fenster der männlichen Kämpfer Gemeinschaft in Ust'Natha [AR2200]		
 Fanghandschuhe (ID: BRAC18)	Beschränkungen: -	Gewicht: 0
Besonderheit: -2 auf Rüstungsklasse gegen Fernkampfwaffen		
Beschreibung: Foik Morur demonstrierte die Effektivität der Handschuhe bei einem Jahrmarkt, der vor einigen Jahren, in der Nähe Beregosts stattfand. Er bezahlte einen örtlichen Bogenschützen dafür, auf ihn zu schießen. Wenn die Pfeile auf ihn zukamen, fuhren seine Hände blitzschnell durch die Luft und fingen die Pfeile auf oder wehrten sie ab. Er verdiente sich auf diesem Weg eine Menge Gold. Sein außergewöhnlicher Erfolg lockte ein paar zwielichtige Typen an, die ihn an diesem Abend in seinem Zelt heimsuchten. Am nächsten Morgen war Foik tot und die Handschuhe verschwunden.		
Fundort: Von einem der Händler in Handelstreff [AR2000]		
 Geschicklichkeitshandschuhe (ID: BRAC07)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2
Besonderheit: Geschicklichkeit: wird zu 18		
Beschreibung: Geschicklichkeitshandschuhe, 'Die Kämpferhände' Das 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: Knochenhaufen im Norden des Treppenhauses zum Betrachter-Dungeon [AR0206]		
 Handschuhe der Waffenfertigkeit (ID: BRAC09)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2
Besonderheit: ETW0: -1		
Beschreibung: Fähigkeitshandschuhe, '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: Versklavte im Südosten der Gefängnisebene [AR0516]		
 Handschuhe der Waffenkunst (ID: BRAC10)	Beschränkungen: -	Gewicht: 1




Besonderheit: ETW0: -1; Schaden: +2		
Beschreibung: Handschuhe der Waffenkunst, 'Vermächtnis der Meister' Diese Handschuhe waren besonders bei jungen Kriegern 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 gewonnenen Weisheit.		
Fundort: Blutbecken im Stachelraum von Bodhis Gruft [AR0808]		
 Handschuhe des Taschendiebstahls (ID: BRAC17)	Beschränkungen: -	Gewicht: 0
	Besonderheit: Der Träger erhält +20% auf Taschendiebstahl.	
Beschreibung: Vor ein paar Jahren fand man die Leiche von Fong Moo, einem berühmten Taschendieb, der sowohl in Baldurs Tor als auch in Atkatla bekannt war, auf der Straße zwischen Baldurs Tor und Beregost. Offenbar hatte er von einem mächtigen Magier ein Artefakt gestohlen und war dann bei dem Versuch gescheitert, vor dem Magier zu fliehen. Seine Besitztümer gingen an seinen Neffen, der sich dem gleichen 'Beruf' wie sein Onkel verschrieb und zu einem außergewöhnlich fähigen Taschendieb wurde. Ob die Handschuhe schon früher magisch waren oder ob sie von der Essenz des Meisterdiebes Fong Moo erfüllt sind, lässt sich nicht sagen.		
Fundort: Tisch im Nordwesten der Kupferkrone [AR0406]		
 Heilungshandschuhe (ID: BRAC20)	Beschränkungen: -	Gewicht: 0
	Besonderheit: Der Träger kann einmal täglich 10 Trefferpunkte heilen und die Auswirkungen jeglichen Gifts neutralisieren.	
Beschreibung: Mit diesen Handschuhen werden normalerweise Novizen vom Höchsten Ehrenwerten Orden des Strahlenden Herzens ausgestattet, die noch nicht gelernt haben, zu zaubern. Es ist eine besondere Ehre, wenn jemand, der nicht zum Orden gehört, diese Handschuhe tragen darf.		
Fundort: Von Ryan Trawl für die Erfüllung seines Auftrages (Teil des Paladin-Festungs-Quests)		
 Jansens Technohandschuhe (ID: NPMISC2)	Beschränkungen: Von allen außer Jan Jansen	Gewicht: 0
	Besonderheit: Der Träger erhält +20% auf Schlösser öffnen und Taschendiebstahl.	
Beschreibung: Jansens Techno-Diebstahls-Werkzeughandschuhe (TM) Die seltsamen Handschuhe, in die allerlei Diebeswerkzeug eingebaut sind, erhöhen Jans Chance, Schlösser zu knacken und Leute zu bestehlen. Er ist der einzige, der es wirklich versteht, die seltsamen Handschuhe zu nutzen. Seltsamerweise kann er sogar Zauber wirken, während er die Handschuhe trägt. Muss wohl daran liegen, dass sie modisch und stilvoll sind.		






Fundort: Inventar von Jan Jansen		
 Ogerkrafthandschuhe (ID: BRAC06)	Beschränkungen: Druiden, Magiern	Gewicht: 2
Besonderheit: Stärke: wird zu 18/00		
Beschreibung: Ogerkrafthandschuhe, '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: Entu (Halbling) im Westen der Sphäre der Ebenen [AR0411]		
 Schmetterhandschuhe (ID: BRAC19)	Beschränkungen: -	Gewicht: 0
Besonderheit: ETW0: -4 beim Angriff mit Fäusten; Schaden: +4 beim Angriff mit Fäusten		
Beschreibung: Ein Fremder aus dem Osten namens Tänzelder Bär wurde einst an der Schwertküste berühmt. Er besiegte viele mächtige Krieger, ohne Waffen und ohne eine Rüstung zu tragen. Eines Abends, als er in den Armen einer Frau lag, verriet er flüsternd sein Geheimnis. Seine Künste im unbewaffneten Kampf wurden durch die dünnen Handschuhe, die er trug, unterstützt. Sie ermöglichten es ihm, genauer und härter zuzuschlagen, als es normalerweise mit blanken Fäusten möglich war. Die Frau stahl die Handschuhe und verließ die Stadt mit dem nächsten Schiff. Tänzelder Bär verließ kurz darauf die Schwertküste, um in sein Heimatland zurückzukehren.		
Fundort: Vom König von Sahuagin als Belohnung oder aus seiner Schatzkammer, wenn ihr euch für den Weg des Prinzen entscheidet		
 Ungeschicklichkeitshandschuhe (ID: BRAC08)	Beschränkungen: -	Gewicht: 2
Besonderheit: *VERFLUCHT* Können nur ausgezogen werden, wenn Fluch brechen gewirkt wurde.; ETW0: +10; Geschicklichkeit: -2		
Beschreibung: Ungeschicklichkeitshandschuhe, 'Elanders Handschuhe der Verwechslung' Mit bösen Hintergedanken stellte der ungestüme Elander diese Handschuhe her, um einen Rivalen zu überwinden. Seine Bösartigkeit rächte sich dabei jedoch an ihm selbst, als er diese Handschuhe mit einem anderen Paar verwechselte.		

Baldur's Gate 2 - Helme

 Abwehrhelm (ID: HELM04)	Rüstungsklassen Bonus: Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 3
Besonderheit: Rettungswurf: +1 Magieresistenz gegen Elektrizität: +20% Magieresistenz gegen Kälte: +20% Magieresistenz gegen Feuer: +20%		
Beschränkungen: Barden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Abwehrhelm, '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: Container in der Mitte des Eisraumes der Sphäre der Ebenen [AR0412]; Maferan im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]		
 Baldurans Helm (ID: HELM07)	Rüstungsklassen Bonus: -1; Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 1
Besonderheit: Trefferpunkte: +5 Rettungswürfe: +5 ETW0: -1		
Beschränkungen: Barden, Magiern und Dieben		
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: In Irenicus Gefängnis bei den Dryarden im Norden [AR0602]		
 Drachenhelm (ID: HELM21)	Rüstungsklassen Bonus: -	Gewicht: 2
Besonderheit: Feuer-, Kälte- und Elektrizitätsresistenz des Trägers beträgt 25%		
Beschränkungen: Barden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Der begabte Hexer Wormsor hatte aus mehreren Drachenschuppen diesen mächtigen Helm gefertigt. Rote, weiße und grüne Schuppen überlappen sich gegenseitig und schützen so den Träger nicht nur vor normalen Schlägen, sondern auch vor Feuer, Kälte und Elektrizität. Man kann nur schwer sagen, ob die mächtige Magie des Hexers oder die Schuppen für den magischen Schutz verantwortlich sind.		
Fundort: Von dem Elementar des magischen Brunnens im Nordwesten des Windspeerhügeldungeons [AR1202]		
 Hellgrüner Ionenstein (ID: HELM020)	Rüstungsklassen Bonus: -	Gewicht: 2
Besonderheit: Der Träger erhält -1 auf ETW0 und +10% Trefferpunkte		




Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben		
Beschreibung: Auf seinem Totenbett bat der gealterte Held Rigar Reinherz den Magier Spectorial, der ihm stets ein treuer Gefährte gewesen war, um einen letzten Gefallen: Seine Fähigkeiten als Krieger und seine Zähigkeit sollten über seinen Tod hinaus weiterleben. Nach einigem Zögern stimmte der Freund zu und übertrug diese Eigenschaften auf einen hellgrünen Ionenstein. Er wusste wohl, dass der Seele von Reinherz diese Eigenschaften dadurch genommen wurden. Auf jeden Fall kann der Träger des Ionensteins nun von Reinherzens Zähigkeit und seinen Fähigkeiten im Kampf profitieren.		
Fundort: Container im Pai'Na Nest von Bodhis Gruft [AR0804]		
 Helm (ID: HELM01, HELM08, HELM09)	Rüstungsklassen Bonus: Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 4
Besonderheit: -		
Beschränkungen: Barden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Diese Art eines offenen Helms besteht aus verstärktem Leder oder Metall und bedeckt den Großteil des Kopfes mit Ausnahme des Gesichts und des Nackens. Die meisten dieser Helme sind mit einem Nasenschutz versehen.		
Fundort: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Elitewächter		
 Helm der Entgegengesetzten Gesinnung (ID: HELM02)	Rüstungsklassen Bonus: Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 2
Besonderheit: Die Gesinnung des Träger verkehrt sich ins Gegenteil; schützt vor kritischen Treffern; kann nur abgenommen werden, wenn vorher Fluch brechen gewirkt wurde.		
Beschränkungen: -		
Beschreibung: Der verfluchte Helm der Entgegengesetzten Gesinnung ist eine wahrlich furchtbare Waffe. Wie sein Name schon sagt, hat er die Macht, die moralische Grundanschauung seines Trägers zu verdrehen und sein 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, so wie wir es kennen, unwiderruflich ein plötzliches und schmerzliches Ende erfahren.		
 Helm des Ruhmes (ID: HELM03)	Rüstungsklassen Bonus: -1; Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 2
Besonderheit: Charisma: +1		
Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben		
Beschreibung: Helm des Ruhmes, 'Helm des Edlen' Der nach seinem ursprünglichen Eigentümer, Sir Tain der Edle, 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 der 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.		

 Helm zum Schutz vor Bezauberung (ID: HELM06)	Rüstungsklassen Bonus: Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 4
Besonderheit: Träger ist immun gegen Bezauberung		
Beschränkungen: Magiern und 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		
Fundort: Gemälde im Nordosten des Erdgeschosses des Harfnerhauses [AR0308]; Draug Fea im Norden der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]; Olaf Rassmusen im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]		
 Infravisionshelm (ID: HELM05)	Rüstungsklassen Bonus: Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 3
Besonderheit: Verleiht dem Träger Infravision bis zu 36 m		
Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben		
Beschreibung: Infravisionshelm, '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: Truhe im Zentralraum der 1. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0602]		
 Intelligenzhelm (ID: HELM016)	Rüstungsklassen Bonus: Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 2
Besonderheit: Der Träger ist gegen Feuer immun. Fähigkeit 1: Feuerball Schaden: 6W6 (Rettungswurf gegen Zauberstäbe für halben Schaden) Reichweite: 27 m Wirkungsbereich: 9 m Radius Fähigkeit 2: Regenbogenstrahlen Unterschiedliche Auswirkungen, wie der gleichnamige Magierzauber Fähigkeit 3: Sonnenstrahl Schaden: 3W6 (Rettungswurf gegen Zauber oder Blindheit für 10 Runden); Untote erleiden zusätzlich 1W6 Schaden je Stufe des Trägers und müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder sie werden zerstört. Reichweite: 6 m Wirkungsbereich: 6 m Radius		
Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben		
Beschreibung: Dieser Helm ist aus poliertem Stahl gefertigt und mit Diamanten, Rubinen und Feueropalen geschmückt. Die Steine sind von einem inneren Leuchten erfüllt, das magischer Natur sein muss. Der Helm macht den Träger nicht nur gegen Feuer immun, sondern verleiht ihm auch mehrere besondere Fähigkeiten. Der Träger kann die Zauber Feuerball, Regenbogenstrahlen und Sonnenstrahl einsetzen.		

Fundort: Ribalds "Besondere Waren" im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]		
 Kiels Helm (ID: HELM14)	Rüstungsklassen Bonus: Schützt vor kritischen Treffern	Gewicht: 2
Besonderheit: Träger ist gegen alle Arten von Furcht immun.		
Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben		
Beschreibung: Das ist der Helm von Kiel dem Legionentöter, dem erstgeborenen Sohn Durlags des Trolltöters. Er war der Clan-Prinz und hätte eines Tages den Turm seines Vaters beherrschen sollen. Doch dieser war ja bekanntlich dem Untergang geweiht. Man sagt, dass jeder, der diesen Helm trägt, gegen alle Arten von Furcht oder Panik immun ist, egal ob sie durch Magie oder auf normalem Weg verursacht werden.		
 Mattrosa Ionenstein (ID: HELM019)	Rüstungsklassen Bonus: -1	Gewicht: 2
Besonderheit: -		
Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben		
Beschreibung: Der Ionenstein glüht mattrosa und hat auf seinen Träger einen beruhigenden Einfluss. Diese Empfindung ist für den Träger zwar sehr angenehm, verschafft ihm aber keine besonderen Vorteile.		
Fundort: Im Dungeon des Heims für die Lösung des 11 Statuenrätsels [AR1512]		
 Perlmutter-Ionenstein (ID: HELM018)	Rüstungsklassen Bonus: -	Gewicht: 2
Besonderheit: Träger regeneriert 2 Trefferpunkte je Minute		
Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben		
Beschreibung: Die Legende besagt, dass in diesem perlmuttfarbenen Ionenstein die Seele eines Trolls eingekerkert ist. Er verleiht seinem Träger die Fähigkeit, 2 Trefferpunkte je Minute zu regenerieren.		
Fundort: Container im Lavabecken (im Osten) der Tempelruinen [AR1401]		
 Todesschädel (ID: HELM017)	Rüstungsklassen Bonus: -	Gewicht: 2
Besonderheit: Todeszauber; Schaden: wie gleichnamiger Magierzauber; Reichweite: 10 m; Wirkungsbereich: Würfel mit 9 m Kantenlänge.		
Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben		
Beschreibung: Der verrückte Nekromant und Leichnam N'Ashtar Nikadeemus hat den Helm aus den Knochen seiner eigenen Eltern gefertigt. Sein höchstrangiger General trug diesen Helm immer, wenn er in die Schlacht ritt. Er setzte ihn ein, um die Kommandanten der gegnerischen Armee zu töten. Anschließend überrannten die Skelettarmeen N'Ashtars den demoralisierten Feind. Man dachte, dass der Schädel des Todes zerstört worden wäre, als N'Ashtar endlich besiegt wurde.		
Fundort: Von Vithal wenn ihr ihn im Anschluss an den erledigten Auftrag zu sehr ausquetscht [AR2100]		
 Vhailors Helm (ID: WA2HELM Collector's Edition)	Rüstungsklassen Bonus: -1	Gewicht: 2

Besonderheit: Träger kann einmal täglich ein Abbild herbeizaubern
Beschränkungen: Magiern, Barden und Dieben
Beschreibung: Der Helm wurde einst von einem mysteriösen Krieger namens Vhailor getragen. Vhailor wurde getötet, während er in Diensten eines geheimnisvollen Wesens stand, das als 'Der Namenlose' bekannt war.
Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]

Baldur's Gate 2 - Kettenhemden

 Blutrotes Kettenhemd +5 (ID: CHAN11)	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 7
	Besonderheit: - Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben Beschreibung: Das dunkelrote Metall, aus dem dieses Kettenhemd gefertigt ist, kommt angeblich von einer gut versteckten Mine in den Wolkengipfeln. Es gab einmal eine Zeit, in der die Bande des Blutes, eine Gruppe böser Abenteurer, allesamt diese Rüstungen trugen. Bis auf dieses hier sind jedoch alle derartigen Kettenhemden verschwunden. Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]	
 Drow-Adamantitkettenhemd +5 (ID: DWCHAN02)	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 12
	Besonderheit: - Beschränkungen: Druiden, Magiern und Kensai Beschreibung: Drow-Kettenhemd +5 Die Drow verstehen es, Werkstücke äußerst grazil, aber gleichzeitig stabil zu fertigen. Dadurch können sie wunderbare Dinge schaffen, die dennoch praktisch verwendbar sind. Dazu gehören beispielsweise Drow-Kettenhemden. Derartige Kettenhemden sind so fein gewebt, dass man sie unauffällig unter normaler Kleidung tragen kann. Sie behindern in keiner Weise und sind so leicht, dass sie auch Diebe und Krieger/Magier einsetzen können, ohne dass ihre Fähigkeiten eingeschränkt werden. Die Rüstung ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt sie zu Staub, wenn man sie aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt. Fundort: Solaufein in Ust'Natha [AR2200]; Drow-Priesterin; Qilue in der weiblichen Kämpfergemeinschaft von Ust'Natha [AR2206]	
 Drow-Elfenkettenhemd +3 (ID: DWCHAN01)	Rüstungsklasse: 2	Gewicht: 12

Besonderheit: Der Träger erhält +5% Magieresistenz und -1 auf Initiativefaktor beim Wirken von Zaubern.

Beschränkungen: Druiden, Magiern und Kensai

Beschreibung: Drow-Kettenhemd +3 Die Drow verstehen es, Werkstücke äußerst grazil, aber gleichzeitig stabil zu fertigen. Dadurch können sie wunderbare Dinge schaffen, die dennoch praktisch verwendbar sind. Dazu gehören beispielsweise Drow-Kettenhemden. Derartige Kettenhemden sind so fein gewebt, dass man sie unauffällig unter normaler Kleidung tragen kann. Sie behindern in keiner Weise und sind so leicht, dass sie auch Diebe und Krieger/Magier einsetzen können, ohne dass ihre Fähigkeiten eingeschränkt werden. Die Rüstung ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt sie zu Staub, wenn man sie aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.

Fundort: Drow-Krieger; Priesterin der Lolth; Zofe der Lolth (Aufseherin) am Eingang von Ust'Natha [AR2200]; Drow-Zaubersegler im Nordosten von Ust'Natha [AR2200]; Riltoa Jae'lllat in der Hae'lllat Wohnung innerhalb der männlichen Kämpfergesellschaft von Ust'Natha [AR2209]



Dunke elfen-Kettenhemd (ID: CLOTH)

Rüstungsklasse: 4

Gewicht: 8

Besonderheit: -

Beschränkungen: Magiern; Charakteren ohne böse Gesinnung

Beschreibung: Das Kettenhemd wurde von den besten Drow-Handwerkern gewebt und fühlt sich eher wie ein Kleidungsstück als wie eine Rüstung an. Die Rüstung ist mit einem dunklen Lack bestrichen, der sie bei Überfällen an der Oberfläche vermutlich davor schützt, sich im Sonnenlicht aufzulösen. Die Rüstung kann von Dieben getragen werden, die dadurch nur leichte Nachteile bei ihren Diebesfähigkeiten hinnehmen müssen. Kämpfer/Magier können zaubern, während sie die Rüstung tragen. Alle Wesen ohne böse Gesinnung erleiden jedoch so starke Schmerzen, wenn sie die Rüstung tragen, dass sie diese nicht effektiv einsetzen können.



Dunkelkettenhemd +3 (ID: CHAN09)

Rüstungsklasse: 2

Gewicht: 7

Besonderheit: Träger erhält +20% Feuerresistenz

Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Die Kettenglieder dieser Rüstung sind schwarz verkohlt. Ob sie absichtlich so gefertigt wurde oder ob sie im Kampf extremer Hitze ausgesetzt war, kann man nicht sagen. In Legenden wird ja normalerweise von Rittern in glänzender Rüstung erzählt, die gegen riesige, feuerspeiende Untiere kämpfen. Die Rüstung eignet sich wohl mindestens ebenso gut für derartige Kämpfe, fand aber dank ihres eher nicht so heroischen Aussehens noch in keiner Legende Erwähnung.

Fundort: Von Patrick, dem Handlager des Schattenlords, im letzten Gefecht um den Schattenaltar [AR1400]



Elfenkettenhemd (ID: CHAN12)

Rüstungsklasse: 5

Gewicht: 7

Besonderheit: -		
Beschränkungen: Druiden und Magiern		
Beschreibung: Die Elfen verstehen es, Werkstücke äußerst grazil, aber gleichzeitig stabil zu fertigen. Dadurch können sie wunderbare Dinge schaffen, die dennoch praktisch verwendbar sind. Dazu gehören beispielsweise Elfenkettenhemden. Derartige Kettenhemden sind so fein gewebt, dass man sie unauffällig unter normaler Kleidung tragen kann. Sie behindern in keiner Weise und sind so leicht, dass auch Diebe und Kämpfer/Magier sie einsetzen können, ohne dass ihre Fähigkeiten eingeschränkt werden.		
Fundort: Elfenkrieger		
 Elfenkettenhemd +1 (ID: CHAN13)	Rüstungsklasse: 4	Gewicht: 8
Besonderheit: -		
Beschränkungen: Magiern; Charakteren ohne böse Gesinnung		
Beschreibung: Das Kettenhemd wurde von den besten Drow-Handwerkern gewebt und fühlt sich eher wie ein Kleidungsstück als wie eine Rüstung an. Die Rüstung ist mit einem dunklen Lack bestrichen, der sie bei Überfällen an der Oberfläche vermutlich davor schützt, sich im Sonnenlicht aufzulösen. Die Rüstung kann von Dieben getragen werden, die dadurch nur leichte Nachteile bei ihren Diebesfähigkeiten hinnehmen müssen. Kämpfer/Magier können zaubern, während sie die Rüstung tragen. Alle Wesen ohne böse Gesinnung erleiden jedoch so starke Schmerzen, wenn sie die Rüstung tragen, dass sie diese nicht effektiv einsetzen können.		
Fundort: Aran Linvail im Keller der der Diebesgilde [AR0307 - Trainingsgebiet der Diebe]; Elhan im Zentrum des Elfenaußenpostens [AR2500], Catti-Brie im 6. Kapitel		
 Elfenkettenhemd +2 (ID: CHAN14)	Rüstungsklasse: 3	Gewicht: 10
Besonderheit: -		
Beschränkungen: Druiden und Magiern		
Beschreibung: Dieses leichte, aber starke Kettenhemd ist von Waldelfenhand gefertigt worden. Seine Schönheit wird nur noch durch seine Seltenheit übertroffen. Diese Rüstung wird normalerweise außergewöhnlich tapferen Elfen für ihre Dienste verliehen. Nur selten findet sie ihren Weg zu anderen Elfen und noch seltener in nicht-elfische Hände.		
Fundort: Aus der Druidenenklave im Verlauf der Druidenfestungsaufträge [AR1900]		
 Familienrüstung der Corthalas (ID: NPCHAN)	Rüstungsklasse: 2	Gewicht: 9
Besonderheit: Der Träger ist immun gegen Bezauberung und erhält +25% auf Feuer- und Säureresistenz und auf Resistenz gegen magischen Schaden.		
Beschränkungen: Von alle außer Valygar		

Beschreibung: Die Rüstung befindet sich schon lange im Besitz der Corthalas und schützt den Träger ausgezeichnet gegen die verschiedensten Angriffe. Die Rüstung ist magisch, so dass Valygar -3 auf seine Rüstungsklasse erhält. Außerdem widersteht der Träger der Rüstung Säure, Feuer und magischem Schaden ganz ausgezeichnet. Schlussendlich schützt sie Valygar davor, bezaubert zu werden. Da die Rüstung speziell für ihn angepasst wurde, kann nur er sie tragen.

Fundort: Inventar von Valygar



Glaubensrüstung +3 (ID: CHAN18)

Rüstungsklasse: 1

Gewicht: 15

Besonderheit: Träger erhält +1 auf alle Rettungswürfe

Beschränkungen: Barden, Dieben, Druiden und Magiern

Beschreibung: Die Rüstung gehörte einst dem Waldläufer Seffer Ekr und war ein Zeichen der Gunst seiner Göttin Mielikki. Sie belohnte ihn für seine Loyalität und gab ihm das Versprechen, dass er nicht in der Schlacht sterben würde. Er verteidigte seinen Heimatwald dann zahlreiche Jahre gegen Orkhorden und konnte dem Tod stets ein Schnippchen schlagen. Als seine Zeit gekommen war, starb er an einem Herzinfarkt und nicht durch eine gegnerische Klinge.

Fundort: Vom Telwyn für die Erfüllung des Skulpturauftrages (Klerikerfestung)



Kettenhemd (ID: CHAN01 / ICHAN01 / VISCHAN01)

Rüstungsklasse: 5

Gewicht: 40

Besonderheit: -

Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Ein Kettenhemd besteht aus ineinandergreifenden Metallringen. Es wird immer über einem Hemd aus gepolstertem Stoff oder weichem Leder getragen, um schmerzhafte Scheuerstellen zu vermeiden und die Wucht von Schlägen zu dämpfen.

Fundort: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Wächter der Kultisten



Kettenhemd +1 (ID: CHAN02)

Rüstungsklasse: 4

Gewicht: 10

Besonderheit: -

Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Kettenhemden bestehen aus ineinander gehängten Metallringen. Ein Kettenhemd wird immer über einem wattierten Rock oder einem leichten Ledergewand getragen. Auf diesem Weg wird verhindert, dass die Haut des Trägers wund gescheuert wird. Außerdem wird die Wucht der auftreffenden Schläge noch zusätzlich gedämpft. Dieses Kettenhemd ist auf magischem Weg zusätzlich verstärkt worden.

Fundort: Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreffs Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]



Kettenhemd +2 (ID: CHAN08)

Rüstungsklasse: 4

Gewicht: 10

Besonderheit: -

Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Kettenhemden bestehen aus ineinander gehängten Metallringen. Ein Kettenhemd wird immer über einem wattierten Rock oder einem leichten Ledergewand getragen. Auf diesem Weg wird verhindert, dass die Haut des Trägers wund gescheuert wird. Außerdem wird die Wucht der auftreffenden Schläge noch zusätzlich gedämpft. Dieses Kettenhemd ist auf magischem Weg zusätzlich verstärkt worden.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreffs Marktplatzes [AR2000], Nachtschränkchen in Corans Haus im Nordwesten des Tethirwaldes [AR2603]



Kettenhemd +3 (ID: CHAN07)

Rüstungsklasse: 2

Gewicht: 9

Besonderheit: -

Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Das perfekt geschmiedete Kettenhemd ist die Standardrüstung, die von den Elitekriegern der Tiefenzwerge getragen wird. Sie besteht aus einer Mithrillegierung und schützt den Träger vor fast allen Angriffen.

Fundort: Cromwell (wenn ihr ihn tötet) in seiner Schmiede [AR0334 - Cromwells Schmiede]



Kettenhemd des Narren +4 (ID: CHAN10)

Rüstungsklasse: 1





Gewicht: 8




Besonderheit: -

Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben




Beschreibung: Freunde von Dekirh Flinkhand, einem Barden, der darauf bestand, in den gefährlichsten Städten entlang der Schwertküste aufzuspielen, überreichten ihm dieses magische Kettenhemd. Das Kettenhemd sollte dazu dienen, Dekirh vor den besoffenen Schaulustigen zu schützen, die ihn oft mit faulem Gemüse, Stühlen oder gar Messern bewarfen. Der Barde bedankte sich für das Geschenk und bemalte die Rüstung in schreienden Farben, damit sie besser in seine Show passte.

