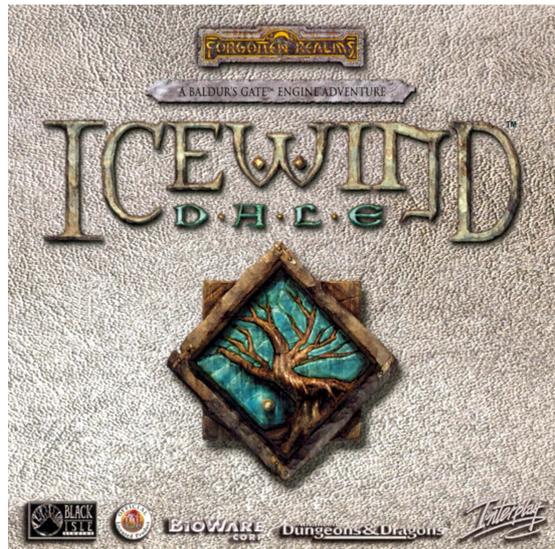


Eine  Spielhilfe zu





ICEWIND DALE

Allgemeine Infos

• Anmerkung	05
• FAQ	06
• Stichpunktübersicht	12
• Benutzeroberfläche	15
• Ortschaften	17
• Zehnstädte	19
• Osthafen	20
• Kuldahar	21

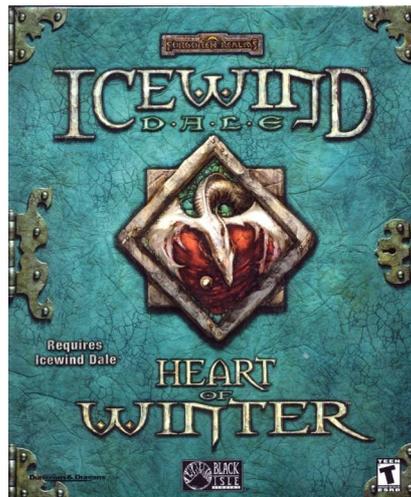
Komplettlösung

• Prolog	22
• Kapitel 1	25
• Kapitel 2	33
• Kapitel 3	37
• Kapitel 4	43
• Kapitel 5	48
• Kapitel 6	50

Gegenstände

• Äxte	57
• Armbänder	65
• Armbrüste	68
• Bögen	73
• Bolzen	80
• Dolche	82

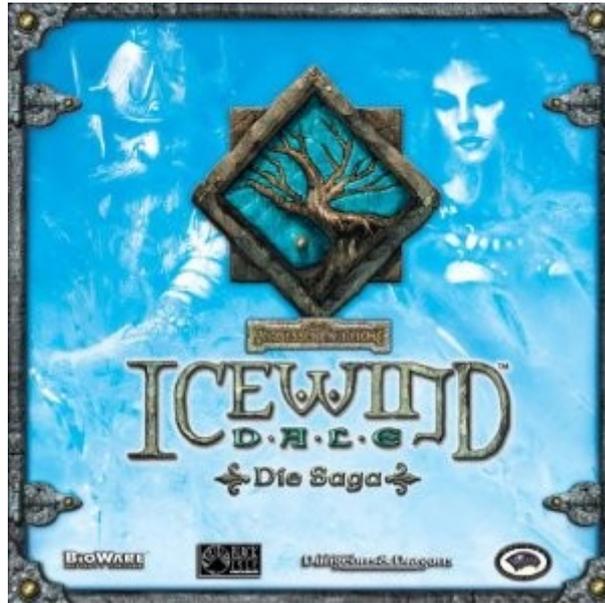
• Flegel	90
• Gürtel	92
• Geschosswaffen	94
• Halsketten	99
• Hellebarden	102
• Helme	113
• Instrumente	116
• Kriegshämmer	120
• Kurzschwerter	126
• Langschwerter	133
• Morgensterne	141
• Pfeile	148
• Rüstungen	152
• Ringe	162
• Roben	169
• Schilde	174
• Schlüsselgegenstände	180
• Stiefel	182
• Umhänge	185
• Zweihänder	188



HERZ DES WINTERS

Komplettlösung

• Einleitung: Kuldahar	203
• Waldheim	205
• Barbarenlager	210
• Begräbnisinsel	212
• Finsterfrost	215
• Treibeismeer	218



TRIALS OF THE LUREMASTER

Komplettlösung

- Der Burghof 224
- Die Türme 226
- Die Hütterittergruft 228
- Die Burg 230
- Das Verlies 233
- Der Endkampf 240

Anmerkung

*Autor:
Pandur*

*Überarbeitung:
Karras, 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.



ICEWIND DALE

FAQ – Häufig gestellte Fragen

1.1. Was ist Icewind Dale?

Icewind Dale ist ein Single- oder Multiplayerrollenspiel, angesetzt in Wizards of the Coasts (Großvater aller Fantasyrollenspiele) Vergessenen Welten (Forgotten Realms) Szenario. Icewind Dale ist mehr auf das klassische Dungeon erforschen, als auf Oberflächen-Quests ausgerichtet. Der Schwerpunkt in Icewind Dale liegt mehr auf einer Party als auf einem einzelnen Helden. Neben anderen Dingen macht dies Icewind Dale multiplayerfreundlicher als Baldur's Gate oder Die Legenden der Schwertküste.

1.2. Wer entwickelt/veröffentlicht Icewind Dale?

Icewind Dale wird entwickelt und veröffentlicht durch Black Isle Studios, eine Abteilung von Interplay. Das Team besteht aus dem Kernteam von Fallout 2 und wird von Mitgliedern des Planescape: Torment Teams unterstützt.

1.3. Welche Engine benutzt Icewind Dale?

Es verwendet eine modifizierte Version der BioWare-Infinity-Engine, die gleiche Engine, die in Baldur's Gate und Planescape: Torment benutzt wurde.

1.4. Welches Regelsystem verwendet Icewind Dale?

Es wird die 2. Edition der AD&D-Regeln benutzen, genau wie in Baldur's Gate.

1.5. Wo genau spielt eigentlich Icewind Dale?

Icewind Dale spielt im, nun ja, Eiswind Tal, das schon der Hintergrund der populären Icewind Dale Büchertrilogie von Robert Salvatore war.

1.6. Wie viele neue Gebiete werden wir erforschen können?

Im Augenblick gibt es mehr als 10 neue Hauptgebiete, sowie einige kleinere zu erforschende Orte. Wir arbeiten gerade an über fünfzig Dungeonleveln und diese Zahl wird sich wahrscheinlich noch erhöhen, wenn die Produktion weiter fortgeschritten ist.

1.7. Wie sehen diese Gebiete aus?

Es wird verschiedene Umgebungen zu erforschen geben. Wie zum Beispiel vereiste Bergpässe, dampfende Höhlensysteme, Elfenruinen, Tunnel die durch das Innere eines Gletschers gehen und dies ist nur ein kleiner Teil von dem was euch erwartet.

1.8. Wie viele NPC's gibt es?

Am Anfang muss man seine eigene sechsköpfige Party erstellen, oder man wählt eine der vorgefertigten Gruppen. Es gibt also keine echten NPC's in der Gruppe. Jedoch gibt es viele wichtige NPC's, die ihr trifft, von denen einige euch während einer kurzen Zeit begleiten können.

1.9. Kann man die eigenen Charaktere oder die NPC's von Baldur's Gate übernehmen?

Nein, ihr erstellt eine neue Gruppe von sechs Charakteren, mit denen ihr das Eiswind Tal erforscht.

1.10. Werden Charaktere aus der Icewind Dale Bücherreihe (z.B. Drizzt, Wulfgar, Artemis, etc.) im Spiel auftauchen?

Bis jetzt besteht nicht die Absicht solche berühmten Charaktere einzubauen. Jeder soll seinen eigenen Helden erschaffen. Jedoch ist es möglich, dass einige eurer Lieblingshelden oder -feinde in einer Nebenrolle auftauchen. Ihr könnt definitiv nicht mit Drizzt spielen oder ihn töten. ;)

Anmerkung: Das Spiel ist ca. 100 Jahre vor den Geschehnissen der Icewind Dale Trilogie angesetzt, allein aus diesem Grund wird es keine Zusammenhänge geben.

1.11. Sind die Rassen und die Klassen dieselben wie in Baldur's Gate, oder wird es neue geben?

Es gibt keine neuen Rassen oder Klassen, aber neue, höhere Stufen, Fertigkeiten, Zaubersprüche und Fähigkeiten für alle Klassen.

1.12. Kann ich einen Drow spielen?

Nein, man kann keinen Drow spielen. Eure Dunkelelfen Phantasien könnt ihr in Icewind Dale nicht ausleben. ;)

1.13. Wird es neue magische Gegenstände geben?

Ja, eine Bootsladung voll von ihnen. Viele der magischen Gegenstände, die der Spieler in Icewind Dale finden kann, sind aus den Vergessenen Welten bekannt, andere sind neu und einzigartig, was den Spieler überraschen mag. Es mag sogar welche geben die im Eiswind Tal verschollen bleiben.

1.14. Wird es neue Zaubersprüche geben?

Ja, es wird einige neue Zaubersprüche geben, sowie einige Änderungen in der Art, wie die Sprüche auf dem Bildschirm erscheinen. Eine der großen Änderungen, ist die Hinzufügung der höheren Stufen, einschließlich einiger Zaubersprüche der 9. Stufe! Manche der neuen Horrorartigen Sprüche sind nur von euren Feinde verwendbar.

1.15. Gibt es neue Monster?

Es gibt Horden von neuen Monstern. Euch wird der Größenunterschied zwischen den Helden und einigen größeren Monstern auffallen. Es wird darauf geachtet, dass alle Gegner im richtigen Verhältnis zum Spieler erscheinen. Das bedeutet, dass wenn ihr einem Zyklopen, einem Nashornkäfer oder einem Frostriesen begegnet, diese auch riesig groß sind. Insgesamt wird es über 50 neue Monster geben.

1.16. Gibt es Krummschwerter, Peitschen, Flammenwerfer und/oder Sturmgewehre im Spiel?

Die Waffen die eure Party finden wird, werden ähnlich wie in Baldur's Gate sein. Keine Sturmgewehre. ;) Jedoch fügt Black Isle eine Menge einzigartiger magischer Waffen hinzu, die ihr noch nie vorher gesehen habt.

Anmerkung: Sturmgewehre (Assault Rifles) kommen normalerweise im Forgotten Realms, Icewind Dale Szenario tatsächlich vor (auch wenn sie keine Ähnlichkeit mit heutigen Maschinengewehren haben). Sie werden in der Stadt Osthafen gebaut.

1.17. Wird der Wert "Schaden gegen große Geschöpfe (damage vs. large creatures)" für Waffen eingeführt?

Leider ist es aus zeitlichen Gründen nicht gelungen diesen Wert zu implementieren.

1.18. Wie funktioniert die Waffen-Spezialisierung in Icewind Dale?

Paladine, Waldläufer und Multi-Klassen Kämpfer können zwei Sterne (Spezialisierung) in allen Waffengattungen bekommen (es sei denn diese ist durch eine andere Klassenkombination verboten. Einzel-Klassen Kämpfer können bis zu fünf Sternen (Großmeister) in allen Waffengattungen, außer Bögen und Armbrüsten, erreichen. Bei Bögen

und Armbrüsten können Sie drei Sterne (Meisterschaft) erreichen. Diese Änderung wurde gemacht um die Balance zwischen Nah- und Fernkampfwaffen zu erhalten. Keine Angst, Bögen und Armbrüste sind trotzdem mächtige Waffen im Spiel.

1.19. Ich habe gehört, bei den Bögen und Armbrüsten sind weitere Änderungen gemacht worden. Wie sehen die aus?

Kompositbögen addieren nicht die Stärke des Anwenders zum Gesamtschaden. Aber sie haben eine Mindeststärke die der Benutzer erfüllen muss, und verfügen über feste Schadensboni. Armbrüste bekommen einen +2 Treffer Bonus zusätzlich zu allen anderen Boni. Außerdem erhalten schwere Armbrüste eine +2 Schadensbonus. Alle Armbrustbolzen haben nun die Basis von 1-8 Schadenspunkten.

1.20. Gibt es grundsätzliche Unterschiede zwischen Icewind Dale und Baldur's Gate/Legenden der Schwertküste?

Es gibt viele kleinere Veränderungen die die Grafikengine verbessern. Im Story Bereich orientiert sich Icewind Dale mehr am klassischen Dungeon erforschen, als an Oberwelt Abenteuern.

1.21. Können wir spezialisierte Priester spielen?

Nein. Normale Kleriker machen mehr Sinn in Icewind Dale, denn sie eignen sich als Krieger, Heiler, und Untotenkiller.

1.22. Wird es im Spiel Gift geben?

Es existieren keine Pläne solche speziellen Talente im Spiel zu integrieren, außer bei den Gegnern vielleicht. ;) Ernsthaft, der Spieler hat keinen Zugriff auf Gift, aber einige der Monster sind von Natur aus giftig. Eventuell wird es ein paar magische Gegenstände geben, die giftähnliche Eigenschaften haben.

1.23. Wird es neue Grafiken für Zaubersprüche und/oder Porträts geben?

Es gibt neue Grafiken für die meisten Zaubersprüche und auch neue Portraits. Neue Grafiken sind in Icewind Dale mehr die Regel als die Ausnahme.

1.24. Wird es Drachen in Icewind Dale geben?

Nein, Drachen werden keinen Auftritt in Icewind Dale haben. Wir haben schon ziemlich früh die Entscheidung getroffen, dass wenn wir es nicht richtig machen können, es lieber gar nicht machen. Wir haben wirklich hart versucht Drachen mit ihrer gesamten Pracht darzustellen, waren aber leider nicht in der Lage dieses ohne große Veränderungen an der Grafikengine zu realisieren. So haben wir uns dazu entschieden lieber keine spärliche Ausführung eines Drachen einzubauen.

1.25. Wird Icewind Dale 3D-Hardware unterstützen?

Ja und Nein. Das Spiel wird definitiv eine 2 Dimensionale von oben herab Ansicht, wie bereits Baldur's Gate, verwenden. Wie auch immer erforschen wir die Möglichkeiten Vorteile aus der Hardware Beschleunigung und neueren 3D Grafikkarten zu ziehen. Wenn wir das machen wird es über die BioWare OpenGL Schnittstelle implementiert. Was aber nicht bedeuten soll, dass das Spiel plötzlich 3D wird. Es soll auch nicht heißen das wir die Unterstützung von älteren 2D Grafikkarten einstellen, es bedeutet lediglich, dass das Spiel ein wenig schneller auf Rechnern laufen wird die über eine OpenGL Hardware Unterstützung verfügen.

1.26. In welcher Auflösung wird Icewind Dale laufen?

Icewind Dale wird bei der Baldur's Gate Auflösung von 640 x480 bleiben.

1.27. Wird es uns möglich sein in Icewind Dale zu rennen?

Nein, wir haben keine Renn-Option eingebaut. Jedoch haben wir die Laufgeschwindigkeit des Spiels angehoben um dieses auszugleichen.

1.28. In welcher Zeitperiode wird das Spiel stattfinden?

Unser Spiel spielt im Jahr 1281, das Jahr der kalten Seele (Year of the Cold Soul), das ist vor der Zeit des Ärgers.

1.29. Werden wir auf historische Charaktere wie Drizzt oder Wulfgar stoßen?

Nein, das Spiel findet 16 Jahre vor der ersten Erwähnung Drizzt und 80 Jahre bevor Wulfgar überhaupt geboren wurde statt.

1.30. Wird es irgendwelche neuen Rassen, Klassen oder Dual/Mehrklassen Kombinationen geben?

Nein wir ändern keine Rassen oder Klassen für Icewind Dale.

1.31. Wird Waldläufern die doppelte Ausübung gewährt?

Zeitliche Einschränkungen erlauben es uns nicht dieses so einzubauen wie wir wollen. Um es jedoch trotzdem umzusetzen bekommen Waldläufer einen extra Angriff pro Runde für Waffen die sie doppelt einsetzen könnten.

1.32. Wie groß wird das Spiel werden und wie viele CDs wird es haben?

Das Spiel wird von der Datenmenge her kleiner sein als Baldur's Gate. Es sind zwei CD's, eine zur Installation und eine zum spielen. Dies wurde durch gute Datenkompression erreicht.

1.33. Wird es eine Demo des Spiels geben bevor es veröffentlicht wird?

Wahrscheinlich nicht, wir sind sehr damit beschäftigt das Spiel fertig zu stellen und eine Demo zusammen zu stellen würde diesen Prozess nur verlangsamen. Nachdem das Spiel fertig ist, könnten wir eine Demo zusammen stellen, aber das wird erst noch ausdiskutiert.

1.34. Gibt es eine Begrenzung der Erfahrungspunkte und wenn ja wie hoch ist diese?

Ja, diese liegt bei 1.801.000 Erfahrungspunkten. Dies lässt eure Charaktere je nachdem bis zum 14 - 18 Level aufsteigen. Bei einem durchschnittlichen Spieldurchlauf endet die sechsköpfige Party normalerweise bei ca. 1.000.000 Erfahrungspunkten.

1.35. Wie viele neue Porträts und Soundsets sind im Spiel?

Icewind Dale wird mit ca. 35 Porträts von Jason Manley veröffentlicht. Wir werden mehr Porträts zum Download anbieten, wenn es die Zeit erlaubt. Es gibt außerdem 24 neue Stimmen-Sets im Spiel.

1.36. Können wir eigene Porträts und Stimmen-Sets ins Spiel importieren?

Ja, ihr könnt Porträts importieren, genau wie bei Baldur's Gate. Das Grafikformat weicht allerdings ein wenig ab. Das große Bild muss in 110x170 Pixeln, 16-bit Farbtiefe sein, und das kleine in 36x58, 8-bit Farbtiefe. Sounds können genau wie in Baldur's Gate importiert werden.

1.37. Wie sieht die beste Party für Icewind Dale aus?

Wir haben versucht das Spiel so zu gestalten, dass der Spieler Spaß beim Experimentieren haben kann. Wie auch immer, eine gut gemischte Party (Kämpfer, Dieb, Magier und Kleriker) hat immer jemanden für jede Situation.



1.38. Ist das Spiel nicht-linear?

Unser Spiel ist sehr linear. Das Spiel wurde von Anfang an linear designed. Wir denken, das bringt das Spielen im Multiplayer-Modus mehr voran. Das heisst allerdings nicht, dass das Spiel immer genau gleich abläuft, wenn du es spielst. Dialog Optionen und NPC Reaktionen können sich je nach deiner Rasse, Gesinnung, Klasse, Geschlecht oder Fähigkeiten ändern. Du wirst auch bei jedem erneuten Durchspielen viele neue einzigartige magische Gegenstände finden.

1.39. Besteht das Spiel nur aus hack-and-slay? Gibt es eine Story?

Das Spiel ist wesentlich kampforientierter als Planescape: Torment und Baldur's Gate. Die Kreaturen, auf die du triffst haben normalerweise wenig zu sagen, bevor sie dich fressen. Trotzdem gibt es eine gut entwickelte Story und eine gesunde Anzahl von Dialogen im Spiel.

Stichpunktübersicht

Entwickler: Black Isle Studios; in der Vergangenheit bekannt geworden durch die von ihnen produzierten Spiele Fallout, Fallout 2 und Planescape Torment und den Vertrieb von Baldurs Gate.

Spielart: Es ist ein auf Parties basierendes Computerrollenspiel das die 2. Edition des AD&D Regelwerks verwendet. Zur Darstellung wird ein isometrischer Blickwinkel verwendet. Es bietet ein Action-basierendes Kampfsystem und Single-Player oder Multi-Player Spaß für 1 bis 6 Spieler.

Ort und Geschichte: Icewind Dale spielt im Jahr 1281 und wie der Name bereits vermuten lässt im Eiswind Tal des Vergessene Welten (Forgotten Realms) Szenarios. Die Reise beginnt in Easthaven, einer der fünf im Spiel vorkommenden Städte und erstreckt sich im weiteren Verlauf über schneebedeckte Berketten, Geothermale Höhlen, antike Gruften, Ruinen von Elfenstädten und Zwergenbehausungen. Rund 90% des Spiels finden unterhalb der Erdoberfläche statt. Es gibt zwölf verschiedene Gegenden zu erkunden.

Regelwerk: Das Spiel verwendet die 2. Edition des Dungeons & Dragons Regelwerks ohne Zusatzregeln. Somit fokussiert es auf die klassischen Charaktere und vermeidet die Einbindung von Dunklelfen etc.

Grafikengine: Wie die Vorgänger Baldurs Gate und Planescape Torment wird auch Icewind Dale die von BioWare Corp. entwickelte Grafikengine einsetzen. Im Gegensatz zur Urfassung, die in Baldurs Gate zum Einsatz kam, wurde jedoch einige Verbesserungen an der Engine vorgenommen:

- Größere Sprites zur Darstellung von riesigen Gegnern
- 3D Unterstützung für realistischere Wettereffekte
- 3D Unterstützung für die Objektdarstellung damit das Spiel auch bei großen Gegnermassen nicht in die Knie geht
- Dialoge fliegen nun (Planescape Torment ähnlich) über den Köpfen der Charaktere

Spieler-Party: Ihr startet das Spiel mit einer von euch kreierte 6 Spieler Party, kontrolliert von euch alleine oder im Netzwerk von jeweils einer Person. Der Anführer oder auch Sprecher der Party kann jederzeit gewechselt werden, wodurch immer der stärkste bzw. der mit dem höchsten Ansehen (Reputation) an der Spitze stehen kann.

Widersacher: Die Monster werden dank ein paar Verbesserungen an der Grafikengine größer als vergleichsweise in Baldurs Gate. Die maximale Größe liegt bei 255x255 Pixel (bei einer Auflösung von 640x480), Gegner wie der Zyklop oder ein paar Riesenkäfer werden zu den Größten zählen und diese Abmaße vollkommen ausnutzen. Drachen wird es jedoch auch in Icewind Dale nicht geben.

Spielwelt: Die Hintergründe der Spielwelt werden vorberechnete 2D Grafiken mit 2D Sprites für die Charaktere und einem 3D Overlay für Licht- Wettereffekte etc sein.

Kampfsystem: Grundsätzlich ist das Kampfsystem genau wie in Baldurs Gate. Das Entscheidende am Kampfsystem beginnt bereits mit der Charaktererschaffung. Icewind Dale lehnt sich etwas stärker an das AD&D Regelwerk an. So wird während der Charakterkreation nicht wie bisher eine spezielle Waffenklasse ausgewählt, mit der der Charakter zukünftig den Monstern das fürchten lehren darf, sondern sogar eine bestimmte Waffe. Dieses soll mehr Strategie Elemente in das Spiel miteinfließen lassen. Zudem kommen dann auch noch Monster, die das Terrain zu ihrem Vorteil ausnutzen können.

Magie: Icewind Dale wird über 180 Zaubersprüche aus der 2. Edition des Advanced Dungeons & Dragons Regelwerks und einige nur für das Spiel selbst entworfene beinhalten. Zu den Höhepunkten der Zaubersprüche auf Priester Seite zählen: Sunray, Conjure Fire Elementals und Fire Storm. Auf Zauberkundigen Seite: Chain Lightning, Death Fog, Prismatic Spray und Shades.

Interface: Auch in Punkto Benutzeroberfläche entfernt sich Icewind Dale, bis auf drei Punkte, nicht weit von Baldurs Gate.

- Der Rest (Rasten) Button befindet sich jetzt im Hauptmenü
- Der Guard Button ist komplett verschwunden (da ihn ohnehin niemand in Baldurs Gate benutzt hat)
- Beim Rasten gibt es jetzt auch die Option "bis zur vollständigen Heilung"

Dialoge: Auf diesem Sektor setzte Planescape Torment bereits neue Maßstäbe, in dem die Auswahl der Antworten überwiegend von den Statuspunkten der Charaktere abhängig machte. Die Dialogmöglichkeiten von Icewind Dale gehen noch einen Schritt weiter. Es wird zwei Regionen im Spielverlauf geben in denen das Geschlecht sehr großen Einfluss auf die Dialoge hat. Alle weiteren werden dann hauptsächlich durch die Gesinnung, Rasse oder Klasse bestimmt.

Technologie: Das Spiel wird vom Umfang der Areale ein wenig kleiner als Baldurs Gate. Es hat eine feste Auflösung von 640 x 480 (wenn genug Zeit bleibt vielleicht auch noch 800 x 600).

Mehrspieler: Bis zu 6 Abenteurer können zusammen eine Party über eine TCP/IP oder IPX Verbindung miteinander spielen. Zudem wird für Internetexpeditionen eine MPlayer Unterstützung integriert.

Musik und Sound: Jeremy Soule, der bekannt durch die Musik von Total Annihilation für Acclaim ist, wurde angeheuert um die Musik für Icewind Dale zu komponieren. Black Isle Studios hat zudem Sprecher eingestellt, sodass wir einige Charakterkommentare auch wieder in gesprochener Form erleben dürfen. Das Team hat außerdem verlauten lassen, dass sie ein Persönlichkeitssystem integrieren wollen, wodurch der Spieler auswählen kann wie sein Charakter sich anhören soll, wenn er sich mit anderen unterhält.

Spielzeit: Icewind Dale wird ca. 60-80 Stunden Spielzeit beinhalten.

Sonstige Änderungen im Vergleich zu Baldur's Gate:

- Zaubersprüche bis zum siebenten Level.
- Keine Laufmöglichkeit implementiert, aber erhöhte Grundgeschwindigkeit der Charaktere.
- Verbesserte Wegfindungs-Routinen.
- Stärker animierte Hintergründe.
- Verbessertes Journal.
- Leichtere Wiederauferstehung.
- Verbesserte Monster-KI.
- Höherer Anteil von Sprachausgabe.
- Zusätzliche Fähigkeiten einiger Rassen wurden implementiert.
- Größere Areale.
- Die Fähigkeit "Schutz vor Bösem" des Paladins wirkt sich nun auch in Gesprächen aus. Böse Charaktere fühlen sich dabei unwohl, und bringen das auch zum Ausdruck.
- Veränderbare Charakterbiographie.
- Größere Vielfalt an Waffen.
- Stärkere Waffenspezialisierung möglich.
- Über 100 einzigartige magische Gegenstände.
- Einige Dialoge unterscheiden sich stark, je nach Rasse des Charakters (so mag z.B. ein NPC absolut keine Zwerge).
- Außerdem werden die Dialoge von Gesinnung, Geschlecht und Klasse des Charakters beeinflusst.
- Waldläufer haben einen zusätzlichen Angriff pro Runde, um das nicht implementierte Dual-Wielding (frei übersetzt: zweifache Ausführung) auszugleichen.
- Um die Reisen zwischen den Gegenden zu beschleunigen, können auf einmal Eingänge zu den Dungeons auftauchen, die dort vorher noch nicht waren.

Systemanforderungen: Pentium II 233 (Pentium II 266 empfohlen)
32 MB RAM (64 MB empfohlen)

4X CD-ROM (8X empfohlen)
400 MB freier Festplattenspeicher (600 MB empfohlen)
DirectX zertifizierte Soundkarte
4MB DirectX zertifizierte Garfikkarte (OpenGL-kompatible empfohlen)

Benutzeroberfläche

Wie bereits bekannt verwendet Icewind Dale die für Baldurs Gate entwickelte Infinity Engine. In Anlehnung daran ist auch das Benutzerinterface des Spiels ähnlich strukturiert. Baldurs Gate Spielern wird vieles bekannt vorkommen aber auch einiges nützliches neues auffallen. Sowohl den alteingesessenen als auch den neuen Spielern möchten wir daher das Interface genauer erklären.



- 1. Zurück zum Spiel** - führt euch zurück zum eigentlichen Spielhauptfenster
- 2. Kartenfenster** - blendet das Kartenfenster ein. Schwarze Bereiche müssen zuerst noch erkundet werden

3. **Journal** - führt Aufzeichnungen der derzeitigen Aufträge und hält nach Datum sortierte Informationen über das Abenteuer fest
4. **Inventar** - ruft den Inventarbildschirm auf, in welchem der jeweilige Charakter mit Rüstung, Waffen etc. bestückt werden kann oder Gegenstände identifiziert werden können usw.
5. **Charakter-Statistik** - Zeigt die Charakterwerte (Attribute) des jeweiligen Charakters und lässt Änderungen der Scripts zu
6. **Zauberbuch des Magiers** - Eine Liste der dem Charakter bekannten Zaubersprüche. Hier können die Zauber ausgewählt werden die der Magier auswendig lernen soll.
7. **Priesterschriftrolle** - Eine Liste der dem Charakter bekannten Priesterzauber. Hier können die Zauber ausgewählt werden die der Priester auswendig lernen soll.
8. **Optionen** - Zum abspeichern/laden Grafikeinstellungen ändern usw.
9. **Party Formation** - Für die Partyaufstellung, Mitglieder können hiermit aus der Gruppe entfernt werden
10. **Das Textfenster**, mit dem Regler an der rechten Seite kann durch die Meldungen gescrollt werden
11. **Aktiviert/Deaktiviert die KI**
12. **Wählt alle Partymitglieder aus**
13. **Ausruhen**, im Gegensatz zu BG ist dieser Button direkt anwählbar
14. **Vergrößert das Textfenster**
15. **Spezifische Charakteroptionen**, wie unten beschrieben
16. **Partymitglieder Portraits**, durch auswählen eines Charakterportraits ändert ihr die die Leiste von Punkt 15
17. **Pausiert das Spiel**, während des Spiels ist die Kugel animiert

Die oben genannte Nummer 15 ist von der jeweiligen Charakterklasse des Spielercharakters abhängig. Alle Charakter verfügen über die gleichen ersten 4 Icons Wachen, Sprechen und zwei Quick-Weapon Slots. Die fünft hinteren sind ebenfalls bei jedem Charakter identisch, sie in einen Gegenstand benutzen, 3 Quick-Item Slots und einen Spezialfähigkeitenknopf gegliedert:



Barde - Gesang und Diebstahl



Dieb - Fallen finden, Diebstahl und List



Druide - 2 Quick-Spells und Zauber aussprechen



Kämpfer - Zwei extra Quick-Weapon Slots



Kleriker - Untote bannen, Quick-Spell und Zauber aussprechen



Magier - 2 Quick-Spells und Zauber aussprechen



Paladin - Extra Waffenslot, Untote bannen und Zauber aussprechen



Waldläufer - Extra Waffenslot, List, und Zauber aussprechen

Ortschaften

Icewind Dale ist in 12 große Regionen unterteilt, die der Spieler auf seinem Abenteuer erkunden kann. Hiervon möchten wir euch zwei etwas näher bringen: **Dragon's Eye (Drachenauge)** und **The Served Hand (die Abgetrennte Hand)**.

Um Icewind Dale für den Spieler interessant zu gestalten, wird er mit einer abwechslungsreichen und atmosphärischen Reihe von Gebieten überrascht. Die Entwickler versprechen eine Umgebung, in der der Spaß des Dungeon-Erforschens, noch durch Kampf-Intrigen erhöht wird.

Drachenauge (Dragon's Eye)



Angeschmiegt an den Grat der Welt liegt das Drachenaugen, ein schlafender Vulkan, Heimat von kaltblütigen Geschöpfen die sonst in der rauen Umgebung des Eiswind Tals sterben würden. Zu Beginn des Entwicklungsstadiums bemerkte das Black Isle Team bereits, dass sie einen gesunden Kontrast im Spiel brauchen um es nicht schwerfällig und langweilig erscheinen zu lassen. Die primitive Behausung und warme Atmosphäre des Drachenauges spiegelt diesen am besten wieder. Die Monster dieser Region, wie Eidechsenmenschen und Yuan-Ti, passen hier und in die Geschichte genau richtig rein.

Das Drachenaugen verändert sich sehr von Level zu Level. Jede neue Reihe von Höhlen wird eine weitere neue Gemeinschaft von verdrängten Gegnern mit furchteinflössenden Kräften hervorbringen die sich absichtlich in diesem Vulkan versammelt haben. Beim Erforschen des Drachenauges, wird der Spieler allmählich immer mehr über die Geschichte, und worauf die verschiedenen Charaktere hinaus wollen, lernen.

Das gesamte Drachenaugen wurde modelliert und texturiert vom Planescape Torment Team, die auch für die Abgetrennte Hand Region zuständig waren.

Die Abgetrennte Hand (The Severed Hand)

In der Geschichte der Vergessenen Welten existierte eine Zeit, in der die Elfen von Illefarn Zitadellen erschaffen haben, die helfen sollten den Fluss von Ork-, Goblin-, Troll- und Ogerscharen, die sich über den Grat der Welt ergossen, zu zerstreuen. Eine dieser Zitadellen wurde die Hand der Seldarine genannt. Die Bewohner des Eiswind Tals wissen nicht viel über diesen mittlerweile verfluchten Ort. Genaugenommen bezeichnen sie ihn mit einem vollkommen anderen Namen: Die Abgetrennte Hand.



Black Isle konnte diese Region sehr einfach in das Spiel implementieren, da sie sich vorstellten, dass es eine ehrfurchtgebietende majestätische Ruine mit verdrehten magischen Kräften sein sollte. Die komplette Geschichte der abgetrennten Hand ist etwas, dass erst im Spiel enthüllt wird. Aber wir dürfen euch schon mal verraten, dass sie von Phantomen lang gefallener elfischer und orkischer Krieger bevölkert wird. Die Geister sind auf Ewig im Kampf gefangen. In der Verteidigung und dem Angriff der "Finger" der Hand, wie es schon vor Hunderten von Jahren stattgefunden hat.

Weitere sehenswerte Areale des Eiswind Tals sind:

- **Osthafen (Easthaven)**
Eine der Zehn Städte des Eiswind Tals, in der das Abenteuer beginnt
- **Kuldahar**
Eine Stadt eingestürzt in den Wurzeln eines altertümlichen heiligen Baumes
- **Das Tal der Schatten (The Vale of Shadows)**
Ein verspuktes Tal mit antiken Krypta
- **Der Tempel des vergessenen Gottes (The Temple of the Forgotten God)**
Einem vor langem existierendem Größenwahnsinnigen gewidmet
- **Dorntief (Dorn's Deep)**
Eine ehemalige Zwergenfestung, die bereits vor Hunderten von Jahren von Monstern geplündert wurde
- **Wyrnzahn Gletscher (Wyrntooth Glacier)**
Teil einer Zwergenzitadelle, die in das Eis gehauen wurde

Zehnstädte

Nördlich vom Grad der Welt, fernab der Zivilisation der Schwertküste, liegt das Eiswindtal. Der Ursprung des Namens ist offensichtlich. Umgeben vom Treibeis-See im Osten bis rauf zum Norden und dem Reghed Gletscher im Westen, ist es die ideale Einflugschneise für die

kalten Winde des Nordens, welche Häuser abdecken und sogar Bäume entwurzeln können. Jeder der nicht rechtzeitig Deckung findet wird von den Winden Fortgefecht oder eingefroren und die Jenigen welche doch Deckung finden werden meist unter den Schneemaßen begraben.



Die raue Ödnis beheimatet Weiße Drachen, Klippenkatzen, Orks, Barbaren und Gletscherherremorhazen. Es ist kein Ort für schwermütige Reisende und bietet auch für die abenteuerlustigen wenig Anreiz. Dennoch gibt es einige Städte die sich hoch ummauert und gut verteidigt gegen die Horden und Winde behaupten. Diese Region des Eiswindtals ist als Zehnstädte bekannt geworden. Sie drängen sich um drei Seen, Maer Dualdon, Lac Dinneshere und den Rotwassersee. Nur in diesen Seen ist die Knöchelkopfforelle, ein Fisch mit faustgroßem Kopf und zackigen Knochen die Elfenbein gleichen, zu hause. Bei ihrem Fang ist äußerste Vorsicht geboten, denn selbst im Sommer sind die Gewässer eisig genug um jedes Lebewesen innerhalb von wenigen Atemzügen zu töten. Aus den Elfenbeinknochen der Forellen fertigen kunstfertige Knochenschnitzer den zweiten Hauptexportartikel der Region. Das angestrebteste Reiseziel der Gegend, für alle die sich nicht dem Fischfang anschließen wollen, ist die Handelsstadt Bryn Shander. Die Stadt entwickelte sich als die elfenbeingleichen Forellen entdeckt und ihre Angler, an den umgebenen Seen, einen zentralen Anlaufpunkt benötigten, an dem sie Händler aus den südlichen Regionen treffen konnten. Die Händler sind gern gesehene und willkommene Gäste, Störenfriede hingegen erwartet die Todesstrafe. Ihnen wird ein Nachtgeschirr auf dem Kopf zerschlagen und anschließend werden sie der Stadt verwiesen. So besudelt findet man sie meist erst zur Frühjahrsschmelze wieder.

Zu den wenigen Sehenswürdigkeiten des Tals zählt ohne Zweifel der von Zwergen erbaute Palast von Cassius. Heimat des Sprechers von Bryn Shander und Versammlungsort für den Rat der Zehnstädte. Die Gasthäuser des Eiswindtals sind für jedermann eine unvergessliche

Erinnerung. Ausgenommen von denen in Bryn Shander, bestehen sie durchgehend lediglich aus Stallungen in denen selbst das Stroh gemietet werden muss. Größeren Abenteurergruppen bietet sich noch die Möglichkeit ein Lagerhaus zu mieten, wobei sie auch hier selbst für Feuerholz sorgen müssen. Die meisten Häuser der Ansammlung sind halb in den Boden gebaute Gebäude (um sie gegen die tückischen Winde zu schützen), die kaum mehr als ein Keller mit Dach darstellen. Ausgenommen davon sind "Blutrils Kuschel", "Geldenhirschs Ruhestätte" und "Der Nordblick", die von Leuten erbaut wurden die nie zuvor einen echten Winter erlebt hatten. Durch ihre Wände fegen die Winde förmlich durch, daher dienen sie heute ausnahmslos nur noch als Gaststätten für sehr willkommene Besucher.

Osthafen

Eure Reise durch das Eiswindtal beginnt in Osthafen (Easthaven), eine der Zehn Städte die sich zwischen dem Reghed-Gletscher, Grat der Welt und dem Treibeissee erstrecken. Damit ihr einen ungefähren Eindruck vom Layout der Städte gewinnt, möchten wir euch an dieser Stelle Osthafen mit seinen begehbaren Gebäuden vorstellen.



1. Ein normales Haus
2. Ein normales Haus
3. Ein normales Haus
4. Tempel von Tempus
5. Ein normales Haus
6. Ein normales Haus
7. Hrothgar's Heim - Hier trifft ihr den ersten wichtigen NSC des Spiels
8. Gasper und Sohn, Fischhändler
9. Gasthaus "Wiege des Winters" Der richtige Ort für kleine Trinkgelage
10. Pomab's Handelszentrum - Braucht ihr neue Ausrüstung? Rüstunge? Waffen? Hier seid ihr richtig
11. Zur Schneewehe - Eine sichere Übernachtung wird euch hier gewährt
12. Hause des alten Jed

13. Teil des Lagerhauses

14. Lagerhaus

Kuldahar

Von Osthafen aus könnt ihr euch Hrothgar, einem der örtlichen Helden, anschließen. An seiner Seite reist ihr gen Süden und gelangt in die zweite Stadt des Eiswindtals: Kuldahar.



1. Behausung Orrick dem Grauen - Bewacht von einem Goblinwächter am Eingang
- 1.1 Orricks Kammer - Hier könnt ihr nach belieben Zauber erstehen
2. Aldwins Herberge - Eine Unterkunft für die Nacht
3. Lonlan Werkstatt - An- und Verkauf von Waffen, Rüstungen usw.
4. Außerhalb von Lonlans Werkstatt
5. Oswald Fiddlebenders Schiff / Geschäft - Tränke Verkauf
6. Tempel von Imater - Alles rund um die Heilung
7. Ein normales Haus
8. Whitcomb Taverne - Wein Weib und Gesang
9. Ein normales Haus
10. Gerths Geschäft - Trödeladen mit Waffen, Edelsteinen und Büchern
11. Arundels Behausung - Erzdruide von Kuldahar, ein wichtiger NSC
12. Urnst Laden - Laut dem Schild des Ladens sollte hier Töpferware verkauft werden, derzeit passiert aber noch nichts dergleichen
13. Statue - Erzdruide Tolben gewidmet
14. Ein normales Haus
15. Ein normales Haus

Komplettlösung: Prolog

Osthafen



In Osthafen gibt es eigentlich nicht vieles, was der eigentlichen Hauptstory zuträglich ist, allerdings gibt es auch hier schon einige Nebenaufträge zu erledigen. Redet mit Hrothgar (1), der eine Expedition in Richtung Osten plant. Er beauftragt euch eine verschwundene Karawane zu suchen. Dies lasst ihr euch natürlich nicht zweimal sagen.

Karawanenüberfall



Verlasst Osthafen in Richtung Osten und betretet die dortige Höhle. Erledigt alle Orks und nehmt die Notiz vom Körper des toten großen Ogers. Geht danach zurück zu Hrothgar.

Dieser bittet euch nun die benötigte Ausrüstung bei Pomab abzuholen. Nehmt die Nachricht für Pomab, die er euch gibt, und sucht diesen dann auf. Wenn ihr genug von Osthafen gesehen habt und aufbrechen wollt, sprecht wieder mit Hrothgar. Und eine lange Reise beginnt...

Nebenquests dieser Region

NSC	Standort	Aufgabe	Lösung
Grisella	Taverne "Zur Winterwiege" (2928:451)	Alle Käfer im Keller töten.	Ab in den Keller...
Apsel	Koordinaten: 766:1809	Den Wolf im Laden töten.	Ab in den Laden...
Kleiner Junge	Koordinaten: 2662:1924	Gestohlene Fische zurückholen.	In Richtung Süden alle Goblins töten, Fischreste aufnehmen und dem Jungen zurückgeben.
Alter Jed	Hütte des Alten Jed's (1984:1252)	Flasche Wein besorgen.	Zum Händler Pomab (3400:570) gehen, Flasche Wein kaufen und Jed bringen.
Jhonen	Koordinaten: 1458:1031	Das Geheimnis seiner Träume lüften.	Die Nymphe Elisia (180:2600) aufsuchen, von Jhonens Träumen erzählen, das zerbrochene Schwert zu Jhonen bringen.

Kuldaharpass



Die Gefährten sind in einer gewaltigen Lawine verschüttet worden, und ihr seid nun allein auf dem Wege nach Kuldahar. Um eurer Wut freien Lauf zu lassen, findet ihr nördlich des Passes ein paar geeignete Opfer in Form von Goblins und Käfern. Verlasst den Pass später in östlicher Richtung und ihr gelangt nach Kuldahar...

Nebenquests dieser Region

NSC	Standort	Aufgabe	Lösung
Kleiner Junge	Alte Mühle (3162:413)	Kleinen Jungen retten.	Den Keller der Mühle betreten, Goblins töten, dem kleinem Jungen in seinem Versteck (874:139) neuen Mut machen.
Ghereg	Alter Turm (1730:780)	Von Kopfschmerzen befreien.	Nach Kuldahar reisen, von Arundel ein Rezept besorgen, dieses dem Oger bringen.

Kapitel 1

Kuldahar



In Kuldahar angekommen trifft ihr als ersten Bewohner den Jungen Nate (1), der die "Armee" zur Rettung Kuldahars schon sehnsüchtig erwartet. Redet mit ihm und er wird euch verraten, dass ihr von Arundel (2), dem Erzdruiden von Kuldahar schon erwartet werdet. Also marschiert ihr los und stattet dem Erzdruiden von Kuldahar einen Besuch ab. Von Arundel erfahrt ihr über die seltsamen Geschehnisse, die sich in Kuldahar zutragen. Bewohner verschwinden spurlos, es werden immer mehr Monster gesichtet, das Wetter spielt verrückt und der magische Wärmekegel, der die große Eiche umgibt, in deren Wurzeln Kuldahar erbaut wurde, schwindet langsam. Arundel hat auch schon einen Verdacht und schickt eure Truppe in das Tal der Schatten, in dem die Toten wandeln, da er meint, das Böse könnte dort seinen Ursprung haben.

Bevor ihr aber in das Tal der Schatten aufbrecht, wird noch ein Stadtbewohner (3), Mirek sein Name, von zwei Yetis angegriffen. Macht den Biestern den Garaus und dann geht's weiter ins Tal der Schatten.

Tal der Schatten



Nun liegt also das Tal der Schatten vor euch. Beim Erkunden des Tales machen eurer Truppe Yetis, die überall im Tal verstreut sind, und niedere Schatten, die die Gräfte bewachen, das Leben schwer. Im Tal selbst gibt es sechs Örtlichkeiten zu besuchen, bei denen es sich meist um Gräfte handelt. Wir haben die einzelnen Örtlichkeiten gemäß ihrem Schwierigkeitsgrad für euch markiert. Obwohl ihr alle Gräfte besuchen solltet, ist es für das Weiterkommen im Spiel nur notwendig, Gruft Nummer 2 und 4 zu besuchen, da ihr dort Schlüssel zu Kresselacks Grabmal (6) findet.

Gruft 1



Diese Gruft ist die leichteste von allen. Hier werdet ihr mit Zombies, einem Aaskriecher und 2 Fallen und ein paar nützlichen Gegenständen konfrontiert.

Gruft 2



Diese Gruft ist schon etwas schwerer. Zu den Monstern, die hier eurer Abenteurergruppe nach dem Leben trachten zählen Skelette, Ghule und ein Ghast. Natürlich dürfen auch wieder ein paar Fallen nicht fehlen. Untersucht unbedingt die Statue und nehmt den Schlüssel, den ihr dort findet. Weiter könnt ihr noch einen Sarkophag und ein Regal untersuchen.

Gruft 3



Die Gruft Nummer 3 beherbergt wieder einige Skelette und Ghule. Wie in Gruft Nummer 1 und 2 machen euch ein paar Fallen das Leben schwer. Auf einem Regal, bei einer Statue und in einem Sarkophag (Vorsicht, Falle!) findet ihr ein paar nützlich Gegenstände.

Gruft 4



Sobald ihr Gruft Nummer 4 betretet, werdet ihr von dem Tempelwächter Therik angesprochen. Er verlangt, dass eure Truppe das Grabmal sofort verlässt. Bekämpft ihn und die anderen Gegner. Nachdem ihr die Brücke überquert habt, macht euch wieder auf Kämpfe mit Skeletten und Gäulen gefasst. Nachdem ihr in dieser Gruft alle Gegner eliminiert und alle Fallen ausgeschaltet habt, durchsucht sie genau, denn in einem Sarkophag werdet ihr einen Schlüssel finden, den ihr für Kresselacks Grabmal braucht.

Die Eishöhle (5)



Vor der Eishöhle trifft ihr auf ein paar Yetis und einen Yeti-Häuptling. Untersucht auf jeden Fall den Yeti-Häuptling, da er Mireks Familienerbstück mit sich herumträgt. Nachdem ihr die Eishöhle betreten habt, werdet ihr von einigen Yetis angegriffen. Die Kisten im Westen der

Höhle öffnet ihr entweder per Zauberspruch oder lasst die Schlösser von einem Dieb knacken (falls ihr einen in eurer Gruppe habt). Mehr gibt es im Moment in der Eishöhle nicht zu tun.

Kresselacks Grabmal (Level 1)



Jetzt, da ihr die beiden Schlüssel aus der ersten und vierten Gruft besitzt, könnt ihr Kresselacks Grab betreten. Generell solltet ihr mit dem Öffnen von Türen im Grabmal vorsichtig sein, da dahinter meist eine Horde Monster auf euch wartet, die ihr besser in kleinen Häppchen fertig macht, da sich ins Getümmel stürzen meist fatal auf das Leben eurer Gruppenmitglieder auswirkt. Auch sind die meisten Kisten oder Sarkophage, die ihr untersuchen könnt, mit Fallen versehen, also am besten immer die "Fallen finden" Funktion eures Diebes aktivieren. Falls ein Kleriker in eurer Gruppe sein sollte, wäre es auch von Vorteil, die "Untote bannen" Funktion anzuwenden, da Kresselacks Grabmal nur Untote Wesen enthält.

Nachdem ihr das Grabmal betreten habt, folgt dem rechten Korridor und öffnet die Tür. Ihr gelangt in einen zentralen Raum, von dem aus ihr in kleinere Grüfte gelangt. Beginnt mit der Gruft im Südwesten, da diese die leichteste ist. Schaut euch alle Räume genau an, denn die Kisten mit nützlichen Gegenständen sind meist recht klein und leicht zu übersehen. Dann nehmt euch die Gruft im Südosten vor. Vorsicht - darin lauert ein Ghul. Wiederum den Raum genau durchsuchen. Nachdem ihr auch diese Gruft gesäubert habt, gibt es im Moment nur eine Möglichkeit, nämlich die westliche Tür. Hier trifft ihr auf das erste Monster, welches nur mit magischen Waffen zu bekämpfen ist, der Gruftschrecken. In dieser Gruft findet ihr einen Schlüssel. Mit dem Schlüssel öffnet ihr die Tür zur Gruft im Osten, welche die schwerste der bisher besuchten Grüfte ist. Hier findet das heilige Symbol Myrkuls, mit dem ihr die große Tür im Norden des zentralen Raumes öffnen könnt.

Nachdem ihr die Tür geöffnet habt, trifft ihr Mytos, den Wächter des Grabmals. Er wird euch in ein Gespräch verwickeln. Erzählt ihm, was euch in das Tal der Schatten geführt hat und versucht ihn davon zu überzeugen, euch das Grabmal durchsuchen zu lassen - für den Versuch gibt's extra Erfahrungspunkte. Solltet ihr einen Paladin, Druiden oder Kleriker mit guter Gesinnung in eurer Gruppe haben, könnt ihr durch das Gespräch auch noch zusätzliche Erfahrungspunkte sammeln, indem ihr ihn für die Untoten im Grabmal verantwortlich macht und euch nachher bei ihm entschuldigt.

Nach dem Kampf mit Mytos und seinen Schergen geht es weiter Richtung Nordwesten. In

dem Sarkophag am im Raum am Ende des Korridors findet ihr wieder einen Schlüssel. Zurück geht es also zu dem Platz, wo ihr Mytos getötet habt, denn jetzt könnt ihr die verschlossene Tür im Nordosten (1), gegenüber dem Gang im Nordwesten, öffnen. Hier gelangt ihr zuerst zu einem Grab, welches eine Mumie enthält. Tötet diese und holt euch den Mausoleumsschlüssel aus dem Sarkophag. Folgt nun weiter dem Gang und ihr gelangt zum Eingang (2) in den zweiten Level des Grabmals, welcher sich mit dem Mausoleumsschlüssel öffnen lässt.

Level 2



Zu Beginn des zweiten Levels kommt eure Abenteurergruppe in eine große Halle. Kämpft euch langsam und behutsam durch diese, da sie vor Gegnern nur so wimmelt. Habt ihr die Halle überwunden, gelangt ihr in eine Art zentrale Kammer. Auch hier heißt es wieder vorsichtig sein, da euch ein Skelettmagier und zwei Gruftschrecken das Leben mit Zaubersprüchen schwer machen. In der großen Halle befinden sich der Eingang (1) zum dritten Level des Grabmals, ein Sarkophag und ein Hebel (an der ersten Säule des Dreiecks, siehe Karte Nr.2), den ihr aber noch nicht bewegen könnt. Von der zentralen Kammer aus habt ihr nun mehrere Möglichkeiten. Plündert zuerst die beiden Kammern links und rechts des Säulendreiecks in der Mitte. Nehmt euch jetzt die Gruft schräg im Nordosten (3) vor (der Eingang wird mit dem Mausoleumsschlüssel geöffnet) und plündert diese. Ihr findet wieder einen Schlüssel (den einfachen Schlüssel). Danach kümmert ihr euch um die Gruft schräg im Süden (4), in der ihr einen schwarzen Wolfstalisman findet. Erst wenn ihr diesen Talisman besitzt, könnt ihr den Hebel in der zentralen Kammer bewegen und gelangt dann in den dritten Level des Grabmals.

Level 3



Der dritte Level wartet mit einigen sehr lästigen Gegnern auf, von denen wieder einige nur mit magischen Waffen zu verletzen sind. Auch hier gilt wieder die Anlocktaktik. Kämpft euch durch die Reihen der Untoten und durchsucht die Sarkophage in den Nebengrüften nach interessanten Gegenständen. Die Tür im Nordwesten der Halle führt schließlich zu Kresselacks Grabkammer (1). Wenn ihr Kresselack gefunden habt, erzählt ihm von den Problemen in Kuldahar und er wird sich bereit erklären, euch die Quelle des Bösen zu verraten, die Kuldahar heimsucht, wenn ihr für ihn eine Auril-Priesterin tötet, die sich irgendwo im Tal der Schatten aufhält und Kresselacks Grab, wie das gesamte Eiswindtal, in eine Schneewüste verwandeln will. Die Priesterin findet ihr in der Eishöhle im Tal der Schatten. Redet mit ihr und es stellt sich heraus, dass es sich bei der Priesterin um Lysan handelt, eine der beiden Kellnerinnen des "Wurzelkellers" in Kuldahar. Tötet Lysan, geht zurück zu Kresselack und er wird euch erzählen, dass er nichts über das Böse weiß, welches die Region heimsucht. Er versichert euch aber, dass das Böse nicht im Tal der Schatten zu finden ist und lässt euch als Dank für die Beseitigung Lysans seinen Sarkophag öffnen und alles mitnehmen, was ihr dort findet.

Wenn ihr also das Tal der Schatten überlebt habt, geht ihr nun zurück nach Kuldahar und berichtet Arundel, was ihr herausgefunden habt.

Nachdem ihr Arundel von eurem "Ausflug" ins Tal der Schatten erzählt habt, erzählt er euch von einem druidischen Artefakt, welches Licht in das Mysterium bringen und die dunkle Bedrohung ausfindig machen kann - das Herzsteinjuwel. Lange Zeit wurde es in Kuldahar aufbewahrt, bis es von einem Druiden entwendet wurde. Arundel vermutet, dass sich das Herzsteinjuwel im Tempel des vergessenen Gottes befindet, also macht sich eure Gruppe auf den Weg, um das Juwel zu finden.

Tempel des vergessenen Gottes



Vor dem Eingang zum Tempel trifft ihr auf einen Verbeeg, der vor etwas im Tempel flüchtet. Redet mit ihm und versucht so viele Informationen wie möglich von ihm zu bekommen. Danach geht's ab in den Tempel.

Tempel, Level 1



Gleich nachdem ihr den Tempel betreten habt, werdet ihr von einem Altardiener verbal angegriffen. Ganz egal was ihr antwortet, dieses Gespräch endet immer damit, dass der Altardiener Alarm schlägt und eine Gruppe Verbeegs auf euch losgeht. Euch fällt auf, dass Leichen von Verbeegs und Altardienern überall im Tempel verstreut herumliegen. Hier muss ein Kampf stattgefunden haben. Erforscht den gesamten Level, wobei ihr am besten zuerst nach Westen geht und dann erst nach Osten, da euch der östliche Teil des Levels zum Eingang in den nächsten Level führt, der im Norden der Karte liegt. Generell solltet ihr im Tempel darauf achten, zuerst die Altardienner auszuschalten, da sie mit Zaubersprüchen einigen Schaden anrichten können. Dann erst bekämpft die Verbeegs, die stärker aussehen, als sie eigentlich sind.

Tempel, Level 2



Dieser Teil des Tempels besteht eigentlich nur aus einem langen Gang (wiederum mit Verbeeg- und Altardienereiichen gepflastert), der mit Pfeilfallen gespickt ist, also immer schön den Dieb mit der aktivierten "Fallen finden"-Funktion vorgehen lassen. Auch hier sind eure Gegner Altardienereiicher und Verbeegs. Auch nicht vergessen: immer alles nach Schätzen und Gegenständen absuchen. Kämpft euch bis ganz nach Osten der Karte durch, wobei euch am Ende des Korridors ein harter Kampf mit einigen Altardienereiichern und Verbeegs bevorsteht. Habt ihr auch diese Hürde überwunden, geht's in den letzten Level des Tempels.

Tempel, Level 3



Nun gelangt ihr also in den Raum, der der Aufbewahrungsort für das Herzsteinjuwel war. Keine Angst - in diesem Raum befinden sich keine Gegner, also braucht ihr nicht auf der Hut zu sein. Auch hier hat ein heftiger Kampf stattgefunden, da überall Leichen herumliegen. Hebt das Fläschchen mit der mysteriösen Flüssigkeit auf, welches neben einer toten Talonitenpriesterin liegt und untersucht den Altar in der Mitte des Raumes. Das Herzsteinjuwel wurde aus dem Tempel gestohlen, also bleibt euch nichts anderes übrig, als nach Kuldahar zurückzukehren und Arundel von dem Diebstahl des Herzsteinjuwels zu berichten.

Arundel identifiziert die unbekannte Flüssigkeit als Gift, und zwar als ein sehr flüchtiges. Die Täter können also nicht von allzu weit her sein. Auf einen Verdacht hin schickt Arundel euch nun ins Drachenaugenauge...

Kapitel 2

Drachenauge



Sobald ihr am Drachenauge angekommen seid, werdet ihr von drei Eistrollen angegriffen. Nachdem ihr diese eliminiert habt könnt ihr das Dungeon betreten.

Level 1:

Dort werdet ihr sofort von ca. 10 Echsenmenschen angegriffen. Beseitigt sie und erforscht das Dungeon weiter. Dabei werdet ihr unweigerlich auf weitere Horden dieser netten Kreaturen treffen. Nehmt euch vor dem Echsenmenschekönig (1) und seiner Truppe in acht, mit dem ist nicht zu spaßen. Ihr könnt die Brücke (2) als Verteidigungsstellung nutzen, damit immer nur zwei oder drei Gegner an euch heran kommen. Mit den Nahkämpfern vorne, den Bogenschützen dahinter und der freundlichen Unterstützung der Magier durch "Hast" und "Stärke von einem" sollte das kein Problem sein.

Danach findet ihr einige gefangene Dorfbewohner (3), die ihr befreit. Dafür dürft ihr euch bei ihnen etwas ausruhen, was ihr auch unbedingt tun solltet. Frisch ausgeruht steigt ihr tiefer in das Drachenauge hinab (4) ...

