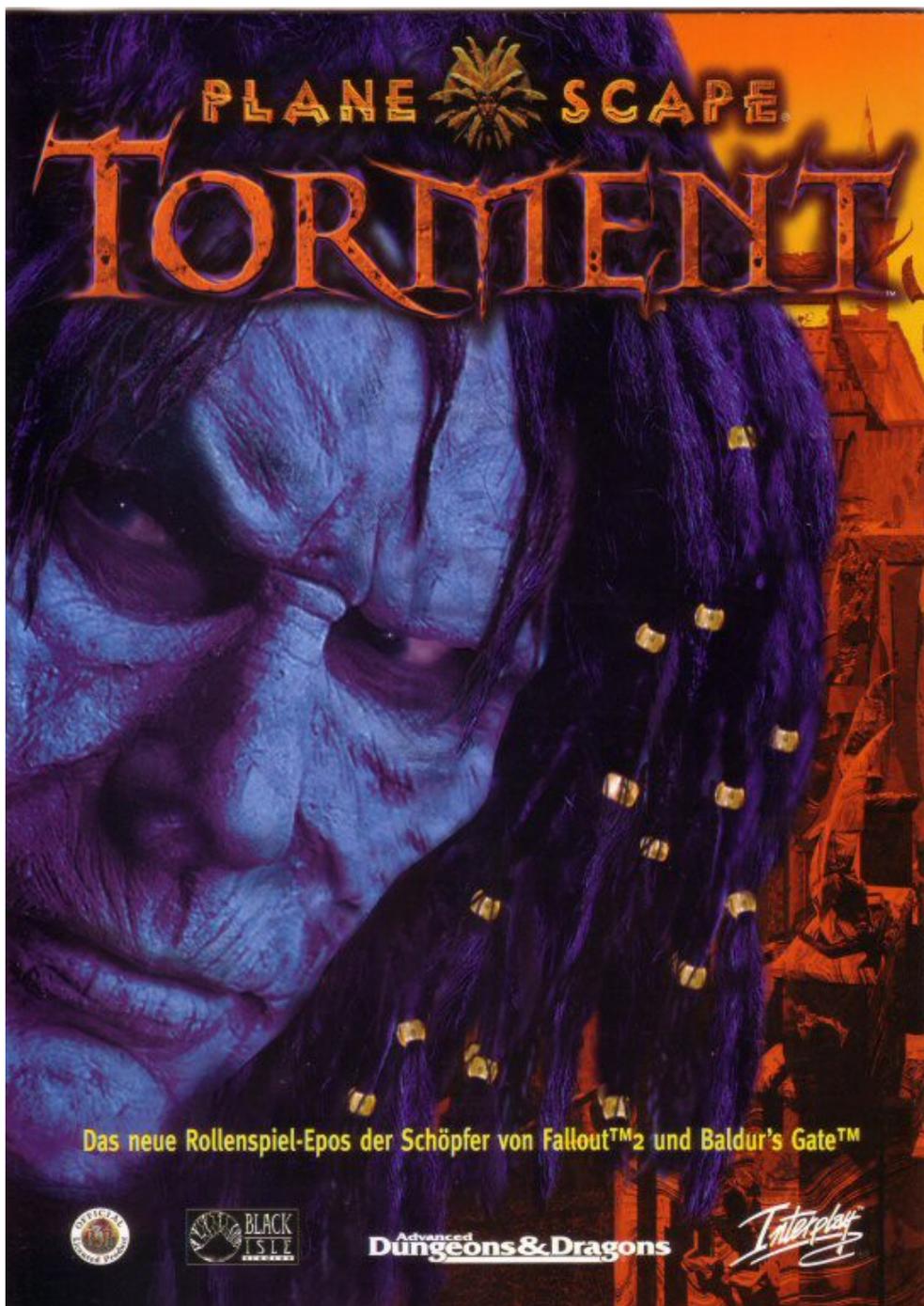


Eine RPGGuides.de Spielhilfe zu Planescape: Torment



Eine

Spielhilfe zu



Inhalt

Allgemeine Informationen

• Anmerkung	4
• Stichpunktübersicht	5
• Charaktererschaffung	6
• Fraktionen	9
• Lehrmeister	11
• Statuspunkte	12
• Unter Sigil – Höhere Glabrezu	13
• Kleine Bughilfe	16
• Vollinstallation	18
• Zwischensequenzen	20

Komplettlösung Planescape: Torment

• 1. Teil: Sigil – Der Stock	21
• Leichenhalle	22
• Der Stock: Nordosten	25
• Der Stock: Südosten	28
• Der Stock: Südwesten	30
• Der Stock: Nordwesten	32
• Der Stock: Gasse der gefährlichen Ecken	33
• Der Stock: Lumpensammlerplatz	35
• Das Müll-Labyrinth	37
• Das begrabene Dorf	38
• Weinende Stein Katakomben	40
• Tote Lande	41
• Die Untergegangenen Nationen	44
• Gedankenlabyrinth	45
• Der Stock: Das Mietshaus der Schläger	46
• Gasse der heulenden Seufzer	47
• 2. Teil: Sigil – Die Oberstadt	48
• Der Handelsbezirk	48
• Die grosse Giesserei	52
• Bezirk der Kuratoren	55
• Das Bordell	58
• Die Städtische Festhalle	60
• Ravels Irrgarten	63
• 3. Teil: Die Aussenländer	65
• Verdammnis (Curst)	65

• Verdammnis - Untergrund	68
• Verdammnis - Gefängnis	69
• Aussenländer	71
• Baator	72
• Verdammnis - verschwunden	73
• Carzeri	74
• Finale: Festung der Reue	75
• Appendix I: Irrgärten	78
• Labyrinth des Spielers	78
• Modron-Irrgarten	79

Gegenstände

• Äxte	80
• Armbänder	87
• Augäpfel	90
• Bolzen	93
• Dolche	97
• Keulen	107
• Hämmer	113
• Kurzschwerter	118
• Linsen	125
• Ohrringe	128
• Rüstungen	133
• Ringe	136
• Schlagdolche	141
• Tätowierungen	148
• Zähne	164
• Zauberstäbe	165

Zauber

• Kleriker-Zauber (1. - 6. Grad)	167 - 171
• Magier-Zauber (1. - 9. Grad)	172 - 195

Anmerkung

*Autor:
Pandur*

*Überarbeitung:
McCrazy*

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.