Fundort: Mithrilmünzenmaschine im oberen Dungeon des Heims [AR1514]




 Kettenhemd des Todes +2 (ID: CHAN03)	Rüstungsklasse: 3	Gewicht: 10
	Besonderheit: Mindeststärke: 8	
Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Kettenhemd +2: 'Kettenhemd des Todes' Ein Magiern 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.		
 Klingensängers Kettenhemd +4 (ID: CHAN16)	Rüstungsklasse: 1	Gewicht: 15
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Druiden und Magiern		
Beschreibung: Die Geschichte der Rüstung ist wie von einem Schleier verhüllt. Entweder ist ihre Herkunft extrem exotisch, oder ihr Schöpfer wollte nicht, dass der Ort ihrer Herkunft bekannt wird. Eine derartige Geheimnistuerei hat sicher ihre Gründe. Würden gewisse Leute auch nur Gerüchte über die Existenz einer derart mächtigen Rüstung erfahren, würden sie sicher vor wenig zurückschrecken, um sie in die Finger zu bekommen. Die Rüstung stellt den Höhepunkt elfischer Handwerkskunst dar, und es handelt sich dabei wahrhaft um ein Geschenk der Götter.		
Fundort: Nizidramanii'yt, der schwarze Drache, im Westen von Suldanessallar [AR2807]		
 Melodisches Kettenhemd +3 (ID: CHAN15)	Rüstungsklasse: 2	Gewicht: 12
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Von allen außer Barden		
Beschreibung: Die Barden vom Lied waren eine kleine Gruppe halbelfischer Kriegerbarden, die die weit verstreuten Elfen in Calimshan unterhielten und verteidigten. Die magische Verzauberung dieser Rüstung erlaubt es nur Barden, sie zu tragen. Die magisch verzauberten Kettenglieder reiben so aneinander, dass die Rüstung wunderschöne Melodien spielt, wenn man darin richtig tanzt oder kämpft. Unglücklicherweise lösten sich die Barden vom Lied vor mehreren Hundert Jahren auf und das Geheimnis, wie man die Rüstung sozusagen spielt, ging mit ihnen verloren.		
Fundort: Aawill am Eingang der Gefängnisebene [AR0516]		
 Mithril Kettenhemd +4 (ID: CHAN06)	Rüstungsklasse: 1	Gewicht: 7
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben		

Beschreibung: Mithril-Kettenhemd +4. Das ist die persönliche Rüstung von Drizzt, dem berühmten Waldläufer der Drow. Sein Freund Bruenor schmiedete es für ihn.	
Fundort: Wenn ihr Drizzt im 6. Kapitel tötet	
 Schienenpanzer (ID: CHAN04 / ICHAN04 / VISCHAN02)	Rüstungsklasse: 4
	Gewicht: 40
Besonderheit: Mindeststärke: 8	
Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben, Barden	
Beschreibung: Der Schienenpanzer ist dem Bänderpanzer ziemlich ähnlich, jedoch sind die Metallstreifen nicht waagrecht auf das Grundmaterial, entweder Kettenhemd, Leder oder Stoff , 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.	
Fundort: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Duegarlager am Anfang der Unterwelt (links unten) [AR2100], linksobere Händler auf	
 Schienenpanzer +1 (ID: CHAN05)	Rüstungsklasse: 3
	Gewicht: 10
Besonderheit: -	
Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben, Barden	
Beschreibung: Der Schienenpanzer stellt eine Variante des Bänderpanzers dar. Bei dieser Rüstung werden Metallstreifen vertikal auf einem Kettenpanzer, Leder oder festem Stoff angenäht, im Gegensatz zu einem Bänderpanzer, bei dem die Metallstreifen horizontal verlaufen. Da man als Mensch seinen Oberkörper stärker abknicken, als ihn zur Seite drehen kann, schränkt der Schienenpanzer die Bewegungsfreiheit stärker als ein Bänderpanzer ein. Dieser Schienenpanzer ist magisch verzaubert, so dass er ein wenig besser schützt als ein normaler Schienenpanzer.	
Fundort: Hochkommissar Brega im Rat der Sechs des Regierungsbezirks [AR1002], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603]	
 Schuppenpanzer der Asche +2 (ID: CHAN17)	Rüstungsklasse: 2
	Gewicht: 18
Besonderheit: -	
Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben, Barden	
Beschreibung: Bei dieser Rüstung wurden statt Metallstreifen Lindwurmschuppen verwendet, die mittels magischen Feuers auf einem Untergrund aus Kettengliedern befestigt wurden. Die Rüstung ist aschgrau und wesentlich flexibler als ein normaler Schienenpanzer. Der Waldläufer Usher Skacan fertigte diese Rüstung an, nachdem er mehrere Lindwürmer getötet hatte, die gerade dabei waren, die Rehe und Elche in der Gegend auszurotten.	
Fundort: Kiste im westlichen Raum der untersten Etage von Bodhis Gruft [AR0803]	

Baldur's Gate 2 - Lederrüstungen

 <p>Angers Haut +3 (ID: LEAT20)</p>	Rüstungsklasse: 3	Gewicht: 35
<p>Besonderheit: Träger erhält +15% Feuer-, Kälte- und Säureresistenz; Träger ist immun gegen Verwirrung.</p>		
<p>Beschränkungen: Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Die schwere, feste Bärenhaut ist das einzige Überbleibsel des legendären Angers. Vor mehreren hundert Jahren terrorisierte der Anger, ein riesenhafter Bär, Hunderte kleiner Dörfer entlang der ganzen Schwertküste. Der Bär konnte weder durch Feuer noch durch Kälte oder Säure verwundet werden. In ihrer Verzweiflung schlossen sich die jungen Männer und Frauen mehrerer Dörfer zusammen und bildeten eine Miliz von beinahe zweihundert Leuten. Sie umringten den Anger und konnten ihn schließlich zu Fall bringen. Weniger als ein Dutzend Dorfbewohner überlebten das Massaker. Sie teilten die Haut des Angers unter sich auf. Aus einem der Hautstücke wurde diese Rüstung gefertigt.</p>		
<p>Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]</p>		
 <p>Beschlagener Lederwams +2 (ID: LEAT07 / LEAT15)</p>	Rüstungsklasse: 5	Gewicht: 8
<p>Besonderheit: -</p>		
<p>Beschränkungen: Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Die Greifenreiter und andere Reiter geflügelter Wesen wurden standardmäßig mit dieser Rüstung ausgestattet. Die Rüstung ist sehr leicht, aber durch ihre magische Verzauberung bietet sie dennoch angemessenen Schutz.</p>		
<p>Fundort: Ribalds "Besondere Waren" im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Kapitän Haegan im Hauptquartier der Sklavenhändler [AR0405], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]</p>		
 <p>Beschlagenes Lederwams + 2: Zieht Geschosse an (ID: LEAT06)</p>	Rüstungsklasse: 5	Gewicht: 8
<p>Besonderheit: Mindeststärke 8</p>		
<p>Beschränkungen: Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Verfluchtes Beschlagenes Lederwams Die seltsam aussehende Rüstung aus beschlagenem Leder kann, einmal angezogen, ohne die Hilfe eines Magiers oder Klerikers nicht wieder ausgezogen werden. Während die Rüstung erhöhten Schutz bei Nahkampfwaffen bietet, wird sie und damit auch ihr Träger zum Ziel für Fernkampfwaffen. Der Besitzer kann es sich also aussuchen: entweder tödliche Pfeile oder tödliche Schwerter.</p>		
<p>Fundort: Das Ding ist doch verflucht! Das wollt ihr doch nicht wirklich wissen oder?</p>		

	Rüstungsklasse: 6	Gewicht: 12
	Beschützer des Zweiten +2 (ID: LEAT03)	
Besonderheit: Mindeststärke 4		
Beschränkungen: Magiern		
Beschreibung: Lederrüstung +2: 'Beschützer der Zweiten' Der Schattennebel war eine Elitetruppe elfischer Waldläufer, die den Wald Cormanthor durchstreiften und allen Räufern und Monstern das Verderben brachten. Diese Rüstung wurde von Indeera Lakhan getragen, der stellvertretenden Anführerin und einer der mit den höchsten Würden und Auszeichnungen versehenen Offizierin 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.		
Fundort: Container im Echsenmenschenraum der Sphäre der Ebenen [AR0420]		
	Rüstungsklasse: 4	Gewicht: 4
	Haut des Ghuls +4 (ID: LEAT13)	
Besonderheit: Träger erhält +3 auf Rettungswürfe gegen Lähmung und Gift.		
Beschränkungen: Magiern		
Beschreibung: Ein verschlagener Dieb namens Damien Einmesser versuchte immer, die Vorteile seiner Feinde irgendwie zu seinen Gunsten einzusetzen, egal, wie widrig die Umstände waren. Nach einem harten Kampf gegen etliche Ghule, bei dem zwei seiner Gefährten starben, beschloss er, seine Chancen für den nächsten derartigen Kampf zu verbessern. Er häutete eines der Wesen und brachte die Haut zu einem Rüstungsmacher der Halblinge, der besonders erfahren darin war, Leder zu verzaubern. Die fertige Rüstung schützt nicht nur gut vor normalen Angriffen, sondern bewahrt den Träger auch vor Lähmung. Eine Rüstung aus Ghulhaut ist vielleicht nicht gerade heroisch, aber sehr praktisch.		
Fundort: Theshal "Bürgermeister" der Zombies im Treppenhaus zum Betrachter-Dungeon [AR0206]		
	Rüstungsklasse: -5	Gewicht: 4
	Jansens Abenteurerkleidung (ID: NPARM)	
Besonderheit: +25% Resistenz gegen körperliche Angriffe		
Beschränkungen: Von allen außer Jan Jansen		
Beschreibung: Jansens Metallabwehrende Abenteurerkleidung (Patent angemeldet) Die seltsame Rüstung besteht aus einem fremdartigen Metall, das einerseits sehr biegsam, aber andererseits sehr widerstandsfähig ist. Sie wurde von und für Jan Jansen entwickelt und kann nur von ihm getragen werden. Die Rüstung gewährt zwar keinen Rüstungsschutz, allerdings gibt sie Jan 25% Resistenz gegen jeden körperlichen Schaden und -5 auf RK gegen Fernkampfwaffen. Jan kann Zauber wirken, während er diese Rüstung trägt. Außerdem sieht sie sehr elegant und modisch aus. Achtung: Nur chemisch reinigen, nicht waschen!		
Fundort: Inventar von Jan Jansen		

 Karajahs Lederpanzer (ID: LEAT09)	Rüstungsklasse: 5	Gewicht: 4
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Magiern		
Beschreibung: Lederpanzer +3: Karajahs Leben und Tod Karajah war ein ganzes Jahrzehnt lang ein Champion unter den Schaukämpfern in Calimshan und schien unbesiegbar. Er behauptete, dass er nur deswegen so erfolgreich war, weil seine leichte Rüstung seine Bewegungsfreiheit in keiner Weise einschränkte. Vielleicht hat er ja wirklich nichts davon gewusst, dass diese unscheinbare Rüstung magisch ist, aber die anderen Schaukämpfer glaubten seinen Unschuldsbeteuerungen nicht, als die magische Natur der Rüstung entdeckt wurde. Die Rüstung hat die darauf folgende Prügel gut überstanden, nur Karajah erlag seinen Wunden.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]		
 Lederrüstung (ID: DLEAT10 / LEAT10)	Rüstungsklasse: 6	Gewicht: 40
	Besonderheit: Leise bewegen: -20% Schlösser öffnen: -10% Fallen finden/entschärfen: -10% Taschendiebstahl: -10%	
Beschränkungen: Von allen außer Magiern		
Beschreibung: Lederrüstungen werden aus der Haut großer Tiere hergestellt (Elefanten beispielsweise) oder aus mehreren Schichten dünnerem Leder, das von Tieren stammt, die nicht so rar sind. Hoch entwickelte Kulturen sind der Ansicht, dass die Lederrüstung zu unpraktisch und hindernd ist. Bei barbarischen Humanoiden ist sie jedoch weit verbreitet. Sie bietet einen besseren Schutz als ein Lederpanzer, aber es erfordert mehr Aufwand, sie in einwandfreiem Zustand zu erhalten. Investiert man diese Zeit nicht, beginnt sie zu stinken und sieht heruntergekommen aus. Sie verliert dann auch an Effektivität. Diebe können diese Rüstung zwar tragen, müssen dann aber einen Malus auf ihre Diebesfähigkeiten hinnehmen.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500]		
 Lederrüstung +2 (ID: LEAT11 / TTLEAT)	Rüstungsklasse: 6	Gewicht: 5
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Von allen außer Magiern		
Beschreibung: Das ist eine einfache Rüstung, die aus dickem Leder besteht, das mittels Wachs oder Wasser gehärtet wurde. Ein Lederpanzer ist steif und hart, ganz im Gegensatz zu Lederstiefeln oder einem Umhang aus Leder. Kleidung aus weichem Leder würde nämlich nicht mehr Schutz bieten als ganz normale Kleidung. Dieser Lederpanzer schützt dank einer magischen Verzauberung besser als ein normaler Lederpanzer.		

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000]



Orkische Lederrüstung +3 (ID: LEAT16)

Rüstungsklasse: 4

Gewicht: 7

Besonderheit: Träger erhält +10% Resistenz gegen Fernkampfwaffen und Charisma -1

Beschränkungen: Magiern

Beschreibung: Die grausige Rüstung stammt aus einem Orklager, das von Barbaren zerstört wurden. Statt Metallnieten wurden bei diesem beschlagenen Lederwams hunderte gehärtete Knochenstücke verwendet. Fingerknochen, Rippen und Schädel überziehen die Rüstung und halten die Schläge der Gegner ab. Mächtige orkische Magie sorgt noch für zusätzlichen Schutz gegen Fernkämpfangriffe, allerdings ist die Rüstung so widerwärtig, dass sie das Charisma des Trägers senkt.

Fundort: Truhe im Zentralraum der untersten Etage der de'Arnise Burg [AR1301]



Rüstung der Viper +5 (ID: LEAT18)

Rüstungsklasse: 2

Gewicht: 6

Besonderheit: Träger erhält -2 auf Rettungswürfe gegen Gift und Lähmung

Beschränkungen: Magiern

Beschreibung: Die Rüstung hat ihren Namen aufgrund ihrer besonderen Eigenschaften von einem Drow-Meuchelmörder namens Raroh erhalten. Raroh arbeitete besonders gern mit Gift und fand die besondere Schwachstelle dieser Rüstung rasch heraus. Er überreichte sie als Geschenk an Avlorm, einem vielversprechenden Novizen in seiner Gilde. Avlorm wurde schließlich so mächtig, dass er Rarohs Machtposition bedrohte, aber dank der ihm unbekannt Schwäche der Rüstung wurde er von Raroh mit Leichtigkeit eliminiert.

Fundort: Tisch in Drushs Turm von Ust'Natha [AR2207]



Rüstung Tiefster Nacht +4 (ID: LEAT17)

Rüstungsklasse: 3

Gewicht: 7

Besonderheit: -

Beschränkungen: Magiern

Beschreibung: Verzauberte Ebenholznieten schmücken diese schwarze Lederrüstung. Umberlee, die Königin der See, machte diese Rüstung der Diebin Dami Darn zum Geschenk, die den Beschwörer Looxil getötet hatte. Umberlee war deswegen so von der Tat angetan, weil sie von Looxil betrogen worden war. Dami Darn starb etliche Jahre später an einem Messer in ihrem Rücken. Es wurde ihr von ihrem Nachfolger in der Diebesgilde ins Kreuz gerammt.



Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]






Schattenrüstung (ID: LEAT08)





Rüstungsklasse: 4

Gewicht: 8

Besonderheit: Mindeststärke: 8	
Beschränkungen: Von allen außer Dieben (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)	
Beschreibung: Bei der Schattenrüstung handelt es sich um ein beschlagenes Lederwams, das speziell für die Schattenmeister von Amn hergestellt wurde. Die Schattenmeister nehmen innerhalb der Hierarchie der Schattendiebe den höchsten Rang ein. Die Schattenrüstung ist ein beschlagenes Lederwams +3, mit dessen Hilfe man mit den Schatten verschmelzen kann.	
Fundort: Mae'Var (Oberhaupt des 2. Diebesgildenhauses) [AR0301]; Renal Blutskalp im 1. Obergeschoss der Diebesgilde [AR0306]	
 Schuppen eines Schattendrachens (ID: LEAT19)	Rüstungsklasse: 1
	Gewicht: 10
Besonderheit: Träger erhält +50% Säureresistenz	
Beschränkungen: Magiern	
Beschreibung: Die Rüstung besteht aus den geschickt miteinander verbundenen Schuppen eines Schattendrachens. Die Rüstung ist sehr praktisch, aber auch gleichzeitig elegant. Durch die verwendeten Schuppen bietet sie dem Träger auch Schutz gegen Säure.	
Fundort: Lässt sich aus den Schattendrachenschuppen herstellen, die ihr bekommt, wenn ihr Thaxll'ssillyia, den Schattendrachen, tötet [AR1402]	
 Waffe des Fleisches +5 (ID: LEAT21)	Rüstungsklasse: 3
	Gewicht: 5
Besonderheit: Träger erhält +4 auf alle Rettungswürfe und +20% Magieresistenz	
Beschränkungen: Magiern und Charakteren ohne böse Gesinnung	
Beschreibung: Die Rüstung ist aus menschlicher Haut gefertigt und im Blut eines guten Drachen gehärtet worden. Sie stinkt förmlich nach Tod und Verzweiflung. Die bösartige Rüstung kann nur von wahrhaft bösen Personen verwendet werden.	
Fundort: Diese Rüstung besteht aus mehreren Komponenten, eine genau Beschreibung findet ihr in der Gegenstandsschmiede	

Baldur's Gate 2 - Plattenpanzer

 Ankheg-Plattenpanzer (ID: PLAT06)	Rüstungsklasse: 1	Gewicht: 25
	Besonderheit: Mindeststärke: 8	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Dieser Plattenpanzer wurde für Euch von Taerom Fuiruim 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: Kiste in einem Haus das im östlichen Teil des Brückenviertels (Nordöstlich der Fünf Krüge) befindet [AR0531], Diese Rüstung lässt sich zudem schmieden, genauere Infos findet ihr in der Gegenstandsschmiede		
 Baldurans Prunkharnisch (ID: WA2PLAT Collector's Edition)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 15
	Besonderheit: Der Träger erhält +4 Trefferpunkte und +1 auf Charisma; Mindeststärke: 15	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Baldurans Prunkharnisch Der Prunkharnisch wurde von dem berühmten Helden Balduran getragen. Er gehört zu einem vollständigen Set, bestehend aus einer Rüstung, Schild und Waffen, die im Museum von Baldurs Tor ausgestellt waren.		
Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]		
 Delvers Plattenpanzer +2 (ID: PLAT11)	Rüstungsklasse: 1	Gewicht: 25
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Die Rüstung wurde schon von zahlreichen guten Soldaten getragen. Einer ihrer prominentesten Träger, Delver Kinlake, wurde zum Namensgeber der Rüstung. Er war ein umherziehender Schwertkämpfer, dessen starker Schwertarm und scharfer Verstand die Fürsten von Tiefwasser so beeindruckte, dass er es bald zum angesehenen General brachte. Die Rüstung war ein Geschenk von Fürst Baeron und leistete Delver 30 Jahre gute Dienste. Nach seinem Tod ging sie an seinen ältesten Sohn weiter. Seit jenen Tagen ist sie durch die Hände der verschiedensten Abenteurer gewandert.		
Fundort: Häuptling GrabGrub auf der ersten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1201]		

 Drow-Prunkharnisch +5 (ID: DWPLAT01)	Rüstungsklasse: -4	Gewicht: 70
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
<p>Beschreibung: Ein Prunkharnisch stellt die prächtigste Rüstung dar, die man sich als Krieger kaufen kann. Sie sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern bietet auch den besten Schutz. Die perfekt gearbeiteten Metallplatten sind eng miteinander verbunden und wehren sowohl Schläge als auch Pfeile ab. Die ganze Rüstung ist mit Gravuren und Prägungen verziert. Diese Drow-Rüstung zerfällt zu Staub, wenn man sie aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.</p>		
<p>Fundort: Drow vor dem Eingang zu Ust`Natha in der Unterwelt [AR2100]; Drow hinter dem Eingang der Betrachterhöhle in der Unterwelt [AR2101]; Drow-Sklavenhändler im Südwesten von Ust`Natha [AR2200]; Szordrin in der Taverne von Ust`Natha [AR2202]; Wächter der Mutter Oberin im Tempel von Ust`Natha [AR2201]; Eiwächter im Tempel von Ust`Natha [AR2201]</p>		
 Feldharnisch (ID: PLAT09 / VISPLAT2)	Rüstungsklasse: 1	Gewicht: 70
	Besonderheit: Mindeststärke: 15	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
<p>Beschreibung: Ein Feldharnisch 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.</p>		
 Feldharnisch +1 (ID: PLAT05 / PLAT14)	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 60
	Besonderheit: Mindeststärke: 15	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
<p>Beschreibung: Ein Feldharnisch 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. Durch seine Verzauberung ist dieser Feldharnisch für Krieger ideal.</p>		
<p>Fundort: Ribalds "Besondere Waren" im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Tarnor, der Mann fürs Grobe, im Norden der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]; Olaf Rassmusen im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]; Maferan im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]; Tazok am Ausgang der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]</p>		
 Gorgonen-Plattenpanzer +4 (ID: PLAT13)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 30

Besonderheit: Träger erhält 15% Feuer- und Säureresistenz	
Beschränkungen: Barden, Druiden und Magiern	
Beschreibung: Die Gorgonenjagd ist ein extrem gefährlicher Sport, der bei den Drow beliebt ist. Oft wird das Blut der erlegten Gorgonen dazu verwendet, neue Plattenpanzer herzustellen. Diese besondere Art von Drow-Plattenpanzern ist dazu in der Lage, dem Licht der Sonne zu widerstehen.	
Fundort: Aus den Überresten der gefallenen Priesterinnen, beim Beschwörungsritual am Ende von Ust'Natha [AR2201]	

 Mithril-Feldharnisch +2 (ID: BRUENPLA)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 45

Besonderheit: -	
Beschränkungen: Druiden, Magiern und Dieben, Barden	
Beschreibung: Das ist die Rüstung von Bruenor Schlachtenhammer. Ihr habt noch nie zuvor eine solch vorzüglich gefertigte Rüstung gesehen. Sie stellt tatsächlich ein Wunderwerk der Schmiedekunst dar.	
Fundort: Wenn ihr Bruenor und seine Kammeraden (Drizzt, Wulfgar, Catti-Brie und Regis) im 6. Kapitel tötet	

 Plattenpanzer (ID: IPLAT01 / PLAT01 / PLAT07 / VISP)	Rüstungsklasse: 3	Gewicht: 50

Besonderheit: Mindeststärke: 12	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben	
Beschreibung: Ein Plattenpanzer verbindet Kettengeflecht mit Metallplatten, die die am meisten gefährdeten Körperbereiche wie Brust-, Bauch- und Leistengegend schützen. Ähnlich in der Bauweise wie ein Bronzepanzer, besteht ein echter Plattenpanzer aus Kettengeflecht und Leder.	
Fundort: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Elitewächter	

 Plattenpanzer +1 (ID: PLAT02 / PLAT10)	Rüstungsklasse: 2	Gewicht: 20

Besonderheit: Mindeststärke: 12	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben	
Beschreibung: Ein Plattenpanzer verbindet Kettengeflecht mit Metallplatten, die die am meisten gefährdeten Körperbereiche wie Brust-, Bauch- und Leistengegend schützen. Ähnlich in der Bauweise wie ein Bronzepanzer, besteht ein echter Plattenpanzer aus Kettengeflecht und Leder. Dieser Plattenpanzer wurde zusätzlich verzaubert und gewährt seinem Träger einen Bonus auf die Rüstungsklasse.	

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Draug Fea im Norden der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]; Stalman im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]; Samia im Zentrum der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]; Priester des Cyric im Zentrum der nördlichen Wälder [AR1800]



Prunkharnisch (ID: PLAT03)

Rüstungsklasse: 1

Gewicht: 70

Besonderheit: Mindeststärke: 15

Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Ein Feldharnisch 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.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Glacias im Zentrum des Obergeschosses der de'Arnise Burg [AR1303]



Prunkharnisch +2 (ID: PLAT19)

Rüstungsklasse: -1

Gewicht: 50

Besonderheit: Mindeststärke: 14

Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Ein Prunkharnisch stellt die prächtigste Rüstung dar, die man sich als Krieger kaufen kann. Sie sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern bietet auch den besten Schutz. Die perfekt gearbeiteten Metallplatten sind eng miteinander verbunden und wehren sowohl Schläge als auch Pfeile ab. Die ganze Rüstung ist mit Gravuren und Prägungen verziert. Diese Rüstung +2 wurde mit Hilfe eines Begrenzten Wunsches erschaffen.

Fundort: Wenn ihr den begrenzten Wunsch Zauber aussprecht und euch einen Gegenstand wünscht



Prunkharnisch der Firecams (ID: NPPLAT)

Rüstungsklasse: 0





Gewicht: 70


Besonderheit: -

Beschränkungen: Von allen außer Keldorn


Beschreibung: Prunkharnisch der Firecams





Ein Prunkharnisch stellt die prächtigste Rüstung dar, die man sich als Krieger kaufen kann. Sie sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern bietet auch den besten Schutz. Dieser Prunkharnisch gibt dem Träger eine um einen Punkt bessere Rüstungsklasse als ein normaler Prunkharnisch. Der Träger erhält außerdem +1 auf alle Rettungswürfe, und der Prunkharnisch gewährt ihm Handlungsfreiheit (d. h. er wird von Netz und ähnlichen Zaubern nicht behindert). Dieser Prunkharnisch wurde speziell für Keldorn entworfen und kann nur von ihm getragen werden.




Fundort: Inventar von Keldorn		
		
	Rüstungsklasse: -2	Gewicht: 45
Rüstung des Hirsches +3 (ID: PLAT16)		
Besonderheit: Mindeststärke: 14		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
<p>Beschreibung: Es gibt nur wenige Rüstungen in den Reichen, die sich mit diesem Prunkharnisch messen können. Über die Herkunft der Rüstung des Hirsches gibt es nur noch Legenden und Geschichten. Die populärste dieser Geschichten erzählt von einer aussichtslosen Schlacht gegen eine Orkarmee, die über den Dreibaumpass schwappte. Arngor von der Eiche führte die vereinten Armeen der Elfen und Menschen. Man sagt, dass er sich mit dem Anführer der Orks ein unerbittliches Duell lieferte, das tobte, bis die Sonne unterging und das Land von einem blutroten Nebel verhüllt wurde. Endlich fiel der Ork, doch Arngor hatte so schwere Verletzungen davongetragen, dass jede Rettung für ihn zu spät kam. Sein Blut durchtränkte die Rüstung, die auf diesem Weg zur Verkörperung seines Mutes und seiner Tapferkeit wurde. So entstand die Rüstung des Hirsches.</p>		
Fundort: Von den Dämonenritter, die erscheinen wenn ihr der Statue im Südwesten des Kuo-Toa Dungeons ein Lebewesen opfert [AR2402]		
		
	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 30
Roter Drachenschuppenpanzer (ID: PLAT18)		
Besonderheit: Träger erhält 50% Feuerresistenz		
Beschränkungen: Barden, Magiern und Dieben		
<p>Beschreibung: Drachenschuppenpanzer sind leicht, widerstandsfähig und feuerresistent. Natürlich sind diese Rüstungen sehr begehrt, doch es ist äußerst schwierig, wenn nicht gar unmöglich, einen uralten Drachen zu finden und ihn zu töten, um aus seinen Schuppen eine derartige Rüstung anzufertigen. Normalerweise ist es leichter, wenn man gleich nach einem bereits existierenden Drachenschuppenpanzer wie diesem sucht. Man sollte ihn jedoch nicht unbedingt in der Gegenwart von Drachen tragen, vor allem nicht von Roten Drachen.</p>		
Fundort: Lässt sich aus den Rotendrachenschuppen herstellen, die ihr bekommt, wenn ihr Firkraag tötet [AR1203]		
		
	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 40
Stolz der Legion +2 (ID: PLA15)		
Besonderheit: Mindeststärke: 14		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
<p>Beschreibung: Von diesen Rüstungen, die einst bei den Legionen Unthers weit verbreitet waren, sind heutzutage nur noch wenige in Verwendung. Die seltenen Exemplare, die noch existieren, befinden sich meist in den Händen reicher Sammler. Schon so mancher Abenteurer hat sich ein kleines Vermögen verdient, indem er über eine derartige Rüstung gestolpert ist.</p>		
		
	Rüstungsklasse: -2	Gewicht: 35
T'rahcies Plattenpanzer +5 (ID: PLA17)		

Besonderheit: Verflucht; Charisma -5, Stärke -2; Mindeststärke: 13	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben	
Beschreibung: In hohem Alter beehrte Baron T'rachie die Frau des unbedeutenden Soldaten Libol. Statt sie öffentlich zu umwerben und so einen Skandal zu riskieren, erschuf er diese Rüstung. Er überreichte sie dem Soldaten als Geschenk. Die verfluchte Rüstung schwächte Libol und entstellte ihn aufs Fürchterlichste. Angewidert verließ ihn seine Frau. Libol war in der Rüstung gefangen. Er konnte dem Baron seinen Verrat nicht nachweisen und bat, in die Einöde geschickt zu werden, um dort gegen plündernde Oger zu kämpfen. Er kehrte nie zurück, und Baron T'rachie konnte ungestört der Witwe Libol nachstellen. Die Rüstung ist verflucht, und man braucht mächtige Magie, um sie wieder abzulegen.	
Fundort: Ribald's Spezielle Waren im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]	
 Verdammnis-Plattenpanzer +3 (ID: PLA12)	Rüstungsklasse: 0
	Gewicht: 27
Besonderheit: -	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben	
Beschreibung: Ein gewisser Adarius Shin hat dem Verdammnis-Plattenpanzer seinen Namen gegeben. Die Rüstung macht ihrem bedrohlichen Namen alle Ehre. Adarius hatte gehofft, auf diesem Weg seine Gegner mit Furcht zu erfüllen. Dummerweise starb er jedoch, kurz nachdem er die Rüstung angelegt hatte, unter mysteriösen Umständen. Auf diesem Weg bekam der Name der Rüstung seine ganz eigene Bedeutung. Jeder Abenteurer, der diese Rüstung daraufhin anlegte, starb nach kurzer Zeit. Man sollte jedoch vielleicht zur Ehrenrettung der Rüstung sagen, dass die meisten Abenteurer kein langes Leben führen und natürlich meist in ihrer Rüstung sterben.	
Fundort: Vom Dschinn des mysteriösen Portals im Westen des untersten Heim Dungeons [AR1512]	

Baldur's Gate 2 - Roben

 Magische Feuerschutzrobe (ID: CLCK10)	Gewicht: 3
Besonderheit: Besonderheit: Magieresistenz gegen Feuer: +20%	
Beschränkungen: Von allen außer Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)	
Beschreibung: Aufgrund der extrem launenhaften Natur der meisten Zauber sind die Feuerschutzroben unter jungen Gehilfen und ihren Zauberlehrern weit verbreitet. Wie andere gleichartige Roben können diese nur von Magier getragen werden.	
Fundort: Prebek im Erdgeschoss Gaelen Bayles Haus [AR0407]; Raelis Shai im Theater (Keller der Fünf Krüge) des Brückenviertels [AR0510]; Mekrath in seiner Kanalisationswohnung [AR0705]	

 <p>Robe der bösen Erzmagier (ID: CLCK17)</p>	<p>Gewicht: 6</p>
<p>Besonderheit: Besonderheit :Rüstungsklasse: 5 Magieresistenz: +5% Rettungswurf: +1</p>	
<p>Beschränkungen: Von allen außer Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)</p>	
<p>Beschreibung: Diese mächtige Magierrobe bietet Schutz vor allen Arten körperlicher Angriffs und erhöht gleichzeitig die eigene Magieresistenz und die Rettungswürfe. Aufgrund ihrer Verzauberung kann sie nur von Magiern böser Gesinnung getragen werden.</p>	
<p>Fundort: linksoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200], Mekrath in seiner Kanalisationswohnung [AR0705]</p>	
 <p>Robe der guten Erzmagier (ID: CLCK15 / CLCK19)</p>	<p>Gewicht: 6</p>
<p>Besonderheit: Besonderheit: Rüstungsklasse: 5 Magieresistenz: +5% Rettungswurf: +1</p>	
<p>Beschränkungen: Von allen außer Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)</p>	
<p>Beschreibung: Diese mächtige Robe bietet Schutz vor allen Formen körperlicher Angriffe und erhöht gleichzeitig die eigene Magieresistenz und Rettungswürfe. Aufgrund ihrer Verzauberung kann sie nur von Magiern guter Gesinnung getragen werden.</p>	
<p>Fundort: Geisterhafter Harfenspieler im Obergeschoss Harfnerhauses [AR0309]</p>	
 <p>Robe der neutralen Erzmagier (ID: CLCK16)</p>	<p>Gewicht: 6</p>
<p>Besonderheit: Besonderheit: Rüstungsklasse: 5 Magieresistenz: +5% Rettungswurf: +1</p>	
<p>Beschränkungen: Von allen außer Magiern Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)</p>	
<p>Beschreibung: Diese mächtige Magierrobe bietet Schutz vor allen Arten körperlicher Angriffs und erhöht gleichzeitig die eigene Magieresistenz und die Rettungswürfe. Aufgrund ihrer Verzauberung kann sie nur von Magiern neutraler Gesinnung getragen werden.</p>	
<p>Fundort: Jermien in seinem Haus in den Umarhügeln [AR1103]</p>	
 <p>Robe der Zauberlehrlinge (ID: CLCK29)</p>	<p>Gewicht: 0</p>

Besonderheit: Besonderheit: Rüstungsklasse: 3	
Beschränkungen: -	
Beschreibung: Die Robe wurde von Euren Zauberlehrlingen erschaffen, die fleißig in der Sphäre der Ebenen an neuen magischen Gegenständen arbeiten.	
Fundort: Eine der Belohnungen der Magierfestung (von einem der Lehrlinge)	
 Robe des Abenteurers (ID: CLCK14)	Gewicht: 4
Besonderheit: Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse gegen Wuchtwaffen Rettungswurf gegen Versteinerung/Verwandlung: +1	
Beschränkungen: Von allen außer Magiern Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)	
Beschreibung: Diese Robe wurde speziell so verzaubert, dass sie den aus vielfältigen Quellen stammenden Bedürfnissen des Magiers auf Abenteuern entspricht. Sie schützt den Träger nicht nur vor den unterschiedlichen Formen des Schadens durch Wuchtwaffen, sondern auch vor dem versteinernen Blick des Basilisken und den Verwandlungskräften gegnerischer Magier. Wie andere derartige Roben kann die Robe des Abenteurers nur von Magiern getragen werden.	
Fundort: Sion im bewachten Anwesen (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0906]	
 Robe des Reisenden (ID: CLCK13)	Gewicht: 4
Besonderheit: Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse gegen Fernkampfwaffen Rettungswurf gegen Odemwaffen: +1	
Beschränkungen: Von allen außer Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)	
Beschreibung: Diese Magierrobe wurde für die Nutzung durch wandernde, reisende Magier perfektioniert, die von Ort zu Ort ziehen. Ihre Verzauberung bietet Schutz vor dem Räuberpfeil und vor dem eifersüchtigen diebischen Magier, der mit seiner Stinkenden Wolke im Hinterhalt wartet. Wie andere gleichartige Roben kann die Robe des Reisenden nur von Magiern getragen werden.	
 Schurkenrobe (ID: CLCK12 / CLCK18)	Gewicht: 4
Besonderheit: Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse gegen Klingenswaffen Rettungswurf gegen Todesmagie: +1	
Beschränkungen: Von allen außer Magiern Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)	

Beschreibung: Einer der Lieblingsgegenstände von Magier und 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 Arkanen beschränkt.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Conster (Firkraags Handlanger) auf der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]



Vecnas Robe (ID: Collector's Edition Gegenstand)

Gewicht: 3

Besonderheit: Der Träger erhält +10% Magieresistenz und -4 auf Initiative beim Wirken von Zaubern.; Rüstungsklasse: 5

Beschränkungen: -

Beschreibung: Die Robe ist natürlich nicht einmal annähernd so mächtig wie die legendären Artefakte 'Vecnas Hand' und 'Vecnas Auge'. Dennoch hat die Robe allein dadurch, dass sie einige Zeit von dem mächtigen Leichnam getragen wurde, beträchtliche magische Fähigkeiten erlangt.

Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]



Zauberrobe des Widerstands gegen Kälte (ID: CLCK09)

Gewicht: 3

Besonderheit: Magieresistenz gegen Kälte: +20%

Beschränkungen: Von allen außer Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)

Beschreibung: Magierroben des Widerstands gegen Kälte sind in der Region der Schwertküste ein normaler Anblick, besonders wenn man nach Norden in Richtung Niewinter und Eiswindtal reist. Viele junge Magier 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 sie nur von Zauberern getragen werden.

Fundort: Sanasha im Erdgeschoss Gaelen Bayles Haus [AR0407]; Elence Fielding in den Umarhügeln [AR1100]; Elence Fielding in der Taverne der Umarhügel [AR1105]; Magier im Zentrum der nördlichen Wälder [AR1800]



Zauberrobe zum Schutz vor Elektrizität (ID: CLCK11)




Gewicht: 3

Besonderheit: Magieresistenz gegen Elektrizität: +20%

Beschränkungen: Von allen außer Magiern (auch mehrklassig und mit Klassenkombination)

Beschreibung: Man sieht sie zwar nicht so häufig wie die anderen Magierroben, 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 Magiern getragen, die sich vor den Intrigen der eigenen Zunft schützen wollen. Wie alle anderen gleichartigen Roben können diese nur von Zauberern getragen werden.

Baldur's Gate 2 - Schilde

 Baldurans Schild (ID: SHLD21 Collector's Edition)	Rüstungsklasse: -4	Gewicht: 15
	<p>Besonderheit: Der Träger erhält -1 auf Stärke. Der Schild reflektiert die magischen Angriffe der Augensterne eines Betrachters.; Mindeststärke: 12</p> <p>Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben</p> <p>Beschreibung: Baldurans Schild +3 Der Schild wurde einst vom Helden Balduran getragen. Er gehört zu einem vollständigen Set, bestehend aus einer Rüstung, Schild und Waffen, die im Museum von Baldurs Tor ausgestellt waren.</p> <p>Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]</p>	
 Drachenschuppenschild +2 (ID: SHLD21)	Rüstungsklasse: -3	Gewicht: 5
	<p>Besonderheit: Feuer-, Kälte- und Elektrizitätsresistenz des Trägers beträgt 25%</p> <p>Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben</p> <p>Beschreibung: Auch dieser mächtige Gegenstand wurde vom Hexer Wormsor hergestellt. Der Schild besteht aus der Haut eines Roten Drachen, die über einen Stahlrahmen gespannt wurde. Grüne und weiße Drachenschuppen sind so auf dem Schild angebracht, dass sie ein Muster ergeben, das sich aus dem richtigen Blickwinkel zum Antlitz eines uralten Drachen formt.</p> <p>Fundort: Der Schatz König Strohm's (im Norden) der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]</p>	
 Drow-Schild +3 (ID: DWSHLD01)	Rüstungsklasse: -4	Gewicht: 7
	<p>Besonderheit: -</p> <p>Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben</p>	

Beschreibung: Ein mittelgroßer Schild wird ähnlich wie ein kleiner Schild verwendet. Da der mittelgroße Schild allerdings recht schwer ist, ist die Schildhand des Trägers durch den Schild blockiert und kann nicht für andere Zwecke eingesetzt werden. Mittelgroße Schilde werden normalerweise aus Metall gefertigt und haben einen Durchmesser von 90 cm bis 120 cm. Die Form ist dabei ziemlich beliebig. So gibt es runde und eckige mittelgroße Schilde, aber auch solche in Form von gespreizten Drachenflügeln. Ein klassischer Schild, wie er im Mittelalter verwendet wurde, ist dreieckig, wobei eine Spitze nach unten weist. Der Gegenstand ist, wie die meisten Ausrüstungsgegenstände der Drow, aus einer Adamantitlegierung hergestellt. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.

Fundort: Drow hinter dem Eingang der Betrachterhöhle in der Unterwelt [AR2101]; Solaufein in Ust’Natha [AR2200]; Priesterin der Lolth; Drow-Priesterin; Henker im Tempel von Ust’Natha [AR2201]; Qilue in der weiblichen Kämpfergemeinschaft von Ust’Natha [AR2206]



Familienschild der Delryns (ID: NPSHLD)

Rüstungsklasse: -2

Gewicht: 3

Besonderheit: Kann dreimal täglich Schutz vor normalen Geschossen auf den Träger wirken.
Feuerresistenz: +30%
Kälteresistenz: +30%

Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Familienschild der Delryns +1
 Das ist das Erbschild von Anomens Familie. Es wurde Anomen von seinem Vater übergeben. Abgesehen von dem erhöhten Schutz gegen normale Angriffe, die das Schild bietet, strahlt es eine Aura aus, die den Träger teilweise gegen Angriffe schützt, die auf Kälte oder Hitze basieren. Anomen kann das Schild verwenden, um ein Energiefeld zu erzeugen, das ihn vor Angriffen mit Fernkampfwaffen schützt. Diese Fähigkeit kann dreimal täglich eingesetzt werden.

Fundort: Inventar von Anomen



Festungsschild +3 (ID: SHLD23)

Rüstungsklasse: -4




Gewicht: 3

Besonderheit: -7 auf RK gegen Fernampfwaffen




Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben




Beschreibung: Der mannsgroße Schild trägt seinen Namen völlig zu Recht. Mit Hilfe des Schildes hielt Phil Pious, ein Paladin vom Höchst Ehrenwerten Orden des Strahlenden Herzens, einst eine ganze Bataillon plündernder Hobgoblin- und Koboldbogenschützen ab, bis sie ihre Pfeile aufgebraucht hatten. Da der Schild im Nahkampf fast ebenso nützlich ist wie gegen Fernkämpfer, griff er sie anschließend an und tötete jeden einzelnen von ihnen.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]

 Gnadenretter +3 (ID: SHLD27)	Rüstungsklasse: -4	Gewicht: 5
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Das war einst ein unglaublich mächtiger, magischer Schild, der von den Klerikern des Tyrannos eingesetzt wurde. Der Großteil seiner Verzauberungen verblasste allerdings nach dem Untergang des Gottes. Der Schild bietet jedoch noch immer guten magischen Schutz und ist daher für Abenteurer sehr nützlich.		
Fundort: Vom Avatar der Vergessenen, wenn ihr ihm den Dimensionsreißer zur Zerstörung überreicht [AR0204]		
 Großer Schild +2 (ID: SHLD19 / SHLD30)	Rüstungsklasse: -3	Gewicht: 4
	Besonderheit: -1 RK gegen Fernkampfwaffen	
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Großer Schild +2 Der Schild wurde von Zwergenhand gefertigt und von einem gewissen Pellan von Tyr in Auftrag gegeben. Er war ein hitzköpfiger Paladin, der für seinen unglaublichen Mut und seinen völligen Mangel an gesundem Menschenverstand bekannt war. Er hörte davon, dass ein Roter Drache das Land verwüstete und sattelte natürlich sofort sein Pferd, um gegen ihn in die Schlacht zu reiten. Der Paladin und seine Rüstung mundeten dem Drachen recht vorzüglich, doch das Schild lag ihm ziemlich schwer im Magen. Er würgte es daher wieder aus und lagerte es in seinem Schatzhort. Dort verblieb es viele Jahre, bis es Pellans Sohn wiederbeschaffte. Er war ein kluger Krieger, der wusste, wann es besser war, zu schleichen statt zu kämpfen. Das Schild ist nicht nur von vorzüglicher Fertigkeit, sondern durch den Einsatz von Magie auch besonders leicht.		
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Maferan im Obergeschoss des bewachten Anwesens (Nordosten) des Tempelbezirks [AR0907]		
 Kiels Tartsche (ID: SHLD20)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 2
	Besonderheit: Kein Schutz gegen Fernkampfwaffen und Stichwaffen. Träger erhält +1 auf Geschicklichkeit	
Beschränkungen: Magiern		
Beschreibung: Das ist die Tartsche von Kiel dem Legionentöter, dem erstgeborenen Sohn Durlags des Trolltöters. Er war der Clan-Prinz und hätte eines Tages den Turm seines Vaters beherrschen sollen. Doch dieser war ja bekanntlich dem Untergang geweiht. Die Tartsche ist außergewöhnlich leicht und mit großem handwerklichen Geschick gefertigt, wodurch der Träger +1 auf Geschicklichkeit erhält.		

 Kleiner Schild (ID: DSHLD01)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 3
Besonderheit: Kein Schutz vor Fernkampfwaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
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: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700]		
 Kleiner Schild (ID: SHLD01 / SHLD11 / SHLD12)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 3
Besonderheit: Kein Schutz vor Fernkampfwaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
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: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]		
 Kleiner Schild +1 (ID: SHLD02)	Rüstungsklasse: -2	Gewicht: 3
Besonderheit: Kein Schutz vor Fernkampfwaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
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. Diese magische Version des Schildes schützt noch besser vor Angriffen.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]		

 Kleiner Schild +1 (ID: ISHLD02)	Rüstungsklasse: -2	Gewicht: 3
Besonderheit: Kein Schutz vor Fernkampfwaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
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. Diese magische Version des Schildes schützt noch besser vor Angriffen.		
 Kleiner Schild +2 (ID: SHLD28)	Rüstungsklasse: -3	Gewicht: 2
Besonderheit: Kein besonderer Schutz gegen Fernkampfwaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Obwohl auf dem Schild sehr effektive Verzauberungen liegen, wirkt es ziemlich alltäglich und lässt sich nicht genauer einordnen. Vermutlich ist es in großer Stückzahl hergestellt worden und hat bei der Armee einer mächtigen, längst vergessenen Baronie Verwendung gefunden. Natürlich kann man sich da keineswegs sicher sein.		
Fundort: Ribalds "Besondere Waren" (ab Kapitel 6) im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702], Amboss der Rechtschafenden (Handelstreff's Schmied) [AR2001], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Tarnor, der Mann fürs Grobe, im Norden der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]; Draug Fea im Norden der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]		
 Langschild (ID: SHLD05 / SHLD15 / SHLD16 / SHLD1)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 15
Besonderheit: -1 auf RK gegen Geschößwaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Der Langschild, auch Drachen- oder Turmschild genannt, ist ein riesiger Schild aus Metall oder Holz, der 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: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406], Blinde Priester		

 Langschild +1 (ID: SHLD06)	Rüstungsklasse: -2	Gewicht: 12
Besonderheit: -1 gegen Fernkampfaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
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 irgendetwas anderes zu tun.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Barl im Tempel von Handelstreff [AR2008]; Truhe in Corans Haus im Nordwesten des Tethirwaldes [AR2603]		
 Langschild +1, +4 gegen Geschosse (ID: SHLD07)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 12
Besonderheit: -4 gegen Fernkampfaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Langschild +1, +4 gegen Fernkampfaffen, '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 Pfeilhagel 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: Container in der Mitte des Feuerraumes der Sphäre der Ebenen [AR0412]		
 Mittlerer Schild +2 (ID: SHLD29)	Rüstungsklasse: -3	Gewicht: 5
Besonderheit: -		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Das ist ein standardisierter magischer Schild, mit dem Elitetruppen und Leibwächter ausgerüstet werden. Der Schild ist noch recht neu. Er wurde von Taerom Fuiruim von Beregost geschmiedet, und es gibt noch praktisch keine Geschichten über ihn. Vielleicht wird er ja einst von einem tapferen jungen Krieger dazu verwendet, legendäre Taten zu vollbringen, damit man etwas Interessanteres über ihn erzählen kann.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]		

 Normaler Schild (ID: ISHLD03)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 7
Besonderheit: Kein Schutz vor Fernkampfwaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Ein mittelgroßer Schild wird ähnlich wie ein kleiner Schild verwendet. Da der mittelgroße Schild allerdings recht schwer ist, ist die Schildhand des Trägers durch den Schild blockiert und kann nicht für andere Zwecke eingesetzt werden. Mittelgroße Schilde werden normalerweise aus Metall gefertigt und haben einen Durchmesser von 90 cm bis 120 cm. Die Form ist dabei ziemlich beliebig. So gibt es runde und eckige mittelgroße Schilde, aber auch solche in Form von gespreizten Drachenflügeln. Ein klassischer Schild, wie er im Mittelalter verwendet wurde, ist dreieckig, wobei eine Spitze nach unten weist.		
Fundort: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700]		
 Normaler Schild (ID: SHLD03 / SHLD13 / SHLD14)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 7
Besonderheit: Kein Schutz vor Fernkampfwaffen		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Ein mittelgroßer Schild wird ähnlich wie ein kleiner Schild verwendet. Da der mittelgroße Schild allerdings recht schwer ist, ist die Schildhand des Trägers durch den Schild blockiert und kann nicht für andere Zwecke eingesetzt werden. Mittelgroße Schilde werden normalerweise aus Metall gefertigt und haben einen Durchmesser von 90 cm bis 120 cm. Die Form ist dabei ziemlich beliebig. So gibt es runde und eckige mittelgroße Schilde, aber auch solche in Form von gespreizten Drachenflügeln. Ein klassischer Schild, wie er im Mittelalter verwendet wurde, ist dreieckig, wobei eine Spitze nach unten weist.		
Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]		
 Normaler Schild +1 (ID: SHLD04)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 7
Besonderheit: -		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Ein mittelgroßer Schild wird ähnlich wie ein kleiner Schild verwendet. Da der mittelgroße Schild allerdings recht schwer ist, ist die Schildhand des Trägers durch den Schild blockiert und kann nicht für andere Zwecke eingesetzt werden. Dafür bietet dieser spezielle Schild aber dank magischer Energie verbesserten Schutz.		

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Gemischtwarenladen in der Svifneblin-Siedlung der Unterwelt [AR2100], Samia im Zentrum der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Schmied von Brynnlaw [AR1603]



Reflektierender Schild +1 (ID: SHLD24)

Rüstungsklasse: -2

Gewicht: 3

Besonderheit: Reflektiert alle Angriffe mit Fernkampfwaffen auf den Angreifer.

Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Lange Zeit dachte man sich, dass es sich bei diesem Schild nur um ein Dekorationsstück handele, das einst einen Rittersaal geschmückt hatte. So verstaubte der Schild in der Ecke eines Kuriositätenladens, bis ihn ein junger Adelige kaufte, um ihn als zeremoniellen Schild zu tragen. Die Magie, die in dem Schild schlummerte, wurde entdeckt, als der Schild einen Anschlag auf sein Leben vereitelte. Er schleuderte nämlich alle Angriffe auf die Mächtigen-Meuchelmörder zurück. Eine Untersuchung des Schilds ergab, dass er vermutlich aus Myth Rynn oder einer ähnlichen uralten Ausgrabungsstätte stammt.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]



Schild der Harmonie +2 (ID: SHLD25)

Rüstungsklasse: -3

Gewicht: 2

Besonderheit: Der Träger ist gegen Bezauberung, Verwirrung, Beherrschung und Personen festhalten immun.

Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Audn vom Schlachtfeld, der Ritter und Kämpfe des Magiers Kekkim, trug diesen Schild den Großteil seines Lebens. Er schützte vor allen Arten der geistigen Beeinflussung. Das ist natürlich für einen Magier, der sich darauf verlassen muss, dass die mit ihm verbündeten Krieger treu an seiner Seite kämpfen, von enormem Vorteil. Sowohl Kekkim als auch Audn sind schon vor langer Zeit in den Schoß der Mutter Erde zurückgekehrt und haben den Schild sozusagen jenen hinterlassen, die es schaffen, ihn aus Kekkims Turm zu holen.



Schild der Verlorenen +2 (ID: SHLD26)

Rüstungsklasse: -3




Gewicht: 5

Besonderheit: Träger erhält +5% Magieresistenz






Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben

Beschreibung: Der seltsame Schild wurde von Nomaden gefertigt, die einst im Mirwald hausten. Irgendwann wurden die Nomaden in die zivilisierte Gesellschaft integriert und gerieten in Vergessenheit. Der Schild besteht aus fein gewebtem menschlichen und tierischem Haar, das mit Verzauberungen förmlich miteinander verschweißt wurde. Wie die Nomaden das zu Wege gebracht haben, ist heutzutage unbekannt.

Fundort: Vom Oger Madulf für das Friedensabkommen mit Bürgermeister Lloyd in den Umarhügeln [AR1100]

 Tartsche (ID: SHLD08)	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 2
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Magiern		
Beschreibung: Die Tartsche, auch Zielschild genannt, ist ein kleiner runder Holz- oder Metallschild, den man am Unterarm befestigt. Er kann von Armbrust- und Bogenschützen getragen werden, ohne sie beim Angriff mit ihrer jeweiligen Waffe zu behindern.		
Fundort: Mira im Nordosten der Waukeens Promenade [AR0700], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Schwarzmarktdieb am Tempel von Illmater in den Slums [AR0400], Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Kaufmann in der linken Hälfte des Handelstreff Marktplatzes [AR2000], Schwarzmarktdieb am Eingang der Diebesgilde [AR0305], Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Schmied von Brynnlaw [AR1603], Bernard, Wirt der Kupferkrone, in den Slums [AR0406]		
 Tartsche +1 (ID: SHLD17)	Rüstungsklasse: -2	Gewicht: 2
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Magiern		
Beschreibung: Eine Tartsche ist ein kleiner Schild aus Holz oder Metall, den man am Vorderarm festschnallt. Da er relativ klein und leicht ist, schränkt er die Bewegungsfreiheit kaum ein. Diese Tartsche ist verzaubert, so dass sie den Träger besser schützt. Die Verzauberung ist allgemeiner Natur. Man kann daher ihre Herkunft nicht feststellen.		
Fundort: Nordöstliche Wand im 1. Obergeschoss des 2. Diebesgildenhauses [AR0303]; Skelett		
 Wächter +4 (ID: SHLD22)	Rüstungsklasse: -5	Gewicht: 3
	Besonderheit: -	
Beschränkungen: Magiern		
Beschreibung: Vor einem Jahrhundert bemerkten die Astronomen einen Kometen, der scheinbar aus dem Nichts aufgetaucht war und vor der Schwertküste aufschlug. Das war ein seltsames Ereignis, aber noch seltsamer war das leichtgewichtige, aber äußerst widerstandsfähige Metall, das der Schmied Huffum Fuiruim wenige Tage später in der Gegend fand. Es kümmerte ihn wenig, wo das Metall hergekommen sein könnte, und er fertigte einen Schild aus dem Metall. Der Vorgang dauerte mehrere Monate und erforderte die Hilfe mehrerer Zauberer. Der Schmied sagte später über den Schild: 'Ein Geschenk des Himmels? Nein, ein Geschenk meines Hammers!'		
Fundort: linksobere Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]		

Baldur's Gate 2 - 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 nach Maß angepasst werden.	
 Ätherstiefel (ID: BOOT11)	Besonderheit: Der Träger der Stiefel kann einmal täglich für 30 Sekunden ätherisch werden. Dadurch wird er gegen normale Waffen immun, kann aber immer noch zaubern und mit Waffen angreifen.
Beschreibung: Die Gelehrten von Kerzenburg haben schon oft hitzige Debatten darüber geführt, warum diese Stiefel angefertigt wurden. Einige sind der Ansicht, dass eine Adelige die Stiefel von einem ätherischen Liebhaber erhielt, damit sich die beiden regelmäßig zu einem Stelldichein treffen konnten. Andere weisen trocken darauf hin, dass derartige Stiefel wohl für jeden Magier nützlich sind. Mit Hilfe der Stiefel kann er sich vor den meisten Angriffen schützen und seine Gegner so ungestört mit Kampfzaubern eindecken.	
Fundort: Truhe der zwei Teufelchen im Südwesten der Stadt der Sahugin [AR2300]	
 Elfenstiefel (ID: BOOT07)	Besonderheit: Der Träger erhält +30% auf Leise bewegen.
Beschreibung: Der Träger dieser weichen Stiefel hat einen ebenso leisen Tritt wie Waldelfen. Diebe schätzen diese Stiefel natürlich ganz besonders, aber die Elfen trennen sich nur ungern von ihnen. Sie befürchten, dass sie für illegale Zwecke verwendet werden könnten.	
Fundort: Schublade im nordwestlichen Haus von Suldanessallar [AR2808]	
 Flimmerstiefel (ID: BOOT08)	Besonderheit: Der Träger erhält -2 auf RK und wird alle 12 Sekunden zu einem zufälligen Feind teleportiert, wenn Feinde in Sichtweite sind.
Beschreibung: Der Gegenstand ist verflucht und kann nur mit Hilfe von Fluch brechen abgelegt werden. Ob der unbekannte Schöpfer die gefährlichen Stiefel unabsichtlich oder mit hinterhältiger Absicht erschuf, weiß niemand. Der Träger der Stiefel wird ständig zufällig von einem Feind in der Gegend zum nächsten teleportiert, bis entweder er oder alle Feinde tot sind. Durch diesen beständigen Ortswechsel erhält der Träger allerdings -2 auf RK.	
Fundort: Vom gefangenen Schatten, das euch ein Geschäft offeriert, im Schattenlorddungeon [AR1401]	
 Geschwindigkeitsstiefel (ID: BOOT10)	Besonderheit: Der Träger wird von doppelt starker Hast betroffen, kann aber keine Angriffe durchführen und nicht zaubern, während er die Stiefel trägt.
Beschreibung: Die Stiefel wurden mit der Absicht geschaffen, sozusagen verbesserte Siebenmeilenstiefel zu erzeugen. Der Träger wird enorm flink und zwar so, als ob er Siebenmeilenstiefel tragen würde und zusätzlich der Zauber 'Hast' aktiv sei. Dummerweise kann der Träger der Stiefel keine Angriffe ausführen. Die Stiefel zwingen ihn dazu, blitzschnell durch die Gegend zu flitzen, so dass selbst der stärkste Held rasch darin ermüdet. Die Stiefel tragen den treffenden Spitznamen 'Schuhwerk des Feiglings', der ihren einzigen sinnvollen Anwendungszweck gut charakterisiert: Davonrennen!	

Fundort: Mithrilmünzenmaschine im oberen Dungeon des Heims [AR1514]



Siebenmeilenstiefel (ID: BOOT01 / BOOTDRIZ / MOVE7)

Besonderheit: -

Beschreibung: Siebenmeilenstiefel: '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: Renal Blutskalp im 1. Obergeschoss der Diebesgilde [AR0306]; Meerestroll im Südwesten der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]; Trollkoch auf der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]



Stiefel der Bodenhaftung (ID: BOOT05)

Besonderheit: Magieresistenz gegen Elektrizität: +50%

Beschreibung: Stiefel der Bodenhaftung, '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: Mithrilmünzenmaschine im oberen Dungeon des Heims [AR1514]



Stiefel der Diebeskunst (ID: BOOT02)

Besonderheit: Leise bewegen +20%; In Schatten verstecken: +15%

Beschreibung: Stiefel der Diebeskunst, '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: Nachtschränken im 1. Obergeschoss des 2. Diebesgildenhauses [AR0303]



Stiefel der Vermeidung (ID: BOOT04)

Besonderheit: -5 auf RK gegen Fernkampfwaffen

Beschreibung: Stiefel der Vermeidung, '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: Reti im südlichsten Haus des Brückenviertels [AR0507]



Stiefel des Hohen Nordens
(ID: BOOT03)

Besonderheit: Widerstandsfähigkeit gegen Kälte:
+50%

Beschreibung: Stiefel des Hohen Nordens: 'Die Frostige Umarmung'
Wegen eines Sacks Gold wurde Daviol der Gefrorene von seinen Mitstreitern seinem Schicksal überlassen und für tot inmitten des Großen Gletschers zurückgelassen. 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 beschützt 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: Mithrilmünzenmaschine im oberen Dungeon des Heims [AR1514]



Stiefel des Westens (ID:
MISC8U)

Besonderheit: Der Träger erhält Charisma +1 und ist
gegen Krankheit immun.

Beschreibung: Stiefel des Westens
Die Stiefel haben einst dem berühmten Waldarbeiter Randy aus dem Westen gehört.

Sonstige Gegenstände

Gegenstandsschmiede

Ankheg Plattenpanzer

Die besten Gegenstände des Spiels erfordern wahre Heldentaten und zudem einen guten Schmied. Cromwell, der eine Schmiede in den Athkatla Docks besitzt, ist dieses. Bei ihm könnt ihr alle Waffenelemente und ähnliches auf magische Weise zu einem Gegenstand schmieden lassen. Cromwell durchstöbert euer Inventar, sucht sich die Gegenstände heraus die zusammenpassen und sagt euch was er für die Konstruktion haben möchte. Leider gibt es nur zu einem einzigen Gegenstand im Spiel ein direktes Rezept und selbst dabei wisst ihr vermutlich nicht wo ihr diese findet. Damit dieses Unterfangen nicht von Anfang an zum Scheitern verurteilt ist, soll euch die folgende Liste bei der Suche unterstützen.



Dieser Plattenpanzer wurde für Euch von Taerom Fuiruim 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.

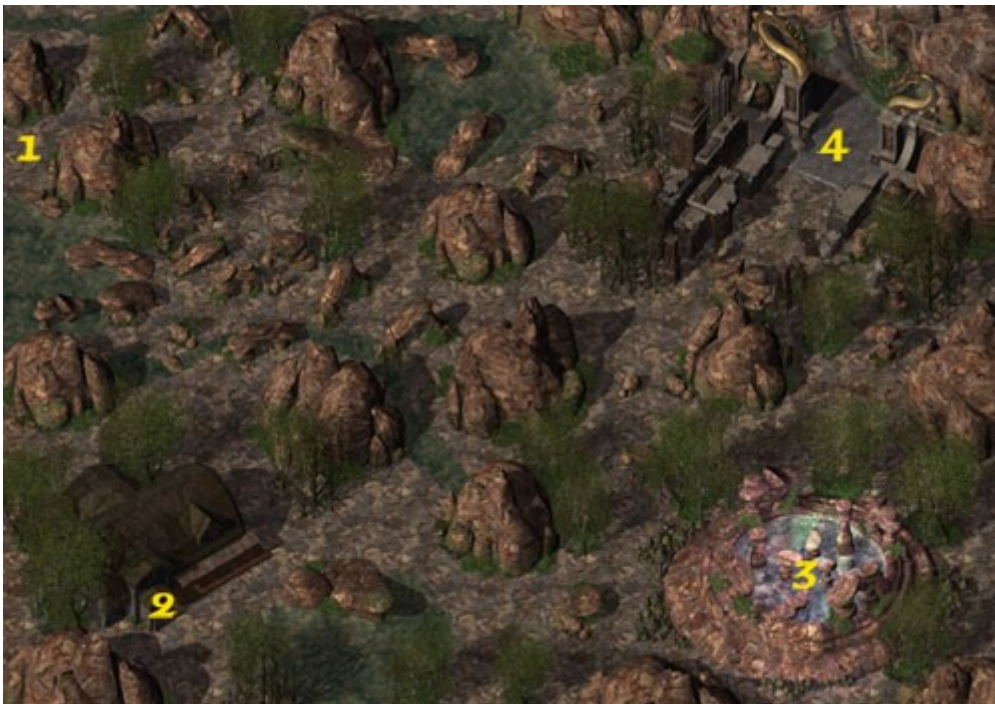
SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Rüstungsklasse: 1

Gewicht: 25

Mindeststärke: 8

Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern und Dieben



Wie schon in Baldurs Gate 1 habt ihr auch im zweiten Teil wieder die Chance euch einen Ankheg Plattenpanzer zu schmieden. Das gute Stück ist jedoch nur für die Anfänge des Spiels eine nützliche Rüstung, da sie relativ wenig Schutz bietet (RK1). Dementsprechend ist sie aber auch ziemlich einfach zu beschaffen.

Zur Herstellung benötigt ihr lediglich den Kopf eines Ankhegs und ein wenig Gold. Ankhegs leben in Amn lediglich in zwei Regionen, den Windspeer Hügeln und den Wäldern [3] (in die ihr jedoch erst im 6. Kapitel gelangt).

Da ihr im 6. Kapitel jedoch vermutlich bereits deutlich bessere Rüstungen besitzt, beschränke ich mich auf den Windspeer Hügel Teil :)

Die zwei oder drei dort hausenden Ankhegs leben in der nördliche Region der Hügel (ungefähr da wo mein Logo schwebt ;)). Schlagt den Viechern den Kopf ab und bringt ihn zu Cromwell in die Docks und schon seid ihr stolzer Besitzer eines Ankheg Plattenpanzers.

Crom Faeyr



Das ist der wahre Name der Waffe, die der zwergische Waffenschmied Silberklinge ihr gab. Er hatte sie für seinen Sohn angefertigt. Leider starb sein Sohn, bevor die Waffe fertig gestellt wurde, doch jetzt habt Ihr sie vollendet ... ein Meisterwerk, das aus dem ursprünglichen Hammer, Ogerkrafthandschuhen und einem Gürtel der Riesenstärke entstanden ist. Crom Faeyr verfügt über alle Fähigkeiten des ursprünglichen Hammers, verleiht seinem Träger eine enorme Stärke und kann Golems, Ettins und Trolle mit einem Schlag töten.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält Stärke 25. Wird ein Steingolem, Tongolem, Ettin

oder Troll von dem Hammer getroffen, wird er augenblicklich getötet.

ETW0: -5

Schaden: 2W4+3 (Wuchtwaffe)

Gewicht: 4

Initiativefaktor: 1

Waffenfertigkeit: Kriegshammer

Waffentyp: Einhändig

Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern, Dieben

Ahh, ja...der allmächtige Crom Faeyr. Einer der am schwierigsten zusammen zu bauenden Gegenstände des Spiels, doch ebenfalls einer der mächtigsten. Mit dem Crom Faeyr in einer Hand und dem Celestial Fury oder dem Drachentöter in der anderen ist ein Kämpfer nahezu unbesiegbar. Keiner der anderen Gegenstände bedarf dermaßen vieler Komponenten, die zudem derartig schwer zu erlangen sind.