Level 2



Die nächste Gegend bietet bis auf ein paar Priester (1) nichts besonderes. Macht sie getrost mit "Hast" fertig. Auch hier findet ihr wieder einige Gefangene (2), bei denen ihr rasten solltet. Danach geht es weiter (3) ...

Level 3



Ein großes Skelett und einige kalte Gruftschrecken erwarten euch bereits. Da ihr der Aufforderung des Skeletts "zu verschwinden" natürlich keine Folge leisten könnt, kommt es zum Kampf. Das gibt jetzt ein ziemliches Gemetzel und da es nirgendwo Deckung gibt, solltet ihr schnell und hart zuschlagen. "Hast" und "Stärke von einem" wirken Wunder.

Bei der weiteren Erforschung des Dungeons werdet ihr auf weitere Horden von Skeletten und Kalten Gruftschrecken treffen. Wenn möglich, versucht einzelne Gegner mit eurem Dieb wegzulocken, ansonsten wird es mit den ermüdeten Helden recht schwer. Unten rechts erwartet euch der vorläufige Höhepunkt dieses Levels.

Um den böartigen Presio (1) und seine kleine Armee zu töten, geht ihr am besten wie folgt vor: Platziert eure Gruppe auf der Brücke (2) vor ihrem Heim. Nahkämpfer nach vorne, dahinter die Fernkämpfer. Jetzt solltet ihr euch wirklich Schritt für Schritt mit einem eurer Leute als Lockvogel herantasten und immer nur ein bis zwei Giftzombies oder durchdrungene Gruftschrecken zur Brücke lotsen und fertig machen. Nachdem ihr so den Großteil dieser Armee eliminiert habt, wird euch natürlich auch Presio mal angreifen. Jetzt heißt es draufhauen. Er wird mit großflächigen Sprüchen wie "Stinkende Wolke" und ähnlichem angreifen. Den Einflussbereich der Sprüche strikt vermeiden! Nachdem ihr ihn erledigt habt, solltet ihr sein Zuhause plündern. Aber Vorsicht, hier gibt es reichlich Fallen! Nun seid ihr bereit für den weiteren Abstieg (3) ...

Level 4



Im nächsten Level werdet ihr von einem Magier angesprochen, der euch erzählt das dies ein geheimer Tempel zu Ehren der Göttin des Friedens ist. Erkundet die Gegend so weit es geht, aber versucht nicht irgendwelche Türen aufzubrechen, da es sonst unweigerlich zum Angriff von Seiten der Priester kommt. Bei Sharra, der Heilerin (1) könnt ihr euch anschließend erst mal ausruhen, und das werdet ihr auch bitter nötig haben! Geht jetzt zurück zum Magier am Anfang des Levels und erzählt ihm von den seltsamen Symbolen auf dem großen Teppich, die ihr gesehen habt. Es stellt sich heraus, das dies wohl doch nicht so friedliche Leute sind, wie sie vorgeben.

Ihr meint, dass ihr schon schwierige Situationen in diesem Spiel meistern musstet? Dann wartet mal ab, was jetzt passiert. Nach dieser Offenbarung greifen euch nämlich alle Magier gleichzeitig an! Macht sie alle nieder! Aber Vorsicht mit dem sonst so wirksamen Spruch "Hast". Hier kommen so viele Gegner, dass die Wirkung zu schnell vorbei ist, und dann ist die ganze Truppe schon im Kampf total ermüdet! Es kann wirkungsvoll sein auf den

Standpunkt des ersten Magiers den Zauberspruch "Stinkende Wolke" zu verwenden. Da dies ein Kreuzweg ist, sind viele der feindlichen Magier betroffen und geben dann ein prima Ziel für die Bogenschützen ab.

Falls der "Große Beschwörer" (2) dauernd neue Monster erschaffen sollte (obwohl ihr ihn vielleicht gar nicht sehen könnt), schlagt euch zuerst zu ihm durch und macht ihn alle.

Ansonsten wird er immer weitere Monster erschaffen und ihr seid auf Dauer chancenlos.

Wenn alles nicht hilft, könnt ihr auch auf die klärende Konversation mit dem Magier verzichten und unten rechts die Tür (3) aufbrechen. Danach werden euch ebenfalls alle Magier angreifen, aber ihr seid wenigstens schon in der Nähe des "Großen Beschwörers".

Auch in diesem Level gibt es wieder Gefangene (4) zu befreien (die Tür müsst ihr allerdings aufbrechen) und auch hier könnt ihr wieder bei ihnen rasten. Nach diesem Job seid ihr hoffentlich bereit für den nächsten Level (5) ...

Level 5



Diese Gegend ist recht einfach gestrickt. Folgt einfach dem Haupttunnel und erledigt unbedingt alle Monster, die ihr in den Nebenräumen findet. Am Ende des Ganges findet ihr die Yuan-Ti Prinzessin "Yxunomei" (1). Die hat nicht nur einen schwer auszusprechenden Namen, sondern kann auch noch ne Menge einstecken. Sie hat eine ziemlich hohe Magieresistenz und ist so gut wie immun gegenüber konventionellen Waffen. Setzt am besten "Magische Geschosse" und "Agannazars Hexerei" gegen sie ein. Und eure Kämpfer beschäftigen sie in der Zeit (Wichtig: Verletzen können die Kämpfer Yxunomei nur durch +2 Waffen). Ganz nebenbei müsst ihr natürlich auch die restlichen Monster im Raum töten, aber wenn ihr in den Räumen zuvor immer schön aufgeräumt habt, sollte dies eigentlich kein Problem sein. Wenn sie endlich stirbt, nehmt das Herzsteinjuwel aus ihren toten, kalten Händen.

Keht nun nach Kuldahar zurück und ihr werdet herausfinden, dass die kleine Stadt mittlerweile von Neo-Orogs und ihren Kumpanen überfallen wurde. Tötet alle Monster und sucht dann Arundel in seinem Haus auf. Im Verlauf des Gesprächs stellt sich heraus, dass dies

nicht der echte Arundel ist. Steigt dann über die Treppe nach oben, dort findet ihr den sterbenden Arundel. Er beauftragt euch "Die Abgetrennte Hand" aufzusuchen, denn Larrel, ein Elfenmagier, ist wahrscheinlich die letzte lebende Person die weis, wie man das Herzsteinjuwel benutzt. Also macht ihr euch, pflichtbewusst wie immer, wieder auf den Weg...

Kapitel 3

Die Abgetrennte Hand



Eure Gruppe steht nun also vor den Toren der Abgetrennten Hand, einer alten, verfallenen Elfenfestung. Bevor ihr die Festung betretet, trifft ihr auf Larrel, oder besser gesagt auf Larrels Gesandtes Ich, und werdet Zeugen seines Wahnsinns. Versucht erst gar nicht, Larrels Gesandtes Ich anzugreifen, ihr könnt ihm nichts anhaben und es geht auch keine Gefahr von ihm aus. Nach dieser kleinen Einlage betretet ihr die Abgetrennte Hand.

Level Eins (westliche Hälfte):

Dieser Level ist in zwei Teile unterteilt, in eine westliche und eine östliche Hälfte. Wenn ihr den Level betretet, könnt ihr als erstes einmal nur den westlichen Teil der Karte erkunden. Vorsicht, der gesamte Abschnitt, den ihr da erkundet, ist voll von Schattenorks und -goblins. Achtet auch wieder auf Fallen, die abgetrennte Hand ist voll davon. Im gesamten Level befinden sich auch viele Truhen, die ihr natürlich alle genauer unter Augenschein nehmen solltet. Wenn ihr den westlichen Teil des ersten Levels erkundet und von Monstern gesäubert habt, geht es weiter in den zweiten Level. Diesen könnt ihr entweder über die Stufen im Süden (1) oder die Rampe im Norden (2) erreichen.

Level Zwei (westliche Hälfte)



Solltet ihr die Treppe im Süden als Ausgang zu Level 2 benutzt haben, werdet ihr auf eine Horde von Goblins und Orks stoßen, wenn ihr den nördlichen Ausgang gewählt habt, findet ihr euch in einem leeren Raum wieder.

Auch im zweiten Level der Abgetrennten Hand könnt ihr vorerst nur die westliche Hälfte erkunden. Auch in diesem Level müsst ihr wieder gegen eine ganze Armee von untoten Orks und Goblins kämpfen. Neue Gegner hier sind einige Schattenworgs. Sucht auch hier wieder nach Kisten und Truhen. Wenn ihr alles abgesucht habt, geht es hinauf in den dritten Level der Abgetrennten Hand. Der Ausgang befindet sich in der Mitte der Karte (1).

Level Drei (Teil Eins)



Genau wie Level Eins und Level Zwei der Abgetrennten Hand besteht auch dieser Level aus zwei Teilen. Ein rundes Areal und ein kleiner Teil im Nordwesten, den man erst über Umwege betreten kann. In diesem Level trifft ihr das erste Mal auf Skelette mit Klinge und auf Skelette, die in der Lage sind, Feuerbälle zu beschwören. Außerdem sind diese gegen Feuer immun. Kämpft euch durch die Horden in diesem Level, achtet auf Fallen und durchsucht alle Kisten, die ihr findet. Im östlichen Teil dieses Abschnittes gelangt ihr zu einem Aufzug (1), der es eurer Gruppe ermöglicht, die Teile des ersten und zweiten Levels aufzusuchen, in die ihr vorher noch nicht konntet. Also nichts wie runter in den zweiten Level.

Level Zwei (östliche Hälfte)

Hier trifft ihr auf Skelette, Skelette mit Klingen und auf einige zerschmetterte Seelen. Wenn ihr euch dieser Plagegeister entledigt habt, geht's runter in den ersten Level (2).

Level Eins (östliche Hälfte)

Endlich in der östlichen Hälfte des ersten Levels angelangt, findet ihr neben einigen Skeletten mit Klinge und zerschmetterten Seelen eine Kiste (3) mit einem Stück einer kaputten Maschine, welches ihr unbedingt mitnehmen solltet. Nachdem ihr das Stück gefunden habt, geht es wieder hinauf in den dritten Level der Abgetrennten Hand.

Level Drei (Teil Zwei)

Nachdem ihr den Rest des dritten Levels erkundet habt (in einige Räume könnt ihr nur über Aufgänge im zweiten Level gelangen), geht es über eine Treppe (2) hinauf in den vierten Level der Hand. Zur Abwechslung ist dies ausnahmsweise einmal der einzige Ausgang in den vierten Level.

Level Vier



Hier kann eure Truppe endlich einmal etwas verschnauften, da es in diesem Spielgebiet keine Monster gibt. Im gesamten Level verstreut befinden sich Geister der Elfen, die einst in der Festung gelebt haben. Sprecht auf jeden Fall mit allen dieser Geister, ihr erfahrt interessante Geschichten über die Vergangenheit der Abgetrennten Hand.

Mit folgenden Personen, die ihr in diesem Abschnitt findet, solltet ihr aber auf jeden Fall sprechen:

Bei Lehländ könnt ihr Sachen kaufen/verkaufen und erfahrt einiges über die Geschichte der Hand. Wenn ihr wahre Geschichtsfanatiker seid, dann solltet ihr mit Telanis dem Bardensprechen, der euch in seinen Liedern ebenfalls viel über die Geschichte der Hand berichten

wird. Der Klingensänger Lethias wird euch von den letzten Stunden in der Festung erzählen, vom schrecklichen Kampf gegen Goblins und Orks und von ihm erfahrt ihr auch, dass sich Larrel in den letzten Tagen der Abgetrennten Hand im Labelas Turm eingeschlossen hatte. Wenn ihr euch mit eurer Truppe ausrasten wollt, solltet ihr mit Sehriya sprechen. Falls ihr verwundete Charaktere habt, oder eure Zaubersprüche neu erlernen wollt, dann könnt ihr jederzeit in dem Raum, in dem sich Sehriya aufhält, ein Nickerchen machen (vorher aber mit ihr sprechen).

In diesem Level findet ihr auch die Aufgänge zu allen vier Türmen, die es nun zu besuchen gilt...

Corellon Turm

Level Eins:

Zuerst geht's ab in den ersten Level des Corellon Turmes. In dem Raum, in welchen ihr euch momentan befindet gibt es einen Abgang zum vierten Level der Abgetrennten Hand und einen Aufgang in den zweiten Stock des Corellon Turmes. Wenn ihr die Tür vor euch öffnet und weiter in den Raum vordringt, werdet ihr von Schattenelfen-Offizieren, -kriegern und einem Schattenelfen-Magier angegriffen. Nachdem ihr euch dieser Bedrohung entledigt habt, gilt es nur mehr, die Truhe im Nordosten des Raumes zu plündern. Also rauf in den zweiten Stock des Turmes.

Level Zwei:

Auch hier gibt es wieder einen Auf- bzw. einen Abgang und eine Menge Schattenelfen-Krieger zu töten. Untersucht die Tische, da ihr auf einem einen Teil für die Maschine findet. Wenn ihr alles erledigt habt, geht es in den dritten Stock.

Level Drei:

Dieser Level besteht aus fünf, in einem Kreis angeordneten Räumen, welche von einem Korridor umgeben sind. Untersucht alle Räume, tötet die Gegner und dann auf in den letzten Stock des Corellon Turmes.

Level Vier:

Ihr kommt in ein verfallenes Arboretum, sobald ihr diesen Level betretet. Sprecht mit Valestis und ihr werdet eine Reihe von Unteraufgaben von ihm bekommen, welche euch in der Tabelle erklärt werden.

Solonar Turm

Level Eins:

In diesem Raum gibt es wieder mal den obligatorischen Auf- bzw. Abgang und Denaini, eine Schattenelfen-Priesterin, mit der ihr reden könnt. Feinde befinden sich in diesem Level nicht.

Level Zwei:

Die Priester in diesem Level werden euch nicht eher angreifen, bevor ihr euch nicht dem Podium im Norden nähert. Wenn sie euch angreifen, tötet die Priester und sucht den Raum nach Kisten ab, danach geht's in den dritten Level des Solonar Turmes.

Level Drei:

Auch hier alles töten, was sich bewegt. Nachdem ihr alle Gegner getötet habt, untersucht alle

Kisten in diesem Raum. Eine der Kisten birgt das dritte Maschinenteil, danach geht's in den vierten Stock des Solonar Turmes.

Level Vier:

Hier ist es wieder wichtig, alle Gegner, die sich in dem Level befinden, zu töten. Nachdem eure Truppe den harten Kampf überlebt hat, durchsucht wirklich alles in dem Level, da ihr irgendwo im Level heiliges Wasser findet (siehe Nebenquest-Tabelle).

Sheverash Turm

Level Eins:

Im Sheverash Turm waren einst die Soldaten der abgetrennten Hand untergebracht. Im ersten Level trifft ihr die Waffenmeisterin Kaylessa, von der ihr ein Maschinenteil bekommt. Redet mit ihr und sie wird euch bitten, alle ihre ehemaligen Soldaten, die im Sheverash Turm umgehen, im Kampf zu töten, damit sie ehrenvoll sterben können. Nachdem ihr dies getan habt, wird euch Kaylessa angreifen und ihr müsst auch sie töten, dann bekommt ihr das Maschinenteil. Im Raum findet ihr einige Zellen, in denen Gefangene untergebracht wurden. Tötet sie und untersucht vor allem die Zelle im Norden genau. Danach geht's in den zweiten Level des Turmes.

Level Zwei:

Die Aufgabe in diesem Level ist denkbar simpel. Tötet einfach alle Gegner, danach geht es ein Stockwerk höher.

Level Drei:

In diesem Level werdet ihr mit Schwertkämpfern und Bogenschützen, die sich hinter Holzbarrikaden verstecken, konfrontiert. Wenn ihr euch dieser entledigt habt, sucht in dem Level nach Kisten, die ihr plündern könnt. In diesem Level habt ihr zwei Möglichkeiten. Entweder ihr nehmt den Ausgang im Westen, der euch auf eine Brücke führt (Kämpfe sind wieder mal angesagt), oder ihr geht nach oben in den letzten Level des Sheverash Turmes.

Sheverash Turm Level Vier:

Dieser Level birgt einen Ausgang, der hinunter in den dritten Level des Sheverash Turmes führt, drei geschlossene Holztüren und keine Gegner. Keine Gegner? Na ja ... dann öffnet mal eine der Türen. Schon stürmt eine Horde Geisterspinnen auf euch zu. Tötet die Spinnen und untersucht den Tisch in der Kammer, die der Tür am Nächsten ist. Danach habt ihr den Sheverash Turm überstanden.

Labelas Turm

Level Eins:

Hier geht's nicht weiter. Alles was euch hier wiederfährt, ist eine Begegnung mit Larrels Gesandtem Ich. Den Labelas Turm könnt ihr nur über die bereits erwähnte Brücke im dritten Level des Sheverash Turmes betreten. Also über die Brücke und ihr befindet euch im zweiten Level des Labelas Turmes.

Level Zwei:

Dieser Level besteht aus sechs Zimmern, die alle durch einen Raum in der Mitte miteinander verbunden sind. Aufgepasst, in diesem Abschnitt erwarten euch einige sehr heftige Kämpfe

mit diversen Schattenelfen-Schwertkämpfer, Priestern und Zauberern. Wenn ihr diese erledigt habt, untersucht alle Räume des Levels, da ihr das Tagebuch von Larrels Tochter findet, welches ihr lesen solltet. Habt ihr das Tagebuch gefunden, könnt ihr in den dritten Stock des Labelas Turmes hinaufsteigen.

Level Drei:

Ihr befindet euch nun in der Bücherei der Abgetrennten Hand. In diesem Stockwerk und in dem darüber werdet ihr keine Feinde mehr vorfinden. Redet mit Custhanatos, dem Bibliothekar und verlangt das Buch über Mythals, welches ihr dann Orrick in Kuldahar gebt. Danach geht es auf in den vierten Stock, wo ihr endlich auf Larrel trefft.

Level Vier:

Endlich steht ihr also Larrel gegenüber, doch der faselt nur wirres Zeug. Stattdessen sprecht ihr mit Gelarith, der euch erzählt, das Astrolabium - die große mysteriöse Maschine in diesem Raum - sei kaputt. Gebt ihm einem nach dem anderen die Maschinenteile und ihr werdet mit Larrel sprechen können. Wichtig ist, dass ihr euch ALLE Geschichten, die Larrel von sich gibt, KOMPLETT anhört, dann bittet ihn um Hilfe. Gebt ihm das Herzsteinjuwel und Larrel wird euch die Zwergenfestung Dorntief nennen, die das Böse beherbergt, welche das Eiswindtal heimsucht. Von diesem Punkt könnt ihr euch nun von Larrel entweder gleich nach Dorntief teleportieren lassen, oder ihr lasst euch zuerst nach Kuldahar bringen, um Vorräte aufzufrischen, bevor ihr euch in die unterirdische Zwergenfestung begeben.

Nebenquests dieser Region

NSC	Standort	Aufgabe	Lösung
Valestis	Vierter Stock des Corellon Turms	<ol style="list-style-type: none"> 1. Einen Käfig voller Eichhörnchen besorgen 2. Vögel besorgen 3. Ein Fass reinen Wassers besorgen 4. Samen besorgen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. & 2. Bei Nym in Unterdorntief kaufen, danach Valestis bringen 3. Wyrnzahngletscher (bei Kontik), danach Valestis bringen 4. Unterdorntief (Malavons Dom), danach Valestis bringen
Denaini	Erster Level des Solonar Turms	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heiliges Wasser besorgen 2. Alle Priester im vierten Stock des Solonar Turmes töten 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundort: Solonar Turm, vierter Stock, danach mit Denaini reden 2. Siehe Aufgabe, danach mit Denaini reden

Kapitel 4

Dorntief



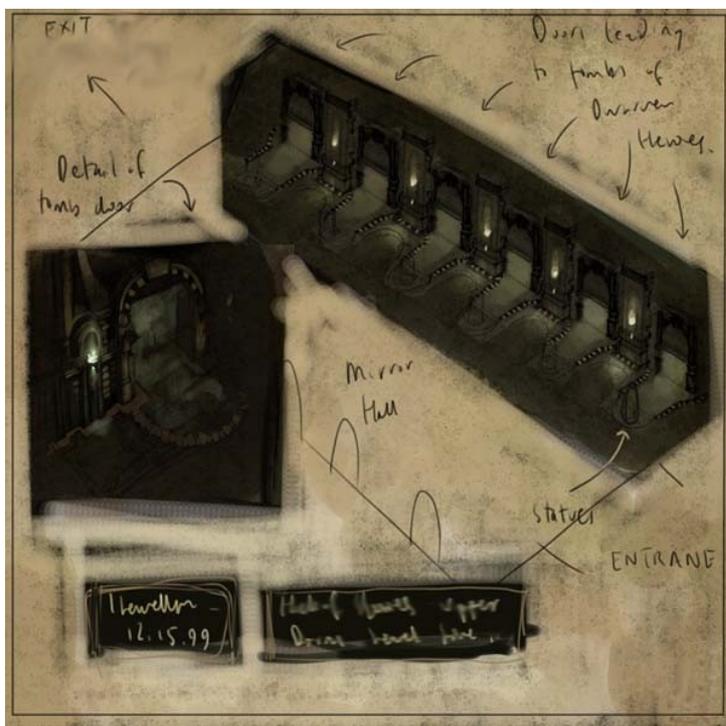
Nach der Ankunft in Dorntief solltet ihr erst mal die Karte etwas erkunden. Dabei werdet ihr von Mykoniden und Ettins angegriffen, die allerdings kein Problem darstellen sollten. Ihr könnt noch zwei weitere kleine Höhlen erforschen. In der nächsten Höhle (1) tötet ihr alle Ettins und nehmt das Klinsenreben Extrakt von einer der Leichen mit. Sucht nun den Zauberer Bandoth (2) auf. Redet mit ihm und gebt ihm das Klinsenreben Extrakt, sobald er euch darum bittet. Er verrät euch daraufhin den geheimen Durchgang nach Unterdorntief. Betretet nun die Zwergenfestung (3).

Ober-Dorntief (Quartiere)



Der nun folgende Kampf ist nicht so einfach, ihr bekommt es mit einer Überzahl an Dunke elfen-Kriegern und -Magiern zu tun. Hetzt eure Nahkämpfer auf die Krieger nahe der Brücke und greift in der Zwischenzeit die seitlich stehenden Magier und Krieger mit großflächigen Zaubersprüchen an. Nach dem Kampf solltet ihr die ganze Karte erkunden und die vorhandenen Neo-Orogs und Dunke elfen ins Jenseits befördern. Anschließend betretet ihr ein Mini-Dungeon (1).

Dort trifft ihr auf den Erdkoloss "Saablic Tan", der euch von dem Drow-Magier erzählt, der ihn quält. Er bittet euch den Anführer der örtlichen Neo-Orogs "Krilag" zu töten und ihm zum Beweis ein Zeichen, das Krilag bei sich trägt, zu bringen. Erkundet die Gegend, tötet Krilag, nehmt das Zeichen und sprecht "Saablic Tan" erneut an. Er berichtet euch von fünf weiteren Zeichen, die wahrscheinlich als Schlüssel fungieren.



Runder Tisch



Verlasst jetzt den Dungeon und geht in den Raum mit dem großen runden Tisch. Eine der Statuen verbirgt den geheimen Eingang. Betretet den Geheimgang und ihr steht in einem Raum mit kreisförmig angeordneten Symbolen auf dem Boden.

Puzzle



Wenn ihr die Symbole in der falschen Reihenfolge betretet werdet ihr von einem Blitzschlag getroffen. Betretet die Symbole in der Reihenfolge des obigen Screenshots. Kehrt danach in den Raum mit dem Tisch zurück und zieht an dem Hammer der nächsten Statue. Im Raum mit den Symbolen hat sich nun eine Treppe aufgetan. Steigt die Treppe hinab und durchsucht die Leiche, die ihr dort findet. Danach betretet ihr den Zwergentempel...

Zwergentempel



Im Tempel der Zwerge trifft ihr auf einen Geist. Redet mit ihm und er erklärt, dass sein Volk nicht ruhen kann, bis der böse Magier "Therikan" getötet wird. Dieser befindet sich in der Halle der Toten und kann nur besiegt werden, indem man seinen Lebensstein zerstört.

Betretet also die Halle und räumt erst mal unter den Zombies und Skeletten auf. Haltet euch dabei möglichst nur am Rand der Karte auf. Danach steigt ihr die große Treppe hinauf und "Therikan" (1) greift an. Tötet ihn und nehmt den Schlüssel zur Halle der Helden aus einem der Sarkophage (2).

Halle der Helden



Betretet die nächste Halle und die Nervensäge von Magier wird wohl schon wieder auf den Beinen sein. Tötet ihn nochmals, sucht die entsprechende Gruft (1) auf und nehmt den Lebensstein an euch. Mit dem Stein im Gepäck betretet ihr Jamoth's Gruft (2) und der Stein

wird sich mitsamt Magier zerstören.

Jetzt könnt ihr erst mal in Ruhe die Gruften plündern, aber immer schön vorsichtig, hier gibt es einige Fallen. Räubert danach noch die Sarkophage der Vorhalle aus und sprecht anschließend wieder mit dem Geist. Dieser ist euch natürlich unendlich dankbar und erlaubt euch Jamoth's Axt und den Schlüssel zum Wyrnzahn mitzunehmen. Kehrt in die Halle der Helden zurück und macht euch auf einen Kampf mit zwei Bronze-Wachen gefasst. Diese haben ziemlich gute Abwehrkräfte, was Magie angeht, und sind mit normalen Waffen nicht zu schlagen. Es gelten also fast die gleichen Regeln wie bei "Yxunomei". Waffen mit mindestens +1 sollten helfen und Zaubersprüche wie Magisches Geschoss oder Kältekegel den Rest besorgen. Nachdem die beiden erledigt sind, schreitet durch die Tür...



Kapitel 5

Wyrmszahn



Nach der Ankunft am Wyrmszahn-Gletscher werdet ihr von Eis- und Schneetrollen belästigt. Diese können, wie immer, nur mit Säure oder Feuer besiegt werden. Erkundet jetzt erst mal ein wenig die Karte.

Über den unteren Eingang (1) betretet ihr nun das Museum. Dahinter verstecken sich noch mal drei Türen, nur zwei sind offen. Wählt irgendeine aus und ihr befindet euch in der Bibliothek. In dieser Bibliothek haben sich entflohene Sklaven nieder gelassen. Ganz links findet ihr "Soth", dem ihr ein Buch über Zwergenkonstruktionen abschwatzen könnt. Mit diesem lässt sich dann die Brücke (2) im Süd-Westen reparieren. Redet als nächstes mit dem Anführer "Gareth". Von ihm erfahrt ihr, dass das Museum von Frostsalamandern besetzt wurde. Er bittet euch den Sklaven bei der Flucht zu helfen. Dafür braucht man einen Schlüssel, den der Salamander-Anführer "Kerish" bei sich trägt.

Steigt in den nächsten Stock und lasst euch von den Salamander-Wachen zu "Kerish" führen. Diesem scheint gar nicht so sehr an den Sklaven gelegen zu sein, vielmehr hat er es auf eine einzelne Sklavin namens "Vera" abgesehen. Er bittet euch diese Sklavin zu töten. Hier müsst ihr schon selbst entscheiden. Fragt "Kerish" nach dem Schlüssel und ihr werdet ihn bekommen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten diese Situation zu meistern:

1. Ihr tötet "Vera". Diese befindet sich im linken Bereich der Karte. Als nächstes sollt ihr dann doch alle Sklaven eliminieren. Tut dies und ihr bekommt von "Kerish" Erfahrungspunkte dafür.

2. Helft den Sklaven mit dem Schlüssel zur Flucht. Gebt diesen an "Gareth" und die Sklaven machen sich aus dem Staub. Jetzt müsst ihr allerdings alle Salamander, Eistrolche und Winterwölfe umbringen die sich im Museum aufhalten. Sprecht dann mit "Vera" und ihr bekommt noch mehr Erfahrungspunkte.

Jorils Lager



Repariert jetzt die zerstörte Brücke (2) mit dem Zwergebuch und betretet die Höhle (3). Erkundet diese bis ihr auf einen Wurm namens "Frostbiss" (1) trifft. Dieser berichtet von Menschenopfern die der Riese "Joril" ihm bringt. Tötet ihn und seine Kumpanen, aber seid gewarnt: Das sind keine leichten Gegner. Durchsucht nun ihr Lager nach Wertgegenständen und sprecht als nächstes die beiden Frostriesen-Wachen (2) an. Diese werden euch nicht durchlassen wollen, also macht ihr kurzen Prozess. Diese Riesen sind schwächer als sie aussehen. Ihr trifft hier auch auf "Joril" (3). Tötet ihn ebenfalls und nehmt sein Abzeichen an euch. In einem Sklavenlager trifft ihr auf "Davin" (4), der euch bittet die Gegend von Riesen zu befreien. Sagt ihm, dass "Frostbiss" und die Riesen bereits erledigt sind und ihr erhaltet Erfahrungspunkte. Über einen schmalen Durchgang betretet ihr eine weitere Höhle im Eis. Tötet alle Schneetrolche, bis ihr das alte große Drachenskelett (5) findet. Hier werdet ihr von der Priesterin "Kontik" und ihren Schwarzen Rittern angegriffen. Diese Ritter sind ziemlich schwer zu knacken. Nach dem Kampf solltet ihr das Lager durchsuchen. Ihr findet hier unter anderem eine "Flasche mit klarem Wasser", die ihr ins Arboretum der Abgetrennten Hand bringen könnt, sowie einen Krummsäbel +3 namens "Frostbrand", der einmal einer der Krummsäbel von "Drizt Do'Urden" sein wird. Verlasst die Höhle und betretet die nächste Gegend über einen Durchgang (4) im Nord-Osten. Von hier aus könnt ihr nach Kuldahar (1) reisen um Vorräte aufzunehmen oder ihr betretet Unter-Dorntief (2)...

Kapitel 6

Unter-Dorntief



In Unter-Dorntief gibt es viele Quests, die allerdings nicht unbedingt in der hier beschriebenen Reihenfolge abgearbeitet werden müssen.

Wachturm

Der Wachturm ist mit 7 Bogenschützen besetzt. Diese Bogenschützen feuern auf euch, wenn ihr in die Nähe des Turms kommt. Rechts vor dem Turm steht ein kleines Gnomen-Mädchen, das ihr zum Turm befragen könnt. Sie gibt euch den Schlüssel zum Turm. Betretet den Turm und metzelt die Bogenschützen nieder. Dabei sollte beachtet werden, dass die Schützen Pfeile +4 haben. Am besten spricht ihr "Hast" über eure Gruppe aus, damit die Schützen kaum zum Feuern kommen. Die gefundenen Pfeile solltet ihr euch für wirklich mächtige Gegner aufheben, z.B. den Endkampf. Auf dem Dachgeschoss des Turms kann man übrigens vollkommen gefahrlos rasten.

Diamantenmine

Nachdem ihr mit dem Fahrstuhl in die Mine hinunter gefahren seid, spricht mit dem "Tarnelm", rechts vom Lift. Dieser sehr skeptische Kamerad bittet euch, alle Salamander zu töten und etwas zu Essen zu besorgen. Erkundet die ganze Gegend und tötet alle Gegner. Von einem der getöteten Nashornkäfer solltet ihr den Rückenpanzer mitnehmen. Macht euch dann auf den Weg zu Marketh's Palast.

Marketh's Palast



Am Eingang erwartet euch der Halbling "Seth". Er fragt ob ihr euch ausweisen könnt. Falls ihr eine Intelligenz von mind. 12 und Charisma von ebenfalls mind. 12 habt, könnt ihr ihn überlisten. Erzählt ihm, dass ihr mit der Krakengesellschaft vertraut seid, und hier einen Job für sie erledigen sollt. Um das zu überprüfen stellt er euch jetzt 3 Fragen. Die richtigen Antworten sind 1. Lila, 2. Marketh und 3. Illmater. Alternativ könnt ihr ihn natürlich auch umhauen.

Ihr betretet jetzt Marketh's Garten. Hier gibt es eine Menge von Roten Mykoniden und Skelettwachen. Aber schaltet möglichst zuerst die Kreischer aus, denn diese rufen sonst immer weitere Monster herbei. Betretet danach den eigentlichen Palast (1).

Palast Ebene 2



Hier wimmelt es nur so von getarnten Dieben. Aus der Küche (1) solltet ihr euch einen Sack Kartoffeln besorgen. Redet mit "Fleezum" (2) und beseitigt ihn. Redet auch mit "Fleezums" Bruder "Flozem" (3). Dieser verhält sich (noch) friedlich. Als letzten Gesprächspartner trifft ihr auf die Dunkelelfen "Ginafae" (4). Sie bittet euch ihren Bruder "Marketh" zu verschonen. Versprecht ihr es und haltet euch daran, könnt ihr später noch mal Erfahrungspunkte von ihr bekommen. Steigt die Treppe (5) hinauf.

Nun werdet ihr auf Marketh und, falls noch am Leben, Seth treffen. Redet mit Marketh und lasst euch das Abzeichen aushändigen. Durchsucht unbedingt Seth's Raum, denn dieser

enthält ein paar nette Gegenstände. Danach könnt ihr den Palast verlassen und euch wieder zur Diamantenmine begeben.

Tiefengnommhöhle



Redet mit "Tarnelm" und gebt ihm den Sack Kartoffeln. Jetzt taut er langsam auf und erzählt euch von der Gefahr, die seinem Dorf von Seiten der Erdkolosse droht. Ihr wollt natürlich helfen. Lauft an der gekennzeichneten Stelle (X) ein wenig rum und schon brechen ein paar Erdkolosse aus der Wand. Bekämpft diese und betretet einen der neu geschaffenen Gänge

Svirfneblin-Dorf



Bei der Ankunft werdet ihr gleich von "Beorn" angesprochen, der natürlich mal wieder eure Hilfe braucht. Ihr trefft ihn später am Tempel (1) wieder. Als erstes solltet ihr euch nach rechts wenden und mit dem "Dreckigen Llew" (2) reden. Dieser kann aus eurem Nashornkäferpanzer einen netten Schild basteln, allerdings dauert das zehn Tage und kostet 'ne Kleinigkeit. Ihr habt die Möglichkeit erst einmal weiter die Quests zu lösen, oder ihr betretet das nahegelegene Haus (3) und ruht einfach mal zehn Tage aus. Danach holt ihr den Schild ab und redet mit dem Dunkelelfen-Händler "Nym" (4).

Sprecht diesen aber auf keinen Fall mit einem dieser fanatischen Paladine an! Ein Paladin wird gleich erkennen, was für eine böse Person "Nym" ist, und ohne Rücksicht auf Verluste losschlagen. Damit entgehen euch aber ein paar nette Gegenstände. Kauft also von Nym den Käfig mit exotischen Vögeln und den Käfig mit Eichhörnchen. Außerdem kann "Nym" euren neuen Nashornkäfer-Schild noch verzaubern, was allerdings wieder zehn Tage dauert. Wenn ihr sicher seid, dass ihr nichts mehr von ihm braucht, könnt ihr ihn auf seine dunklen Machenschaften ansprechen. Es kommt zum Kampf und "Nym" macht sich mittels "Dimensionstor" aus dem Staub. Wenn ihr Glück habt, findet ihr ihn beim Tempel wieder, aber manchmal ist er auch einfach verschwunden.

Redet jetzt mit "Beorn" und er bittet euch den gefangenen Kleriker "Guello" zu befreien. Diesen findet ihr in den Erzminen.

Erzminen

Redet mit "Guello", der euch bittet den Feuersalamander "Shikata" und seine Leute (die hier Wache halten) allesamt zu töten. Erkundet also die Mine und tötet alle Feinde. Redet danach wieder mit "Guello" und begeben euch dann erneut in das Zwergendorf. Erzählt "Beorn" von der Rettung und macht euch bereit zum Kampf gegen "Malavon".

Malavons Palast



Ihr betretet ein verlassenes Dorf voller Erdkolosse und Blinder Minotauren. Nachdem ihr die Gegend "befriedet" habt, betretet ihr Malavons Gewölbe.

Dort geht es jetzt gleich wieder richtig zur Sache. Haltet euch rechts und ihr trefft auf "Malavon" (1). Das musste jetzt natürlich wieder in einem Kampf enden. Kümmert euch zuerst um die beiden Eisengolems. Diese sind immun gegen Magie und können nur mit +3 Waffen verletzt werden. Versucht sie wegzulocken und dann zu töten (so schwer sind die gar nicht). Jetzt richtet eure Aggressionen auf "Malavon". Dieser ist schnell getötet. Vielleicht zu schnell? Schnell stellt ihr fest, dass es nur ein Spiegelbild von ihm war. Greift jetzt den echten "Malavon" an, aber Vorsicht, der wendet gerne großflächige Zaubersprüche wie "Todeswolke" an. Außerdem "beamt" er sich per Dimensionstor kreuz und quer durch den ganzen Level. Wenn ihr ihn erledigt habt nehmt sein Abzeichen und diverse magische

Gegenstände aus seinem Wohnraum (2). Dort findet ihr auch das "Öl ohne Wirkung", mit dem ihr "Ginafae" befreien könnt. Unbedingt mitnehmen solltet ihr auch den "Beutel mit Samen".

Falls ihr Lust habt, könnt ihr jetzt einen kleinen Ausflug in "Die Abgetrennte Hand" machen. Sucht das Arboretum auf, und gebt "Valestis" die "exotischen Vögel", die "Eichhörnchen", den "Beutel mit Samen und, falls ihr das noch nicht getan habt, die "Flasche mit klarem Wasser". Das beschert euch wirklich eine Menge Erfahrungspunkte. Doch wenden wir uns wieder Unter-Dorntief zu...

Schmiede



Ihr erreicht die Schmiede am besten über den Eingang ganz rechts in den Erzminen. Dort trefft ihr auf einen Feuerriesen, dem ihr sagt das ihr die "Maid Illmadia" sprechen wollt. Bei "Illmadia" (1) blockiert ihr am besten die Zugänge rechts und links mit euren Fernkämpfern. Das Gespräch mit ihr endet in einem weiteren Kampf. Jetzt greifen euch auch die Feuerriesen an. Hetzt eure Nahkämpfer auf "Illmadia" ("Hast" und "Stärke von einem" helfen auch wieder in diesem Kampf). Die Bogenschützen können auch "Illmadia" angreifen, sollten aber ihre Positionen nicht verlassen. Da die Feuerriesen sich in der Zwischenzeit an den blockierten Zugängen versammelt haben, sind sie ein super Ziel für großflächige Zaubersprüche. Wenn "Illmadia" gefallen ist, könnt ihr mit aller Kraft die (durch die Zauber bereits geschwächten) Feuerriesen bekämpfen. Nehmt das Abzeichen von der zweifelhaften Maid und ihre Ausrüstung an euch. Verlasst die Schmiede in nördlicher Richtung (2) und ihr landet im Tempel von Illmater.

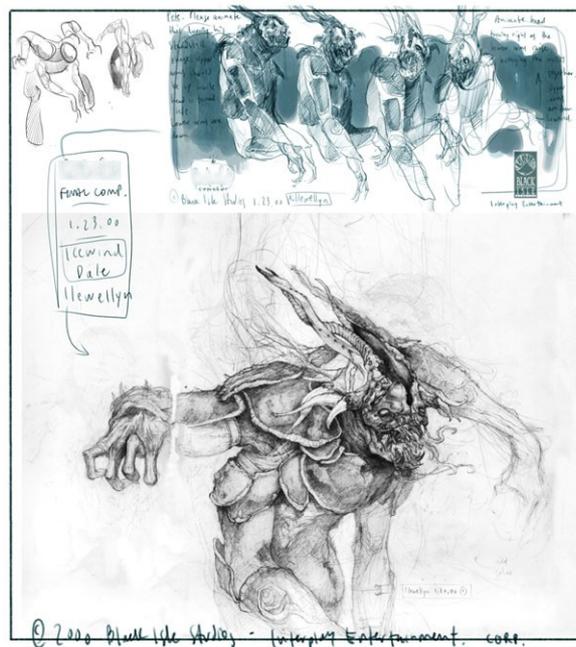
Tempel von Illmater



Hinweis: In dem folgenden Kampf könnt ihr jederzeit in die Schmiede zurückkehren, um zu rasten. Das wird wohl auch nötig sein, denn hier ist wieder mal die Kombination "Hast / Stärke von einem" gefragt. In dieser (sehr schweren) Gegend müsst ihr gegen vier größere Gruppen von Skelettwachen (X), einige Höhere Mumien und einige Zombiefürsten kämpfen. Versucht nach und nach die Skelettgruppen zu zerschlagen und lockt danach die Mumien und Zombies von ihrer Position weg. Wenn alle Konsorten erledigt sind, stellt der folgende Kampf gegen das Idol (1) kein Problem mehr dar.

Sprecht jetzt mit "Bruder Perdiem" (2), der euch das letzte Abzeichen gibt. Mit den sechs Abzeichen könnt ihr jetzt die Schlösser an der Treppe aktivieren. Steigt die Treppe hinauf und macht euch auf ein Treffen mit "Poquelin" gefasst.

Dieser erzählt euch erst mal lang und breit seine Lebensgeschichte, bevor er euch angreift. Ihr müsst hier nicht lange durchhalten. Beachtet die anderen Monster gar nicht und haut nur mit aller Kraft (und magischen Waffen) auf "Poquelin" drauf. Sobald dieser verletzt ist, wird er sich und euch nach Osthafen teleportieren...



Osthafen



In Osthafen ist sofort sichtbar, dass hier einiges schief gelaufen ist. Die Stadt liegt unter einer dicken Schicht Eis und der Tempel von Tempus (1) ist nur noch ein gigantisches Eiskristall. Hier habt ihr es bloß mit ein paar Zyklopen zu tun, die sollten kein Problem sein. Südlich der jetzigen Position findet ihr "Jhonen" (2). Falls ihr ihm im Prolog das Schwert der Nixe gebracht habt, gibt er euch dieses jetzt (frisch repariert). Diese Waffe ist jetzt wirklich nicht zu verachten. Auf der kleinen Insel werden die Dorfbewohner gefangen gehalten (3). Sprecht mit "Everard" und er erklärt euch, wie man in den Tempel von Tempus gelangt. Diesen könnt ihr nun betreten...

Tempel von Tempus

Kaum im Tempel, kommt "Everard" euch nachgelaufen. Steigt über die Treppe nach oben. Dieses ist jetzt der einzige Raum wo ihr ungestraft ruhen könnt. Macht euch also bereit für einen harten Kampf. Am besten spricht ihr wieder mal "Hast / Stärke von einem" aus und betretet den nächsten Raum.

Ihr trefft auf den Händler "Pomab", der anscheinend von Grund auf böse ist. Sobald der Kampf losgeht, wird er Spiegelbilder von sich erzeugen. Tötet ein Spiegelbild nach dem anderen und danach den echten "Pomab". Die Cryshal-Wachen braucht ihr nicht anzugreifen, da diese ebenfalls sterben, sobald "Pomab" erledigt ist. Aber haltet eure Leute (Magier, Fernkämpfer) in Bewegung, sonst sind diese ein leichtes Opfer für die Cryshal-Wachen. Danach sucht wieder den vorherigen Raum auf und bereitet euch auf den Endkampf vor. Betretet erneut "Pomabs" Raum und steigt über die Leiter nach oben. In diesem kleinen Raum solltet ihr euch präparieren, bevor ihr durch den Spiegel schreitet und dem Endgegner gegenüber tretet.

Tipps für den Kampf: 1. Schützt euch vor Feuer, 2. "Hast" und "Stärke von einem" sind auch hier nützlich, 3. Bringt möglichst schnell die zwei Eisengolems um, 4. Nutzt Waffen mit mindestens +3 auf den max. Schaden, 5. Falls ihr die +4 Pfeile noch habt, nutzt sie!

Schnell stellt sich hier heraus, was "Poquelin" wirklich ist: Ein Dämon der unteren Ebenen. Wenn ihr ihn zurück in die Hölle geschickt habt, könnt ihr relaxen und den Abspann genießen...

Herzlichen Glückwunsch!

Icewind Dale - Äxte

Axt der gefangenen Seelen (ID: ZZU6CS)	Schaden: 1-8 +3, +5 gegen untote Leichen	ETWO: +3, +5 gegen untote Leichen
Besonderheit:	Gewicht: 5	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie viele der bekannten Waffen der Zwerge, wurde auch diese Axt durch die Beschwörungen und Gebete von Zwergen Priestern verzaubert. Die Axt der gefangenen Seelen wurde erschaffen, um als Verteidigung gegen die auferstandenen Körper der Gegner und Verbündeten zu dienen, die von dunklen Elfen Zauberern unaufhaltsam gegen die Linien der Zwerge eingesetzt wurden. Sie wurde in der Schlacht des Todes von Jamoth Steinbaum im Kampf benutzt, in der eine Gruppe von zwanzig Kriegsveteranen der Zwerge zehn Drow Magier und ihrer Armee aus Zombies, Ghulen und Gruftschrecken aufhielten. Eine Inschrift entlang der endlos scharfen Schneide liest sich wie folgt, "Jeder Schlag ein Stück Freiheit."

Fundort: Schmiede (Nordosten); in den Oberdorntief Baracken, Gruft in der Halle der Helden in Ober-Dorntief

Benorgs Wahrheit (ID: U1HAX4B)	Schaden: 1-8 +4	ETWO: +4
Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus +1-6 durch Wucht; 10 % Chance, das Ziel zu betäuben	Gewicht: 7	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Des Feindes Schicksal (ID: U2HAX5A)	Schaden: 1-10 +4	ETWO: +4 Bonus
Besonderheit: 25 % Chance, dass Ziel in Berserkerwut versetzt wird; 25 % +1-6 Schaden durch Elektrizität	Gewicht: 10	Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese starke Waffe besteht aus einem 1,20 bis 1,30 Meter langen Stiel und einer sehr schweren Klinge. Sie kommt entweder als Doppelaxt (zwei Klingen rechts und links); oder mit nur einer Klinge vor. Es ist eine unhandliche Waffe, doch ein geschickter Krieger kann damit durchaus heftige Hiebe austeilen. In die riesige Klinge sind zwergische Runen eingeritzt, die der Axt noch mehr Macht verleihen sollen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 2\)](#)

Die Zelebrantenklinge (ID: CELEBRA) Schaden: 1-8 +4 ETWO: +4

Besonderheit: Gewicht: 5 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese wunderschöne Axt wurde in kunstvoller Handarbeit von Briath Silberhand angefertigt, einem Meister seiner Kunst und frommen Gläubigen des Moradin. Briath schuf die Waffe, um die Vollendung eines glanzvollen Denkmals für seinen Gott, den Vater der zwergischen Rasse, zu feiern. Er legte sie in das Denkmal für den Fall, dass ein Held sie eines Tages brauchte, um Dorntief zu befreien.

Fundort: Ofen in der wiederhergestellten Schmiede von Ober-Dorntief

Einsamer Weg (ID: LONESOM) Schaden: 1-10 +3 ETWO: +3

Besonderheit: +1 auf Konstitution, wenn angelegt Gewicht: 10 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses war die Waffe einer verfluchten Seele, die wegen ihrer Verbrechen an den Elfen von Myth Drannor dazu verdammt war, in Faerun zu verbleiben. Denell Harband war ein Mensch, der am Bau des "Halbaxt-Weges" mitgewirkt hatte. Unter dem Befehl seines Kommandanten, Halvan des Dunklen, schlug er sich durch die elfischen Wälder und musste sich gegen zahlreiche Angreifer verteidigen. Als er schließlich von den Elfen gefasst wurde, sagte er im Brustton der Überzeugung, dass ihn keine Schuld treffe, da er auf Befehl gehandelt habe. Der Elfenrat beschloss jedoch, Denell mit einem Hohen Geas zu belegen: Er musste seine Axt von der Schwertküste Faeruns bis zur östliche Grenze tragen, und vom Großen Gletscher bis nach Lurien. Denell brauchte dreißig Jahre, um diese Aufgabe zu erfüllen. Am Ende der Mission war er ein gestandener Krieger, vom Wetter geerbt und gebeutelt durch das Leben auf fremden Wegen. Sein Heimweg führte ihn durch Eggental, wo er auf eine hölzerne Statue des stolzen Halvan stieß, die auf einem kleinen Platz aufgestellt war. Er holte mit seiner riesigen Axt in einer Hand aus und trieb sie mit voller Wucht in Halvans Stirn. Dann setzte er unbeirrt seine Heimreise fort und ließ sich in seiner Hütte nieder, wo er den Rest seines Lebens als einsiedlerischer Bauer verbrachte.

Fundort: Conlan (Schmied); in Kuldahar

Erstklassige Streitaxt (ID: HQAXE)	Schaden: 1-8	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 7	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Die gewöhnlichste Version der Streitaxt ist eine robuste Stange von zirka 1,30 Meter Länge, auf deren Ende eine einschneidige, trompetenförmige Klinge sitzt. Die Streitaxt ist auch als Breitbeil bekannt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 2\)](#)

Geladene Streitaxt +2 (ID: U1HAX2A)	Schaden: 1-8+2	ETWO: +2
Besonderheit: 50 % +1-3 Elektrizität; 15 % Chance, das Ziel zu betäuben	Gewicht: 7	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 3\)](#)

Giftige Streitaxt +2 (ID: U1HAX3A)	Schaden: 1-8+2	ETWO: +2
Besonderheit: 25 % Chance, das Ziel zu vergiften	Gewicht: 7	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Glaubenstöter (ID: FKILLER)	Schaden: 1-8+2	ETWO: +2
Besonderheit: 5 % Wahrscheinlichkeit, bei einem erfolgreichen Treffer Magie zu bannen, 5 % Magieresistenz	Gewicht: 5	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese fälschlicherweise stumpf wirkende Streitaxt hat eine kurze und doch seltsame Vergangenheit. Die Philosophen der Magie behaupten, Glaubenstötter sei durch den Atheismus seines Besitzers, des Kriegers Erion, des Skeptischen, verzaubert worden. Als Verleugner der heiligen Magie und der Götter war Erion in Faerun eine absolute Seltenheit. Bekannt sind vor allem seine Versuche zu beweisen, dass Priester Scharlatane sind und die heilige Magie in Wirklichkeit nur eine andere Form der normalen Magie ist. Gelehrten zufolge hat Erions erbitterter Widerstand gegen alle heiligen Männer und Frauen wohlgesinnte magische Kräfte in der Waffe erweckt. Priester Seluns in Westtor, die Erion in Gegenwehr töten mussten, konfiszierten die Axt. Heute wird vermutet, Erion sei einer der Ungläubigen, die als Bausteine für Myrkuls Knochenschloss verwendet wurden.

Fundort: Conlan (Schmied); in Kuldahar

Guktoks Hacker (ID: ZZN6GC)	Schaden: 1-8+2, +4 gegen Zwerge	ETWO: +2, +4 gegen Zwerge
Besonderheit:	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese riesige Axt gehörte einst Guktok, einem Orkhäuptling. Guktok war unter Seinesgleichen berühmt-berüchtigt für seine Siege über verschiedene Zwergenvorposten im Norden. Er war außerdem bekannt für seine extreme Grausamkeit, die er an den Tag legte, wenn ein Zwerg das Pech hatte, ihm lebendig in die Hände zu geraten. Er fand ein schreckliches Ende, als die Zwerge von Dorntief ihn aus einem Hinterhalt heraus angriffen und seinen Clan auslöschten. Sie fingen Guktok, köpften ihn und spießten seinen Kopf auf einen Pfahl, als Warnung für alle Orks, die das Gebiet betraten.

Höhere zweihändige Phasenaxt +2 (ID: U2HAX4A)	Schaden: 1-10 +2	ETWO: +2 Bonus
Besonderheit: 15 % Chance, dass Teilungszauber auf das Ziel angewendet wird 25 % Chance +1-4 Schadenspunkte durch Kälte	Gewicht: 10	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese starke Waffe besteht aus einem 1,20 bis 1,30 Meter langen Stiel und einer sehr schweren Klinge. Sie kommt entweder als Doppelaxt (zwei Klingen rechts und links); oder mit nur einer Klinge vor. Es ist eine unhandliche Waffe, doch ein geschickter Krieger kann damit durchaus heftige Hiebe austeilen. In die riesige Klinge sind zwergische Runen eingeritzt, die der Axt noch mehr Macht verleihen sollen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrnzahn Schatz 3\)](#)

Infizierte zweihändige Axt +2 (ID: U2HAX3A)	Schaden: 1-10 +2	ETWO: +2 Bonus
--	------------------	-------------------

Besonderheit: 15 % Chance, dass Ziel mit Krankheit infiziert wird Gewicht: 10 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese starke Waffe besteht aus einem 1,20 bis 1,30 Meter langen Stiel und einer sehr schweren Klinge. Sie kommt entweder als Doppelaxt (zwei Klingen rechts und links); oder mit nur einer Klinge vor. Es ist eine unhandliche Waffe, doch ein geschickter Krieger kann damit durchaus heftige Hiebe austeilen. In die riesige Klinge sind zwergische Runen eingeritzt, die der Axt noch mehr Macht verleihen sollen.

Jorils Axt (ID: J2HAXE) Schaden: 1-12 +3 ETWO: +3

Besonderheit: Verfassung: +1; Geschicklichkeit: -1 Gewicht: 10 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese mächtige Waffe besteht aus einem 1,50 bis 1,80 Meter langen Griff und einer sehr schweren Klinge. Es handelt sich um eine Doppelaxt, die auf beiden Seiten des Stiels eine Klinge hat. Die Waffe ist ziemlich unhandlich, doch ein guter Krieger kann damit sehr kräftige Hiebe austeilen. Diese Axt wurde einst von Joril Frostbart, dem Anführer der Frostriesen, benutzt. Die Waffe verfügt auch über mehrere gute Zauber.

Fundort: Anführer der Riesen, Joril, (Wyrmszahngletscher)

Makellose Streitaxt (ID: U1HAX1A) Schaden: 1-8 ETWO: +2 Bonus

Besonderheit: Gewicht: 10 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Die gewöhnlichste Version der Streitaxt ist eine robuste Stange von zirka 1,30 Meter Länge, auf deren Ende eine einschneidige, trompetenförmige Klinge sitzt. Die Streitaxt ist auch als Breitbeil bekannt.

Makellose, zweihändige Axt (ID: U2HAX1A) Schaden: 1-10 ETWO: +2 Bonus

Besonderheit: Gewicht: 10 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese starke Waffe besteht aus einem 1,20 bis 1,30 Meter langen Stiel und einer sehr schweren Klinge. Sie kommt entweder als Doppelaxt (zwei Klingen rechts und links); oder mit nur einer Klinge vor. Es ist eine unhandliche Waffe, doch ein geschickter Krieger kann damit durchaus heftige Hiebe austeilen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 3\)](#)

Streitaxt (ID: IAX1H01)	Schaden: 1-8	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 7	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die verbreitetste Ausführung einer Streitaxt besteht aus einem dicken Stab von ungefähr 1,2 Metern Länge mit einer einschneidigen, trompetenförmigen Klinge an einem Ende. Diese Waffe wird auch Breitbeil genannt.

Fundort: Conlan (Schmied); in Kuldahar, Goblins, Hildreth Highhammer in Osthafen (Taverne), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 2\)](#)

Streitaxt +1 (ID: AX1H02)	Schaden: 1-8+1	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 7	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die gängigste Ausführung einer Streitaxt besteht aus einem dicken Stab von ungefähr 1,2 Metern Länge mit einer einschneidigen, trompetenförmigen Klinge an einem Ende. Diese Waffe wird auch Breitbeil genannt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#)

Streitaxt +2 (ID: AX1H03)	Schaden: 1-8+2	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 5	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Streitaxt +2: "Echos von Dorntief" Unter den zahlreichen Waffen, die im Schatten des Grats der Welt geschmiedet wurden, sind einige von Zwergenschmieden gearbeitet worden. Diese wunderbare Streitaxt bildet keine Ausnahme. Ihr Material und ihre Ausbalancierung sind Zeugnis eines sorgfältigen Waffenschmieds. Die Klinge der Axt ist verzaubert, sodass selbst übernatürliche Wesen mit ihr verletzt werden können. Wie viele aus Zwergenhand geschaffene Waffen ist die Klinge leicht, wodurch ihr Benutzer sie schneller schwingen kann. Die nie stumpf werdende Klinge erlaubt stets saubere Schläge. In Zwergenrunen steht auf dem Griff "Dorntief", ohne Zweifel das Zeichen des Schmiedes, der die Herkunft der Waffe angeben wollte.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand +2 Waffen\)](#)

Streitaxt +2: Verteidiger (ID: U1HAX3B) Schaden: 1-8+2 ETWO: +2

Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus; +10 %
Widerstandskraft gegen Geschosse Gewicht: 7 Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: Drachenaugen Level 2 (AR4002 X=3541 Y=1286);

Streitaxt +3: Müdigkeit (ID: U1HAX4A) Schaden: 1-8 +3 ETWO: +3

Besonderheit: 20 % Chance, das Ziel zu verlangsamen Gewicht: 7 Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 1\)](#)

Zweihändige Axt (ID: 2HAXE) Schaden: 1-10 ETWO:

Besonderheit: Gewicht: 10 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese starke Waffe besteht aus einem 1,20 bis 1,30 Meter langen Stiel und einer sehr schweren Klinge. Sie kommt entweder als Doppelaxt (zwei Klingen rechts und links); oder mit nur einer Klinge vor. Es ist eine unhandliche Waffe, doch ein geschickter Krieger kann damit durchaus heftige Hiebe austeilen

Fundort: Jorils Leibwächter in der Frostriesehöhle des Wyrmszahns

Zweihändige Axt +2: Lebensspender (ID: U2HAX3B)	Schaden: 1-10 +2	ETWO: +2 Bonus
Besonderheit: 10 % Chance, +2-6 eigene Trefferpunkte zu heilen	Gewicht: 10	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese starke Waffe besteht aus einem 1,20 bis 1,30 Meter langen Stiel und einer sehr schweren Klinge. Sie kommt entweder als Doppelaxt (zwei Klingen rechts und links); oder mit nur einer Klinge vor. Es ist eine unhandliche Waffe, doch ein geschickter Krieger kann damit durchaus heftige Hiebe austeilen. In die riesige Klinge sind zwergische Runen eingeritzt, die der Axt noch mehr Macht verleihen sollen.