Stichpunktübersicht

Plattform/Erscheinungsdatum: PC (12.12.1999)

Entwickler: Black Isle Studios; in der Vergangenheit bekannt geworden durch die von ihnen produzierten Spiele Fallout, Fallout 2, Icewind Dale 1 & 2 sowie Lionheart und den Vertrieb der Baldurs Gate Reihe.

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 für Einzelspieler.

Spielzeit: Die Spielzeit beträgt ca. 50 Stunden

Einzel-/Mehrspieler: Planescape Torment ist ein reines Einzelspielerspiel. Ihr startet das Spiel mit einem von euch kreierte(n) Spieler (lediglich die Attribute lassen sich aus Geschichtsgründen festlegen) und sammelt im Spielverlauf bis zu 5 NSCs auf.

Ort und Geschichte: Planescape: Torment ist im Planescape Multiversum angesiedelt, dem zweifellos bizarrstem Szenario des Dungeons & Dragons Regelwerks. Ihr startet das Spiel als Leiche in der Leichenhalle der Sigil und müsst von da aus rekonstruieren wie ihr heißt und wie ihr dort hin gelangt seid.

Regelwerk: Das Spiel verwendet die 2. Edition des Dungeons & Dragons Regelwerks ohne Zusatzregeln. Der Hauptcharakter (Der Namenlose) ist, dadurch dass er schon mehrere Leben gelebt hat, eine Mischung aus mehrklassigem Charakter und Klassenkombination. Er startet als Krieger und bekommt im Spielverlauf Dieb- und Magierklassen hinzu.

Engine: Wie Baldurs Gate verwendet auch Planescape: Torment die BioWare Corps Infinity Engine. Das Spiel hat eine feste Auflösung von 640 x 480.

Kampfsystem: Das Spiel gibt die rundenbasierten Züge des 2. AD&D Regelwerks in Echtzeit wieder.

Magie: Planescape: Torment verfügt über ca. 100 Zaubersprüche - 80% davon original AD&D Zauber, 20% Eigenkreationen.

Musik und Sound: Der Soundtrack wurde von Mark Morgan komponiert, der auch schon die Musik für Fallout 1 und 2 geschrieben hat. Die Soundeffekte der Zaubersprüche stammen aus der Feder von David Farmer, der auch an den Soundeffekten der Filme Armageddon und Con Air, sowie den Spielen Baldur's Gate, Fallout2, Decent 3 und Die by the Sword mitgearbeitet hat. Ann Scibelli ist für die Soundeffekte der Monster zuständig, sie arbeitete vorher an verschiedenen Filmen und einigen Interplay Spielen (u.a. Baldurs Gate). Al Nelson und Shannon Miller arbeiten an den Backgroundsounds und sind nebenher noch mit Toy Story 2 beschäftigt. Shannon arbeitete vorher z.B. an "Der Soldat James Ryan".

Systemanforderungen:

Pentium II 200 (Pentium II 266 empfohlen)

32 MB RAM (64 MB empfohlen)
8X CD-ROM (12X empfohlen)
650 MB freier Festplattenspeicher (800 MB empfohlen)
DirectX zertifizierte Soundkarte
4MB DirectX zertifizierte Grafikkarte (OpenGL-kompatible empfohlen)

Charaktererschaffung

Wie in AD&D üblich, müsst ihr auch für euren Namenlosen Punkte auf die 6 Charaktereigenschaften verteilen. Während der eigentlichen Charaktererschaffung könnt ihr keinen dieser Werte auf einen höheren Wert als 18 setzen.

1. Stärke:

- Besonders wichtig für Kämpfer
- Erhöht den Schaden, den ihr im Kampf gegen euren Gegner erzielt.
- Legt fest, wie hoch das Gewicht der zu tragenden Gegenstände sein darf.

2. Intelligenz:

- Besonders wichtig für Magier
- Beeinflusst die Anzahl und die Stufe der Zauber, die ihr in euer Zauberbuch schreiben könnt.
- Gewährt euch in den Dialogen des Spiels mehr mögliche Fragen/Antworten.

3. Weisheit:

- Besonders wichtig für Priester (ihr könnt jedoch in PS:T keiner werden)
- Bietet euch mehr Dialogmöglichkeiten während des Spielverlaufs.
- Bringt euch mehr Erfahrungspunkte, beim töten von Gegnern (nur für den Namenlosen, nicht für seine Mitstreiter).
- Erhöht den Glücksfaktor.

Erfahrungspunktebonus		Glücksbonus	
Weisheit	Erfahrungsbonus	Weisheit	Glücksbonus
9	0%	15 - 17	+1
10	0%	18 - 24	+ 2
11	0%	25	3
12	0%		
13	2%		
14	5%		
15	8%		
16	10%		
17	13%		

18	15%
19	18%
20	20%
21	23%
22	25%
23	27%
24	30%
25	35%

4. Geschicklichkeit:

- wichtig für Kämpfer und Diebe
- Erhöht die Rüstungsklasse.
- Erhöht eure Geschwindigkeit.
- Gewährt euch einen Verstothenheitsbonus (wenn ihr ein Dieb seid).

5. Konstitution (eure Gesundheit):

- Definiert die Anzahl eurer Trefferpunkte
- Beschleunigt den Heilungsprozess

Konstitution	Regenerationswert
3	1 TP in 90 sek
4	1 TP in 85 sek
5	1 TP in 80 sek
6	1 TP in 75 sek
7	1 TP in 70 sek
8	1 TP in 65 sek
9	1 TP in 60 sek
10	1 TP in 55 sek
11	1 TP in 50 sek
12	1 TP in 45 sek
13	1 TP in 40 sek
14	1 TP in 35 sek
15	1 TP in 30 sek
16	1 TP in 25 sek
17	1 TP in 20 sek
18	1 TP in 15 sek
19	1 TP in 10 sek
20	1 TP in 5 sek

21	2 TP in 5 sek
22	4 TP in 5 sek
23	6 TP in 5 sek
24	8 TP in 5 sek
25	10 TP in 5 sek

6. Charisma (von den Meisten unterschätzt):

Charisma hilft eurem Charakter nicht direkt, bietet euch aber an den meisten Stellen des Spiels mehr Dialogmöglichkeiten (noch mehr als vergleichsweise Weisheit oder Intelligenz). Eure Lügen werden dadurch quasi glaubwürdiger. Ihr könnt im Spielverlauf Beispielsweise jedem Fraktionsoberhaupt erzählen, ihr wäret bereits ein Mitglied der jeweiligen Fraktion, sofern ihr einen Charismawert von mehr als 16 habt. Zudem reduziert ein hoher Charismawert die Preise der Gegenstände, in den Geschäften der Sigil.