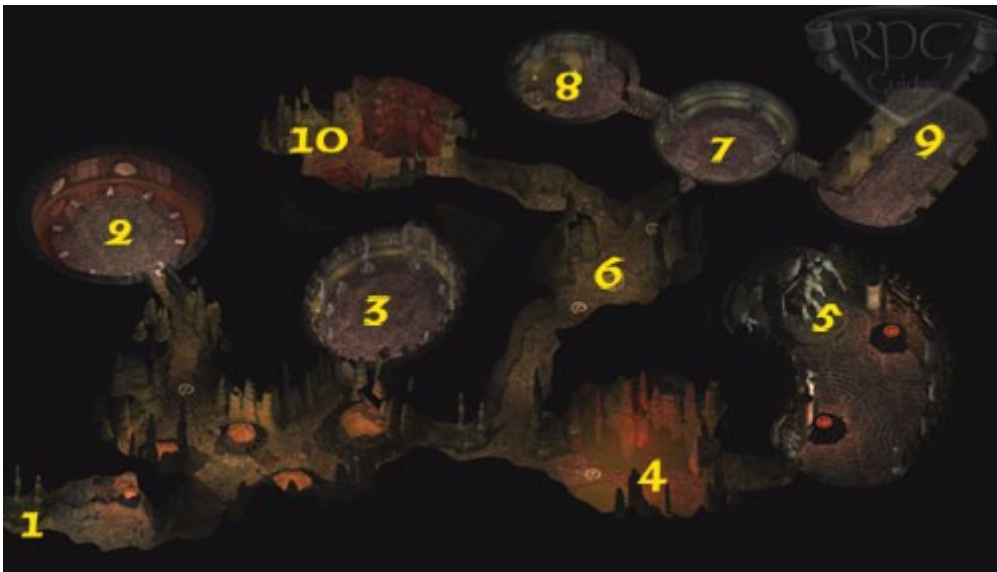
Hammer der Blitze



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Geheimer Eingang zur Mind Flayer Basis

In den Abwasserkanälen des Tempelbezirks gehen seltsame Dinge vor sich. Neben dem Betrachter, der eine eigene Sekte gegründet hat, haben auch einige Gedankenschinder vor dort eine Basis zu errichten. Den Eingang hierzu findet ihr am nordöstlichen Ende (2) der Abwasserkanäle. Falls euch der Weg dorthin verschlossen bleibt, müsst ihr zunächst die Dungeons der Windspeerhügel bereisen und Tazok den Schlüssel abnehmen. Der erste Raum ist frei von Gegner, im zweiten wartet nur eine kleine Gruppe normaler Halunken, doch im 3. stehen bereits 4 Gedankenschinder und 1 Erdkoloss Parade. Eure einzige Chance liegt darin die Gedankenschinder einzeln herauszulocken und sie dann den vereinten Stahl all eurer Waffen spüren zu lassen. In der Mitte des letzten Raumes liegt letztendlich der Kriegshammer, jedoch ist er von noch mehr Erdkolossen und Gedankenschindern umringt.

Gürtel der Frostriesenstärke



Legende:

- (1) Eingang
- (5) Dämonenstatue
- (10) Ausgang

Um im 5. Kapitel aus der Unterwelt zu entkommen müsst ihr zwangsläufig die Höhlen der Kuo-Toan passieren. In dieser Höhle gibt es einen Raum mit Statuen (5) beschwört dort ein Geschöpf eurer Wahl und schickt es auf die riesige Gorgon Statue. 5 sehr mächtige Dämonenritter erscheinen, die es zu besiegen gilt. Sind diese zurückgeschlagen erhaltet ihr sowohl den Gürtel als auch die Rüstung des Hirsches +3 und den Seelenschnitter +4.

Schriftrolle des Crom Faeyr

In der Waldläuferhütte in Umar Hügel findet ihr eine Notiz, durch die die Tempelruinen von Amn sichtbar werden. Tief in ihrem inneren, kurz vor dem Endgegner, erwartet euch ein Schattendrache. Unter normalen Umständen braucht ihr diesen nicht zu bekämpfen, doch in diesem Fall seit ihr genau deswegen hier. Habt ihr Thaxllssilyia bezwungen erhaltet ihr die Schuppen des Schattendrachen, 3300 Goldstücke, viele Edelsteine und selbstverständlich die Schriftrolle, mit dem Zauberwort zur Erschaffung des Kriegshammers.

Ogerkrafthandschuhe



- Legende:
- (1) Eingang
- (6) Halblingsiedlung

Wenn euer Hauptcharakter der Magierklasse angehört oder ihr Valygar in eurer Party haben wollt, müsst ihr früher oder später die Sphäre der Ebenen, in den Slums von Atkatla, aufsuchen. In ihrem Inneren gibt es eine Halblingsiedlung (6). Unglücklicherweise sind die Kleinen böse gelaunt und bedürfen einer Tracht Prügel. Einer dieser überlässt euch dabei widerwillig die Handschuhe.

Diese 4 Komponenten zusammengetragen und in Verbindung mit 10.000 Goldstücken schmiedet euch Cromwell letztendlich den schwererarbeiteten Kriegshammer.

Der Ausgleicher



Der Ausgleicher, Langschwert

Das Schwert existiert schon so lange, dass sein Ursprung in Vergessenheit geraten ist. Die Zeichen auf dem Schwert deuten jedoch darauf hin, dass es im Namen Helms gefertigt wurde. Die Waffe wird auch als 'Schwert der Neutralität' bezeichnet und dient offenbar dazu, Wesen von extremer Gesinnung auszulöschen, damit das Universum einen Zustand harmonischen Gleichgewichts erreicht. Je weiter sich jemand von dem wahren Gleichgewicht entfernt hat, desto mehr Schaden richtet das Schwert bei ihm an.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Der Träger ist gegen Bezauberung und Verwirrung immun. Das Schwert kann jeden Gegner so verletzen, als wäre es eine magische Waffe +3.

ETW0 & Schaden:

Gegen Absolut Neutral: +0 auf ETW0, +0 auf Schaden

Gegen Chaotisch Neutral und Rechtschaffen Neutral: +1 auf ETW0, +2 auf Schaden

Gegen Neutral Gut und Neutral Böse: +2 auf ETW0, +4 auf Schaden

Gegen alle anderen Gesinnungen: +3 auf ETW0, +6 auf Schaden

Schadenstyp: immer Klingenwaffe

Gewicht: 3

Initiativefaktor: 3

Waffenfertigkeit: Langschwert

Waffentyp: Einhändig

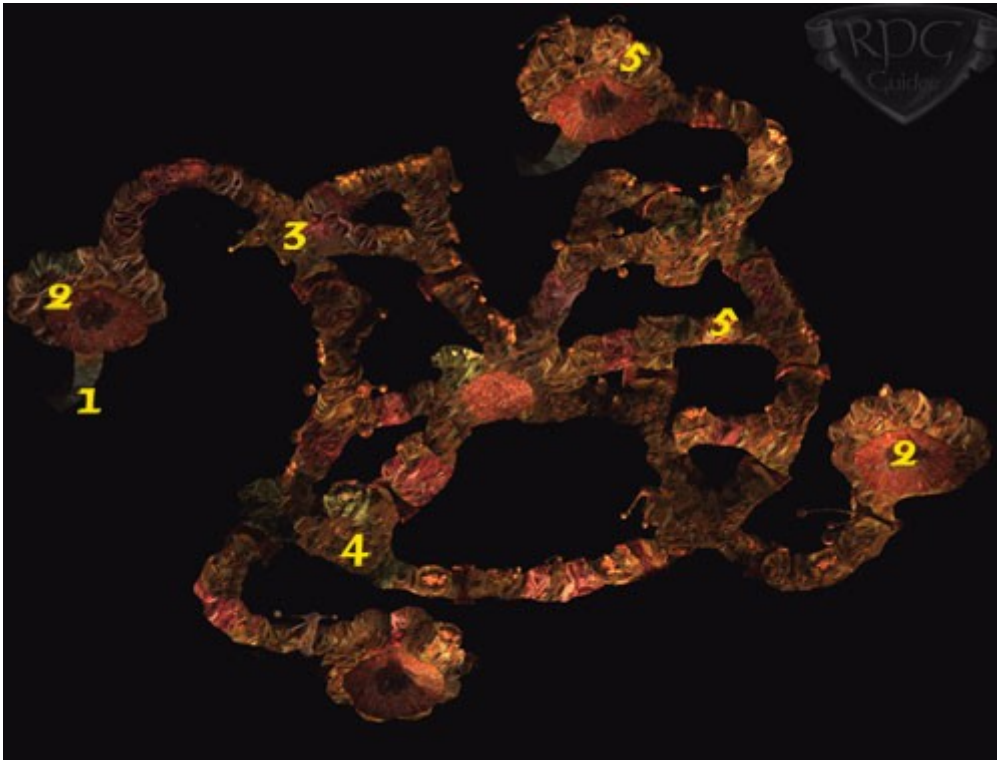
Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Klerikern, Magiern

- Legende:
- (13) Equalizer Edelstein

Ein Edelstein, ein Griff und eine Klinge sind nötig um diese machtvolle Waffe zu schmieden. Der Polierstein ist leicht zu entdecken und hat vermutlich jeder bereits im ersten Dungeon gefunden. Die zwei anderen Bestandteile sind schon ein etwas größeres Unterfangen und ausschließlich im 5. Kapitel zugänglich.

Gegen Ende des Unterweltszenarios, erhaltet ihr für das Beschwörungsritual eines Dämons den Auftrag das Blut einer mächtigen Kreatur zu beschaffen. Hierbei stehen euch drei Kreaturen und Dungeons zur Auswahl, eines schwerer als das andere. Um an die Klinge und den Griff zu gelangen müsst ihr nun zwei dieser Dungeons durchforsten, Die Heimat der Betrachter und der Gedankenschinder.

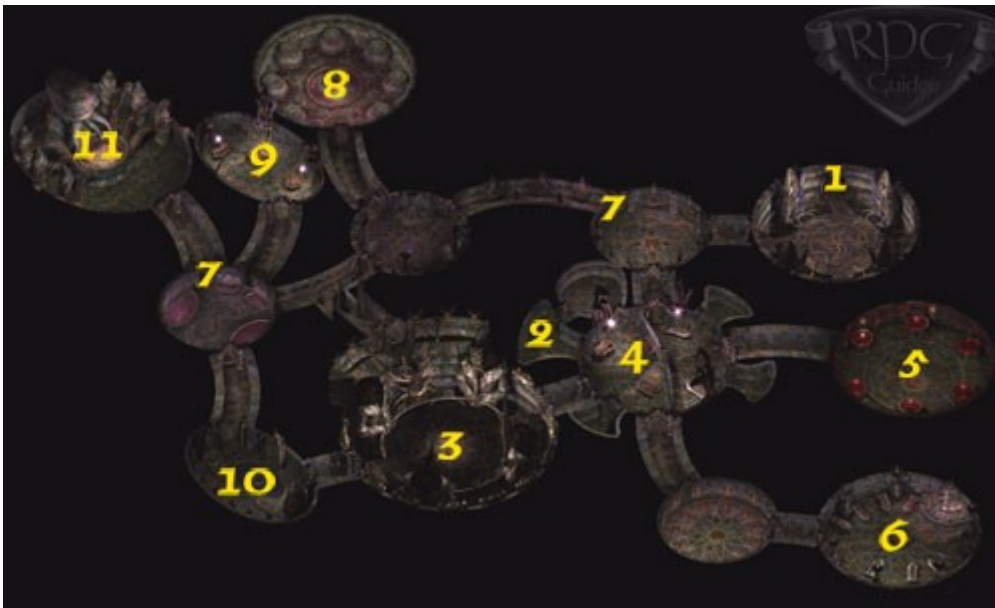
Die Klinge



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Ältestes Auge

Das einfachere der Beiden ist die Besausung der Betrachter. In ihrer Höhle warten direkt am Eingang zwei große Betrachter auf euch, von denen einer ein Älterer Augentyrann ist (der linke). Ist er bezwungen hinterlässt er sowohl ein Auge (welches für das Ritual dient) als auch die Klinge des Schwertes.

Der Griff



- Legende:
- (2) Gefängnis
- (4) Tisch mit dem Griff des Schwertes

Auf der Suche nach dem letzten Bestandteil können auch die stärksten Krieger ins stocken geraten. Denn der Griff befindet sich am Rande der Gedankenschinder Arena. Das kleinste Problem an diesen Geschöpfen sind ihre Charm und Verwirrungszauber, denn sie können jeden Charakter mit einer bloßen Berührung töten. Ihr solltet sie also entweder mit Fernwaffen töten oder schnell zuschlagen, denn sie haben zudem noch eine extrem hohe Magieresistenz, die sie vollkommen Immun gegenüber Zaubern macht. Schnappt euch kurz den Griff vom Tisch links der Arena und nichts wie raus aus dem Dungeon.

Flegel der Zeitalter + 3



Dieser Flegel hat sich lange Zeit im Besitz von Fürst de'Arnise befunden. Er stellt ein Relikt aus seinen Tagen als junger Abenteurer dar. Der Flegel wurde zerlegt, und die einzelnen Teilen waren an verschiedenen Orten aufbewahrt. Er wurde nur in äußersten Notfällen zusammengesetzt und verwendet. Fürst de'Arnise war über die mächtige Magie besorgt, die diese Waffe ausstrahlt, wenn sie vollständig ist. Seine Sorge war in keiner Weise unberechtigt. Der Flegel hat sozusagen eine Spur der Zerstörung durch die Geschichte gezogen, seit jenen Tagen, in denen er hergestellt wurde. Der Flegel wurde von den kriegerischen Rakshasas hergestellt. Das ist eine Rasse mächtiger und rachsüchtiger Geister, die normalerweise auf anderen Ebenen haust und die Materielle Ebene heimsucht, um Menschen zu jagen und sie zu verschlingen. Dieser Flegel wurde so geschaffen, dass er an die verschiedensten Kampfsituation angepasst werden kann. Während einer besonders wilden

Jagd verloren die Rakshasas den Flegel, konnten ihn aber, dank der mächtigen Aura, von der er umgeben ist, wieder aufspüren. Sie stellten fest, dass er inzwischen im Besitz eines mächtigen menschlichen Kriegers war. Die Rakshasas eroberten den Flegel in einem titanischen Kampf zurück. Das brachte die Rakshasas auf eine Idee. Seit jenen Tagen haben sie den Flegel schon oft 'verloren' und dann wieder beschafft. Es ist nämlich so, dass mächtige Gegenstände dazu neigen, in die Hände von mächtigen Wesen zu geraten. Wenn man diese dann stellt, kann man mit den ruhmreichsten aller Schlachten rechnen.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Bei jedem Treffer besteht eine Chance, dass das Ziel verlangsamt wird (kein Rettungswurf)

ETW0: -3

Schaden: 1W6+4 (Wuchtwaaffe), +1 durch Säure, +1 durch Kälte, +1 durch Feuer

Gewicht: 10

Initiativefaktor: 4

Waffenfertigkeit: Flegel/Streitkolben

Waffentyp: Einhändig

Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern, Dieben



- Legende:
- (1) Eingang
- (4) Schmiede
- (5) 1. Kopfstück
- (10) Treppe zum 2. Level

Der Flegel der Zeitalter ist eigentlich keine Waffe die von Cromwell gefertigt wird, dennoch muss er aus mehreren Teilen zusammengesetzt werden. Für die höchste Effektivität des Flegels solltet ihr vor dem schmieden alle 3 Kopfteile besitzen. Ihr könnt bei Wunsch jedoch auch nur mit einem oder zweien konstruieren.

Die 3 Kopfstücke als auch die Schmiede befinden sich in Nalias Schloss. Nalia, die euch den Auftrag der Befreiung ihres Schlosses gibt, trifft ihr in der Kupferkrone.

Das erste Kopfstück befindet sich am Fuße der Löwenstatue im Nordwesten des 1. Levels.

Teil 2 und 3



- Legende:
- (1) Eingang
- (5) 2. Kopfstück
- (8) 3. Kopfstück

Die anderen beiden Teile warten in der darüberliegenden Etage. Teil 2 bekommt ihr von Glacias (5), wenn ihr ihn erfolgreich bekämpft habt, und teil drei schlummert in einer der Statuen des Golemraums (8).

Mit diesen drei köpfen geht es zurück zum Anfang. In dem Raum vor der Löwenstatue (4) befindet sich ein Schmiedeofen, an dem sich die Köpfe zu einem Flegel vereinen lassen.

Gesens Kurzbogen



Der außergewöhnliche Bogen wurde von dem Meisterbogner Gesen angefertigt. Die Waffe bezieht ihre Energie von einer anderen Ebene und verschießt Blitze statt Pfeile. Daher benötigt sie natürlich auch keine Munition. Man sagt, dass sich Gesen mit dem Erlös vom Verkauf dieses Bogens zur Ruhe setzen wollte. Dummerweise wurde sein Leben von einem Dieb beendet, der ihm den Bogen stahl und ihn dann damit tötete. Der Bogen schützt seinen Träger auch vor Elektrizität.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält +20% Elektrizitätsresistenz

ETW0: -4

Schaden: 2 (Stichwaffe), + 1-8 durch Elektrizität

Gewicht: 2

Initiativefaktor: 4

Waffenfertigkeit: Kurzbogen

Waffentyp: Beidhändig

Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Klerikern, Magiern



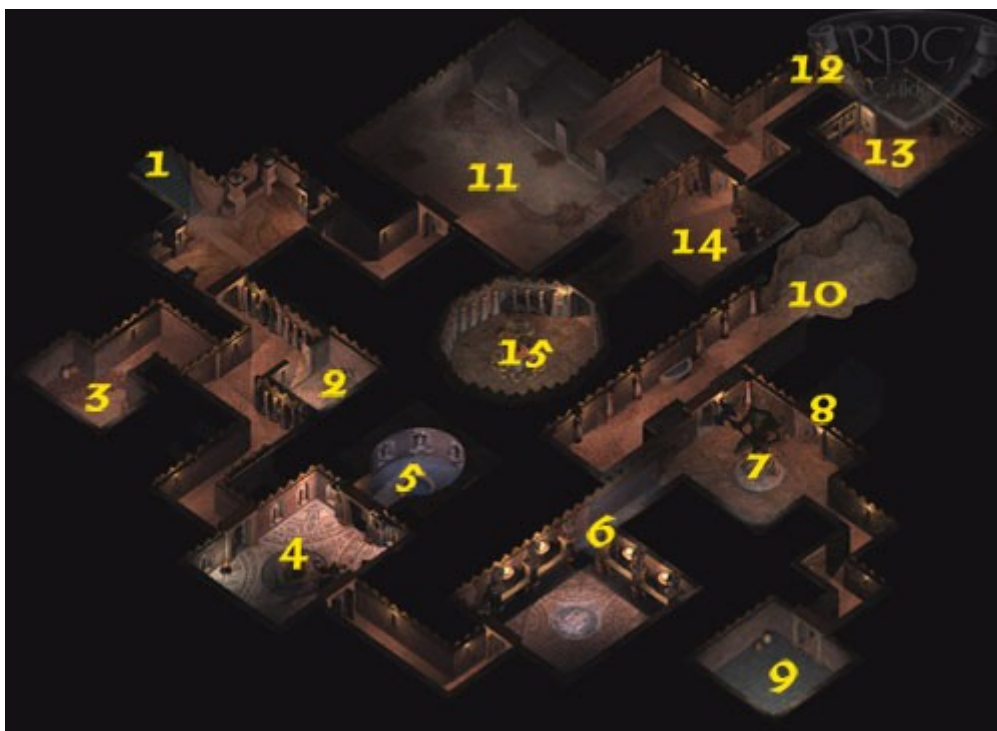
- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Wache

- (4) Bettler
- (5) Freudenmädchen
- (6) Händler
- (7) Gerber
- (13) Golemraum

Der Kurzbogen ist eine sehr einfach zusammenzusuchende Waffe. Den Schaft könnt ihr euch bereits im 2. Kapitel beschaffen, die Sehne erhaltet ihr erst im 4. Kapitel, womit ihr auch diese Waffe erst im 6. zusammenfügen könnt.

Der Schaft erfordert die Aufklärung der mysteriösen Morde im Brückenbezirk, den Auftrag hierzu erhaltet sobald ihr das Gelände zum ersten mal betretet. Gegen zwei milde Spenden rückte der Bettler (4) mit einem Fell raus, das er bei einem der letzten Opfer gefunden hat. Zeigt ihr dieses dem Händler (6) erklärt er euch das es von einem Elefanten stammt und nur von dem Gerber (7) kommen kann. Doch als Beweismittel reicht das alleine noch nicht aus. Das Freudenmädchen (5) erwähnt aber noch einen merkwürdigen Geruch, den sie wahrgenommen hat als einer der Morde geschah. Wiederum vom Händler (6) erhaltet ihr einige Beeren und etwas Baumrinde als Geruchsprobe. Haltet ihr diese der guten Dame (5) unter die Nase habt ihr den zweiten Hinweis auf den Gerber. In dessen Haus angelangt, ergreift dieser, unmittelbar nach der Konfrontation mit den Beweisen, die Flucht in den Keller. Nicht wie hinterher, doch aufgepasst in der nächsten Etage, dort warten einige Fallen. Endlich auf der untersten Ebene des Hauses angelangt, dürft ihr nach erfolgreicher Beseitigung einiger Diebe, Ghouls und einem Knochendämonen aus der Kiste in der Mitte (2) den Schaft holen.

Teil 2



Über das 2. Teil dürftet ihr normalerweise stolpern. Auf der oberen Ebene des Magierfestungsverlieses gelangt ihr irgendwann, auf der Suche nach dem Verwendungszweck

der Silbermünzen, in einen Raum (13) mit einer Kiste und 3 Golems. In der Kiste liegt das Bändchen, doch gebt acht. Sobald ihr die Kiste öffnet schließt sich die Tür und die Golems werden aktiv.

Zurück aus der Unterwelt, braucht ihr lediglich noch 7.500 Goldstücke zusammentragen und Cromwell baut euch den Bogen zusammen.

Hellebarde +4: Welle



Dies Waffe wurde vor Urzeiten von einem Kult von Umberlee-Anbetern gefertigt. Sie war als Werkzeug der Rache gedacht und sollte dem Champion des Kults dabei helfen, den Feuerriesen des Sturmhorngebirges ein heiliges Artefakt zu entreißen. Natürlich war ein einzelner Champion mit der Aufgabe hoffnungslos überfordert, und Welle galt seit jenen Tagen als verschollen.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Wird ein Gegner von Welle getroffen, wird ihm zu 15% Körperflüssigkeit entzogen, wodurch das Opfer zusätzliche 15 Schadenspunkte erleidet. Feuerelementare, Ifriti und Salamander, die von Welle getroffen werden, werden augenblicklich getötet.

ETW0: -4

Schaden: 1W10+4 (Stichwaffe)

Gewicht: 12

Initiativefaktor: 5

Waffenfertigkeit: Hellebarde

Waffentyp: Beidhändig

Kann nicht verwendet werden von: Mönchen, Druiden, Klerikern, Magiern, Dieben



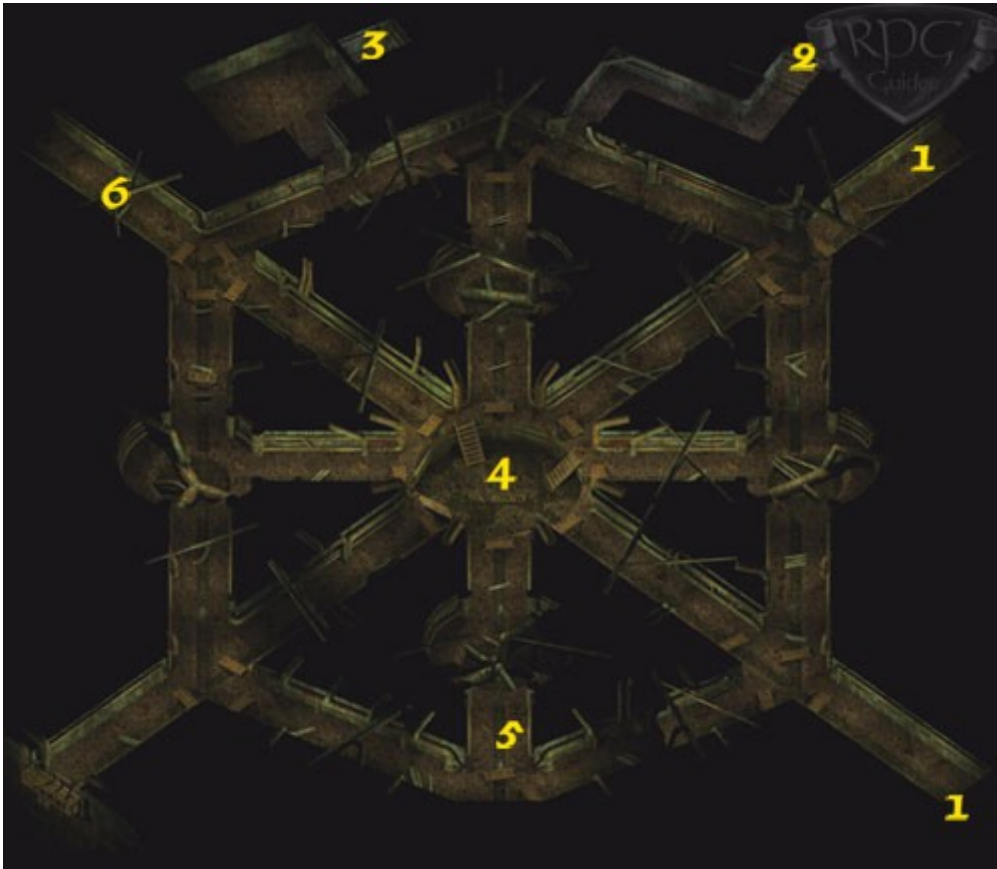
- Legende:
- (3) Fünf Krüge

Habt ihr euch zu Beginn des Spiels für eine Spezialisierung auf Hellebarden entschieden, träumt ihr vermutlich bereits von der Welle, die jeden Elementar, Genie und Salamander mit einem Schlag ins Jenseits befördert. Leicht zu finden ist sie jedoch nicht, da beide Bestandteile nicht im vorgeschriebenen Spielverlauf zu finden sind.

An den Schaft gelangt ihr im Rahmen der Bardenaufträge, d.h. wenn ihr die Bardenfestung erstehen wollt oder den Barden Haer'Dalis in eure Truppe aufnehmen wollt.

Die Odyssee beginnt im Theater unterhalb des "Zu den Fünf Krügen" Wirtshauses im Brückendistrikt. Wo euch Raelis (3) beauftragt ihren männlichen Hauptdarsteller zu suchen. Wie sie erzählt wird er von einem angeblich bösen Zauberer im Tempelbezirk festgehalten, dessen Behausung nur über die Kanalisation erreichbar ist.

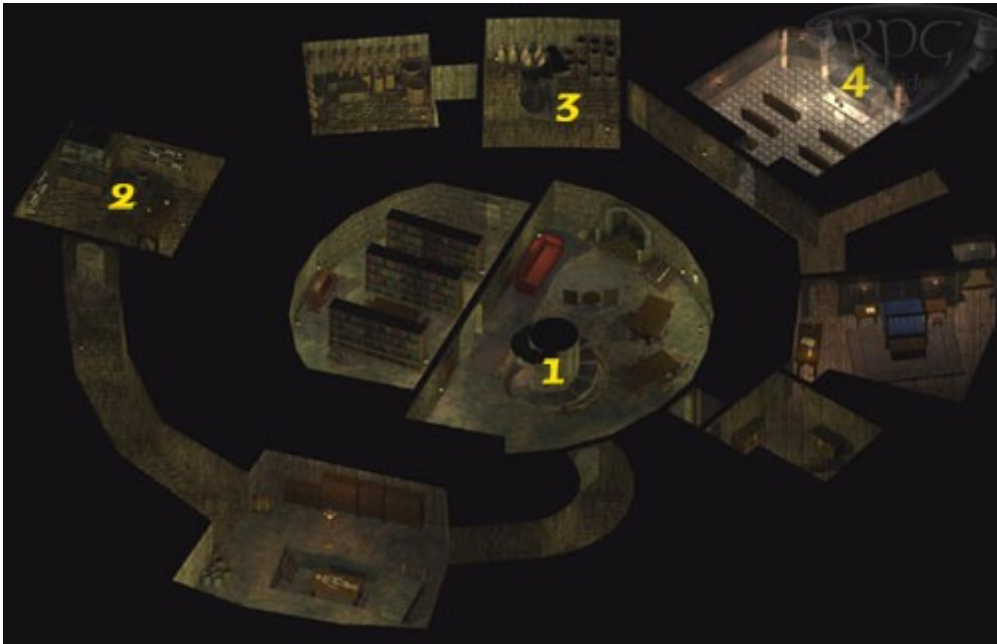
Hinab in die Kanalisation



- Legende:
- (3) Eingang zur Zauberbehausung

Böse oder nicht, wollt ihr die Welle in den Händen halten, so müsst ihr euch in die Kanalisation unterhalb des Tempeldistriktes begeben.

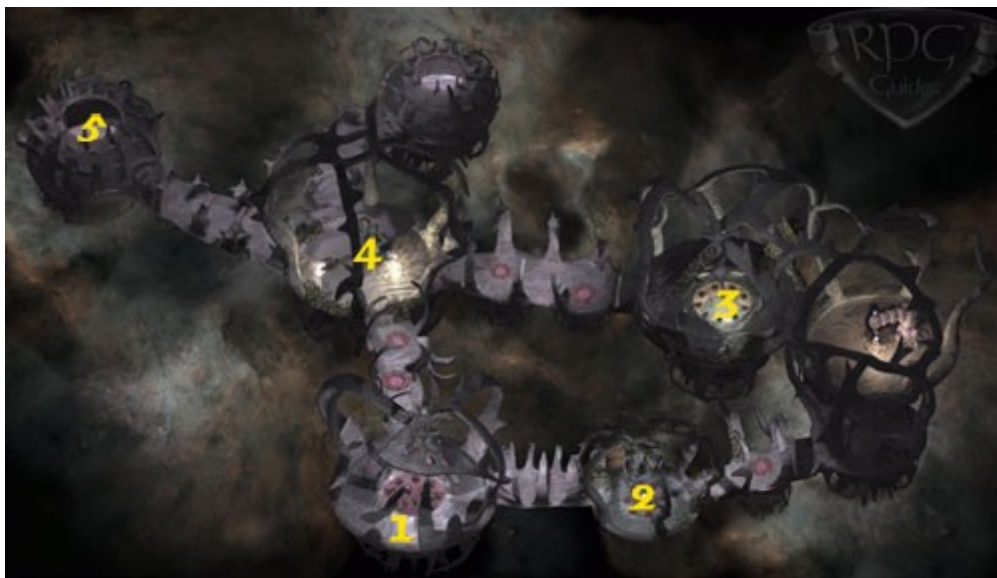
In Mekrath Reich



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Mekrath
- (3) Haer'Dalis

In Mekrath Reich sind alle Truhen und Schränke mit Fallen gespickt. Wollt ihr was mitgehen lassen ist Vorsicht geboten. Mit Ausnahme dieser Fallen und 5 kleiner Fledermäuse am Eingang (1) gibt es auf dieser Etage keine Überraschungen. Begeht euch zu Mekkath (2) und schickt ihn ins Jenseits. Ist er bezwungen könnt ihr das Edelsteinchen aus dem Altar (4) holen (Vorsicht Falle) und Haer'Dalis ebenfalls einsacken.