Zweihändige Axt des Widerstands +3 (ID: U2HAX4B)	Schaden: 1-10 +3	ETWO: +3 Bonus
Besonderheit: Widerstandsboni: +10 % Magiewiderstand; +10 % Widerstandskraft gegen Klinge; +10 % Widerstandskraft gegen Spitze; +10 % Widerstandskraft gegen Wucht; +10 % Widerstandskraft gegen Geschosse; +2 auf alle Rettungswürfe	Gewicht: 10	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese starke Waffe besteht aus einem 1,20 bis 1,30 Meter langen Stiel und einer sehr schweren Klinge. Sie kommt entweder als Doppelaxt (zwei Klingen rechts und links); oder mit nur einer Klinge vor. Es ist eine unhandliche Waffe, doch ein geschickter Krieger kann damit durchaus heftige Hiebe austeilen. In die riesige Klinge sind zwergische Runen eingeritzt, die der Axt noch mehr Macht verleihen sollen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrmszahn Schatz 3\)](#)

Zweihändige Feueraxt +1 (ID: U2HAX2A)	Schaden: 1-10 +1	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: 50 % Chance +1-3 Schadenspunkte durch Feuer	Gewicht: 10	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese starke Waffe besteht aus einem 1,20 bis 1,30 Meter langen Stiel und einer sehr schweren Klinge. Sie kommt entweder als Doppelaxt (zwei Klingen rechts und links); oder mit nur einer Klinge vor. Es ist eine unhandliche Waffe, doch ein geschickter Krieger kann damit durchaus heftige Hiebe austeilten. In die riesige Klinge sind zwergische Runen eingeritzt, die der Axt noch mehr Macht verleihen sollen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 3\)](#)

Icewind Dale - Armbänder

Abwehrarmbänder RK 6 (ID: BRAC03)

Rüstungsklasse: 6 Gewicht: 2

Besonderheit: -

Beschreibung: Abwehrarmbänder RK 6: 'Abwehrarmbänder für den Tod' Diese Abwehrarmbänder waren jahrzehntelang im Besitz eines unbesiegten Gladiators und wurden häufig bei Kämpfen in der Arena verwendet. Mit dem Tod des Gladiators verschwanden auch diese magischen Gegenstände, aber es hält sich das Gerücht, daß sie auch weiterhin bei Wettkämpfen im ganzen Land eingesetzt werden.

Fundort: Orrick (Inventar) in Kuldahar, Drachenaugen Level 4 (Eldathyn Librarian AR4004 X=877 Y=1524)

Abwehrarmbänder RK 7 (ID: BRAC02)

Rüstungsklasse: 7 Gewicht: 2

Besonderheit: -

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

Abwehrarmbänder RK 8 (ID: BRAC01)

Rüstungsklasse: 8 Gewicht: 2

Besonderheit: -

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

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Skelettmagier

Geschicklichkeitshandschuhe (ID: BRAC07)

Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: Geschicklichkeit: Auf 18 eingestellt

Beschreibung: Geschicklichkeitshandschuhe: 'Die Kämpferhände' Diese Paar Handschuhe wurde wahrscheinlich in Kara-Tur entworfen, und sollte Meistern der Kampfeskunst 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.

Handschuhe der Elfenmacht (ID: GAUNTEM) Rüstungsklasse: 1 Gewicht: 2

Besonderheit: Stärke: 18/51; Rettungswürfe: +1

Beschreibung: Diese schlanken, mit Stahl gepanzerten Handschuhe wurden von dem Elfenschmied Idrial Aschblatt angefertigt und von seinem Bruder Beldan verzaubert. Die beiden übergaben die Handschuhe ihrem Vetter Galain, als dieser als einziger von einer gescheiterten Mission zurückkehrte, bei der der ehrwürdige grüne Drachen in den Wäldern des heutigen Amn hatte vernichtet werden sollen. Die drei Elfen schlossen einen Pakt: In zehn Jahre wollten sie ihr Geschlecht gerächt haben. Die Abenteuer der drei Elfen wurden im Heldenepos "Die drei Rächer" von Merador aus Tiefwasser verewigt. Das Epos besteht aus 16 Liedern, die alle Abenteuer der Gruppe erzählen. Von der Ballade des Goblin-Königs bis zur Ballade der grünen Nacht - jede Begebenheit wird erwähnt. Leider endet die Geschichte von Galains Handschuhen mit den letzten Takten der Ballade der grünen Nacht. Alles übrige bleibt ein Geheimnis.

Fundort: Seth in Unter-Dorntief

Handschuhe der höllischen Verdammnis (ID: GAUNTID) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: Verflucht "Flammenschleier" wird auf den Träger angewendet

Beschreibung: Diese schwarzen Lederhandschuhe wurden von einer böswilligen Priesterin Beshabas, der Göttin des Pechs, verflucht: Wer sie anprobiert, kriegt sie nicht mehr von den Händen. Trotz ihrer heimtückischen Beschaffenheit gibt es wohlhabende Abenteurer, die die unverwechselbaren Handschuhe kaufen, um sie in der Nähe ihrer Schätze aufbewahren, darauf lauend, dass ein gieriger Dieb sie überzieht.

Fundort: Altar in der Frostriesehöhle des Wyrnzahns

Handschuhe der Waffenfertigkeit (ID: BRAC09) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: ETW0: +1 Bonus

Beschreibung: Handschuhe der Waffenfertigkeit: Diese Zauberhandschuhe helfen ihrem Träger beim Gebrauch von Waffen. So kann er selbst eine ihm unbekanntes Waffe mit einigem Geschick beherrschen.

Fundort: Kesselacks Gruft Level 1

Handschuhe der Waffenkunst (ID: BRAC10) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 1

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

Beschreibung: Handschuhe der Waffenkunst: 'Vermächtnis der Meister' Diese Handschuhe, die bei jungen Kriegern äußerst begehrt sind, gehörten einst der königlichen Familie der Threskel. Sie verleihen dem Träger einige der legendären Fertigkeiten des Prinzen bei der Beherrschung aller Arten von Nahkampfwaffen. Die meisten Vorbesitzer scheinen jedoch ein blutiges Ende gefunden zu haben; die Handschuhe schenken dem Träger zwar Erfahrung, jedoch nicht die Gabe der Weisheit.

Kaylessas Handschuhe (ID: KAYGLOV)

Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 35

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus; Geschicklichkeit: +1 Bonus

Beschreibung: Wurde einst von Kaylessa getragen, Waffenmeisterin in der Hand der Seldarin. Ihre Fähigkeiten in der Kunst des Bogenschießens wurden nur noch von ihrer Schönheit übertroffen. Kaylessa widmete sich der Aufgabe, alle Elfen unter sich im Kampf zu schulen. Wenn es Helden in der Schlacht um die Hand der Seldarin gab, so war Kaylessa eine davon. Sie war ein leuchtendes Beispiel der Tapferkeit im Angesicht des drohenden Verderbens, als sie ihr Volk furchtlos gegen Horden von Orks und Goblins führte. Selbst nach dem Fall der Hand blieb sie dem Kampf und ihrem Volk treu ergeben. Ihr letzter Wunsch war es, in ruhmreicher Schlacht zu sterben.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schatz 2\)](#)

Ogerkrafthandschuhe (ID: BRAC06)

Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: Stärke: Auf 18/00 eingestellt

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.

Silberarmbänder des Kedl (ID: KEDL)

Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 2

Besonderheit: -

Beschreibung: Dieser Magier, der sich in Phlan niedergelassen hatte, war als "Kedl der drei Ringe" bekannt, denn man sagte ihm nach, er habe eine Technik erfunden, mit der drei magische Ringe gleichzeitig getragen werden konnten. Kedl verzauberte viele Gegenstände und tat sich durch seinen exklusiven Geschmack bei Kleidung, Schmuck und sonstigem Beiwerk hervor. Die polierten Silberarmbänder waren aus seiner Garderobe nicht wegzudenken. Doch irgendwann musste Kedl sie verkaufen, weil er Geld für ein paar mächtige Ringe brauchte. Leider kam Kedl wenige Jahre später bei einem Angriff der Orks auf Phlan ums Leben.

Ungeschicklichkeitshandschuhe (ID: BRAC08)

Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: ETW0: -10 Punktabzug; Geschicklichkeit: -2 Punktabzug; Kann nur durch "Fluch brechen" gebannt werden

Beschreibung: Ungeschicklichkeitshandschuhe: 'Elanders Handschuhe der Verwechslung' Diese verfluchten Handschuhe wurden von Elander, einem impulsiven jungen Mann, mit böser Absicht angefertigt: Mit ihrer Hilfe wollte er einen Rivalen schlagen. Doch wer andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein - und als es drauf ankam, verwechselte er die Handschuhe mit einem anderen Paar.

Von Elfen genähte Handschuhe (ID: ELFGLOV) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: Resistenzbonus: +5 % auf Widerstandsfähigkeit gegen Kälte

Beschreibung: Diese Handschuhe wurden aus dem besten Stoff und Pelz gefertigt. Handgenäht von talentierten Elfenschneidern, waren diese Handschuhe bei den Leuten von der Hand der Seldarin sehr verbreitet. Außenstehenden gefielen diese Handschuhe ebenfalls, weil sie sehr gut gegen die extreme Kälte des Nordens schützen.

Icewind Dale - Armbrüste

Bren Mullers Armbrust (ID: LXBOWBM) Schaden: +2 ETW0: +5 Bonus

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus;
Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Geschosse Gewicht: 7 Initiative: 4

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: über den Besitzer dieser Waffe ist nur wenig bekannt, doch Gelehrte glauben, sie stamme aus einer anderen Welt namens "Eibrancha". Zauberer, die die Ebenen bereist und das Leben auf "Eibrancha" erforscht haben, berichten, dort sei es eintönig, langweilig und extrem gewöhnlich; es gebe nur wenige Helden, und das restliche Volk sei unglaublich durchschnittlich. Dies erklärt vielleicht, dass es über diesen Ort so gut wie keine Informationen gibt. über den Besitzer der Waffe ist nur bekannt, dass er ein gebildeter Mann war.

Erstklassige leichte Armbrust (ID: HQLXBOW) Schaden: - ETW0: +3 Bonus

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus;
Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Geschosse Gewicht: 7 Initiative: 5

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.

Erstklassige schwere Armbrust (ID: HQHXBOW)

Schaden: +2 durch
Geschoss ETWO: +3
Bonus

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus;
Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen
Geschosse

Gewicht: 14 Initiative: 10

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Geschoss Typ:
Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.

Leichte Abwehrarmbrust (ID: ULXBW3A)

Schaden: +2
(Geschoss) ETWO: +4
Bonus

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus;
Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen
Geschosse

Gewicht: 7 Initiative: 5

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Geschoss Typ:
Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen. Die Querstrebe sendet ein schwaches blaues Licht aus.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Armbrüste\)](#)

Leichte Armbrust (ID: XBOW04)

Schaden: - ETWO: +2
Bonus

Besonderheit: -

Gewicht: 7 Initiative: 5

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Geschoss Typ:
Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Whitkomb (Wirt) in Kuldahar

Leichte Armbrust +1 (ID: XBOW05)	Schaden: +1 (Geschoss)	ETWO: +3
Besonderheit: -	Gewicht: 6	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.

Leichte Armbrust von bester Qualität (ID: ULXBW2A)	Schaden: -	ETWO: +4 Bonus
Besonderheit: -	Gewicht: 7	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 1\)](#)

Leichte Repetierarmbrust (ID: ULXBW5A)	Schaden: +3 (durch Geschoss)	ETWO: +5
Besonderheit: 3 Angriffe pro Runde	Gewicht: 7	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen. Die Querstrebe sendet ein schwaches blaues Licht aus.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 2\)](#)

Leichte Schnellschussarmbrust (ID: ULXBW3B)	Schaden: +2 (Geschoss)	ETWO: +4
Besonderheit: 2 Angriffe pro Runde	Gewicht: 7	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen. Die Querstrebe sendet ein schwaches blaues Licht aus.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Armbrüste\)](#)

Scharfschützenarmbrust (ID: XBOW03)	Schaden: +2 durch Geschoss	ETWO: +7 Bonus
Besonderheit: 2 % aller Treffer verursachen moralisches Versagen des Trägers.	Gewicht: 10	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Scharfschützenarmbrust: 'Die Führung'
Die Armbrust war eine der Lieblingswaffen des Königs Shastir Langleb und kam vor allem bei Belagerungen zum Einsatz. Dieser Typ von Armbrust war speziell darauf ausgelegt, die Verteidigung des Gegners, der sich im Schutz der Zinnen seiner Festungsmauern sicher fühlte, systematisch auszuschalten. Es sind nur noch wenige dieser Waffen erhalten, was vor allem daran liegt, dass die Truppen des Königs irgendwann durch eine Allianz unterjochter Länder vernichtet wurden.

Fundort: Schmiede (Nordosten) in den Oberdorntief Baracken, Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Armbrüste\)](#)

Schnellschussarmbrust: 'Die Armeesense' (ID: XBOW06)	Schaden: +1 (Geschoss)	ETWO: +3 Bonus
Besonderheit: 1 zusätzlicher Angriff pro Runde	Gewicht: 5	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Ein Vorposten der Menschen im Frostwald grub diese Waffe und viele anderen aus den Ruinen einer alten Siedlung im Innersten dieses kalten Landes aus. Ohne die Namen ihrer verstorbenen Wohltäter je zu kennen, benutzen die Siedler diese "Werkzeuge", um ein großes Gebiet zu befestigen, doch ihre Bemühungen waren umsonst. Die Unglückseligen wurden von einer Überzahl Hobgoblins vernichtet und wurden ebenfalls vergessen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 3\)](#)

Schwere Abwehrarmbrust (ID: UHXBW3A)	Schaden: +4 (durch Geschoss)	ETWO: +4 Bonus
Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus; Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Geschosse	Gewicht: 12	Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen. Die Querstrebe sendet ein schwaches blaues Licht aus.

Schwere Armbrust (ID: XBOW01) Schaden: +2 durch ETWO: +2
Geschoss Bonus

Besonderheit: 2 % aller Treffer verursachen moralisches Versagen des Trägers. Gewicht: 14 Initiative: 10

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 3\)](#)

Schwere Armbrust +1 (ID: XBOW02) Schaden: +3 (durch ETWO: +3
Geschoss)

Besonderheit: 2 % aller Treffer verursachen moralisches Versagen des Trägers. Gewicht: 12 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.

Schwere Armbrust von bester Qualität (ID: UHXBW2A) Schaden: +2 durch ETWO: +4
Geschoss Bonus

Besonderheit: - Gewicht: 14 Initiative: 10

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 1\)](#)

Schwere Armbrust, verstärkt (ID: UHXBW4A)	Schaden: +7 (durch Geschoss)	ETWO: +4 Bonus
Besonderheit: 2 Angriffe pro Runde; Mindeststärke von 18 ist erforderlich	Gewicht: 12	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen. Die Querstrebe sendet ein schwaches blaues Licht aus.

Schwere Repetierarmbrust (ID: UHXBW5A)	Schaden: +5 (durch Geschoss)	ETWO: +5 Bonus
Besonderheit: 3 Angriffe pro Runde	Gewicht: 12	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Eine Armbrust ist ein Bogen, der über Kreuz an einem hölzernen oder metallenen Schaft befestigt ist. Der Bogen besteht normalerweise aus Eschen- oder Eibenholz. Mit einer Armbrust werden Bolzen abgeschossen. Die Querstrebe sendet ein schwaches blaues Licht aus.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 2\)](#)

Icewind Dale - Bögen

Adlerbogen (ID: BOW99)	Schaden: +2	ETWO: +2
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Kurzbogen, Adlerbogen: 'Beschützer der Dryaden' Um ihre Gemeinschaft vor dem Eindringen einer Holzfällerbande der Orks zu beschützen, erhielt der Held Hannabel der Weiße diesen prächtigen Bogen aus der Hand der Dryaden des Gulthmere-Waldes. Als die Holzfäller es wagten, eine große Eiche zu fällen, und dabei fast die Dryade tötete, die zu dem Baum gehörte, begann der tödliche Kampf. Mit der Hilfe der großen Waldtiere tötete Hannabel ganze Banden von Orks, bevor sie noch mehr Schaden anrichten konnten. Die Orks wurden gezwungen, ihre Pläne aufzugeben, wollten sie nicht gänzlich dem Zorn Hannabels und des Waldes anheim fallen. Der Held jedoch, der den dankbaren Dryaden geholfen hatte... tja, wenn er nicht gestorben ist, dann lebt er wohl noch heute... und zwar SEHR glücklich!

Bote Sseths (ID: BOWMESS)	Schaden: +1	ETWO: +2
Besonderheit: Extrem schnell; Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieser heimtückische Bogen wurde vor Tausenden Jahren für einen mächtigen Yuan-Ti-Bogenschützen namens Apali angefertigt. Die Zahl der Männer, Frauen und Kinder, die Apali mit dem Bogen getötet hat, ist schier unglaublich. Apali nahm viele hundert Jahre lang an Kriegen gegen die Menschen teil, bis er von einem Priester Assurans, des Gottes der Rache, in Chessenta unschädlich gemacht wurde. Mehr als hundert Jahre zuvor hatte Apali in Chult den Urgroßvater des Priesters getötet. Der Bogen ist leicht erkennbar an der rot-schwarzen Umwicklung des Griffes und den geschnitzten Schlangenköpfen an beiden Enden. Die roten und schwarzen Bänder verkörpern Apalis Familie, die einer Priesterkaste angehörte. Die Schlangenköpfe hingegen versinnbildlichen Sseth, den Gott der Yuan-Ti.

Fundort: Hoher Bogenschütze im 5. Level des Drachenauges (Area X=824 Y=2338)

Erstklassiger Komposit-Langbogen (ID: HQCBOW)	Schaden: +2	ETWO: +2 Bonus
Besonderheit: Mindeststärke von 15 erforderlich	Gewicht: 10	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Kompositbogen sind Lang- oder Kurzbogen mit Stäben, die aus mehr als nur einem Material bestehen. Dadurch sind sie biegsamer und erzielen eine größere Reichweite. Diese Bogen hier sind einem gewöhnlichen Langbogen nachgebildet.

Erstklassiger Kurzbogen (ID: HQSBOW)	Schaden: -	ETWO: +1
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Kurzbogen waren die ersten Bogen überhaupt, obwohl sie ursprünglich nicht so hießen. Der Begriff wird kurzerhand für alles verwendet, das kein Langbogen ist. Der Stab eines Kurzbogens ist im Schnitt zirka 1 Meter lang. Im Laufe der Jahre wurden auch Versuche unternommen, die Reichweite zu vergrößern. Dazu rüstete man die Bogen entweder mit längeren Stäben aus oder steigerte die Biegsamkeit bei gleicher Länge. Erstere Veränderung führte zur Entstehung des heutigen Langbogens.

Erstklassiger Langbogen (ID: HQLBOW)	Schaden: -	ETWO: ETW0: +2
Besonderheit: Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich	Gewicht: 3	Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Stab ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Er hat gegenüber dem Kurzbogen zwei Vorteile: eine bessere Reichweite und eine höhere Präzision.

Großer Langbogen (ID: ULBOW1A) Schaden: +3 (durch Geschoss) ETWO: -

Besonderheit: Abzug auf die Rüstungsklasse: 1; Mindeststärke von 18 ist erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Er hat gegenüber dem Kurzbogen zwei Vorteile: eine bessere Reichweite und eine größere Präzision.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 2\)](#)

Kaylessas Bogen (ID: ULBOW2A) Schaden: +3 ETWO: +3

Besonderheit: Geschicklichkeit: +1 Bonus; Mindeststärke von 15 erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieser Bogen wurde von Kaylessa benutzt, Waffenmeisterin in der Hand der Seldarin. Ihre Fähigkeiten in der Kunst des Bogenschießens wurden nur noch von ihrer Schönheit übertroffen. Kaylessa widmete sich der Aufgabe, alle Elfen unter sich im Kampf zu schulen. Wenn es Helden in der Schlacht um die Hand der Seldarin gab, so war Kaylessa eine davon. Sie war ein leuchtendes Beispiel der Tapferkeit im Angesicht des drohenden Verderbens, als sie ihr Volk furchtlos gegen Horden von Orks und Goblins führte. Selbst nach dem Fall der Hand blieb sie dem Kampf und ihrem Volk treu ergeben. Ihr letzter Wunsch war es, in ruhmreicher Schlacht zu sterben.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schatz 2\)](#)

Komposit-Langbogen (ID: BOW01) Schaden: +2 ETWO: +1

Besonderheit: Mindeststärke von 15 erforderlich Gewicht: 9 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: Zu den Kompositbögen zählen lange und kurze Bögen, deren Wurfarme aus mehreren unterschiedlichen Materialien besteht. Dadurch wird der Bogen flexibler und seine Reichweite vergrößert. Dieser Kompositbogen ist eine Weiterentwicklung des einfachen Langbogens.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Kresselacks Gruft Level 3, Kelly im Wachturm von Unter-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Skelett Fernkampfwaffensammlung\)](#)

Komposit-Langbogen +1 (ID: BOW02)	Schaden: +3	ETWO: +2
Besonderheit: Mindeststärke von 15 erforderlich	Gewicht: 9	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Zu den Kompositbögen zählen Lang- und Kurzbögen, deren Wurfarm aus mehreren Materialien besteht. Dadurch wird der Bogen flexibler und seine Reichweite erhöht. Der Kompositbogen ist eine Weiterentwicklung des einfachen Langbogens.

Kurzbogen (ID: BOW05)	Schaden: -	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Kurzbogen waren die ersten Bogen überhaupt, obwohl sie ursprünglich nicht so hießen. Der Begriff wird kurzerhand für alles verwendet, das kein Langbogen ist. Der Wurfarm eines Kurzbogens ist im Schnitt zirka 1 Meter lang. Im Laufe der Jahre wurden auch Versuche unternommen, die Reichweite zu vergrößern. Dazu rüstete man die Bogen entweder mit längeren Wurfarmen aus oder steigerte die Biagsamkeit bei gleicher Länge. Erstere Veränderung führte zur Entstehung des heutigen Langbogens.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Goblin Bogenschützen, [Zufallsgegenstand \(Skelett Fernkampfwaffensammlung\)](#), [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz\)](#)

Kurzbogen +1 (ID: BOW06)	Schaden: +1	ETWO: +1
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Kurzbogen waren die ersten Bogen überhaupt, obwohl sie ursprünglich nicht so hießen. Der Begriff wird kurzerhand für alles verwendet, das kein Langbogen ist. Der Stab eines Kurzbogens ist im Schnitt zirka 1 Meter lang. Im Laufe der Jahre wurden auch Versuche unternommen, die Reichweite zu vergrößern. Dazu rüstete man die Bogen entweder mit längeren Stäben aus oder steigerte die Biagsamkeit bei gleicher Länge. Erstere Veränderung führte zur Entstehung des heutigen Langbogens.

Fundort: Kesselacks Gruft Level 1, [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz\)](#), [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 1\)](#)

Langbogen (ID: IBOW03)	Schaden: -	ETWO: +1
Besonderheit: Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich	Gewicht: 3	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Stab ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Er hat gegenüber dem Kurzbogen zwei Vorteile: eine bessere Reichweite und eine höhere Präzision.

Fundort: Erevain Blacksheaf in Osthafen (Inn), Conlan (Schmied) in Kuldahar, [Zufallsgegenstand \(Skelett Fernkampf-Waffensammlung\)](#)

Langbogen +1 (ID: BOW04)	Schaden: +1 (Geschoss)	ETWO: +2
Besonderheit: Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich	Gewicht: 3	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Obwohl der Langbogen etwas langsamer als der Kurzbogen ist, erzielt er eine größere Reichweite und eine höhere Präzision. Dieser Langbogen wurde mit magischen Attributen versehen, die ihm etwas Vollkommenes verleihen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 1\)](#)

Langbogen +1: Beschützer (ID: ULBOW2A)	Schaden: +1 durch Geschoss	ETWO: +2
Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus	Gewicht: 3	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Obwohl der Langbogen etwas langsamer als der Kurzbogen ist, erzielt er eine größere Reichweite und eine höhere Präzision. Dieser Langbogen wurde mit magischen Attributen versehen, die ihm etwas Vollkommenes verleihen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz\)](#)

Langbogen +2: Beschützer (ID: ULBOW3A) Schaden: +2 durch Geschoss ETWO: +3

Besonderheit: Widerstandsboni: +15 % Widerstandskraft gegen Geschosse; +5 % Magieresistenz; Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Obwohl der Langbogen etwas langsamer als der Kurzbogen ist, erzielt er eine größere Reichweite und eine höhere Präzision. Dieser Langbogen wurde mit magischen Attributen versehen, die ihm etwas Vollkommenes verleihen.

Langbogen +2: Verteidiger (ID: ULBOW2B) Schaden: +2 durch Geschoss ETWO: +3

Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus Widerstandsbonus: +2 Rettungswurf gegen Zauber; Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Obwohl der Langbogen etwas langsamer als der Kurzbogen ist, erzielt er eine größere Reichweite und eine höhere Präzision. Dieser Langbogen wurde mit magischen Attributen versehen, die ihm etwas Vollkommenes verleihen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz\)](#)

Langbogen +3: Repetierer (ID: ULBOW4A) Schaden: +3 (durch Geschoss) ETWO: +4

Besonderheit: 3 Angriffe pro Runde; Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Obwohl der Langbogen etwas langsamer als der Kurzbogen ist, erzielt er eine größere Reichweite und eine höhere Präzision. Dieser Langbogen wurde mit magischen Attributen versehen, die ihm etwas Vollkommenes verleihen.

Langbogen +3: Verteidiger (ID: ULBOW4B) Schaden: +3 (durch ETWO: +4
Geschoss)

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus Widerstandsboni:
+3 Rettungswurf gegen Zauber; +15 % Widerstandskraft
gegen Geschosse; Eine Mindeststärke von 12 ist
erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Obwohl der Langbogen etwas langsamer als der Kurzbogen ist, erzielt er eine größere Reichweite und eine höhere Präzision. Dieser Langbogen wurde mit magischen Attributen versehen, die ihm etwas Vollkommenes verleihen.

Langbogen +4: Hammer (ID: ULBOW5A) Schaden: +4 (durch ETWO: +5
Geschoss)

Besonderheit: 4 Angriffe pro Runde; Rüstungsklasse: +1
Bonus; Geschicklichkeit von mindestens 17 ist erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 6
Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Obwohl der Langbogen etwas langsamer als der Kurzbogen ist, erzielt er eine größere Reichweite und eine höhere Präzision. Dieser Langbogen wurde mit magischen Attributen versehen, die ihm etwas Vollkommenes verleihen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 2\)](#)

Langbogen der Hand (ID: CLBHAND) Schaden: +2 ETWO: +2
(Geschosswaffe)

Besonderheit: Mindeststärke von 15 erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Wurde im Goldenen Zeitalter zwischen den Elfen der Hand der Seldarin und den Zwergen von Dorntief angefertigt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Bögen\)](#)

Langbogen der Handlung +2 (ID: ULBOW3C) Schaden: +2 durch ETWO: +3
Geschoss

Besonderheit: Geschicklichkeit: +1 Bonus; Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich Gewicht: 3 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Der Langbogen ist ganz ähnlich wie der Kurzbogen, nur dass der Wurfarm ungefähr genauso hoch wie der Bogenschütze ist, das heißt gewöhnlich 1 Meter achtzig bis neunzig. Obwohl der Langbogen etwas langsamer als der Kurzbogen ist, erzielt er eine größere Reichweite und eine höhere Präzision. Dieser Langbogen wurde mit magischen Attributen versehen, die ihm etwas Vollkommenes verleihen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Bögen\)](#)

Langbogen der Treffsicherheit (ID: BOW07) Schaden: - ETWO: +3

Besonderheit: Eine Mindeststärke von 12 ist erforderlich Gewicht: 2 Initiative: 5

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Geschoss Zweihändig

Beschreibung: Langbogen der Schießkunst: Dieser Bogen wurde zur Vergrößerung seines Schadens verzaubert und vernichtet das Ziel des Schützen.

Fundort: Nische in der Lindwurmecke der Frostriesenhöhle des Wyrmszahns,
[Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Bögen\)](#)

Icewind Dale - Bolzen

Beißender Bolzen (ID: BOLT04) Schaden: 1-8 ETWO: +1

Besonderheit: 30 Schadenspunkte pro 15 Sekunden (bei Rettungswurf gegen Tod keine) Schadenstyp: Initiative: 0
Geschoss

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: Schmiede (Nordosten) in den Oberdorntief Baracken, Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief,, [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 4\)](#)

Bolzen (ID: BOLT01) Schaden: 1-6 ETWO: -

Besonderheit: - Schadenstyp: Initiative: 0
Geschoss

Beschreibung: Bolzen sind die Munition für Armbrüste, wobei die Größe der Waffe keine Rolle spielt.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 1\)](#)

Bolzen +1 (ID: BOLT02)	Schaden: 1-8 +1	ETWO: +1
Besonderheit: -	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0

Beschreibung: Bolzen sind die mit Armbrüsten verwendete Munition, unabhängig von der Größe der Waffe. Diesem Bolzen wurde jedoch eine kleine Menge magischer Eigenschaften verliehen, die seine Flugeigenschaften verbessern - fast als würde der Bolzen zu seinem Ziel gelenkt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#)

Bolzen +2 (ID: BOLT06)	Schaden: 1-10	ETWO: +1
Besonderheit: -	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0

Beschreibung: Pfeile oder Bolzen sind die Munition, die von einer Armbrust egal welcher Größe abgeschossen wird.

Fundort: Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#)

Erstklassiger Bolzen (ID: BOLT06)	Schaden: 1-8 +2	ETWO: +2
Besonderheit: -	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0

Beschreibung: Bolzen sind die mit Armbrüsten verwendete Munition, unabhängig von der Größe der Waffe. Diesem Bolzen wurde jedoch eine kleine Menge magischer Eigenschaften verliehen, die seine Flugeigenschaften verbessern - fast als würde der Bolzen zu seinem Ziel gelenkt.

Gewitterbolzen (ID: BOLT03)	Schaden: 1-10	ETWO: +2
Besonderheit: 4W4 elektrischer Schaden (bei Rettungswurf gegen Odem die Hälfte)	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0

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: Schmiede (Nordosten) in den Oberdorntief Baracken, [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 4\)](#)

Stillebolzen (ID: TRNBOLT)	Schaden: 1-8+1	ETWO: +1
Besonderheit: Bolzen belegen ihr Ziel mit Stille	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0

Beschreibung: Diese Armbrustbolzen sind für Zaubergelehrte an ihrer Funktion und bunten Verzierung leicht zu erkennen. Die berüchtigte "Schlüsselbande" war eine Gruppe okkultistischer Kämpfer, die sich der Aufgabe verschrieben hatten, böse Zaubertexte aus den Händen derer zu nehmen, die sie nur einsetzen würden, um Unheil zu stiften. Die Bande bevorzugte die Armbrust vor dem Bogen, weil sie lange gespannt und einsatzbereit bleiben konnte. Der Anführer der Bande, ein dünner, schnauzbärtiger Mann namens Heglyf hatte ein paar Deneir-Priester angeheuert, um große Mengen dieser Spezialbolzen anfertigen zu lassen. Sie sind sehr auffällig durch ihre gelben und grünen Federn.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 3\)](#)

Icewind Dale - Dolche

Apfelfluch (ID: APPLEBN)	Schaden: 1-4 +1	ETWO: +1
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Apfelfluch ist ein kleiner stählerner Dolch mit einem Schattengriff und gehörte einst dem Halblingsdieb Peliwen Rotgras. Peliwen war ein gutmütiger, wenn auch etwas verdrießlicher Zeitgenosse, der die meiste Zeit in seinem Schaukelstuhl verbrachte, den er sogar mit auf seine Abenteuer nahm. Vor bedeutenden Abenteuern schaukelte er einfach nur und aß dabei äpfel, die er mit seinem Dolch schälte. Peliwen setzte seine Klinge so selten im Kampf ein, dass seine Kameraden ihr bald den Spitznamen "Apfelfluch" gaben.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kuldahar Pass Schatz\)](#)

Apsels Dolch (ID: EHDAG)	Schaden: 1-4	ETWO: +1
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser Dolch wurde von Apsel, dem Fischbeinschnitzer aus Osthafen angefertigt. Der Dolch hat eine scharfe Schneidkante; sein Griff besteht aus der kunstvoll geschnitzten Gräte einer Knöchelkopfforelle.

Fundort: Questbelohnung, wenn man Apsel hilft den Wolf aus seiner Werkstatt zu verteiben (Osthafen)

Chaosdolch +3 (ID: UDAGG4A)	Schaden: 1-4 +3	ETWO: +3
------------------------------------	-----------------	----------

Besonderheit: 20 % Chance, dass Ziel mit Krankheit infiziert wird; Rüstungsklasse: +1 Bonus

Gewicht: 1

Initiative: 2

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 4\)](#)

Die Salamanderzunge (ID: TONGUE)

Schaden: 1-4 + 3

ETWO: +3
Bonus

Besonderheit: 20 % aller Treffer verursachen +1-4 Feuerschaden; Anwender unter Einfluss des Zaubers, Unauffindbarkeit; Widerstandsboni: +10 % Widerstandsfähigkeit gegen Feuer; +3 Rettungswurf gegen Gift

Gewicht: 1

Initiative: 0

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Die Salamanderzunge, ein böartig aussehender Dolch mit einer dunklen Vergangenheit, wird sowohl für seine Verwendung als Waffe als auch für seine geheimen magischen Kräfte gepriesen. Der Dolch mit seiner gezackten und wellenförmigen Klinge, die in zwei Spitzen endet, ist in jedem Fall ungewöhnlich. Ein kleiner Teil einer schleimigen, leuchtend roten Salamanderzunge ist in der Mitte der Klinge, in der Nähe des Griffs eingebettet. Sie pulsiert und zuckt von Zeit zu Zeit, ohne dass der Besitzer Einfluss darauf hat.

Die genaue Herkunft des Dolchs ist nicht bekannt, es wird jedoch vermutet, dass sein erster Besitzer Turlam Flachhügel, ein respektierter und gefürchteter Gnomdieb und Meuchelmörder aus Westtor war. Turlam wurde im Kampf mit einem Rivalen, einem Halbling namens Deder Siebenfinger, getötet. Deder behielt die Waffe als Trophäe und erfuhr erst von ihren Kräften, nachdem sie ihm von einem Untergebenen, einem Kerl namens Kreshinal Schwarzhund, gestohlen worden war. Kreshinal floh mit dem Dolch nach Selgaunt, wo er sich fünf Jahre aufhielt, wobei er sich auf die Kräfte der Waffe verließ, ihn vor Ausspähung zu schützen. Kreshinal verlor den Dolch in einem vermässelten Spielbetrug und wurde von Deder's Helfershelfern noch im selben Monat getötet. Deder versuchte, den Dolch den sembianischen Dieben, die die Waffe in ihren Besitz gebracht hatten, wieder zu bekommen. Es gelang ihm, die Diebe zu besiegen und wieder in den Besitz seines Dolches zu kommen, doch konzentrierte er sich so sehr auf die Waffe, dass er nicht merkte, dass sich die sembianischen Schurken eines Priesters des Mask bedienten, um Deder's Interessen in Westtor zu infiltrieren und untergraben. Der sich daraus entwickelnde Krieg zwischen den Gruppen aus Westtor und Selgaunt endete, als der Priester des Mask, Pieter der Schwache, beide Seiten so paranoid machte, dass sie sich selbst zerstörten. Pieter ergriff den Dolch, als sich eine Möglichkeit ergab und entkam nach Fernberg, sicher, dass die unorganisierten halb menschlichen Gefolgsleute des gefallenen Deder Siebenfinger ihm nicht an einen ihrer Rasse so feindlichen Ort folgen würden.

Mit einer weiteren Gaunerei gelang es Pieter, den Dolch an Mulmaster Hawk zu verkaufen, während er gleichzeitig weitere potenzielle Käufer nach Fernberg lockte. Pieter und seine Verbündeten töteten die Käufer bei der vorgetäuschten Auktion und machten sich mit dem geraubten Baren unter dem Schutz eines Amuletts der Unauffindbarkeit von dannen. Mulmaster Hawk, der die Waffe erstand, wurde vermutlich von Priesterinnen von Umberlee getötet, die wütend über die Weigerung des Meuchelmörders waren, der Königlichen Schlampe Tribut zu zollen. Jahrelange Kämpfe der Leute von Umberlee untereinander haben, so wird vermutet, die Waffe mehr als 3000 Meilen von ihren bescheidenen Anfängen in Sembia entfernt. Wo sich Pieter der Schwache und seine Bande momentan aufhalten, ist unbekannt.

Fundort: Seth in Unter-Dorntief

Dolch +1 (ID: DAGG02) Schaden: 1-4 + 1 ETWO: +1
Bonus

Besonderheit: - Gewicht: 1 Initiative: 1

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Der typische Dolch hat eine spitz zulaufende, meist zweischneidige Klinge und unterscheidet sich dadurch von einem Messer, das nur eine Schneidkante hat und etwas kürzer ist.

Fundort: Gruft 4 im Tal der Schatten (AR3301), Drow Hexenmeister (Ober-Dorntief), Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief

Dolch +2 (ID: DAGG03) Schaden: 1-4 + 2 ETWO: +2
Bonus

Besonderheit: - Gewicht: 1 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Dies ist ein hervorragend gearbeiteter Dolch. Er wurde mit besonderen Zaubern belegt, damit seine Klinge nicht stumpf wird. Selbst nach Durchschneiden eines Steins würde die Klinge noch immer scharf wie eine Rasierklinge sein. Es geht eine gewisse Wärme vom Griff des Dolchs aus und die Waffe passt sich in Gewicht und Ausbalanciertheit jedem Benutzer an.

Fundort: Orrick (Inventar) in Kuldahar, Vera im Museum vom Wyrmszahn, [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Turm Magierarsenal\)](#)

Dolch +2, Langzahn (ID: DAGG04) Schaden: 1-6 +2 ETWO: +2
Bonus

Besonderheit: - Gewicht: 2 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Dolche dieser Art sind ausgesprochen selten und werden hauptsächlich von Spezialisten verwendet. Sie lassen sich leicht identifizieren, da sie erheblich länger als normale Dolche sind.

Fundort: Sack in der Frostriesenhöhle des Wyrmszahns

Dornenscheide (ID: SPINE) Schaden: 1-4 +1 ETWO: +5

Besonderheit: 15 % Chance, 1-6 eigene Trefferpunkte zu heilen; +5 Trefferpunkte Gewicht: 1 Initiative: 1

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Der grässliche Name dieser Waffe geht auf die Vorliebe seines ersten Besitzers zurück, sie seinen Feinden in den Rücken zu jagen. Die lange Stilettoklinge ist speziell zum Durchdringen von Rüstungen ausgelegt. Der Meuchelmörder Beledor aus Calimhafen tötete mit dieser Waffe Dutzende Menschen, bevor er dem Gift eines leicht bestechlichen Dieners erlag.

Fundort: Echsenmensch-Schamane beim Endgegner des 1. Levels des Drachenauges

Eisiger Atem Aurils (ID: AURIL) Schaden: 1-4 +3 ETWO: +3

Besonderheit: Intelligenz: +1 Bonus Charisma: -1
Punktabzug; Widerstand: 100 % Widerstandskraft
gegen Kälte; Widerstandsabzug: -50 % Gewicht: 1 Initiative: 2
Widerstandskraft gegen Feuer; 2 Ladungen Kältekegel
pro Tag

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Kontik, Diener der Auril, hat diese Klinge einst geführt. Die Waffe verfügt auch über mehrere nützliche Zauber.

Fundort: Kontik in der Frostriesenhöhle des Wyrnzahns

Erstklassiger Dolch (ID: HQDAGG) Schaden: 1-4 ETWO: +1

Besonderheit: - Gewicht: 1 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Der typische Dolch hat eine spitz zulaufende, meist zweischneidige Klinge und unterscheidet sich dadurch von einem Messer, das nur eine Schneidkante hat und etwas kürzer ist.

Fundort: Haus in Osthafen (AR1016)

Feuerdolch (ID: UDAGG1A) Schaden: 1-4 ETWO: +2

Besonderheit: 15 % Chance +1-4 Schadenspunkte
durch Feuer Gewicht: 1 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Osthafen Höhle Schatz 3\)](#)

Feuerdolch +2 (ID: UDAGG3A) Schaden: 1-4 +2 ETWO: +2

Besonderheit: 50 % Chance +1-4 Schadenspunkte durch Feuer; Rüstungsklasse: +1 Bonus Gewicht: 1 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 2\)](#)

Feuerkuss (ID: FIREKIS) Schaden: 1-4 + 3 ETWO: +3

Besonderheit: 5 % Chance, dass das Ziel von einem Flammenschleier getroffen wird Gewicht: 1 Initiative: 1

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese dicke Klinge wurde ursprünglich von Derro tief unter der Oberfläche Faeruns angefertigt. Feuerkuss gehörte Savant Dabant und wurde nur höchst selten benutzt. Dabant beschäftigte sich viel lieber mit magischen Fallen und Folterinstrumenten. Schließlich wurde er von einer Bande Grottschrate getötet, die den Dolch in ihrem Müllberg aufbewahrten. Dreißig Jahre später töteten Gedankenschinder die Grottschrate und nahmen den Dolch an sich. Der Händler Nym kaufte den Gedankenschindern den Dolch gegen Tiefengnom-Sklaven ab. Schließlich wurde er an Malavon verkauft.

Fundort: Malavon in Unterdorntief

Giftdolch (ID: MISC75) Schaden: 1-4 + 2 ETWO: +2
Bonus

Besonderheit: Giftschaden: 6 Punkte pro Runde; Maximal 15 Schadenspunkte Gewicht: 1 Initiative: 1

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Giftdolch ist eine mächtige Waffe, die die Gunst aller Meuchelmörder in den Reichen besitzt. Dieses besondere Exemplar wurde für die Schattendiebe von Amn angefertigt. Jedes Mal, wenn er einen Gegner trifft, spritzt er Gift in dessen Blut. Das Gift wirkt schnell und gründlich.

Fundort: Sack in der Frostriesenhöhle des Wyrmszahns

Knochenkris aus Schwarz-Ichor (ID: KRIS) Schaden: 1-4 +2 ETWO: +2

Besonderheit: Wenn der Spieler einen Treffer mit dieser Waffe landet, besteht eine 20 %ige Chance, dass das Ziel vergiftet wird. Ein Rettungswurf gegen Lähmung, Gift oder Tod wirkt diesem Effekt entgegen. Gewicht: 3 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser Knochensplitter ist merkwürdigerweise ähnlich wie ein Kris geformt. Noch bemerkenswerter ist, dass sein Griff von Zeit zu Zeit ein schwarzes Gift abscheidet.

Lebensdolch +2 (ID: UDAGG3C) Schaden: 1-4 +2 ETWO: +2

Besonderheit: 15 % Chance, 1-6 eigene Trefferpunkte zu heilen; +5 Trefferpunkte Gewicht: 1 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 2\)](#)

Magierdolch +1 (ID: UDAGG3B) Schaden: 1-4 +1 ETWO: +1

Besonderheit: Einprägungsbonus: +1 Magierzauber des 1. Grades Gewicht: 1 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Magierdolch +2 (ID: UDAGG3B) Schaden: 1-4 +2 ETWO: +2

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus Einprägungsbonus: +1 Magierzauber des 1. Grades +1 Magierzauber des 1. Grades Gewicht: 1 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: Drachenaugen Level 4 (Gefängnis Reise Copper Sky), [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 2\)](#)

Magierdolch +3 (ID: UDAGG4B) Schaden: 1-4 +3 ETWO: +3

Besonderheit: Einprägungsbonus: +1 Magierzauber des 1. Grades +1 Magierzauber des 1. Grades +1 Magierzauber des 2. Grades Widerstandsbonus: +20 % auf normales und magisches Feuer Gewicht: 1 Initiative: 2

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 4\)](#)

Magierdolch +4 (ID: UDAGG5A)

Schaden: 1-4 +2 ETWO: +2

Besonderheit: Einprägungsbonus: +1 Magierzauber des 1. Grades+1 Magierzauber des 1. Grades+1 Magierzauber des 2. Grades Widerstandsboni:+3 Rettungswurf gegen Zauber+15 % Magieresistenz

Gewicht: 1 Initiative: 2

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Dieser Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 3\)](#)

Nyms Dolch (ID: NYMDAGG)

Schaden: 1-4 +2 ETWO: +2

Besonderheit: -

Gewicht: 1 Initiative: 1

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Nym ließ diesen Dolch zusammen mit neunzehn weiteren, identischen Dolchen anfertigen, als er ein Bündel Einhornhörner, oder Alicorne, zu einem mächtigen, dunklen elfischen Zauberer in Menzoberranzan brachte. Die dunkelblaue Klinge hat kein Heft, aber der Knauf ist ein großer, silberner Schädel. Der Griff ist mit schwarz gefärbter Illithidenhaut umwickelt, und in die Augenhöhlen des Schädels sind kleine Saphire eingesetzt.

Fundort: Diesen Dolch könnt ihr ergattern wenn ihr euch bei den Preisverhandlungen um die Veredelung des Nashornkäferschildes geschickt anstellt.

OI' Withery (ID: WHITERY)

Schaden: 1-4 +2 ETWO: +2

Besonderheit: 2 % Wahrscheinlichkeit, dass Finger des Todes auf Ziel angewendet wird

Gewicht: 1 Initiative: 1

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Der ursprüngliche Name der alten Klinge ist in den trüben Tiefen des Schwertermeeers begraben. Die Waffe wurde aus magisch verstärkten Sahuagin-Knochen gefertigt. Vermutlich wurde sie von den Kuo-Toa in bizarren Ritualen verwendet. Der korallene Griff ist mit Sahuagin-Haut umspannt. Die Klinge gehörte einst Lockhart, einem bekannten Abenteurer, Dieb und Schmuggler von der Schwertküste. Er war es, der der Klinge ihren jetzigen Namen gab.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 2\)](#)

Phasendolch (ID: UDAGG1B)

Schaden: 1-4

ETWO: +1

Besonderheit: 15 % Chance, dass Zielwesen geteilt wird

Gewicht: 1

Initiative: 2

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 3\)](#)

Presios Dolch (ID: PRESDAG)

Schaden: 1-4 +2

ETWO: +2

Besonderheit: 6 Punkte pro Runde; Maximal 10 Schadenspunkte

Gewicht: 1

Initiative: 0

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Presios Dolch diente offenbar nur zu zeremoniellen Handlungen, da ihr ihre unheiligen Gelübde den Einsatz scharfer Waffen im Kampf untersagten. Sie erhielt die Waffe als Geschenk für ihren Aufstieg zum Rang Ihrer Verzehrendsten Heiligkeit. Durch einen Zauber wurde die Klinge besonders scharf und giftig gemacht.

Fundort: Drachenaugen Level 3 (Presios AR4003 ca. X=3260 Y=2237)

Statischer Dolch +1 (ID: UDAGG2A)

Schaden: 1-4 +1

ETWO: +1

Besonderheit: 50 % Chance +1-3 Schadenspunkte durch Elektrizität

Gewicht: 1

Initiative: 2

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie die meisten typischen Waffen seiner Klasse hat auch dieser Dolch eine spitz zulaufende, zweischneidige Klinge. Der Dolch wurde zudem mit magischen Attributen versehen, die ihn noch nützlicher machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 2\)](#)

Icewind Dale - Flegel

Elendsbote (ID: ZZM5MH)

Schaden: 1-6 +4, +5 ETWO: +3, +4
gegen Elfen gegen Elfen

Besonderheit: Ruft bei 10 % aller Treffer Alp hervor,
Kaltes Eisen

Gewicht: 13 Initiative: 5

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser Flegel wurde von Priestern des großen Ork-Gottes Grumms geweiht, um gegen die feindlichen Elfen und Zwerge einzusetzen, gegen die seine Armeen kämpften. Der Flegel war im Besitz des Hohepriesters der Knochenlegion, bis dieser fiel, als er sein Volk in den Kampf gegen die Elfen der Hand der Seldarin führte. Der Flegel ist sehr simpel konstruiert. Der Griff ist dem Oberschenkelknochen eines Elfen nachgebildet und mit gegerbter Elfenhaut umwickelt. Eine dicke Kette verbindet den Griff mit einem stachelbewehrten Kugel. Der Flegel besteht aus Meteoriteisen und ist ein herausragendes Beispiel für die handwerklichen Fähigkeiten der Orks.

Fundort: Abgetrennte Hand Level 3

Feuerflegel +3 (ID: UFLAL4A)

Schaden: 1-6 +4 ETWO: +3

Besonderheit: 50 % Chance +2-12 Schadenspunkte
durch Feuer

Gewicht: 15 Initiative: 7

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Flegel besteht aus einem stabilen Holzstiel, der mittels eines Scharniers oder Kettenglieds mit einem Eisenklöppel, einem stachelbewehrten Holzklöppel oder einer stachelbewehrten Eisenkugel verbunden ist. Die Waffe wurde ursprünglich als Gerät zum Dreschen von Korn verwendet (Dreschflegel). Dieser Flegel hier hat magische Kräfte. Runen leuchten auf jeder Oberfläche.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 3\)](#)

Flegel (ID: BLUN08)

Schaden: 1-6 +1 ETWO: -

Besonderheit: -

Gewicht: 15 Initiative: 7

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Flegel besteht aus einem stabilen Holzstiel, der mittels eines Scharniers oder Kettenglieds mit einem Eisenklöppel, einem stachelbewehrten Holzklöppel oder einer stachelbewehrten Eisenkugel verbunden ist. Die Waffe wurde ursprünglich als Gerät zum Dreschen von Korn verwendet (Dreschflegel).

Fundort: Accalia in Osthafen (Tempel von Tempus), Conlan (Schmied) in Kuldahar,
[Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#)

Flegel +1 (ID: BLUN03) Schaden: 1-6 +2 ETWO: +1
Besonderheit: - Gewicht: 13 Initiative: 6
Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Flegel besteht aus einem stabilen Holzgriff, an dem ein Eisenstab, ein Holzstab mit Stacheln oder eine Eisenkugel mit Stacheln befestigt ist. Griff und Schlagteil sind entweder durch ein Scharnier oder Kettenglieder verbunden. Die Waffe wurde magisch verbessert, sodass eine feste Verbindung zwischen der Waffe und ihrem Anwender entsteht.

Hammerflegel +2 (ID: UFLAL2B) Schaden: 1-6 +3 ETWO: +2
Besonderheit: 15 % Chance, dass Ziel betäubt wird Gewicht: 15 Initiative: 7
Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Flegel besteht aus einem stabilen Holzstiel, der mittels eines Scharniers oder Kettenglieds mit einem Eisenklöppel, einem stachelbewehrten Holzklöppel oder einer stachelbewehrten Eisenkugel verbunden ist. Die Waffe wurde ursprünglich als Gerät zum Dreschen von Korn verwendet (Dreschflegel). Dieser Flegel hier hat magische Kräfte. Runen leuchten auf jeder Oberfläche.

Fundort: Drachenaugen Level 3 (Persios AR4003 ca. X=3260 Y=2237)

Krummer Flegel (ID: UFLAL2A) Schaden: 1-6 +1 ETWO: +1
Besonderheit: 50 % Chance +1-4 Schadenspunkte durch Spitze Gewicht: 15 Initiative: 7
Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Flegel besteht aus einem stabilen Holzstiel, der mittels eines Scharniers oder Kettenglieds mit einem Eisenklöppel, einem stachelbewehrten Holzklöppel oder einer stachelbewehrten Eisenkugel verbunden ist. Die Waffe wurde ursprünglich als Gerät zum Dreschen von Korn verwendet (Dreschflegel).

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 2\)](#)

Schnellflegel +2 (ID: UFLAL3A) Schaden: 1-6 +3 ETWO: +2
Besonderheit: 1 Bonusangriff pro Runde Gewicht: 15 Initiative: 7
Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Flegel besteht aus einem stabilen Holzstiel, der mittels eines Scharniers oder Kettenglieds mit einem Eisenklöppel, einem stachelbewehrten Holzklöppel oder einer stachelbewehrten Eisenkugel verbunden ist. Die Waffe wurde ursprünglich als Gerät zum Dreschen von Korn verwendet (Dreschflegel). Dieser Flegel hier hat magische Kräfte. Runen leuchten auf jeder Oberfläche.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 4\)](#)

Schockflegel +4 (ID: UFLAL5A) Schaden: 1-6 +5 ETWO: +4

Besonderheit: 50 % Chance +2-6 Schadenspunkte durch Elektrizität; 20 % Chance, dass Ziel betäubt wird; Rüstungsklasse: +1 Bonus Gewicht: 15 Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Flegel besteht aus einem stabilen Holzstiel, der mittels eines Scharniers oder Kettenglieds mit einem Eisenklöppel, einem stachelbewehrten Holzklöppel oder einer stachelbewehrten Eisenkugel verbunden ist. Die Waffe wurde ursprünglich als Gerät zum Dreschen von Korn verwendet (Dreschflegel). Dieser Flegel hier hat magische Kräfte. Runen leuchten auf jeder Oberfläche.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 4\)](#)

Icewind Dale - Gürtel

Gürtel der Seligsprechung (ID: BELTBEA) Besonderheit: Der Träger steht unter dem Schutz eines Segen-Zaubers.

Beschreibung: Die Priester der Helm in Berdusk erschufen diesen Gürtel und vergaben ihn an den Krieger Thom Wainwright. Thom leistete eine Reihe von großen Diensten für die Kirche, wie z.B. die Zerstörung des Blinden Auges und dessen Kultes, den Erblindeten Akolythen, der ihm folgte. Thom trug diesen Gürtel voller Stolz, bis er in tiefes Misstrauen in seinen späteren Jahren verfiel. Zu seinem tiefsten Bedauern versteigerte er den Gürtel an einen sehr bekannten Priester der Masken.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Osthafen Höhle Schatz 3\)](#)

Gürtel des Gond (ID: BELTGON) Besonderheit: +10 für Schlösser öffnen; +5 für Fallen finden/entschärfen

Beschreibung: Gond, Gott des Erfindungsgeistes und der List, ist eine Gottheit, die selten von traditionellen Abenteurern verehrt wird. Einige Diebe jedoch verehren Gond aufgrund seiner Rolle beim Entwickeln von Schlössern, Fallen und anderen komplexen Maschinen. Ein solcher Dieb war der Einbrecher Jurmar, der Ruhige, der seine Laufbahn als Schlosser begann. Jurmar, bekannt für seine gelassene Art und seine ruhige Hand, bezahlte Priester des Gond dafür, ihm diesen Werkzeuggürtel anzufertigen. Wann immer Jurmar dann das richtige Werkzeug fehlte, lieferte eine der kleinen Taschen an dem Gürtel genau was er brauchte.

Fundort: Orricks Studienzimmer in Kuldahar

Gürtel des Labelas (ID: LABELT) Besonderheit: Träger bekommt

Beschreibung: Dieser Gürtel stammt noch aus dem heiligen Schrein des Sternenmausoleums von Myth Glaurach. Er wurde vom Avatar Labelas Enoreth, des Elfengottes der Langlebigkeit und der Zeit, gesegnet. Der Hohepriester Labelas' trug den Gürtel sowohl bei alltäglichen Gelegenheiten als auch in der Schlacht. Er besteht aus bronzefarbenen und goldenen Bändern und wäre auch ohne seine magischen Attribute schon sehr wertvoll. Als Myth Glaurach von Orks geplündert wurde, war dieser Gürtel einer der bekanntesten Beutegegenstände.

Fundort: Orrick der Graue (Kuldahar) für das Zurückbringen seines vermissten Buches, [Zufallsgegenstand \(Orricks Schatz\)](#)

Gürtel des Stromnos (ID: BELTSTR) Besonderheit: Hebt die Stärke des Benutzers auf 19 an

Beschreibung: Der Zauberer Presdon von der Weiten Küste schuf diesen Gürtel vor mehreren hundert Jahren für seinen Leibwächter Dendes, den Sarkastischen. Er benannte den breiten Gürtel nach einem Hügelriesen, der ihn beinahe getötet hätte, als er nach Zauberkomponenten suchte. Dendes starb, als er Presdon nahe Ordulin gegen rivalisierende Magier verteidigte.

Fundort: Flozem in Marketh Palast des Unter-Dorntiefs

Goldener Riemen (ID: BELT02) Besonderheit: Rüstungsklassen-Bonus: +3 gegen Spaltwaffen

Beschreibung: Goldriemen: 'Goldriemen von Urnst'
Dieses magische Kleidungsstück wurde zum Schutz eines mächtigen Zauberers vor ihm übel gesinnten Kriegern geschaffen und besteht aus rotem Samt, der mit Goldfäden durchwirkt ist. Sein Zauber bietet Schutz vor Spaltwaffen aller Art, hat jedoch keine Wirkung bei anderen Waffen.

Fundort: Oswald Fiddlebender (Inventar) in Kuldahar

Steingürtel (ID: BELTSTO) Besonderheit: Stärke des Trägers reduziert sich auf 6 wenn der Gürtel angelegt wird.