Spätere Levelaufstiege:

Mit jeder weiteren Stufe, die ihr im Spiel erreicht, dürft ihr jeweils einen weiteren Attributpunkt vergeben (somit könnt ihr auch höhere Werte als 18 erreichen). Das zählt aber nur wenn ihr die Stufe zum ersten mal erreicht, d.h. wenn ihr bereits ein Level 12 Kämpfer seid, bekommt ihr keinen neuen Attributpunkt, sobald ihr zum Stufe 2, 3 oder 4 Magier aufsteigt. Außerdem erhaltet ihr einen Attributbonus, sobald ihr die 7. und 12. Stufe eines Berufes erreicht (aber auch nur einmalig).

Bonus	Kämpfer	Zauberer	Dieb
erreichen des 7. Levels	+1 Stärke	+1 Intelligenz	+1 Geschick
erreichen des 12. Levels	+1 Stärke +1 Konstitution +3 maximale Lebenspunkte	+2 Intelligenz +1 Weisheit + 5 Lehre	+2 Geschick +1 Glück

Das folgende ist für Leute gedacht, die noch nie Baldur's Gate oder P&P Rollenspiele gespielt haben. Wie in jedem Pen & Paper Rollenspiel werden auch in Planescape: Torment (denn schließlich ist es eine P&P Umsetzung) die Werte bei einem Stufenaufstieg ausgewürfelt. Das bedeutet für euch, dass ihr jedes mal wenn ihr aufsteigt eine andere Anzahl von Trefferpunkten bekommen könnt. Der Namenlose und Morte können bei jedem Levelaufstieg Beispielsweise 10 Trefferpunkte ergattern. Falls ihr diese also nicht erhalten habt, könntet ihr neu laden und es noch einmal versuchen.

Fraktionen

Die Revolutionsliga (Anarchisten):



Das Hauptquartier der Anarchisten ist die Druckerei im Handelsbezirk. Der Vorteil der Anarchisten liegt ganz klar darin, dass sie jede andere Fraktion infiltrieren können (dabei aber nicht in der Lage sind deren Fähigkeiten zu verwenden). Um den Anarchisten beizutreten, müsst ihr euch zunächst den Göttermenschen anschließen. Nachdem ihr den Göttermenschen beigetreten seid, müsst ihr Bedai-Lihn in der Halle der Göttermenschen sagen, dass ihr nicht mehr an die Philosophie der Göttermenschen glaubt. Sie wird euch daraufhin 3 Aufträge vermitteln (wie in der Komplettlösung beschrieben) und euch anschließend das Geheime Passwort "Die Stadt muss brennen" der Anarchisten verraten. Geht anschließend zu Gesetzesspötter Penn und teilt ihm dieses Passwort mit. Er bietet euch dann an den Anarchisten beizutreten. Sobald ihr ihnen angehört, habt ihr Zugriff auf das Geschäft der Anarchisten im Lagerhaus.

Die Staubmenschen:



Die Staubmenschen sind die erste Fraktion, der ihr im Spiel begegnet und auch die erste, der ihr euch anschließen könnt. Wie ihr durch eure Reise quer durch die Sigil vermutlich schon wisst, ist deren Hauptquartier die Leichenhalle. Falls ihr euch ihnen anschließen wollt, müsst ihr zuerst mit Emeric und anschließend mit Norochj in der Bar "Zum Staubfänger" sprechen. Von Norochj erhaltet ihr daraufhin 4 Aufträge (das einzige Problem ist, dass ihr den Staubis nicht mehr beitreten könnt, wenn ihr zuvor schon mit den anderen Gästen der Bar "Zum Staubfänger" gesprochen habt). Der Vorteil dieser Fraktion ist der Laden, mit einer Reihe von nekromantischen Zaubersprüchen und der Fähigkeit Totenwaffenstillstand, welcher eurem Charakter +4 Rüstungsklasse gegen Untote einbringt.

Die Gläubigen der Quelle (Göttermenschen):



Das Hauptquartier der Göttermenschen ist die große Gießerei im Handelsbezirk. Wenn ihr ihnen beitreten wollt, müsst ihr mit Keldor reden, der euch dann, wie in der Komplettlösung beschrieben, 3 Aufträge gibt. Nachdem ihr diese ausgeführt habt, könnt ihr als Mitglied Waffen und Zaubersprüche aus dem Fraktionsladen erstehen. Zudem bekommt ihr einen +1 Charismabonus.

Die Gesellschaft der Empfindung (Sinnsanten):



Das Sinnsantenhauptquartier ist die städtische Festhalle im Bezirk der Kuratoren. Wenn ihr ihnen beitreten erhaltet ihr deren Sinnesberührung, welche euch den Schaden von anderen Charakteren auf euch übertragen lässt (und da ihr bekanntlich superschnell heilt, ist dies eine sehr nützliche Fähigkeit). Neben dem habt ihr selbstverständlich ebenfalls Zugriff auf deren Geschäft, mit Zaubersprüchen und anderen Gegenständen. Um ihnen beizutreten müsst ihr einfach nur Splinter am Eingang der städtischen Festhalle ansprechen.

Die Xaositekten:



Das Hauptquartier der Xaositekten ist mehr oder weniger der ganze Stock. Ihren Anführer Bellender Wilder findet ihr links von der Bar "Zur Schwelenden Leiche" im südöstlichen Stock. Um ihnen beizutreten müsst ihr jedoch von chaotischer Gesinnung sein. Sie bieten weder ein Geschäft noch eine besondere Fähigkeit. Was jedoch nicht sofort offensichtlich ist, ist das ihr durch einige Gegenden der Planescape gehen könnt ohne angegriffen zu werden.