Auf zur Planescape



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) hier rein mit dem Ball
- (3) Tanar'ri
- (4) Aufseher
- (5) Haer'Dalis Truppe

Es scheint als wären unsere Schauspieler richtig gut in ihrem Beruf. Denn Bewohner unserer primären Ebene sind sie keineswegs und das Edelsteinchen ist nichts geringeres als ein Portalstein. Ihr glaubt, ihr wäret bereit? Gut dann lasst die Truppe ihr Portal öffnen. Zu aller erst gesellen sich ein paar kleine Kreaturen aus den anderen Ebenen zu euch, die ihr beseitigen solltet. Doch dann kommt etwas vollkommen unerwartetes. Ein Kopfgeldjäger von der Planescape...die Theatercrew ist verschwunden und nun liegt es an euch sie zurückzuholen. Folgt ihnen durch das Portal und stellt euch auf einen sofortigen Kampf ein.

Nach dem kleinen Gefecht erklärt euch Tagget, dass es keinen physikalischen Ausweg aus diesem Gefängnis gibt. Die einzigste Möglichkeit liegt in einem Ritual wie es nur die Schauspieler vollziehen können, doch diese befinden sich leider direkt beim Aufseher. Der letzte Ausweg...ihr lasst alle Gefangenen frei, indem ihr ihre Halsbänder deaktiviert. Dieses Unterfangen hört sich jedoch einfacher an als es ist. Euer Weg führt euch nach Osten, an zahlreichen Wachen vorbei, zu Punkt 4. Die Blobähnlichen Bodenplatten auf dem Weg dort hin sind Zellen. Versucht sie zu umgehen und nicht direkt auf sie zu treten. Ist der Tanar'ri erreicht und erledigt, müsst ihr nur noch sein Bällchen in das leuchtende Tor (2) werfen und die Revolte beginnt. Unglücklicherweise schaffen es die Gefangenen nicht, gegen den Hüter anzukommen und so liegt es abermals an euch, im das Handwerk zu legen. Nach seinem Ableben findet ihr den Schaft der Welle in seinen Überresten. Den Rückweg zur Schwertküste zeigt euch Raelis (5).

Kapitel 4



- Legende:
- (2) König

Für die Klinge der Hellebarde, dürft ihr im Anschluss an den Kampf gegen Irenicus im 4. Kapitel auf keinen Fall das Portal passieren, sondern stattdessen Saemon auf sein Schiff begleiten.

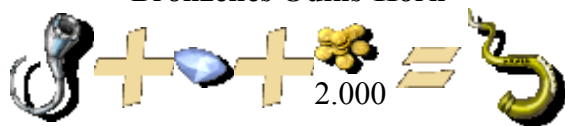
Nachdem ihr Saemon´s Anweisungen im Vulgären Affen gefolgt seit und ihm des Nachts das Horn aus Cayias Haus beschafft habt, werdet ihr auf hohe See von den Fischmenschen überfallen und in ihre Stadt transportiert

Der König der Stadt hat ein kleines Problem mit einigen Rebellen, die von Prinz Villynaty angeführt werden. Folgt seinem bösen Plan und schlagt euch euren Weg durch die Reihen der Rebellen. Mit Soklah Zahn aus der Truhe des Betrachters (5) gelangt ihr durch die Tür (8) zum Rebellenoberhaupt. Schlagt ihn und seine Handlanger zurück um dem Königs das Herz überreichen zu können und siehe da in den kalten Überresten des Prinzen liegt langersehnte Klinge der Welle.

Liegt die Unterwelt des 5. Kapitels hinter euch, könnt ihr Cromwell, für 7.500 Goldstücke, endlich die Bestandteile zusammenschmieden lassen.

Odins Horn

Bronzenes Odins-Horn



In den geheiligten Hallen von Walhalla ruhen die tapfersten aller Krieger. Da sie dem Krieg während ihres Lebens so aufopfernd gedient haben, haben sie es sich verdient, ihr Leben nach dem Tod ehrenvoll in den Hallen Walhallas zu verbringen. Als Gegenleistung für diese Ehre müssen die Krieger jenen dienen, die in Odins Horn blasen. Odins Horn beschwört einen Berserker der siebten Stufe, der dem Beschwörer eine Minute lang dient. Das Horn kann einmal täglich eingesetzt werden.

Eisernes Odins-Horn



In den geheiligten Hallen von Walhalla ruhen die tapfersten aller Krieger. Da sie dem Krieg während ihres Lebens so aufopfernd gedient haben, haben sie es sich verdient, ihr Leben nach dem Tod ehrenvoll in den Hallen Walhallas zu verbringen. Als Gegenleistung für diese Ehre müssen die Krieger jenen dienen, die in Odins Horn blasen. Odins Horn beschwört einen Berserker der neunten Stufe, der dem Beschwörer eine Minute lang dient. Das Horn kann einmal täglich eingesetzt werden.

Eisernes Odins Horn



- Legende:
- (10) Haus des Fischhändlers

Im Kampf, gegen die Bösewichte der amnischen Dungeons, sind ein paar zusätzliche Fäuste immer willkommen. Das silberne Horn von Walhalla, das einen Stufe 5 Berserker herbeiruft, ist schon mal ein guter Anfang. Doch richtig spaßig wird's erst mit der Veredelung und einem Stufe 9 Berserker.

Den Grundstein (das silberne Odins Horn) findet ihr in einer Truhe am Fußende des Fischhändlerhauses im Brückendistrikt. Von da könnt ihr euch entscheiden, wie viel ihr zu investieren bereit seid.

Mit einem handelsüblichem Diamanten, den ihr in den verschiedensten Ecken des Spiels finden könnt, wird es zum bronzenen Odins Horn. Welches einen Berserker der 7. Stufe herbeibeschwört.

Etwas aufwendiger ist die Beschaffung eines Beljuriledelsteines. Von diesem gibt es im gesamten Spielverlauf lediglich 2 Stück. Den ersten Edelstein dieser Art findet ihr in Umarhügel und der Zweite befindet sich in Firkraags Reich.

Umar-Hügel



- Legende:
- (9) Jeb
- (10) Hendrik

Der unbestreitbar einfachste Weg, um an einen Beljuil zu gelangen, beginnt in den Umarhügeln. Für 30 Goldstücke (bzw. 20 GS wenn ihr ihn runterhandelt) erzählt euch Jeb (9) eine äußerst interessante Geschichte, laut dieser haben Hendricks Hühner eine sehr wertvolle Füllung.

Als artiger Bürger, könnt ihr Hendrick für 50 Goldstücke sein besagtes Beljurilhünchen abkaufen und erhaltet sodann den begehrten Edelstein.

Als alter Geizkragen, könnt ihr selbstverständlich schlicht und einfach zum Schwert greifen und der Hühnerarmada ein Ende bereiten. Emma wird bei dieser Aktion ein wenig wütend und will euch angreifen, wird jedoch von ihrem Mann zurückgehalten.

Firekraags Reich



- Legende:
- (11) Container mit Beljuril

Um dort hin zu gelangen müsst ihr zunächst Fürst Jierdan Firekraag in der Kupferkrone der Atkatla Slums aufsuchen, um von den Windspeerhügeln selbst zu erfahren. In den Hügeln angekommen erfahrt ihr von Garren Windspeer eine komplett andere Geschichte, aber lasst euch davon nicht aufhalten und steigt hinab in die unteren Regionen der Hügel. Habt ihr die Startparty dem Erdboden gleich gemacht, könnt ihr auf dem Weg zum Ausgang (oben), an eurer rechten Flanke eine Orkhorde und an der linken ein paar nebelhafte Gestalten ausmachen. Der Endgegner dieses Levels ist ein magiewirkender Rakshasa. Versucht ihn schnellstmöglich mit euren Klingen zu bearbeiten, damit er gar nicht erst zum aussprechen von Zaubern kommt.

Level Numero 2 fängt sofort mit einer prekären Situation an und wird auf keinen Fall einfacher. Ihr seid in ein Raum (1) gefangen, in dem links und rechts Orkbogenschützen hinter Gitterstäben stehen. Die effektivste Methode liegt ihr in den Fähigkeiten eines Diebes, dann an jeder Seite befindet sich eine geheime Tür. Hat der Dieb sie entdeckt, sollte er das Schloss unverzüglich knacken um eure wildgewordenen Helden auf die Bösewichte stürmen zu lassen.

In den folgenden Gängen wimmelt es von übermütigen und nach einiger Zeit ängstlichen Orks und sogar einem Orkkoch (2) der euch für die fehlende Zutat in seiner Suppe hält. Ab jetzt wird es heftig. Die folgenden Gänge sind mit Ghasts und vor allem Vampiren gefüllt. Neben Gedankenschindern zählen diese zu den gefährlichsten Kreaturen des Spiels, denn sie besitzen die Fähigkeit des Stufenabzugs, gegen die nur die Geisterjägerklasse immun ist. Gehen einem eurer Charaktere die Level aus segnet er unwiderrufbar für immer das Zeitliche.

Ist es noch nicht ganz soweit, könnt ihr mit dem Klerikerzauber niedere Restoration (Stufe 4) die abgezogenen Level wiederherstellen.

In entgegengesetzter Richtung wartet eine andere Abenteurerin auf euch. Samia sucht nach dem Schatz von König Strohm und erzählt euch von seiner Maske, die in sechs Stücke zerteilt von 6 Wächtern (6) bewacht in diesem Dungeon liegt. Diesen Auftrag müsst ihr nicht erledigen, er hat nichts mit dem Beljuril zu tun. Statt also von Samia aus die rechte Flanke zu erkunden, solltet ihr euch zur Linken in Richtung Punkt 11 begeben. Der Langbogen Herzsucher und euer heißersehnter Beljuril werden von zwei Steingolems und einem Adamantium Golem (11) bewacht. Habt ihr sie ausgeschaltet, könnt ihr entweder sofort zurück nach Atkatla, oder nach belieben den Rest dieses Dungeons bezwingen.

Auf zur Promenade



- Legende:
- (8) Maheer der Hornmacher

Zurück in Atkatla führt euch euer Weg zur Waukeen Promenade, wo ihr auf den Stegen einen Plausch mit Maheer (8) einleiten solltet. Sofern sich das Odins Horn, samt Edelsteinchen in eurem Inventar befindet, bietet der Hornmacher euch die Veredelung an und ihr seit von nun an stolzer Besitzer des Eisernen Odin Horns.

Edelsteinfundorte

Beljuril:

- AR1100 - Umarhügel (Hühner im Nordwesten der Siedlung)
- AR1202 - Windspeer Dungeon (Golems im Nordosten)

Diamant:

- AR1401 - Tempelruinen (Im Auge der Ritualsstatue)
- AR1514 - Heim (Vase im Norden des Dungeons)
- AR2209 - Ust'Natha Wohnung (Hindra Jae'llat im Osten)
- AR2400 - Gedankenschinderstadt (Gehirn im Nordwesten)
- AR2807 - Suldanessalar (Nizidramanii'yt, der schwarze Drache im Westen der Stadt)

Der Ring von Gaxx



Der Ring ist zwar relativ schmucklos, doch die finstere Magie in dem Ring umgibt ihn mit einer intensiv bösen Aura. Der Schöpfer des Rings, Kangaxx, war mindestens ebenso böse wie der Ring und das bereits, bevor er zum Untoten wurde und seine Fähigkeiten im Verlauf mehrerer Jahrtausende ausbaute. Man sagt, dass eine Einheit von Magiern aus Nesseril gegen den Halb-Leichnam kämpfte und ihn einkerkerte. Da es ihnen nicht möglich war, ihn endgültig zu zerstören, wurden sie selbst zu Leichnamen, um seine Überreste zu bewachen. Vielleicht hat die Erschaffung des Ringes zur Feindschaft dieser Magier geführt. Angeblich wurde jede der neun Facetten des gefassten Edelsteins durch Opfer und grausigen Tod mit magischer Energie erfüllt.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Rüstungsklasse: -2

Rettungswürfe: +2

Magieresistenz: +10%

Besondere Fähigkeiten: Immunität gegen Krankheit und Gift, Unsichtbarkeit (einmal täglich), Verbesserte Hast (dreimal täglich), Träger regeneriert alle 3 Sekunden einen Trefferpunkt.



- Legende:
- (10) Kangaxx der Leichnam

Über Kellergewölbe der Händlerstadt Atkatla verteilt ruht eine der mächtigsten Kreaturen der D&D Welt, der Demi-Lich Kangaxx. Auf euren Streifzügen durch Atkatla seit ihr vermutlich schon oft an einem verschlossenem Haus vorbeigerannt. Ein solches befindet sich ebenfalls in den Docks (10), habt ihr die mit einer Falle gesicherte Tür entriegelt, stoßt ihr auf 3 Minotaurenwächter.

Der Leichnam im Keller



Zu ihren Füßen, im Keller dieses Hauses, befindet sich ein Gruft, in welcher ein goldener Totenschädel ruht. Er verspricht euch Reichtum und Ruhm, wenn es euch gelingt seine restlichen Körperteile ausfindig zu machen. Die Schutzvorrichtungen und falschen Verheißungen sollten bei einem jeden Abenteurer Alarmglocken läuten lassen. Das dieses Unterfangen nicht einfach ist sollte klar sein, doch es birgt ebenfalls den besten Ring des Spiels in sich.

Nun gut, verteilt über die Stadt liegen die Gebeine...das zunächst am einfachsten zu beschaffene Körperteil findet ihr in den Docks. Im Keller eines, ebenfalls mit Fallen gespickten, Gebäudes liegt der nächste Leichnam. Öffnet den Sarg und bekämpft den Leichnam der daraus hervorsteigt. Der goldene Torso gehört von nun an euch.

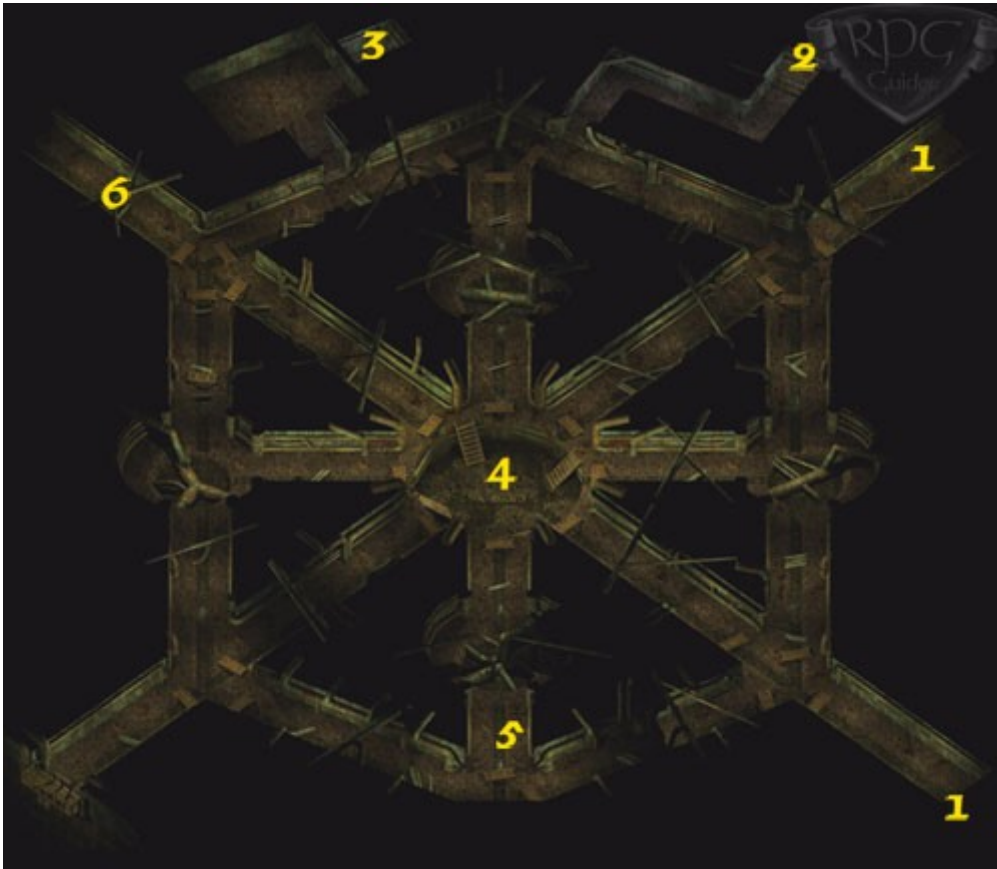
Der Tempelbezirk



- Legende:
- (5) Eingang zu den Abwasserkanälen
- (6) Eingang zu den Abwasserkanälen

Für die goldenen Arme und Beine müsst ihr schon eine größere Hürde nehmen. Im Tempelbezirk predigt ein Jünger des Kults der Augenlosen, im Anschluss dieser Predigt solltet ihr den Tempel von Helm aufsuchen. Habt ihr von dessen Führer den Auftrag zur Vernichtung des Augenlosenkultes bekommen, könnt ihr hinab in die Kanalisation (5 oder 6) steigen.

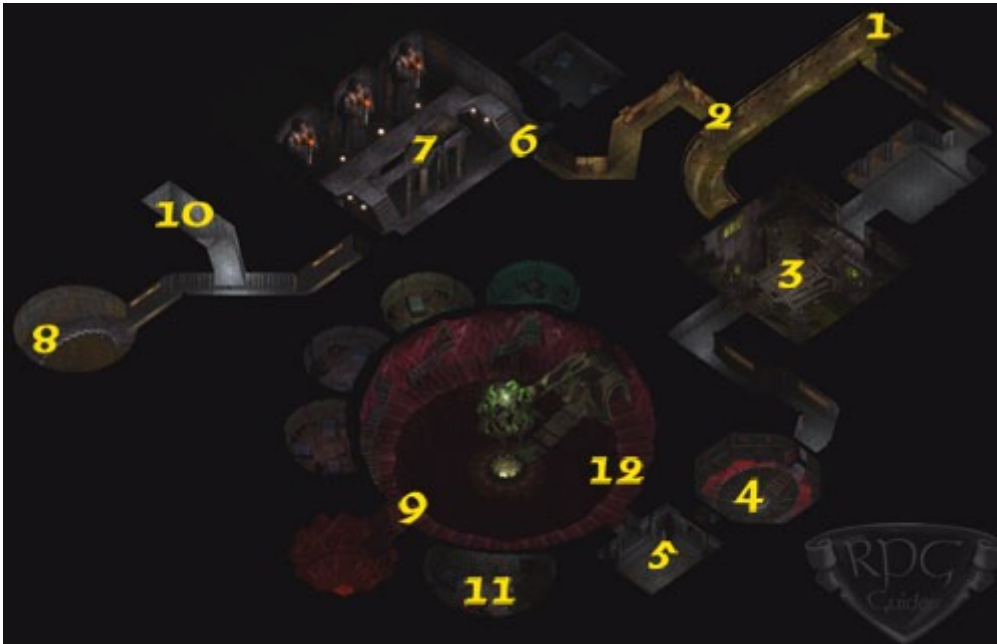
Die Kanalisation



- Legende:
- (6) Eingang

Im linke Flügel trifft ihr Keldorn (6), der sich grade gegen eine Horde Monster erwehrt. Mit ihm an der Seite (oder nicht) geht es weiter zum Ende des Ganges und somit in das Gebiet der Augenlosen.

Die Augenlosen



- Legende:
- (2) verschlossene Tür
- (6) Sassar
- (7) Leichnam
- (11) Gaal

Nach einem Feldzug durch unzählige Fallen (3 und 4) gelangt ihr zu Gaal, den ihr so lange ausquetschen solltet bis er euch einen alternativen Weg zur Aufnahme in den Kult nennt. Dieser besteht darin einen Teil eines Stabes zu finden. Für diesen Auftrag gibt euch Gaal einen Schlüssel, mit dem ihr die Tür (2) am Anfang des Level öffnen könnt.

Wenn ihr diesen Auftrag weiter verfolgen wollt lest hier weiter. Das Einzige was euch im Moment jedoch etwas bedeuten sollte ist der Leichnam in der Gruft dahinter. Nach seiner Vernichtung erhaltet ihr die goldenen Arme und Beine von Kangaxx.

Kangaxx



- Legende:
- (9) Gruft

Wieder in den Docks angelangt, geht es auf in den großen Kampf. Sobald ihr dem goldenen Schädel die restlichen Körperteile aushändigt erwacht der Leichnam von Kangaxx zum Leben. Wie bereits die beiden anderen zuvor, ist auch dieser relativ einfach zu besiegen. Doch das dicke Ende kommt noch, denn sobald ihr ihn besiegt habt, läuft er zum Demi-Lich und läuft somit zu seiner Höchstform auf.

Viel Hilfe kann ich euch bei der Bekämpfung dieses Gegners nicht geben :(Ihr solltet euch Bewusst sein, dass dieser der schwierigste Gegner des Spiels ist (Joneles Irenicus in seiner Höllengestalt ist dagegen ein Kinderspiel). Leider erwacht Kangaxx nicht wie alle anderen Leichname auf der linken Treppe zum Leben, sondern am Fußende seines Sarges, was die Kampffläche zusätzlich einschränkt. Neben zahlreichen Schutz und Angriffszaubern, wirkt er mit Vorliebe Einkerkering (Stufe 9), der eure Streiter verschwinden lässt. Geschieht dies mit eurem Hauptcharakter ist das Spiel unwiderruflich zuende. Bei anderen Partymitgliedern könnt ihr es jedoch mit dem Freiheitsspruch (Stufe 9) rückgängig machen. Desweiteren solltet ihr Umkehrungszauber wie Rubinroter Strahl der Aufhebung, Magie durchdringen, Bresche etc bereithalten.

Roter Drachenschuppenpanzer:



Drachenschuppenpanzer sind leicht, widerstandsfähig und feuerresistent. Natürlich sind diese Rüstungen sehr begehrt, doch es ist äußerst schwierig, wenn nicht gar unmöglich, einen uralten Drachen zu finden und ihn zu töten, um aus seinen Schuppen eine derartige Rüstung anzufertigen. Normalerweise ist es leichter, wenn man gleich nach einem bereits existierenden Drachenschuppenpanzer wie diesem sucht. Man sollte ihn jedoch nicht unbedingt in der Gegenwart von Drachen tragen, vor allem nicht von Roten Drachen.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Träger erhält 50% Feuerresistenz

Rüstungsklasse: -1

Gewicht: 30

Kann nicht verwendet werden von: Barden, Magiern, Dieben

Schattendrachenschuppenpanzer:



Die Rüstung besteht aus den geschickt miteinander verbundenen Schuppen eines Schattendrachen. Die Rüstung ist sehr praktisch, aber auch gleichzeitig elegant. Durch die verwendeten Schuppen bietet sie dem Träger auch Schutz gegen Säure.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Träger erhält +50% Säureresistenz

Rüstungsklasse: 1

Gewicht: 10

Kann nicht verwendet werden von: Magiern

Das Silberschwert



Das Silberschwert strahlt eine düstere Aura aus. Die Klinge ist so scharf, dass sie vermutlich den Kopf eines Gegners mit einem Hieb vom Leib trennen könnte.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Bei einem Treffer stirbt das Opfer zu 25% augenblicklich, wenn ihm ein Rettungswurf -2 gegen Todesmagie misslingt.

ETW0: -3

Schaden: 1W10+3 (Klingenwaffe)

Gewicht: 15

Initiativefaktor: 10

Waffenfertigkeit: Zweihänder

Waffentyp: Beidhändig

Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Klerikern, Magiern, Dieben

Das Silberschwert ist eine der am einfachsten zusammenzufügenden Waffen im Spiel. Wie einige andere könnt ihr es jedoch nicht vor dem 6. Kapitel zusammensetzen.

Um an das erste Teil zu gelangen müsst ihr nichts weiter machen als Saemons Angebot anzunehmen, nachdem ihr die Magierfestung hinter euch gebracht habt. Er bringt euch sodann zur Unterwasserstadt und übergibt euch zuvor noch die Klinge des Schwertes. Teil 2 erhaltet ihr sobald ihr wieder zurück in Atkatla angelangt seid. In einem der Bezirke (Promenade, Docks etc.) wartet bereits ein Githyanki auf euch, der die Klinge gerne in seinen Händen halten würde. Händigt ihr sie ihm nicht aus ruft er einige Gefährten herbei und beginnt eine Schlacht. Sind jene erfolgreich zurückgeschlagen halt et ihr das zweite Teil in euren Händen.

Streitkolben der Zerschlagung +2



Der schwere Streitkolben wurde mit einem genau definierten Zweck erschaffen: Untote zu vernichten. Jedes untote Wesen, das von dieser Waffe getroffen wird, erleidet nicht nur massiven Schaden, sondern läuft auch Gefahr, von der mächtigen Magie des Streitkolbens schlicht und einfach in Fetzen gerissen zu werden. Es gibt Legenden, die von einer Priesterin sprechen, die so heilig war, dass sie Vampire vernichten konnte, wenn sie sie mit einem derartigen Streitkolben auch nur streifte. Bis zum heutigen Tag diskutieren die Theologen darüber, ob die Waffe sie mit heiliger Energie versorgt hat oder sie die Waffe. Jetzt, da der Streitkolben mit Illithium überzogen wurde, ist er noch mächtiger und schätzt den Träger vor dem Entzug von Lebensenergie, den mächtige Untoten verursachen können.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Der Träger ist gegen den Entzug von Lebensenergie immun. Untote erleiden 2W6+4 Schaden und müssen einen Rettungswurf -4 gegen Tod bestehen, oder sie werden zerstört.

ETW0: -2

Schaden: 1W6+3 (Wuchtwaffe)

Gewicht: 8

Initiativefaktor: 6

Waffenfertigkeit: Streitkolben

Waffentyp: Einhändig

Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern, Dieben



- Legende:
- (6) Blutbecken mit dem Streitkolben der Zerschlagung +1

Viele Waffengattungen sind ideal auf eine bestimmte Charakterklasse zugeschnitten... Der Streitkolben zum Beispiel ist die typische Waffe eines Klerikers und so ist der Streitkolben der Zerschlagung +2 auch nur Klerikern vorbehalten. Denn die Beschaffung der zweiten Zutat, hängt direkt mit dem 2. Klerikerfestungsauftrag zusammen.

Doch zunächst fehlt euch erst einmal die Grundlage, die Waffe selbst. Der Verlauf des 3. Kapitels führt euch durch zahlreiche Aufträge der Diebesgilde und zuletzt zur Vernichtung der rivalisierenden Bande, die unterhalb des Friedhofs beheimatet ist. Bei der systematischen Auslöschung von Bodhis Untotenarmee kommt ihr an einem mit blut gefülltem Becken (6) vorbei. Auf dem Grund dieses Pools liegt der Streitkolben der Zerschlagung +1.

Jysstev Anwesen



- Legende:
- (4) Jysstec Anwesen

Bevor ihr an das Illithium, für die Veredelung des Streitkolbens, gelangt müsst ihr zunächst das Rätsel um den Augenlosen Kult lösen. Im Anschluss an dieses Abenteuer, bekommt ihr von Telwyn den Auftrag, Sir Sarles davon zu überzeugen für euren Tempel zu arbeiten. Ihr trefft ihn im Jysstev Anwesen innerhalb des Regierungsbezirkes an. Sarles lässt sich jedoch nicht mit Reichtümern überzeugen, sondern eine nicht grade kleine Menge von 200 Pfund Illithium liegen ihm am Herzen. Den ersten Hinweis woher ihr dieses bekommen könntet liefert er euch gnädigerweise ebenfalls. Unglücklicherweise verfügt die Erzhändlerin Jerlia aber nicht über derartige Mengen von Illithium. So stellt sie euch vor die Wahl Sarles entweder ein falsches Material anzubieten oder ihren Lieferanten aufzusuchen. Der leichteste Weg ist es beide Möglichkeiten auszuschöpfen, so könnt ihr die Klerikerquest lösen und den Streitkolben aufrüsten. Kauft also das gefälschte Illithium und sucht dann Unger Dunkelhügel, den Erzlieferanten, in der Kupferkrone auf. Unglücklicherweise wurde seine letzte Schiffsladung gestohlen.

Brückenbezirk



- Legende:
- (8) Nebs Haus

Weiter geht's also in den Brückenbezirk und dort zur Behausung des Diebes, Neb (8). Mit roher Gewalt gelangt ihr bei ihm endlich in den Besitz des echten Erzes.

Wieder zurück im Regierungsbezirk bei Sir Sarles übergibt ihr ihm das falsche Erz, worüber dieser unglücklicherweise nicht sehr erfreut ist und wutentbrannt die Stadt verlässt. Erzählt ihr diese Geschichte Wächter Telwyn so erkennt er das falsche Erz als Kunstwerk Sales' an und der Auftrag ist dennoch erfolgreich gelöst. Doch der eigentliche Sinn hinter dem Ganzen war bekanntlich das echte Erz, mit dem ihr euch nun in Cromwells Schmiede den Streitkolben der Zerschlagung +2 anfertigen lassen könnt.

Waffe des Fleisches +5



Die Rüstung ist aus menschlicher Haut gefertigt und im Blut eines guten Drachen gehärtet worden. Sie stinkt förmlich nach Tod und Verzweiflung. Die bösertige Rüstung kann nur von wahrhaft bösen Personen verwendet werden.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:

Besondere Fähigkeiten: Träger erhält +4 auf alle Rettungswürfe und +20% Magieresistenz

Rüstungsklasse: 3

Gewicht: 5

Kann nicht verwendet werden von: Magiern, Charakteren ohne böse Gesinnung



- Legende:
- (4) Rampuh
- (5) Rose Bouquet
- (6) Del
- (7) Haus des Gerbers

Die Waffe des Fleisches oder das human flesh, wie die Rüstung im englischen heißt, ist einzig und allein für die bösen Jungs gedacht :) Denn es reicht nicht das ihr um sie tragen böser Gesinnung sein müsst, vielmehr müsst ihr um an sie zu gelangen den einzigsten guten Drachen im Spiel, Adalon, bekämpfen.

Den Anfang findet dieses Rätsel, wie soll es auch anders sein, beim Gerber im Brückenbezirk. Wie für Gesens Kurzbogen müsst ihr hierfür ebenfalls versuchen die mysteriösen Morde im Brückenbezirk aufzuklären. Den Auftrag hierzu erhaltet ihr sobald ihr das Gelände zum ersten mal betretet. Gegen zwei milde Spenden rückt der Bettler Rampuh (4) mit einem exotischem Fell raus, das er bei einem der letzten Opfer gefunden hat. Zeigt ihr dieses dem Händler Del (6) erklärt er euch das es von einem Elefanten stammt und nur von dem Gerber (7) kommen kann. Doch als Beweismittel reicht das alleine noch nicht aus. Das Freudenmädchen Rose (5) erwähnt noch einen merkwürdigen Geruch, den sie wahrgenommen hat als einer der Morde geschah. Wiederum von Del (6) erhaltet ihr einige Beeren und etwas Baumrinde als Geruchsprobe. Haltet ihr diese der guten Dame (5) unter die Nase habt ihr den zweiten Hinweis auf den Gerber. In dessen Haus (7) angelangt, ergreift dieser, unmittelbar nach der Konfrontation mit den Beweisen, die Flucht in den Keller.