Beschreibung: Dieser verfluchte Gegenstand wurde von dem verruchten Zauberer Valom, der aus der Tiefe kam, hergestellt. Valom heuerte oft einzelne Söldner an, um für ihn nach Komponenten magischer Gegenstände zu suchen. Wenn sich die unglückseligen Dienstboten auf Valoms schwimmendes Laboratorium, den Düsternen Renner, begaben, gab er ihnen den Gürtel als Belohnung für ihre Dienste. Sobald das Opfer den Gürtel angelegt hatte, stieß Valom es vom Boot, wo es schnell den Tod durch Ertrinken fand. Valoms Glückssträhne hatte ein Ende als er Herred von Procampur ins Meer der gefallenen Sterne stieß. Herred hatte einen Trank des Unterwasseratmens und einen Helm der Unterwasseraktion bei sich als dies geschah. Als der gewaltige, von Seetang bedeckte Körper Herreds neben Valoms Anlegestelle auftauchte, kam ihm ein ortsansässiger Priester von Tyr zu Hilfe. Als er erkannte, was Valom getan hatte, versuchte der Priester von Tyr zusammen mit drei Paladinen Valom festzusetzen. Valom tötete zwei der Paladine, starb aber selbst im Kampf. Es wird erzählt, dass der Gürtel später an einen reisenden Sammler verkauft wurde, der sich auf verfluchte Kleidungsstücke spezialisiert hatte.

Icewind Dale - Geschosswaffen

Berserkerwurfpeile (ID: DART03)	Schaden: 1-3	ETWO: -
Besonderheit: Rettungswurf gegen Zauber oder Betäubung für 7 Runden	Gewicht: 0	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig

Beschreibung: 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: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 2\)](#)

Betäubungspfeil (ID: UDART2A)	Schaden: 1-3	ETWO: +2
Besonderheit: 10 % Chance, in Berserkerwut versetzt zu werden	Gewicht: 0	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Wurfpeil ist eine kleine, gut zu versteckende Geschosswaffe. Er wird geworfen und nicht mit einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgeschossen.

Blendwurfpeile +2 (ID: UDART3B)	Schaden: 1-3 +2	ETWO: +2
Besonderheit: 10 % Chance, das Ziel zu blenden	Gewicht: 0	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Wurfpeil ist eine kleine, gut zu versteckende Geschosswaffe. Er wird geworfen und nicht mit einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgeschossen. In seine Oberfläche sind kleine silberne Runen eingraviert, die die Pfeile noch effektiver machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#)

Edleys Schleuder (ID: SLINGED)	Schaden: +2 (Geschossschaden)	ETWO: +3
Besonderheit: -	Gewicht: 0	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Halbling-Kriegerspitzbube Edley Dornstrauch war der Besitzer dieser feinen Waffe. Für einige war Edley ein Schuft, aber viele andere sahen in ihm einen Helden. Ungeachtet dessen, dass die meisten Halblinge Edley in der Öffentlichkeit als Schurken und schlechten Einfluss auf die Halblingkultur hinstellen, verehren und bewundern ihn viele insgeheim. Edleys Scherze und Abenteuer sind in einigen der Volkslieder von Waren Amselsang festgehalten.

Fundort: Von Denani im Solonar Turm (AR5201) der Abgetrennten Hand

Feuerkugeln +2 (ID: UBULL4A)	Schaden: 1-4 +2, +2	ETWO: -
Besonderheit: 50 % Chance, 2-12 Schadenspunkte durch Feuer zu erleiden (Rettungswurf gegen Zauber für Keinen)	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Eine Kugel ist nichts anderes als ein runder, gut ausgewuchteter Stein.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 4\)](#)

Feuerwurfpeile +2 (ID: UDART3A)	Schaden: 1-3 +2	ETWO: +2
Besonderheit: Bonusschaden: +1-4 durch Feuer	Gewicht: 0	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Wurfpeil ist eine kleine, gut zu versteckende Geschosswaffe. Er wird geworfen und nicht mit einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgeschossen. In seine Oberfläche sind kleine silberne Runen eingraviert, die die Pfeile noch effektiver machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#)

Hammerwurfpeile (ID: UDART1A)	Schaden: 1W3	ETWO: +1
Besonderheit: 5 % Chance, das Ziel zu betäuben	Gewicht: 0	Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Wurf Pfeil ist eine kleine, gut zu versteckende Geschosswaffe. Er wird geworfen und nicht mit einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgeschossen.

Infernowurfpfeile +4 (ID: UDART5A) Schaden: 1-3+4 ETWO: +4

Besonderheit: 20 % Chance +2-6 durch Feuer Gewicht: 0 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Wurf Pfeil ist eine kleine, gut zu versteckende Geschosswaffe. Er wird geworfen und nicht mit einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgeschossen. In seine Oberfläche sind kleine silberne Runen eingraviert, die die Pfeile noch effektiver machen.

Kugel (ID: BULL01) Schaden: 1-4 ETWO: -

Besonderheit: - Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

Beschreibung: Eine Kugel ist einfach ein abgerundeter, gut ausbalancierter Stein.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar

Kugel +1 (ID: BULL02) Schaden: 1-4 + 2 ETWO: +1

Besonderheit: - Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Kugel enthält magische Wellen, die die Kugel etwas leichter und ihre Flugbahn beim Einsatz gegen einen Gegner etwas ruhiger werden lassen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 1\)](#)

Kugel +2 (ID: BULL03) Schaden: 1-4 + 3 ETWO: +2

Besonderheit: - Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Kugel enthält magische Wellen, die die Kugel etwas leichter und ihre Flugbahn beim Einsatz gegen einen Gegner etwas ruhiger werden lassen.

Fundort: Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 2\)](#)

Riesenmörder (ID: ZZH8GK) Schaden: +1, +4 gegen Riesen ETWO: +1, +4 gegen Riesen

Beschreibung: Der Wurfpeil ist eine kleine, gut zu versteckende Geschosswaffe. Er wird geworfen und nicht mit einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgeschossen. In seine Oberfläche sind kleine silberne Runen eingraviert, die die Pfeile noch effektiver machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 4\)](#)

Verletzungspfeil (ID: DART04) Schaden: 1-3 ETWO: +3

Besonderheit: Gift: 20 Schaden in 20 Sekunden (bei Rettungswurf gegen Tod kein Schaden) Gewicht: 0 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser Wurfpeil ist mit einem tödlichen Gift getränkt, das sofort in die Blutbahn des Gegners eindringt, sobald er getroffen wird.

Wurfpeil +1 (ID: DART02) Schaden: 1-3 +1 ETWO: +1 Bonus

Besonderheit: Bonusschaden: +2-3 durch Elektrizität Gewicht: 0 Initiative: 1

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Wurfpeil ist eine kleine, gut zu versteckende Geschosswaffe. Er wird geworfen und nicht mit einem Bogen oder einer anderen Vorrichtung abgeschossen.

Fundort: Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief

Wurfpeile (ID: DART01) Schaden: 1-3 ETWO: +3

Besonderheit: Bonusschaden: +2-3 durch Elektrizität Gewicht: 0 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Geschoss Typ: Einhändig

Beschreibung: Ein Wurfpeil stellt ein kleines, leicht zu versteckendes Wurfgeschoss dar, das nicht mit einem Bogen oder einer anderen Abschussvorrichtung abgefeuert, sondern mit der Hand auf das Ziel geworfen wird.

Fundort: Mühle am Kuldaharpass, Conlan (Schmied) in Kuldahar

Icewind Dale - Halsketten

Abzeichen der Mutigen (ID: AMULBRA) Besonderheit: Erlaubt das Anwenden von Gefühlskontrolle: Mut einmal pro Tag.

Beschreibung: Dieses schlichte Stahlamulett wurde von Priestern des Tempus für einen Krieger namens Teln Graham geweiht. Teln war ein mächtiger Krieger, aber in großen Schlachten verlor er leicht die Nerven. Dieses Abzeichen, das er über dem Herzen trug, ermöglichte es ihm, seine plötzlichen Panikattacken bei wichtigen Konflikten zu überwinden. Es verließ Tels Besitz, als die Tempuraner zu dem Entschluss kamen, dass er ein unheilbarer Feigling sei. Teln soll sich daraufhin aus dem Abenteuererleben zurückgezogen haben, um Bauer zu werden.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 1\)](#)

Amulett des dunklen Fleisches (ID: AMULFLE) Besonderheit: Durch das Anlegen dieses Amuletts wird sein Träger gelähmt und von Krankheit befallen.

Beschreibung: Das Amulett des dunklen Fleisches, ein schrecklicher, verfluchter Gegenstand, gefertigt von dem calishitischen Nekromanten Niri Eddin, verkörpert Krankheit und langsames Siechtum. Eddin gab das Objekt seinen geheimen Feinden als Geschenk und holte es sich durch seine Diebesdiener zurück, nachdem die Krankheit ihren Lauf genommen hatte. Niri soll immer noch irgendwo in den Reichen "lebendig" sein, trotz der Tatsache, dass er ein Mensch war, der 832 TZ geboren wurde.

Fundort: Malavons Truhe in Unterdorntief

Amulett des Metazaubereinflusses (ID: AMUL16) Besonderheit: Prägt Euch einen zusätzlichen Zauber der zweiten Stufe ein.

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

Geschosshalskette (ID: AMUL01) Besonderheit: Reichweite: 15 m; Wirkungsbereich: 9 m Radius; Schaden: 6W6 (bei Rettungswurf gegen Zauber die Hälfte).

Beschreibung: Geschosshalskette: 'Das verlorene Geschenk '

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

Knochentalisman (ID: BONEAM)

Besonderheit: Wirkt den Magierzauber "Vampirgriff" (5 Ladungen)

Beschreibung: Knochentalismane genießen unter Nekromanten ein hohes Ansehen. Sie werden aus den Knochen erschlagener Vampire hergestellt, aus denen dann eine Kette oder ein Ring gefertigt wird. Die todgeweihte Magie des Talismans ermöglicht es seinem Träger, jedem Lebewesen, das er berührt, die Lebenskraft zu entziehen.

Schutzamulett (ID: AMULBAR)

Besonderheit: Wendet die Steinhaut und zugleich die Kleine Kugel der Unverwundbarkeit auf den Benutzer an.

Beschreibung: Dieses mächtige Amulett wurde von dem Zauberer Celemon aus Calimhafen 727 TZ angefertigt. Er hatte zehn dieser Amulette auf Bestellung hergestellt, als er von missgünstigen Rivalen getötet wurde. Diese versuchten, seine Methode nachzuahmen, doch sie waren nicht so talentiert wie Celemon: Als ihnen eine Panne unterlief, wurden sie selbst getötet und das Labor zerstört. Die Formel wurde ebenfalls zerstört. Dieses spezielle Amulett gehörte dem Elfen-Krieger und Zauberer Pelan Regenwind. Es ging verloren, als Pelan um 840 TZ am Grat der Welt von Riesen getötet wurde.

Schutzamulett +1 (ID: AMUL14)

Besonderheit: Rüstungsklassen-Bonus: 1; Rettungswurf-Bonus: 1

Beschreibung: Amulette sind der von Magiern zum Verzaubern bevorzugte Gegenstand, da sie getragen werden können ohne die komplizierten Rituale der Zauberanwendung zu stören. Dieses spezielle Amulett ist mit verschiedenen Zaubern belegt worden, um denjenigen, der es trägt, vor Schaden zu schützen.

Fundort: Vera im Museum vom Wyrmszahn, [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 1\)](#)

Skarabäus der Verteidigung (ID: AMULDEF)

Besonderheit: Verleiht +2 Rettungswurf gegen Versteinern und Verwandlung

Beschreibung: Diese Art von Amulett hat die Form eines Käfers und ist normalerweise nur in der Gegend von Mulhorand anzutreffen. Dieser Skarabäus hier wurde in Thay von Gulvak Anrak geschaffen, einem mächtigen Zauberer magischer Schutzobjekte. Gulvak gab diesen Skarabäus einem Lehrling, Alik Banom, der 1021 TZ von cormyranischen Soldaten getötet wurde. Weisen zufolge begann Alik einen Streit mit einem cormyranischen Ritter, der Thay und die Roten Zauberer insgesamt beleidigt hatte. Doch obwohl Alik mächtig war, konnte er nichts gegen die Horde Purpurdrahen ausrichten, die dem Ritter zu Hilfe kamen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 2\)](#)

Symbol der Sehanine Mondbogen (ID: MOONBOW) Besonderheit: 5 Ladungen "Fallen finden"; 5 Ladungen "Gesinnung erkennen"

Beschreibung: Dieses magische Symbol der Elfengöttin Sehanine Mondbogen erhielten die Elfen der Hand der Seldarin, wenn sie auf Erkundungsgänge aufbrachen. Es verleiht dem Träger die begrenzte Fähigkeit, göttliche Magie oder Fallen zu verwenden und die Gesinnung aller Dinge oder Personen in der Umgebung zu erkennen.

Fundort: Abgetrennte Hand Solonar Turm Level 4

Symbol des Corellon Larethian (ID: CORELLO) Besonderheit: ETW0: +2

Beschreibung: Dieses magische Symbol des Elfengottes Corellon Larethian erhielten viele Krieger der Hand der Seldarin. Es ist ein Andenken an die epische Schlacht zwischen Corellon und Gruumsh-Einauge. Das Symbol verleiht seinem Träger besondere Konzentration im Kampf gegen Orks.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schatz 4\)](#)

Symbol des Labelas Enoreth (ID: LABELAS) Besonderheit: Intelligenz: +1 Bonus

Beschreibung: Dieses magische Symbol des Elfengottes Labelas Enoreth erhielten viele Elfenmagier der Hand der Seldarin. Es war eine Erinnerung an den elfischen Gott der Langlebigkeit und Zeit und verstärkte die magischen Attribute seines Trägers.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schatz 4\)](#)

Symbol des Shevarash (ID: SHEVARA) Besonderheit: Infravision

Beschreibung: Dieses magische Symbol der Halbmacht Solonar Thelandira erhielten alle, die im Dunkel der Nacht für die Hand kämpfen mussten. Es verlieh seinen Trägern eine über das normale elfische Sehvermögen hinausgehende Infravision.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schatz 4\)](#)

Symbol des Solonar Thelandira (ID: SOLONAR) Besonderheit: ETW0: +2 (nur Geschossaffen)

Beschreibung: Dieses magische Symbol des Elfengottes Solonar Thelandira wurde vielen Bogenschützen der Hand der Seldarin gegeben. Es verlieh ihnen eine höhere Treffsicherheit beim Angriff auf ein Ziel.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schatz 4\)](#)

Verschluss von Brons Umhang (ID: AMULBRO) Besonderheit: Verleiht dem Träger 5 % Resistenz gegen Stich-, Hieb- und Geschossangriffe.

Beschreibung: Dieser kleine Talisman war der Verschluss eines Umhangs, der dem für seine Zähheit berühmten Bron Balhon gehörte. Bei mindestens zehn verschiedenen Gelegenheiten in Brons Leben wurde berichtet, er sei tot, nachdem er sich in irgendeine grausige Situation verwickelt hatte. Manche Feinde spickten ihn mit Armbrustbolzen und stießen ihn mit Bleigewichten versehen ins Meer, nur um einen Monat später in einer vierhundert Meilen entfernten Taverne von ihm getötet zu werden. Ein anderes Mal ließen Brons Begleiter ihn feige im Stich, als sie in der Wildnis von Schreckenswölfen angegriffen wurden. Zwei Wochen später stolzierte Bron in Wolfspelze gehüllt in ihr Lager. Ob all diese Geschichten über Bron nun wahr sind oder nicht, es heißt jedenfalls, dass Bron im Kampf gegen Polarwürmer in den Bergen am Grat der Welt umgekommen sein soll.

Fundort: Orricks Studienzimmer in Kuldahar

Icewind Dale - Hellebarden

Bauernlohn (ID: PEASREW)

Schaden: 1-10 +
2 ETWO: +2

Besonderheit: +10 % Chance, dass Ziel einschläft

Gewicht: 15 Initiative: 7

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Typ:
Klinge Zweihändig

Beschreibung: Bei der Schlacht von Hohlhügel kämpfte ein einfacher Bauernsoldat namens Kallin, der im Dienst von Lord Davram Bashere stand, mutig und unter Einsatz seines eigenen Lebens, um einen wichtigen feindlichen Magier zu überwältigen und gefangen zu nehmen. Als Belohnung für dieses unglaubliche, selbstlose Wagnis Kallins beauftragte Lord Bashere einen Verbündeten damit, eine magische Hellebarde für Kallin zu verzaubern. Außerdem erhielt der Soldat ein kleines Stück Land, das er bis zu seinem Lebensende als Freibauer in Besitz hielt. Als Kallin sechzig wurde, gab er die magische Waffe an seinen jungen Neffen Vergarash weiter.

Darigs Rast (ID: UHALB3B)

Schaden: 1-10 +
2 ETWO: +2

Besonderheit: +10 % Chance, dass Ziel einschläft

Gewicht: 14 Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Typ:
Spitze Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Der Speer aus Weißem Eschenholz (ID: WHTASH) Schaden: 1-6 +3 ETWO: +3

Besonderheit: 5 % aller Treffer verursachen zusätzlich 1-6 Schadenspunkte durch die Widerhaken auf der Speerspitze Gewicht: 2 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieser Speer wurde vor mehreren hundert Jahren von malaritischen Priestern geweiht und wurde auf Hochjagden zur Vorbereitung ihrer blutigen Feste verwendet. Zuletzt befand er sich in den Händen des Alten Jägers Wellin, der vermutlich bei der törichten Jagd auf Dryaden in der Nähe des Mantelwaldes ums Leben kam. Die Waffe besteht aus einem einzigen Stück Eschenholz, auf dem eine gewaltige Speerspitze sitzt.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar

Der Speer von Kerish (ID: BITEME) Schaden: 1-8 +3 ETWO: +3

Besonderheit: Widerstandsbonus Bonus: +10% Widerstand gegen Feuer; 5% Chance +1W6 Kälteschaden Gewicht: 2 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieser Speer besteht aus einer ungewöhnlichen Konstruktion. Der Griff ist kristallklar und aus irgendeinem unbekanntem Material geschaffen. Die Speerspitze selber scheint ein einziger Eiskreis, begleitet von einer Aura der Kälte, zu sein. Darüber hinaus ist der gesamte Speer mit vielen feinen Eiskristallen bestückt.

Fundort: Kerish im Museum vom Wyrnzahn

Der Stab des Beschwörers (ID: UHALB4B) Schaden: 1-6+3 ETWO: +3

Besonderheit: Der Anwender kann die Zauber "Monster herbeirufen IV" oder "Unsichtbarer Pirscher" wirken. Gewicht: 3 Initiative: 1

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieser Stab, mächtige Waffe Werkzeug in einem, wurde von dem einflussreichen Erzmagier Ubath vom Himmlischen Zeichen geschaffen. Der aus Algarond stammende Ubath genoss großes Ansehen aufgrund seiner Fähigkeiten als Beschwörer von Bestien und Elementaren. Unglücklicherweise trieb Ubaths Wunsch nach Macht ihn zu weit. Als er äußerst mächtige Wesen aus den unteren Ebenen heraufbeschwor, war dies sein Untergang. Dieser Stab ist sein wichtigstes Vermächtnis. Er blieb, leicht geschwärzt, zurück, als Ubath nach Acheron fortgezerrt wurde.

Erstklassige Hellebarde (ID: HQHALB) Schaden: 1-10 ETWO: +1
 Besonderheit: - Gewicht: 15 Initiative: 9
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Die Hellebarde ist bei weitem die älteste und am häufigsten verwendete Stangenwaffe. Sie besteht aus einer hackebeilartigen Klinge, die an einem durchschnittlich 2 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Klinge ist auf der Rückseite mit einem Wiederhaken versehen; oben sitzt eine Spitze mit eckigem Querschnitt. Anstelle des Wiederhakens sieht man oft auch einen normalen Haken, um Reiter vom Pferd zu reißen. Eine Hellebarde kann am besten als Kreuzung zwischen einem Speer und einer Axt beschrieben werden.

Funkenhellebarde +1 (ID: UHALB1A) Schaden: 1-10 +1ETWO: +1
 Besonderheit: 15 % Chance +1-10 Schadenspunkte durch Elektrizität Gewicht: 14 Initiative: 8
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Wiederhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 2\)](#)

Große Hellebarde +4 (ID: UHALB5A) Schaden: 1-10+4 ETWO: +4
 Besonderheit: 50 % Chance +2-6 Schadenspunkte durch Säure; Widerstandsbonus: +10 % Magieresistenz Gewicht: 14 Initiative: 8
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Hellebarde (ID: TELIZMAN)

Schaden: 1-10 ETWO: -

Besonderheit: -

Gewicht: 15 Initiative: 9

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Die Hellebarde ist bei weitem die älteste und am häufigsten verwendete Stangenwaffe. Sie besteht aus einer hackebeilartigen Klinge, die an einem durchschnittlich 2 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Klinge ist auf der Rückseite mit einem Wiederhaken versehen; oben sitzt eine Spitze mit eckigem Querschnitt. Anstelle des Wiederhakens sieht man oft auch einen normalen Haken, um Reiter vom Pferd zu reißen. Eine Hellebarde kann am besten als Kreuzung zwischen einem Speer und einer Axt beschrieben werden.

Hellebarde +1 (ID: HALB02)

Schaden: 1-10 +1 ETWO: +1

Besonderheit: -

Gewicht: 14 Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Wie alle anderen dieses Typs, besteht diese Hellebarde aus einer Art gespaltener Axtklinge die auf einem 6 Fuß hohen Stab befestigt ist. Zusätzliches würde sie mit einigen magischen Attributen versehen, die sie im Kampf weitaus effektiver wirken lassen. Ihre scharfe Klinge, zum Beispiel, wird ohne Schwierigkeiten durch das Fleisch bis auf den Knochen durchschneiden, während die Widerhaken-Spitze Löcher in die Rüstung stoßen wird.

Hellebarde +1: Verteidiger (ID: UHALB3A)

Schaden: 1-10 +1 ETWO: +1

Besonderheit: Widerstandsboni: +10 % Widerstandskraft gegen Spitze; +10 % Widerstandskraft gegen Klinge;
Rüstungsklasse: +1 Bonus

Gewicht: 14 Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Hellebarde +2 (ID: HALB03) Schaden: 1-10 +2 ETWO: +2
Bonus

Besonderheit: - Gewicht: 12 Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Hellebarde +2: 'Klinge von Suryris' Suryris, ein weißer Minotaurus, der in Turmish durch die Berge von Orsraun zog, lebte einzig und allein für den Reiz des Kampfes, und gerne forderte er andere Krieger zu einem Kampf um seine magische Waffe, eine mächtige Hellebarde, heraus. Trotz seiner angriffslustigen Art war er ein ehrenhafter Kämpfer, der seinen Gegner nie tötete, wenn er ihm eindeutig unterlegen war. Doch einmal begegnete ihm ein Herausforderer, der stärker war als er. Suryris kämpfte mit ihm viele Stunden und sah sich schon verlieren. Doch plötzlich zerbrach das Schwert seines Gegners, und das Gefecht war zu Ende. Dennoch wusste Suryis, dass er eigentlich verloren hätte. Deshalb bot er dem erstaunten Mann seine Waffe dar, und dieser versäumte hiernach keine Gelegenheit, den edlen Suryis zu rühmen.

Hellebarde von bester Qualität (ID: UHALB2B) Schaden: 1-10 ETWO: +2

Besonderheit: Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Klinge Gewicht: 14 Initiative: 8

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 3\)](#)

Kranke Hellebarde +1 (ID: UHALB2A) Schaden: 1-10 +1 ETWO: +1

Besonderheit: 10 % Chance, dass Ziel mit Krankheit infiziert wird Gewicht: 14 Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 1\)](#)

Langes Beil (ID: LONGCLEV)

Schaden: 1-10 + 4
ETWO: +4

Besonderheit: 10 % Chance, 1-6 eigene Trefferpunkte zu heilen

Gewicht: 15 Initiative: 5

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Klinge
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese Waffe wurde von dem exzentrischen Adeligen Pelp Cadari in Auftrag gegeben. Pelp war ein Freund aller chaotischen Priesterschaften und spendete oft Geld an wen auch immer er gerade interessant fand. Seine Gefährten und Diener hielten immer einen gewissen Sicherheitsabstand, da seine abrupten Gemütschwünge ihn jeden Moment von freudiger Euphorie in tiefe Melancholie oder rasenden Zorn wechseln lassen konnten. Für die Anfertigung dieser Hellebarde hat er wohl über viertausend Goldstücke bezahlt, obwohl er das Objekt nur benutzt hat, um an seinem langen Esstisch sein Geflügel zu "schneiden". Als Pelp starb, hinterließ er die Waffe seinem Haustier, einer Ziege namens Azuth. Bei Azuths Tod sollte die Waffe dann an das erste Mädchen in einem blauem Kleid übergehen, das sein Arbeitszimmer betrat. Zwölf Jahre nach Azuths Tods kam Pelps Nichte Amara auf der Suche nach einem Buch in das Arbeitszimmer. Der Kammerherr von Pelps Anwesen gab Amara das Lange Beil, als sie sechzehn wurde. Sie verkaufte die Waffe, um sich den Besuch einer Akademie der Magie zu finanzieren.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrnzahn Schatz 3\)](#)

Lebenshellebarde +2 (ID: UHALB3C)

Schaden: 1-10 + 2
ETWO: +2

Besonderheit: 10 % Chance, 1-6 eigene Trefferpunkte zu heilen

Gewicht: 14 Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Mörder (ID: SLAYER)

Schaden: 1-6 +5 ETWO: +5

Besonderheit: -

Gewicht: 2 Initiative: 1

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Typ:
Spitze Zweihändig

Beschreibung: Diese Waffe wurde von einem gefallenen Paladin namens Matthain "Schwarzblick" benutzt, um 101 Ritter seines vormaligen Königs zu töten. Matthains Familie, die den Namen Chamberlain trug, produzierte schon seit langer Zeit Paladine des Tyr. Matthains Vater Garlan hatte einst einen mächtigen Hohepriester des Bane getötet, der eine Bedrohung für das Königreich dargestellt hatte. Aber durch seine böse Magie konnte der Priesters wieder von den Toten auferstehen. Er wurde als "Chamberlain-Geist" bekannt und belegte die Familie Chamberlain mit dem Fluch, dass sie nur Totgeburten zur Welt bringen würde, bis er in Frieden ruhen könnte. Als Familienoberhaupt nahm es Matthain schließlich in die Hand, den Fluch, der auf seiner Familie lag, zu brechen. Der Chamberlain-Geist sagte Matthain, dass er dazu 101 Ritter des Königs töten müsse.

Matthain begann mit seiner grauenvollen Aufgabe und erschlug jeden Ritter, den er finden konnte. Zum Beweis seiner Tat zeigte er dem Chamberlain-Geist den Schädel und den Schild der getöteten Krieger. Der König sandte ganze Kompanien von Rittern und Helden aus, um Matthain zu töten, doch er erwies sich als starker Feind. Nach drei Jahren des Tötens hatte Matthain es geschafft, 100 Ritter zu töten. Er sagte dem Chamberlain-Geist, dass der Fluch nun gebrochen werden könne. Der Chamberlain-Spuk jedoch erinnerte den Paladin daran, dass er 101 Ritter des Königs töten müsste.

Matthain nickte voller Kummer und Bedauern. Dann erstach er sich mit seinem eigenen Speer. Da Matthain und Garlan nun tot waren und Matthain seine Pflicht erfüllt hatte, wurde der Fluch gebrochen. Der Chamberlain-Geist wurde von Bane nach Acheron gerufen, und schrie den ganzen Weg dorthin wie am Spieß.

Fundort: Shikata in den Minen von Unter-Dorntief

Mickrigs Megaspeer (ID: POKER)

Schaden: 1-6 +3 ETWO: +3

Besonderheit: -

Gewicht: 5 Initiative: 6

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Typ:
Spitze Zweihändig

Beschreibung: Mickrig war der kleinste Goblin eines der armseligsten Goblinstämme, die es je gegeben hat.

Er war zwar klein, machte seine fehlende Größe aber durch Schläue wett. Bei einem Goblinüberfall auf eine Händlerkarawane fand er in einem der Wagen einen magischen Speer. Er nahm den Speer und veränderte ihn so, dass er bei einem Treffer seinem Opfer tiefere Wunden beibringen würde.

Riesenhellebarde (ID: UHALB2C) Schaden: 2-16 ETWO: -1
 Besonderheit: Abzug auf Rüstungsklasse: 2; Mindeststärke von 18 ist erforderlich Gewicht: 14 Initiative: 8
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 1\)](#)

Speer (ID: SPER01) Schaden: 1W6 ETWO: +3
 Besonderheit: - Gewicht: 5 Initiative: 6
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze 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: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Osthafen

Speer +1 (ID: SPER02) Schaden: 1-6 +1 ETWO: +1 Bonus
 Besonderheit: - Gewicht: 5 Initiative: 5
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Zweihändig

Beschreibung: Speere zählen zu den frühesten Waffen der Menschheit, es gab sie schon in der primitivsten Frühzeit. Die ersten Speere waren einfache Holzstangen oder -stöcke, die an einem Ende angespitzt waren. Als die Metallverarbeitung aufkam, wurden Speerspitzen aus Eisen und Stahl hergestellt. Danach begannen die Waffenbauer, mit verschiedenen Arten von Speerspitzen zu experimentieren, wodurch sich verschiedene Speertypen entwickelten. Dieser Speer unterscheidet sich jedoch etwas von den üblichen, weil ihm gewisse magische Eigenschaften verliehen wurden.

Speer +3, Verfluchter Wendespeer (ID: SPER03)

Schaden: 1-6 +3 ETWO: +3

Besonderheit: Bei jedem erfolgreichem Treffer 3 Schadenspunkte (durch Spitze) für den Werfer

Gewicht: 5 Initiative: 6

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieser verfluchte Speer sieht aus wie ein magischer Speer, doch wenn der Werfer in einer Kampfsituation einen Feind angreifen möchte, dreht sich der Rückbeißer und zielt auf den Werfer. Bei jedem Wurfversuch greift der Rückbeißer den Feind und den Werfer an. Es handelt sich um eine starke Waffe, doch es fragt sich, ob sie die Mühe wirklich wert ist. Der Rückbeißer kann nur unschädlich gemacht werden, wenn sein Fluch durch einen Zauber gebrochen wird.

Spendelards Beschützer (ID: SPENSTAF)

Schaden: 1-6+1 ETWO: +1

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus; Widerstandsbonus +1 Rettungswurf gegen Zauber

Gewicht: 3 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der Zauberer Spendelard war für seine äußerst zweckmäßigen Zauber berühmt. Obwohl er in seinem Leben nicht oft bedroht wurde, brachten ihn seine seltenen, aber weiten Reisen oft in gefährliche Situationen. Ein von ihm selbst angefertigter Stab schützte ihn in diesen Fällen. Später kaufte er einen Stab, der ihm besser gefiel, und verkaufte seinen abgenutzten Beschützer an einen fahrenden Druiden aus Chauntea.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrmszahn Schatz 3\)](#)

Stab der Hand (ID: SHSTAF)

Schaden: 1-6 +3 ETWO: +3

Besonderheit: -

Gewicht: 4 Initiative: 4

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht
Typ: Zweihändig

Beschreibung: Gefertigt im goldenen Zeitalter der Zusammenarbeit zwischen Elfen der Hand der Seldarin und den Zwergen von Dorntief. Dieser Stab wurde mit größter Sorgfalt geschnitzt, geformt und anschließend auf seiner ganzen Oberfläche mit elfischen Runen versehen. Obwohl die meisten Zauberer der Hand es vorzogen, nicht in Nahkämpfe verwickelt zu werden, trugen sie den Stab als Symbol der Macht und Einheit.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Turm Magierarsenal\)](#)

Stab des Odems von Moradin (ID: MORADIN) Schaden: 1-6+2 ETWO: +2
 Besonderheit: Kann Zauber "Wiedererwecken" wirken Gewicht: 3 Initiative: 3
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
 Wucht Zweihändig

Beschreibung: Diesen Stab haben die Priester des Moradin in ihren dunkelsten Stunden sparsam eingesetzt. Er wurde von mehreren Hohepriestern verzaubert und konnte schon einige der größten Zwergenhelden von Dorntief wieder zum Leben erwecken. Zuletzt wurde er verwendet, um Creed Dorn, der von elfischen Bogenschützen und Magiern in einer Schlacht in der Nähe des Kuldaharpasses getötet wurde, wieder zum Leben zu erwecken. Der Stab wurde in Unter-Dorntief versteckt, um zu verhindern, dass er von den Orks gestohlen würde, als diese letztendlich die Verteidigung der Zwerge überrannten.

Fundort: Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief

Stab des Zornes der Natur (ID: NATURE) Schaden: 1-6 + 1 ETWO: +1
 Besonderheit: Ruft die Zauber "Verstricken" oder "Flammenschlag" hervor Gewicht: 3 Initiative: 3
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
 Wucht Zweihändig

Beschreibung: Diesen eisenbeschlagenen Stab hat eine besonders militante Gruppe silvanitischer Druiden geschaffen, um den Zorn der Natur auf all diejenigen zu lenken, die die Wälder verschandeln und dem Druidenorden keinen Respekt zollen. Die Silvaniten haben den Stab oft gegen Priester Malars und andere Götter der Wut eingesetzt.

Fundort: Arundel (der Echte) in Kuldahar

Stabschleuder (ID: STAF01) Schaden: 1-6 ETWO: -
 Besonderheit: - Gewicht: 4 Initiative: 4
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
 Wucht Zweihändig

Beschreibung: Die Stabschleuder ist die einfachste und bescheidenste aller Stabwaffen. Sie ist zwei bis drei Meter lang. Hochwertige Stabschleudern bestehen aus massivem Eichenholz und sind an beiden Enden mit Metall beschlagen. Die Stabschleuder wird mit beiden Händen gehalten.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Orkschamane in Orkhöhle in Osthafen,
[Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#)

Stabschleuder +1 (ID: STAF02) Schaden: 1-6 + 1 ETWO: +1
 Besonderheit: - Gewicht: 4 Initiative: 3
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
 Wucht Zweihändig

Beschreibung: Als einfachste und bescheidenste der Wurfaffen ist die Stabschleuder ein Holzstück von etwa 2 bis 3 Metern Länge. Hochwertige Stabschleudern werden aus robuster Eiche gefertigt und an beiden Enden mit Metall ummantelt. Diese hier ist etwas ganz Besonderes, weil ihr magische Eigenschaften verliehen wurden.

Sternenhellebarde +3 (ID: UHALB4B) Schaden: 1-10 +3ETWO: +3
 Besonderheit: 15 % Chance, dass Ziel betäubt wird;
 Widerstandsboni; +5 % Widerstandskraft gegen Klinge; +5 % Gewicht: 14 Initiative: 8
 Widerstandskraft gegen Spitze; Geschicklichkeit: +1 Bonus
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
 Spitze Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 1\)](#)

Todshellebarde +3 (ID: UHALB4A) Schaden: 1-10 +3ETWO: +3
 Besonderheit: 50 % Chance +2-6 Schadenspunkte durch
 Feuer; 15 % Chance, dass Ziel betäubt wird Gewicht: 14 Initiative: 8
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
 Spitze Zweihändig

Beschreibung: Wie die meisten Hellebarden besteht auch diese Waffe aus einer hackebeilähnlichen Klinge, die an einem zirka 1,80 Meter langen Stiel befestigt ist. Die Hellebarde wurde auch mit mehreren magischen Eigenschaften versehen, um sie noch nützlicher für den Kampf zu machen. Ihre scharfe Klinge durchtrennt zum Beispiel das Fleisch des Gegners bis auf den Knochen, während der Widerhaken an der Spitze Lücken in seiner Rüstung ausnutzt. Diese Hellebarde wurde zudem mit verschiedenen magischen Kräften belegt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 1\)](#)

Icewind Dale - Helme

Heiliger Helm von Lathander (ID: HELMLA) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: Benutzer kann folgende Zauber einmal am Tag zaubern: Mittlere Wunden heilen, Gift neutralisieren und Lähmung aufheben

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Zauberkundigen, Barden, Dieben
Kann nur verwendet werden von: Guten Charakteren

Beschreibung: Dieser exzellent angefertigte Helm hat eine kurze Vergangenheit. Iraeni von Suzail, eine Priesterin der Lathander, hatte diesen Helm für den Besten Ihrer Kirche anfertigen lassen, einen Krieger namens Beldan Miller. Beldan nutzte den Helm sehr oft, da Iraeni sehr oft von Einheiten der Myrkul angegriffen wurde. Nach 20 Jahren des Dienstes für die Lathander, beschloss Iraeni ihr Amt niederzulegen, und somit auch Beldan. Beide heirateten kurze Zeit darauf. Beldan gab seinen Helm vertrauensvoll an einen Paladin der Lathander. Angeblich starb dieser Paladin in einem Kampf mit einem Leichnam nahe des Kampfes der Knochen.

Fundort: Gruft in der Halle der Helden von Ober-Dorntief

Helm (ID: HELMBLK) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 4

Besonderheit: Schützt vor kritischen Treffern

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Zauberkundigen, Barden, Dieben

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

Fundort: Kresselacks Gruft Level 3

Helm der Entgegengesetzten Gesinnung (ID: HELM02) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: Die Gesinnung verkehrt sich ins Gegenteil; Schützt vor kritischen Treffern; Kann nur mit Hilfe eines "Fluch brechen"-Zaubers gebrochen werden

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: -

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

Helm des treuen Verteidigers (ID: HELMDEF) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 2

Besonderheit: Benutzer ist Immun gegen Schlaf und leidet niemals an Erschöpfung

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Zauberkundigen, Barden, Dieben
Kann nur verwendet werden von: Halblingen, Gnomen

Beschreibung: Dieser Helm wurde seit vierhundert Jahren von Halblingen und Gnomen des kleinen und nahezu unbekanntes Tal der Schafhirten getragen. Jedesmal in der Morgendämmerung übergab der Hauptmann der Nachtwache den Helm an den Hauptmann der Tageswache. In der Abenddämmerung gab der Hauptmann der Tageswache den Helm dann zurück. Dieser Kreislauf wiederholte sich ohne Zwischenfälle bis Pheldon Tock, ein Hauptmann der Nachtwache beschloss den Helm gegen einen anderen zu tauschen. Der Helm wäre wohl in Gibbling Amstrongs kuriose Rüstungsgeschäft geblieben wenn nicht ein gelangweilter Zwerg ihn gekauft hätte und sich auf die Reise in ferne Länder gemacht hätte.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar

Helm zum Schutz vor Bezauberung (ID: HELM06) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 4

Besonderheit: Schützt vor kritischen Treffern; Träger ist immun gegen Bezauberung

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Zauberkundigen, 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

Illians Jagdhelm (ID: HELMHUN) Rüstungsklasse: 0 Gewicht: 3

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magieren, Barden, Dieben

Beschreibung: Dieser Helm wurde von dem großen Elfen Jäger Illian Weidendunst getragen. Er wurde aus Dank von Halblingen konstruiert als Illian einen Priester von Malar, der den Schrein der Halblinge, mit einer Meute von blutrünstigen Bestien heimsuchte, jagte und auch zur Strecke brachte. Der Helm diente Illian vortrefflich bei der Jagd auf Hirsche in Cinnaelos'Cor, einem Elfen Erholungsgebiet. Als einer der Hirsche in ein Dickicht aus Ranken und Brier entkam folgte ihm Illian. Als Illian durch das Unterholz schlüpfte verfangen sich die Hörner des Helms und sein Kopf verdrehte sich grauenvoll. Er wurde am nächsten Tag mit gebrochenem Genick aufgefunden.

Patrioten Helm (ID: HELMPAT)

Rüstungsklasse: 0

Gewicht: 4

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magieren, Barden, Dieben

Beschreibung: Dieser Helm wurde vom Zwergenkrieger Danel Silberfrost, König und Märtyrer des verlorenen Stadtstaates Silberfels getragen. Danels Taten sind nicht so bekannt wie die viele anderer heroischer Zwerge, aber dies liegt sicher daran, dass sein Königreich mit ihm unterging. Seine Nation musste schwere Verluste hinnehmen als Trolle und Riesen sie vor tausend Jahren im nahezu vergessenen "Krieg des kochenden Blutes" angriffen. Der Krieg zwischen den Stämmen der Monster und dem Königreich von Silberfels tobte über fünfzehn Jahre. Danel machte nie Anstalten aus seinem Königreich zu fliehen, suchte nie die Hilfe benachbarter Länder oder verließ seine Untertanen. Der Sache zum trotz flohen viele seiner Männer doch Danel blieb bis zum bitteren Ende in Silberfels. Vor der Entscheidungsschlacht sagte Danel zu seinem Volk, "Wenn ihr das Ding von meinem Kopf fallen seht, dann will ich sichergehen, dass ihr euch nicht wie Gold biegt sondern wie Eisen brecht". Kurz nach dem Beginn der Schlacht war Danel auch schon an forderster Front zu finden und verschwand kurz darauf in einem Herr aus Trollen. In dem Moment als sein Helm aus der Sicht verschwand kam jeder Mann, Jede Frau und jedes Kind aus den Höhlen unter Silberfels und töteten so viele Trolle und Riesen wie sie konnten. Fässer mit flammendem öl wurden über Danels Palast und die beliebtesten Gebiete der Stadt ausgekippt. Das Feuer verschlang genauso viele Zwerge wie Trolle und die schrecklichen Frostriesen. Am Ende trugen die Monster einen teuren Sieg davon. Die Stadt der Zwerge nur noch eine Ruine, aus der keine Schätze, Sklaven oder Verpflegung mehr geborgen werden konnte. Viele Trolle starben den Hungertod im Winter und die Allianz mit den Riesen war dahin, die gesamte Armee zerfiel.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrmszahn Schatz 2\)](#)

Sunes Lorbeeren der Gunst (ID: HELMSUN)

Rüstungsklasse: 0

Gewicht: 1

Besonderheit: +1 Charisma beim Tragen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: -

Beschreibung: Dieser Kranz aus Lorbeerblättern und Rosen war eine Gabe der Kirche von Sune an die Priesterinnen Hanali Celanils in der Hand der Seldarin. Die Vertreterinnen der menschlichen Göttin der Liebe und Schönheit waren sehr beliebt, und die Hohepriesterin Hanali Celanils setzte sich den Kranz fortan immer auf, wenn Menschen zu Besuch in die Hand kamen. Die Orks warfen den Kranz achtlos weg, als sie den Turm der Priesterinnen plünderten.

Fundort: Ihr bekommt ihn von Denani im Solonar Turm (AR5201) im Austausch für das heilige Wasser

Totengesicht (ID: HELMDED)

Rüstungsklasse: 0

Gewicht: 3

Besonderheit: Schutz vor kritischen Treffern, Immunität gegen Alp, Mantel der Furcht, -2 Charisma beim Tragen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern, Barden, Dieb

Beschreibung: Diese alten Helme waren unter den Reghed-Barbaren, die das spätere Eiswindtal besiedelten, weit verbreitet. Die Konstruktion ist relativ simpel: Sie besteht aus einem einfachen Eisenhelm mit aufklappbarem Visier. Wenn die Herstellung des eigentlichen Helms vollendet war, wurde auf das Visier das Bild eines toten Kriegers aufgeprägt. Auf der Stirn wurden zusätzlich der Name des Kriegers und die Todesursache eingraviert. Dann wurde der Helm auf den Scheiterhaufen des Toten gelegt. Die Priester glaubten, die Maske würde die Furcht der Toten vor dem Leben nach dem Tod verbergen, wenn sie von Tempus gerichtet würden. Die Helme der tapfersten Krieger wurden nach einem Monat von den Priestern in Verwahrung genommen. Die Namen dieser Krieger wurden in den darauf folgenden Jahren in den täglichen Ritualen der Priester lobend erwähnt. Legenden zufolge machte der Helm seinen Träger tatsächlich gegenüber Furcht immun, wenn Tempus den Krieger als tapfer befand. Dieses Exemplar ist mit dem Namen "Siglef" und dem Wort "Axt" versehen.

Fundort: Drachenaugen Level 5 (AR4005 X=2988 Y=311)

Icewind Dale - Instrumente

Bardisches Horn der Walhalla (ID: BARDIC)

Besonderheit: Einmal am Tag ruft dieses Horn 2-4 Berserker herbei, die die Feinde des Benutzers angreifen.

Beschreibung: Dieses Horn wurde von dem angesehenen Barden eines nicht mehr existenten Reghed-Barbarenstammes gefertigt. Der Barde hieß Beogin, und seine Lieder werden von vielen nördlichen Stämmen gesungen. Er hatte dieses Horn bei sich, während er die vielen titanischen Schlachten beobachtete. Der Häuptling seines Stammes gab ihm das Instrument mit der Anweisung, es zu verwenden, wenn er jemals in Lebensgefahr geraten sollte. Beogin, zu stolz, jemals seine Stammesbrüder zu Hilfe zu rufen, fiel in der Schlacht, das Horn verborgen in seinem Mantel.

Fundort: Gerths Ausrüstungsladen in Kuldahar

Das Lustige Kurzhorn (ID: **Besonderheit:** Dieses Instrument wendet einen Segen auf den MHORN) Spieler an.

Beschreibung: Das Lustige Kurzhorn gehörte einst der Elfenbardin Prophia Kupferfeuer. Sie nahm das kleine Instrument überall hin mit. Trotz seiner eher beschränkten Kräfte gehört es zu den Zaubergegenständen, die schon am weitesten in Faerun herumgekommen sind. Prophia nahm es angeblich auf verschiedene Elementarebenen mit, nach Elysium und Baator, und auf eine Reise vom Grat der Welt in die entlegensten Winkel von Wa. Das Lustige Kurzhorn hat schon Paschas in Calimshan unterhalten, den Zorn der heiligen Mörder in Zakhara beschwichtigt und Matrosen auf der See des Sternenregens neue Kraft gespendet. Das Lustige Kurzhorn ging verloren, als Prophia es irgendwo in der großen Wüste Anauroch versehentlich fallen ließ.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kuldahar Pass Schatz\)](#)

Die Schreckliche Alte Laute von Pellon Kay (ID: **Besonderheit:** Das Spielen der Laute in Richtung eines Ziels PELLON) ruft den Schreckenszauber hervor.

Beschreibung: Pellon Kay wurde in den Geschichtsbüchern nie wegen seines musikalischen Talents erwähnt. Wäre seine Laute nicht so berühmt gewesen, hätte man ihn längst vergessen. Er wurde in Sembia geboren und wuchs in einer Musikerfamilie auf. Pellon Kay nahm seine musikalischen Darbietungen nie besonders ernst. Durch seine bissige Art und Streitsucht machte er sich überall viele Feinde. Nach Meinung der Gelehrten hielt Milil nicht viel von Pellons Sprüchen, Talos aber fand Pellons Haltung recht witzig. Der Avatar des Talos hatte zugesehen, wie Pellon eines Abends in einer Kneipe einen Streit mit über zwanzig Männern vom Zaun brach. Zur Untermauerung der destruktiven Geschehnisse berührte Talos die Laute, die neben Pellons bewusstlosem Körper lag. Nach dieser Nacht entdeckte Pellon, dass er andere in den Wahnsinn treiben konnte, indem er einfach nur die Laute in ihre Richtung spielte. Er genoss es, Söldner und Seemänner wochenlang gegeneinander aufzuhetzen. Letztendlich wurde Pellon Kay von einem furchterregenden Krieger mit einer Armbrust zur Strecke gebracht, der Pellon nicht nahe genug an sich herangelassen hatte, um die magische Laute einzusetzen. Der unbekannte Krieger warf die Laute in die See des Sternenregens.

Die Sister des Kriegs (ID: **Besonderheit:** Diese Sister ruft beim Anwender Mut hervor. CITTERN)

Beschreibung: Die Sister des Kriegs ist eines der wenigen Musikinstrumente, für das sich die Kirche des Tempus offiziell aussprach. Angefertigt wurde sie von einem Instrumentenbauer namens Relias Schwarzsaat, einem Halbbling, Priester des Arvoreen, dem Verteidiger, segneten die Sister mit beeindruckenden Kräften. Relias hatte nie vorgehabt, auf seinem wundervollen Instrument zu spielen. Letztendlich verkaufte er das rötliche Instrument an einen Barden namens Gallow Deely. Gallow war ein großer, schlaksiger Mann, der sich oft in Gesellschaft von Abenteurern aufhielt. Gallow taugte zwar nicht als Kämpfer, bewies jedoch ein außerordentliches Talent, Heldensagen zu vertonen. Durch den Einsatz der Sister half er der Kompanie der Gefrorenen Bäume, im Jahr 1013 TZ einen jungen grünen Drachen zu erlegen. Sein Lied zum Gedenken an dieses Ereignis hatte eine ausgelassene Melodie und den Titel "Der Kampf der grünen Dreizehn". Es wird bis zum heutigen Tag in Tavernen der Mitte und des Westens gespielt.

Fundort: Nische in der Lindwurmecke der Frostriesenhöhle des Wyrmszahns

Leier des Fortschreitens (ID: LYRE) Besonderheit: Das Instrument, das unter dem linken Arm gehalten wird, erlaubt einem Barden, sich zwei zusätzliche Zauber 2. Grades und einen zusätzlichen Zauber 3. Grades einzuprägen.

Beschreibung: Die Leier des Fortschreitens wurde von dem Barden Sedini Paletto geschaffen. Sedini war in schwierigen Zeiten Lehrer junger, ehrgeiziger Barden. Dieses Instrument, das er immer am Körper trug, half Sedini, jeden abzuwehren, der ihn oder seine Schüler angriff. Als Sedini alt wurde, gab er die Leier an seinen besten Schüler Galwen Alaman weiter. Galwen lehrte einige Jahre, bevor er sich als Abenteurer in die Wildnis aufmachte. Man glaubt, dass er die Leier verloren hat, als er sie in einem Sumpf versehentlich fallen ließ.

Fundort: Orricks Studienzimmer in Kuldahar

Owains Wiegenlied (ID: SHAWM) Besonderheit: Wenn diese Instrument gespielt wird, wendet es den Kältekegel an und fügt 10-40+10 Schadenspunkte zu.

Beschreibung: Owains Wiegenlied wurde von einem geistig gestörten Barden namens Owain Pfeifer geschrieben. Pfeifer, ein Anbeter Aurils, wurde in Silbrigmond geboren und wurde gemäß der kalten Umgebung seiner Heimat erzogen. Er unternahm viele Reisen zur Mondsee, wo er den Magier Pelham vom Moor kennen lernte. Owain und Pelham wurden gute Freunde und blieben über ein Jahrzehnt lang miteinander in Kontakt. Schließlich bezauberte Pelham dem Barden für ein kleines Sümmchen Geld sein Wiegenlied. Owain setzte das Instrument nur selten im Kampf ein, und wenn, dann normalerweise nur, wenn er verspätete Fluggänse fand, die sich auf einem See vergnügten. Er stieß dann so kräftig in das Rohr, dass die Gänse einen Ton hörten, der wie der Ruf ihrer Brüder und Schwestern klang, gen Süden zu ziehen, um zu überwintern. Wenn die Gänse dann zum Flug ansetzten, gefroren sie mitten in der Bewegung durch Owains Horn und verendeten kläglich.

Fundort: Gruft in der Halle der Helden von Ober-Dorntief

Violine des hohlen Mannes (ID: VIOLIN) Besonderheit: Herbeirufung von 1-4 Schatten, um ein Ziel zu attackieren, einmal pro Tag

Beschreibung: Dieses Instrument ist auch bekannt als "Tallows Violine", aber das ist wohl nur unter den Musikliebhabern ein Begriff, da der Name Nikolai Tallow Unglück verheißt. Nikolai wurde als Sohn eines Krämers in der Nähe von Hoch Haspurs Ebene geboren. Durch den starken Reiseverkehr in dieser Region lernte Nikolai viele verschiedene Kulturen kennen. Einer der Reisenden war ein Elf namens Relev Rinnsal. Er war es, der ihm zum ersten Male eine Violine zeigte. Relev war es auch, der Nikolai mehrere Jahre auf seiner Wanderschaft durch die Region auf der Violine unterrichtete. Relev wußte das Nikolai ein hochbegabtes Kind mit schnellen Fingern, einer unglaublichen Auffassungsgabe und einer Leidenschaft für alle Dinge dieser Welt war. Relev stellte aber auch fest, dass Nikolai überaus stolz und arrogant war. Doch trotz Nikolais Fehler und Boshaftigkeit brachte ihm Relev alles was er wusste bei.

Nachdem Relev durch eine Handvoll Orks getötet wurde, machte sich Nikolai alleine auf und übte. Trotz seiner vielen Reisen kehrte er immer wieder in die Isolation seiner bergigen Geburtsstätte zurück. Nach und nach wurde er in seiner Heimat, dem südlichen Mondsee und Sembia, für sein unglaubliches Talent und die Leidenschaft bei seinen Auftritten berühmt. Vielleicht drangen so die Neuigkeiten über diesen stolzen Virtuosen zu Schlotter Ghon einem üblen Kerl aus Calaunt. Als Schlotter und seine Bande von Halsabschneidern sich auf den Weg durch den Elfenblutpass machten, stoppten sie am Wirtshaus "Zum Elf in der Rüstung" und unterbrachen einen Auftritt von Nikolai, der sich zu dieser Zeit mit seinem Vater dort befand.

Nikolai weigerte sich für Schlotter und seine Männer weiterzuspielen. Er nannte sie stinkige Dummköpfe und versuchte, einen würdigen Abgang zu machen. Schlotter verletzte Nikolais Stolz indem er feststellte, dass Nikolai das Wirtshaus nur verlassen wolle weil er Angst habe seinen Auftritt fortzusetzen da er ja wohl inkompetent sei. Nikolai entgegnete nur, dass sein Können so einzigartig sei, dass er mit seinem Spiel die Toten aus den Gräbern auferstehen lassen könne. Anscheinend unzufrieden mit dieser Antwort packte sich Schlotter Nikolais Vater und stach ihm seinen Dolch ins Herz. Als eine Anzahl von Leuten ihm zu Hilfe eilen wollten wurden diese Opfer seiner Männer.

Schlotter stand jetzt breitbeinig über Nikolais totem Vater und sagte, "Wo ist denn deine große Klappe jetzt, Fiedeler?". Ohne ein Wort zu verlieren griff Nikolai zu seiner Violine und begann eine Melodie zu spielen, die noch niemand der Einwohner in Hoch Haspur jemals gehört hatte und niemand in Faerun jemals wieder hören würde. Nikolai spielte mit einer glühenden Leidenschaft. Augenzeugen sagten später aus, dass er den Eindruck eines Wahnsinnigen machte, mit einem Ausdruck im Gesicht, den sie nie für möglich gehalten hätten. Auf dem Höhepunkt seiner schauerlichen Vorstellung mussten Schlotter und seine Männer mit ansehen wie die Seelen der von ihnen getöteten Männer und Frauen sich aus den kalten Gräbern ihrer Körper erhoben, um sich lauthals schreiend auf ihre Mörder zu stürzen. Die Banditen starben einen grauenvollen Tod, dahingerafft durch die Schatten ihrer Opfer. Nikolai hörte nicht auf zu spielen und tanzte durch die Straßen seiner alpinen Heimat bis alle Männer, Frauen, Kinder und Tiere, die jemals in dieser Region starben aus ihren Gräbern stiegen und mit Nikolai in der Ferne in einem mysteriösen Nebel, so schnell wie sie gekommen waren, auch wieder verschwanden. Legenden besagen, dass in nebligen Nächten der Geist von Nikolai Tallow in seine Heimat zurückkehrt, auf einer Geistervioline spielend gefolgt von einer Reihe im Mondschein tanzender Toter.

Fundort: Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief

Icewind Dale - Hämmer

Ätzhammer (ID: U1HAM3A)

Schaden: 1-4 + 3 ETWO: +2

Besonderheit: 30 % Chance +1-4 Schadenspunkte durch Säure

Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 4\)](#)

Conlans Hammer (ID: ZZA7CH)

Schaden: 1-4 +2, ETWO: +1, +4
+5 gegen Eisengolems gegen Eisengolems

Besonderheit: -

Gewicht: 4 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser scheinbar gewöhnliche Hammer ist mit einem besonderen Zauber belegt, der seine Fähigkeit verstärkt, Metall zu verformen, insbesondere das behandelte Erz, das die Magier zum Anfertigen von Eisengolems verwenden. Der Hammer war ursprünglich zwar als Werkzeug zur Herstellung solcher Waffen gedacht, eignet sich aber genauso gut dafür, sie bei Bedarf wieder zu zerschlagen.

Fundort: Truhe in Conlans Schmiede (Kuldahar)

Erstklassiger Kriegshammer (ID: HQHAMM)

Schaden: 1-4 + 1 ETWO: +1

Besonderheit: -

Gewicht: 6 Initiative: 4

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Ritter zu Pferde können lange Stangenwaffen nur schlecht einsetzen. Deshalb wurden viele Waffen mit einem kürzeren Stiel versehen, sodass sie auch mit nur einer Hand geführt werden können. Streitkolben und Flegel sind zwei Beispiele für eine solche Waffe - der Kriegshammer ein drittes. Der Kriegshammer für Reiter ist ein Nachfolger des Luzerner Hammers. Er besteht vollständig aus Stahl, mit Rondellen, die den Griff schützen und verstärken. Rondelle sind kleine Metallscheiben, die oft mit Mustern verziert sind. Der Stiel ist ungefähr 45 Zentimeter lang."

Funken sprühender Kriegshammer +2 (ID: U1HAM3B)

Schaden: 1-4 + 3 ETWO: +2

Besonderheit: 50 % Chance +1-3 Schadenspunkte durch Elektrizität; 10 % Chance, dass Ziel betäubt wird

Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: Everard in Osthafen (Tempel von Tempus), [Zufallsgegenstand \(Angetrennte Hand Kriegshämmer\)](#)

Geweihter Kriegshammer (ID: U2HAM2A)

Schaden: 2-8 +3 ETWO: -2 Punktabzug

Besonderheit: Abzug auf die Rüstungsklasse: 1; Mindeststärke von 18 ist erforderlich

Gewicht: 15 Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Zweihändig

Beschreibung: Der zweihändige Hammer ist dem traditionellen Kriegshammer sehr ähnlich, besitzt aber einen längeren Stiel, sodass er eine größere Reichweite erzielt und mehr Schaden verursacht.