Lehrmeister

Im Gegensatz zu den normalen AD&D Charakteren und deren Klassen, verfügt ihr in Planescape: Torment nur über einen Spielercharakter. Euer **Namenloser** gehört zu Beginn des Spiels der Kämpferklasse an und ist nicht wie üblich eine Mischklasse. Sondern kann zu fast jedem Zeitpunkt des Spiels seinen Beruf wechseln, ohne dabei irgendwelchen Mindest- oder Maximalcharakterpunktgrenzen zu unterliegen. Die einzige Einschränkung betrifft die Klasse selbst, da er niemals zum Priester avancieren kann. Um nun also den Beruf von eurem Startkämpfer zum Zauberkundigen oder Dieb zu wechseln, müsst ihr einen Trainer/Lehrmeister finden, der euch darin unterweist. Habt ihr einen Beruf bereits einmal erlernt, könnt ihr diesen auch wieder annehmen, in dem ihr einen eurer Gefolgsleute darauf ansprecht. So kann euch **Dak'kon** jederzeit in die Künste des Zauberkundigen oder Kämpfers unterweisen und **Annah** euch die Diebesfähigkeiten lehren.

Zauberkundiger

Die allererste Person, der ihr im Spiel begegnet und die euch die Fähigkeit des Zauberns beibringen kann, ist **Mebbeth**, die Hebamme, auf dem Lumpensammlerplatz des Stocks. Hierzu müsst ihr jedoch einige Aufträge für sie erledigen, bevor ihr endgültig zum Magier werdet. Die Lösung zu den Aufträgen findet ihr in der Komplettlösung.

Weitere Lehrer sind: **Sebastion** (Handelsbezirk), **Lady Dornenkamm** (Städtische Festhalle, Bezirk der Kuratoren) und **Kitla** (Händlertor, Verdammnis).

Kämpfer

Zu Beginn seid ihr zwar bereits ein Kämpfer, aber vielleicht habt ihr aus irgendwelchen Gründen euren Beruf gewechselt und wisst nun nicht mehr wie ihr zu diesem zurück kommt. Der erste Trainer hierfür ist der etwas sonderbare **Porphion** im nordwestlichen Stock (er steht oberhalb der Spelunke). Nachdem ihr ihm seine Halskette, von den 3 Schlägern aus dem südöstlichen Stock, wieder gebracht habt, bringt er euch zurück auf die Pfade des Kämpfers.

Später begegnet ihr noch **Korur** (Handelsbezirk), **Qui-Sai** (Städtische Festhalle, Bezirk der Kuratoren) und **Marquez** (Händlertor, Verdammnis). Jeder von ihnen kann euch die Kämpferfähigkeit beibringen. Zudem könnt ihr bei ihnen auch eure Punkte für Waffenfertigkeiten verteilen.

Dieb

Der dritte und letzte Beruf ist der des Diebes, welchen ihr auch zum ersten Mal auf dem Lumpensammlerplatz erlernen könnt. Euer Lehrer ist in diesem Fall **Rattenknochen**, für den ihr Ausnahmsweise keine Aufträge erledigen müsst.

Weitere Lehrmeister sind Lenny (Handelsbezirk) und Eli Sonnenhut (Städtische Festhalle, Bezirk der Kuratoren).

Statuspunkte

Durch folgende Personen und Gegenstände könnt ihr im Spiel zusätzliche Statuspunkte bekommen:

- **O**
Ort: Bar zur Schwelenden Leiche
Vorraussetzung: --
Effekt: +1 Weisheit
- **Sebastion**
Ort: Kuratorenbezirk
Vorraussetzung: Wenn ihr den Abishai in seinem Namen umbringt.
Effekt: +2 Charisma
- **Träne von Salieru-Dei**
Ort: insg. 2x, im Kuriositätenladen und Gruft am Ende der Untergegangenen Nationen
Vorraussetzung: --
Effekt: +1 Konstitution
- **Zombie 331**
Ort: Nordosten des Erdgeschosses der Leichenhalle
Vorraussetzung: wenn ihr dem blinden Bogenschützen, mit Hilfe der erzählende Knochen Fertigkeit und Dak'kon, seinen wahren Namen (Xacharias) nennen könnt. Ihr bekommt dafür Xachariahs Herz.
Effekt: +1 Geschicklichkeit
- **Vivian**
Ort: Bordell
Vorraussetzung: --
Effekt: +1 Charisma
- **Sarossa**
Ort: Gießerei
Vorraussetzung: Erst nachdem ihr den Göttermenschen beigetreten seid.
Effekt: +1 Weisheit
- **Ravel**
Ort: Ravels Irrgarten
Vorraussetzung: --
Effekt: variiert von Spiel zu Spiel, aber mindestens +1 Weisheit
- **Vhailor**
Ort: Gefängnis in Verdammnis
Vorraussetzung: --
Effekt: variiert, mind. Stärke +1
- **Gordischer Knoten**
Ort: Außenländer: Fhjull Schlagenzunge
Vorraussetzung: --
Effekt: +2 Charisma, aber -1 Weisheit
- **Alte Schriftrolle**
Ort: Warenhaus in Carceri
Vorraussetzung: --
Effekt: +2 auf ein Attribut nach Wahl
- **Gute Inkarnation**
Ort: Festung der Reue

- Vorraussetzung: --
Effekt: +1 Weisheit
- **Paranoide Inkarnation**
Ort: Festung der Reue
Vorraussetzung: --
Effekt: +1 Stärke & +1 Konstitution
 - **Praktische Inkarnation**
Ort: Festung der Reue
Vorraussetzung: --
Effekt: +1 Intelligenz & +1 Weisheit

Untersigil

Höhere Glabrezu in Untersigil und spezielle Gegenstände.

(von Platter, aus dem Englischen übersetzt)

- Dieser Text stammt im Original von Platter und war lange Zeit auf planescape-torment.org zu finden. Nachdem Platter seine Seite allerdings eingestellt hat, habe ich mir erlaubt eine deutsche Übersetzung dieses Beitrags bei uns einzustellen. Der Text ist mit Ausnahme einiger Sinnanpassungen weitestgehend 1:1 übersetzt. "ich" bezeichnet daher immer den Autoren des Textes, nämlich platter selbst. -

Sobald man von den Außenländern zurück nach Sigil kommt, kann man Höhere Glabrezus in Untersigil, dem "Dungeon" unter dem Kuratorenbezirk, finden. Diese Monster sind 70.000 Erfahrungspunkte wert, und wenn man sie tötet, lassen sie entweder eine große Summe Geld oder einen mächtigen Gegenstand fallen.