Das Haus des Gerbers



Also nichts wie hinterher, doch aufgepasst, denn in der nächsten Etage warten einige Fallen. Um die mysteriösen Morde zu klären könnt ihr gerne weiter in den Keller hinabsteigen und den Gerber bekämpfen, doch für die Rüstung ist dies nicht weiter notwendig. Für euch zählt einzig und allein der Schrank und das Bett. Im Nachtschränkchen (Vorsicht Falle) verbirgt sich ein kleines Worträtsel mit dem Hinweis auf einen Kontaktmann in den Umar Hügeln. Bei der Untersuchung des Bettes fällt euch ein merkwürdig übler Geruch auf, der darauf zurückzuführen ist das unter dem Bett menschliche Haut liegt, die ihr unbedingt mitnehmen solltet.






Umar Hügel



Wie auf der Schriftrolle beschrieben geht es nun zunächst zu den Umar Hügeln. Dort erwartet euch vor der örtlichen Kneipe Fael, von dem die Rätselrolle stammt. (Es könnte sein das er erst erscheint nachdem ihr die Umar Hügel von den mysteriösen Morden befreit habt). Wie niedergeschrieben müsst ihr als Erkennungszeichen das Buch "Die Geschichte der Zentarim - Der Wert zweier Zents" käuflich erwerben, daraufhin fragt euch Fael nach dem Ergebnis des Rätsels. Wenn ihr zu faul zum überlegen seit, es ist die 5. Antwort bzw. Darcin Cole. Nun offeriert er euch das er euch die Waffe des Fleisches kreieren kann, wozu er jedoch neben der Haut noch das Blut eines Silberdrachen benötigt.

Der einzige Silberdrache im Spiel ist Adalon, der ihr im Laufe des 5. Kapitels über den Weg läuft. Tötet ihr sie in ihrer Höhle erhaltet ihr, neben 54.000 EP, eine Drachenklaue und das ersehnte Blut. Sobald ihr das Kapitel abgeschlossen habt, seit ihr auch wieder in der Lage Fael aufzusuchen, der euch aus den beiden übergebenen Komponenten die Rüstung näht. Gold verliert ihr bei diesem Auftrag zwar nicht, aber 4 Tage Geduld müsstet ihr doch schon aufbringen, bevor die Rüstung euer eigen ist.

Baldur's Gate 2 - Halsketten

 Amulett der Macht (ID: AMUL21)	Besonderheit: Der Träger erhält +5% Magieresistenz und ist immun gegen Energieverlust. Der Träger kann Wortlos Zaubern und erhält -1 auf Initiative beim Zaubern.
Beschreibung: Das Amulett trägt die typischen Verzauberungen von Conster Damon, einem Erzmagier, der im Jahr des Drachenzorns (1018 TZ) fiel. Die Symbole waren einst scharf gezogen, sind aber durch die Einwirkung von Feuer und Erosion ein wenig verblasst. Wenn man über sie streicht, vermeint man jedoch noch immer seine berühmten Ausrufe zu hören: 'Eure Magie versagt!' 'Hört meine Worte der Magie!' 'Euer Untergang kommt rasch' und 'Ihr bekommt nichts von mir!' Das Amulett wurde seit jenen Tagen häufig eingesetzt und hat auch schon oft den Besitzer gewechselt. Meist im Verlauf eines blutigen Kampfes.	
Fundort: Wenn ihr euch für die böse Seite entscheidet und in Bodhis Auftrag Aran Linvail tötet.	
 Amulett der Magieresistenz (ID: AMUL19)	Besonderheit: Der Träger erhält +5% Magieresistenz.
Beschreibung: Die Amulette werden normalerweise von Beamten des Konzils von Athkatla getragen, die auf der Suche nach Magiern sind. Es bietet ihnen geringen Schutz gegen jene unverschämten Magier, die es frecherweise wagen, sich dagegen zu wehren, eingekerkert oder getötet zu werden.	
Fundort: Vom Betrachteranführer in den unteren Regionen der Augenlosenhöhlen [AR0205]	
 Amulett der Sinnesaten (ID: WA2AMU)	Besonderheit: Der Träger erhält +5 Trefferpunkte, +2 auf Charisma, und auf dem Träger liegt Schutz vor Bösem.
Beschreibung: Das Amulett wurde in Sigil von der Gesellschaft der Empfindung hergestellt. Es wird an besonders loyale Sinnesaten übergeben und dient dazu, sie zu schützen, wenn sie auf der beständigen Suche nach neuen Erfahrungen durch die Ebenen reisen.	
Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]	
 Amulett des Metazaubereinflusses, 'Der Steigerer' (ID: AMUL16)	Besonderheit: 1 zusätzlicher Zauber des 2. Grades.
Beschreibung: Das Amulett des Metazaubereinflusses ist für seine Fähigkeit bekannt, die Wirkung von Zaubern 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: Schrank im Schlafgemach der 1. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0602]	
 Amulett des Zauberschutzes (ID: AMUL25)	Besonderheit: Der Träger erhält +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber.

Beschreibung: Dieses Amulett ist bei allen Magiern, die ein magisches Duell bestreiten müssen, ein beliebter Schutzgegenstand. Das Amulett schützt nämlich vor allen Zaubern, ohne den Magier selbst beim Zaubern zu behindern.

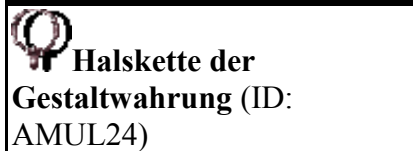
Fundort: Älterer Augentyrann am Eingang der Betrachterhöhle in der Unterwelt [AR2101]



Besonderheit: Das Amulett schützt den Träger gegen Bezauberung, Verwirrung, Furcht, Beherrschung, Gedanken lesen, Gesinnung erkennen, Festhalten, Betäubung, Schlaf, Schwachsinn und PSI-Kräfte. Jedes Mal, wenn der Schutz aktiviert wird, verbraucht das Amulett eine Ladung. Pro Ladung ist der Träger für 1 Phase geschützt.

Beschreibung: Das Amulett besteht aus einem in Gold gefassten Grünstein. Wenn es aktiviert wird, schützt der Grünstein den Trägern vor allen mentalen Angriffen. Darunter fallen auch Angriffe durch PSI-Kräfte. Der Schutz gegen PSI-Kräfte ist allerdings nicht hundertprozentig.

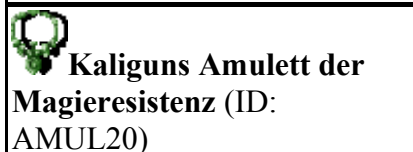
Fundort: Geheimfach im nordöstlichen Gang der Betrachterhöhle in der Unterwelt [AR2101]



Besonderheit: Der Träger erhält +5 auf Rettungswürfe gegen Verwandlung.

Beschreibung: Dydaar'a von den Verwandelten war eine Hexe, die zu ziemlich heftigen Gefühlsausbrüchen neigte. Sie ahndete die geringste Beleidigung mit harten Strafen. Meist bedeutete das für das Opfer, dass es mehrere Wochen in der Gestalt eines Wildtiers zubringen musste. Auf diesem Weg schaffte sie sich natürlich zahlreiche Feinde. Es gibt Berichte darüber, dass sie einst gegen einen Magier namens Maxell kämpfte, der ebenfalls schon Opfer einer derartigen Verwandlung geworden war. Um sich an ihr zu rächen, hatte er das Amulett angefertigt und trug es bei der Auseinandersetzung. Leider konnte er die anderen, die ebenfalls bei dem Kampf anwesend waren, nicht ebenso schützen. Rasch hatte sich die Hexe eine kleine Armee geschaffen, indem sie ein paar Bauern in Bären verwandelte. Sie überwältigten den Magier und fraßen ihn einfach auf.

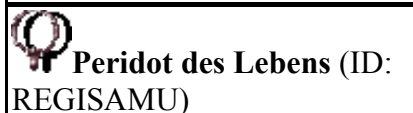
Fundort: Truhe im Südosten von Mekrath Behausung in der Kanalisation unter dem Tempelbezirk [AR0705]








Besonderheit: Der Träger erhält +10% Magieresistenz.

Beschreibung: Auf der Rückseite des Amuletts sind die Initialen KP eingraviert. KP steht für Kaligun Poonil. Er war der General einer kleinen Streitmacht, die in einen Wald vordrang, um dort eine Ansammlung Roter Magier zu vernichten. Da er sich vor Magie sehr fürchtete, trug er dieses Amulett. Er vertraute dem Schutz des Amuletts jedoch zu sehr. Er war so dumm, drei hochrangigen Roten Magiern einen Hinterhalt zu legen. Zuerst senkten sie seine Magieresistenz, und dann vernichteten sie ihn mit ihren Zaubern.






Fundort: Rechtsoberer Händler auf dem Marktplatz von Ust'Natha [AR2200]









Besonderheit: Bezauberung des Berserkers (einmal täglich)

<p>Beschreibung: Rubinamulett des Bezauberns Das Rubinamulett wird vom Halbling Regis gerne eingesetzt, um die Leute von seinem Standpunkt zu überzeugen.</p>	
 <p>Rubinanhänger (ID: AMUL23)</p>	<p>Besonderheit: Der Träger erhält +3 auf Rettungswürfe gegen Todesmagie.</p>
<p>Beschreibung: Das Peridot hat die Form eines herzförmigen Saphirs an einem dünnen Silberdraht. Wenn man es trägt, strahlt es Lebensenergie aus, die den Träger durchflutet. Auf der Rückseite befindet sich eine Inschrift: 'Vor dem Tod müssen wir alle in die Knie gehen, doch mit diesem Edelstein werden wir das gut überstehen!'</p>	
 <p>Schildamulett (ID: AMUL15)</p>	<p>Besonderheit: Reichweite: 0; Wirkungsbereich: Der Anwender; Rüstungsklasse: 4; Spezielle Merkmale: -2 auf RK gegen Fernkampfwaffen; Dauer: 5 Phasen</p>
<p>Beschreibung: Das 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 ersten Grades.</p>	
<p>Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]</p>	
 <p>Schutzamulett +1, 'Der Beschützer' (ID: AMUL14)</p>	<p>Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse; Rettungswurf: +1</p>
<p>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.</p>	
<p>Fundort: Wasserbecken auf der ersten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1201]</p>	
 <p>Schutzperidot gegen Gift (ID: AMUL22)</p>	<p>Besonderheit: Der Träger ist immun gegen Gift und kann einmal täglich Gift neutralisieren.</p>
<p>Beschreibung: Das Schutzperidot hat die Form eines großen Edelsteins an einer massiven Goldkette. Eunuchen in Kara-Tur tragen gerne ein derartiges Peridot, wenn sie das Essen ihres Imperators verkosten.</p>	
<p>Fundort: Adratha (Rakshasa) im verfallenen haus im Druidenhain [AR1902]</p>	
 <p>Wolfsbann Glücksbringer (ID: AMUL18)</p>	<p>Besonderheit: -1 ETW0 und -1 RK gegen Lykanthropen; Gewicht: 3</p>
<p>Beschreibung: Ein Silberamulett, das pulverisierten Wolfsbann enthält</p>	

Baldur's Gate 2 - Ringe

 Beeinflussungsring (ID: RING30)	Besonderheit: Erhöht das Charisma des Trägers auf 18; Träger kann einmal täglich Personen bezaubern.
Beschreibung: Beeinflussungsring Sieben Jahre lang suchte Graf Fisfnilt die Reiche nach einer geeigneten Braut für seinen Sohn Ewnin ab. Dummerweise genügt keine der Frauen den übertriebenen Ansprüchen Ewnins, eines unglaublich verzogenen Bengels. Da der Graf einen Thronerben wollte und die Geduld mit seinem Sohn verlor, ließ er diesen Ring von seinem Hofmagier anfertigen. Er überreichte den Ring einer Frau, die am Hof relativ großen Einfluss hatte und verliebte sich sofort in sie. Sie heirateten drei Wochen später.	
Fundort: Von Kalah im Illusionszirkus	
 Dschinniring (ID: RING26)	Besonderheit: Der Träger kann einmal täglich einen Dschinn beschwören.
Beschreibung: Der Dschinnring ist ein Gegenstand aus Fabeln und von allen heiß begehrt. Einmal täglich kann der Träger dieses wunderschönen Rings einen Dschinn herbeirufen, der all seine Befehle befolgt. Falls der Dschinn in Diensten seines Beschwörers stirbt, wird der Ring zerstört.	
Fundort: Findet ihr bei Aran Linvail, wenn man sich mit Bodhi verbündet.	
 Energiering (ID: RING20)	Besonderheit: Schaden: 2W6 (kein Rettungswurf) Reichweite: 36 m Wirkungsbereich: 1 Wesen
Beschreibung: Energiering: '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: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]	
 Feuerschutzring (ID: RING02)	Besonderheit: Magieresistenz gegen Feuer: +40%
Beschreibung: Feuerschutzring, '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: Ruhk-Wandler (Rakshasa) auf der ersten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1201]	
 Infravisionsring (ID: RING21)	Besonderheit: Der Träger verfügt über Infravision mit einer Reichweite von bis zu 36 m.

Beschreibung: Infravisionsring: '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.	
Fundort: In der Taverne von Handelstreff [AR2010]	
 Koveras' Schutzring (ID: RING25)	Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse Rettungswurf: +1
Beschreibung: Schutzring +1, '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.	
 Magierring: Rindenhaut (ID: MAGE02)	Besonderheit: Rindenhaut (Veränderung)
Beschreibung: Rindenhaut (Veränderung) Grad: 2 Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe Zeitaufwand: 5 Wirkungsbereich: Das berührte Wesen Rettungswurf: Nein Die Haut des Zieles wird zäh wie Rinde, wodurch es eine Rüstungsklasse von 6 erhält. Diese Rüstungsklasse verbessert sich je 4 Stufen des Priesters um -1. Bei einem Priester der 4. Stufe würde der Zauber Rüstungsklasse 5 gewähren, bei einem Priester der 8. Stufe Rüstungsklasse 4 usw. Außerdem erhält der Empfänger +1 auf alle Rettungswürfe, außer gegen magische Angriffe.	
 Magierring: Spiegelbild (ID: MAGE03)	Besonderheit: Spiegelbild (Illusion/Hirngespinnst)
Beschreibung: Spiegelbild (Illusion/Hirngespinnst) Grad: 2 Reichweite: Sichtweite des Zaubers Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe Zeitaufwand: 2 Wirkungsbereich: 1,80 m Radius Rettungswurf: Nein 'Spiegelbild' erzeugt 2 bis 8 genaue Abbilder des Magiers, die sich genau wie der Magier verhalten. Da der Zauber außerdem dazu führt, dass die Abbilder und der Magier schwimmen und hin und her tanzen, ist es für Gegner unmöglich, festzustellen, welches der echte Magier ist. Jedes Mal, wenn eines der Spiegelbilder durch einen Angriff (Nahkampf, Fernkampf oder magischer Angriff) getroffen wird, verschwindet es, aber die anderen Spiegelbilder bleiben weiterhin erhalten. Bei jedem Angriff besteht eine Chance, den wirklichen Magier zu treffen, deren Höhe davon abhängt, wie viele Spiegelbilder noch vorhanden sind.	

 Magierring: Ring der Handlungsfreiheit (ID: MAGE05)	Besonderheit: Handlungsfreiheit (Bannzauber)
<p>Beschreibung: Handlungsfreiheit (Bannzauber) Grad: 4 Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe Zeitaufwand: 7 Wirkungsbereich: 1 Wesen Rettungswurf: Nein</p> <p>Jedes betroffene Wesen kann sich während der Wirkungsdauer des Zaubers normal bewegen und zwar auch dann, wenn es von Zaubern behindert wird, die seine Bewegung einschränken, wie 'Netz' oder 'Verlangsamten'. 'Handlungsfreiheit' ermöglicht auch ungehinderte Bewegung unter Wasser und hebt die Wirkung von 'Lähmung' und 'Festhalten' auf. Unter Wasser kann sich das Wesen mit der Geschwindigkeit bewegen, mit der es sich an der Oberfläche bewegen würde. Es verursacht mit allen Waffen (also auch mit Wucht Waffen wie Flegeln, Streitkolben und Hämmern) im Nahkampf vollen Schaden. Der Zauber verleiht dem Wesen jedoch nicht die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.</p>	
 Magierring: Unsichtbarkeitsring (ID: MAGE01 / NOCIRC)	Besonderheit: Unsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinnst)
<p>Beschreibung: Unsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinnst) Grad: 2 Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: Speziell Zeitaufwand: 2 Wirkungsbereich: Das berührte Wesen Rettungswurf: Nein</p> <p>Das berührte Wesen wird unsichtbar und kann weder mit normaler Sicht noch mit Infravision bemerkt werden. Natürlich verursacht das unsichtbare Wesen noch immer Lärm, und es gibt verschiedene Bedingungen, unter denen das Wesen wieder sichtbar wird. Selbst die Verbündeten des Unsichtbaren können diesen nicht sehen, außer sie sind normal oder durch Magie dazu fähig, unsichtbare Wesen zu sehen. Lässt der Unsichtbare einen Gegenstand fallen, wird dieser sichtbar. Hebt er einen Gegenstand auf und steckt ihn ein, wird dieser ebenfalls unsichtbar. Der Zauber endet, sobald er auf magische Weise gebannt oder zerstört wird; wenn der Magier oder das betroffene Wesen ihn freiwillig beendet; wenn der Unsichtbare einen Angriff startet oder wenn 24 Stunden verstrichen sind. Der Unsichtbare kann Türen öffnen, reden, essen, Treppen steigen usw., ohne sichtbar zu werden. Wenn er jedoch angreift, wird er sofort sichtbar. Seine Unsichtbarkeit ermöglicht es ihm aber auf jeden Fall, zuerst zuzuschlagen.</p>	
 Magierring: Verschwimmen (ID: MAGE04)	Besonderheit: Verschwimmen (Illusion/Hirngespinnst)

Beschreibung:
 Verschwimmen
 (Illusion/Hirngespinst)
 Grad: 2
 Reichweite: 0
 Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
 Zeitaufwand: 2
 Wirkungsbereich: Der Zaubernde
 Rettungswurf: Nein
 Die Gestalt des Magiers verschwimmt und beginnt in der Luft hin und her zu tanzen. Dadurch werden alle Nahkampfangriffe und Fernkampfangriffe gegen den Magier mit -3 auf den Trefferwurf ausgeführt. Außerdem erhält der Magier +1 auf alle Rettungswürfe.



Rambockring (ID: RING33)

Besonderheit: Der Träger kann einmal täglich 5-30 Schadenspunkte bei einem Gegner verursachen.

Beschreibung: Widderring
 Der Ring ist auch als der Zertrümmerer der Burgen bekannt. Mit einem einzigen Befehlswort kann man die fantastische und gleichzeitig zerstörerische Kraft des Rings entfesseln. Ein fast unsichtbares Kraftfeld, das an einen Rambock erinnert, schießt aus dem Ring. Diese Kraft kann man theoretisch dazu nutzen, Gegner von Brüstungen zu stoßen oder Burgmauern zu zertrümmern. Sie lässt sich jedoch auch vorzüglich einsetzen, um einen Gegner zu verwunden.

Fundort: Tolgerias auf der unteren Ebene der Sphäre der Ebenen [AR0412]



Regenerationsring (ID: RING31)

Besonderheit: Der Träger regeneriert alle 6 Sekunden 1 Trefferpunkt.

Beschreibung: Regenerationsring
 Ein Roter Magier niederen Ranges namens Huhhus hat angeblich eine perfekte Möglichkeit entdeckt, wie man Trollfleisch so destillieren kann, dass daraus ein Trank entsteht, der über die gleichen regenerativen Eigenschaften verfügt wie ein Troll. Es gab jedoch nur wenige, die dazu bereit waren, den widerwärtig schmeckenden Trank zu nutzen. Etliche Jahrzehnte später hat ein Student von Huhhus diesen Ring erschaffen und dabei das Wissen genutzt, das sein Meister vor so langer Zeit aufgezeichnet hat. Der Ring ist innen hohl und mit Eiter und Gehirnmasse eines Trolls gefüllt. Dadurch erhält der Träger die Fähigkeit, zu regenerieren.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeen Promenade [AR0701], Steingesichsträtsel im Nordwesten des untersten Heim-Dungeons [AR1512]







Ring der Dietriche (ID: RING35)

Besonderheit: Der Träger erhält +25% auf Schlösser öffnen.


Beschreibung: Ring der Dietriche
 Derek Drak, einer der talentiertesten Einbrecher aus der Gilde der Schattendiebe, trug diesen Ring bei einem Großteil seiner erfolgreichsten Einbrüche. Der Ring verbesserte Dereks ohnehin beeindruckende Fähigkeiten beim Öffnen von Schlössern noch zusätzlich. In ganz Athkatla gab es keine Tür, die ihm widerstand. Um den Ring zu aktivieren, muss man das richtige Befehlswort aussprechen. Dann verwandelt sich der Granat des Rings in einen Schlüssel, der ziemlich perfekt in das Schloss passt, das der Dieb gerade knacken will.

Fundort: Sorry, ich weiß nur noch das es ihn irgendwo in der Diebesgilde gab :-(

 Ring der Erdbherrschung (ID: RING29 / RINGPICO)	Besonderheit: Der Träger kann einmal täglich Stein zu Fleisch verwandeln. Der Träger kann einmal täglich einen Erdelementar bezaubern (+2 auf den Rettungswurf des Elementars). Die Wirkungsdauer beträgt 45 Sekunden.
Beschreibung: Ring der Herrschaft über Erdelementare Wenn man den Liedern der Barden Glauben schenkt, muss man nur einen dieser Ringe tragen und schon kann man jeden Erdelementar seinem Willen unterwerfen. Natürlich lassen sich die meisten Erdelementare nicht so leicht versklaven, und man sollte daher sehr vorsichtig sein. Scheitert der Versuch, die Kontrolle zu übernehmen, kann ein wütender Erdelementar einen unerfahrenen Abenteurer innerhalb kürzester Zeit töten.	
Fundort: Container im Nordwesten (Geheimraum) des Erdgeschosses der de'Arnise Burg [AR1302]	
 Ring der Feuerherrschung (ID: RING27)	Besonderheit: Der Träger erhält +50% Feuerresistenz; der Träger kann Feuerelementare bezaubern (+2 auf den Rettungswurf des Elementars) Der Träger des Rings kann einmal täglich den Zauber 'Brennende Hände' einsetzen. Schaden: 1W3+2 Reichweite: 0 Wirkungsbereich: Der Zaubernde Der Träger des Rings kann einmal täglich den Zauber 'Flammenschlag' einsetzen. Schaden: 6W8 Reichweite: 60 m Wirkungsbereich: Eine 9 m hohe Flammensäule mit 1,50 m Radius
Beschreibung: Ring der Feuerkontrolle Dieser rote Ring wirkt so, als sei er schon oft dem Feuer ausgesetzt gewesen, und er ist mit Darstellungen von Flammen und Lavazungen überzogen. Magier und andere Reisende der Ebenen nutzen derartige Ringe, um sich zu schützen, wenn sie die Feuerebene besuchen. Mit Hilfe des Ringes ist es dem Reisenden auch möglich, Feuerelementare unter seine Kontrolle zu zwingen.	
Fundort: Verrückter Zwergenkrieger im Südwesten der Gedankenschinderstadt [AR2400]	
 Ring der Gnadentöter (ID: WA2RING Collector's Edition)	Besonderheit: Der Träger erhält +20% auf Fallen stellen, Leise bewegen und Im Schatten verstecken.
Beschreibung: Ring der Gnadentöter Die Gnadentöter sind eine mächtige Fraktion, die ihren Sitz in der extraplanaren Stadt Sigil hat. Mit diesem Ring werden die Meuchelmörder der Gnadentöter ausgestattet, wenn sie ausgeschiedt werden, um jene zu bestrafen, die die Gesetze Sigils gebrochen haben. Oft kommen diese Meuchelmörder bei ihren Einsätzen auch auf die Materielle Ebene.	
Fundort: Diedra im Abenteurers Allerlei der Waukeens Promenade [AR0702]	
 Ring der Handlungsfreiheit (ID: FREERING / RING09 / SPEC01)	Besonderheit: Der Träger ist gegen alle Einflüsse immun (egal ob magischer oder normaler Natur), die seine Bewegungsfreiheit in irgendeiner Weise beeinflussen. Darunter fallen beispielsweise Hast und Verlangsamern.


Beschreibung: Ring der Handlungsfreiheit: 'Edventars Geschenk'
 Der Ring wurde dem berühmten Jäger und Plünderer der Riffe, der nur unter dem Namen Edventar bekannt war, von einer Gruppe Meereseifen überreicht, die schon lange mit ihm befreundet waren. Er hatte geholfen, die 'Piratenkönigin' Yenandra von Dambrath zu vertreiben und so das Überleben der Elfen zu sichern. Yenandra wurde jedoch keineswegs endgültig besiegt und wird noch immer an jeder Küste gefürchtet.

Fundort: Im Dungeon des Heims, wenn ihr die Gegner des Buches besiegt [AR1513]

 Ring der Heiligkeit (ID: RING22)	Besonderheit: Zauber: Gewährt einen zusätzlichen Zauber aus den Zaubern des ersten bis vierten Grades
---	--


Beschreibung: Heiligkeitsring, 'Ehrenring von Sune'
 Ringe dieser Art wurden treu ergebenen Priestern von Sune übergeben, die Taten von außerordentlicher Integrität und Güte vollbrachten.

Fundort: Teil der Klerikerfestungsaufträge (2. Auftrag)

 Ring der Klugheit (ID: RING40)	Besonderheit: Der Träger kann sich zwei Zauber des 2. Grades, einen Zauber des 3. Grades und einen Zauber des 4. Grades zusätzlich einprägen.
---	--


Beschreibung: Ring der Klugheit
 Die Herkunft des Ringes ist unbekannt. Obwohl die Verzauberungen auf diesem Ring ähnlich sind wie auf den klassischen Magieringen, ist er doch irgendwie anders. Er fühlt sich anders an, das Metall hat nicht das gleiche Gewicht, und die Aura ist fremdartig. Außerdem unterscheidet sich seine Funktionsweise ein wenig von einem traditionellen Magiering. Vermutlich wurde der Ring auf einer weit entfernten Ebene gefunden. Wer ihn erschaffen hat, wird Euch daher wohl ewig ein Rätsel bleiben.




Fundort: Lavok in der Sphäre der Ebenen [AR0410]





 Ring der Luftbeherrschung (ID: RING28)	Besonderheit: Der Träger kann Luftelementare bezaubern (+2 auf den Rettungswurf des Elementars); der Träger kann einmal täglich Verbesserte Unsichtbarkeit mit 10 Runden Wirkungsdauer einsetzen.
---	--

Beschreibung: Ring der Herrschaft über Luftelementare
 Luftelementare stellen normalerweise mächtige Gegner dar, aber mit Hilfe dieses Rings können sie zu ebenso mächtigen Verbündeten werden. Es gibt düstere Geschichten über Gruppen von Roten Magiern, die allesamt mit diesen Ringen ausgerüstet sind und ohne Vorwarnung über kleine Dörfer herfallen. Sie zerstören alles und lassen kein lebendes Wesen zurück. Ob die Geschichten wahr sind, ist zwar äußerst zweifelhaft, aber woran es keinen Zweifel gibt, ist die Tatsache, dass der Ring in den falschen Händen sehr gefährlich sein kann.

Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702]


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

<p>Beschreibung: Ring der Tierfreundschaft, '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.</p>	
<p>Fundort: Priester des Tempels von Oghma [AR0319]</p>	
 <p>Ring des Sechsten Sinnes (ID: RING36)</p>	<p>Besonderheit: Der Träger erhält +25% auf Fallen finden.</p>
<p>Beschreibung: Ring des 6. Sinns Nizzufs Labyrinth war ein großes Heckenlabyrinth, das vom Erzmagier Nizzuf zu seiner Belustigung angelegt worden war. Das Labyrinth war mit hunderten von magischen Fallen ausgestattet, die zum Großteil ziemlich tödlich waren. Nizzuf setzte eine Belohnung für jeden tapferen Mann oder jede tapfere Frau aus, die bis zum Zentrum des Labyrinths vordringen konnte. Die Belohnung war hoch genug, um sich damit ein eigenes Königreich zu kaufen. Tausende versuchten ihr Glück und starben, bis das Labyrinth schließlich von einem gewissen Oteg Verm überwunden wurde, der dank des Rings die Fallen geradezu sehen konnte.</p>	
<p>Fundort: Container im Maschinenraum der Sphäre der Ebenen [AR0413]</p>	
 <p>Ring von Gaxx (ID: RING39)</p>	<p>Besonderheit: Rüstungsklasse: -2 Rettungswürfe: +2, Magieresistenz: +10% Immunität gegen Krankheit und Gift, Unsichtbarkeit (einmal täglich), Verbesserte Hast (dreimal täglich), Träger regeneriert alle 3 Sekunden einen Trefferpunkt.</p>
<p>Beschreibung: Der Ring ist zwar relativ schmucklos, doch die finstere Magie in dem Ring umgibt ihn mit einer intensiv bösen Aura. Der Schöpfer des Rings, Kangaxx, war mindestens ebenso böse wie der Ring und das bereits, bevor er zum Untoten wurde und seine Fähigkeiten im Verlauf mehrerer Jahrtausende ausbaute. Man sagt, dass eine Einheit von Magiern aus Nesseril gegen den Halb-Leichnam kämpfte und ihn einkerkerte. Da es ihnen nicht möglich war, ihn endgültig zu zerstören, wurden sie selbst zu Leichnamen, um seine Überreste zu bewachen. Vielleicht hat die Erschaffung des Ringes zur Feindschaft dieser Magier geführt. Angeblich wurde jede der neun Facetten des gefassten Edelsteins durch Opfer und grausigen Tod mit magischer Energie erfüllt.</p>	
<p>Fundort: Um an diesen Ring zu gelangen sind verschiedene Dinge nötig, eine genaue Beschreibung findet ihr in der Gegenstandsschmiede</p>	
 <p>Schutzring +1 (ID: RING06)</p>	<p>Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse, Rettungswurf: +1</p>
<p>Beschreibung: Schutzring +1, '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.</p>	
<p>Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702] Rylock (Türvorsteher der Harfner) [AR0300]; Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302], Berinvar im Erdgeschoss des Harfnerhauses [AR0308]; Versklavte im Südosten der Gefängnisebene [AR0516]; Statue am Ende des Thronsaals der 2. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0603]</p>	

 Schutzring +2 (ID: RING07)	Besonderheit: -2 auf Rüstungsklasse Rettungswurf: +2
Beschreibung: Schutzring +2, 'Der Wächterring' Der Wächter war ein unsterblicher Hüter, der mit dem Schutz eines Grabs beauftragt war, das den Leichnam einer Prinzessin der Akanal enthielt. 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: Endkampf in Bodhis Gruft	
 Töpelring (ID: RING23)	Besonderheit: Intelligenz: auf 3 gesetzt Weisheit: auf 3 gesetzt Führt beim Träger zu beeinträchtigtem Denkvermögen; kann nur abgenommen werden, wenn vorher Fluch brechen gewirkt wurde.
Beschreibung: Töpelring, '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: Truhe im Gang der Gnomsiedlung in der Unterwelt [AR2100]	
 Ungeschicklichkeitsring (ID: RING04)	Besonderheit: Geschicklichkeit: Um 50% reduziert Diebeskunst: Um 50% reduziert Zauber: versagen zu 75% Der Ring kann nur abgenommen werden, wenn vorher Fluch brechen gewirkt wurde.
Beschreibung: Ungeschicklichkeitsring, '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: Wasserbecken in der Höhle unterhalb des Drushs Turms (im Südosten) von Ust'Natha [AR2210]	
 Unsichtbarkeitsring (ID: RING05)	Besonderheit: Der Träger ist solange unsichtbar, bis er angegriffen wird. Um wieder unsichtbar zu werden muß der Ring nach einem Angriff abgenommen und wieder angesteckt werden.