Geweihter Kriegshammer +1 (ID: U1HAM2A)

Schaden: 1-4 + 2 ETWO: +1

Besonderheit: Einprägen von einem zusätzlichen Priesterzauber des 1. Grades

Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Geweihter Kriegshammer +2 (ID: U2HAM3B)

Schaden: 1-4 + 3 ETWO: +2

Besonderheit: Einprägung von 2 zusätzlichen Priesterzaubern des 1. Grades; Einprägung von einem zusätzlichen Priesterzauber des 2. Grades

Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Angetrennte Hand Kriegshammer\)](#)

Geweihter Kriegshammer +3 (ID: U1HAM4B) Schaden: 1-4 +4 ETWO: +3

Besonderheit: Einprägung von 2 zusätzlichen Priesterzaubern des 1. Grades; Einprägung von einem zusätzlichen Priesterzauber des 2. Grades; Einprägung von einem zusätzlichen Priesterzauber des 3. Grades Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrnzahn Schatz 1\)](#)

Höherer Phasenkriegshammer +3 (ID: U1HAM5A) Schaden: 1-4 + 4 ETWO: +3

Besonderheit: 15 % Chance, dass Teilungszauber auf das Ziel angewendet wird; 25 % Chance +1-4 Schadenspunkte durch Kälte Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 4\)](#)

Kriegshammer (ID: MAUL) Schaden: 1-4 + 1 ETWO: -

Besonderheit: - Gewicht: 6 Initiative: 4

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Ritter zu Pferde können lange Stangenwaffen nur schlecht einsetzen. Deshalb wurden viele Waffen mit einem kürzeren Stiel versehen, sodass sie auch mit nur einer Hand geführt werden können. Streitkolben und Flegel sind zwei Beispiele für eine solche Waffe - der Kriegshammer ein drittes. Der Kriegshammer für Reiter ist ein Nachfolger des Luzerner Hammers. Er besteht vollständig aus Stahl, mit Rondellen, die den Griff schützen und verstärken. Rondelle sind kleine Metallscheiben, die oft mit Mustern verziert sind. Der Stiel ist ungefähr 45 Zentimeter lang."

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Kesselacks Gruft Level 1, Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#)

Kriegshammer (heißt in der englischen Version Redemption) (ID: REDEMT)

Schaden: 1-4 + 5 ETWO: +4

Besonderheit: Bannt Bezauberung und Berserkerrausch der getroffenen Wesen

Gewicht: 6 Initiative: 1

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser Kriegshammer wurde von der Kirche des Torm verzaubert, um verzauberte Kämpfer ihrer ursprünglichen Treue zu ermahnen. Hohepriester des Torm hielten den Hammer gewöhnlich bei Schlachten bereit und hielten Ausschau nach Kriegeren, die durch Magie verleitet wurden, ihre Kameraden anzugreifen. Der Hammer ging verloren, als der letzte Hohepriester, der die Waffe hielt, Ardo Meller, in der Schlacht der Schwarzen Wiesen im Jahr 1230 TZ fiel. Vermutlich haben Anhänger des drakonischen Gottes Tchazzar die Waffe aus dem Verkehr gezogen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrnzahn Schatz 1\)](#)

Kriegshammer +1 (ID: HAMM02)

Schaden: 1-4 + 2 ETWO: +1 Bonus

Besonderheit: -

Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: Kesselacks Gruft Level 1 (Mytos), Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 1\)](#)

Kriegshammer +2 (ID: HAMM03)

Schaden: 1-4 +3 ETWO: +2 (+1 Elektrizität) Bonus

Besonderheit: -

Gewicht: 5 Initiative: 2

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht
Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser Hammer ist Nebenprodukt eines Scherzes eines Gnom-Erfinders. Angeblich war ein kleiner fleißiger Gnom in der Lage eine besondere Legierung herzustellen, die eine beträchtliche elektrische Ladung speichern konnte. Geschickt wob er Metallfäden mit dieser Legierung in seine ledernden Arbeitshandschuhe und grüßte zur eigenen Belustigung seine Gäste mit "einschlagendem" Erfolg. Bis er eines Tages einem vorbeireisenden zwergischen Waffenschmied die Hand schüttelte. Gerüchten zufolge soll der Schlag so stark gewesen sein, dass der Bart des armen Waffenschmieds Feuer fing. Um am Leben zu bleiben, musste der Gnom-Erfinder das Geheimnis um seine besondere Legierung dem zwergischen Waffenschmied preis geben. Letzterer führt nun ein bequemes Leben mit der Herstellung verschiedener Waffen mit dieser Legierung.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Angetrennte Hand Kriegshammer\)](#)

Kriegshammer +3: Lebensspender (ID: U1HAM4A) Schaden: 1-4 + 4 ETWO: +3

Besonderheit: 20 % Chance, 1-4 eigene Trefferpunkte zu heilen
Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht
Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 3\)](#)

Kriegshammer +4: Verteidiger (ID: U1HAM5B) Schaden: 1-4 + 5 ETWO: +4

Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus
Widerstandsboni: +15 % Widerstandskraft gegen Spitze
+15 % Widerstandskraft gegen Klinge +15 %
Widerstandskraft gegen Wucht +15 % Magieresistenz +3
Rettungswurf gegen Zauber
Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht
Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 4\)](#)

Kriegshammer der Teilung +2 (ID: U2HAM4B) Schaden: 1-4 + 3 ETWO: +2
 Bonus

Besonderheit: 10 % Chance, dass Zielwesen von Krankheit befallen wird; 15 % Chance +1-4 Schadenspunkte durch Kälte Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrmszahn Schatz 1\)](#)

Schlaf des Riesen (ID: GSLEEP) Schaden: 1-4 + 3 ETWO: +4

Besonderheit: - Gewicht: 5 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Waffe wurde von dem Waldläufer Althax Grom geführt. Althax hasste die Riesen, die in seiner Heimat ihr Unwesen trieben, und war von Kindesbeinen an dazu angeleitet worden, sie auszurotten. Obwohl Althax seine Feinde anfangs mit dem Schwert und dem Bogen bekämpfte, merkte er bald, dass er mit diesen Waffen nichts gegen die riesigen Feinde ausrichten konnte. Aus diesem Grunde verzauberte sein Druidenfreund Eladan für ihn diesen großen Hammer. Das Ansehen dieser Waffe stieg, je mehr Legenden sich um Althax rankten. Obwohl der Kriegshammer nach Althaxs frühem Ableben durch viele Hände wanderte, wird der Schlaf des Riesen für immer als Waffe des gigantischen Kriegers in Erinnerung bleiben.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrmszahn Schatz 1\)](#)

Zweihändiger Kriegshammer +3: Odem des Dämonen (ID: U2HAM5A) Schaden: 1-4 + 4 ETWO: +3
 Bonus

Besonderheit: 20 % Chance, Magierzauber Gewicht: 6 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 4\)](#)

Zweihändiger Sternenkriegshammer +4 (ID: U2HAM4A)	Schaden: 1-4 + 5	ETWO: +4 Bonus
Besonderheit: Widerstandsboni: +10 % Magieresistenz +2 Rettungswürfe gegen Zauber	Gewicht: 6	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig

Beschreibung: Wie andere Waffen seines Typs besteht dieser Kriegshammer vollständig aus Stahl; am Ende des 45 Zentimeter langen Stiels sitzt ein Hammerkopf, dessen Wucht selbst Knochen zertrümmern kann. Dieses Exemplar wurde zusätzlich mit ein paar magischen Attributen ausgestattet, die seine Wirksamkeit im Kampf weiter steigern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 3\)](#)

Icewind Dale - Kurzschwerter

Das Schwert der Tage (ID: DAYS)	Schaden: 1-6 +3	ETWO: +3
Besonderheit: Träger ist immun gegen Hast und Verlangsamung; 25 % Chance, dass Ziel verlangsamt wird	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieses Kurzschwert wurde von hoch qualifizierten Halbling-Waffenschmiedern in Zusammenarbeit mit dem Schwarzen Hund, einer Vereinigung von drei Priestern Urogalans, angefertigt. Die Priester des Totengottes erzeugten und verzauberten das Schwert im Auftrag eines berühmten Halbling-Abenteurers namens Eriadon Eichhohl. Eriadon war bekannt dafür, dass er Schänder der Gräber seines Volkes gnadenlos bekämpfte. Das Schwert hat eine stumpfe, glatte Klinge mit einer tiefen Gravur auf einer Seite. Die Inschrift ist in Thorass verfasst und listet in verschiedenen Tabellen alle Tage eines Zehntags, alle Monate eines Jahres, Mondzyklen, wichtige Feiertage und Feste der Halblinge und die Jahre im Leben Eriadons auf. Auf der anderen Seite der Klinge befindet sich nur das Zeichen des Herstellers, der Kopf eines schwarzen Hundes, nebst der Inschrift "DAS SCHWERT DER TAGE". Da das Silber der Gravuren längst angelaufen ist, sind die Worte und Bilder nur dunkel erkennbar. Nach dem Tod Eriadons gelangte das Schwert in den Besitz eines Wanderpriesters von Arvoreen dem Verteidiger, der vermutlich starb, als er im Hochmoor gegen Goblins kämpfte.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 6\)](#)

Eistaucher (ID: DIVER)	Schaden: 1-6 +2	ETWO: +2
-------------------------------	-----------------	----------

Besonderheit: 50 % aller Treffer berauben das Ziel zwei Runden lang seiner Zauberfähigkeit
 Widerstandsboni: +1 Gewicht: 1 Initiative: 1
 auf Rettungswurf gegen Zauber; +5 % Magieresistenz

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Schwertverkäufer Naradon aus Thesk war dafür bekannt, dass er feindliche Magier schnell und effizient besiegen konnte, auch wenn diese in der überzahl waren. Er erwarb sein Ansehen mithilfe dreier Dinge: dem Trank der Schnelligkeit, den Sieben-Meilen-Stiefeln und seinem treuen Kurzsword, Eistaucher. Im Gegensatz zu anderen magischen Waffen hat Eistaucher keine dunkle, mörderische Vergangenheit. Naradon gab das Abenteuerleben auf, als er zweiunddreißig Jahre alt war. Schon kurz darauf holte ihn seine Vorliebe für den Trank der Schnelligkeit ein und er starb vier Jahre später an Altersschwäche. Sein alleiniger Erbe wollte kein Abenteurer werden. Er verkaufte die Waffe wenige Jahre nach dem Tod seines Vaters an einen bekannten Fassadenkletterer. Das Schwert kann an dem Eisvogel erkannt werden, der auf die Parierstange aufgeprägt ist.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 6\)](#)

Erstklassiges Kurzsword (ID: HQSSWORD) Schaden: 1-6 ETWO: +1

Besonderheit: - Gewicht: 3 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich ideal zum Stoßen.

Flammendes Kurzsword +1 (ID: USSWD2A) Schaden: 1-6 +1 ETWO: +1 Bonus

Besonderheit: 50 % Chance +1-3 Schadenspunkte durch Feuer Gewicht: 2 Initiative: 3

Beschränkungen: - Schadenstyp: Spitze Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 3\)](#)

Geringere Verheißung eines Gottes (ID: USSWD3B)	Schaden: 1-6 +2	ETWO: +2 Bonus
Besonderheit: 5 % Chance, +1-6 eigene Trefferpunkte zu heilen	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Kreuzschwerter\)](#)

Kurzsword (ID: SW1H07)	Schaden: 1-6	ETWO: -
Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist die erste und ursprüngliche Form eines Schwertes. Einfach ausgedrückt ist ein Kurzsword ein Dolch, bei dem die Klinge so lang ist, daß das Ganze nicht mehr als Dolch bezeichnet werden kann. Der Begriff "Kurzsword" 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 Kurzsword hervorragend zum Stoßen eignet.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Orkbogensützen in der Orkhöhle in Osthafen, [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#)

Kurzsword +1 (ID: SW1H98)	Schaden: 1-6 +1	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich ideal zum Stoßen.

Fundort: Aldwin (Inn) in Kuldahar, Conlan (Schmied) in Kuldahar, Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 1\)](#)

Kurzsword +2 (ID: SW1H09)	Schaden: 1-6 +2	ETWO: +2 Bonus
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Kurzsword +2: 'Das Pfeifende Schwert' In den Ebenen der östlichen Shaar lebte ein kleiner Schmied von der Rasse der Menschen, dessen fast zwergenhafter Wuchs der Größe seiner Seele nicht gerecht wurde. Er war zwar ein versierter Waffenschmied, aber seine eigentliche Fähigkeit bestand darin, ein gefühlvolles 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 mit der Zeit in grausame Quälerei, sodass 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.

Kurzsword +4: Hammer (ID: USSWD5B)	Schaden: 1-6 +4 (1-3 durch Wucht)	ETWO: +4 Bonus
Besonderheit: 20 % Chance, dass Ziel betäubt wird	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 3\)](#)

Kurzschwert der Hand (ID: SHSSWRD)	Schaden: 1-6 +3	ETWO: +3
Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Gefertigt im goldenen Zeitalter der Zusammenarbeit zwischen Elfen der Hand der Seldarin und den Zwergen von Dorntief. Dieses Kurzschwert zeichnet sich aus durch hervorragende zwergische Handwerkskunst und seine glänzende Klinge ist verziert mit elfischen Runen. Es gab Schwertkämpfer in der Hand der Seldarin, die die Schnelligkeit und das Gewicht eines Kurzschwerts bevorzugten. Es wurde geschmiedet, um solchen Schwertkämpfern entgegen zu kommen, die es vorzogen, mit Schnelligkeit und Eleganz zu töten anstatt durch rohe Gewalt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Kruzschwerter\)](#)

Kurzschwert der Handlung +2 (ID: USSWD3C)	Schaden: 1-6 +2	ETWO: +2 Bonus
Besonderheit: Geschicklichkeit: +1 Bonus	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzschwert ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzschwert nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzschwert nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Kruzschwerter\)](#)

Kurzschwert der Heilung +4 (ID: USSWD5B)	Schaden: 1-6 +4	ETWO: +4 Bonus
Besonderheit: 15 % Chance, +1-6 eigene Trefferpunkte zu heilen	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 3\)](#)

Kurzsword der Heimtücke (ID: SW1H10)	Schaden: 1-6 +3	ETWO: +3 Bonus
Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Kurzsword der Heimtücke: 'Die Klinge des Schattens' Die Klinge des Schattens wurde als perfektes Todesinstrument eines Meuchelmörders geschaffen. Sie ist sehr begehrt bei allen, die Streitigkeiten mit dem Schwert ausfechten, und meistens wechselt sie schnell den Besitzer.

Niederes Phasenkurzsword (ID: USSWD2B)	Schaden: 1-6 +1 (+1- 2 durch Kälte)	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: 10 % Chance, dass Teilungszauber auf das Ziel angewendet wird	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 2\)](#)

Schattenkurzsword +3 (ID: USSWD4A)	Schaden: 1-6 +3	ETWO: +3 Bonus
Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus, +15 % auf die Fähigkeit der List	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 5\)](#)

Statisches Kurzsword +3 (ID: USSWD4B)

Schaden: 1-6 +3 (+1- ETWO: +3
4 durch Elektrizität) Bonus

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus

Gewicht: 2 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ:
Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wurmzahn Schatz 2\)](#)

Trägheit (ID: USSWD3A)

Schaden: 1-6 +2 ETWO: +2
Bonus

Besonderheit: 10 % Chance, dass Ziel verlangsamt wird

Gewicht: 2 Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Spitze Typ:
Einhändig

Beschreibung: Das Kurzsword ist der erste Schwerttyp, der überhaupt entstanden ist. Im Grunde ist ein Kurzsword nichts anderes als ein Dolch, der eine so lange Klinge hat, dass er nicht mehr als Dolch durchgehen kann. In der Klassifizierung der Schwerter taucht der Begriff Kurzsword nicht auf. Er wird aber gemeinhin verwendet, um eine zweischneidige Klinge von etwa 60 Zentimeter Länge zu bezeichnen. Das Schwert läuft normalerweise spitz zu und eignet sich so ideal zum Stoßen. In die Klinge sind verschiedene Inschriften der Macht eingeritzt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 6\)](#)

Icewind Dale - Langschwerter

Blitzhalt (ID: ULSWD4A) Schaden: 1-8 +3 ETWO: +3 Bonus

Besonderheit: 15 % Chance, den Zauber Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 5\)](#)

Erevains Breitschwert (ID: EREVAIN) Schaden: 2-8 +2 ETWO: +2

Besonderheit: Widerstandsbonus: +2
Rettungswurf gegen Stäbe; +10 %
Säurewiderstandsfähigkeit Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieses Breitschwert gehörte einst Erevain Schwarzgarbe, einem Elfen aus Evereska auf Wanderschaft. Es wurde 1221 TZ von Graumänteln aus Evereska angefertigt. Erevains Schwert war ungewöhnlich für jemanden seines Volkes, das in der Regel leichtere Schwerter bevorzugt.

Erstklassiges Langschwert (ID: HQLSWRD) Schaden: 1-8 ETWO: +1

Besonderheit: - Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Periode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das Merkmal, das unter den Langschwertern am meisten verbreitet ist, ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 2\)](#)

Fürsprache (ID: INTRCES) Schaden: 1-8 +1 ETWO: +1
 Besonderheit: +2 auf RK (außer Geschoss) Gewicht: 0 Initiative: 0
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieses Langschwert wurde 1272 für den viel gereisten Waldläufer Kelhanion aus Soubar angefertigt. Kelhanion, der nur leichte Rüstung und kein Schild zu tragen pflegte, wollte eine Waffe, die ihn im Kampf beschützen konnte. Das Schwert wurde für ihn von einem Bekannten, dem Zauberer Peth aus Elturel, angefertigt. Es sieht an sich ziemlich gewöhnlich aus, aber genau dies wollte Kelhanion. Es besitzt eine einfache Stahlklinge und eine ebenso schlichte Glocke. Der Griff der Waffe ist mit dunkler, geölter Ogerhaut umwickelt. Das Schwert verfügt über einen schwachen empathischen Instinkt: Es bewegt sich in der Hand des Kämpfers, um sich anderen Nahkampfwaffen in den Weg zu stellen. Fürsprache ging verloren, als Kelhanion im Trollbellwald von mehr als einem Dutzend Trollen getötet wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaug Schatz 6\)](#)

Flammendes Langschwert +1 (ID: ULSWD3A) Schaden: 1-8 +2 (+1-3 durch Feuer) ETWO: +2 Bonus
 Besonderheit: Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Feuer Gewicht: 0 Initiative: 0
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: Drachenaug Level 4 (Marchon aus Tiefwasser), [Zufallsgegenstand \(Drachenaug Schatz 6\)](#)

Geschenk des Lebens (ID: ULSWD3C) Schaden: 1-8 +2 ETWO: +2 Bonus
 Besonderheit: 15 % Chance, +1-3 eigene Trefferpunkte zu heilen Gewicht: 0 Initiative: 0
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schwerter\)](#)

Krummsäbel +3, Frostbrand (ID: SW1H15) Schaden: 1-8 + 3 ETWO: +3 Bonus

Besonderheit: 20 % Chance, dass Ziel betäubt wird Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Dies ist der magische Krummsäbel +3 (Frostbrand), eine der persönlichen Waffen Drizzts.

Fundort: Sack in der Frostriesenhöhle des Wyrmszahns

Langschwert (ID: SW1H04) Schaden: 1-8 ETWO: -

Besonderheit: Einprägung von 1 zusätzlichen Magierzauber des 1. Grades; Einprägung von 1 zusätzlichen Magierzauber des 2. Grades; Widerstandsbonus: +5 % Magieresistenz Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

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

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Orog, [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 2\)](#)

Langschwert +1 (ID: SW1H05) Schaden: 1-8 +1 ETWO: +1 Bonus

Besonderheit: - Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Periode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das Merkmal, das unter den Langschwertern am meisten verbreitet ist, ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt.

Fundort: Kresselacks Gruft Level 1, Drow-Zauberschwert (Ober-Dorntief), Fleezum in Marketh Palast des Unter-Dorntiefs, [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#)

Langschwert +3: Mietling (ID: ULSWD4B) Schaden: 1-8 +3 ETWO: +3 Bonus

Besonderheit: Einprägung von 1 zusätzlichen Magierzauber des 1. Grades; Einprägung von 1 zusätzlichen Magierzauber des 2. Grades; Widerstandsbonus: +5 % Magieresistenz
Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrnzahn Schatz 2\)](#)

Langschwert der Hand (ID: LSHAND) Schaden: 1-8 +3 ETWO: +3

Besonderheit: Geschicklichkeit: +1 Bonus Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Waffe wurde im Goldenen Zeitalter zwischen den Elfen der Hand der Seldarin und den Zwergen von Dorntief angefertigt. Die Schwertkämpfer der Hand der Seldarin trugen sie mit Stolz, da sie das Symbol für Stärke und für die Einheit der beiden Völker war.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schwerter\)](#)

Langschwert der Handlung +2 (ID: ULSWD3D) Schaden: 1-8 +2 ETWO: +2 Bonus

Besonderheit: Geschicklichkeit: +1 Bonus Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schwerter\)](#)

Langschwert der Handlung +4 (ID: ULSWD5A) Schaden: 1-8 +4 ETWO: +4 Bonus

Besonderheit: +1 Bonusangriff pro Runde;
Rüstungsklasse: +1 Bonus; Widerstandsbonus: Gewicht: 0 Initiative: 0
+15 % Widerstandskraft gegen Klinge

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 1\)](#)

Langschwert der Verwirrung +2 (ID: ULSWD3B) Schaden: 1-8 +2 ETWO: +2 Bonus

Besonderheit: 25 % Chance, dass Ziel verwirrt wird Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: Drachenaugen Level 2 (AR4002 X=3541 Y=1286)

Langschwert von bester Qualität (ID: ULSWD1A) Schaden: 1-8 ETWO: +2 Bonus

Besonderheit: - Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 2\)](#)

Langschwert von guter Qualität +1 (ID: ULSWD2A) Schaden: 1-8 +1 ETWO: +2 Bonus

Besonderheit: 25 % Chance, dass Ziel verwirrt wird Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 3\)](#)

Mielikkis Wiege (ID: MIELIKK)	Schaden: 1-8 +1	ETWO: +1
Besonderheit: -	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Klinge ist eine weniger bekannte Waffe, die traditionell nur von den Waldläufern im Dienst von Mielikki benutzt wurde. Dieses Exemplar hat eine einfache und bescheidene Vergangenheit. Mielikkis Wiege wurde ursprünglich von einem Dreigespann von Druiden für einen Waldläufer namens Kell Pfadgänger gesegnet. Kell führte ein friedliches Leben, in dem er nur den gelegentlichen Ork oder Goblin abwehrte, der in sein Gebiet eindringen wollte. Als er in hohem Alter starb, hatten die Druiden niemanden, dem sie die Klinge vermachen konnten. Schließlich nahm der älteste der drei, Bimon, den Krummsäbel an sich, benutzte ihn aber nie im Kampf. Als Bimon und seine Gefährten längere Zeit von ihrem Hain abwesend waren, stahl ein umherziehender Söldner alle Schätze aus dem hohlen Baum. Er nahm den Krummsäbel mit in die Gegend im Norden des Grats der Welt, wo er an Unterkühlung starb.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 3\)](#)

Spitzes Langschwert +1 (ID: ULSWD2B)	Schaden: 1-8 +1	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: 25 % Chance +2-12 durch Spitze	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 2\)](#)

Turodahel (ID: TURODAH)	Schaden: 1-8 +2	ETWO: +2 Bonus
Besonderheit: +1 auf Intelligenz	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Turodahel wurde 1021 DR für den Krieger Makael, den Hageren, gefertigt und hat eine blutige militärische Vergangenheit. Makael war ein Söldner, der seine Dienste jedem verkaufte, der genug dafür zahlen wollte. Makael, dem besonderer Scharfsinn nachgesagt wurde, setzte seine Fertigkeiten und die Macht Turodahels über drei Jahrzehnte lang mit Bedacht ein. Erst nachdem Makael an einer magischen Krankheit gestorben war, begannen sich Legenden um den Mann zu ranken. Moderne Gelehrte glauben, Makael habe mit seinem Schwert in all den Jahren über fünfhundert Menschen getötet. Es war allgemein bekannt, dass Makael weder besonders stark noch zäh war. Die Leute glaubten, sein mächtiges Schwert habe seine Taten bewirkt. Makaels Grab wurde ein paar Jahre nach seiner Bestattung geplündert.

Die nächsten Jahrzehnte lang spannen Krieger und Diebe aus allen Gegenden von Mondsee und Talländern Intrigen und mordeten, um Makaels legendären Schwertes habhaft zu werden. Ein Bane-Priester, den die Kräfte des Schwerts neugierig gemacht hatten, stahl Makaels Schädel, um ihn zum Weissagen zu benutzen. Die Frage nach den magischen Fähigkeiten der Waffe beantwortete Makaels Geist jenseits seines Grabes mit einem Wort: "Turodahel". Der Banit stöberte monatelang in seinen Büchern, bevor er in einem Nesseresisch-Lexikon auf den Ursprung des Wortes stieß. "Turodahel" ist ein zusammengesetztes Nomen und bedeutet grob übersetzt so viel wie "die Macht des Diskretion".

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 3\)](#)

Wiederhergestellte Klinge Aihonens (ID: JHOSWD2)	Schaden: 1-8 +1, +5 in Drachenflugweite des Dinneshere-Sees	ETWO: +1, +5 in Drachenflugweite des Dinneshere-Sees
---	---	--

Besonderheit: +5 maximale Trefferpunkte in
Drachenflugweite des Dinneshere-Sees

Widerstandsboni: +25 % Widerstandsfähigkeit
gegen Kälte +25 % Widerstandsfähigkeit
gegen Feuer

Gewicht: 0 Initiative: 0

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese einst zerschmetterte Klinge steckte in der Brust Icasarachts. Sie war die letzte Matriarchin der weißen Drachen, die den Grat der Welt regierten. Die Klinge wurde von Aihonen geführt, einem entfernten Vorfahren von Jhonen, dem Fischer aus Osthafen. Das Schwert lag fast ein Jahrhundert lang auf dem Grund des Sees und wartete darauf, an einen Nachkommen seines früheren Besitzers zurückgegeben zu werden. Wie sie in ihren ursprünglichen Zustand zurückgekehrt ist, ist nicht bekannt. Doch auf jeden Fall sieht die Klinge wie eine mächtige Waffe aus, mit der du dazu beitragen kannst, Osthafen von Bruder Poquelin zu befreien.

Diese Klinge scheint ihre Macht direkt aus dem Dinneshere-See zu beziehen. Solange ihr Träger sich in Drachenflugweite des Sees befindet, ist sie eine furcheinflößende Waffe.

Fundort: Jhonen händigt es euch vor betreten des Kristallturms aus wenn ihr ihm im Prolog das zerstörte Schwert von Elisa boshaft habt.

Icewind Dale - Morgensterne

Betäuber (ID: DAZER)

Schaden: 1-6 +1

ETWO: +1

Besonderheit: 5 % Chance, bei Treffer das Ziel zu betäuben

Gewicht: 3

Initiative: 4

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Als mächtige Waffe, geschaffen von dem Magier Retland aus Westtor, wurde der Betäuber üblicherweise von Schurken in Diensten des besagten Magiers eingesetzt. Trotz seiner hohen Bildung war Retland nicht viel mehr als ein Schutzgelderpresser und Schläger. Seine Gang, die Pflastersteinjungs, belästigte und unterdrückte zahlreiche Viertel von Westtor ein Jahrzehnt lang, bis ein Magier in Diensten des Tyr, Alistar Lavell, seine Verbündeten gegen Retlands Handlanger sammelte. Als Alistar Retland und seine Gang besiegte, übergab er den Betäuber der Kirche von Tyr, wo er an einen reisenden Priester weitergegeben wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 2\)](#)

Der Gebende Stern (ID: GIVING)

Schaden: 2-8 +3

ETWO: +3

Besonderheit: 10 % aller Treffer belegen den Anwender mit "Leichte Wunden heilen" und geben ihm 5 Runden lang einen Stärkebonus von +1.

Gewicht: 9

Initiative: 4

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser schwarz-silberne Morgenstern wurde von einem Nekromanten aus Cormyr namens Dameth der Blasse angefertigt. Obwohl die Waffe schon gefährlich aussieht, täuscht die schlichte Oberfläche des Morgensterns etwas über seine furchtbare Macht hinweg. Der Waffe wurde an einen Priester Myrkuls verkauft, der sie im Kampf gegen Abenteurer nutzbringend einsetzte. Doch irgendwann wurde der Priester von einem Paladin Lathers überwältigt, der ihm den Gegenstand wegnahm. Als der Bergtempel, in dem der Morgenstern aufbewahrt wurde, 1190 TZ geplündert wurde, endete die Geschichte der Waffe.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar

Der Streitkolben von Wohl und Wehe (ID: ZZ05WE)

Schaden: 1-6 + 2, +3 gegen rechtschaffene Wesen

ETWO: +1, +2 gegen rechtschaffene Wesen

Besonderheit: +1 auf alle Rettungswürfe, 13 % aller Treffer bewirken einen Fluch

Gewicht: 7

Initiative: 6

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese besondere Waffe würde auch ohne magische Verzauberung jederzeit einen stattlichen Preis für ihre handwerkliche Verarbeitung erzielen. Der Schaft des Streitkolbens besteht aus einem Bronzezylinder, der im Innern mit einem Stahlkern verstärkt ist und in den sechs dünne Bänder aus poliertem Stahl, drei über dem Griff und drei unter dem Kopf, eingelassen sind. Der Kopf des Streitkolbens ist eiförmig und besteht aus rötlichem Kirschbaumholz, das mit dekorativen Bronzebändern verstärkt ist. Asymmetrisch angeordnete Stahlflügel ragen aus dem Kopf hervor. Die beiden größten sind reichlich mit Gravuren verziert: einerseits mit dem klassischen Bild Tymoras und dem thorassischen Wort für "WOHL", und andererseits mit einem Bild von Beshaba und dem Wort "WEHE". Trotz der feinen Materialien, aus denen er hergestellt ist, ist der Streitkolben außerordentlich robust. Die Geschichte des Streitkolbens liegt größtenteils im Dunkeln.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 4\)](#)

Erstklassiger Morgenstern (ID: HQMSTAR) Schaden: 2-8 ETWO: +1
 Besonderheit: - Gewicht: 12 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,20 Meter lang. Sie können einen runden, ovalen oder zylindrischen Kopf mit Stacheln haben. Unabhängig von der Form des Kopfes ist meist ein Stachel besonders lang ausgebildet, um besser zustoßen zu können.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#)

Erstklassiger Streitkolben (ID: HQMACE) Schaden: 1-6 + 1 ETWO: +1
 Besonderheit: - Gewicht: 8 Initiative: 7
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Streitkolben ist die direkte Weiterentwicklung eines einfachen Knüppels. Er ist im Grunde nichts anderes als ein hölzerner Stiel mit einem Stein- oder Eisenkopf an einem Ende. Die Köpfe können ganz unterschiedlich sein: Manche sind mit Stacheln versehen, andere mit Klingen oder pyramidenförmigen Spitzen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#)

Friedenswächter (ID: PEACEKE) Schaden: 1-6 +3 ETWO: +3
 Besonderheit: - Gewicht: 1 Initiative: 2
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Waffe hat ein kräftiger Schankwirt aus Westtor, Tad, der Gerechte, anfertigen lassen, um sich gegen randalierende Gäste zur Wehr setzen zu können. Wenn die Lage außer Kontrolle geriet, schlug Tad mit dem Knüppel gegen den Tresen. Doch häufig musste er auch handgreiflich werden, um wieder "Ruhe und Ordnung in den Laden zu bringen". Angeblich hatte Tad schon so viele Diebe niedergeknüppelt, dass kein ernst zu nehmender Verbrecher in Westtor ehrlich behaupten könnte, der Zorn des Friedenswächters hätte ihn noch nie getroffen. Doch eines Tages fühlte sich ein Verbrecher, ein Schläger namens Hellpin, durch Tads Züchtigung in seinem Innersten gekränkt. In einer Nacht- und Nebelaktion hetzte er seine Hunde auf Tad. Dieser schlug mehr als die Hälfte davon tot, bevor er schließlich überwältigt und getötet wurde. Hellpin bewahrte den Knüppel zu Hause als Trophäe und Warnung an all diejenigen auf, die sich mit ihm anlegen wollten.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 4\)](#)

Geweihter Morgenstern +3 (ID: UMSTR3B) Schaden: 2-8 + 3 ETWO: +3

Besonderheit: Einprägung von 2 zusätzlichen
Priesterzaubern des 1. Grades Gewicht: 10 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,30 Meter lang. Dieses Exemplar hat einen goldenen Kopf, der magisch verstärkt wurde, um ihn leistungsfähiger und härter als Gold zu machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Morgensterne\)](#)

Keule (ID: BLUN01) Schaden: 1-6 ETWO: -

Besonderheit: Einprägung von 2 zusätzlichen
Priesterzaubern des 1. Grades Gewicht: 3 Initiative: 4

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Keulen sind meistens massive Hartholzstöcke, die am Griff schmaler und am Ende breiter geformt sind. Diese einfache Waffe wird schon verwendet, seit die Menschen mit Werkzeugen umgehen können. Es bedarf nicht viel, ein gutes, hartes Stück Holz zu finden und es zu schwingen. Dies erklärt auch die weite Verbreitung der Keule.

Fundort: Gaspar in Osthafen, Conlan (Schmied) in Kuldahar

Morgenstern (ID: BLUN06) Schaden: 2-8 ETWO: -

Besonderheit: - Gewicht: 12 Initiative: 7

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,20 Meter lang. Sie können einen runden, ovalen oder zylindrischen Kopf mit Stacheln haben. Unabhängig von der Form des Kopfes ist meist ein Stachel besonders lang ausgebildet, um besser zustoßen zu können.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#)

Morgenstern +1 (ID: BLUN07) Schaden: 2-8 +1 ETWO: +1
 Besonderheit: - 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: Schwester Calliana in Kuldahar (Tempel), Lysan im Tal der Schatten, [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 1\)](#)

Morgenstern +2: Hammer (ID: UMSTR3A) Schaden: 2-8 +2 ETWO: +2
 Besonderheit: 20 % Chance, dass Zielwesen betäubt wird Gewicht: 10 Initiative: 6
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,30 Meter lang. Dieses Exemplar hat einen goldenen Kopf, der magisch verstärkt wurde, um ihn leistungsfähiger und härter als Gold zu machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 4\)](#)

Morgenstern +4: Verteidiger (ID: UMSTR5B) Schaden: 2-8 +4 ETWO: +4
 Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus, Widerstandsboni: +15 % Magieresistenz, +20 % Widerstandskraft gegen Klinge, +20 % Widerstandskraft gegen Spitze Gewicht: 10 Initiative: 6
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,30 Meter lang. Dieses Exemplar hat einen goldenen Kopf, der magisch verstärkt wurde, um ihn leistungsfähiger und härter als Gold zu machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 4\)](#)

Morgenstern der Götter (ID: UMSTR4A) Schaden: 2-8 + 3 ETWO: +3

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus,
Weisheit: +1 Bonus, Einprägung von 2
zusätzlichen Priesterzaubern des 1. Grades, Gewicht: 10 Initiative: 6
Einprägung von einem zusätzlichen Priesterzauber
des 2. Grades

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,30 Meter lang. Dieses Exemplar hat einen goldenen Kopf, der magisch verstärkt wurde, um ihn leistungsfähiger und härter als Gold zu machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 3\)](#)

Morgenstern der Handlung +4 (ID: UMSTR5A) Schaden: 2-8 + 4 ETWO: +4

Besonderheit: 20 % Chance, dass Zielwesen
betäubt wird, 1 zusätzlicher Angriff pro Runde Gewicht: 10 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,30 Meter lang. Dieses Exemplar hat einen goldenen Kopf, der magisch verstärkt wurde, um ihn leistungsfähiger und härter als Gold zu machen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 4\)](#)

Morgenstern der Verwirrung +1 (ID:
UMSTR2A) Schaden: 2-8 +1 ETWO: +1

Besonderheit: 10 % Chance, dass Zielwesen
verwirrt wird Gewicht: 10 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,30 Meter lang. Dieses Exemplar hat einen goldenen Kopf, der magisch verstärkt wurde, um ihn leistungsfähiger und härter als Gold zu machen.

Niederer Phasenmorgenstern (ID: UMSTR3C) Schaden: 2-8 +2 ETWO: +2

Besonderheit: 15 % Chance, dass Zielwesen geteilt wird, 25 % Chance auf +1-3 Schadenspunkte durch Kälte 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: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Morgensterne\)](#)

Niederer statischer Stern +1 (ID: UMSTR2B) Schaden: 2-8 +1 ETWO: +1

Besonderheit: 50 % Chance +1-3 Schaden durch Elektrizität, 10 % Chance, dass Zielwesen betäubt wird Gewicht: 10 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Morgenstern ist ein Holzstiel, auf dessen Spitze ein mit Stacheln versehener Metallkopf sitzt. Morgensterne sind insgesamt ungefähr 1,30 Meter lang. Dieses Exemplar hat einen goldenen Kopf, der magisch verstärkt wurde, um ihn leistungsfähiger und härter als Gold zu machen.

Selunes Gelöbnis (ID: ZZJS6P) Schaden: 1-6 +2, +4 gegen untote Spektralwesen ETWO: +1, +3 gegen untote Spektralwesen

Besonderheit: 2 % aller Treffer verursachen moralisches Versagen des Trägers. Gewicht: 7 Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Waffe gehörte einst einer gramerfüllten Hohepriesterin der Mondmaid. Selunes Gelöbnis hat eine kurze, traurige Geschichte. Fassa, die Schwermütige (wie sie heute heißt) war Anführerin einer Bande selunitischer Abenteurer, die sich der Vernichtung Untoter verschrieben hatten. Die Bande war ursprünglich sehr erfolgreich und erlitt nur wenige Verluste. Doch Tymoras Hilfe konnte nicht ewig auf ihrer Seite sein.

1156 verschafften sich Fassa und ihre Bande Zutritt zum Trüben Grab. Ihnen waren Gerüchte zu Ohren gekommen, das Grab besäße eine "öffnung" zur Negativen Materiellen Ebene; doch sie ahnten nicht, wie vielen untoten Wesen sie dort begegnen sollten. Unter die scheinbar harmlosen Poltergeister und Phantome hatten sich mächtige Schreckgespenster und andere Gespenster gemischt. Nach wenigen, unheimlich stillen Minuten, war fast allen Verbündeten Fassas die Lebenskraft entzogen worden. Fassa selbst und die restliche Bande flohen und stellten einen Angriffsplan auf. Als sie in der folgenden Nacht wieder zum Grab kamen, hatten sich die ehemaligen Gefährten Fassas in Sklavenschreckgespenster verwandelt, die dem Herrscher der Schreckgespenster hörig waren. Fassa und die restliche Bande vernichteten den Herrscher der Schreckgespenster, aber auch die Seelen ihrer armen Gefährten. Am Ende war Fassa die Einzige, die überlebte.

Fassa kehrte unglücklich in ihren Tempel zurück und betete zu Selune, dass sie die Qualen dieser Nacht nie mehr vergesse. Selune gewährte ihr die Bitte und legte in der nächsten Vollmondnacht einen unheimlichen, blau-weißen Streitkolben auf ihr Bett. In den Schaf des Wortes waren drei Worte eingeritzt: Wider das Vergessen.

Später wurde Fassa immer fanatischer in ihrer Jagd auf Untote. Mit dreiunddreißig Jahren, ausgezehrt und verbittert, hatte sie ihren Zenith überschritten. In einer Vollmondnacht schwor sie ihrem Glauben an Selune vor den Augen aller Kirchenoberen ab. Wenige Stunden später stürzte sie sich von einer hohen Klippe in die Mondsee. Der Streitkolben wurde in ihrer Kammer gefunden und von den Priestern widerwillig in der Kirche aufbewahrt. Viele Jahre später entschied der neue Hohepriester des Tempels, die Waffe sei von unerfreulicher Herkunft und müsse in die Mondsee geworfen werden. Mit diesem Ereignis endete die Geschichte des Streitkolbens.

Statischer Stern +3 (ID: UMSTR4B)

Schaden: 2-8 + 3

ETWO: +3

Besonderheit: 15 % Chance, dass Zielwesen verlangsamt wird, 25 % Chance auf + 2-6 Schadenspunkte durch Elektrizität

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: [Zufallsgegenstand \(Wyrmszahn Schatz 1\)](#)

Streitkolben (ID: IBLUN04)

Schaden: 1-6 + 1

ETWO: -

Besonderheit: -

Gewicht: 8

Initiative: 7

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Streitkolben ist die direkte Weiterentwicklung eines einfachen Knüppels. Er ist im Grunde nichts anderes als ein hölzerner Stiel mit einem Stein- oder Eisenkopf an einem Ende. Die Köpfe können ganz unterschiedlich sein: Manche sind mit Stacheln versehen, andere mit Klingen oder pyramidenförmigen Spitzen.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar

Streitkolben +1 (ID: BLUN05)

Schaden: 1-6 + 2 ETWO: +1

Besonderheit: -

Gewicht: 8 Initiative: 6

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Streitkolben ist eine direkte Weiterentwicklung der einfachen Keule und nichts weiter als ein hölzerner Schaft, an dessen oberem Ende ein Eisenkopf befestigt ist. In diesem Fall hat der Kopf die Form einer Pyramide, sitzt auf einem Schaft aus poliertem Eichenholz und scheint von innen heraus blau zu leuchten.

Fundort: Truhe in der Eishöhle des Tals der Schatten (AR3001)

Icewind Dale - Pfeile

Blitzbohrpfeile (ID: HOLDFST)

Schaden: 1-6 -1 ETWO: -1

Besonderheit: Ziel bleibt vier Runden lang verstrickt

Schadenstyp: Initiative: 0
Geschoss

Beschreibung: Blitzbohrpfeile, die fast ausschließlich von eldathynischen Waldläufern in den westlichen Herzlanden von Faerun benutzt werden, sind sehr beliebt, da sie ihr Ziel ohne großen Schaden bezwingen. Die Pfeile werden gemeinhin auf wildgewordene Tiere abgeschossen, sind aber auch höchst wirksam gegen böartige Humanoide. Sie sind normalerweise mit blauen und grünen Bändern und Blumen verziert, um zu zeigen, dass sie von den Friedenswächern von Eldath stammen. Aufgrund dieses Merkmals sind sie im Kampf nicht so wirksam.

Fundort: -

Eispfeile (ID: AROW09)

Schaden: 1-6 ETWO: -

Besonderheit: 1-6 Kälteschaden (kein Rettungswurf)

Schadenstyp: Initiative: 0
Geschoss

Beschreibung: Die Eisfeil wurde mit magischen Kräften versehen, die bewirken, daß er sich in einen rollenden Ball aus Eis und Kälte verwandelt, sobald er abgeschossen wird. Beim Auftreffen versetzt der Pfeil seinem Opfer einen Kälteschock, der seinen Körper bis auf die Knochen gefrieren läßt.

Fundort: [Zufallsgegenstand](#) des 3. Geschosswaffenpaketes, [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#)

Erstklassige Pfeile (ID: HQAROW) Schaden: 1-6 ETWO: +1

Besonderheit: - Schadenstyp: Initiative: 0
Geschoss

Beschreibung: Wie der Name schon sagt, ist der Flugpfeil auf Distanz ausgelegt. Hier handelt es sich um leichte Pfeile, die oft in der Jagd eingesetzt werden. Die meisten dieser Pfeile sind aus Eschen- oder Birkenholz und 80 Zentimeter bis 1 Meter lang.

euerpfeile (ID: AROW08) Schaden: 1-6 ETWO: +1

Besonderheit: 1-6 Feuerschaden (bei Rettungswurf gegen Zauber kein Schaden) Schadenstyp: Initiative: 0
Geschoss

Beschreibung: Der Feuerpfeil ist ein magischer Pfeil, der in Flammen aufgeht, wenn er auf einen Feind abgeschossen wird. Die Wirkung ist ähnlich wie wenn man einen mit öl übergossenen Pfeil anzündet.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Pfeilpaket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Pfeilpaket 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 4\)](#), [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 1\)](#)

Hammerpfeil +1 (ID: UAROW3B) Schaden: 1-2 ETWO: -5

Besonderheit: Schaden: +1-10 durch Wucht 10 % Chance, das Ziel zu betäuben Schadenstyp: Initiative: 0
Geschoss

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#)

ammerpfeile (ID: UAROW2A) Schaden: 1-2 ETWO: -

Besonderheit: Schaden: +1-6 durch Wucht Schadenstyp: Initiative: 0
Geschoss

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 2\)](#)

Infernopfeile +2 (ID: UAROW4A) Schaden: 1-6+2 ETWO: +2

Besonderheit: Schaden: +1-10 durch Feuer; Widerstandskraft des Ziels gegen Spitzen für zugefügten Schaden um 15 % reduziert Schadenstyp: Geschoss Initiative: 0

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 4\)](#)

Pfeil +2 (ID: AROW1A) Schaden: 1-6+2 ETWO: +2

Besonderheit: - Schadenstyp: Geschoss Initiative: 0

Beschreibung: Die Wirkung dieser Pfeile wurde direkt während ihrer Erstellung durch magischen Einfluss verbessert. Sie wirken etwas gerader als die normalen Pfeile, fast sogar lebendig, nachdem sie den Bogen verlassen und mit tödlicher Präzision auf ihr Ziel zufliegen.

Fundort: Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#)

Pfeile (ID: AROW01) Schaden: 1-6 ETWO: -

Besonderheit: - Schadenstyp: Geschoss Initiative: 0

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.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Pfeilpaket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Pfeilpaket 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 2\)](#)

Pfeile +1 (ID: AROW02) Schaden: 1-6+1 ETWO: +1

Besonderheit: - Schadenstyp: Geschoss Initiative: 0

Beschreibung: Wie der Name schon sagt, ist der Flugpfeil auf Distanz ausgelegt. Hier handelt es sich um leichte Pfeile, die oft in der Jagd eingesetzt werden. Die meisten dieser Pfeile sind aus Eschen- oder Birkenholz und 80 Zentimeter bis 1 Meter lang.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Pfeilpaket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Pfeilpaket 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 2\)](#)

Pfeile der Durchbohrung (ID: UAROW3C) Schaden: 1-6+1 ETWO: +5

Besonderheit: Schaden: +4-2 durch Spitze Widerstandskraft des Ziels gegen Spitzen für zugefügten Schaden um 15 % reduziert Schadenstyp: Geschoss Initiative: 0

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: Kelly im Wachturm von Unter-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 4\)](#)

Pfeile der Hand (ID: ARHAND) Schaden: 1-6 +2 ETWO: +2

Besonderheit: - Schadenstyp: Geschoss Initiative: 0

Beschreibung: Diese Pfeile wurden im Goldenen Zeitalter zwischen den Elfen der Hand der Seldarin und den Zwergen von Dorntief hergestellt. Jeder Waffenexperte wird feststellen, dass sie zu den besten Pfeilen gehören, die jemals angefertigt wurden. Sie besitzen ein perfektes Gewicht und vollkommene Balance und durchbohren selbst die stärkste Rüstung.

Fundort: Abgetrennte Hand Corellon Turm Level 3

Pfeile der Versetzung (ID: AROWTRN) Schaden: 1-3 ETWO: -3

Besonderheit: Bei einem erfolgreichen Treffer wird der Anwender in die unmittelbare Nähe des Ziels versetzt. Schadenstyp: Geschoss Initiative: 0

Beschreibung: Diese potentiell gefährlichen Pfeile sind extrem selten und treten gewöhnlich nur einzeln auf. Als Waffe selbst sind die Pfeile katastrophal schlecht. Dafür sind sie umso nützlicher als strategische Mittel. Sie wurden häufig von Nahkämpfern verwendet, die gut mit dem Bogen umgehen konnten: Diese schossen zunächst einen Pfeil der Versetzung ab und konnten dann im Nahkampf ein geschütztes Ziel aus nächster Nähe erledigen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 3\)](#)

Pfeile der Verwirrung +3 (ID: UAROW3A) Schaden: 1-6 +3 ETWO: +3

Besonderheit: 10 % Chance, das Ziel vorübergehend zu verwirren Schadenstyp: Geschoss Initiative: 0

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Geschosswaffenpaket 3\)](#)

Säurepfeile (ID: AROW04) Schaden: 1-6 + 1 ETWO: +1

Besonderheit: 2-6 Säureschaden

Schadenstyp:
Geschoss

Initiative: 0

Beschreibung: Dieser Pfeil wurde mit einer speziellen Säure ummantelt. In dem Moment, in dem der Pfeil das Fleisch durchbohrt, frißt die Säure die Wunde, in Abhängigkeit der Stärke, noch weiter auf.

Fundort: Drachenaugen Level 1 (Erevain's Leiche), Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief

Icewind Dale - Rüstungen

Beschlagener Lederwams (ID: LEAT04)

Rüstungsklasse: 7

Gewicht: 25

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

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

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Diebe in Unter-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 2\)](#)

Beschlagener Lederwams +1 (ID: LEAT05)

Rüstungsklasse: 6

Gewicht: 15

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

Beschreibung: Zwischen einem beschlagenen Lederwams und einer normalen Lederrüstung bestehen kaum Gemeinsamkeiten. Die Lederrüstung ist ein gehärteter Panzer, während das beschlagene Lederwams weich und biegsam und mit Hunderten von Metallnieten besetzt ist. Die Nieten sind so nahe beieinander, daß sie einen flexiblen Überzug aus hartem Metall bilden, durch den sich Hiebe und Stiche abwehren lassen. Das weiche Leder ist wenig mehr als ein Mittel, um die Nieten an ihrem Platz zu halten.

Fundort: Gruft 1 im Tal der Schatten (AR3401), [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 2\)](#)

Beschlagener Lederwams +2 (ID: LEAT07)

Rüstungsklasse: 5

Gewicht: 8

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

Beschreibung: Ein beschlagenes Lederwams hat wenig mit einer normalen Lederrüstung gemeinsam. Während die Lederrüstung ein gehärteter Panzer ist, ist das beschlagene Lederwams weich und geschmeidig, mit hunderten befestigten Nieten. Die Nieten sind so dicht nebeneinander, dass sie eine bewegliche Schicht harten Metalls bilden, die Hieb- und Stichangriffe abwehrt. Der weiche Ledergrund hat nur die Aufgabe, die Nieten zusammenzuhalten.

Fundort: Drachenaugen Level 5 (Thron), Seth in Unter-Dorntief

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

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

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

Beschlagenes Lederwams +1: Schattenrüstung (ID: USLTR01) Rüstungsklasse: 6 Gewicht: 1

Besonderheit: +15 % Fähigkeit der List, Widerstandsbonus: +5 % Magiewiderstandsfähigkeit

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Dieben und Waldläufern

Beschreibung: Das beschlagene Lederwams hat mit der normalen Lederrüstung nur wenig gemeinsam. Während die Lederrüstung eine harte Schale darstellt, ist das beschlagene Lederwams weich und geschmeidig und mit Hunderten von Metallnieten beschlagen. Die Nieten sitzen so dicht aneinander, dass sie eine bewegliche Decke aus hartem Metall bilden, die Angriffe durch Spitze oder Klinge abwehren. Die weiche Unterlage aus Leder dient den Nieten eigentlich nur zur Befestigung.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 2\)](#)

Beschlagenes Lederwams +2: Schattenrüstung (ID: USLTR3A) Rüstungsklasse: 5 Gewicht: 15

Besonderheit: +20 % Fähigkeit der List Widerstandsbonus: +15 % Widerstandskraft gegen Spitze +15 % Widerstandskraft gegen Klinge

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Dieben und Waldläufern

Beschreibung: Das beschlagene Lederwams hat mit der normalen Lederrüstung nur wenig gemeinsam. Während die Lederrüstung eine harte Schale darstellt, ist das beschlagene Lederwams weich und geschmeidig und mit Hunderten von Metallnieten beschlagen. Die Nieten sitzen so dicht aneinander, dass sie eine bewegliche Decke aus hartem Metall bilden, die Angriffe durch Spitze oder Klinge abwehren. Die weiche Unterlage aus Leder dient den Nieten eigentlich nur zur Befestigung.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 2\)](#)

Beschlagene Lederwams +4: Schattenrüstung (ID: USLTR5A) Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 15

Besonderheit: +30 % Fähigkeit der List Widerstandsbonus:+20 % Widerstandskraft gegen Spitze+20 % Widerstandskraft gegen Klinge+20 % Widerstandskraft gegen Feuer+20 % Widerstandskraft gegen Elektrizität

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Dieben und Waldläufern

Beschreibung: Das beschlagene Lederwams hat mit der normalen Lederrüstung nur wenig gemeinsam. Während die Lederrüstung eine harte Schale darstellt, ist das beschlagene Lederwams weich und geschmeidig und beschlagen mit Hunderten von Metallnieten. Die Nieten sitzen so dicht aneinander, dass sie eine bewegliche Decke aus hartem Metall bilden, die Angriffe durch Spitze oder Klinge abwehren. Die weiche Unterlage aus Leder dient den Nieten eigentlich nur zur Befestigung.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 3\)](#)

Beschlagene Lederwams des Widerstands +3 (ID: USLTR4A) Rüstungsklasse: 4 Gewicht: 15

Besonderheit: Widerstandsboni:+15 % Widerstandskraft gegen Spitze+15 % Widerstandskraft gegen Klinge+15 % Widerstandskraft gegen Feuer+15 % Widerstandskraft gegen Elektrizität+2 Rettungswurf gegen Zauber

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

Beschreibung: Das beschlagene Lederwams hat mit der normalen Lederrüstung nur wenig gemeinsam. Während die Lederrüstung eine harte Schale darstellt, ist das beschlagene Lederwams weich und geschmeidig und beschlagen mit Hunderten von Metallnieten. Die Nieten sitzen so dicht aneinander, dass sie eine bewegliche Decke aus hartem Metall bilden, die Angriffe durch Spitze oder Klinge abwehren. Die weiche Unterlage aus Leder dient den Nieten eigentlich nur zur Befestigung.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 4\)](#)

Der Ruhm des Leidens (ID: GLORY) Rüstungsklasse: -3 Gewicht: 80

Besonderheit: Die maximalen Trefferpunkte des Trägers werden um 25 verringert. Während des Tragens der Rüstung hat ihr Träger einen Bonus von +10 % auf die Resistenz gegen alle Angriffe durch Klinge, Spitze, Wucht und Geschosse.

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: **Bösen oder neutralen Charakteren, Druiden, Magiern, Dieben, Barden**

Beschreibung: Diese Rüstung war ein Geschenk von Schwester Calliana für die Rettung der Seele der Stimme von Durdal Anatha. Sie wurde einst von einem demütigen Paladin des Ilmater namens Istan, der Einfache getragen. Das Anlegen der Rüstung ist schmerzhaft, weil dabei kleine Stachel in das Fleisch des Trägers gedrückt werden und die Rüstung unglaublich schwer ist. Als Gegenleistung für dieses Opfer schützt die Rüstung den Träger vor Angriffen gegen seine Person. Die Rüstung ist glänzend silbern, aber sie ist immer von frischem Blut befleckt, auch wenn sie nicht getragen wird.

Elfen-Kettenpanzer der Hand +3 (ID: ELFCHAN) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 15

Besonderheit: Widerstandsbonus: +20 % gegen Kälte

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern

Beschreibung: Während des Goldenen Zeitalters zwischen den Elfen der Hand der Seldarin und den Zwergen aus Dorntief wurden spezielle Ausführungen des berühmten elfischen Kettenpanzers angefertigt, die vor den harten Witterungsbedingungen im Norden schützten.

Erdkoloss-Panzer (ID: UMHULK) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 40

Besonderheit: +1 gegen Klingen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Die harten Panzer der Erdkolosse können ohne weiteres zu Rüstungen für Humanoide umgearbeitet werden. Diese dunkle Rüstung wurde von Duergar-Schmieden zu einem Plattenpanzer verarbeitet. Die Dunkelzwerge, die sehr geschickt im Umgang mit den Außenskeletten von Erdkolossen sind, haben die Rüstung zusätzlich gehärtet und verstärkt.

Fundort: Schmutzige Llews in Unter-Dorntief

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

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieb

Beschreibung: Der Feldharnisch ist die beste Rüstung, die ein Krieger erwerben kann, sowohl vom Aussehen als auch vom Schutz her. Die einzelnen Platten greifen lückenlos ineinander und sind in einem speziellen Winkel angebracht, um Pfeile und Hiebe abzuwehren. Die gesamte Rüstung ist mit Gravuren und Prägearbeiten reich verziert. Aufgrund seiner magischen Verzauberung ist der Feldharnisch für Krieger ideal geeignet.

Fundort: Everard in Osthafen (Tempel von Tempus), Kelly im Wachturm von Unter-Dorntief

In-Blut-gebadet (ID: BLOOD) Rüstungsklasse: -1 Gewicht: 55

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern, Dieben, Barden

Beschreibung: Kheros, der Rote, trug seinen blutroten Plattenpanzer in den vielen Jahren, die er für die Kirche des Tempus kämpfte. Er wurde als Sohn eines bescheidenen Bauern in der Nähe von Calaunt geboren. Als junger Mann zog er in die Stadt, um sich als Söldner anheuern zu lassen. Nach verschiedenen erfolgreichen Schlachten wechselte er in kurzen Abständen zu mehreren Abenteurerkompanien. Trotz seiner zahlreichen Siege empfand Kheros mit der Zeit Ekel und Angst vor Blut.

Letztendlich konnte er seinen Ekel nicht mehr bezwingen und wurde wahnsinnig. Priester des Tempus fanden den großen Krieger und nahmen ihn in ihre Obhut. Die Priester glaubten, dass sie Kheros heilen könnten und begannen, ihn in den Grundsätzen des tempuranischen Glaubens zu unterweisen. Die Jahre vergingen, und aus Kheros wurde ein Priester des Tempus. Der letzte Schritt zur Bewältigung seiner Angst bestand jedoch darin, in einer Wanne Blut fast bis zum Ertrinken untergetaucht zu werden. Er strampelte und wehrte sich nicht, noch versuchte er zu entkommen. Später ließ er sich eine Rüstung anfertigen, die ihn an seine Vergangenheit erinnern sollte.