Ich habe einige Tests durchgeführt, um herauszufinden, wie wahrscheinlich es ist bei jedem Besuch ist, einen Höheren Glabrezu zu treffen, und wenn man ihn tötet, ob er dann Geld oder einen mächtigen Gegenstand fallen lässt.

Einzigartige Gegenstände

Wenn man einen Höheren Glabrezu (HG) tötet, lässt er normalerweise nur Copper Commons fallen. Dennoch lässt er manchmal einen von fünf seltenen oder einzigartigen Gegenständen fallen, jeder davon ist sehr mächtig. Für diesen Test habe ich ein Script erstellt, das 1000 Höhere Glabrezus spawnt und habe festgehalten, mit welchem der 6 Möglichkeiten das ganze endete. Ich habe es dreimal durchlaufen lassen.

1. Durchlauf:

Gegenstand	Zahl der HG mit diesem Ggstd.	Prozentsatz der HG mit diesem Ggstd.
Copper Commons	837 / 1000	83.7%
Ägide des Schreckens	52 / 1000	5.2%
Glockenschild	39 / 1000	3.9%
Ring Null	37 / 1000	3.7%
Umei Kaihen	26 / 1000	2.6%
Himmel und Erde	9 / 1000	0.9%

2. Durchlauf:

Gegenstand	Zahl der HG mit diesem Ggstd.	Prozentsatz der HG mit diesem Ggstd.
Copper Commons	853 / 1000	85.3%
Ägide des Schreckens	49 / 1000	4.9%
Glockenschild	38 / 1000	3.8%
Ring Null	27 / 1000	2.7%
Umei Kaihen	18 / 1000	1.8%
Himmel und Erde	15 / 1000	1.5%

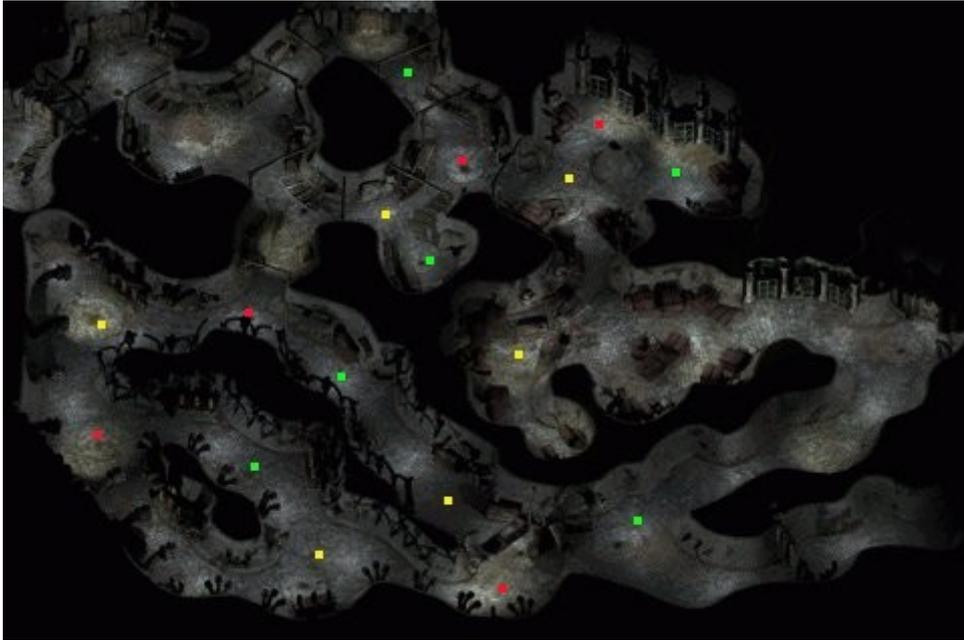
3. Durchlauf:

Gegenstand	Zahl der HG mit diesem Ggstd.	Prozentsatz der HG mit diesem Ggstd.
Copper Commons	857 / 1000	85.7%
Ägide des Schreckens	46 / 1000	4.6%
Glockenschild	42 / 1000	4.2%
Ring Null	21 / 1000	2.1%
Umei Kaihen	19 / 1000	1.9%
Himmel und Erde	15 / 1000	1.5%

Spawn-Wahrscheinlichkeiten

Einen Höheren Glabrezu in Untersigil zu finden kann schwierig sein. Manchmal kann man 10x nacheinander runtergehen ohne einen zu finden, ein andermal findet man zwei auf einmal. Um zu testen, wie wahrscheinlich es ist, dass ein Höherer Glabrezu gespawnt wird wenn man Untersigil betritt, habe ich ein Script gemacht, das 1000 Besuche simuliert. Ich habe festgehalten, wie viele Höhere Glabrezus jedes mal hätten gespawnt werden sollen.

Zahl der HG	Zahl der Durchläufe um diese Zahl an HG zu erhalten	Prozentsatz der Durchläufe um diese Zahl an HG zu erhalten
0 HG	663 / 1000	66.3%
1 HG	274 / 1000	27.4%
2 HG	58 / 1000	5.8%
3 HG	5 / 1000	0.5%
4 HG	0 / 1000	0%
5 HG	0 / 1000	0%
6 HG	0 / 1000	0%



Spawn-Punkte

Dies ist eine Karte von Undersigil mit allen möglichen Spawn-Punkten für Höhere Glabrezu darauf. Die drei unterschiedlichen Farben zeigen an, an welchen Stellen mit der gleichen Farbe man noch suchen sollte, wenn an einem dieser Punkte ein Höherer Glabrezu aufgetaucht sein sollte. Die andersfarbigen Punkte braucht man während diesem Durchgang nicht länger beachten. Wenn man einen Höheren Glabrezu an einer Stelle gefunden hat, bedeutet das nicht automatisch, dass an den anderen, gleichfarbigen Stellen ebenfalls ein Höherer Glabrezu gespawnt wurde, sondern einfach nur, dass dies die einzigen Stellen während eines Durchgangs sind, wo ein Höherer Glabrezu während des Durchgangs noch spawnen könnte.