Beschreibung: Unsichtbarkeitsring, 'Sanddiebring'
 Der 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 hellichten 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.

Fundort: Vom Lich unter den Stadttoren [AR0021]

 Zauberring (ID: RING08)	Besonderheit: Der Magier kann sich einen Zauber des 5. Grades, einen Zauber des 6. Grades und einen Zauber des 7. Grades zusätzlich einprägen.
--	---

Beschreibung: Magiering: 'Ring der Vielfalt'
 Der mit starken Zaubern belegte Ring ermöglicht es einem Magier, sich mehr Zauber einzuprägen, als er es normalerweise könnte. Der Ring wurde ursprünglich von Pandur in Auftrag geben, der dafür offenbar eine Menge Gold bezahlte und große persönliche Opfer brachte.



Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeen Promenade [AR0701]





 Zauberwende-Ring (ID: RING34)	Besonderheit: Kann einmal täglich Geringere Zauber zurückwerfen.
--	---






Beschreibung: Zauberwending
 Der Ring wurde Derek Poodon, einem jungen Krieger, überreicht und rettete ihm das Leben, als er über zwei Rote Magier stolperte, die im Mantelwald unterwegs waren. Die Magier waren erzürnt über die Störung und bombardierten den scheinbar hilflosen Derek mit einem Hagel von Magischen Geschossen. Ihre Überraschung war von kurzer Dauer, als die Magischen Geschosse umdrehten und sie beide kurzerhand töteten. Derek hatte nicht einmal seine Klinge heben müssen und wurde bald als Derek, Töter der Roten, bekannt. Es brachte ihn meist ziemlich in Verlegenheit, wenn er so genannt wurde.





Fundort: Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Aus den Überresten der gefallenen Priesterinnen, beim Beschwörungsritual am Ende von Ust'Natha [AR2201]






Baldur's Gate 2 - Schlüssel





 Abwasserkanalgolemschlüssel (ID: MISC40)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Schlüssel kann die Türen zu den Kanälen, unten in den Kerkern, öffnen.		
 Am-Sis Schlüssel (ID: MISC51)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0





Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schlüssel, der bei Am-sis Leiche gefunden wurde. Ihr nehmt an, dass er die Tür zu seiner Behausung öffnet.		
 Beschwörungsstabschlüssel (ID: MISC4J)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Schlüssel scheint sich in Eurer Hand zu winden, als wäre er lebendig.		
Fundort: Tisch im Mephitraum der 2. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0603]		
 Blitzstabschlüssel (ID: MISC4K)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Wenn man den Schlüssel berührt, durchfährt die Hand ein leichter elektrischer Schlag.		
Fundort: Truhe im Schlafgemach der 1. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0602]		
 Despanas Schatzkammerschlüssel (ID: KEY25)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Schlüssel, den Ihr von Phaere habt, wird Euch den Zugang zur Schatzkammer des Hauses Despana ermöglichen.		
Fundort: Von Phaere (zusammen mit den gefälschten Dracheneiern) in ihrer Wohnung in Ust'Natha [AR2200]		
 Festungsschlüssel (ID: KEY10)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Hauptschlüssel für Nalias Festung. Damit sollte man fast alle Türen in der Festung öffnen können.		
Fundort: Regal im Osten des Obergeschosses der de'Arnise Burg [AR1303]		



 Feuerstabschlüssel (ID: MISC4H)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein seltsamer Schlüssel.		
Fundort: Kiste im Mephitraum der 2. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0603]		
 Firkraag-Gefängnisschlüssel (ID: KEY09)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Mit Hilfe dieses Schlüssels könnt Ihr die Türen des Gefängnisses öffnen, in dem Garrens Kind festgehalten wird.		
Fundort: Conster (Firkraags Handlanger) auf der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]		
 Froststabschlüssel (ID: MISC4I)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein seltsamer Schlüssel, der sich kalt anfühlt.		
Fundort: Otyugh im Zentralraum der 1. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0602]		
 Gaals Schlüssel (ID: KEY02)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schlüssel, den Ihr von Gaal erhalten habt. Ihr könnt damit die Tür öffnen, die zu den unteren Ebenen dieses Verlieses führt. Dort kann man eine Hälfte des Dimensionsreißers finden.		
 Galvenas Schlüssel (ID: MISCAM)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig



Beschreibung: Das ist Lady Galvenas persönlicher Nachschlüssel für das Freudenhaus. Mit Hilfe des Schlüssels kann man auch das Gefängnis betreten.		
Fundort: Schrank im Lady Galvena Zimmer in ihrem Freudenhaus in Brynnlaw [AR1613]		
 Geschosstabschlüssel (ID: KEY4M)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Schlüssel sieht aus wie ein winziger Stab der Magischen Geschosse.		
Fundort: Entflohener Klon im westlichen Raum der 2. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0603]		
 Gildenschlüssel (ID: KEY24)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schlüssel zu den unteren Ebenen von Lady Galvenas Freudenhaus, der Gilde der Kurtisanen.		
Fundort: Strohmann im Eingangsbereich von Lady Galvena Freudenhaus in Brynnlaw [AR1611]		
 Haegans Schlüssel (ID: MISC4R)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schlüssel, mit dem man die Gefangenen im Lager der Sklavenhändler befreien kann. Ihr habt ihn bei der Leiche von Hauptmann Haegan gefunden. Eigentlich sollte der Schlüssel alle Türen in dem Gebäude öffnen.		
Fundort: Kapitän Haegan im Hauptquartier der Sklavenhändler [AR0405]		
 Jons Schlüssel (ID: KEY28)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Jon Irenicus' Schlüssel. Der Schlüssel erlaubt den Zugang zum Fluchtweg im Keller des Heims.		
Fundort: Schublade in Irenicus Büro (im Norden) des Erdgeschosses des Heims [AR1516]		




 Kanalisationsschlüssel (ID: KEY29)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schlüssel, den Ihr in der zerstörten Kapelle in den Windspeerhügeln gefunden habt.		
Fundort: Tazok am Ausgang der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]		
 Kapellenschlüssel (ID: KEY07)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schlüssel, den Ihr in der zerstörten Kapelle in den Windspeerhügeln gefunden habt.		
Fundort: Auf dem Tisch im südöstlichen Raum der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]		
 Kettenschlüssel (ID: KEY08)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Nachdem Ihr das Schwert des Ogers zu Aerie gebracht habt, wurde die Illusion gebannt. Jetzt könnt Ihr erkennen, dass es sich bei dem Schwert in Wahrheit um einen Schlüssel für Aeries Ketten handelt.		
 Kultschlüssel (ID: KEY01)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schlüssel, den Ihr von Gaal erhalten habt. Ihr könnt damit die Tür öffnen, die zu den unteren Ebenen dieses Verlieses führt. Dort kann man eine Hälfte des Dimensionsreißers finden.		
 Mae'Vars Safeschlüssel (ID: EDWINKEY)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist ein Metallschlüssel von einzigartig hochwertiger Fertigung. Seiner Form nach zu urteilen, kann man das Schloss, zu dem er gehört, unmöglich knacken.		
 Maske König Strohms des III. (ID:)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies ist die vollständige Totenmaske von König Strahmad dem III. Wenn Ihr sie aufsetzt, verfärbt sich die ganze Welt vor Euren Augen in seltsamen Farben. Vielleicht könnt Ihr mit dieser Maske etwas sehen, was sich auf normalen Weg nicht sehen lässt?! Abgesehen davon scheint die Maske über keine Fähigkeiten zu verfügen.		
Fundort: Jeweils ein Teil bekommt ihr, wenn ihr die Wächter der 2. Etage des Windspeerhügeldungeons vernichtet [AR1202]		
 Portalschlüssel (ID: MISC4G)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein aufwendig gestalteter Schlüssel, der sich vermutlich einst im Besitz der Geliebten Eures Kerkermeisters befand.		
Fundort: Truhe im fallenübersäten Wohnraum der 1. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0602]		
 Samias Schlüssel (ID: KEY21)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schlüssel zu dem Grabmal von König Strahmad III.		
Fundort: Samia im Zentrum der zweiten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1202]		
 Schatzschlüssel (ID: TTKEY01)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0




Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist ein normaler Schlüssel. Schlüssel verwendet man dazu, um Türen zu öffnen.		
 Schlüssel der Ebenen (ID: KEY03)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der dünne Block vibriert sanft, wenn man ihn in der Hand hält. Man könnte ihn wohl als Hebel oder als Schlüssel einsetzen.		
Fundort: Container links vom Eingang der Sphäre der Ebenen [AR0411]		
 Schlüssel des Schattengefängnisses (ID: KEY22)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Den Schlüssel habt Ihr vom Schatten-Gefängniswärter beschafft. Er öffnet die Zellen im Verlies der Schatten.		
Fundort: Schatten-Gefängniswärter vor Mazzys Gefängnis (im Nordwesten) der Tempelruinen [AR1401]		
 Schlüssel des Tiermeisters (ID: MISC4Z)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Schlüssel des Tiermeisters sollte eigentlich die Zellen der Gladiatoren öffnen.		
Fundort: Tierbeherrscher im Südosten der Kupferkrone [AR0406]		
 Schlüssel für Arans Lagerstätte (ID: KEY12)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der seltsame Schlüssel passt zu einer Geheimtür im Gebäude der Schattendiebe. Die Tür führt zu den Räumlichkeiten des Schattenmeisters Aran Linvail.		

 Schlüssel für das Gefängnis der Schattendiebe (ID: KEY13)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Den Schlüssel habt Ihr bei Booter gefunden, dem Kerkermeister der Schattendiebe. Wahrscheinlich passt der Schlüssel zu den Zellen.		
 Schlüssel zu Frennedans Zimmer (ID: MISC4P)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Schlüssel passt zu dem gläsernen Raum, in dem Frennedan eingesperrt ist.		
Fundort: Truhe vor der Gefangenzelle der 2. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0603]		
 Schlüssel zum Flußstöpsel (ID: MISC83)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Schlüssel ist ein Zauberinstrument, der die geheimnisvolle Schreien des Flußsteckers auf der erste Ebene der Minen umgehen kann		
 Schlüssel zum Keller der Schattendiebe (ID: MISC4S)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Mit Hilfe dieses Schlüssels könnt Ihr eine Geheimtür öffnen, die zum Hauptquartier der Schattendiebe führt, nach dem Ihr jetzt schon einige Zeit sucht. Die Geheimtür befindet sich im Erdgeschoss der Schattendiebesgilde in der Nordostwand.		
Fundort: Von Gaelan Bayle wenn ihr ihm 15.000 Goldstücke übergebt.		
 Schlüssel zum Sahuaginschatz (ID: KEY24)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der aufwendig verzierte Schlüssel öffnet die Tür zur Schatzkammer des Königs.		
Fundort: König Ixilthetocal im Westen der Stadt der Sahugin [AR2300]		
 Schlüssel zur Handelstreffgruft (ID: MISC8M)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Mit dem Schlüssel kann man die versiegelte Gruft auf dem Friedhof von Handelstreff öffnen. Früher wurden in der Gruft die wichtigsten Bürger der Stadt bestattet, aber sie wurde vor zahlreichen Jahren versiegelt, um die 'Probleme', die von der Gruft nach außen drangen, einzudämmen.		
 Sekolahs Zahn (ID: KEY26)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Nur der riesige Haizahn, der angeblich vom Sahuagingott Sekolah zurückgelassen wurde, kann den Weg zum Lager des Rebellenprinzen öffnen.		
Fundort: Truhe des Betrachters im Südwesten der Stadt der Sahugin [AR2300]		
 Seltsamer Schlüssel (ID: MISC93)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein seltsam geformter Schlüssel, der mit Edelsteinen geschmückt ist.		
 Symbol Amaunators (ID: KEY23)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Wenn man die drei Heiligen Symbole miteinander verbindet, formen sie eine Scheibe und ergeben das Symbol Amaunators.		
Fundort: Lichtsteinsymbol: Container im rechten Raum hinter dem Buchstabenrätsel (im Osten) der Tempelruinen [AR1401]		

 Todeswolkenstabschlüssel (ID: MISC4L)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Schlüssel sondert einen üblen Geruch ab.		
Fundort: Kiste im Mephitraum der 2. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0603]		
 Zellenschlüssel (ID: MISC4B)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein typischer Zellenschlüssel, wie er wohl in zahlreichen Gefängnissen Verwendung findet. Der Schlüssel könnte zu Jaheiras Zelle passen.		
 Zellenschlüssel des Gefängnisses der Ebenen (ID: KEY11)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses Zepter ist in Wahrheit eine merkwürdige Art von Schlüssel. Ihr habt den Schlüssel bei der Leiche des Hüters gefunden, in dem seltsamen außerdimensionalen Gefängnis, in das Raelis und Haer'Dalis gebracht worden sind. Vermutlich handelt es sich um den Schlüssel zu den Zellen der Gefangenen.		
Fundort: Hüter der Gefängnisebene [AR0516]		

Baldur's Gate 2 - Sonstige Gegenstände

 Abendritual (ID: MISC8E)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit: Für das Abendritualrätsel des Steingesichts in den Tempelruinen	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Die Schriftrolle stellt eine Unterweisung für das Abendritual des Sonnengottes Amaunator dar.</p> <p>Wisset meine Kinder, dass ihr mir das Abendritual darbringen müsst, um meine Augen und Ohren zu erfreuen, wenn die Sonne weiterzieht und die widerwärtige Dunkelheit das Land verschlingt. Verändert das Ritual auf eigene Gefahr. Führt es nur so aus, wie ich es dargelegt habe.</p> <p>1) Rezitiert die Richtlinien des Glaubens. Sie sollen euch Stärke geben, bis die Sonne wieder aufgeht.</p> <p>2) Haltet eure Kinder hoch, damit sie die Sonne länger zu schauen vermögen, bevor sie dieses Reich verlässt. Die Sonne wird ihnen Mut geben, um den Ängsten der Nacht zu widerstehen.</p> <p>(Der dritte Teil des Rituals wurde abgerissen. Vielleicht könntet Ihr korrekt raten, was zu tun ist, wenn Ihr wüsstet, wie das Morgen- und Mittagsritual abläuft.)</p>		
Fundort: In der Statue hinter dem Buchstabenrätsel der Tempelruinen [AR1401]		
 Amuanas Knochen (ID: MISC8E)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit: Um Amuana endgültig zur Ruhe zu legen	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Das sind die Knochen der Kindprophetin Amuana. Sie wurden entweiht, und die Schattenwölfe haben an ihnen genagt.</p>		
Fundort: Container links neben dem Eingang der Tempelruinen [AR1401]		
 Anargs Kelch (ID: MISC6I)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit: Um die Gefallenen Paladine infiltrieren zu können.	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Die Goldpolitur des großen Kelchs glänzt prächtig, wenn Ihr ihn in Euren Händen dreht. Das kalte Metall trägt eine einfache Inschrift: 'Anarg der Furchtlose'. Der Kelch wurde ihm für seine treuen Dienste beim Höchsten Ehrenwerten Orden des Strahlenden Herzens übergeben. Er war für ihn ein Symbol seiner Ehre, und sein Verlust hat seinen Stolz tief verletzt. Dadurch wurde sein Zorn darüber, dass er seinen Status als Paladin verloren hat, nur noch verstärkt.</p>		

Fundort: Mit etwas Zögern von Ryan Trawl im Tempel des Strahlenden Herzens

 Augenstiel eines Älteren Todesauges (ID: MISCA8)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Für das Beschwörungsritual der Mutter Oberin	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Der Augenstiel eines Älteren Todesauges, das nicht gerade begeistert davon war, sich von ihm zu trennen ...

Fundort: Älterer Augentyrann am Eingang der Betrachterhöhle in der Unterwelt [AR2101]

 Bodhis Schwarzes Herz (ID: MISCBP)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Um eure(n) Geliebte(n) wiederzubeleben.	Gewicht: 0	Initiative: 0
---	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Das schwarze, verschrumpelte Herz der Vampirin Bodhi.

 Buch der Rituale (ID: MISCA3)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Um die Elementartore der Unterwelt zu verschließen	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Das Buch befasst sich mit Ritualen der Elementebenen und gehört einem Magier namens Vithal. Andere Leute können nur wenig damit anfangen.

Fundort: Wirt des Hotels in der Gnomsiedlung der Unterwelt [AR2100]

 Buch der Zahllosen Zauber (ID: MISC3A)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Hey, es bringt euch unendlich viele Zaubersprüche was wollt ihr mehr	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------


Beschreibung: Das uralte Buch öffnet sich mit einem vernehmlichen Knirschen. Auf jeder Seite des Buchs der Zahllosen Zauber ist ein Zauber niedergeschrieben. Dem Verfasser ist es erstaunlicherweise gelungen, diese Zauber in solch allgemeinverständlichen Begriffen zu beschreiben, dass sie von einem Priester, einem Dieb, ja selbst einem Kämpfer verstanden und eingesetzt werden können. Jeder Zauber kann einmal täglich angewandt werden. Man kann das Buch auch umblättern und hoffen, auf der nächsten Seite einen besseren Zauber zu finden. Das ist jedoch ein Glücksspiel, da man in dem Buch nie wieder zurück blättern kann und man vorher nicht weiß, ob der Zauber auf der nächsten Seite besser sein wird.

Sobald die letzte Seite des Buchs erreicht ist, kann man nur noch diesen Zauber einsetzen und nicht mehr weiterblättern.

1. Zauberspruch: Feuerball (Hervorrufung)
2. Zauberspruch: Unsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinnst)
3. Zauberspruch: Schutz vor Bösem (Bannzauber)
4. Zauberspruch: Wahrer Blick (Erkenntniszauber)
5. Zauberspruch: Fernsicht (Erkenntniszauber)
6. Zauberspruch: Zauber zurückwerfen (Bannzauber)
7. Zauberspruch: Lindwurmruf (Herbeirufung/Beschwörung)
8. Zauberspruch: Stinkende Wolke (Hervorrufung)
9. Zauberspruch: Blitzstrahl (Hervorrufung)
10. Zauberspruch: Brennende Hände (Veränderung)

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Magier eine Flammenkugel hervor, die sich mit einem dumpfen Grollen ausbreitet und bei jedem im Wirkungsbereich 1W6 Schadenspunkte pro Stufe des Zaubers (10W6 Schadenspunkte Maximum) verursacht. Der Magier zeigt auf das gewünschte Ziel, spricht Entfernung und Höhe der gewünschten Explosion aus, und ein unsichtbarer Energiestrahle schießt aus seinem Finger, der am Zielort zu einem Feuerball explodiert. Befindet sich ein festes Hindernis im Weg, explodiert der Feuerball entsprechend früher. Jedem Wesen im Wirkungsbereich, dem ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber gelingt, erleidet nur halben Schaden. Man geht dann davon aus, dass es sich rechtzeitig zur Seite oder in Deckung geworfen hat.

Fundort: Perth, der Adept, in seinem Haus in Brynnlaw [AR1605]

 De'Tranionss Baalor-Bier (ID: MISC97)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit:	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der mysteriöse Dimensionsreißer
Man sagt, dass dieses Zepter so zerstörerisch sei, dass es von den Göttern verflucht und in den Tiefen der Erde vergraben wurde. Ein Gott aus längst vergessenen Tagen, Amaunator, und seine Anhänger wurden damit beauftragt, es zu bewachen. Amaunators Avatar, der kurz davor steht, endgültig zu verblässen, hat Euch gestattet, das Zepter einmal zu verwenden, allerdings nur, um damit das Blicklose Auge zu zerstören. Der Avatar hat Euch auch angewiesen, das Zepter zu ihm zurückzubringen, sobald das Blicklose Auge zerstört wurde, da es außerordentlich gefährlich wäre, den Dimensionsreißer an die Oberfläche zu bringen.

Fundort: Tisch im Norden des 1. Obergeschosses der Diebesgilde [AR0306]

 Deirexens Edelsteine (ID: MISCBH)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	------------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: In diesen Edelsteinen hat der Leichnam Deirex die Seelen seiner Feinde eingekerkert.

Fundort: Schrank in Drushs Turm von Ust`Natha [AR2207]


 Demins Botschaft (ID: MISCCA)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	------------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Rillifane schläft, während seine Kinder leiden!
 Der Verbannte hat Königin Ellesime gefangengenommen, und seine Diener werden uns alle töten!
 Wir müssen Rillifane aufwecken, aber die Feinde sind in seinen Tempel eingedrungen, und die Artefakte wurden verstreut. Der Kelch des Lebens befindet sich im Besitz des Drachen, und niemand kann es mit seiner furchterregenden Stärke aufnehmen. Ich weiß nicht, wo die Mondklinge und Rillifanes Talisman zu finden sind. Selbst wenn es uns gelingt, die heiligen Artefakte zu finden, ist keiner von uns stark genug, um sich den Weg in den Tempel freizukämpfen und sie auf dem Altar zu platzieren. Das aber stellt die einzige Möglichkeit dar, um Rillifane zu erwecken!

Fundort: Priesterin Demin in ihrem Haus (im Südwesten) von Suldanessallar [AR2801]


 Der Brief des Gerbers (ID: MISC6A)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Wird zur Herstellung der Waffe des Fleisches benötigt	Gewicht: 0	Initiative: 0
---	------------	------------------


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Ich wurde von jenen, denen wir dienen, geheißen, dies zu schreiben. Ihr, die Ihr die Arbeit vollbringt, wisset, dass ich Euer bescheidener Diener bin. Wenn Ihr schlussendlich die endgültige Zutat für das große Projekt benötigt, werde ich derjenige sein, der sie Euch bringt. Ihr findet mich in den Umarhügeln und könnt Euch zu erkennen geben, indem Ihr das Buch 'Die Geschichte der Zentarim' kauft. Dadurch weiß ich, wer Ihr seid, denn ich kenne nicht Euren Namen und sollte ihn auch nicht kennen. Es ist von höchster Wichtigkeit, alles so sicher wie möglich zu gestalten. Deswegen müsst Ihr auch meinen geheimen Namen aussprechen, den Ihr aus dem Namen Eures direkten Herren ermitteln könnt. Auf diesem Weg kann es keine Verwechslungen oder Fehler geben. Unsere Namen gleichen sich in Größe und Maßstab. Der Letzte von seinem beginnt so wie der Erste von meinem. Der Nächste von meinem ist der Erste von seinem, allerdings um vier ganze Schritte zurückgesetzt. Der ganze Rest meines Ersten ist wie der Rest seines Ersten, abgesehen davon, dass der Erste von diesen der Erste meines Letzten ist. Der Erste seines Letzten ist meiner plus Eins. Der Nächste meines Letzten ist der Nächste nach dem Letzten seines Ersten. Der Rest meines Letzten ist der Dritte und der Zweite in seinem Ersten.

Fundort: Schrank im 1. Untergeschosses des Hauses des Gerbers [AR0502]





 Dimensionsreißer (ID: MISC5C)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit: Zur Vernichtung des Betrachteroberhauptes des Augenlosen Kults	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der mysteriöse Dimensionsreißer
Man sagt, dass dieses Zepter so zerstörerisch sei, dass es von den Göttern verflucht und in den Tiefen der Erde vergraben wurde. Ein Gott aus längst vergessenen Tagen, Amaunator, und seine Anhänger wurden damit beauftragt, es zu bewachen. Amaunators Avatar, der kurz davor steht, endgültig zu verblassen, hat Euch gestattet, das Zepter einmal zu verwenden, allerdings nur, um damit das Blicklose Auge zu zerstören. Der Avatar hat Euch auch angewiesen, das Zepter zu ihm zurückzubringen, sobald das Blicklose Auge zerstört wurde, da es außerordentlich gefährlich wäre, den Dimensionsreißer an die Oberfläche zu bringen.

 Doug Drealers Trank (ID: POTN53)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit:	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig

Beschreibung: Festule der Alchimist
Der Trank ist angeblich dazu in der Lage, einen Oger auszuschalten. Das kleine, handgeschriebene Etikett warnt eindringlich davor, den Trank an irgendjemand anderen als einen Oger zu verabreichen, da der Geschmack des Trankes auf die Ogerrasse abgestimmt ist. Man könnte auch sagen, dass der Trank für jeden außer einem Oger, ausgesprochen widerwärtig ist und vermutlich dazu führt, dass man sich erbricht.

Fundort: Tisch in eurem Zimmer (rechter Raum) im Tempel von Helm [AR0901]

 Dracheneier (ID: MISC9T)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Zur Opferung oder für den Silberdrachen, Adalon.	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das sind die Eier des Silberdrachens Adalon. Sie wurden von den Drow für irgendwelche finsternen Zwecke gestohlen.		
Fundort: Im der Eierkammer im Tempel von Ust`Natha [AR2201]		
 Edelsteinbeutel (ID: BAG02B)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Damit die Edelstein nicht euer Inventar überfluten...	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der kleine Beutel eignet sich vorzüglich, um Edelsteine darin aufzubewahren.		
Fundort: Ladenbesitzer vor Saerk Farrahds Anwesen im Brückenviertel [AR0500], Ribald im Abenteurermarkt der Waukeens Promenade [AR0702], Gorch am Eingang von Mae`Var's Diebesgilde [AR0302]		
 Elfischer Priesterstein (ID: MISCBT)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Heilige Stein wird von den Priester des Elfengottes Rillifane verwendet. Auf der Rückseite steht ein Teil eines Rituals: Bei Corellan nahm alles seinen Anfang. Rillifane wuchs. Von den Zweigen Rillifanes floss das Wasser Und schenkte dem Baum das Leben. Suldanessalar verdankt dem Baum alles. Dies ist offenbar ein Hinweis für irgendetwas.		
Fundort: Tisch im südlichen Haus von Suldanessallar [AR2810]		
 Exotische Fellrüstung (ID: MISC5G)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Leder ist dick, rau und erinnert Euch an kein Leder, das ihr kennt. Selbst das Leder einer Kuh oder anderer Euch bekannter Tiere mit dicker Haut ist nicht so stark. Das betreffende Wesen muss in der Tat recht exotisch sein.

Fundort: Rampah am Torbogen des Brückenviertels [AR0500]



Galvenas Medaillon (ID: MISCAN)

Schaden:	ETWO:
----------	-------

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Das ist eines der Medaillons, die von den Angestellten in Galvenas Freudenhaus getragen werden. Es dient als Erkennungszeichen.

Fundort: Chremy am Eingang des Vulgären Affens in Brynnlaw [AR1600]



Goldener Kelch des Lebens (ID: MISCB2)

Schaden:	ETWO:
----------	-------

Besonderheit: Um Einlass in den Palast Suldanessalars zu erhalten	Gewicht: 0	Initiative: 0
---	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Ein aufwendig verzierter, vergoldeter Kelch. Er ist eine der Kronjuwelen von Ellesime, der Königin von Suldaneslar. Bei den Elfen stellt der Kelch ein mächtiges Symbol dar.

Fundort: Nizidramanii'yt, der schwarze Drache, im Westen von Suldanessallar [AR2807]



Halskette des Talos (ID: MISC5E)

Schaden:	ETWO:
----------	-------

Besonderheit: Auftrag von Mae'Var (Diebesgilde)	Gewicht: 0	Initiative: 0
---	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Das Halsband besteht aus schweren Scheiben, die durch einen Draht miteinander verbunden sind. Die größte Scheibe besteht aus Silber und weist eine Einlegearbeit auf, die das Chaos repräsentiert.

Fundort: Im Süden des Tempels von Talos [AR0904]. Bei Nacht im Nachtschränkchen neben dem Bett von Meisterin Ada, bei Tage trägt sie die Kette selbst.



Harfneramulett (ID: MISC5E)


Schaden:	ETWO:
----------	-------

Besonderheit: Wird benötigt um friedlich die obere Etage des Harfnergebäudes zu betreten	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Alle Harfner, auf die Ihr in diesem Gebiet getroffen seid, tragen diese Amulette. Vielleicht identifiziert sie das als Harfner. Könnte es in diesem Gebäude einen Bereich geben, in den nur Harfner vordringen können?

Fundort: Schreibtisch im Norden des Erdgeschosses des Harfnerhauses [AR0308]

 Herz der Rebellen (ID: MISC8S)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Für den König der Unterwasserstadt	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Das ist das Herz des Sahuagin-Prinzen Villynatny.

Fundort: Prinz Villynatny im Südosten der Stadt der Sahugin [AR2300]


 Hundefleisch (ID:)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Lässt sich zur Zubereitung eines Hundefleischeintopfes verwenden, mit welchem die Erdkolosse im Keller der de'Arnise Burg abgelenkt werden.	Gewicht: 0	Initiative: 0
---	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Ein blutiges Stück Hundefleisch.

Fundort: Schlachtet Sparky, Rex, Rover und Spot im Hof der de'Arnise Burg ab [AR1300]

 Identifizierungsbrille (ID: MISC3P)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Mit Hilfe dieser Brille kann der Träger die wahre Natur aller magischen Gegenstände erkennen. Die korrekten Befehlsworte scheinen dabei direkt in der Luft vor dem Gegenstand zu schweben. Die Identifikationsbrille kann dreimal täglich eingesetzt werden. Sie funktioniert ähnlich wie eine Schriftrolle mit dem Zauber Identifizieren. Man führt einfach einen Rechtsklick auf den Gegenstand aus und wählt 'Schriftrolle'. Der Gegenstand ist dann identifiziert.

 Ifritflasche (ID: MISC3C)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	---------------


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Wenn man an der Flasche reibt, erscheint ein Ifrit. Der Ifrit greift alle Feinde des Beschwörers an und dient ihm für zehn Runden. Falls der Ifrit getötet wird, während er dem Beschwörer dient, wird die Flasche zerstört.

SPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN:


Besondere Fähigkeiten: Kann einmal täglich einen Ifrit beschwören.

Fundort: Taquee am Dschinnzelt im Süden Handelstreffs [AR2000]

 Ihtafeers Kopf (ID: MISC8K)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit: Zur Befreiung Handelstreffs vor der Belagerung der Dschiinns	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig


Beschreibung: Das ist der Kopf der Rakshasa Ihtafeer.

Fundort: Adratha (Rakshasa) im verfallenen haus im Druidenhain [AR1902]

 Isaeas Sklavenkontrakt (ID: MISC8P)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit:	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig


Beschreibung: In dem Dokument findet man eine Aufstellung der Sklaven, die erst kürzlich an die Sklavenfürsten im Tempelviertel verkauft wurden. Das Dokument trägt ein Wachssiegel. Es zeigt das Wappen der Familie Roenal und das persönliche Symbol von Isaea Roenal. Wenn das Schriftstück echt ist, wäre es für Isaea Roenal äußerst belastend.

Fundort: Offizier Dirth im Seeschatz [AR0313]

 Jae'llat-Schutzstein (ID: MISCBF)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit:	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig

Beschreibung: Mit dem Schutzstein könnt Ihr in Haus Jae'llat Einlass erlangen. Die Schutzzauber auf dem Haus sind so stark, dass es völlig unmöglich ist, sie ohne diesen Schutzstein zu überwinden.