Fundort: Fleezum in Marketh Palast des Unter-Dorntiefs

Kaylessas Kettenhemd (ID: KAYCHAI) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 15

Besonderheit: Geschicklichkeit: Bonus +1; Widerstandsbonus: +20 % gegen Kälte

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern

Beschreibung: Diese Rüstung wurde von Kaylessa getragen, Waffenmeisterin der Hand der Seldarin. Ihre Fähigkeiten in der Kunst des Bogenschießens wurden nur noch von ihrer Schönheit übertroffen. Kaylessa widmete sich der Aufgabe, alle Elfen unter sich im Kampf zu schulen. Wenn es Helden in der Schlacht um die Hand der Seldarin gab, so war Kaylessa eine davon. Sie war ein leuchtendes Beispiel der Tapferkeit im Angesicht des drohenden Verderbens, als sie ihr Volk furchtlos gegen Horden von Orks und Goblins führte. Selbst nach dem Fall der Hand blieb sie dem Kampf und ihrem Volk treu ergeben. Ihr letzter Wunsch war es, in ruhmreicher Schlacht zu sterben.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schatz 2\)](#)

Kettenhemd (ID: ICHAN01) Rüstungsklasse: 5 Gewicht: 40

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern, Dieben

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

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Accalia in Osthafen (Tempel von Tempus), Hildreth Highhammer in Osthafen (Taverne), Erevain Blacksheaf in Osthafen (Inn), Truhe in der Eishöhle des Tals der Schatten (AR3001)

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

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern, Dieben

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

Fundort: Sarg in Gruft 3 des Tals der Schatten (AR3201), Drow-Vorhut (Ober-Dorntief)

Kettenhemd +2 (ID: CHAN03) Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 32

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Kettenhemd +2: 'Kettenhemd des Todes' Ein Zauberkundiger kann sich als äußerst effektiver Mörder erweisen, wie Vorusta bereits vor 400 Jahren bewiesen hat. Er erschuf Kriegerskelette, die er mit dieser verzauberten Rüstung und einer mächtigen Klinge ausstattete. Dann gab er dem auserwählten Ziel ihren Reif der Macht als ein wohlwollendes Geschenk. Nachdem die Tötungsmaschine ihre Arbeit erledigt hatte, sammelte Vorusta die Ausrüstung wieder ein und begann das Werk von neuem.

Fundort: Joril in der Frostriesenhöhle des Wyrnzahns

Kettenhemd des Lebens (ID: MAILLIF) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 40

Besonderheit: +10 Trefferpunkte; Träger regeneriert 1 Trefferpunkt pro Phase

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Magiern, Dieb

Beschreibung: Diese Rüstung wurde von Zwergen- und Elfenschmieden während der Zeit der Zusammenarbeit aus Meteor-Eisen angefertigt. Ein Hohepriester Moradins und ein Hohepriester Labelas Enoreths verzauberten die Rüstung seinerzeit. Leider hat kein Elfen- oder Zwergenkrieger den Kettenpanzer je getragen. Als der Streit zwischen der Hand der Seldarin und Dorntief entbrannte, schlossen die Zwerge die Rüstung in einem Gewölbe ein und weigerten sich, Dinge anzufassen, bei deren Entstehung die Elfen ihre Hand im Spiel gehabt hatten.

Fundort: Gruft in der Halle der Helden von Ober-Dorntief

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

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

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

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar

Lederrüstung +1 (ID: LEAT02)

Rüstungsklasse: 7

Gewicht: 10

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

Beschreibung: Die meisten Leute haben eine völlig falsche Vorstellung von der Beschaffenheit einer Lederrüstung. Eine Lederrüstung ist nicht weich und anschmiegsam wie das Leder, aus dem die Stiefel der Waldläufer oder die Roben der Druiden gefertigt sind und bietet keinen besseren Schutz als normale Kleidung. Diese Lederrüstung ist verzaubert und besitzt daher bessere Schutzeigenschaften.

Fundort: Aldwin (Inn) in Kuldahar, Gruft 2 im Tal der Schatten

Lederrüstung +2 (ID: LEAT03)

Rüstungsklasse: 6

Gewicht: 5

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

Beschreibung: Auf den ersten Blick scheint es sich hierbei um eine normale Lederrüstung zu handeln. Beim genaueren Betrachten entdeckt man jedoch Hinweise auf magische Verbesserungen. Die Niete, die die verschiedenen Teile zusammenhalten, glänzen wie poliert. Die Lederstücke sind weich und geschmeidig, werden jedoch sofort hart, wenn ein schwerer Schlag auf sie trifft. Wird sie getragen, sind die mit dieser Art Rüstung üblicherweise verbundenen knarrenden und scheuernden Geräusche geheimnisvoller Weise nicht vorhanden.

Fundort: Vera im Museum vom Wyrnzahn, Sack in der Frostriesenhöhle des Wyrnzahns

Mithral-Feldharnisch +2 (ID: PLAT04)

Rüstungsklasse: 0

Gewicht: 70

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Bardern, Druiden, Magiern, Dieb

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 verziert.

Fundort: Schmiede (Nordosten) in den Oberdorntief Baracken, Nische in der Lindwurmhöhle der Frostriesenhöhle des Wyrmszahns

Plattenpanzer (ID: PLAT01)

Rüstungsklasse: 3

Gewicht: 50

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieb

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

Fundort: Hrothgar, Conlan (Schmied) in Kuldahar, Flozem in Marketh Palast des Unter-Dorntiefs

Plattenpanzer (ID: PLATBLK)

Rüstungsklasse: 3

Gewicht: 50

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieb

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

Fundort: Kresselacks Gruft Level 3 (Kresselacks Truhe)

Plattenpanzer +1 (ID: PLAT02)

Rüstungsklasse: 2

Gewicht: 20

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieb

Beschreibung: Ein Plattenpanzer ist eine Kombination aus einem Kettenhemd und mehreren Metallplatten, die die empfindlichsten Körperstellen wie Brust, Bauch und Leistengegend bedecken. Ein echter Plattenpanzer ist ähnlich wie ein Bronzeapanzer gebaut, besteht aber aus einem Kettengewebe und Leder. Dieser Plattenpanzer ist zudem verzaubert und bringt zusätzliche Boni auf die Rüstungsklasse des Trägers ein.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar

Rüstung des Schwarzen Schwans (ID: SWARNARM)

Rüstungsklasse: 1

Gewicht: 20

Besonderheit: Feuer widerstehen: +10 %; Kälte widerstehen: +10 %; Elektrizität widerstehen: +10 %; Säure widerstehen: +10 %; Charisma: +1

Fundort: Drachenaugen Level 5, Marketh in Unter-Dorntief

Unheilvoller Panzer (ID: CHAINBM)

Rüstungsklasse: 3

Gewicht: 45

Besonderheit: Immunität gegen Tierfreundschaft, Personen bezaubern, Verwirrung, Befehl, Striktes Denken, -2 Charisma beim Tragen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Gute Charaktere, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Diese Rüstung wurde 1221 TZ von einem Duergar-Schmied im Auftrag eines rachsüchtigen Bane-Priesters namens Alerri aus West-Tiefwasser angefertigt. Am Anfang seiner Priesterschaft provozierte und attackierte Alerri häufig Spione Sunes. Doch er hatte Pech, denn die Anhänger Lady Feuerhaars bezauberten den Baniten kurzerhand, um den bösen Streichen ein Ende zu bereiten. Nach seiner Bezauberung musste Alerri in Tiefwasser alle möglichen erniedrigenden Dinge tun. Nach vielen Jahren beschloss er, seinem Gott des Hasses zu huldigen und sich eine Rüstung anfertigen zu lassen, die ihn vor Bezauberung bewahren sollte. Er hielt Zwiesprache mit den spirituellen Lakaien Banes, um herauszufinden, welche Materialien und Rituale er für die Rüstung brauchte. Auf Geheiß seines Herrn ermordete er dreizehn Ehepaare, deren Eheringe er in den Saum seines Panzers einweben ließ. Anschließend tötete er dreizehn Elfen, badete in ihrem Blut und betete dreizehn Stunden lang. Als er fertig war, hatte er eine Rüstung, die ihn vor der Magie der Suniten bewahrte und ihn mit unbändigem Hass erfüllte. Alerri unternahm einen drei Jahre währenden Kreuzzug gegen die Spione von Sune, Llira und Hanali Celanil. Seiner Mordlust wurde erst ein Ende gesetzt, als elfische Bogenschützen und Priester Corellon Larethians ihn auf einer Straße nördlich von Tiefwasser in eine Falle lockten.

Fundort: 1. Truhe im oberen Raum des 5. Levels des Drachenauges (AR4005 X=996 Y=298)

Verstärktes Lederwams +1 (ID: USLTR2A)

Rüstungsklasse: 6

Gewicht: 15

Besonderheit: Widerstandsbonus: +35 % Widerstandskraft gegen Wucht

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Magiern

Beschreibung: Das beschlagene Lederwams hat mit der normalen Lederrüstung nur wenig gemeinsam. Während die Lederrüstung eine harte Schale darstellt, ist das beschlagene Lederwams weich und biegsam, beschlagen mit Hunderten Metallnieten. Die Nieten sitzen so eng aneinander, dass sie eine bewegliche Decke aus hartem Metall bilden, die Angriffe durch Spitze oder Klinge abwehren. Die weiche Unterlage aus Leder dient eigentlich nur dazu, die Nieten zu befestigen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 2\)](#)

Icewind Dale - Ringe

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.

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

Beschreibung: Feuerschutzring: Dieser Zauberring macht seinen Träger teilweise unversehrbar durch Feuer.

Fundort: Orrick (Inventar) in Kuldahar, Oswald Fiddlebender (Inventar) in Kuldahar

Höherer Ring des Kriegers (ID: URING2A) Besonderheit: ETW0: +1; Rüstungsklasse: +1 Bonus

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 1\)](#)

Heiliger Ring (ID: SRING) Besonderheit: Spricht den Priesterzauber, Heiligtum x 5

Beschreibung: Dieser Ring wurde im Goldenen Zeitalter zwischen den Elfen der Hand der Seldarin und den Zwergen von Dorntief angefertigt. Er wurde den Klerikern mitgegeben, die gegen die Ork- und Goblin-Horden in den Kampf ziehen mussten. Der Ring war für die Priester ein Heiligtum, mit dem sie ihre Gebete aufsagen konnten.

Fundort: Truhe im Solonor Turm Level 4 der **Abgetrennte Hand (AR5204)**

Infravisionsring (ID: RING21) Besonderheit: Spezielle Merkmale: 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.

Kaylessas Ring (ID: KAYRING) Besonderheit: +15 % auf

Beschreibung: Dieser Ring gehörte einst Kaylessa, der Waffenmeisterin der Hand der Seldarin. Ihr bogenschieberisches Können wurde nur von ihrer Schönheit übertroffen. Kaylessa bemühte sich inständig, die kämpferischen Fähigkeiten aller Elfen in ihrem Gefolge zu perfektionieren. Falls es in der Schlacht der Hand der Seldarin Helden gab, gehörte Kaylessa sicherlich dazu. Sie bewies großen Mut, als sie ihr Volk ohne Furcht gegen die Ork- und Goblin-Horden führte. Selbst nach dem Fall der Hand verlor sie ihren Kampfgeist nicht und setzte sich weiterhin für ihr Volk ein. Ihr letzter Wunsch war, glorreich im Kampf zu sterben.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schatz 2\)](#)

Kiran-Hais Elfenknochen-Ring (ID: RINGELF) **Besonderheit:** +2 auf Rettungswurf gegen Lähmung, Gift und Tod; Immunität gegen Finger des Todes und Todeszauber

Beschreibung: Auf den ersten Blick scheint dieser Ring aus Elfenbein zu bestehen. Er wurde jedoch in kunstvoller Arbeit aus Elfenknochen angefertigt. Auf ihm sind die sich wiederholenden, eckigen, geometrischen Muster angebracht, die die längst verstorbenen Handwerker von Myth Lharast bekannt gemacht hatten. Der nach modernen elfischen Maßstäben eher schlichte Ring war ein Geschenk an Kiran-Hai, der Kreissänger von Angharradh und Herrin der Baumgräber in Myth Lahl. Der Name des Schöpfers des Rings ist nicht überliefert. Wahrscheinlich wurde er irgendwann nach dem Fall von Myth Lharast aus den Baumgräbern gestohlen.

Fundort: Orrick der Graue (Kuldahar) für das Zurückbringen seines vermissten Buches, [Zufallsgegenstand \(Orricks Schatz\)](#)

Kontik's Ring der Zauberei (ID: RINGKON) **Besonderheit:** Verdoppelt die Anzahl der Sprüche des 1. Grads, die sich ein Zauberkundiger einprägen kann. Verdoppelt die Anzahl der Sprüche des 2. Grads, die sich ein Zauberkundiger einprägen kann.

Beschreibung: Kontik, ein mächtiger Magier im Dienste von Auril, nahm sich diesen Ring vom Finger eines besiegten gegnerischen Magiers, Nill dem Teuflischen. Einem Erzmagier, der sich der Feuermagie verschrieben hatte. Nill erzeugte diesen Ring in einem Zeitraum von über 5 Jahren. Dieses unglaublich mächtige Utensil unterstütze Nill auf seinen weiten Reisen. Unglücklicherweise konnte dieser Ring Nill nicht vor den mächtigen Lakaien und Zauberspüchen Kontik's beschützen. Er wurde aus einem sehr ungewöhnlich grau-weißem Material namens Tungstein hergestellt.

Fundort: Kontik in der Frostriesehöhle des Wyrnzahns

Koveras' Schutzring (ID: RING25) **Besonderheit:** Rüstungsklasse: +1 Bonus; Rettungswurf: +1 Bonus

Beschreibung: Schutzring +1: Dieser magische Ring verleiht demjenigen, der ihn trägt zusätzlichen Schutz.

Ring aus Zwergenbein (ID: DBONE) **Besonderheit:** Stärke: +1

Beschreibung: Diese Ringe findet man in der Regel bei einem der seltsameren orkischen Clans im Norden. Orkschamanen sammelten die Überreste von Zwergen ein, nahmen etwas von den Gebeinen und schnitzten daraus einen Ring. Dann verzauberten sie ihn mit dunklerer Magie, die seinem Träger mehr Stärke verleiht.

Fundort: Abgetrennte Hand Level 2: Von einem Schamanen

Ring der Auraübertragung (ID: URING4C) Besonderheit: Verbesserte Regeneration, Widerstandsabzüge, -5 % Magieresistenz, -2 Rettungswurf gegen Zauber

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 2\)](#)

Ring der Geschossablenkung (ID: URING2B) Besonderheit: Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Geschosse

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 1\)](#)

Ring der Handlungsfreiheit (ID: RING09) Besonderheit: Spezielle Merkmale: Der Träger des Rings ist immun gegen alles, einschließlich von Zaubern, was seine Bewegungsfreiheit beeinträchtigt. Der Zauber "Hast" kann allerdings immer noch angewendet werden.

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

Fundort: Arundel in Kuldahar, Orrick (Inventar) in Kuldahar

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: Altar in der Frostriesenhöhle des Wyrnzahns

Ring der Intelligenz (ID: RINGPAN) Besonderheit: Intelligenz: +1 Bonus; Konstitution: -1 Punktabzug

Beschreibung: Dieser verfluchte Ring verschmilzt mit dem Finger seines Trägers. Er löst sich erst wieder, wenn der Fluch gebrochen wird. Solange der Zauber des Rings wirkt, erleidet der Träger zusätzlich Schaden bei Nahkampfangriffen. Es ist bekannt, dass die Lovitarier sich einen Spaß daraus machen, solche Ringe zu fertigen und in den Reichen zu verteilen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 1\)](#)

Ring der Schatten (ID: SHADOWS) Besonderheit: List +15 %; Unauffindbarkeit

Beschreibung: Dieser schlichte Silberring wurde von den Priestern des Mask für ihre großzügigeren Anhänger angefertigt. Im Gegenzug dafür mussten Diebe, die sich den Ring ausliehen, einen Teil ihres gestohlenen Geldes an die Kirchen des Mask abführen. Der Ring verschwand aus dem Besitz der Kirche, als ein undankbarer Dieb namens Jennick sich mit dem kostbaren Gegenstand auf und davon machte. Die Kirche des Mask setzte daraufhin Killer auf ihn an, doch er wurde nie gefasst. Angeblich hat sich Jennick in Tiefwasser zur Ruhe gesetzt und bis zu seinem Tod in Frieden gelebt.

Fundort: Kresselacks Gruft Level 1 (Mykols Bote)

Ring der Schmerzverstärkung (ID: RINGPAN) Besonderheit: Klingen, Spitzen und Wucht widerstehen bei -20 %.

Beschreibung: Dieser verfluchte Ring verschmilzt mit dem Finger seines Trägers. Er löst sich erst wieder, wenn der Fluch gebrochen wird. Solange der Zauber des Rings wirkt, erleidet der Träger zusätzlich Schaden bei Nahkampfangriffen. Es ist bekannt, dass die Lovitarier sich einen Spaß daraus machen, solche Ringe zu fertigen und in den Reichen zu verteilen.

Fundort: Drachenaugen Level 5 (Der Oberste Folterer)

Ring der Stärke (ID: URING3B) Besonderheit: Stärke: +1 Bonus; Geschicklichkeit: -1 Punktabzug

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Ring der Tierfreundschaft (ID: RING03) Besonderheit: Spezielle Merkmale: Tier bezaubern, es sei denn ein Rettungswurf gegen Zauber wird ausgeführt.
Reichweite: 12 m; Wirkungsbereich: 1 Tier;
Wirkungsdauer: 10 Phasen

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.

Ring des Beschützers +2 (ID: URING4B) Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus;
Widerstandsbonus: +10 % Magieresistenz

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 2\)](#)

Ring des geringeren Widerstands (ID: URING1B) Besonderheit: Widerstandsbonus: +2 Rettungswurf gegen Zauber

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Osthafen Höhle Schatz 3\)](#)

Ring des Gorgon (ID: GORGON) Besonderheit: Träger erstarrt zu Stein

Beschreibung: Ein mächtiger Magier hat diesen Ring verzaubert, um der Versteinerung durch seine kostbare Herde der Gorgonen zu entgehen. Zilzanzer, der Prächtige, hatte Gorgonen wegen ihres Blutes gezüchtet und letztere an ängstliche Burgbesitzer verkauft, die es benutzten, um ätherreisen abzublocken. Zilzanzer wurde über ein Dutzend Mal versteinert, aber jedes Mal von seinem treuen Assistenten mithilfe der Schriftrollen wieder von Stein zu Fleisch zurückverwandelt. Zilzanzer beschloss schließlich, einen Gegenstand herzustellen, der ihn vor der Versteinerung schützen würde. So stellte er den Ring des Gorgon her. Nach Meinung der Gelehrten muss Beshaba Zilzanzer zugelächelt haben, als er geboren wurde, denn Zilzanza erstarrte zu Stein, als er den Ring auf seinen Finger schob. Sein Assistent las auch diesmal pflichtgetreu die Schriftrolle, um Zilzanzer wieder von Stein in Fleisch zu verwandeln. Doch diesmal starb Zilzanzer für immer und ewig.

Fundort: Marketh in Unter-Dorntief

Ring des größeren Widerstands (ID: URING5A) Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus;
Widerstandsboni: +25 % Widerstandskraft gegen Wucht,
+3 Rettungswurf gegen Zauber

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 5\)](#)

Ring des Kriegerdiebs (ID: URING5B) Besonderheit: Stärke: +1 Bonus; Besonderheit: 1 zusätzlicher Angriff pro Runde

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 5\)](#)

Ring des Kriegers (ID: URING1A) Besonderheit: ETW0: +1

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 3\)](#)

Ring des tollkühnen Handelns (ID: URING4A) Besonderheit: Abzug auf Rüstungsklasse: 2; Besonderheit: 1 zusätzlicher Angriff pro Runde

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 2\)](#)

Ring des Widerstands (ID: URING3A) Besonderheit: Widerstandsboni: +10 % Widerstandskraft gegen Geschosse, +10 % Widerstandskraft gegen Feuer

Beschreibung: Ein Ring ist nichts anderes als ein kleiner Reif aus Edelmetall, der als Schmuck verwendet wird. Manche Ringe sind verzaubert und verleihen dem Träger magische Fähigkeiten. Solche Ringe sind äußerst begehrt, vor allem bei Abenteurern. Aus einem unerfindlichen Grund fühlt sich dieser Ring stets warm an.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 1\)](#)

Schildring (ID: SHLDRING) Besonderheit: Schildzauber, wirkt auf Träger

Beschreibung: Dieser wertvolle Ring besteht aus schlichter Jade, um die mächtige Magie zu verbergen, die ihn ihm steckt. Der Schildring, der von dem Zauberer Bil gefertigt wurde, ist einfach und zweckmäßig. Bil, ein scharfzüngiger Magier von sonst geringem Ansehen (Schöpfer von Zaubern wie Bils Fantastischem Bier und Bils Zündendem Ball), erkannte, dass der Ring besonders wirkungsvoll gegen die feindlichen Magier war, gegen die er oft kämpfte. Als Bil vor zwanzig Jahren aus den Reichen verschwand, war sein Ring eines der vielen Stücke, die er seinen Freunden und Gefährten zurückließ. Doch da viele seiner Freunde und Gefährten geldgierige Tagdiebe waren, haben sie den Ring vermutlich bei der ersten Gelegenheit an den Meistbietenden verkauft.

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

Beschreibung: Schutzring +1: Dieser magische Ring verleiht demjenigen, der ihn trägt zusätzlichen Schutz.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Osthafen Höhle Schatz 3\)](#)

Schutzring +2 (ID: RING07) Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus; Rettungswurf: +2 Bonus; Kann nicht verwendet werden von:

Beschreibung: Schutzring +2: Dieser magische Ring verleiht demjenigen, der ihn trägt zusätzlichen Schutz.

Fundort: Oswald Fiddlebender (Inventar) in Kuldahar, Kontik in der Frostriesenhöhle des Wyrnzahns

Töpelring (ID: RING23) Besonderheit: Intelligenz: auf 3 gesetzt; Weisheit: auf 3 gesetzt; Spezielle Merkmale: Führt beim Träger zu beeinträchtigtem Denkvermögen; Kann nur mit dem Zauber "Fluch brechen" gebannt werden.

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.

Ungeschicklichkeitsring (ID: RING04) Besonderheit: Geschicklichkeit: Um 50% reduziert; List: Um 50% reduziert; Zauber: 75% Chance, daß Zauber versagt; Spezielle Merkmale: Kann nur durch den Zauber "Fluch brechen" aufgehoben werden

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.

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. Kann nicht verwendet werden von:

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

Icewind Dale - Roben

Magische Feuerschutzrobe (ID: CLCK10)

Rüstungsklasse: 0

Gewicht: 3

Besonderheit: Widerstandsfähigkeit gegen Feuer: +20% Bonus

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Magiern (Ein- und Mehrklassigkeit und Klassenkombination)

Beschreibung: Aufgrund der extremen Flüchtigkeit der meisten Zauber sind die Feuerschutzroben unter jungen Gehilfen und ihren Zauberlehrern weit verbreitet. Wie andere gleichartige Roben können diese nur von Zauberkundigen getragen werden

Nekromantenrobe (ID: PRESROB)

Rüstungsklasse: 8

Gewicht: 6

Besonderheit: Magieresistenz: 3 %; Rettungswurf: +3 Bonus gegen Lähmungs-/Gift-/Todesmagie

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Magiern (Ein- und Mehrklassigkeit und Klassenkombination)

Beschreibung: Die schlichte Art dieser Robe verbirgt die Kräfte, die sie ihrem Träger verleiht. Die Nekromantenrobe gehörte zuvor einem Zauberer aus Luskan, der Mitglied des Heerturms der Arkanen war. Er erschuf den Gegenstand, um sich auf der Suche nach exotischen Gegenständen für seine Experimente zu schützen. Die Schutzkraft war jedoch nicht stark genug, ihn zu retten, als er in einen Zwist mit einem hochrangigen Mitglied der Plageratten, einem Bund feiger Diebe und Mörder im Dienste Talonas, geriet. Presio kaufte dem Mörder die Robe etliche Jahre später ab.

Fundort: Drachenaugen Level 3 (Persios AR4003 ca. X=3260 Y=2237)

Robe der bösen Erzmagier (ID: CLCK17) Rüstungsklasse: 5 Gewicht: 6

Besonderheit: Widerstand gegen Magie: 5%; Rettungswurf: +1 Bonus

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Zauberkundigen (einzel-, kombiniert- und mehrklassig); Wesen böser Gesinnung

Beschreibung: Diese mächtige Zauberrobe bietet Schutz vor allen Arten körperlichen Angriffs und erhöht gleichzeitig den eigenen Widerstand gegen Zauberei und die Rettungswürfe. Aufgrund ihrer Verzauberung kann sie nur von Zauberkundigen böser Gesinnung getragen werden.

Fundort: Kontik in der Frostriesehöhle des Wyrnzahns, Malavons Kopie in Unterdortief

Robe der Einflößung (ID: UROBE1A) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 4

Besonderheit: Einprägen von +1 zusätzlichen Magierzauber des 1. Grades, Widerstandsboni: +5 % Magieresistenz, Altertumskunde-Bonus: +5

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Magiern (Ein- und Mehrklassigkeit und Klassenkombination)

Beschreibung: Seit der Zeit von Nesseril haben die Magier es verstanden, die alltäglichen Dinge, die sie umgeben, mit magischen Attributen auszustatten. Besonders gern wird die gemeine Robe verzaubert. Sie ist leicht, erschwinglich und absorbiert den Zauber gut - weshalb sie praktisch die ideale Ausrüstung eines Magiers ist. Aufgrund ihres magischen Erbes können jedoch nur Magier (mit Ein- und Mehrklassigkeit sowie Klassenkombinationen) eine solche verzauberte Robe tragen.

Fundort: Orricks Studienzimmer in Kuldahar

Robe der guten Erzmagier (ID: ROBEINV) Rüstungsklasse: 5 Gewicht: 6

Besonderheit: Widerstandsfähigkeit gegen Magie: 5%; Rettungswurf: +1 Bonus

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Zauberkundigen (einzel-, kombiniert- und mehrklassig)

Fundort: Malavon in Unterdortief

Robe des Abenteurers (ID: CLCK14) Rüstungsklasse: 1 Gewicht: 6

Besonderheit: Rettungswurf: +1 Bonus gegen Versteinerung/Verwandlung

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Zauberkundigen (einzel-, kombiniert- und mehrklassig)

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

Robe des Reisenden (ID: CLCK13) Rüstungsklasse: 1 Gewicht: 4

Besonderheit: Rettungswurf: +1 Bonus gegen Odem

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Zauberkundigen (einzel-, kombiniert- und mehrklassig)

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

Roben der Agonie (ID: ROBEANG) Rüstungsklasse: 5 Gewicht: 35

Besonderheit: Der Benutzer steht immer unter der Wirkung eines Symbols des Schmerzes, als würde er ständig von Dornen gestochen. +15 Trefferpunkte, wenn angelegt

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Guten Charakteren; Klerikern (ein-/mehrklassig, Klassenkombination); Zauberern (ein-/mehrklassig, Klassenkombination)

Beschreibung: Diese schwere Roben waren ein Geschenk von Schwester Calliana für die Rettung der Seele der Stimme von Durdal Anatha. Sie wurden ursprünglich von einem reinigen bösen Zauberer getragen, der für seine eigenen dunklen Absichten ein Dorf zerstört hatte. Die Roben sind weiß wie Schnee und erscheinen weich und anschmiegsam.

Schattenrobe (ID: SHROBE) Rüstungsklasse: 4 Gewicht: 5

Besonderheit: +15 % Magieresistenz

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Magiern (Ein- und Mehrklassigkeit und Klassenkombination)

Beschreibung: Diese Robe besteht aus einem unbekanntem Material, das seinen Träger irgendwie schattenhaft wirken lässt. Sie bietet hervorragenden Schutz und Widerstandsfähigkeit gegen Magie.

Schurkenrobe (ID: CLCK12)

Rüstungsklasse: 1

Gewicht: 4

Besonderheit: Rettungswurf gegen Tod: +1 Bonus

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: -

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

Zauberrobe des Widerstands gegen Kälte (ID: CLCK09)

Rüstungsklasse: 0

Gewicht: 3

Besonderheit: Widerstandsfähigkeit gegen Kälte: +20% Bonus

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Zauberkundigen (einzel-, kombiniert- und mehrklassig)

Beschreibung: Zauberroben 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 Zauberkundige erhalten sie als Geschenk von ihrem Lehrer, wenn sie die ersten fünf Jahre ihres Studiums erfolgreich hinter sich gebracht haben. Wie andere gleichartige Roben können diese nur von Zauberern getragen werden.

Fundort: Kesselacks Gruft Level 1

Zauberrobe zum Schutz vor Elektrizität (ID: CLCK11)

Rüstungsklasse: 0

Gewicht: 3

Besonderheit: Widerstandsfähigkeit gegen Elektrizität: +20% Bonus

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Zauberkundigen (einzel-, kombiniert- und mehrklassig)

Beschreibung: Man sieht sie zwar nicht so häufig wie die anderen Zauberroben, doch die Roben zum Schutz vor Elektrizität können kaum als Rarität bezeichnet werden. Einige werden von Paranoiden getragen, die Schutz vor einem wilden Bergsturm suchen, doch weit mehr werden von Zauberkundigen angelegt, die sich vor den Intrigen der eigenen Zunft schützen wollen. Wie alle anderen gleichartigen Roben können diese nur von Zauberern getragen werden.

Icewind Dale - Schilde

Der Silberschild (ID: ARGENT)

Rüstungsklasse: 3

Gewicht: 5

Besonderheit: Resistenzbonus: +25 % auf Magieresistenz

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Elfen, Halbelfen Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Dieben, Magiern, Barden

Beschreibung: Dieser Silberschild war einst in der Hand der Seldarin zu Hause, wo er dazu diente, seinen Träger vor gefährlicher Magie und Angriffen zu schützen. Weil er speziell für Elfen gefertigt war, ließen die plündernden Orks und Goblins den Schild im Turm zurück. Maid Ilmadia zog ihn dann aus den Ruinen.

Fundort: Maid Ilmadia in der Gießerei in Unter-Dorntief

Geheimnis der Toten (ID: MYSTERY)

Rüstungsklasse: 4

Gewicht: 20

Besonderheit: +1 gegen Geschosswaffen; Der Träger ist immun gegen "Finger des Todes" und Wort der Macht: "Tod".

Beschränkungen: Kann nur verwendet werden von: Menschen, Halbelfen Kann nicht verwendet werden von: Druiden, Dieben, Magiern, Barden

Beschreibung: Die Vorderseite dieses großen Stahlschildes wird von einem schwarzen Emaillemuster mit einem Schädel in der Mitte geschmückt. Auf der Innenseite des Schildes sind verschlüsselte, alte Texte eingraviert. Die einzigen lesbaren Worte stehen oben und lauten: "UND WAS IST MIT DEN TOTEN?" Die Geschichte dieses Objektes entzieht sich jeglicher Kenntnis.

Fundort: Nym's Exotische Waren Unter-Dorntief

Gesandter der Königlichen Schlampe (ID: SHLDBCH)

Rüstungsklasse: 3

Gewicht: 4

Besonderheit: Wasserelementare ignorieren den Träger im Kampf

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Rechtschaffenen Wesen, Barden, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Die Vertreter Umberlees, der so genannten Königlichen Schlampe, sollten diesen Schild auf ihren Reisen in die Wasserebene zum Hof von Ishtishia mitnehmen. Er beschützte seine Träger bei zahlreichen Gelegenheiten. Die Gesandten der Königin des Meeres missbrauchten die Macht des Schildes nur selten, es bedurfte jedoch lediglich eines törichten Priesters, um den Gegenstand zu verlieren. Legenden zufolge nutzte Herren von Umberlee den Schutz des Schildes, um mehrere Elementare anzugreifen und zu töten, bevor Ishtishia, der Herr des Wassers, den Priester auf die paraelementare Eisebene versetzte, wo er erfror. Von dort aus schwebte er angeblich jahrelang über die Ebenen und tauchte erst kürzlich wieder in Faerun auf.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 7\)](#)

Großer Schild +1 des Aufspürens von Geschossen (ID: USHLD2B) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 12

Besonderheit: +1 RK gegen Geschoss Waffen, Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Klinge

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Bardern, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser auch als Rhombus- oder Turmschild bekannte Schild ist aus massivem Metall gefertigt und reicht seinem Benutzer beinahe vom Kinn bis zu den Füßen. Der Schild muss gut am Unterarm befestigt werden, und sein Griff muss immer fest mit der Hand umschlossen werden. Die den Schild haltende Hand kann deshalb natürlich nur zum Führen des Schildes eingesetzt werden.

Großer Schild +3 (ID: USHLD3B) Rüstungsklasse: 4 Gewicht: 18

Besonderheit: +1 RK gegen Geschoss Waffen Widerstandsboni: +15 % Widerstandskraft gegen Klinge +15 % Widerstandskraft gegen Wucht +15 % Widerstandskraft gegen Spitze

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Bardern, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser auch als Rhombus- oder Turmschild bekannte Schild ist aus massivem Metall gefertigt und reicht seinem Benutzer beinahe vom Kinn bis zu den Füßen. Der Schild muss gut am Unterarm befestigt werden, und sein Griff muss immer fest mit der Hand umschlossen werden. Die den Schild haltende Hand kann deshalb natürlich nur zum Führen des Schildes eingesetzt werden.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schilde\)](#)

Großer Schild der Stärke +1 (ID: USHLD4A) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 12

Besonderheit: Stärke: +1 Bonus, +1 RK gegen Geschoss Waffen Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Klinge +10 % Widerstandskraft gegen Spitze

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Bardern, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser auch als Rhombus- oder Turmschild bekannte Schild ist aus massivem Metall gefertigt und reicht seinem Benutzer beinahe vom Kinn bis zu den Füßen. Der Schild muss gut am Unterarm befestigt werden, und sein Griff muss immer fest mit der Hand umschlossen werden. Die den Schild haltende Hand kann deshalb natürlich nur zum Führen des Schildes eingesetzt werden.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 4\)](#)

Großer Schild, verstärkt +2 (ID: USHLD3A) Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 12

Besonderheit: +1 RK gegen Geschosswaffen Widerstandsboni: +15 % Widerstandskraft gegen Feuer +15 % Widerstandskraft gegen Wucht

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser auch als Rhombus- oder Turmschild bekannte Schild ist aus massivem Metall gefertigt und reicht seinem Benutzer beinahe vom Kinn bis zu den Füßen. Der Schild muss gut am Unterarm befestigt werden, und sein Griff muss immer fest mit der Hand umschlossen werden. Die den Schild haltende Hand kann deshalb natürlich nur zum Führen des Schildes eingesetzt werden.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 7\)](#)

Kleiner Schild +1 (ID: ISHLD02) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 3

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, 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: Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief, Seth in Unter-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schilde\)](#)

Langschild +1 (ID: SHLD06) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 12

Besonderheit: +1 gegen Geschosswaffen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, 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 andere Aktionen auszuführen.

Fundort: Fleezum in Marketh Palast des Unter-Dorntiefs

Langschild +1, +4 gegen Geschosse (ID: SHLD07) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 12

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Langschild +1, +4 gegen Geschosse: Dieser Langschild wurde verzaubert, um seinen Träger vor allen Arten von Geschosswaffen zu schützen.

Fundort: Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief

Nashornkäfer-Schild (ID: BEETSHLD) Rüstungsklasse: 1 Gewicht: 8

Besonderheit: +1 gegen Geschosswaffen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser Schild wurde aus dem harten Außenskelett eines riesigen Nashornkäfers gefertigt. Geschickte Duergar-Handwerker haben ihn zusätzlich gehärtet und verstärkt. Der Schild sieht aus wie ein Turmschild aus Holz und Metall und wird auch so benutzt, ist aber ungleich leichter.

Fundort: Llews fertigt euch dieses Schild wenn ihr ihr einen Nashornkäferpanzer bringt.

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

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieben

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

Fundort: Erevain Blacksheaf in Osthafen (Inn)

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

Besonderheit: -

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieben

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

Fundort: Hrothgar in Osthafen, [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz\)](#)

Nyms Nashornkäferschild (ID: NYMSHLD) Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 5

Besonderheit: +1 gegen Geschosswaffen; Widerstandsbonus: +15 % gegen Feuer

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser Schild wurde aus dem harten Außenskelett eines riesigen Nashornkäfers gefertigt. Geschickte Duergar-Handwerker haben ihn zusätzlich gehärtet und verstärkt. Der Schild sieht aus wie ein Turmschild aus Holz und Metall und wird auch so benutzt, ist aber ungleich leichter. Dunkelelfen-Hexenmeister haben ihn zusätzlich noch verzaubert, um ihn noch widerstandsfähiger gegen Hiebe und Feuer zu machen.

Fundort: Wenn ihr den Nashornkäferschild von Llews bereits habt könnt ihr ihn von Nym veredeln lassen.

Orricks Nashornkäferschild (ID: ORRSHLD) Rüstungsklasse: 4 Gewicht: 5

Besonderheit: +1 gegen Geschosswaffen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser Schild wurde aus dem harten Außenskelett eines riesigen Nashornkäfers gefertigt. Geschickte Duergar-Handwerker haben ihn zusätzlich gehärtet und verstärkt. Der Schild sieht aus wie ein Turmschild aus Holz und Metall und wird auch so benutzt, ist aber ungleich leichter. Außerdem wurde er von Orrick, einem Zauberer aus Kuldahar, noch verzaubert und hält jetzt selbst den unglaublichsten Angriffen stand.

Fundort: Questbelohnung von Orrick, wenn man ihm den Nashornkäferpanzer und das Mythalbuch übergibt

Schild der Hand (ID: SHSHLD) Rüstungsklasse: 3 Gewicht: 8

Besonderheit: Kein Schutz vor Geschosswaffen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser Schild wurde im goldenen Zeitalter des Bündnisses zwischen den Elfen der Hand der Seldarin und den Zwergen von Dorntief geschaffen. Er wurde aus einem der härtesten Metalle gefertigt, die jemals in Dorntief hergestellt wurden. Seine Oberfläche ist reich mit eingeritzten Elfenrunen verziert. Jeder Träger dieses Schildes ist davon überzeugt, dass dieser Schild sämtliche Schläge und Angriffe abwehren wird.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand Schilde\)](#)

Schild der Roten Ritterin (ID: SHLDRED) Rüstungsklasse: 4 Gewicht: 4

Besonderheit: Kein Schutz vor Geschosswaffen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Chaotischen Wesen, Druiden, Dieb, Magiern, Barden

Beschreibung: über diesen Gegenstand ist nicht viel bekannt. Fest steht einzig, dass er früher der Roten Ritterin gehörte, einer treuen Anbeterin und Soldatin Tempus'. Vereinzelt wird in Faerun ein Kult der Roten Ritterin praktiziert. Die wenigen Dinge, die über diese Religion bekannt sind, deuten darauf hin, dass die Rote Ritterin nahezu als Göttin angesehen wird, die für Strategie und Taktik im Krieg steht. Die Glaubensgemeinschaft besteht nur aus ein paar kleinen Gruppen von Tempuranern, die die Vorliebe der Roten Ritterin für militärische Ordnung und Strukturen verehren. Der Schild ist schlicht und einfach konstruiert und mit dem kleinen Symbol eines Pferdekopfes verziert.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 7\)](#)

Stoutward (ID: STOUT) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 4

Besonderheit: Kein Schutz vor Geschosswaffen

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser kleine Schild wurde als Geschenk des Anführers des Heldenhammer-Clans an einen seiner treuen Diener angefertigt. Der Diener, Wurdar Starkbräu, beschützte die Familie des Clanoberhauptes vor den Nachstellungen von Yetis. Wurdar trug den Schild zehn Jahre lang voller Stolz, bevor er am Grat der Welt von mehreren Orks getötet wurde. Dank seiner Opferbereitschaft konnten sich wichtige Mitglieder des Heldenhammer-Clans in Sicherheit bringen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kuldahar Pass Schatz\)](#)

Tartsche (ID: STOUT) Rüstungsklasse: 1 Gewicht: 2

Besonderheit: Kein Schutz vor Geschosswaffen/Durchbohrungsschaden

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: -

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: Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief

Verstärkter großer Schild +1 (ID: USHLD2A) Rüstungsklasse: 2 Gewicht: 12

Besonderheit: +1 RK gegen Geschosswaffen, Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Klinge

Beschränkungen: Kann nicht verwendet werden von: Barden, Druiden, Magiern, Dieben

Beschreibung: Dieser auch als Rhombus- oder Turmschild bekannte Schild ist aus massivem Metall gefertigt und reicht seinem Benutzer beinahe vom Kinn bis zu den Füßen. Der Schild muss gut am Unterarm befestigt werden, und sein Griff muss immer fest mit der Hand umschlossen werden. Die den Schild haltende Hand kann deshalb natürlich nur zum Führen des Schildes eingesetzt werden.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 2\)](#)

Icewind Dale - Schlüsselgegenstände

Abzeichen: Bruder Perdiems

Fundort: Im Tempel des vergessenen Gottes von Unter-Dorntief. Bruder Perdoim gibt sie euch wenn ihr ihn befreit habt indem ihr das Idol im Tempel zerstört.

Abzeichen: Jorils

Fundort: Frostriesenhöhle, südöstliche Höhle (an der Hängebrücke) des Wyrnzahn. Ihr könnt Joril entweder dafür töten oder ihn zur Herrausgabe zwingen, wenn ihr einen Charismawert von 11 oder mehr habt.

Abzeichen: Krilags

Fundort: Erdkoloss-Höhle in Dorntief. Der Erdkoloss am Eingang der Höhle bittet euch das Abzeichen von dem Orog Anführer im Süden der Höhle zu holen. Zeigt ihr ihm das Abzeichen danach verschwindet der Erdkoloss wieder und das Abzeic

Abzeichen: Maid Ilmadias

Fundort: Erhaltet ihr wenn ihr Ilmadia in der Schmiede von Unter-Dorntief umbringt. Aber Achtung sie ist mit der Schwarzen Schwan Rüstung und Alamion gut für den Kampf gerüstet und wird zudem noch von ihren Feuergiganten beschützt.

Abzeichen: Malavons

Fundort: Erhaltet ihr wenn ihr Malavon getötet habt. Er befindet sich in dem grünen Dom im Kunsthandwerkergebiet von Unter-Dorntief

Abzeichen: Markeths

Fundort: Von Marketh im 3. Level des Palastes in Unter-Dorntief. Ihr könnt Marketh dafür töten oder ihn dazu überreden sie euch zu geben wenn ihr ihn als Gegenleistung laufen lasst. Hat euer Sprecher einen Intelligenzwert von 13 oder mehr, so k

Fass mit klarem Wasser

Beschreibung: Zur Wiederherstellung des Arboretums

Fundort: Frostriesehöhle, südöstliche Höhle (an der Hängebrücke) des Wyrmszahn. In der Hütte links von Kontiks Standort (innerhalb der Fluchthöhle)

Herzsteinjuwel

Fundort: Von Yxonomai im 5. Level des Drachenauges

Käfig mit Eichhörchen

Beschreibung: Zur Wiederherstellung des Arboretums

Fundort: Käuflich zu erwerben bei Nym im Tiefengnomdorf (Unter-Dorntief)

Käfig mit exotischen Vögeln

Beschreibung: Zur Wiederherstellung des Arboretums

Fundort: Käuflich zu erwerben bei Nym im Tiefengnomdorf (Unter-Dorntief)

Ring mit Eidans Vermächtnis

Beschreibung: Zur kostenlosen Übernachtung in Kuldahar

Fundort: In der verschlossenen Truhe im ersten Stockwerk der Raststätte Abenddämmerung in Kuldahar. Mit ihm könnt ihr Aldwin erspressen um zukünftig kostenlos bei ihm zu übernachten.

Sack Kartoffeln

Beschreibung: Für Tarnelm in den Minen von Unter-Dorntief

Fundort: In der Küche von Mareketh Palaste (erster Level im Schrank des dicken Koch)

Samen

Beschreibung: Zur Wiederherstellung des Arboretums

Fundort: In einem der Container in den privaten Gemächern von Malavon dem Zauberer (Unter-Dorntief)

Schwarzer Wolfstalisman

Beschreibung: Zur Öffnung der Ausgangstür des 2. Levels von Kressalacks Gruft

Fundort: Auf dem Schränkchen am Ende der südlichen Gruft der selben Etage

Stück einer kaputten Maschine

Fundort: Teil 1: Abgetrennte Hand / Level 1 Koordinaten: X=2480, Y=868 (rechte Hälfte)
Die Aktuellen Koordinaten eurer Cursorposition erfahrt ihr, wenn ihr die X Taste drückt

Stück einer kaputten Maschine

Fundort: Teil 2: Abgetrennte Hand / Solonar Turm Level 3 Koordinaten: X=684, Y=425
Die Aktuellen Koordinaten eurer Cursorposition erfahrt ihr, wenn ihr die X Taste drückt

Stück einer kaputten Maschine

Fundort: Teil 3: Abgetrennte Hand / Corellon Turm Level 2 Koordinaten X=915, Y=490
Die Aktuellen Koordinaten eurer Cursorposition erfahrt ihr, wenn ihr die X Taste drückt

Stück einer kaputten Maschine

Fundort: Teil 4: Abgetrennte Hand / Shevarash Turm wenn ihr Kaylessa's Auftrag erledigt und sie anschließend umgebracht habt.

Die Aktuellen Koordinaten eurer Cursorposition erfahrt ihr, wenn ihr die X Taste drückt

Weihwasserkübel

Beschreibung: Für Denaini damit sie die Teiche in ihrem alten Glanz versetzen kann

Fundort: Abgetrennte Hand / Solonar Turm Koordinaten: X=731, Y=799

Icwind Dale - Stiefel

Lautlose Stiefel (ID:
BOOTQUI)

Besonderheit: +7 % Bonus für List

Beschreibung: Diese viel getragenen Lederstiefel wurden oft von dem Schläger und Gelegenheitsmörder Renny, die Faust benutzt. Renny, ein ehemaliger Entfesselungskünstler, erzählte den Leuten gerne, dass alles, was er bräuchte, um sie zu töten, ein Grund und "ein Paar lautlose Stiefel" seien. Dann hielt er seinen Stiefel hoch und sagte: "Die Hälfte hab ich schon. Provoziert mich also nicht." Renny tat dies nicht mehr, nachdem ein reaktionsschneller Zwerg dem Schläger seine Kriegskeule in die Lende gehauen hatte. Während Renny sich auf dem Boden wand, nahm der Zwerg ihm die "lautlosen Stiefel" ab und verschwand schnell aus der Stadt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Osthafen Höhle Schatz 3\)](#)

Schattenstiefel (ID: SHBOOTS) Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus; +15 % auf List

Beschreibung: Bei genauerer Betrachtung dieser Stiefel sieht man, dass sie aus irgendeinem unbekanntem Material bestehen. Sie verleihen ihrem Träger ein schattenhaftes Aussehen und scheinen auch jegliche Geräusche zu absorbieren, die dieser produziert.

Fundort: -

Siebenmeilenstiefel (ID: BOOT01) Besonderheit:

Beschreibung: Diese Stiefel sind magisch verbessert worden, so dass derjenige der sie trägt zweimal so schnell wie normal voran kommt. Sie werden hoch geschätzt von denen, deren Beschäftigung das Zurücklegen großer Entfernungen verlangt.

Fundort: Arundel in Kuldahar, Kaylessa im Seldarin Turm der Abgetrennten Hand

Stiefel der Bodenhaftung (ID: BOOT05) Besonderheit: Widerstandsfähigkeit 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: Oswald Fiddlebender (Inventar) in Kuldahar

Stiefel der Vergessenen (ID: BOOTFOR) Besonderheit: Erlaubt dem Träger die Anwendung von 2 zusätzlichen Zaubern des 1. Grades und 1 zusätzlichen Zauber des 2. Grades.

Beschreibung: Diese groben, zerkratschten Stiefel wurden aus den Kopfhäuten toter Orkschamanen vom Stamme der Stinkenden Tatze gearbeitet. Der machthungrige religiöse Anführer des Stammes, Algrash Der-in-Dunkelheit-wacht befahl seinen Untergebenen, diese Stiefel anzufertigen und dazu die Leichen seiner Vorgänger auszugraben. Algrash wurde getötet, als er einen Kampf mit einer Ogerbande provozierte. Seine Stiefel blieben auf dem Schlachtfeld zurück.

Fundort: -

Stiefel der Vermeidung (ID: BOOT04) Besonderheit: Rüstungsklassen-Bonus: +5 gegen Geschosswaffen

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: Everard in Osthafen (Tempel von Tempus)

Stiefel der vielen Wege (ID: BOOTMAN) **Besonderheit:** Anwender kann Verschwimmen einmal pro Tag auf sich selbst wirken.

Beschreibung: Die Stiefel der vielen Wege, 931 TZ von einem gnomischen Illusionskünstler angefertigt, wurden von einer ganzen Reihe von Abenteurern getragen, die sie über viele, viele Jahre auf legitime Weise weiterverkauft haben. Ihrem Schöpfer Weldy Bäcker zufolge beruhen die Stiefel nicht nur auf der Kraft der Illusion, sondern auch auf der Macht von "potentiellem Zeitgespinnst und mikroskopischen Veränderungen winziger Details in der Umgebung, die makroskopische Auswirkungen haben."

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 1\)](#)

Stiefel des Fuchses (ID: BOOTFOX) **Besonderheit:** Steigert die Bewegungsgeschwindigkeit des Trägers um 40 %.; +1 Bonus für Rüstungsklasse

Beschreibung: Diese leuchtend rot-grünen Stiefel wurden vom Spitzbuben Elpham aus Birnenwein getragen. Elpham war ein Taschendieb von ganz außergewöhnlicher Begabung, der sein Glück herausforderte, indem er seine Opfer verspottete, nachdem er sie bestohlen hatte. Nachdem er zweimal erwischt wurde, investierte Elpham in die Anfertigung dieser Stiefel. Natürlich fand Elpham ein vorzeitiges Ende, als er den bekanntermaßen schlecht gelaunten Roten Zauberer aus Thay, Xain Morobdel, bestahl. Elpham stahl einen Beutel voller Juwelen von Xains Gürtel, tanzte in die Menge davon und rief dabei "Warum versucht Ihr nicht, mich zurück zum Priador zu jagen, Glatzkopf? Ha ha!" Xain, innerlich kochend, rief unverzüglich vier unsichtbare Pirscher herbei und befahl ihnen: "Tötet diesen Idioten in den roten und grünen Stiefeln."

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 1\)](#)

Stiefel des Moander (ID: BOOTMOA) **Besonderheit:** Träger ist immun gegen Verstricken.

Beschreibung: Diese Patchwork-Stiefel aus rotem und schwarzem Leder wurden angefertigt von Kultanhängern des Moander, eines frühzeitlichen Gottes der Verwesung und des Verfalls. Die Stiefel wurden von einigen Anhängern des Dunkelbringers getragen, als sie gegen die zahlreichen Feinde Moanders kämpften, von denen viele Naturgottheiten verehrten. Zuletzt erhob Aldarra von Chauntea Anspruch auf die Stiefel, die er wiederum an einen halbelfischen Waldläuferfreund, Liberon Zwölfbäume, weitergab.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 1\)](#)

Von Elfen genähte Stiefel (ID: ELFBOT) **Besonderheit:** Resistenzbonus: +5 % auf Widerstandsfähigkeit gegen Kälte

Beschreibung: Diese Stiefel aus dem besten Leder und Pelz gefertigt. Handgenäht von talentierten Elfenschneidern, waren diese Stiefel bei den Leuten von der Hand der Seldarin sehr verbreitet. Außenstehenden gefielen diese Stiefel ebenfalls, weil sie sehr gut gegen die extreme Kälte des Nordens schützen.

Icewind Dale - Umhänge

Glimglams Mantel (ID: GLIMGLM) Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus;
Rettungswurf: +1 Bonus Gewicht: 4

Beschreibung: Dieser schwere Mantel gehörte einst dem Gnomen-Krieger Glimglam. Als einer der wenigen Helden seines Volkes durchkämmte er die Lande der Gnome nach Riesen und Goblins und streckte jeden nieder, den er fand. Den Umhang hat seine Frau Enetta für ihn genäht. Er wurde von der Kirche von Garl Glitzergold gesegnet. Als Glimglam von einem Feuerriesen-König getötet wurde, stickte Enetta ein blutrotes Herz in Brusthöhe auf den Mantel und gab ihn Glimglam mit ins Grab. Zwanzig Jahre nach seinem Tod haben menschliche Diebe sein Grab geplündert und den Mantel gestohlen. Diese haben ihn später gegen Wein und Wegrecht durch einen besonders gefährlichen Teil des Hochmoors an Oger verkauft.

Mantel der beladenen Geister (ID: CLCKBS) Besonderheit: Weisheit: +1 Gewicht: 80

Beschreibung: Dieser unglaublich schwere Mantel war ein Geschenk von Schwester Calliana für die Rettung der Seele der Stimme von Durdel Anatha. Er wurde ursprünglich von einem Nekromanten getragen, aus Reue dafür, wie er die Seelen der Toten missbraucht hatte. Der Mantel ist dunkelgrau und besteht aus fünf Schichten dicker, schwerer Wolle.

Mithrans Mantel (ID: CLOAKMI) Besonderheit: Rüstungsklasse: +3 Bonus;
Rettungswurf: +2 Bonus Gewicht: 5

Beschreibung: Dieser Elfenumhang aus Seide und Wolle wurde einst von einem mächtigen Zauberer namens Mithran Leichtblatt aus Myth Nantar getragen. Mithran war bekannt für seine Reiselust und seine Toleranz gegenüber den "N'TelQuessir", d. h. den nicht-elfischen Wesen dieser Welt. Letztendlich jedoch wurde der Umhang ihm zum Verhängnis. Da er von Rauva Vrinn, seiner dunkelelfischen Geliebten, gewoben und verzaubert worden war und der Stil des schwarzen und mitternachtsblauen Umhangs so eindeutig unelfisch war, wurden seine Gefährten irgendwann misstrauisch.

Ein Bekannter Mithrans, ein elfischer Drow-Jäger namens Gaedel, machte Rauvas Schlupfwinkel in den Wäldern um Myth Nantar ausfindig. Mit einer kleinen Bande Krieger stürmte er ihre Hütte und tötete sie. Als Mithran dies erfuhr, geriet er vor Wut außer sich. Vom Wahnsinn gepackt überfiel der Magier die Jagdhütte Gaedels und seiner Brüder, tötete sie alle und machte die Hütte dem Erdboden gleich. Nun wollte Gaedels Familie Rache üben und tötete Mithran ohne Rücksicht auf Verluste. Mithrans Umhang wurde von einem seiner besten Freunde, dem Zwergenkrieger Hael Bronzesees gerettet. Ansonsten wäre der Umhang zusammen mit Myth Nantar in den Fluten untergegangen, als diese stolze Stadt einige Jahre später von der See des Sternenregens hinweggeschwemmt wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Orricks Schatz\)](#)

Schattenmantel (ID: SHCLOAK)	Besonderheit: +15 % "Im Schatten verstecken"	Gewicht: 5
-------------------------------------	--	------------

Beschreibung: Bei näherer Betrachtung ist dieser Mantel nur ein Hauch von einem Schleier, der nicht aus Stoff, sondern aus einem anderen, unbekanntem Material besteht. Wer ihn trägt, wirkt genauso schattenhaft wie der Mantel selbst.

Schutzumhang +1 (ID: CLCK01)	Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus; Rettungswurf: +1 Bonus	Gewicht: 3
-------------------------------------	---	------------

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

Schutzumhang +2 (ID: CLCK02)	Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus; Rettungswurf: +2 Bonus	Gewicht: 3
-------------------------------------	---	------------

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: Sack in der Frostriesenhöhle des Wyrmszahns

Umhang der Unauffindbarkeit (ID: CLCK06)	Besonderheit: Kann nicht durch magische Mittel wie den Zauber "Unsichtbares entdecken" und Erkenntniszauber entdeckt werden	Gewicht: 3
---	---	------------

Beschreibung: Umhang der Unauffindbarkeit: 'Flüstern der Stille'

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

Umhang des Höllenfeuers (ID: MANTLEHF) Besonderheit: Ermöglicht die Anwendung folgender Zaubersprüche: Agannazars Flamme, Brennende Hände oder Elementare bezaubern Gewicht: 4

Beschreibung: Der Umhang des Höllenfeuers ist ein sehr lebendiges Kleidungsstück, das aus dem Bart des feurigen Azer gewoben wurde. Er wurde fünfzehn Jahre lang von einem Hohepriester Kossuths namens Ullabem getragen, bis dieser im Kampf gegen eine Priesterin Ishitias starb. Als die Priesterin den Umhang vernichten wollte, wurde sie von ifritischen Verbündeten Ullabems aufgespürt und getötet. Ein Ifrit behielt den Umhang, bis er ihm von einem cleveren Dieb abgenommen wurde, der den Dschinn aus einem verzauberten Stück Sandelholz heraufbeschwor. Angeblich behält der Umhang seine Kräfte nicht unbegrenzt lange. Nach einer bestimmten Anzahl von Anwendungen kehrt er zurück in die Feuebene.

Fundort: Orrick der Graue in Kuldahar (ab dem 3. Kapitel)

Umhang des heranrückenden Sturms (ID: MANTLECS) Besonderheit: Bewirkt 'Handlungsfreiheit' (3 Ladungen); Rüstungsklasse: +1 Bonus; Rettungswurf gegen Lähmung: +1 Bonus; Widerstandsfähigkeit gegen Kälte: +30 %; Widerstandsfähigkeit gegen Feuer: +30 % Gewicht: 1

Beschreibung: Die Wirkung der anscheinend fadenscheinigen Robe "ruhte" auf Lysans Geheiß, um sie nicht als Auril-Priesterin zu enttarnen. Denn sobald auch nur eine einzige Schneeflocke auf die Robe fällt, verwandelt sie sich in einen Funken sprühenden weißen Umhang, der es seinem Träger erlaubt, über Schneewehen hinwegzuschweben und mühelos die reißendsten Ströme zu durchqueren. Die meisten Händler reißen sich nicht um die Robe, da sie sie als geheiligten Gegenstand Aurils der Frostmaid betrachten, die durchaus Aurils Anhänger... und ihren Missfallen anziehen könnte.