Kleine Bughilfe

Anm.d.Red.: Da die Download-Sektion von RPGuides.de nicht mehr online ist, habe ich die Links entfernt. Die Patches und Fixes können aber weiterhin im Internet unter den angegebenen Titeln gefunden werden.

Bugs - Was tun?

Patches & Fixes

Auch *Planescape: Torment* ist nicht frei von Bugs, obwohl sich die Fehler im Gegensatz zu vielen anderen Spielen in Grenzen halten. Die gravierendsten Fehler hat Interplay/Black Isle mit dem internationalen Patch 1.1 (für alle Sprachversionen) behoben und sollte auch unbedingt von jedem installiert werden.

Anmerkung: Die englische 2CD-Version ist bereits auf die Version 1.1 gepatcht.

Einige kleinere Bugs werden von dem Patch leider nicht behoben. Mit einer der bekanntesten z.B. ist der Bug bei den Wachen der Gießerei, die einen nur bei der Dialogauswahl "Nichts weiter" einlassen. Diesen und weitere Bugs behebt das *inoffizielle Fixpack* von Platter. Dies ist ein inoffizieller Fanpatch und wird nicht von Interplay supportet. Nichtsdestotrotz lohnt sich die Installation des Fixpacks auf jeden Fall. Auch dieses Fixpack ist für jede Sprachversion geeignet, da nur Veränderung an der Spielmechanik vorgenommen werden, nicht aber an den Dialogen. Zur Installation: Ihr müsst unbedingt vorher Patch 1.1 installiert haben. Nach dem Download des Fixpacks einfach nur alle Dateien in das Override-Verzeichnis im PS:T-Ordner verschieben. Bitte beachtet, dass nur Spiele, die nach der Installation des Fixpacks neu erstellt werden, von dem Fixpack Nutzen haben. Die Dateien könnt ihr jederzeit wieder aus dem Override-Verzeichnis löschen.

Der dritte Patch, den wir empfehlen, ist eine Version des *inoffiziellen deutsche Sprachpatches*. Aufbauend auf dem Sprachpatch von Trumfass, der seinerzeit der Memorial-Box von Planescape: Torment auf der Bonus-CD beilag, haben sich im Laufe der Zeit weitere engagierte PS:T-Fans daran gemacht, weitere Fehlübersetzungen zu korrigieren. In einem ersten Anlauf hat unser User trin viele Übersetzungen vereinheitlicht, später verbesserte dann ZenJu auf der Basis von trins Version noch viele weitere Schreib- und Grammatikfehler. Die Archivdatei des Sprachpatches beinhaltet die Dateien *dialog.tlk* und *dialogF.tlk*. Mit diesen ersetzt Ihr einfach die gleichnamigen Dateien im Hauptverzeichnis von PS:T. Wer auf Nummer sicher gehen will, kann die alten Dateien vorher anderweitig sichern, im Normalfall sollte es aber keine Probleme geben.

Dieser Patch ist nur für die **deutsche** Version von PS:T und macht auch alle Texte deutsch, selbst wenn es sich um die englische Version des Spiels handelt (die Sprachausgabe bleibt davon unberührt). Wer Probleme mit dem Verständnis seiner englischen Version hat, kann so doch noch in den Genuss des Spiels kommen. Installation wie oben beschrieben. Wer umgekehrt die Texte auf englisch haben möchte, kann sie sich mit einer englischen *dialog.tlk* und *dialogF.tlk* umwandeln. Ihr findet diese Dateien im Internet Auch hier bleibt die Sprachausgabe in ihrer ursprünglichen Fassung erhalten.

Verlorengegangene Begleiter

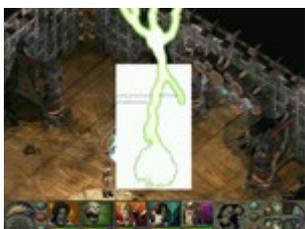
Der vierte Notfall-Fix, den wir hier vorstellen wollen, ist kein Patch, der vorbeugend installiert wird, sondern erst, wenn der Notfall bereits eingetreten ist. Das *Lost Party Member Fix* von Platter hilft Euch aus der Patsche, wenn Eure Gefährten von Euch getrennt wurden (z.B. in Eurem Mausoleum), danach aber nicht mehr auftauchen. Das gilt natürlich nicht für den Klau von Morte sobald ihr den Handelsbezirk betretet. ;) Ihr solltet das Fix wirklich nur dann installieren, wenn das Problem auftritt, und nach Behebung des Fehlers wieder deinstallieren. Lest dazu bitte die beigelegte ReadMe.

Cache-Ordner: Der Sumpf des Bösen

Diese oben genannten Hilfsmöglichkeiten sollten den größten Teil aller Problem beheben. Sollte es trotzdem noch Probleme geben, hilft vielleicht das Löschen des gesamten Inhalts des cache-Ordners im PS:T-Hauptverzeichnis. Wohlgedenkt, des Inhalts, nicht des Ordners selbst. Zur Erklärung, der Cache-Ordner ist ein Ordner für temporäre Spieledateien. Wenn Dateien nicht ordentlichen von CD geladen wurden (Lesefehler), kann es manchmal zu Fehlern im Spiel kommen. Darum ist das Leeren des Cache-Ordners die erste Handlung bei auftretenden Bugs. Das hilft übrigens auch, wenn das Spiel nach langem Spielen am Stück merklich langsamer wird bzw. ruckelt.

Um solchen Problemen mit dem Cache-Ordner aus dem Weg zu gehen, hilft eine Vollinstallation, wie in diesem Guide beschrieben.

Grafikbugs



Hin und wieder können bei Zauberanimationen Grafikbugs auftreten, es werden weiße Quadrate eingeblendet (s. Bild). Wenn alle Grafikeinstellung im Spiel selber nichts ändern, hilft unter Umständen, in den Windows-Anzeigeoptionen die Hardware-Beschleunigung herunterzusetzen. Die Anzeigeoptionen findet Ihr unter Systemsteuerung -> Anzeige. Klickt auf den Reiter "Einstellungen" und hier auf den Button "Erweitert". In dem neuen Fenster klickt Ihr auf den Reiter "Problembehandlung", wo Ihr einen Regler für die "Hardwarebeschleunigung" finden solltet.