Fundort: Deirex in Drushs Turm von Ust'Natha [AR2207]

 Kugel der Herrschaft (ID: MISC7X)	Schaden:	ETWO:
	Besonderheit:	Gewicht: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig

Beschreibung: Wenn man nur wüsste, wie man die Kugel der Herrschaft anwendet, könnte man damit jeden, der ein Sklavenhalsband trägt, beherrschen. Da Ihr das jedoch nicht wisst, bleibt Euch wohl nichts anderes übrig, als die Kugel zu zerstören und die Sklaven zu befreien.

Fundort: Herr der Versklavten im Nordwesten der Gefängnisebene [AR0516]



Kugel der Rebellen (ID: MISC8Q)

Schaden:	ETWO:
----------	-------

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
----------------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
--------------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Diese Kugel wurde Euch von der Sahuagin-Hohepriesterin des Königs übergeben. Ihr könnt sie verwenden, um eine Audienz beim Rebellenprinzen zu erhalten, indem Ihr die Kugel zum Lager der Rebellen bringt.

Fundort: Hohepriesterin des Königs Senityli im Nordwesten der Stadt der Sahuagin [AR2300]; Hauptpriesterin Sallinithyl im Südosten der Stadt der Sahuagin [AR2300]



Kuo-Toa-Blut (ID: MISCA7)

Schaden:	ETWO:
----------	-------

Besonderheit: Für das Beschwörungsritual der Mutter Oberin	Gewicht: 0	Initiative: 0
---	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
--------------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Das Blut des Kuo-Toa-Prinzen.

Fundort: Kuo-Toa-Prinzen im Nordosten der Kuo-Toa-Stadt [AR2402]



Lösegeldforderung (ID:)

Schaden:	ETWO:
----------	-------

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
----------------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
--------------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Wir sind bereit, Ihre Forderungen zu erfüllen, wenn Sie dafür Fürstin Elgea freilassen. Wie von Ihnen verlangt, werde ich mich mit Ihnen bei Einbruch der Dunkelheit vor der Schänke Zur Kupfermünze treffen und das geforderte Lösegeld mitbringen.

Fundort: Schrank im Obergeschoss des südlichsten Haus des Brückenviertels [AR0508]



Lanthe (ID:)

Schaden:	ETWO:
----------	-------

Besonderheit: Die Kriegselfen, unter der Führung von Elhan, benötigen sie um die Elfenstadt Suldanessalar wiederzufinden.	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
--------------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Die Rynn-Lathorne ist ein Artefakt, das im untergegangenen Myth Rynn gefertigt wurde. Für die damaligen Herrscher war das Artefakt äußerst wertvoll, da sein Licht alle Täuschungen und Illusionen durchdringen konnte. Wenn alle Linsen an dem Artefakt montiert sind, kann sein Licht die Illusion bannen, die Suldanessalar verbirgt.

Fundort: In Bohdi´s Sarg (Rechter Raum der 2. Etage ihrer Gruft [Friedhof])

 Lathanderstatuette (ID: C6LANTHO)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
----------------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
--------------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Eine wunderschöne Darstellung des Morgenfürsten. Die Statue besteht hauptsächlich aus Silber und ist mit Sonnensteinen und Smaragden geschmückt.

Fundort: Schränkchen im Südosten des Lathandertempels [AR0902]


 Lichtedelstein (ID: MISC9R)	Schaden:	ETWO:
--	----------	-------

Besonderheit: Um Adalons düstere Höhle betreten zu können.	Gewicht: 0	Initiative: 0
---	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
--------------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Ihr habt diesen Lichtedelstein vom König der Svirfnebli erhalten. Das Licht, das der Edelstein ausstrahlt, scheint stark genug zu sein, um jede Art von Dunkelheit zu bannen.

Fundort: Goldander Schwarzfels, Oberhaupt der Gnomsiedlung, in der Unterwelt [AR2100]

 Locke von Jaheiras Haar (ID: MISC5V)	Schaden:	ETWO:
---	----------	-------

Besonderheit: Um Jaheira Fluch zu brechen und sie somit vor dem Tod zu bewahren	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
--------------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Das ist eine von Jaheiras Haarlocken. Sie wurde offenbar von Baron Ployer dazu verwendet, Jaheira zu verfluchen.





 Luftelementarstatue (ID:)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
----------------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
--------------------------	---------------------------	-------------------


Beschreibung: Die Statuette stellt einen wirbelnden Luftelementar dar.

Fundort: Nachtschränkchen im Schlafgemach der 1. Etage von Irenicus Gefängnis (Kapitel 1) [AR0602]

 Männlein, der ausgestopfte Bär (ID: MISC5L)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist eine ausgestopfte Bärenpuppe für Kinder. Sie ähnelt Kleinmanneken, dem neckischen und verschlagenen Held aus den Legenden der Halblinge.		
Fundort: Llynis im Nordwesten der Kupferkrone [AR0406]		
 Magisches Seil (ID: MISCBI)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Um von Sahugin in die Unterwelt zu gelangen	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Mit Hilfe des magischen Seils kann der Anwender beliebig weit nach oben oder unten klettern. Das Seil verlängert sich automatisch auf die richtige Länge und bewahrt dabei seine Stärke. Durch das Loch, das von den Sahuagin bewacht wird, kann man sich damit bis ins Unterreich abseilen.		
Fundort: König Ixilthetocal im Westen der Stadt der Sahuagin [AR2300]; Schatzkammer von König Ixilthetocal im Westen der Stadt der Sahuagin [AR2300]		
 Mithrilmedaillon (ID: MISC7R)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Teil der Waldläuferfestungsaufträge. Es wird benötigt um die Schatzsucher aus den Wäldern der Tempelruinen zu vertreiben.	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist ein einfaches, schmuckloses Medaillon aus reinem Mithril. Offenbar hat man das Metall einfach geschmolzen und in eine primitive Form gegossen. Es ist wahrlich kein Kunstwerk, aber dank des verwendeten Materials sicher einiges wert.		
Fundort: Steinansammlung im Südosten der Tempelruinenwälder [AR1400]		
 Mittagsritual (ID: MISC8D)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Für das Mittagsritualrätsel des Steingesichts in den Tempelruinen	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die Schriftrolle stellt eine Unterweisung für das Mittagsritual des Sonnengottes Amaunator dar.
 Wisset meine Kinder, dass ihr mir das Mittagsritual darbringen müsst, um meine Augen und Ohren zu erfreuen, wenn die Sonne die Wunder meiner Taten klar und strahlend darstellt und hoch am Firmament herrscht. Verändert das Ritual auf eigene Gefahr. Führt es nur so aus, wie ich es dargelegt habe.
 1) Verkündet mit euren Stimmen die glorreichen Lieder zur Lobpreisung eures Herrn.
 (Der zweite Teil des Rituals wurde mit schwarzer Tinte übermalt. Vielleicht könntet Ihr korrekt raten, was zu tun ist, wenn Ihr wüsstet, wie das Morgen- und Abendritual abläuft.)
 3) Freut euch über den Ruhm des Lichts und seine Herrschaft über die Dunkelheit.
 Das sind die Dinge, die mich erfreuen.

Fundort: Steinsäule hinter dem Lavabecken im Osten der Tempelruinen [AR1401]

 Mondhundstatuette (ID: MISC7T)	Schaden:	ETWO:
	Gewicht: 0	Initiative: 0
Besonderheit: Teil der Waldläuferfestungsaufträge. Es wird benötigt um die Schatzsucher aus den Wäldern der Tempelruinen zu vertreiben.	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschränkungen: -		

Beschreibung: Die Zauberstatuette ruft den Mondhund Cerebus aus dem Äther herbei. Er gehorcht dem Besitzer der Statue, wenn es ihm beliebt. Im Gegensatz zu anderen Statuetten dient Cerebus dem Besitzer nur, um gegen das Böse zu kämpfen und um für rechtschaffene Ziele einzutreten. Er wird nicht durch die Magie der Statuette dazu gezwungen, dem Träger zu dienen.

Besondere Fähigkeiten: Der Träger der Statue kann einmal täglich Cerebus für fünf Minuten beschwören. Dieser verfügt über folgende Fähigkeiten:


Mondhundgeheul: Kann einmal je Beschwörung eingesetzt werden. Das Heulen fügt bösen Feinden Schaden zu und verursacht Furcht. Es negiert Furcht, die auf Gruppenmitgliedern liegt und schützt sie vor Bösem.

Heilender Speichel: Heilt 8 Schadenspunkte, heilt Blindheit, Taubheit und Krankheit und neutralisiert Gift.

Mondhundsicht: Der Mondhund kann durch alle Illusionen und Unsichtbarkeit blicken. Sie werden gebannt. Außerdem kann der Mondhund Böses und Fallen entdecken.

Verbesserte Unsichtbarkeit: wie der gleichnamige Zauber.

Spiegelbild: Dreimal täglich, wie der gleichnamige Zauber.

 Morgenritual (ID: MISC8C)	Schaden:	ETWO:
	Gewicht: 0	Initiative: 0
Besonderheit: Für das Morgenritualrätsel des Steingefichts in den Tempelruinen	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschränkungen: -		

Beschreibung: Die Schriftrolle stellt eine Unterweisung für das Morgenritual des Sonnengottes Amaunator dar.
 Wisset meine Kinder, dass ihr mir das Morgenritual darbringen müsst, um meine Augen und Ohren zu erfreuen, wenn die heiligen Strahlen die Erde berühren und der Morgen wie süße Musik über das Land fließt. Verändert das Ritual auf eigene Gefahr. Führt es nur so aus, wie ich es dargelegt habe.
 (Der erste Teil des Rituals ist verschmiert. Vielleicht könntet Ihr korrekt raten, was zu tun ist, wenn Ihr wüsstet, wie das Mittags- und Abendritual abläuft.)
 2) Haltet das Heilige Buch zur Sonne, auf dass es durch meine Macht gesegnet wird.
 3) Geht ihn euch und denkt über den Sieg des Lichts über die Dunkelheit nach.
 Das sind die Dinge, die mich erfreuen.

Fundort: Steinsäule im Zentrum (unterhalb des Gefängnisses) der Tempelruinen [AR1401]


 Nachahmerblut (ID:)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Das ist das Blut eines Nachahmers, den Ihr getötet habt. Man verwendet Nachahmerblut oft bei der Herstellung von Golems.

Fundort: Truhe in der Höhle der Umarhügel [AR1106]

 Nimmervoller Beutel (ID: BAG04)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Auch dieser magische Beutel wirkt, wie alle magischen Beutel, wie ein einfacher Stoffsack von ungefähr 60 x 120 cm Größe. Der nimmervolle Beutel öffnet sich in einen außerdimensionalen Raum und ist innen wesentlich größer als außen. Unabhängig davon, was man hineintut, wiegt der Beutel immer das Gleiche.

Fundort: Fass im nördlichen Lagerraum der 1. Etage des Heimdungeons [AR1512]





 Piratenhorn (ID: MISC9G)	Schaden:	ETWO:





Besonderheit: Um Brynnlaw auf dem Wasserweg verlassen zu können.	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	---------------





Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	----------------

Beschreibung: Man kann auf diesem Horn blasen, um die Hafenwächter auf sich aufmerksam zu machen. Sie öffnen darauf hin die Seegatter, damit ein Schiff passieren kann. Ohne das Horn kann man mit einem Schiff den Hafen nicht verlassen.

Fundort: In Cayias Haus im Westen Brynnlaws [AR 1606]

 Portaledelstein (ID: MISC6X)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein Portaledelstein dient dazu, um Tore zwischen verschiedenen Ebenen zu öffnen. Es gibt nur wenige, die wissen wie, man derartige Edelsteine korrekt verwendet. Man sagt, dass manche der Steine unangenehme Nebenwirkungen haben. Diesen Portaledelstein habt Ihr auf dem Altar in Mekraths Behausung gefunden.		
Fundort: Altar im Nordosten von Mekraths Kanalisationswohnung [AR0705]		
 Qilues Gehirn (ID: MISCBJ)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das Gehirn der Drow-Priesterin Qilue.		
Fundort: Qilue in der weiblichen Kämpfergemeinschaft von Ust Natha [AR2206]		
 Quataris Geständnis (ID: MISC6F)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die Schriftrolle ist ein kurz gefasstes Geständnis von Quataris. Ihr könnt sie dazu verwenden, um Haer'Dalis zu entlasten. Das steht in der Schriftrolle: 'Ich, Quataris, gestehe hiermit, dass ich einen gewissen Haer'Dalis den Diebstahl einer gewissen Büste Sunes vorsätzlich und mit bössartiger Absicht in die Schuhe geschoben haben. Ich habe die Dienste eines gewissen Janos in Anspruch genommen, der die Büste für mich gestohlen hat. Dazu nahm er die Gestalt von Haer'Dalis an und ermordete den Besitzer der Büste, den ehrenwerten Acton Balthis, auf hinterhältige Art und Weise, ohne mein Wissen oder gar meine Zustimmung. Ich schwöre, dass dies, was ich hier niedergeschrieben habe, wahr und richtig ist.' Die Schriftrolle ist von Quataris in seiner typischen, eng gedrängten Handschrift unterzeichnet.		
 Raissas Haut (ID: MISC79)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das war einst die Haut von Tiris Freundin Raissa. Die Hauttänzer haben ihr die Haut gestohlen, um sich zu verkleiden und so die Spur ihrer Verbrechen zu verwischen.		
Fundort: Tiris Quest in Handelstreff (Enttarnung der Haulosen 'Raissa' bzw. Rejiek)		
 Rune der Einkkerung (ID: MISC8G)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die Rune wurde so verzaubert, dass ein Magier mit ihrer Hilfe eine spezialisierte Version von Einkkerung wirken kann. Die Rune ist auf Fürst Ketlaar Argrim abgestimmt und kann nur gegen ihn eingesetzt werden.		
Fundort: Von Teos [Magier Festungsauftrag (Die Pflichten eines Magiers: Tod den Fanatikern!)]		
 Schriftrolle des Crom Faeyr (ID: SCRLAG)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Zur Herstellung des Crom Faeyr	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Auf dem vergilbten Pergament wird beschrieben, wie der schon längst verstorbene Zwergenschmied Silberklinge den Hammer der Blitze geschmiedet hat und wie er plante, die Waffe weiter zu verändern, so dass sie ihre ultimative Form erlangt. Wenn man den Hammer der Blitze, Ogerkrafthandschuhe und einen Gürtel der Frostriesenstärke gemeinsam mit dieser Schriftrolle verwendet und den wahren Namen des Hammers ausspricht - 'Crom Faeyr' -, so kann man eine ultimative Waffe der Zerstörung schaffen.		
Fundort: Thaxll'ssillyia, der Schattendrache, in den Tempelruinen [AR1402]		
 Schriftrollenbehälter (ID: BAG03B - E)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: In dem stabilen Behälter kann man mehrere Dutzend Schriftrollen verwahren, die so vor Feuer, Regen oder Elektrizität geschützt sind - Gefahren, denen ein Magier, der auf Abenteuer auszieht, regelmäßig ausgesetzt ist.		
Fundort: Ikat, linksoben auf dem marktplatz der Docks [AR0300]		
 Schuppen eines Schattendrachens (ID: SCALEB)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Zur Herstellung einer Schattendrachenschuppenrüstung	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die schweren Schuppen glitzern im Licht und fühlen sich warm an. Ihr habt von dem Kadaver des Schattendrachens eine stattliche Anzahl dieser Schuppen erbeuten können ... Vielleicht könnte man daraus irgendeinen Schild oder eine Rüstung herstellen.		
Fundort: Thaxll'ssillyia, der Schattendrache, in den Tempelruinen [AR1402]		
 Schutzstein für das Heim (ID: MISC8V)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Mit ihm könnt ihr das Heim durch den Vordereingang betreten ohne versteinert zu werden	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist der Schutzstein, den Ihr vom Adepten Perth erhalten habt. Er sollte eigentlich die Schutzzauber aufheben, die Euch darin hindern, in die Zauberfeste vorzudringen.		
Fundort: Perth, der Adept, in seinem Haus in Brynnlaw [AR1605]		
 Silberdrachenblut (ID: MISC8H)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Zur Herstellung der Waffe des Fleisches	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist ein Fläschchen, welches das Blut eines Silberdrachen enthält. Das Blut ist ungewöhnlich schwer, und es treiben seltsame Schlieren darin		
Fundort: Adalon, der Silberdrache, in ihrer Höhle in der Unterwelt [AR2102]		
 Steinharfe (ID: MISCBR)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Um die Treppe im Suldanessalar Palast freizulegen	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Eine elegant geformte Steinharfe. Die Harfe scheint Teil einer größeren Skulptur zu sein, wurde aber offenbar von ihr entfernt.		
Fundort: Tisch im nordwestlichen Haus von Suldanessallar [AR2811]		
 Steinhorn (ID: MISCBS)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Um die Treppe im Suldanessalar Palast freizulegen	Gewicht: 0	Initiative: 0

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Ein elegant geformtes Steinhorn. Das Horn scheint Teil einer größeren Skulptur zu sein, wurde aber offenbar von ihr entfernt.

Fundort: Regal im Haus im Südosten von Suldanessallar [AR2802]

 Tagebuch der Umarhexe (ID: MISC7H)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	------------------


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Das Tagebuch scheint von einer jungen Magierin geschrieben worden zu sein, die gemeinsam mit zwei anderen jungen Magierlehrlingen in die Umarhügel aufbrach, um Beweise der Existenz der legendären Hexe zu finden. Die Geschichte ist nur schwer zu glauben, aber sie schafft es, glaubwürdig den Schrecken zu vermitteln, den die Gruppe empfand, als sie sich verirrt und von einem Wesen während der Nacht gejagt wurde, das die Gruppe aber nie zu Gesicht bekam. Die Handschrift ist eindeutig die einer Frau in Panik. Die letzte Seite lässt sich kaum noch entziffern:

'... tut mir Leid wegen Joshellus Mutter. Es tut mir Leid, was mit Michaelus passiert ist. Irgendetwas ist hier draußen bei uns. Wir dachten, es wären Bauern, aber Bauern sind nicht so verschlagen. Joshellus sagt, es wäre die Hexe. Ich kann sie im Schlaf hören. Ich will nicht schlafen. Ich will nicht schlafen. Ich will nicht ...'

Damit endet das Tagebuch.

Fundort: Vincenzo, der Schankwirt, in der Taverne der Umarhügel [AR1105]

 Tombelthens Tagebuch (zweite Hälfte) (ID: MISC7Q)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit: Um das Mitrilmedallion ausfindig zu machen (und den Zettel anschließend wegzuwerfen)	Gewicht: 0	Initiative: 0
--	------------	------------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
-------------------	---------------------------	-------------------

Beschreibung: Das ist eine Hälfte eines Pergaments. Es ist vergilbt, kurz vor dem Zerfall und mit zahlreichen verkrusteten Flecken besudelt. Die Oberkante des Pergaments ist gezackt. Es wirkt fast so, als würde es sich hierbei nur um die untere Hälfte eines längeren Schriftstückes handeln. Die Tinte ist zwar schon ziemlich verblasst, aber noch immer lesbar:

'...lichtung im Süden des Gebietes, gut versteckt in einer Felssäule. Diese Felssäulen sind in der Gegend sehr häufig und diese unterscheidet sich von den restlichen in der Gegend nur dadurch, dass sie von einer kleinen Baumgruppe umgeben ist.



Ich werde diese Aufzeichnungen meiner Familie schicken, damit sie, falls ich es nicht schaffen sollte, meinen Schatz finden und davon profitieren kann.

Idras Tombelthen'



Fundort: Gefangenzelle im Norden der Tempelruinen [AR1401]





 Vergoldetes Seil (ID: MISCBE)	Schaden:	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
---------------	------------	------------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein Stück glattes, goldenes Seil, das zu Handfesseln geknotet wurde. Visaj hat gemeint, dass es Euch vor der Magie des Leichnams Deirex schützen würde.		
Fundort: Von Visaj in Ust'Natha		
 Yoshimos Herz (ID: MISCBU)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Zum Verhökern (200.000 EP)	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ihr müsst das Herz Yoshimos zu einem Priester des Ilmater bringen, damit er den Fluch brechen kann und der Dieb im Tod seinen Frieden findet.		
Fundort: Bei Yoshimos Leiche am Ende des 4. Kapitels		
 Zahn eines Leichnams (ID: MISCBG)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Fernkampf	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das ist ein Zahn des Drow-Leichnams Deirex. Der Zahn dient als Schlüssel für zahlreiche Türen in der Behausung des Leichnams.		
Fundort: Deirex in Drushs Turm von Ust'Natha [AR2207]		

Baldur's Gate 2 - Umhänge

 Algernons Umhang (ID: CLCK08)	Besonderheit: Charisma: +2 Bonus
Beschreibung: Algernons Umhang ist mit magischen Eigenschaften getränkt. Zum Beispiel sieht der Träger aus, als ob er von innen heraus leuchtet.	
 Baldurans Umhang (ID: CLCK05)	Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse Rettungswurf: +1 Magieresistenz: 25%
Beschreibung: Baldurans Umhang 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.	

 <p>Drow-Piwafwi (ID: DWCLCK01 / MISC9W)</p>	<p>Besonderheit: Der Träger erhält +6 auf Rettungswürfe gegen Odemwaffen und +75% auf Im Schatten verstecken und Leise bewegen.</p>
<p>Beschreibung: Umhänge kommen in den verschiedensten Formen vor und werden aus allen nur erdenklichen Materialien gefertigt. Häufig besteht ein Umhang aus einem kreisförmigen Stück Stoff mit einem Loch in der Mitte für den Kopf. Der Umhang hängt den Rücken hinunter und wird am Hals mit einer Kette, einer Brosche, einer Kordel oder einer Anstecknadel zusammengehalten. Die besonderen Eigenschaften dieses Umhangs beruhen auf den feinen Adamantitstreifen, die von hochbegabten Drowwebern in das Material eingefügt wurden. Daher zerfällt er zu Staub, wenn man ihn aus dem Unterreich ins Sonnenlicht bringt.</p>	
<p>Fundort: Solaufein in Ust'Natha [AR2200], Aus den Überresten der gefallenen Priesterinnen, beim Beschwörungsritual am Ende von Ust'Natha [AR2201]</p>	
 <p>Elfenumhang (ID: CLCK23)</p>	<p>Besonderheit: Der Träger erhält +50% auf Im Schatten verstecken.</p>
<p>Beschreibung: Der unscheinbare, graue Umhang wirkt wie jeder andere normale Umhang. Trägt man den Mantel, kann man sich erstaunlich gut im Schatten verstecken, und zwar so wie ein geschulter Dieb. Wenn der Träger jedoch angreifen will, muss er natürlich aus dem Schatten treten.</p>	
<p>Fundort: Säule im Haus im Südosten von Suldanessallar [AR2802]</p>	
 <p>Heiliger Umhang (ID: CLCK21)</p>	<p>Besonderheit: -</p>
<p>Beschreibung: Der Umhang ist ein heiliges Artefakt für die Bewohner des Werwolf-Dorfes. Der Gegenstand hat allerdings eher symbolischen Wert als echte magische Macht. Er ist ein Überbleibsel aus den Tagen ihrer Ankunft auf der Insel.</p>	
 <p>Kanalisationsumhang (ID: CLCK27)</p>	<p>Besonderheit: Träger erhält -1 auf RK. Einmal täglich kann sich der Träger in eine Ratte, einen Troll oder eine Senfgallerte verwandeln.</p>

Beschreibung: Für einen Bewohner der Abwasserkanäle wie Ivan war es nur möglich, zu überleben, indem er sich an Orte vorwagte, an die sich jeder andere weigerte, zu gehen. Ivan versteckte sich in den Abwasserkanälen von Baldurs Tor vor Meuchlern und entdeckte ein Netzwerk von natürlichen Höhlen, von denen einige bis zum Meer reichten. In einer der Höhlen fand Ivan einen scheinbar zerstörten Umhang. Er war zerfetzt und mit Dreck verkrustet. Er warf ihn ins Feuer, aber der Umhang verbrannte nicht. Voller Neugierde legte er den Umhang an. Er experimentierte herum, bis er seine verborgenen Fähigkeiten herausfand. Mit Hilfe des richtigen Befehlswortes konnte er sich in eine Ratte, einen Troll und eine Senfgallerte verwandeln.

Fundort: Rakshasa im Zentrum der Kanalisation unter dem Tempeldistrikt [AR0701]



Mantel der Tapferkeit (ID: CLCK30)

Besonderheit: Träger ist immun gegen Furcht und Panik.

Beschreibung: Der Umhang ist ein böser, aber mächtiger Gegenstand. Er besteht aus den schlampig zusammengenähten Häuten unschuldiger Nymphen und schützt den Träger gegen Furcht und Panik.



Nymphenumhang (ID: CLCK07)

Besonderheit: Charisma: +2

Beschreibung: Der sagenumwobene Nymphenumhang ist für seine Fähigkeit berühmt, das Charisma selbst des verdrießlichsten aller Zwerge 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: Gorch am Eingang von Mae'Var's Diebesgilde [AR0302]



Schutzumhang +1 (ID: CLCK01)

Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse; Rettungswurf: +1

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

Fundort: Renal Blutskalp im 1. Obergeschoss der Diebesgilde [AR0306]; Gaelan Bayle (wenn ihr ihn tötet) in seinem Haus



Schutzumhang +2 (ID: CLCK02)

Besonderheit: -2 auf Rüstungsklasse; Rettungswurf: +2

Beschreibung: Schutzumhang +2, '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: Truhe der zwei Teufelchen im Südwesten der Stadt der Sahugin [AR2300]



Spiegelumhang
 (ID: CLCK26)

Besonderheit: Reflektiert allen Schaden, der von Zaubern verursacht wird, auf den Angreifer zurück. Davon sind alle Zauber betroffen, die direkten Schaden verursachen, wie beispielsweise Magisches Geschoss. Zauber, die dazu dienen, den Gegner auszuschalten, ohne Schaden zu verursachen, wie beispielsweise Personen festhalten, werden vom Umhang nicht abgewehrt.

Beschreibung: Obwohl sich das Material des Umhangs wie normaler Stoff anfühlt, wurde der glänzende Umhang schon des öfteren als 'gewebtes Wasser' bezeichnet. Die mächtige Magie, die in dem Umhang schlummert, wird offensichtlich, wenn der Träger zum Ziel eines direkten magischen Angriffs wird und aller Schaden auf den Angreifer reflektiert wird.

Fundort: Priesterin des Rebellenüberfallkommandos im Fischmaul von Sahuagin [AR2300]



Sternenmantel (ID: CLCK25)

Besonderheit: Der Mantel kann einmal täglich sechs Wurfpeile +5 erschaffen.

Beschreibung: Thalanta die Schöne stellte zahlreiche Mäntel her, die später alle unter dem Namen Sternenmantel bekannt wurden. Dieser einfache Mantel wird von 3 Sternen auf jedem Ärmel geschmückt. Einmal täglich kann man die Sterne abnehmen und wie Wurfpeile verschießen. Die Sterne verschwinden dadurch, tauchen aber am nächsten Tag wieder auf dem Stoff auf.

Fundort: Vom Schattenlord in der Schlacht am Schattenaltar [AR1400]



Umhang der Unauffindbarkeit (ID: CLCK06)

Besonderheit: Der Träger kann nicht durch magische Mittel wie 'Unsichtbares entdecken' und Erkenntniszauber entdeckt werden.

Beschreibung: Umhang der Unauffindbarkeit, 'Flüstern der Stille'
 Berichten zufolge wurde der Umhang für eine der besten Einbrecherfamilien geschaffen, die je des Nächens ihr Unwesen getrieben hat. Und offensichtlich wurde der Umhang seiner Aufgabe gerecht, denn es gibt keinerlei Hinweise auf seine früheren Besitzern.

Fundort: Zauberer Amon im Obergeschoss des Hotels der Waukeen Promenade [AR0712]

 <p>Umhang des Hochwaldes (ID: NPCLCK)</p>	<p>Besonderheit: -1 auf Rüstungsklasse; Rettungswürfe: +1</p>
<p>Beschreibung: In seinen jungen Tagen verbrachte Cernd einen ganzen Jahreskreislauf damit, über seine Rolle in der Natur zu meditieren. Er meditierte im Freien, um die Natur ungehindert zu spüren und zu erleben. Die Natur wird seine Tat wohl geschätzt haben, denn sie weiß, dass Ihre Kinder manchmal aus Eifer, das Richtige zu tun, zu närrischen Taten neigen. Cernd fand diesen Umhang, kurz bevor die kalte Jahreszeit begann. Der Umhang ist scheinbar aus Zweigen und anderem Unterholz geflochten und passt ihm perfekt. Die Botschaft der Natur war eindeutig. Cernd sollte den Regen und den Schnee genießen, sich aber trotz allem dagegen schützen. Nur Cernd kann diesen Umhang verwenden.</p>	
 <p>Umhang des Schildes (ID: CLCK20)</p>	<p>Besonderheit: Träger erhält -5 auf RK gegen Fernkampfwaffen und -1 auf RK gegen alle anderen Waffen Wirkungsdauer: 1 Phase Anzahl der Ladungen: Unbekannt</p>
<p>Beschreibung: Der Umhang strahlt ein kugelförmiges Energiefeld aus, das den Träger gegen Fernkampfwaffen sehr gut schützt. Es verlangsamt auch Nahkampfwaffen ein wenig, die in das Kraftfeld eintreten.</p>	
<p>Fundort: Firkraags auf der dritten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1203]</p>	
 <p>Umhang des Zurückwerfens (ID: CLCK24)</p>	<p>Besonderheit: Schaden durch Elektrizität wird vollständig auf den Angreifer zurückgeworfen.</p>
<p>Beschreibung: Vorn der Druidentöter fertigte diesen Umhang an und setzte ihn sehr erfolgreich ein, um Druiden in den Wäldern südlich von Baldurs Tor zu vernichten. Sein Kreuzzug gegen die Druiden fand allerdings ein abruptes Ende, als er auf eine große Gruppe Lindwürmer traf, die von dem glänzenden Umhang angelockt wurden. Sie töteten Vorn und verwendeten seinen Umhang dazu, ihr Nest zu bedecken. Auf diesem Weg schützten sie ihre Jungen bei Gewittern vor den Blitzen.</p>	
<p>Fundort: Tisch im Rätselraum der 10 Prüfungen [AR1511]</p>	
 <p>Versetzungsumhang (ID: CLCK03)</p>	<p>Besonderheit: Rüstungsklasse: +4 gegen Geschosswaffen Rettungswürfe (Tod, Odem, Zauberstab): +2 Bonus</p>
<p>Beschreibung: Dieser Umhang kann das Abbild seines Trägers leicht verschieben. 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.</p>	



Wolfsumhang (ID:
CLCK04)

Besonderheit: Der Träger kann sich nach Belieben in einen Wolf verwandeln

Beschreibung: Wolfsumhang, '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: Wallags Leiche in Merellas Höhle der Tempelruinenwälder [AR1403]



Game Guides

Baldur's Gate

Baldur's Gate 2

In Vorbereitung

Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal

Divine Divinity

Drakensang

Icwind Dale

IWD: Herz des Winters

IWD: Trials of the Luremaster

Icwind Dale 2

Knights of the Old Republic

Neverwinter Nights

NWN: Schatten von Undernzit

NWN: Horden des Unterreichs

Planescape: Torment

Pool of Radiance

The Witcher

D&D History Special