Diese Roben wurden bei der Zeremonie des heranrückenden Sturms (Winterbeginn) für Auril geschaffen. Sie dienen speziell dazu, Flammen abzuwehren und ermöglichen es dem Träger, jeglichem Versuch, angehalten oder festgehalten zu werden, zu trotzen. Obwohl die Priesterinnen Aurils eine natürliche Widerstandskraft gegen Kälte besitzen und sich mühelos durch Schnee und eisige Flüsse bewegen können, verstärken diese Umhänge den Schutz der Göttin, indem sie dem Träger zusätzliche Widerstandsfähigkeit gegen Kälte verleihen (wer schon immun gegen Kälte ist, kann ihre Kraft absorbieren) und ihn sogar vor Feuerangriffen schützen, indem sie die Hitze daraus extrahieren. Zusätzlich bietet die Robe Schutz, wenn der Träger ein Hindernis durchdringen oder überwinden muss, das ihn aufhalten soll, seien dies Netzzauber, Ghul-Lähmung, Personen festhalten und so weiter.

Fundort: Whitcomb will diesen wegwerfen wenn ihr ihn über die Machenschaften seiner ehemaligen Kellnerin Lysan aufklärt

Versetzungsumhang (ID: CLCK03) Besonderheit: Rüstungsklasse: +4 gegen Geschosswaffen; Rettungswürfe (Tod, Odem, Zauberstab): +2 Bonus Gewicht: 3

Beschreibung: Der Versetzungsumhang ist ein magischer Gegenstand, der das Abbild seines Trägers leicht verschieben kann. Er besitzt die Fähigkeit, das Bild einer Person bis zu 15 cm in jede Richtung zu verschieben. Diese Option ist eine wirkungsvolle Verteidigungsmaßnahme im Kampf, führt jedoch bei anderen Gruppenmitgliedern leider auch zu Kopfschmerzen durch überanstrengte Augen.

Von Elfen genähter Mantel (ID: ELFCLCK) Besonderheit: Resistenzbonus: +5 % auf Widerstandsfähigkeit gegen Kälte Gewicht: 3

Beschreibung: Dieser Mantel wurde aus dem besten Stoff und Pelz gefertigt. Handgenäht von talentierten Elfenschneidern, war dieser Mantel bei den Leuten von der Hand der Seldarin sehr verbreitet. Außenstehenden gefiel dieser Mantel ebenfalls, weil er sehr gut gegen die extreme Kälte des Nordens schützt.

Icewind Dale - Zweihänder

Alamion (ID: ZZF6AL) Schaden: 1-8 +3, ETWO: +3, +5
+5 gegen Salamander gegen Salamander

Besonderheit: Widerstandsbonus: +10 %
Widerstandskraft gegen Feuer Abzug von
Widerstandsfähigkeit -5 % Kälte widerstehen Gewicht: 5 Initiative: 2

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieses Langschwert ist Teil eines Waffenpaars. Ergänzt wird es durch das Kurzschwert Malamion. Die Klinge des Alamion-Schwerts ist geringfügig dünner als die eines typischen Langschwerts und besitzt einen dünnen Fuller. Eingeätzte Schneeflocken-Muster ziehen sich über die gesamte Länge des Schwerts, wobei die meisten unter dem Griff konzentriert sind. Der Schwertgriff besteht aus einer Bronzelage zwischen zwei gelblichen Elfenbeinschichten, die geschnitzt sind und Wolken darstellen, aus denen Wind und Schnee herauskommen. In der Griffschale ist Perlmutter eingelegt, das mit Bronzebändern gehalten wird. Der Knauf der Waffe ist eine massive Bronzekugel, in die unten das Schneeflockensymbol Aurils eingraviert ist.

Die Geschichte dieser Klinge und ihrer Schwester ist vollständig dokumentiert. Vor ungefähr zweihundert Jahren wurde ein Magier aus Shannath namens Obren, der Linkshänder beauftragt, ein Schwertpaar zu Ehren Aurils anzufertigen. Obren übernahm die Aufgabe nur widerwillig und brauchte fünf Jahre, bis er Alamion ("Vater Frost") und Malamion ("Baby Frost") hergestellt hatte. Nach Streitigkeiten über die Bezahlung versuchten mehrere Priester des Auril, Obren die Schwerter mit Gewalt zu entreißen. Der genaue Ausgang dieses Kampfes ist ungewiss, doch fest steht, dass Obrens Schwert nicht in die Hände der Auril-Treuen gelangte. Dreißig Jahre später brüstete sich ein Krieger namens Berdino in Procampur damit, dass er eine Klinge besäße, mit der er Dämonen auf einen Schlag töten könnte. Zwei Zehntage später wurde Berdino tot am Strand gefunden, durchlöchert von vergifteten Armbrustbolzen.

Der neue Besitzer Alamions war ein eitler, egoistischer Dieb namens Pellas, der Helle. Vierzehn Jahre zuvor war Pellas das Malamion ganz zufällig in die Hände gefallen, und seit er von der Existenz der Schwesterklinge wusste, wollte er auch diese haben. Pellas behielt das Schwert bis zu seinem Tod von der Hand eines Paladins des Torm namens Garijon Renold. Garijon erkannte den unschätzbaren Wert der Klingen, als er gegen die aufgebrachten Bewohner der äußeren Ebenen kämpfte, und so wurden die beiden Schwerter von einer Paladिंगeneration zur nächsten weitergereicht.

Heleban von Ithmong, ein Paladin des Tyr, war der letzte Krieger, von dem bekannt ist, dass er dieses Schwert benutzte. Seine Kämpfe gegen Sklavenhalter und Piraten an der Schwertküste haben ihn wahrscheinlich früh aus dieser Welt gerufen.

Fundort: Maid Ilmadia in der Gießerei in Unter-Dorntief

Bastardschwert (ID: SW1H01)	Schaden: 2-8	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: 10 % Chance, dass ein 5 TW-Feuerball erzeugt wird	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Name des Bastardschwerts, das auch als anderthalbhändiges Schwert bekannt ist, beruht auf der Tatsache, dass es ein Mittelding zwischen dem zweihändigen Schwert und dem Langschwert ist. Das Bastardschwert hat eine zweiseitige Klinge und ein langes Heft, das bei Bedarf zwei Händen Platz bietet. Die Gesamtlänge des Bastardschwerts beträgt zwischen 1,20 und 1,50 Meter.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 1\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 2\)](#)

Bastardschwert +1 (ID: SW1H02)	Schaden: 2-8 + 1	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: 10 % Chance, dass ein 5 TW-Feuerball erzeugt wird	Gewicht: 9	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das Bastardschwert ist ein Mittelding zwischen zweihändigem Schwert und Langschwert, weshalb es auch als eineinhalbhändiges Schwert bezeichnet wird. Es besitzt eine zweischneidige Klinge und einen langen Griff, wodurch es auch zweihändig geschwungen werden kann. Die durchschnittliche Länge des Bastardschwertes liegt zwischen 1,20 m und 1,50 m.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 3\)](#)

Bastardschwert +2: Feuersbrunst (ID: UBSWD4C)	Schaden: 2-8 + 2	ETWO: +2
Besonderheit: 10 % Chance, dass ein 5 TW-Feuerball erzeugt wird	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 5\)](#)

Bastardschwert +3: Einäscherungssofen (ID: UBSWD5B)	Schaden: 2-8 + 3	ETWO: +3
Besonderheit: 50 % +1-8 Schadenspunkte durch Feuer; 10 % Chance, dass Zielwesen betäubt wird	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 1\)](#)

Bastardschwert +3: Verteidiger (ID: UBSWD4A) Schaden: 2-8 + 3 ETWO: +3

Besonderheit: Rüstungsklasse: +2 Bonus

Widerstandsboni: +10 % Widerstandskraft gegen Klinge

+10 % Widerstandskraft gegen Spitze +10 %

Widerstandskraft gegen Wucht +10 % Widerstandskraft

gegen Geschosse +1 auf alle Rettungswürfe

Gewicht: 10

Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Klinge

Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 5\)](#)

Bastardschwert der Handlung +1 (ID: UBSWD3B) Schaden: 2-8 + 1 ETWO: +1

Besonderheit: 1 zusätzlicher Angriff pro Runde

Gewicht: 10

Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Klinge

Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 6\)](#)

Bastardschwert+2: Lebensspender (ID: UBSWD3A) Schaden: 2-8 + 2 ETWO: +2

Besonderheit: 5 % Chance, im Kampf 1-10 Trefferpunkte an eigener Person zu heilen

Gewicht: 10

Initiative: 8

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Klinge

Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 6\)](#)

Bhaals Feuer (ID: ULSWD5B)

Schaden: 1-8 +3 ETWO: +3
(2-8 durch Feuer) Bonus

Besonderheit: 15 % Chance, dass Ziel betäubt wird

Gewicht: 4

Initiative: 4

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Klinge
Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese Schwerter werden in der Regel als zweischneidige Schwerter, Kriegs- oder Militärschwerter bezeichnet. Das Langschwert hat oft eine einschneidige Klinge, doch es gibt viele unterschiedliche Versionen: Die Konstruktion und Länge kann je nach Zeitperiode auch innerhalb eines Kulturkreises variieren. Das einheitlichste Merkmal unter den Langschwertern ist die Länge, die zwischen 90 Zentimetern und 1,20 Meter beträgt. Im letzteren Fall macht allein die Klinge 1 Meter der Gesamtlänge aus. Die meisten Langschwerter dieser Art haben eine zweischneidige Klinge und eine gut geschärfte Spitze. Trotz seiner Spitze ist das Langschwert zum Schlagen, nicht zum Stoßen ausgelegt. Die Klinge dieses Schwertes ist mit allen möglichen geheimnisvollen Symbolen bedeckt.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 1\)](#)

Blasse Gerechtigkeit (ID: ZZ57PJ)

Schaden: 1-8 +4, ETWO: +4, +7
+7 gegen böse gegen böse
Wesen Wesen

Besonderheit: Immun gegen Mantel der Furcht, Alp, Schreckenszauber und Symbol der Hoffnungslosigkeit

Gewicht: 5 Initiative: 1

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Klinge
Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieses Schwert wurde nur mit einem einzigen Ziel vor Augen geschmiedet: das Böse zu zerstören. Die "blasse Gerechtigkeit" ist eine starke Waffe, obwohl sie zunächst ganz unscheinbar war. Das einfache Schwert wurde von Renold, einem frommen Anhänger des Tyr, gefertigt. Renold hatte schon dreißig Jahre seines Lebens an seiner Metallverarbeitungstechnik gefeilt, bevor er dieses nahezu perfekte Schwert schmiedete. Sobald die schmucklose Waffe fertig war, übergab er sie der Kirche des Tyr. Der Priester, der das Schwert in Empfang nahm, legte die nackte Klinge auf den Altar in seinem Kloster. Er bat seine Brüder, zusammen mit ihm zu beten, auf dass Tyr, ihr Gott, der Waffe heilige Kräfte verleihe. Die Brüder berührten die Klinge jedoch nie und sprachen auch nicht über das Schwert. Nach zehn Jahren hatten fast alle Brüder den Glauben an die Verzauberung der Klinge verloren. Nur Edan, der Priester, der sie damals in Empfang genommen hatte, setzte seine Gebete in aller Stille fort. Es vergingen weitere zwanzig Jahre, ohne dass Tyr ein Zeichen geschickt hatte. Als eines Tages Priester des Helm das Kloster besuchten, machten sie sich über Edans blinden Glauben an die Klinge lustig. Daraufhin ging Edan unvermittelt zum Altar und nahm die verstaubte Klinge vorsichtig in die Hand.

Der Priester des Helm fragte, ob Edan nun endlich wieder zu Verstand gekommen sei. Edan bestätigte diese Frage. Er habe die ganze Zeit lang völlig falsche Erwartungen in Tyr gesetzt, denn Tyr habe seine Arbeit ja längst getan.

Der Priester des Helm brach bei Edans Bemerkung in schallendes Gelächter aus und befahl seinem Leibwächter, sein Schwert zu ziehen. Die prächtige Waffe in den Händen des Helmiten hatte eine vergoldete, mit Perlen besetzte Glocke, die Klinge selbst war mit Runen verziert, und auf der Parierstange prangten sogar Rubine. Der Priester des Helm lachte wieder und sagte: "Dieses Schwert ist wahrlich von den Göttern gesegnet. Deine Waffe dagegen sieht aus wie die gemeine Klinge eines Soldaten. Sie ist blass."

Edan fasste die Klinge ruhig am hinteren Ende an und schlug damit gegen die Waffe des Leibwächters, die im Nu zerbrach. Sofort verging dem Priester des Helm das Lachen. Er sah sprachlos zu, wie Edan die Waffe wieder ablegte und sprach:

"Die Gerechtigkeit sieht gegenüber Eitelkeit und Machtgebaren immer blass aus. Ich hatte geglaubt, dass Tyr mir seinen göttlichen Willen durch Feuer und Blitzschlag zeigen würde. Doch ich hätte daran denken sollen, wie mir die Klinge überreicht wurde... nämlich voller Demut und als Geste der Nächstenliebe. Gerechtigkeit ist das Recht eines jeden, egal ob reich oder arm, gebildet oder ungebildet. Sie sollte auf den äckern der Bauern genauso zu Hause sein wie auf dem Schlachtfeld."

Edan brachte die Klinge zu einem Waffenschmied im Ort und ließ sie mit einem hölzernen, mit Leder bezogenen Griff versehen. Dann gab er sie einem jungen Paladin und bat diesen, nie den Glauben an die Nächstenliebe und das Gute im Menschen aufzugeben.

Fundort: Unterdorntief, Nähe Malavons Haus (hinter einer Wand, wo ein paar Erdkolosse durchbrechen)

Der Räuber der Schneemaid (ID: REAVER) Schaden: 2-8 +2 ETWO: +2
 Besonderheit: 2 % Chance, das Ziel in einen Eisblock zu verwandeln Gewicht: 10 Initiative: 6
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Die einzigen Materialteile dieser eisigen Waffe sind Heft, Griff und Knauf, die aus glänzendem Silber und Stahl geschmiedet sind. Sie wurde 1099 TZ von Ihanora, der Gnädigen, einer der Auserwählten Aurils, geschaffen. Ihanora streifte durch den Norden und griff rücksichtslos jeden an, der versuchte, der Kälte zu entfliehen. Sie reiste mit einer wilden Truppe aus Yetis, Polarwürmern, Frostriesen und einem weißen Drachen, und hinterließ eine kalte Spur des Frostes. Ihanora wurde 1108 TZ von der berühmten Brigade der Roten Maske besiegt, die von dem Bitterer Harley genannten kaltblütigen Mörder angeführt wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 3\)](#)

Erstklassiges Bastardschwert (ID: HQBSWRD) Schaden: 2-8 ETWO: +1
 Besonderheit: - Gewicht: 10 Initiative: 8
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Der Name des Bastardschwerts, das auch als anderthalbhändiges Schwert bekannt ist, beruht auf der Tatsache, dass es ein Mittelding zwischen dem zweihändigen Schwert und dem Langschwert ist. Das Bastardschwert hat eine zweiseidige Klinge und ein langes Heft, das bei Bedarf zwei Händen Platz bietet. Die Gesamtlänge des Bastardschwerts beträgt zwischen 1,20 und 1,50 Meter.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 2\)](#), [Zufallsgegenstand \(Gepanzertes Skelett 3\)](#), [Zufallsgegenstand \(Ramponiertes Skelett Paket 2\)](#)

Erstklassiges zweihändiges Langschwert (ID: HQ2HSWD) Schaden: 1-10 ETWO: +1
 Besonderheit: - Gewicht: 15 Initiative: 10
 Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Das zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmiede haben seit jeher versucht, bestehende Waffen zu verbessern. In dem Bemühen, das Langschwert weiterzuentwickeln, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und das Schwert musste nun mit beiden Händen geführt werden. Die wichtigste Funktion des beidhändigen Schwerts ist es, berittene Ritter zu zerteilen und Keilformationen aufzubrechen.

Fundort: Neo-Orog-General (Ober-Dorntief)

Fang (ID: UBSWD1A)	Schaden: 2-8	ETWO: +1
Besonderheit: 25 % Chance + 1-3 Schadenspunkte durch Säure	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieses einzigartige Bastardschwert ist mit einem unerschöpflichen Vorrat an Säure versehen. Die Säure ist zwar nicht giftig, fängt aber bei direktem Kontakt mit der Haut sofort Feuer.

Flammendes Bastardschwert +1 (ID: UBSWD2B)	Schaden: 2-8 + 1	ETWO: +1
Besonderheit: 25 % Chance +2-6 Schadenspunkte durch Feuer	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 3\)](#)

Gezackte Knochenklinge (ID: ULSWD3C)	Schaden: 1-10 +3	ETWO: +3
Besonderheit: 20 % Chance + 1-10 Punkte Kälteschaden	Gewicht: 25	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Diese riesige Waffe, die eine bläuliche Aura verbreitet, ist ein gezacktes, aus Knochen hergestelltes zweihändiges Schwert. Es teilt gelegentlich einen fürchterlichen Kältehieb aus, der den Spieler bis ins Mark erschüttert.

Grabmalklinge (ID: CAIRN)	Schaden: 1-10 +4	ETWO: +4
Besonderheit: -	Gewicht: 20	Initiative: 6

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Die Grabmalklinge, die diesen Namen ihrer Fähigkeit verdankt, Krieger ins Jenseits zu befördern, wurde von dem Söldner Adal Kern benutzt. Kern war ein fähiger Soldat der schweren Infanterie. Er und seine Kompanie, Kerns Brecher, verdingten sich bei allen möglichen Kriegsherren, Banditen, Magiern und Religionsführern. In der Regel standen sie bei Schlachten ganz vorn, um angreifende Einheiten schwerer Kavallerie abzufangen und ihre Formation aufzubrechen. Kern starb 1054 TZ, als er versehentlich das Pferd eines schwer gepanzerten Feindes tötete. Das Pferd fiel auf Kern und zerquetschte ihn. Im Wahnsinn der anschließenden Schlacht wurden die meisten seiner Kameraden in die Flucht geschlagen. Obwohl Kerns Leiche nie gefunden wurde, barg die Gruppierung, bei der er zu jener Zeit in Dienst stand - die Kirche des Helm - sein unverwechselbares Schwert.

Fundort: Krilag in Ober-Dorntief

Höheres Phasenbastardschwert (ID: UBSWD4B) Schaden: 2-8 + 3 ETWO: +3

Besonderheit: 15 % Chance, dass Zielwesen geteilt wird Gewicht: 10 Initiative: 8

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 5\)](#)

Knochenbeil (ID: ZZZ6BC) Schaden: 1-10 +1, +3 gegen untote Skelette ETWO: +1, +3 gegen untote Skelette

Besonderheit: - Gewicht: 14 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Priester Lathanders haben diese Waffe angefertigt, um damit die Horden von Untoten zu bekämpfen, die die Myrkuliten überall in Faerun erschaffen hatten. Die riesige Klinge ging schon durch viele Hände, denn sie wurde zu verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten benötigt. Irgendwann fiel das gezackte Schwert einem Zhentilar-Soldaten in die Hände, der sich - wen wundert's? - weigerte, es der Kirche von Lathander zurückzugeben. Der bis dahin völlig unbekannt Soldat benutzte die Klinge, um sich gegen rivalisierende Priester Banes und Zauberer der Zentarim zu verteidigen, bevor er schließlich in einer Schlacht von drei Magiern getötet wurde. Diese verkauften die Waffe einen Monat nach seinem Tod an den Meistbietenden.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Drachenaugen Schatz 6\)](#)

Kresselacks Schwert (ID: KRESSSW) Schaden: 1-10 +1 ETWO: +1
Bonus

Besonderheit: BONUS: Widerstandsfähigkeit gegen Kälte Gewicht: 12 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Klinge Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Speißformationen aufzubrechen. Dieses Schwert gehörte einst Kresselack, dem König der Barbaren. Ein Zauber verlieh der Waffe magische Eigenschaften.

Kresselacks Schwert (ID: KRESWRD) Schaden: 1-10 +1 ETWO: +1
Bonus

Besonderheit: Widerstandsbonus: +10 % Kältewiderstand Gewicht: 12 Initiative: 8

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Klinge Zweihändig

Beschreibung: Kresselack, der König der Barbaren, trug dieses Schwert einst bei der Eroberung der nördlichen Lande. Wie er in den Besitz der Waffe gekommen war, ist allerdings nicht bekannt. Viele Gelehrten glauben, dass Kresselack die Waffen auf einem seiner Eroberungszüge gefunden hätte. Es gibt aber auch Gerüchte, die besagen, das Schwert sei das Werk eines mächtigen Magiers, und Kresselack selbst habe es in Auftrag gegeben. Die Wahrheit wird nie ans Licht kommen.

Fundort: Kresselacks Gruft Level 3

Makelloses zweihändiges Schwert (ID: UTSWD1A) Schaden: 1-10 ETWO: +2
Bonus

Besonderheit: - Gewicht: 12 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Typ:
Klinge Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Speißformationen aufzubrechen.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tal der Schatten Schatz 2\)](#)

Mutig (ID: VALIANT)	Schaden: 1-8 +2	ETWO: +2
Besonderheit: Zusätzlicher Angriff pro Runde	Gewicht: 4	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Diese legendäre Klinge wurde eine Zeit lang vom Krieger Ilban aus Elturel geführt. Ihren Namen verdankt sie den Heldentaten, die dieser mit ihr in Calimshan vollbracht hat. Doch bereits vor Ilban gehörte die Tapfere einem heiligen Mörder aus dem entfernten Zakhara. Gelehrten zufolge war das leichte Schwert im Auftrag mehrerer Meuchelmörder geschmiedet worden. Die Besitzer der Tapferen überlebten viele unglaubliche Torturen vor allem dank der Magie dieser Waffe. Die Waffe ging später in Calimshan verloren, als ein heiliger Mörder die gotteslästernden Spione eines Paschas nach Calimport verfolgte. Der Krummsäbel blieb über zwölf Jahre im Besitz von Baris Cabals, bevor die Bande durch Ilban und seine Gefährten zerschlagen wurde. Ilban verwendete die Tapfere im Kampf gegen Sandmänner, Riesenskorpione, Wüstenräuber, böse Hexenmeister und die dämonischen Diener des Celan Harad.

Fundort: Marketh in Unter-Dorntief

Phasenbastardschwert +1 (ID: UBSWD2A)	Schaden: 2-8 + 1	ETWO: +1
Besonderheit: 15 % Chance, dass das Zielwesen geteilt wird	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 3\)](#)

Statisches zweihändiges Schwert +4 (ID: UTSWD5A)	Schaden: 1-10 +4	ETWO: +4 Bonus
Besonderheit: 50 % Chance +2-6, Schadenspunkte durch Elektrizität, 25 % Chance, dass Ziel betäubt wird	Gewicht: 12	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 1\)](#)

Wucherndes Bastardschwert +4 (ID: UBSWD5A)	Schaden: 2-8 + 4	ETWO: +4
Besonderheit: 15 % Chance, dass Zielwesen mit Krankheit infiziert wird	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Die kunstvolle Verarbeitung wird durch kleine Runen gekrönt, die überall auf der Oberfläche eingraviert sind. Die Herstellung hat sicher sehr viel Zeit und Mühe erfordert; bei genauerer Betrachtung sieht man auch, dass die Runen leicht hellblau schimmern.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 1\)](#)

Zweihändiges Riesenschwert (ID: UTSWD2A)	Schaden: 1-10 +4	ETWO: -1 Punktabzug
Besonderheit: Abzug auf die Rüstungsklasse: 1, Mindeststärke von 18 ist erforderlich	Gewicht: 18	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Kesselacks Gruft Schatz 3\)](#)

Zweihändiges Schwert (ID: SW2H01B)	Schaden: 1-10	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: -	Gewicht: 15	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Das zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmiede haben seit jeher versucht, bestehende Waffen zu verbessern. In dem Bemühen, das Langschwert weiterzuentwickeln, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und das Schwert musste nun mit beiden Händen geführt werden. Die wichtigste Funktion des beidhändigen Schwerts ist es, berittene Ritter zu zerteilen und Keilformationen aufzubrechen.

Fundort: Conlan (Schmied) in Kuldahar, Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief, [Zufallsgegenstand \(Skelett Nahkampfwaffensammlung\)](#)

Zweihändiges Schwert +1 (ID: UTSWD2C)	Schaden: 1-10 +1	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: -	Gewicht: 12	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: Sarg in der Totenreihe von Ober-Dorntief

Zweihändiges Schwert +1: Hammer (ID: UTSWD2B)	Schaden: 1-10 +1	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: 20 % Chance, dass Ziel betäubt wird	Gewicht: 12	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 3\)](#)

Zweihändiges Schwert +2: Hammer (ID: UTSWD3A)	Schaden: 1-10 +2	ETWO: +2 Bonus
--	------------------	-------------------

Besonderheit: 20 % Chance, dass Ziel betäubt wird;
Mindeststärke von 18 ist erforderlich

Gewicht: 12 Initiative: 9

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand +2 Waffen\)](#)

Zweihändiges Schwert +2: Verteidiger (ID: UTSWD3B) Schaden: 1-10 +2 ETWO: +2 Bonus

Besonderheit: Rüstungsklasse: +1 Bonus,
Widerstandsbonus: +10 % Widerstandskraft gegen Klinge

Gewicht: 12 Initiative: 9

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Abgetrennte Hand +2 Waffen\)](#)

Zweihändiges Schwert +3: Fluch (ID: UTSWD4B) Schaden: 1-10 +3 ETWO: +3 Bonus

Besonderheit: 25 % Chance, dass Ziel mit Krankheit infiziert wird, Widerstandsbonus: +10 % Magieresistenz

Gewicht: 12 Initiative: 9

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Ober-Dorntief Schatz 5\)](#)

Zweihändiges Schwert +4: Lebensspender (ID: UTSWD5B) Schaden: 1-10 +4 ETWO: +4 Bonus

Besonderheit: Schnellere Regeneration, 5 % Chance, 1-20 eigene Trefferpunkte zu heilen Gewicht: 12 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Unter-Dorntief Schatz 1\)](#)

Zweihändiges Schwert +4: Rückbeißer (ID: UTSWD4A) Schaden: 1-10 +4 (+1-6 durch Spitze) ETWO: +4 Bonus

Besonderheit: 25 % Chance, dass Anwender +1-4 Schadenspunkte durch Spitze erleidet Gewicht: 12 Initiative: 9

Beschränkungen: - Schadenstyp: Klinge Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Spießformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Wyrmszahn Schatz 2\)](#)

Zweihändiges Schwert des Widerstands +1 (ID: UTSWD2C)	Schaden: 1-10 +1	ETWO: +1 Bonus
Besonderheit: Widerstandsboni: +5 % Magieresistenz, +1 Rettungswurf gegen Zauber	Gewicht: 12	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses zweihändige Schwert ist eine Abwandlung des Langschwerts. Waffenschmieden war es seit eh und je ein Anliegen, bestehende Waffen zu verbessern. Bei dem Versuch, das Langschwert zu verbessern, wurde die Klinge verlängert. Schließlich musste auch der Griff länger gemacht werden, und man brauchte beide Hände, um es richtig zu schwingen. Die Hauptfunktion des zweihändigen Schwerts besteht darin, berittene Ritter in zwei Teile spalten und Speißformationen aufzubrechen. Dieses Exemplar hier ist besonders effektiv, da es mit einigen magischen Attributen versehen wurde.

Fundort: [Zufallsgegenstand \(Tempel des vergessenen Gottes Schatz 3\)](#)

Zweihändiges Schwert, Verfluchtes Berserkerschwert +3 (ID: SW2H03)	Schaden: 1-10 +3	ETWO: +3 Bonus
Besonderheit: Bewirkt Berserkerwut beim Anwender; Kann nur mit einem Zauber der Art "Fluch brechen" gebrochen werden	Gewicht: 5	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung: Dieses Schwert ist verflucht. Es hält jeder Prüfung stand, nur nicht der Hitze des Gefechts. Sobald der Träger mit ihm in den Kampf eintritt, wird er in eine Berserkerwut versetzt und tötet alles, was ihm in die Quere kommt, bis er sich beruhigt oder bewusstlos wird. Es handelt sich um ein äußerst starkes Schwert, doch man sollte sich überlegen, ob es das Risiko wert ist. Auch wenn die Zerstörungswut vorbei ist, kann das Schwert nur per Exorzismus durch den Zauber "Fluch brechen" beseitigt werden.



HERZ DES WINTERS

Einleitung: Kuldahar



- Gebäude:
- (1) Conlans Schmiede
- (2) Gerths Ausrüstungsladen
- (3) Orrick's Magierturm
- (4) Oswald's Labor
- (5) Hjollder, Barbarenschamane



Unsere Reise führt uns ein weiteres mal in das lauschtige Dörfchen Kuldahar. Von dem aus sich schon die Aufträge des Grundspiels verzweigten. Die Schönheit des Dorfes scheint unverändert, wie auch seine Einwohner.

Doch halt, das stimmt nicht ganz. Die bisher verschlossene Tür, des Hauses im Osten (5), scheint nicht länger versperrt zu sein. In ihrem wartet ein Barbarenschamane sehnhlichst auf euer Erscheinen, welches ihm seine Visionen bereits vor Nächten angekündigt haben. Er erzählt euch von Dingen, die fernab des Dorfes, in einem Barbarenlager in der Nähe Waldheims vor sich gehen, oder erst noch geschehen werden...

...habt ihr seinen Wünschen entsprochen und eingewilligt seinem Pfad zu folgen so trägt er euch in Windeseile in das abgelegene Dörflein Waldheim.

Doch vorher wollt ihr vermutlich noch ein paar Vorräte aufstocken bzw. euch einige der neuen Gegenstände zulegen.

Wenn ihr das Herz des Winters während einer laufenden Kampagne installiert, könntet ihr auf Probleme beim Kauf der neuen Gegenstände stoßen. Denn die Infinity Engine speichert den letzten Lagerbestand des jeweiligen Geschäftes ab, damit er beim nächsten mal die gleichen Gegenstände enthält. So kann das Erweiterungsset leider nur Fuß fassen, wenn ihr eine neue Kampagne beginnt, oder noch in keinem der neu ausgestatteten Geschäfte wart. Die vier Geschäfte, mit neuen Ausrüstungsgegenständen sind:

- (1) Conlan's Schmiede
- (2) Gerth's Ausrüstungsladen
- (3) Orrick's Magierturm
- (4) Oswald's Labor

Erwerbt was ihr mit eurer schmalen Geldbörse erstehen könnt, bringt eure bisherigen Abenteuer zu Enden, wenn es euch beliebt und begeben euch letztendlich zu Hjollder (5), um eure Reise zum Herz des Winters anzutreten.

Waldheim



- Gebäude:
- (1) Der Brunnen
- (2) Emmerich Habichts Heim
- (3) Die Goldene Baude
- (4) Der Pfeifende Galgen
- (5) Jung Ned's Boote
- (6) Gallaway Trapper
- (7) Aldemar Thurlows Anwesen
- (8) Tybald Dunns Haus
- (9) Purvis Haus
- (10) Die Ställe

- Personen/Gegner:
- Ambere Dunn (4)
- Arden & Baldemar Thurlow (7)
- Digby, Dolan & Doogal (6)
- Emmerich Habicht (2)
- Hailee Dunn (1)
- Jemeliah Smithson (10)
- Junger Ned (5)
- Karrl (10)
- Kieran Nye & Murdaugh (4)
- Purvis (9)
- Quinn Silberfinger (3)
- Rawleigh Gallaway (10)
- Roald Tunnelfaust (4)

● Tybald Dunn (8)

Waldheim. Ein passender Name für diese schneebedeckte Holzhaussiedlung am Rande des Waldes. Der Wind fegt eisig durch die Siedlung. Eure ersten Schritte verschlagen euch durch den Südwesten des Dorfes. Von hier aus startet eure Erkundungsreise des Dörfchens. Erkundet das Dorf, lasst seine Atmosphäre auf euch wirken und ihr werdet feststellen, dass Waldheim weit mehr zu bieten hat, als ihr auf den ersten Blick vermutet.

Für den Anfang liegt euer eigentliches Ziel darin die Standort des Barbarenlagers zu erfahren und im späteren Verlauf mit Ned zur Toteninsel abzulegen. Doch während eurer Erkundungsphase werden euch einige andere Aufgaben begegnen, die ihr nach Belieben bewältigen oder ignorieren könnt.

Der Standort des Barbarenlagers

Um zum Lager der Barbaren zu gelangen müsst ihr zunächst erst einmal wissen, wo es sich befindet. Waldheim beheimatet drei Personen, denen der Standort des Lagers bekannt ist. Es macht keinen Unterschied, von wem ihr den Standort erfahrt oder wie oft er auf eurer Karte hinzugefügt wird. Es ist und bleibt das gleiche Lager.

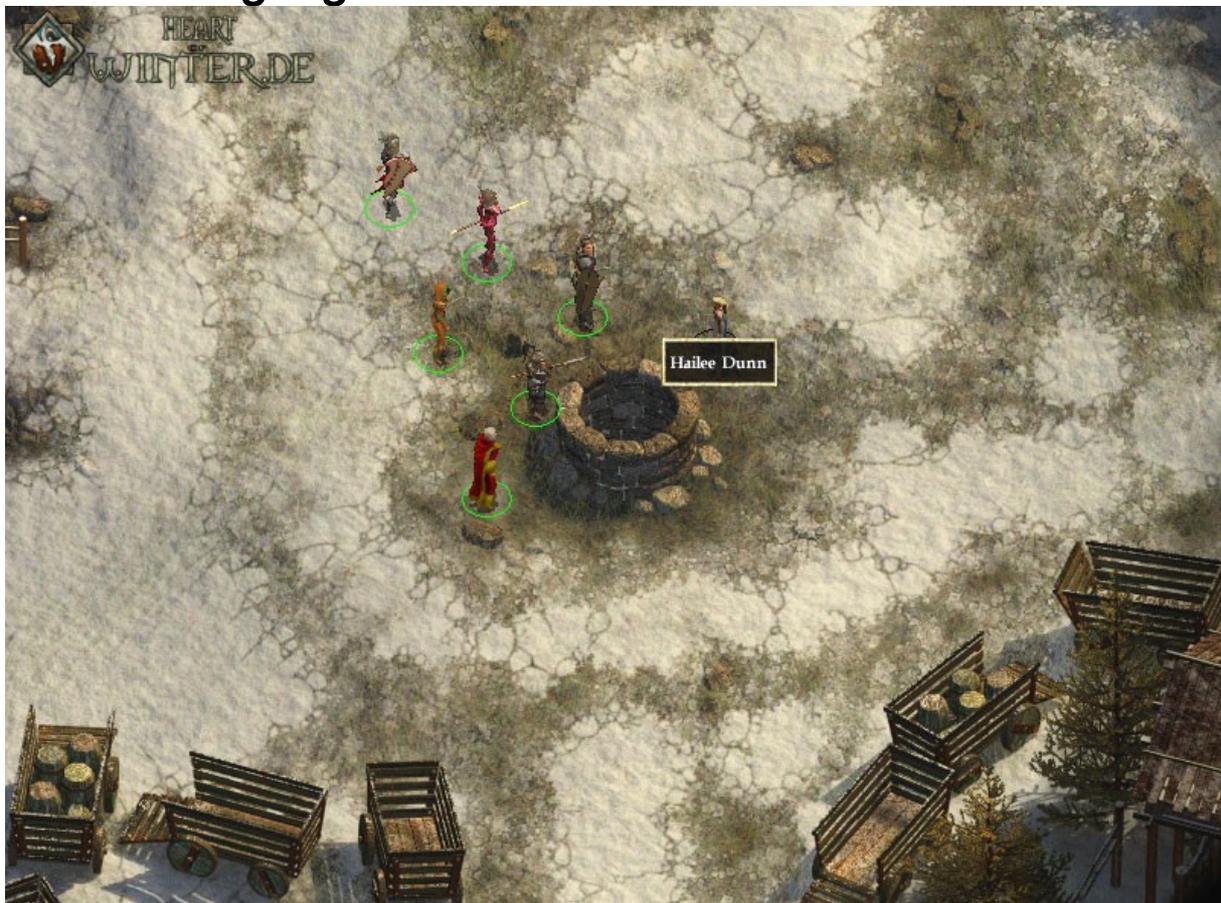
Jene, die ihr Informationen über das Lager mit euch teilen werden, sind:

Emmerich Habicht in seinem Haus (2)

Rawleigh Gallaway, den ihr bei den Ställen trifft (10)

und Roald Tunnelfaust der an einem Tisch des Flüsternden Galgens sitzt.

Die Vereinigung der Dunn Familie



Diese Aufgabe besteht aus 3 Teilen. Es ist relativ egal in welcher Reihenfolge ihr auf die einzelnen Familienmitglieder trefft. Das untere dürfte jedoch die gewöhnliche Reihenfolge sein.

Den Anfang beschert uns Hailee Dunn (1), die am Brunnen des Ortes um ihren Bruder trauert, der, wie sie berichtet, in den Brunnen gefallen ist. Was im Grunde lediglich ein netter kleiner Trick ist, um euch zu ihrem Vater Tybald Dunn (8) zu bringen.

Welcher grade mit Hausarbeit beschäftigt ist. Wie er auf euren Hilferuf hin erwidert, hat Hailee gar keinen Bruder, sondern spielt jedem Neuling der Stadt damit nur einen kleinen Streich. Die Angelegenheit verstrickt euch jedoch in ein Gespräch, in dem ihr erfahrt, dass in der Familie Dunn nicht alles nach Plan läuft. Hailee hört schon lange nicht mehr auf ihren Vater und kommt eher sporadisch zurück nach Hause und ihre Mutter, Ambere, verbringt ihre gesamte Zeit im Pfeifenden Galgen (4). Als besorgter Vater beauftragt Tybald euch, seine Tochter zum Nachhausekommen zu überreden.

Was euch einen Spaziergang zum flüsternden Galgen (4) beschert, um mit Ambere zu reden. Sie lässt keine Chance verstreichen, um gen Süden aus diesem Dorf zu entfliehen und wirft sich in diesem Zuge jedem durchreisenden Händler an den Hals. (Ihr könnt sie dazu überreden mit euch zu schlafen, was euch jedoch nur eine Verschlechterung eures Rufes einbringt.) Unglücklicherweise ist sie sich nicht im klaren darüber, dass sie durch ihr Handeln der gesamten Familie schadet. Konfrontiert sie mit dieser Situation und bewegt sie dazu, zu ihrem Mann und ihrer Tochter zurück zu kehren.

Nun, wo Ambere zu Hause ist, könnt ihr Hailee zu selbigem überreden. So hat sie zumindest eine bessere Beschäftigung als Reisende durch den Kakao zu ziehen und Purvis mit Steinen zu bewerfen. Wenn ihr ihren Bruderbetrug noch nicht aufgedeckt habt und sie nicht bloßstellen könnt, tut es ihr nach und lügt sie ebenfalls an. Letztlich braucht ihr ihr nur noch erzählen, dass ihre Mutter zu Hause auf sie wartet und der Auftrag ist beinahe erledigt.

Plaudert zu guter letzt noch einmal mit Quinn Silberfinger (3), der euch von einem möglichen Job in einer Karawane südlich erzählt. Da das genau die Richtung war, in die Ambere wollte, solltet ihr es der Dunn Familie unverzüglich mitteilen und siehe da der familiäre Geist ist wieder gänzlich hergestellt.

Der Mordkomplott

Habt ihr erst einmal das Barbarenlager gefunden und eine Audienz mit Wylfdene hinter euch gebracht, gilt es den Mordkomplott aufzudecken.

Der Kopf des Meuchelmörder steckt zwar auf einem Speiß vor Wylfdene's Zelt und gibt unglücklicherweise keinen Mucks mehr von sich, doch seine Auftraggeber leben sicherlich noch.

Baldemar Thurlow (7) wird darauf beharren, dass er nichts mit dem Mordversuch zu tun hat, aber lasst euch davon nicht aufhalten. Denn der misslungene Versuch hat Waldheim und ganz Zehn-Städte in eine ziemlich missliche Lage gebracht, da die Barbaren nun zum Krieg aufrüsten. Mit ein paar kleinen Andeutungen und Drohungen könnt ihr Baldemar dazu bringen, dem Rat selbst den Komplott zu gestehen.

Die Überfahrt zur Toteninsel



Um zur Toteninsel ablegen zu können, müsst ihr zunächst aus dem Barbarenlager zurückgekehrt sein.

Im Anschluss daran gestattet der junge Ned (5) euch, eines seiner Boote zu nehmen, um zur Toteninsel überzusetzen. Wo ihr euch sodann auf die Suche nach Hjollder begeben könnt, der dorthin verbannt wurde, auf das er seine letzten Tage mit den Seelen der Toten verbringt.

Murdaugh's Eisrose

Murdaugh (4) hat euch eine äußerst traurige doch gute gedichtete Geschichte zu erzählen. Auf eurer zukünftigen Reise in den Finsterfrost dürfte es für euch kein Problem sein, seine Eisrose zu finden. Also haltet die Augen offen und ihr werdet mit Erfahrungspunkten belohnt werden.

Kieran Nyes Geheimnis

Die kleine Hailee Dunn, welche euch am Brunnen des Dorfes (1) erwartet, hat eine sehr interessante Geschichte über Kieran Nye, Wirt des Pfeifenden Galgens, (4) auf Lager. Sie behauptet steif und fest, das sie Kieran im Spiegel, im Hinterraum des Pfeifenden Galgens, hat verschwinden sehen. Auch wenn sie bei der Geschichte ihres Bruder gelogen hat, spricht sie hierbei durchaus die Wahrheit. Probiert es am besten selbst kurz aus. Denn hinter dem Spiegel liegt in der Tat ein weiterer Raum. Konfrontiert ihr Kieran nun mit seinem Versteck, so fängt er an auszuplaudern, weshalb er sich in Waldheim versteckt. Hierdurch

bekommt ihr nicht nur Erfahrungspunkte, sondern fortan auch zugriff auf Kierans Geschäft. Ihr könnt die Tür ebenfalls finden, wenn ihr zuvor nicht mit Hailee geredet habt, doch auf diesem Weg erhaltet ihr keine EPs dafür.

Aber damit ist Kierans Geschichte noch nicht beendet. Kehrt ihr, nachdem ihr das Barbarenlager zum zweiten Mal betreten und "gesäubert" habt, nach Waldheim zurück (vertröstet Hjollder, der euch ins Treibeismeer schicken will, auf später). Begeht euch zum Pfeifenden Galgen (möglicherweise ist eine Übernachtung erforderlich), wo nun ein neuer NSC erscheinen sollte. Der Magier, der sich als "Freund" eines Zweiten ausgibt (gemeint ist Kieran Nye) bittet darum, dass man ihm sagt, wo er zu finden ist. Als gute Gruppe solltet ihr an euer Versprechens, Kieran Nye gegenüber, denken und ihm sagen, dass es hier keinen Magier gibt. Ärgerlicherweise glaubt der Fremde euch dieses nicht und ruft Verstärkung herbei, mit der er euch in die Knie zwingen will.

Habt ihr die feindliche Gruppe geschlagen und redet anschließend wieder mit Kieran in seinem Wirtshaus an, so stellt sich heraus, dass er das "Gespräch" belauscht hat und selbstverständlich sehr dankbar für eure bewiesene Loyalität ist (euch winken 630.000 EP). Alternativ könnt ihr Kieran auch verraten. Den daraufhin entbrennenden Kampf überleben die Ankömmlinge nicht. Kieran ist daraufhin aber etwas ärgerlicher und ihr gewinnt somit auch keine Erfahrungspunkte.

Werwölfe bei Nacht

Mysteriöse Dinge gehen während den langen Winternächten in Waldheim vor sich. Die Gallaways (6) behaupten des Nachts einen Werwolf gesehen zu haben. Der örtliche Waldläufer Emmerich Falke (2) behauptet jedoch steif und fest nie zuvor ein derartiges Wesen gesehen zu haben.

Die Lösung dieses Phänomens liegt auf der Hand: Emmerich ist selbst der Werwolf. Wie ihr in einem Gespräch mit ihm erfahrt, wurde er vor kurzem von einem weißem Wolf angegriffen, konnte aber grade noch entkommen. Der eine Biss, den er dabei erlitt sorgt nun jede Nacht dafür das Emmerich in einen Werwolf verwandelt.

Eine Unterhaltung mit dem merkwürdigem Purvis (9) bringt euch der Lösung des Lycanthropie Problems etwas näher und Kieran (4) kann das Problem letztlich ganz aus der Welt schaffen. Denn er besitzt eine Halskette die Emmerich davon abhält sich in einen Werwolf zu verwandeln.

Barbarenlager



- Gebäude:
 - (1) Eingang des Lagers
 - (2) Hauptzelt
- Personen/Gegner:
 - Hjollder (3)
 - Wylfdene (2)

Stunden vergingen bis der Wald sich teilte um in einer Lichtung das Barbarenlager preis zu geben. Die rauen Gestalten der Elch- und Bär Stamm Barbaren umzingelten uns als wir aus dem Dickicht hervortraten und uns Zugang zum Inneren des Lagers verschaffen wollten...

Das Barbarenlager ist in zwei Teile unterteilt. Die erste Ankunft zu Beginn eures Abenteuers und ein zweite kurz vor dem letzten Dungeon des Spiels.

Die erste Ankunft

Das erste mal das ihr dieses Gebiet betretet, dürfte kurz nachdem ihr den Standort des Lagers von Emmerich Habicht, Rawleigh Gallaway oder Roald Tunnelfaust erfahren habt, sein. Eure Reise endet abrupt am Anfang der Karte, wo euch Angaar mit einer Horde Barbaren abfängt. Mit einigen diplomatischen Worten geleiten euch die sechs bis an die Zähne bewaffneten Barbaren ins innere des Lagers zu den geheiligten Hallen von Hengorot. Genießt den Anblick des Einmarsches.

Wylfdene heißt euch willkommen in den heiligen Hallen und leitet eine umfangreiche Konversation über den Vorstoß der "Zivilisierten" in den Norden ein. Um an Erfahrungspunkte zu gelangen solltet ihr Wylfdene zuerst seine Verbindung zu Jerrod und Tempos darlegen lassen. Weiterhin solltet ihr das fehlgeschlagene Attentat auf ihn zu Tage fördern. Gegen Ende des Gespräches wird Wylfdene euch verdächtigen, dass ihr lediglich eine weitere Meuchelmördertruppe seit, abgestellt um ihn zu vernichten. An diesem Punkt schreitet Hjollder, der euch anfangs auf diese Reise brachte, ein, um Wylfdene seine Visionen

vorzutragen. Für die Wylfdene jedoch Beweise sehen will, welche Hjollder nicht vorbringen kann. Und so geschieht es, dass Hjollder auf die Toteninsel verbannt wird. Eure Schicksal soll dem in nichts nachstehen...

...zurück am Lagereingang dürft ihr euch gegen die Exekution erwehren. Mit geschickter Zunge lässt sich Angaar aber überreden die Party zu verschonen.



Die zweite Ankunft

Euer zweiter Kreuzzug durch das Barbarenlager sollte unmittelbar im Anschluss an die Finsterfrosthöhlen sein. Mit dem Spiegel der Seherin bewaffnet geht es daran Icasarachts wahre Gestalt zu enthüllen.

Unterhaltet euch ein weiteres mal mit dem Barbarenoberhaupt und konfrontiert ihn mit dem Spiegel, sobald sich die Möglichkeit bietet. Nachdem Wylfdene und die Seherin gefallen sind, befindet sich das gesamte Lager im Kampf gegeneinander. Die Barbaren des Elch- und Bärenstammes dezimieren die entlarvten Anhänger des Wurms.

Schlagt euch euren Weg durch die gegnerischen Reihen ins Freie und wenn es euch nach weiteren Erfahrungspunkten lüstet, ebenfalls durch das restliche Lager, bis alle Wyrmbarbaren dem Erdboden gleich gemacht sind. Auf eurem Kurs (am besten im Uhrzeigersinn von Punkt 2 zu 3) könnt ihr an einigen Zelten Mitbringsel einsacken. Am Ende erwartet euch Hjollder (3), der euch instruiert zu Icasaracht's Insel auf dem Treibeismehr überzusetzen.

Begräbnisinsel



- Gebäude:
- (1) Anlegestelle
- (2) Geisterschamanen
- (3) Tiergeister
- (4) Eingänge zu der unteren Ebene
- (5) Magierturm
- (6) Hjollders Exil

- Personen/Gegner:
- Eisbärengeist (15.000 EP)
- Ertrunkener Toter (4.000 EP)
- Geisterschamane (4.500 EP)
- Schwarzbärengeist (5.000 EP)
- Skaldar (6.000 EP)
- Wolfgeist (4.500 EP)

Schon während sich das Boot der grünen Insel nähert vernehmt ihr den Geruch der Verwesung und der Fäulnis, wenige Augenblicke später wird euch klar wovon der Geruch ausgeht, drei aufgedunsene scheinbar ertrunkenen Gestalten bewegen sich auf euch zu...

Das Areal der Toteninsel mag nicht nach viel aussehen, doch für eure erste gegnerische Begegnung reicht die Insel mehr als aus. Vor allem die Tiergeister in der nördlichen Region sind für jeden Säbelrassler ein gefundenes Fressen.

Eure Aufgabe hier dürfte ausreichend definiert sein. Hjollder finden und mit seiner Hilfe hinter die Geheimnisse Wylfdene's gelangen.

Die Oberwelt

Sobald sich eure tapferen Mannen von der Anlegestelle ins Inselinnere aufmachen werden sie von der oberen Gegnerlitanei belagert. Obwohl die momentane Untotenarmada für manch

einen bereits genug sein mag, stehen euch auf der Karte zwei optionale Gegnermassen zur Wahl. Für eine Reihe von Erfahrungspunkten könnt ihr euch mit dem Geisterschamanen (2) und den Tiergeistern (3) befassen, oder sie in Frieden ruhen lassen, je nachdem wie es euch beliebt. Theoretisch könnt ihr euch sofort in den ersten Eingang zu den Gräbern (4) zurückziehen und die gesamte Untotenarmee ruhen lassen. Denn alle auf dieser Insel relevanten Dinge stehen mit der Unterwelt in Verbindung.

Wenn es euch jedoch nach Erfahrungspunkten gelüstet und ihr die Herausforderung nicht scheut, möchte ich euch die Tiergeister im Norden ans Herz legen. Der Polarbärengest beginnt umgehend nach der Konversation damit zwei Schwarzbärengest und sechs Wolfgeister um euch herum zu beschwören. Falls euch der Kampf im offenen Gelände zu ungewiss ist, schlage ich vor das ihr es euch vor der Konversation auf der Brücke im Nordwesten gemütlich macht. Mit den Kämpfern in der vordersten Reihe verbarrikadiert richten die Geister nur noch halb so viel Schaden an. Zur Unterstützung im Nahkampf sind Feuerelementare sehr zu empfehlen. Ferner sind das immer wieder wirkungsvolle Magische Geschoss und Agnazar's Sengender Strahl sehr effizient.

Der im Südwesten aufragende Turm (5) wird von einem alten Magier namens Edion Caradoc beheimatet, der hier auf seinen Niedergang wartet. In seinem Leben hat er einige nützliche Gegenstände angehäuft, die er für einen gewissen Gegenwert in Gold gerne den Besitzer wechseln lässt.

Die Erkundung der tieferen Regionen



- Gebäude:
- (1) Treppen zur Oberwelt
- (2) Treppe zu Hjollers Inselbereich
- (3) Wylfdenes Grab
- Personen/Gegner:

- Ärgerliche Gedanken (12.000 EP)
- Ertrunkener Toter (4.000 EP)
- Grab-Grufschrecken (3.750 EP)

Zwei Aufgaben erwarten euch hier unten. Wobei es vollkommen gleichgültig ist in welcher Reihenfolge ihr sie erledigt.

Punkt Eins ist eure bisher bekannte Aufgabe, Hjollder zu finden. Welcher sich auf der Entlegenen Insel im Nordwesten befindet. Da es zu diesem Abschnitt nur einen Zugang gibt, müsst ihr euch euren Weg quer durch die Gräber zur westlichen Treppe (2) freikämpfen. Bei Hjollder angelangt, wird dieser euch bitten Wylfdene's Stammesinsignien ausfindig zu machen. Liegt es nicht länger im Grab des Barbarenkönigs so ist dieser was er vorgibt zu sein, andernfalls ist er nicht mehr als ein übler Hochstapler.

Was uns zu Punkt zwei bringt. Wylfdenes Grabmal wird von Medbinga und ihren Jungfrauen bewacht. Glücklicherweise verfügen diese über keinerlei magische Resistenz, so sind Schwerthiebe ähnlich wirkungsvoll wie Magische Geschosse oder jede andere Art von Reichweitzauber. Eine wirkliche Gefahr stellen die Damen nur in Zusammenarbeit mit den anderen düsteren Gestalten dar. Denn haben sie erst einmal genügend Zeit gefunden um ihre lähmenden Zauber anzubringen, so können eure Partymitglieder schnell dem Ende entgegensehen.

Verärgerte Gedanken

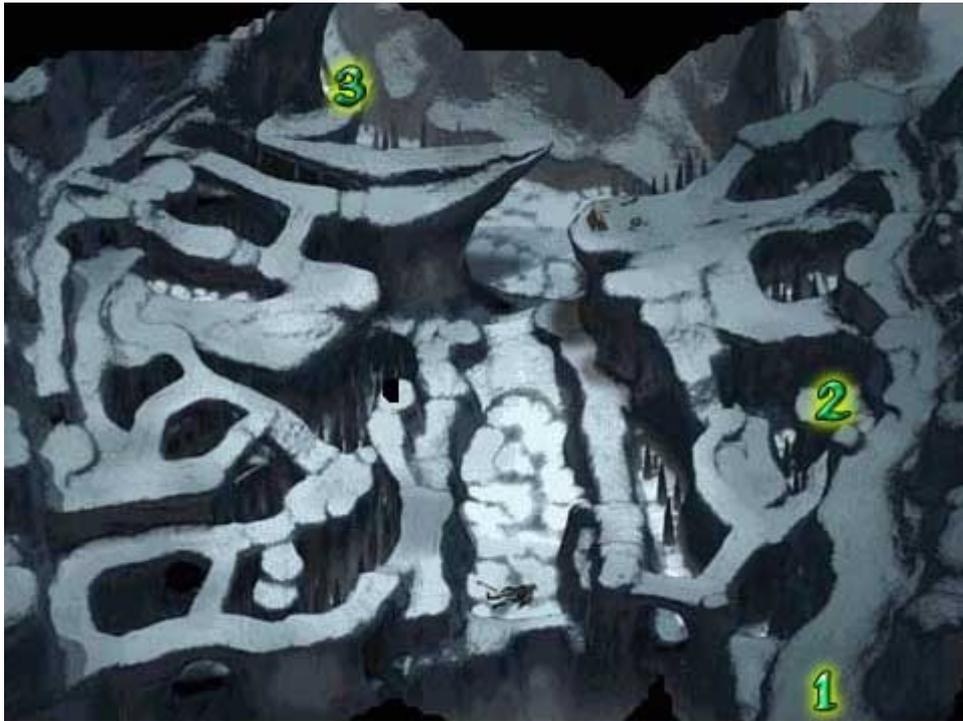
Eine Begegnung der etwas anderen Art stellt Verärgerte Gedanken dar. Hierbei handelt es sich um eine sehr bössartige Rüstung. Ja ihr habt richtig gelesen, Verärgerte Gedanken ist eine Rüstung, die ein Eigenleben führt. Es gibt zwei Wege mit ihr auszukommen.

Ihr folgt ihrem Pfad, wofür ihr eine unschuldige Person töten und anschließend zu ihr heimkehren müsst. Der andere Weg besteht darin, sie zu überreden euch zu folgen, wofür sie sich in eine Rüstung verwandelt, die ihr tragen könnt. Jeder der sie trägt wird jedoch unweigerlich zu Chalimandren, der nicht ruhen wird bevor eure komplette Party ausgelöscht ist. Ihn zu töten bringt weder euren verschwundenen Charakter wieder noch einen einzigen Gegenstand.

Der Trick in der Begegnung mit Verärgerte Gedanken liegt in einem Zauberspruch. Der neu hinzugekommene Herz des Winters Zauber "Kontakt zu anderer Ebene" birgt die Möglichkeit in sich, den Namen der Rüstung zu erfahren. Sprecht den Zauber aus, merkt euch den Namen und teilt Verärgerte Gedanken mit, dass ihr seinen Namen kennt. Diese Tat zeigt ihm das ihr es würdig seit, die Rüstung zu tragen, ohne in eure Einzelteile zerlegt zu werden.

Mit Wylfdenes Stammesinsignien im Gepäck habt ihr Hjollder (2) in Windeseile überzeugt das Wylfdene nicht der wahre Barbar ist. Eure Aufgabe ist hiermit jedoch noch lange nicht beendet, denn nun besteht euer Ziel darin die Seherin des Finterfrosts ausfindig zu machen.

Finsterfrost



- Gebäude:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Thiernons Schild
- (3) Zur 2. Ebene des Finsterfrostes

- Personen/Gegner:
- Eisbär (2.800 EP)
- Frostriese (2.000 EP)
- Frostsalamander (4.000 EP)
- Gletscher Yeti (2.000 EP)
- Schneetroll (2.000 EP)
- Winterwolf (2.000 EP)

In der Hoffnung die Seherin des Finsterfrostes ausfindig zu machen und mit ihrer Hilfe Frieden in den Norden einkehren zu lassen betretet ihr die zugigen schneebedeckten Pfade des Finsterfrostes.

Die verschneiten Pfade...

...sind im Gegensatz zu der vorangegangenen Toteninsel mit leicht zu bezwingenden Gegnermassen bevölkert. Mit Zaubern und Ausrüstungsgegenständen, die euch vor dem Erfrierungstod bewahren, stellen die Geschöpfe des Finsterfrostes nahezu keine Gefahr dar. Zauber mit extremer Hitze und Waffen mit Feuerschaden sind äußerst hilfreich im Kampf. Neben den lodernen Flammen solltet ihr obendrein Waffen mit Säureschaden bereithalten, um euch der Eistrolche zu erwehren.

Derartig ausgerüstet habt ihr euch schnell euren Weg zu den tiefen Regionen (3) des Finsterfrostes erkämpft. Viel gibt es hier nicht zu beachten, doch solltet ihr euch darauf konzentrieren Thiernons zerbrochenen Schild (2) aufzugreifen.

Die Erkundung der ersten Ebene



- Gebäude:
- (1) Zur oberen Ebene
- (2) Tiernon Dethelm
- (3) Zu den unteren Höhlen

- Personen/Gegner:
- Remorhaz (20.000 EP)

Diese Ebene stellt das ideale Trainingsareal dar. Mit 15-20 Remorhaz bevölkert, von denen euch jeder 20.000 Erfahrungspunkte schenkt, bringt euch die Höhle um gute 400.000 EP weiter (ca. 63.500 EP pro Charakter).

Lasst euch von der Schönheit und scheinbaren Friedlichkeit der Höhle also nicht täuschen. Die weiträumig verteilten Löcher bringen meist erst dann Remorhaz hervor, wenn ihr gerade eines passiert habt und auf das nächste zu marschiert. So passiert es beinahe immer das ihr von zwei oder fünf dieser Würmer umzingelt seit.

Während eures Streifzuges durch die verschlungenen Höhlen gelangt ihr bei Zeiten zu Tiernon Dethelm (2) und seiner Schmiede. Ich hoffe ihr habt einen Zwerg in eurer Gruppe, denn Tiernon beschert euch eine Extraladung Erfahrungspunkte und einen Gegenstand, den ihr sonst nicht bei ihm erwerben könntet, sofern ihr ihn mit einem Charakter seiner Rasse anspricht.

Lauscht Tiernon's Geschichte bis zu dem Punkt, an dem er eine magisch verschlossene Tür erwähnt, die sich nur mit Hilfe eines Eisspiegels öffnen lässt. Diesen müsst ihr euch von Tiernon konstruieren lassen, da die Seherin des Finsterfrostes euch hinter eben dieser Tür erwartet.

Tiernon's Künste im Umgang mit Eis sind derart gewandt, dass er in der Lage ist euch eine

Eisrose herzustellen. Mit ihrer Hilfe kann Murdaugh ausziehen, um seine geliebte Prinzessin heiraten, und ihr gewinnt wiederum Erfahrungspunkte.

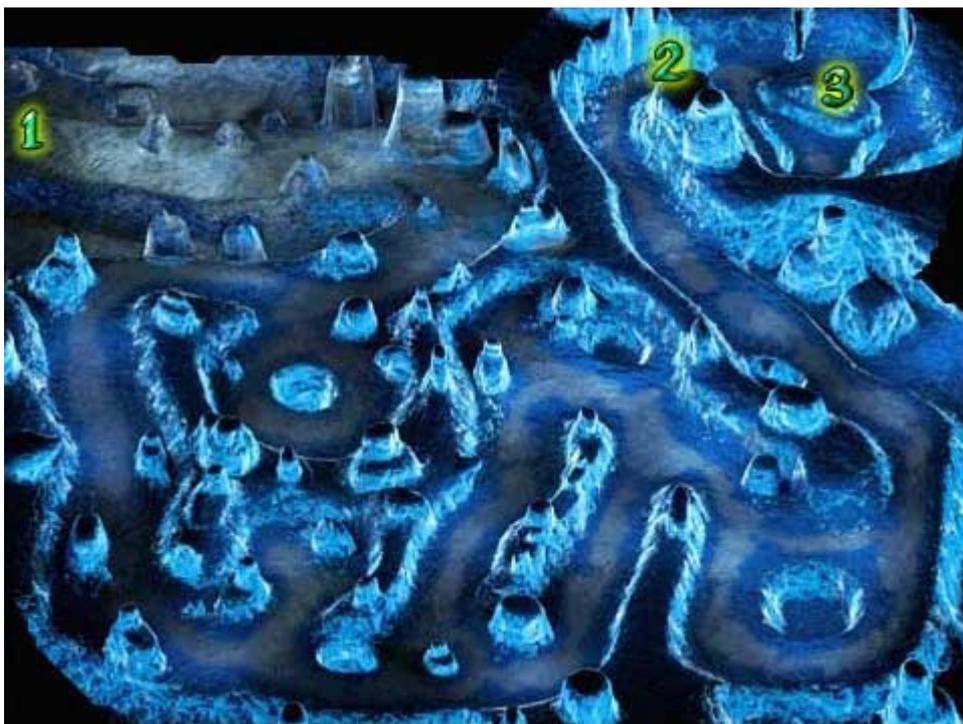
Habt ihr das Schild aus der oberen Region mitgebracht, scheut euch nicht es ihm gegenüber zu erwähnen. Denn Tiernon wird sodann die volle Kraft des Schildes aktivieren und es wiederum eurer Party zur Verfügung stellen.

Zu guter letzt möchte Tiernon nichts weiter, als das sein Lebenswerk von nutzen ist und so schmiedet er euch eine Waffe, aus dem Eis das ihn umgibt. Wenn ihr ihn dabei, mit einem zwergischen Kameraden unterstützt, könnt ihr euch eine der nebenstehenden Waffen aussuchen.

Neben dem hat Tiernon ebenfalls ein paar gewöhnliche Gegenstände, wie eine Tränkekuhle, einen Edelsteinbeutel oder eine Zauberspruchschatulle im Angebot.

Seit ihr bereit Taten folgen zu lassen? Dann kann es weiter gehen in die nächste Etage des Finsterfrostes (3).

Das Reich der Seherin



- Gebäude:
- (1) Zu den oberen Höhlen
- (2) Magisch versiegelte Tür
- (3) Die Seherin des Finsterfrostes
- Personen/Gegner:
- Eisgolems (28.000 EP)

Der Drang die Seherin zu finden treibt euch von den Remorhaz in die Arme der Eisgolems. Welches mit Waffen, die zusätzlichen Feuerschaden verursachen, jedoch kein Problem sein sollte.

Auf eurer Reise gelangt ihr bei Zeiten zu einem vereinzelt Remorhaz, der für eure Nahkämpfer unerreichbar in einer Grube gefangen ist. Mit Hilfe von Pfeil und Bogen, Schlingen oder Reichweitenzaubern sollte es euch ohne weiteres gelingen den Wurm auszuschalten. Doch wie gelangt man an den Schatz, denn er hinterlässt? Nichts leichter als das: Das Dimensionstor (Magier 4. Grad) bringt euch rein und ein zweites auch wieder zurück zum Rest eurer Truppe. Versucht es, der Schatz ist die Mühe wert.

Mit Tiernons Eisspiegel im Gepäck braucht ihr nichts weiter zu tun, als auf die magische Eiswand (2) zuzugehen und die Pforte wird euch aufgetan. Nähert euch der Seherin (3) und befragt sie mit gebührendem Respekt über Wylfdene und seine Schwächen.

Zum Abschluss der Konversation habt ihr die Wahl, euch selbst einen Weg zurück durch die Höhlen zu bahnen oder euch von der Seherin direkt zum Ausgang zaubern zu lassen. Doch wo immer hin euch eure innere Stimme leitet, solltet ihr als nächstes das Barbarenlager aufsuchen um Wylfdene zu enttarnen und sein wahres Ich bis ins Treibeismeer zu verfolgen.

Treibeismeer



- Gebäude:
- (1) Barbarenlager
- (2) Schiffswrack (Schatz)
- (3) Eingang zu Icasarachts Festung
- Personen/Gegner:
- Bergklaue (6.000 EP)
- Eisgolem (28.000 EP)
- Gerippe (6.000 EP)
- Großer Eistroll (6.000 EP)
- Höherer Schneetroll (6.000 EP)

Mit den Barbaren des Stammes des Grauen Wals segeln wir über die Weite des Treibeismeereres zur Insel des weißen Wurmtes. Auf das die Reise und Icasaracht selbst hier ihr Ende finden werden.

Der Stamm des Wals

Einmal im Barbarenlager angelangt, ist es euch vorausbestimmt hier zu verweilen bis Icasaracht Geschichte ist. Die Barbaren des Stammes des Grauen Wals interessieren eure Klagen nicht. Das heißt außer vielleicht euren körperlichen Wunden, denn Beornen und Jorn sind immer wieder ohne ein Murren bereit diese zu heilen. Was, angesichts der Gegnerzahl um das Lager, auch des öfteren nötig sein dürfte. Falls ihr euch, im Laufe einer Schlacht, einmal vor dem Feind ins Barbarenlager zurückziehen müsst, stehen euch die Krieger des Bären- und Elchstammes tapfer zur Seite. Doch wenn dieses geschieht, solltet ihr euch Gedanken machen ob ihr nicht vielleicht den Schwierigkeitsgradregler eine Stufe niedriger dreht, denn der Rest der Insel wird zweifellos nicht einfacher.

Im Grunde liegt euer nächstes Ziel darin, Icasarachts Festung zu betreten und die beiden Eisgolemwächter davor auszuschalten. Für den Fall das ihr aber durchaus einigen wenigen Gegnern mehr nichts entgegen zu setzten habt, könnt ihr einen Schatz bergen (2).

Die erste Ebene der eisigen Drachenfestung



- Gebäude:
- (1) Insel
- (2) Ebene 2
- Personen/Gegner:
- Bergyeti (6.000 EP)
- Großer Eistroll (6.000 EP)
- Höherer Schneetroll (6.000 EP)
- Knochen Aasgeier (6.000 EP)

Klein und harmlos scheint der geschwungene Pfad zur 2. Etage von Isacarachts Festung. Aber der Schein trügt, vor allem die Bergyets haben es in sich. Mit ihren Kälteattacken, die sie immer erst direkt vor dem Charakter anbringen, werden sie vor allem für schwächere Partymitglieder zu einer tödlichen Gefahr.

Wie immer hilft die Erkundung im unsichtbaren Zustand, die Lebenszeit zu erhöhen und Strategien gegen die Monster zurecht zu legen. Kombinationen flächendeckender Zauber sind scheinbar die effizienteste Methode gegen diese und alle noch kommenden Monsterhorden

dieses Dungeons. Ein Netz in Verbindung mit einem Todeswolke, oder Kettenblitz garniert von einem Feuerball Zauber und das Fell des Yetis ist euer.

Das eisige Grab des Drachen



- Gebäude:
- (1) Ebene 1
- (2) Schatz
- (3) Xactile

- Personen/Gegner:
- Gerippe (6.000 EP)
- Großer Eistroll (6.000 EP)
- Höherer Schneetroll (6.000 EP)
- Kalte Knochen (6.000 EP)
- Knochen Aasgeier (6.000 EP)
- Vereiste Knochen (6.000 EP)
- Wasserähnlicher Elementar (7.000 EP)

Die Karte gibt bereits Aufschluss über das was euch auf der vorletzten Etage erwartet. Wappnet euch ein weiteres Mal für langatmige Kämpfe mit den verwesenen Kreaturen, die immer bösser zu werden scheinen. Zu den bisher bekannten Trollen und vereisten Knochen gesellen sich schon im ersten Kampf wasserähnliche Elementare. Wie unerreichbare Geschütztürme setzen sie euren Nahkämpfern in der Schlacht zu. Ausnahmsweise helfen die sonst so wirksamen Flammenzauber im Kampf gegen die Wassergeschöpfe wenig. Falls eure Bogenschützen grade jemand anders aufs Korn nehmen, solltet ihr auf Blitzstrahlen zurückgreifen.

Seid äußerst wachsam im Kampf, was die Frost Bone Skeletons und Cold Bones angeht, sie verteilen mit Vorliebe weitreichende Kältezauber und explodieren, zu allem Überfluss, auch

in einer großen Frostwolke.

Auf diesem scheinbaren Friedhof findet ihr in zahlreichen Kadavern (2) durchaus brauchbare Gegenstände.

Gen Ende Wachen Knochendämonen über das Reich Xactiles, der euch zur Abwechslung nicht feindlich gesonnen ist. Bei ihm bietet sich euch die letzte Chance auf Heilung und Rast. In dem folgenden Gebiet kann eure Party nicht mehr Rasten, überlegt es euch also gut, hier keine Rast einzulegen.



- Gebäude:
- (1) Eingang
- (2) Konservierungskammer
- (3) Sahuaginkönig
- (4) Icasaracht
- (5) Icasarachts Seelenstein

- Personen/Gegner:
- Icasaracht (100.000 EP)
- Icasarachts Seelenstein (100.000 EP)
- Sahuaginkönig (6.000 EP)
- Sahuaginwache (6.000 EP)
- Wasserähnlicher Elementar (7.000 EP)
- Yodyanoi (6.000 EP)

Der letzte Abschnitt eurer Reise ist da, doch bis ihr Icasaracht gegenübersteht dauert es noch.

Sobald ihr zur Tür rein kommt, werdet ihr von der königlichen Sahuaginwache in ein Gefecht verstrickt. Verfolgt eure Peiniger nicht zu weit, denn jeder Übergang zu einem anderen Raum dieser Etage ist mit Fallen bestückt. Da beinahe alle Räume in zwei weitere münden, zieht

euer Dieb bei jeder Fallenentschärfung eine weitere Gegnerwelle an. Die oben genannte Flächenzaubertaktik wirkt auch hier wieder Wunder. Erleichtert ihr euren Zauberern, Priestern etc. nun noch das Leben dadurch das die Kämpfer die Durchgänge blockieren, so sind die Kämpfe schneller beendet als sie begonnen haben.

Falls euch durch die vorangegangenen Gegnermassen bereits die Blitze ausgegangen sind, könnt ihr die wasserähnlichen Elementare auch sehr effektiv besiegen, indem euer Magier ein Spiegelbild wirkt und anschließend Magische Geschosse auf die Wasserschlange einregnen lässt.

Sind die Vorzimmer ausgeräuchert, könnt ihr euch an den Eisgolems vorbei einen Weg zum König der Sahuagin freikämpfen. In seinen sterblichen Überresten werdet ihr den ersehnten Schlüssel zu Icasarachts Gemächern finden.

Auf eurem Weg zur Pforte des Drachenhorsts, kommt ihr an einem unscheinbaren kleinem Behältnis (2) vorbei, welches ihr unbedingt zerschlagen solltet. Andernfalls wird die Seele des weißen Drachen schneller von den Toten zurückkehren als euch lieb sein dürfte.

Nun ist es endgültig so weit. Seit ihr bereit für den letzten Kampf? Wenn nicht, zieht euch ein letztes mal in den Schutz Xactiles Tempel zurück und lernt die Zauberlitanei, die euch im Kampf den entscheidenden Vorteil verschafft.

Das letzte Gefecht

Bevor ihr durch den Torbogen tretet, wäre es besser wenn ihr euch gegen das wappnet was dort kommen mag. Macht euch keinerlei Sorgen darüber, dass die Zauber eventuell bereits wieder abgeklungen sind, bevor der eigentliche Kampf erst begonnen hat. Denn er beginnt früher als ihr denkt. Hier eine kleine Auswahl von Zaubern die euch Vorteile für den Endkampf bescheren:

- **Hast (Magier Zauber des 3. Grades):**
Schneller Angriffe
- **Segen (Priester Zauber des 1. Grades):**
Erhöht die Angriffs- und Rettungswürfe um 1. Macht es somit einfacher zu Treffen und selbst von Zauber nicht getroffen zu werden.
- **Schutz vor Bösem (Priester Zauber des 1. Grades):**
+2 auf Rettungswürfe und Rüstungsklasse. Am besten auf die Streiter in der vordersten Reihe anzuwenden.
- **Glück (Magier Zauber des 2. Grades):**
+1 auf alle Rettungswürfe und Angriffe
- **Gefühl: Mut (Magier Zauber des 4. Grades):**
+1 auf Trefferwürfe, +3 auf Schadenswürfe und +5 auf die vorübergehenden Trefferpunkte
- **Rezitation (Priester Zauber des 4. Grades):**
+2 auf Angriffs- und Rettungswürfe, während die Gegner -2 auf selbiges bekommen.
- **Verteidigungskoordinaten (Priester Zauber des 4. Grades):**
+4 auf die Rüstungsklasse aller Mannen innerhalb eines 3 Meterradius

Ergreift die Initiative sobald das Gespräch beendet ist. Stürmt so schnell ihr könnt auf Icasaracht ein und landet so viele Treffer ihr könnt, bevor er damit beginnt Magie bannen zu

wirken. Versucht eure Nahkämpfer so weit es geht zu verteilen damit er nicht alle auf einmal mit dem Zauber erwischen kann. Eure Zauberer und Bogenschützen sollten sich ständig außer Reichweite des Zaubers befinden, um genug Vorteile aus den vorübergehenden Auswirkungen der angewandten Zauber zu ziehen.

Für den restlichen Kampfverlauf hat vermutlich jede Party ihre eigenen, von den Charakterklassen etc. abhängigen, Taktiken. Ich für meinen Teil habe Icasaracht besiegt in dem ich meine drei Nahkämpfer abwechselnd gegen den Drachen losgeschickt habe (immer zu zweit). Der Dritte war währenddessen meist bei meiner Klerikerin in Therapie. Sofern diese grade mal eine Hand frei hatte, hat sie Icasaracht mit Flammenschlägen geärgert. Mein Dieb schlich sich währenddessen unentdeckt hinter die Reihen der Sahuagin und lichtete diese mit hinterhältigen Angriffen. In der Zwischenzeit brachte mein Magier Feuerbälle und Kettenblitze knapp hinter Icasaracht an, sodass sowohl er als auch seine Fischfreunde die geballte Ladung erwischen. Einige Beschwörungszauber und Tensers Transformation und Mordenkainens Schwert Combos später, prallte Icasarachts lebloser Körper endlich auf die Erde.

Nun verfallt aber nicht gleich der Vorfrende, nur weil ihr den Drachen bezwungen habt und zuvor seine Rückkehr, durch die Zerstörung der Konservierungskammer ausgeschlossen habt. Denn der Kampf ist erst zu Ende wenn auch Icasarachts Seelenstein zerschlagen ist. Um euch weitere Steine in den Weg zu legen, beginnt der Seelenstein umgehend nach Icasarachts Fall mit der Beschwörung von Yodyanois. Seine Zauberarsenal erstreckt sich weiter von Auflösung, über Fleisch zu Stein, bis hin zu Wort der Macht: Tod und Finger des Todes. So bleibt euch ein letztes Mal keine andere Möglichkeit als drauf los zu stürmen und dem Seelenstein so schnell wie irgend möglich den Gar aus zu machen.

Das war es dann aber wirklich. Begeht euch zum Ausgang, durch den ihr bereits reingekommen seit, und genießt euren Sieg.



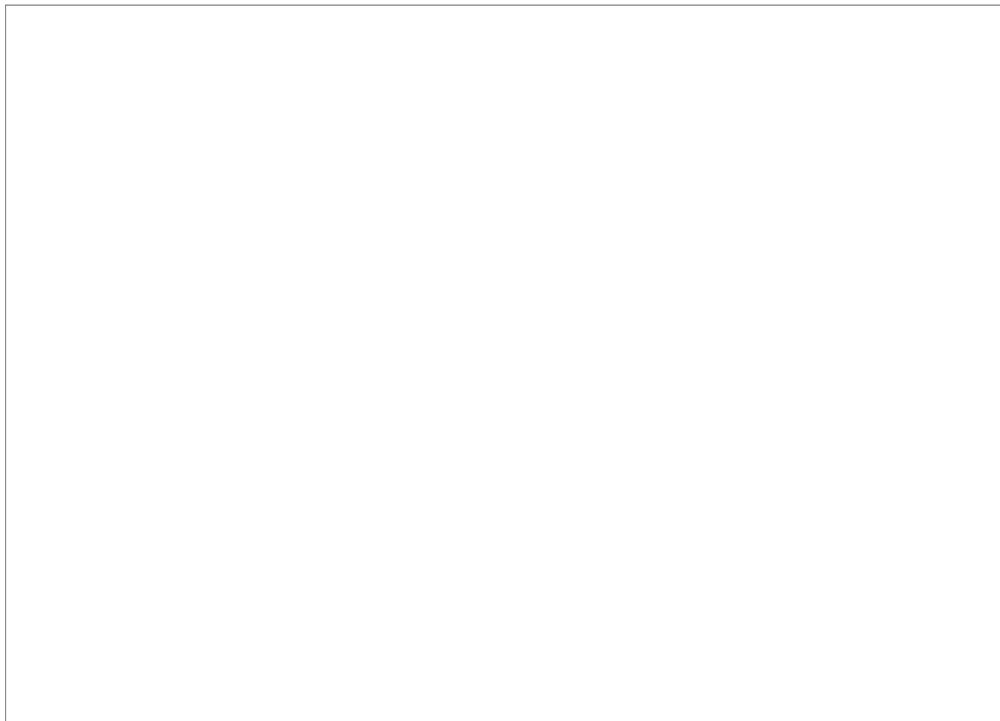


TRIALS OF THE LUREMASTER

Der Burghof

Der eisige Wind fegt zum Eingang des Pfeifenden Galgens hinein, als ein neuer Gast eintritt. Gelangweilt von den Liedern des Barden, wendet ihr euch dem neuen Gast zu. Hobart Stummelzeh ist sein Name und zu eurer Freude, weiß er eine neue Geschichte zu erzählen: Die Geschichte vom Meister der Verlockung

Der Burghof



- Gebäude:

- (1) Howard Stummelzehs Wohnung
- (2) Kapelle
- (3) Westliche Verbindungstreppe
- (4) Östliche Verbindungstreppe
- (5) Nordwest Turm
- (6) Südwest Turm
- (7) Nordost Turm
- (8) Südost Turm
- (9) Burgeingang

- Personen/Gegner:
- Bohrkäfer (175 EP)
- Bombardierkäfer (420 EP)
- Harpyie (1.000 EP)
- Lindwurm (1.400 EP)
- Nashornkäfer (4.000 EP)

Hobart Stummelzeh ist auf der Suche nach Helden, die in der Burg des Meisters der Verlockung ihren Dienst verrichten und die Geschichte des Meisters endgültig zu einem Ende bringen.

Seit ihr bereit ihm zu folgen, so teleportiert er euch umgehend in die Anauroch Wüste, oder genauer gesagt auf den Hof von Lord Maluradeks Burg. Dort angelangt, ist Hobart plötzlich ziemlich abweisend. Aber da ihr nun ohnehin hier festsetzt, könnt ihr euch eigentlich sofort an die Arbeit machen. Auf dem Hof wimmelt es von Lindwürmern, Harpyien und Käfern. Ich hoffe, eure Kleriker sind mit ausreichend Heilungszaubern ausgestattet, denn die derzeitigen Burgbewohner sind nicht nur gut gepanzert, sondern versprühen auch mit Vorliebe ihre Krankheiten. Wenn ihr vor eurem Kreuzzug einer Rast bedürft, könnt ihr Hobarts Wohnung aufsuchen (1). Bei ihm könnt ihr, neben einer ausgedehnten Rast, ebenfalls einige Ausrüstungsgegenstände erstehen. Er stellt übrigens für den Verlauf des Add-Ons den einzigen Händler da. Lediglich im untersten Verlies der Burg gibt es noch einen Priester, der euch Heilung gewähren kann.

Wie schon im Baldur's Gate 2 Erweiterungsset, Thron des Bhaal, sind nun auch die Trials of the Luremaster Gegner von der Stärke eurer Gruppe abhängig. D.h. Je größer eure Gruppe ist, um so höher ihre Stufen sind, desto zahlreicher und vor allem härter werden die Gegner, die euch das Spiel vorwirft. Stellt euch also auf einen angenehmen Schwierigkeitsgrad ein.

Der Meister der Verlockung

Im Norden der Karte (9), verborgen hinter einer Horde Harpyien und Lindwürmer, wartet der Meister der Verlockung auf euch. Nachdem er sich als euer Gegenspieler zu erkennen gegeben hat, stellt er euch das erste Rätsel. Wenn ihr dieses lösen könnt, so erlangt ihr Zugang zur eigentlichen Burg.

Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg, der sich über die 4 Türme und die Gruft der Hüteritter erstreckt. Die vier Türme, sind jeweils in zwei Etagen aufgeteilt. Auf deren erster sich die üblichen Burgbewohner aufhalten und auf deren Zweiter euch eine Prüfung des Meisters erwartet. Um Zugang zur jeweils unteren Etage zu Erlangen, müsst ihr den Hebel auf der oberen Etage eines anderen Turms betätigen.

Für den Anfang würde ich die westliche Hälfte der Burg, genauer gesagt den Nordwestlichen Turm von Sir Erris, empfehlen.

Die Türme



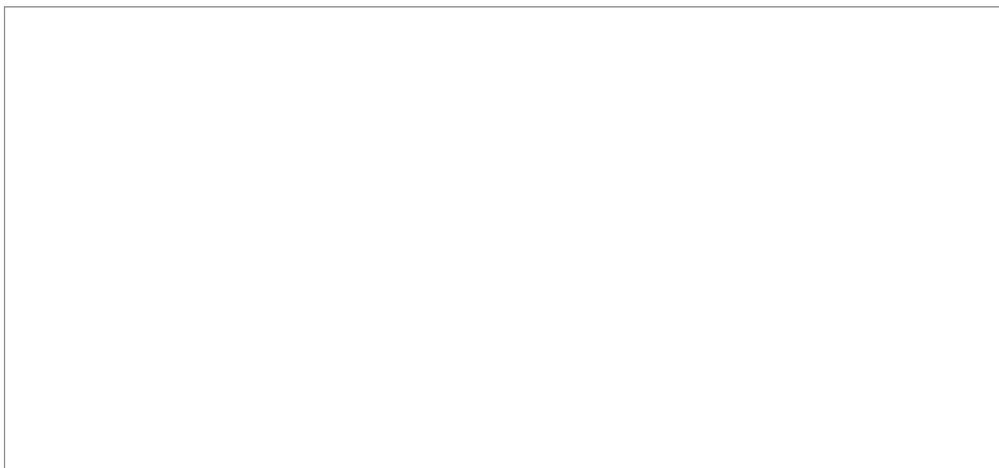
Der gequälte Geist von Harald (1), einem Paladin Tyrs, schreitet durch die oberste Etage von Sir Erris Turm. Er ist jederzeit bereit, euch seine Geschichte zu erzählen, d.h. wenn ihr gewillt seit im zuzuhören.

Durchsucht die Leichen der Söldner am Boden und ihr werdet das Heilige Symbol Helms finden, welches ihr benötigt, um die Tür zur Gruft der Hüteritter zu öffnen.

Mit dem Schalter (2) lässt sich die Treppe im Südöstlichen Turm öffnen.

Ist die Treppe (3) zur unteren Etage frei, so könnt ihr euch der 1. Prüfung des Meisters hingeben. Es erwartet euch die Prüfung der Stärke, sie besteht lediglich daraus, dass der Meister der Verlockung eine Reihe von belebten Panzern beschwört. Habt ihr die verrotteten Geschöpfe besiegt, erhaltet ihr 120.000 Erfahrungspunkte und die Geschichte von Sir Erris.

Der Turm von Sir Giles (Südwestturm)



Eine Lindwurmmatrone hat sich hier mit ihren Nachkommen angesiedelt. Da sie mit vorliebe die schwächeren Charaktere vergiften, solltet ihr euch zuvor unbedingt mit Gegengiftränken ausstatten.

Mit dem Schalter (2) lässt sich die Treppe im Nordwestlichen Turm öffnen.

Ist die Treppe (3) zur unteren Etage frei, so könnt ihr euch der 2. Prüfung des Meisters

hingeben. Dieses mal müsst ihr keinen Kampf bestehen, sondern lediglich eines seiner Rätsel lösen. Die korrekte Antwort auf das Rätsel lautet "Wind", hierfür erhaltet ihr wiederum 120.000 Erfahrungspunkte und die Geschichte von Sir Giles.

Der Turm von Sir Geddian (Nordostturm)

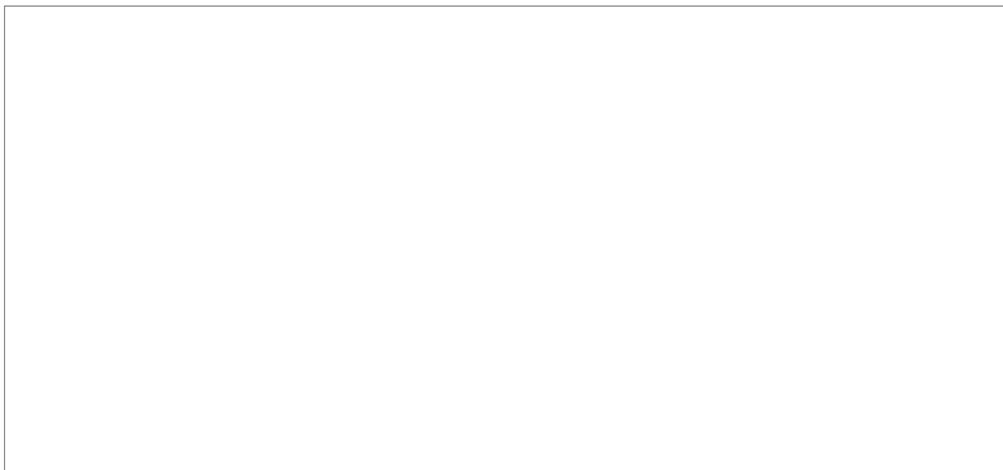


Ein harter Kampf erwartet euch in diesem Turm. Die Harpyien-Königin und ihr Gefolge sind nicht nur hartnäckig, sondern wirken auch noch mit Vorliebe Verwirrungszauber. Haltet also einen Furcht entfernen Zauber griffbereit.

Mit dem Schalter (2) lässt sich die Treppe im Südwestlichen Turm öffnen.

Ist die Treppe (3) zur unteren Etage frei, so könnt ihr euch der 3. Prüfung des Meisters hingeben. Die Prüfung der Tapferkeit verlangt es von euch die Geschichte von Sir Geddian aus der richtigen Truhe zu holen (120.000 EP) . Öffnet ihr die falsche Truhe, so findet ihr lediglich eine Falle. Die richtige Truhe scheint zufällig zu sein. Ihr habt jedoch lediglich die Wahl zwischen der ganz Linken oder der ganz Rechten. Bei mir war es meist die recht Truhe (4).

Der Turm von Sir Zierkki (Südostturm)



Ein harter Kampf erwartet euch im letzten Turm. Crieck von Tyrannos, Adran Runenschatten und Shelhai geben ihr Bestes, um euch am Weiterkommen zu hindern. Zudem ist der Raum mit Fallen versehen, von denen eine einen Dschinni beschwört, der euch von da an ebenfalls zu schaffen macht.

Mit dem Schalter (2) lässt sich die Treppe im Nordwestlichen Turm öffnen.

Ist die Treppe (3) zur unteren Etage frei, so könnt ihr euch der 4. Prüfung des Meisters hingeben. Steckt die Waffen und Zaubersprüche noch nicht wieder ein, den hier erwartet euch ein weiterer Kampf. Der Meister der Verlockung wirft euch zahlreiche Grünschleime, Schlurfer und Rote Mykoniden vor. Sobald ihr sie zur endgültigen Ruhe gebettet habt, gelangt ihr in den Besitz der letzten Geschichte (Sir Zierrkis) und selbstverständlich erhaltet ihr abermals 120.000 EP..

Mit den 4 Geschichten gerüstet, steht die Kapelle Helms als nächstes auf eurer Route.

Die Hüterittergruft



- Gebäude:
- (1) Eingang vom Hof
- (2) Altar
- (3) Tür zur Gruft

- Personen/Gegner:
- Phasenspinne (1.400 EP)
- Schwertspinne (2.000 EP)

Die Kapelle von Helm liegt verfallen im Osten des Burghofes. Hinter der verfallenen Tür haben Spinnen ihr Lager aufgeschlagen, die mit der Zeit mächtig angewachsen sind, sodass sie nun am liebsten euch als Nahrungsquelle hätten.

Auf dem alten Altar ruht ein Buch, das euch Aufschluss über die Vergangenheit der Kapelle gibt, und eine Schale.

Mit Hilfe des Heiligen Symbol Helms aus Erris Turm könnt ihr in die tieferen Gefilde der Kapelle vordringen. platziert hierzu einfach das Symbol in die Schale des Altars und die Treppe vor dem Altar öffnet sich euch.

Die Gruft der Hüterritter



- Gebäude:
- (1) Howard Stummelzehs Wohnung
- (2) Sarkophag mit Elektrumschlüssel
- (3) Sarkophag mit Silberschlüssel
- (4) Sarkophag mit Goldschlüssel
- (5) Sarkophag mit Kupferschlüssel
- (6) Sarkophag mit Schätzen
- (7) Sarkophag mit Platinschlüssel
- (8) Sarkophag mit Bronzeschlüssel
- (9) Schlüsselraum
- (10) Grabkammer der Hüterritter

- Personen/Gegner:
- Geist (7.000 EP)
- Gesprengtes Skelett (500 EP)
- Gruftmonster (975 EP)
- Gruftschrecken (1.400 EP)
- Höhere Mumie (14.000 EP)

- Knochenwachen-Skelett (4.000 EP)
- Kriegerskelett (4.000 EP)
- Mumie (3.000 EP)
- Ockergallert (270 EP)
- Wiedergänger (3.000 EP)

Willkommen zur Gruft der Hüteritter, in der die Geister von Sir Erris, Geddian, Giles und Zierkki selbst hausen. Um ihnen ihren endgültigen Frieden zu spenden, müsst ihr die 4 Geschichten aus den Türmen bei euch tragen.

Bei eurer Ankunft werdet ihr umgehend von Untoten angegriffen. Daran solltet ihr euch gewöhnen, denn in dieser Gruft haust so ziemlich jede untote Gattung, die in Faerûn anzutreffen ist. Mit eurem weiteren Vorstoß werdet ihr außerdem auf zahlreiche verflochtene Räume, tödliche Fallen und geheime Passagen stoßen. Mit anderen Worten, ein Dieb ist hier unten mehr als hilfreich. Auf eurem Feldzug durch die Gruft werdet ihr irgendwann zweifellos auf die zentrale Kammer (9) treffen. Von hier aus nehmen die gesamten Gänge ihren Lauf. Doch um sie betreten zu können, müsst ihr zunächst die dazugehörigen Schlüssel finden (Punkte 1 - 8).

Wenn ihr alle Schlüssel beisammen und alle Türen geöffnet habt, tut sich die siebte und letzte Tür auf. Welche euch Zutritt zur Grabkammer der Hüteritter gibt (10). Hier kommen letztlich die 4 Geschichten zum Zuge. Legt je eine Geschichte in den dazugehörigen Sarkophag (sie sind wie die Türme angeordnet: Erris [NW], Geddian [NO], Giles [SW] und Zierrki [SO]) und das erste große Rätsel des Meisters der Verlockungen ist gelöst (420.000 EP).

Nun könnt ihr in die Burg selbst einziehen.

Die Burg



- Gebäude:
- (1) Eingang
- (2) Treppe zur Bibliothek
- (3) Hobard Stummelzeh
- (4) Tür zum Treppenhaus
- (5) Kellertreppe
- (6) Küche
- (7) Treppe zum Obergeschoss
- (8) Thron des Meisters
- (9) Versiegelte Tür

- Personen/Gegner:
- Geisterheld (7.000 EP)
- Gespenstischer Wächter (5.000 EP)
- Meister der Verlockung (10.000 EP)
- Rakshasa (7.000 EP)
- Unsichtbarer Pirscher (3.000 EP)
- Wasserähnlicher Elementar (3.500 EP)

Maluradeks Burg, ein Ort in dem sich Staubschichten türmen und Geister hausen. Einige von ihnen irren lediglich wild umher, andere hingegen bewachen spezielle Abschnitte. Auf sie alle werdet ihr treffen und einige von ihnen bekämpfen, also rüstet euch für den Kampf. Rastet wenn ihr müsst und kramt eure besten Schutzzauber heraus, ihr werdet sie brauchen.

Am Eingang wartet ein weiteres mal der Meister der Verlockung auf euch, um ein neues Rätsel mit euch zu teilen.

Gespenster Wächter und Gespenster Höflinge erwarten euch am Ende des Ganges und wie der Meister sagte, ihr solltet über sie triumphieren. Was bei den Gespenster Wächtern gar keine so leichte Aufgabe ist. Sie widerstehen Angriffen wirklich sehr gut, daher ist es immer besser ihnen in kleineren Gruppen zu begegnen.

Damit die Kämpfe nicht vollkommen unmöglich werden, solltet ihr Schutzzauber wie Verteidigungskoordination, Segen, Schutz vor Bösem, 3 m Radius, Gefühl: Hoffnung, Gefühl: Mut, Glück und Hast auf eure gesamte Party aussprechen. Diese Zauber erhöhen eure ETW0 und Rettungswürfe, wodurch ihr zumindest ein wenig schlechter zu treffen seit.

Auf der Etage verteilt gibt es 3 Punkte, welche Gespenster Wächter auf den Plan rufen. Dies sind zum Ersten die beiden Treppen im Osten und Westen und zum Zweiten der Koch bzw. die Küche. Da es in der Küche nichts zu holen gibt, könnt ihr diese getrost vernachlässigen. Es sei denn euch gelüstet es nach ein wenig Kampftraining.

Hobart und der Kerkerschlüssel

Wenn ihr die östliche Treppe erklimmt, stolpert ihr über Hobart Stummelzeh. Er verlangt von euch, dass ihr ihm den Kerkerschlüssel aus dem Obergeschoss holt. Weigert ihr euch, so kommt die wahre Person bzw. Personen zum Vorschein und ihr findet euch im Kampf gegen 4 Rakshasa und zahlreiche Unsichtbare Pirscher wieder.

Nehmt euch etwas Zeit und durchstöbert alle Regale und Leichen, sobald der Kampf beendet ist.

Die versiegelte Tür



- Gebäude:
- (1) Treppe zum Erdgeschoss
- (2) Gespenstische Wächter
- (3) Wasserähnliche Elementare
- (4) Betrachter
- (5) Betrachter
- (6) Leitfaden der Führungsstärke
- (7) Fürst Maluradek

- Personen/Gegner:
- Belebter Panzer (5.000 EP)
- Betrachter (14.000 EP)
- Fürst Maluradek (6.000 EP)
- Gespenstischer Wächter (5.000 EP)
- Wasserähnlicher Elementar (3.500 EP)

Auf euren Erkundungen durch die Burg kommt ihr vermutlich nicht drum rum die versiegelte Tür (9) zu bemerken. Versucht gar nicht erst sie auf zu bekommen. Hinter ihr befindet sich der Thronsaal und in ihn gelangt ihr erst wenn ihr die gesamten Kellergewölbe hinter euch gebracht habt.

Auch wenn ihr dem falschen Hobart den Auftrag nicht erfüllen wollt, so müsst ihr doch für euch selbst den Kerkerschlüssel aus dem oberen Stockwerk holen. Während ihr gemütlich die Treppe erklimmt, lauern euch oben bereits die ersten Wächter auf. Viel angenehmer wird es auf dieser Etage nicht.

Der Kerkerschlüssel

Auf eurem Weg zum Kerkerschlüssel (7) lauft ihr zunächst in die Falle vierer wasserähnlicher Elementare. In dem Augenblick, wo ihr euch auf die beiden gespenstischen Wächter (2) werfen wollt, wird die Falle erst ersichtlich. An den Flanken (3) sind geschützturmartig vier wasserähnliche Elementare positioniert. Weiter geht es im Thronsaal mit dem ersten Betrachter (4) des Spiels. Schaltet ihn schnell aus, bevor er euch zu Stein erstarren lässt. An Punkt 5 wartet das nächste Auge auf euch und wenn ihr nicht aufpasst, bringt euch ein weiterer von hinten in Bedrängnis.

Zu guter letzt steht ihr schließlich im Schlafgemach des Fürsten (7). Und da Fürst Fallon Maluradek, Held der Sturmgräber, Schlächter des Blauen Wyrms Aehirglass, es gar nicht gerne sieht, wenn Verräter in seine Privatgemächer eindringen, greift er euch selbstverständlich sofort an. Doch im Gegensatz zu den vorangegangenen Betrachtern stellt er gar keine so große Gefahr da und somit ruht der begehrte Kerkerschlüssel in Windeseile in eurer Tasche.

Mit dem Schlüssel bewaffnet könnt ihr im Erdgeschoss die Tür zum Treppenhaus (4) öffnen und in den Keller hinabsteigen...

Das Verlies



- Gebäude:
- (1) Eingangstür mit Türöffner
- (2) Bodenauslöser
- (3) Ausgang
- Personen/Gegner:

- Erdkoloss (4.000 EP)
- Lindwurm (1.400 EP)
- Minotaurus (2.000 EP)
- Neo-Orog-Plünderer (1.500 EP)
- Roter Mykonid (1.750 EP)
- Troll (1.400 EP)

Die kalte Feuchtigkeit der Dungeons hat euch wieder. Die erste Tür sollte euer Dieb ohne Probleme öffnen können, an der Zweiten scheint es jedoch eine Besonderheit zu geben, denn zu ihrer Linken und Rechten befindet sich je ein Hebel.

Mit diesen lassen sich die Zellentüren des kommenden Gefängnisses öffnen. Ihr habt jetzt also die große Auswahl wie ihr fortfahrt:

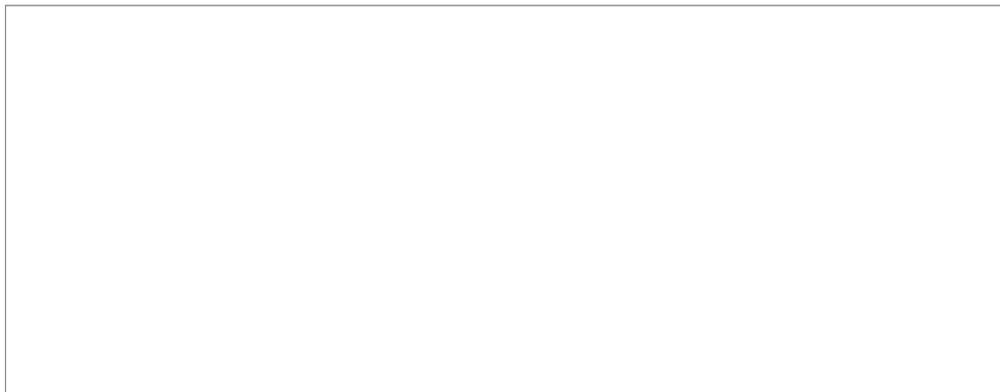
Die Vorsichtige Methode: Ihr könnt hineinschleichen und jede Zellentür per Hand öffnen, um so immer nur gegen eine kleine Gegnerhorde zu kämpfen. Das Einzige, auf das ihr achten solltet wäre, dass ihr nicht auf das Kopfsteinpflaster in der Mitte (2) tretet. Denn dann öffnen sich schlagartig alle Türen.

Die Märtyrer-Methode: Ihr legt wagemutig beide Hebel um und stürmt auf die gesamte Horde ein.

Die Feiglingsmethode: Ihr lasst die Eingangstür verschlossen, legt beide Hebel um und wartet bis die Monster sich gegenseitig abgeschlachtet haben.

Zum Ziel kommt ihr mit jeder Methode, doch bringt die letzte zweifelsohne sehr wenig Erfahrungspunkte. Wie auch immer, steht euch anschließend der Weg zum nächsten Verlies (3) offen.

Ebene 2



- Gebäude:
 - (1) Eingang
 - (2) Raum mit Betrachter
 - (3) Leiche mit Kopf
 - (4) Sprechende Tür
- Personen/Gegner:
 - Betrachter (14.000 EP)
 - Erdkoloss (4.000 EP)

- Gespenstischer Wächter (5.000 EP)
- Lindwurm (1.400 EP)
- Minotaurus (2.000 EP)
- Neo-Orog-Plünderer (1.500 EP)

Lasst euch durch die vorangegangene Ebene nicht in Sicherheit wiegen, ab hier steigt der Schwierigkeitsgrad wieder. Der vor euch liegende Raum hat es in sich. Immer wenn ihr an einer der mit zwei gekennzeichneten Türen vorbeilauft, springt sie auf und ein Betrachter greift euch an. Da ihr so in Kürze bis zu vier Betrachter am Hals haben könnt, würde ich vorschlagen, dass ihr euch jeden einzeln vornehmt. Die Betrachter wirken zu Beginn ihrer Angriffe immer einen Magie Bannen Zauber, daher solltet ihr die Tür mit einem vereinzeltm Charakter öffnen und dem Betrachter erst dann mit der gesamten Gruppe zu Leibe rücken. Die Zauber, die euch gegen die Gespenster geholfen haben (Segen, Schutz vor Bösem, Gefühl: Mut, Glück und Hast) sind auch im Kampf gegen die Betrachter wieder von Vorteil.

Eine sprechende Tür

Der Magische Mund, der an der Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raum hängt, gibt euch ein neues Rätsel auf.

Gemeint sind natürlich zwei Totenschädel. Diese bekommt ihr von den Skeletten, welche jeweils am Ende einer der beiden Hauptgänge in den Zellen (3) verwesen. Auf dem Weg dorthin springen (wie zuvor) verschiedenste Gegnergattungen aus ihren Zellen. Doch keine, denen ihr mittlerweile nicht gewachsen sein solltet.

Mit den beiden Schädeln ausgestattet, gibt der Magische Mund die Ausgangstür für euch frei und ihr gelangt auf die 3. Kerkerebene.

Ebene 3



- Gebäude:
- (1) Eingang / Hebel
- (2) Meister der Verlockung
- (3) Schleimzombieraum
- (4) Geheimtür
- (5) Ausgang

- Personen/Gegner:
- Olivgrüner Schleim (420 EP)
- Schleimzombie (420 EP)

Ein Blick auf die Monsterliste dieser Ebene lässt vermuten, dass es jetzt wieder einfacher wird. Dem ist aber nicht so. Denn über 20 Schleime auf einmal zu bekämpfen, ist gar nicht so einfach, auch wenn es niedrigere Gegner sind.

Doch zunächst erwartet euch erst einmal ein neues Rätsel des Meisters der Verlockung (2). Sobald die Gestalt des Meisters verblasst, nähern sich auch schon die ersten olivgrünen Schleime. Falls ihr mit diesen Gegnern nicht vertraut seit, sie besitzen eine unheimlich hohe Resistenz gegen Klingen und Wucht Waffen. Ihre Schwäche ist hingegen die Magie, einige Feuerbälle, Magische Geschosse, Säurepfeile und andere flächendeckende Zauber wirken hier wahre Wunder.

Solltet ihr von der Meute noch nicht genug haben, so warten im östlichem und westlichem Raum weitere Exemplare und außerdem jeweils ein Schleimzombie auf euch.

Der gegenüberliegende Raum wirkt auf den ersten Blick wie eine Sackgasse, doch bei genauerem Hinsehen wird die Geheimtür sichtbar, welche euch über einen Gang wiederum eine Ebene tiefer bringt.

Das Verlies



- Gebäude:
- (1) Eingang
- (2) Fallen
- (3) Truhe / Schakallager
- (4) Beschwörer
- (5) Rikasha (Raststätte)
- (6) Ausgangsportal
- (7) Verbindungstunnel
- (8) Verbindungstunnel
- (9) Verbindungstunnel
- (10) Verbindungstunnel
- (11) Verbindungstunnel

- Personen/Gegner:
- Fledermaus (15 EP)
- Höherer Schakal (4.000 EP)
- Phasenspinne (1.400 EP)
- Schakal-Krieger (3.000 EP)
- Schakal-Schamane (3.000 EP)
- Schlurfer (12.000 EP)
- Schwertspinne (2.000 EP)

Willkommen zu einem enormen Netzwerk von Katakomben. Diese und die folgende Karte repräsentieren die letzte Phase der Herausforderungen des Meisters der Verlockung. Somit könnt ihr euch vermutlich selbst denken, dass es hier keinesfalls einfacher wird. Ca. 130 Gegner verstecken sich in den vor euch liegenden Höhlen (beschworene noch nicht mit einberechnet).

Wie die ausgeleuchteten Tunnel bereits andeuten, herrscht hier zudem eine gewisse Intelligenz in den gegnerischen Reihen. So ist es kein Wunder, dass sofort der erste Gang bereits mit zahlreichen Fallen gespickt ist. Schickt also besser euren Dieb voran.

Fünf Tunnel verbinden dieses Gebiet mit dem Kommenden. Doch bevor ihr euch dahin auf macht, würde ich vorschlagen, dass ihr zunächst dieses Gebiet säubert. Denn sonst bleibt euch beim Rückzug vielleicht noch der Fluchtweg versperrt.

Südlich der ersten Abzweigung befindet sich das Schakallager (3). Die Ersten dienen lediglich dazu euch auf mehr vorzubereiten. Denn im Süden beschwören Schakal-Beschwörer unaufhaltsam Glabrezus herbei. Um dem gewachsen zu sein, solltet ihr besser ebenfalls einige Geschöpfe zur Unterstützung herbeirufen und vor allem flächendeckende Zauber in Petto haben. Seit ihr erst einmal bis zu den Beschwörern selbst vorgedrungen, ist der Kampf schon so gut wie vorbei.

Der östliche Pfad der Abzweigung führt euch hingegen an einem Schlurferlager vorbei zu Rikasha (5), der einzigen freundlichen Seele hier unten. Von ihm könnt ihr euch heilen lassen und außerdem wacht er gerne über euch, falls ihr rasten müsst.

Weiter den Tunnel entlang stoßt ihr auf ein Portal (6), zu dessen Aktivierung ihr fünf makellose Edelsteine benötigt. Womit wir beim Ziel dieser Ebene wären, die Erschaffung dieser Edelsteine.

Ebene 5



- Gebäude:
- (1) Smaragd mit Einsprengsel

- (2) Mondedelstein mit Einsprengsel
- (3) Himmelstropfen mit Einsprengsel
- (4) Perle mit Einsprengsel
- (5) Feuerarchat mit Einsprengsel
- (6) Truhe der Jahreszeiten
- (7) Verbindungstunnel
- (8) Verbindungstunnel
- (9) Verbindungstunnel
- (10) Verbindungstunnel
- (11) Verbindungstunnel
- (12) Altar der Nacht
- (13) Altar des Meeres
- (14) Altar des Tages
- (15) Altar des Himmels
- (16) Altar der Erde

- Personen/Gegner:
- Bombardierkäfer (420 EP)
- Diabolische Harpyie (3.000 EP)
- Geisterspinne (1.400 EP)
- Höherer Schakal (4.000 EP)
- Harpyie (1.000 EP)
- Infernalische Harpyie (2.000 EP)
- Minotauren-Ältester (3.000 EP)
- Minotaurenfürst (6.000 EP)
- Minotaurus (2.000 EP)
- Phasenspinne (1.400 EP)
- Schakal-Krieger (3.000 EP)
- Schakal-Rudelführer (12.000 EP)
- Schreckensbär (5.000 EP)

Über die beiden Karten verteilt, befinden sich zahlreiche Kisten. In ihnen schlummern teilweise Edelsteine mit Einsprengsel. Werft ihr diese in die Truhe der Jahreszeiten (6), so erscheinen sie als makellose Edelsteine auf den Altären, die sich auf der zweiten Karte befinden.

Jeder Altar wird wiederum von Steinernen Ärgernissen bewacht, die unentwegt neu entstehen. Es lohnt sich im Grunde nicht sich mit ihnen anzulegen. Es ist viel einfacher zu einem Altar hinzurennen und zu überprüfen, ob sie ein Edelstein darauf befindet.

Zudem erwartet euch, sobald ihr aus einer Höhle hervorgekrochen kommt, ein kompletter Stamm, samt Häuptling:

Höhle des Himmels (7) = Minotauren, Minotauren-Älteste und der Minotaurenfürst

Höhle des Tages (8) = Höherer Schakale, Schakal-Krieger, Schakal-Schamanen und der Schakal-Rudelführer

Höhle der Erde (9) = Geisterspinnen, Phasenspinnen, Schwertspinnen und Bombardierkäfer

Höhle des Meeres (10) = Harpyien, Diabolische Harpyien und Infernalische Harpyien

Höhle der Nacht (11) = Schreckensbären

Die Aktivierung des Portals

Wenn ihr alle fünf makellosen Edelsteine beisammen habt, müsst ihr sie lediglich an die richtige Position im Portalkreis platzieren.

Tag (rechtsoben) = makelloser Sonnenedelstein

Erde (rechts) = makelloser Diamant

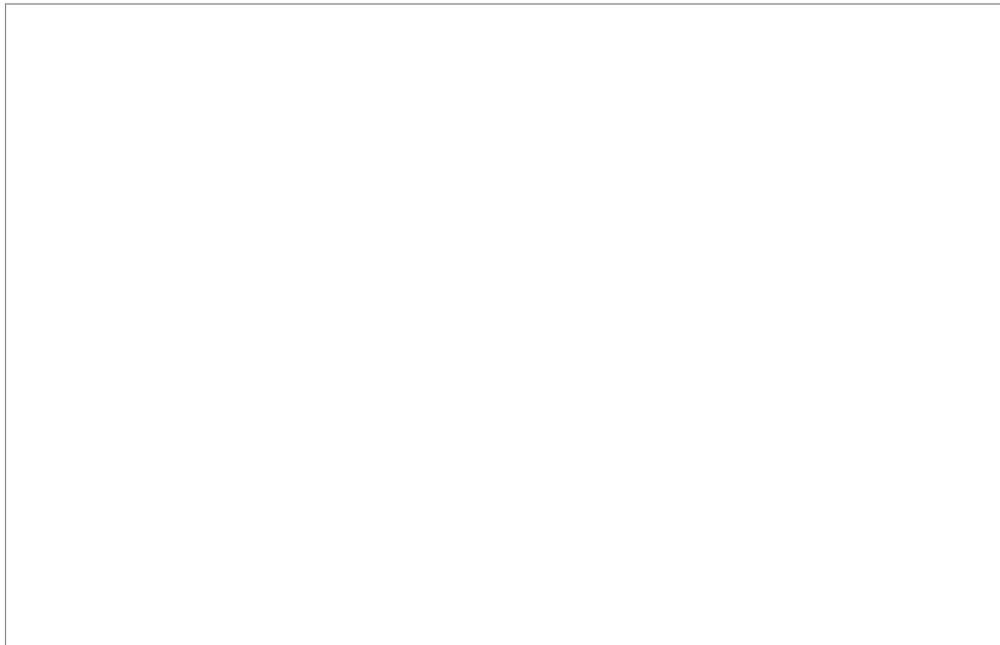
Meer (rechtsunten) = makelloser Wasserstern

Nacht (linksunten) = makelloser Mondstein

Himmel (linksoben) = makelloser Sternensaphir

Sobald alle Edelsteine in Position sind, könnt ihr in das Licht treten und euch dem Endgegner stellen...

Der Endkampf



- Gebäude:
 - (1) Teleportationspunkt des Meisters der Verlockung
 - (2) Startpunkt
 - (3) Thron
- Personen/Gegner:
 - Geisterheld (7.000 EP)
 - Meister der Verlockung (10.000 EP)

Die letzte Hürde liegt vor euch, als ihr das Portal durchschreitet. Zum letzten mal tritt der Meister der Verlockung vor euch, um euch zu beglückwünschen. Denn ihr seid die Ersten, die so weit gekommen sind und so hat er eine letzte Bitte an euch: Ihn und die restlichen Geister zur ewigen Ruhe zu betten.

Sobald er seine Rede beendet hat, fängt er an zahlreiche Geisterhelden (Magier, Kämpfer,

Bogenschützen etc.) herbeizurufen. Er selbst bewegt sich anschließend per Dimensionstor durch den Raum.

Damit ihr den Kampf unbeschadet besteht solltet ihr wieder einmal sämtliche Defensivzauber (Verteidigungskoordination, Segen, Schutz vor Bösem, 3 m Radius, Gefühl: Hoffnung, Gefühl: Mut, Glück, Hast usw.) anlegen. Am besten macht ihr das bereits bevor ihr durch das Portal schreitet. Der Nachteil dabei besteht jedoch darin, dass ein paar der Geisterhelden Magie bannen auf den wirken, der sie gerade bekämpft. Somit ist es am sinnvollsten, wenn ihr die Zauber auf all eure Kämpfer anlegt und die gesamte Gruppe auf jeweils einen Geisterhelden hetzt. Falls ihr Probleme habt euch die anderen währenddessen vom Leib zu halten, dann setzt einen Netz Zauber ein. Durch die Mengen von Handlungsfreiheitsringen, die euch in der letzten Zeit begegnet sind, sollten eure Streiter damit keine Probleme haben. Wenn ihr die Heldenarmada bezwungen habt, könnt ihr euch endlich dem Meister selbst zuwenden. Er ist kein wirklich schwieriger Gegner, wird aber durch seine ständigen Dimensionstorzauber ziemlich lästig. Um ihn zu bezwingen stehen euch zwei Möglichkeiten offen. Entweder bezwingt ihr ihn mit Schusswaffen und magischen Geschossen aus der Ferne. (Magische Geschosse sind im Kampf gegen ihn ziemlich effizient, denn sie wechseln automatisch die Richtung, wenn er sich teleportiert und finden so immer ihr Ziel). Oder ihr positioniert jeweils einen eurer Mannen (am Besten verstärkt durch eine beschworene Kreatur) an seinen Teleportationspunkten (1).

Wenn der Kampf vorbei ist, öffnet sich automatisch die versiegelte Tür und euer Weg in die Freiheit steht euch letztlich wieder offen...

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt die Herausforderungen des Meisters der Verlockung bestanden.

Zurück nach Waldheim gelangt ihr, indem ihr den Ring aus dem Thron (3) anlegt und benutzt.



Game Guides

Baldur's Gate

Baldur's Gate 2

Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal

Divine Divinity

Drakensang

Icewind Dale + AddOns

In Vorbereitung

Icewind 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