Die Lösung stammt von Asmodan und ist in unserem RPGBoard-Forum nachzulesen.

Ein weiterer, sehr seltsamer Bug, der unregelmäßig auftritt, ist, wenn der Cursor auf dem Bildschirm Schlieren zieht, die nicht ohne weiteres wieder verschwinden. Bislang fanden sich noch keine sinnvollen Erklärungen für dieses Phänomen und somit auch kein wirkungsvolles Fix. Was bleibt, ist eine komplette De- und Reinstallation des Spiels vorzunehmen und zu hoffen, dass es dadurch behoben wird. Wie gesagt, der Fehler tritt willkürlich auf, auch bei Rechnern, auf dem es bei vorherigen Installationen keinen solchen Fehler gab. Hier könnte es sich abermals um einen Kopierfehler handeln, aber genaueres weiß man wie gesagt nicht.

Assertion failed...

Bei diesen Fehlern handelt es sich in vielen Fällen um fehlerhafte Informationen in ini-Dateien.

assertion failed 1836

Dieser Fehler trat bei unserem Communitymitglied yemeth auf, bei jedem zweiten Gebietsübergang stürzte der Rechner mit dieser Fehlermeldung ab. Er konnte den Fehler mit folgender Veränderung der torment.ini beheben. Der Abschnitt

```
[Alias]
HD0:=d:\programme\torment
CD1:=E:\CD1\
CD2:=E:\CD2\
CD3:=E:\CD3\
CD4:=E:\CD4\
CD5:=E:\CD5\
```

wurde ersetzt durch

```
[Alias]
HD0:=D:\programme\torment
CD1:=E:\CD1
CD2:=E:\CD2
CD3:=E:\CD3
CD4:=E:\CD4
```

--> Laufwerksbuchstaben groß

Falls Ihr weitere Fehler findet, die sich mit den hier beschriebenen Fehlern nicht beheben lassen, besucht doch einfach unser Planescape-Forum auf dem RPGBoard.

Vollinstallation

Wie kann ich das Spiel ganz auf der Festplatte installieren?

Die Vollinstallation des Spiels benötigt 2.38 GB Festplattenkapazität.

Nachdem ihr das Spiel standardmäßig installiert habt, vollzieht folgende Schritte (offizielle Black Isle Lösung):

- Erstellt ein Verzeichnis auf eurer Festplatte, in dem ihr die Dateien ablegen möchtet (z.B. C:\TData).
- In diesem legt ihr nun weitere Verzeichnisse namens CD2, CD3, und CD4 an.
- Legt die 2. CD von Planescape Torment ein und kopiert den kompletten Inhalt in das angelegte Verzeichnis (C:\TData\CD2). Wiederholt das mit den CD's 3 und 4 in die entsprechenden Verzeichnisse.
- Editiert die Torment.ini im Installationsverzeichnis (Standard: C:\Programme\Black Isle\Torment) mit einem Editor (Notepad oder etwas in der Art). Ziemlich am Anfang der Datei stehen Zeilen, welche mit CD2, CD3 und CD4 beginnen. Ändert diese in das zuvor angelegte Verzeichnis:
 - CD2:=C:\TData\CD2
 - CD3:=C:\TData\CD3
 - CD4:=C:\TData\CD4
- Von nun an braucht ihr lediglich noch die 2. CD zum starten im CD-ROM zu haben.

1. Inoffizielle Erweiterung zur Vollinstallation (ohne Gewähr):

Nachdem ihr die oben aufgeführte Vollinstallation durchgeführt habt, bewegt alle ar*.bif files von den CD2-4 Verzeichnissen in das Torment Cache Verzeichnis und editiert die Torment.ini abermals, in dem ihr die CacheSize auf 1000 setzt. Dies bringt das Spiel dazu nur noch die Dateien im Cache Verzeichnis zu verwenden und sie nicht mehr extra in das Verzeichnis zu kopieren.

2. Inoffizielle Vollinstallation von David Wettig (erspart 500 MB):

Planescape Torment - Vollinstallation (Platzbedarf 2 GB)

- Von CD 1 das Spiel installieren; die CD wird komplett installiert und danach nicht mehr benötigt.
- Verzeichnis Torment/CDx anlegen. (Das "x" steht hier für ein "x")
- Alle Daten der CDs 2-4 kopieren ("CD2", "CD3" bzw. "CD4" liegenden files direkt nach Torment/CDx kopieren, doppelte files überspringen (spart ca. 500 MB Platz).
- Verzeichnis "Torment/cache" löschen und stattdessen durch eine (leere) Datei namens "cache" ersetzen. So wird Torment am file-caching gehindert. Ohne die Datei legt Torment das cache-Verzeichnis neu an, was die Ladezeiten erhöht und außerdem >100 MB Platz kostet. 5. "Torment/Torment.ini" editieren. Den jeweiligen Installationspfad wie unten angegeben einsetzen:
 -
 - [Alias]
 - HD0=G:\Torment\
 - HD1=G:\Torment\
 - CD2=G:\Torment\CDx\
 - CD3=G:\Torment\CDx\
 - CD4=G:\Torment\CDx\
 - CD5=G:\Torment\CDx\
 -

Zwischensequenzen

So seht ihr wirklich alle Videos:

Habt ihr auch wirklich alle Videos des Spiels gesehen? Durftet ihr beim Kampf gegen den Transzendenten beobachten, wie euer Charakter im Boden versunken ist, oder wie der Transzendente mit euch verschmolzen ist? Falls ihr nur eine der Sequenzen gesehen habt, dann habe ich hier genau das richtige für euch: Editiert auf ein Neues die Torment.ini und sucht den Eintrag [Movies] heraus. Dort tragt ihr dann einfach die folgenden Einträge nach:

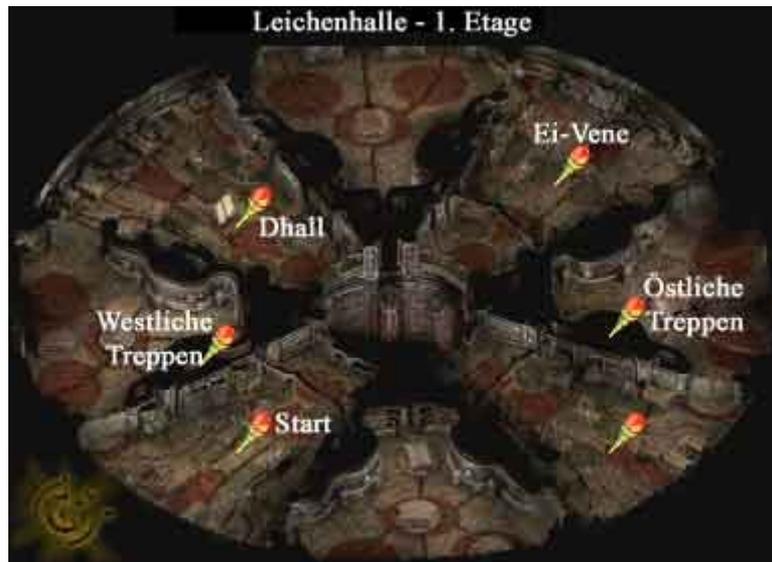
```
[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
CANNON=1
RUNE=1
DRAGON=1
MAZE2=1
ARRV_VHA=1
```

Komplettlösung – Planescape: Torment

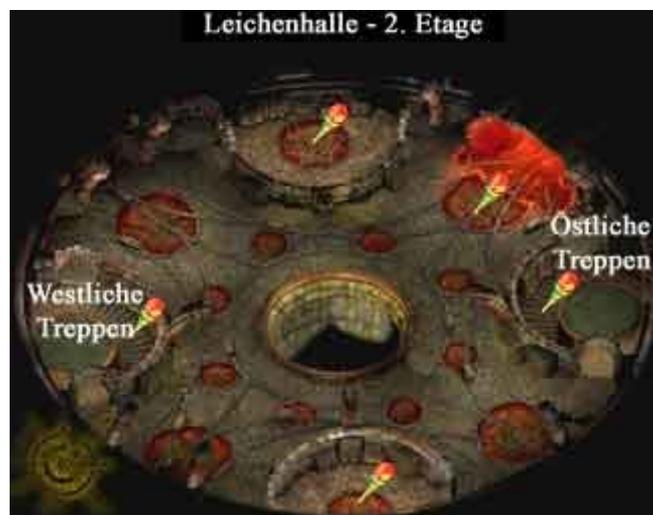
1. Teil: Der Stock

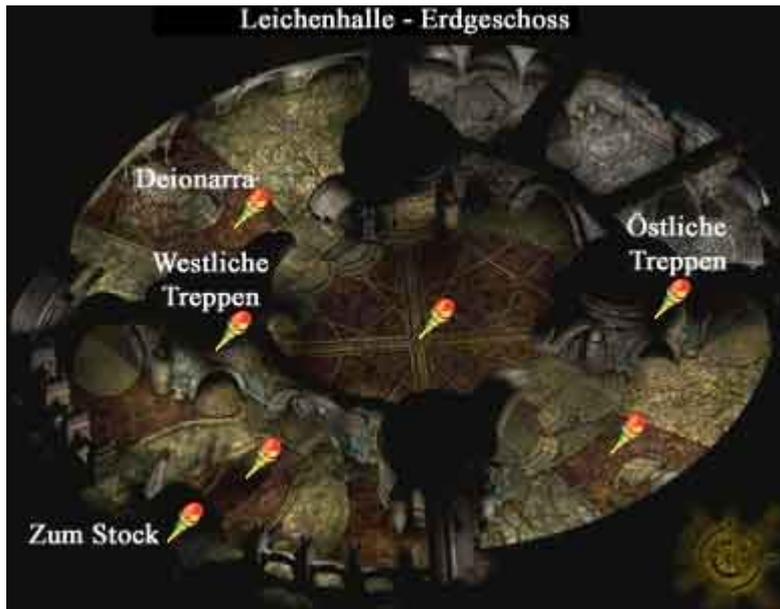


Die Leichenhalle



- Schleifer dieser Region:
- Dhall (Westliche Kammer)
- Ei-Vene (Nordöstlicher Raum)





- Schleifer dieser Region:
- Deionarra (Nordwestliche Ecke)
- Soego (Südlich der westlichen Treppen)

Ihr erwacht in der Leichenhalle und wisst erst mal nicht wer ihr seid und was ihr hier eigentlich macht. Findet euch damit vorläufig ab, denn darum dreht sich das gesamte Spiel.

Fangen wir also an diesen ominösen *Pharod* zu suchen, wie auf eurem Rücken beschrieben. Zu eurer linken im Regal findet ihr eure erste Waffe. Schnappt sie euch und übt ein paar Kämpfe, an den Zombies die umher irren. Derjenige in der südöstlichen Ecke hat den von euch begehrten Schlüssel bei sich. Benutzt diesen, um aus dem kleinen Raum zu entkommen und begeben euch auf die Suche, nach zwei weiteren Schlüsseln und einem Brecheisen.

- Im nordöstlichen Raum der 1. Etage findet ihr *Dhall*, der euch einiges über die Philosophie der Staubmenschen erzählen kann (wenn ihr *Dhall* tötet bekommt ihr seine Schreibfeder (+1% Altertumskunde permanent) und +1 zum Bösen). Man kann ihn aber auch töten und trotzdem ohne Probleme Rechtschaffen Gut werden.
- In *Dhall*'s Raum läuft ein Zombie mit der Nummer 1201 rum. Um den Zettel richtig zu falten wählt die Dialoge 1, 1, 2, 1 und ihr erhaltet einen Ring.
- Weiter im Norden werdet ihr auf *Ei-Vene* stoßen, vollendet ihre Aufgabe um von ihr permanent +1 Hitpoint zu bekommen.
- Der Zombie im Raum zwischen *Ei-Vene* und den östlichen Treppen scheint irgendwie kein echter Zombie zu sein. Enttarnt ihn als Anarchisten indem ihr mit ihm redet. Nun habt ihr die Möglichkeit, ihm zu helfen und ihm den Einbalsamierungsraumschlüssel von *Ei-Vene* zu bringen. Als Dank wird er euch als Zombie verkleiden wenn ihr ihm Nadel und Faden sowie ein Fläschchen Balsamierungsöl gebt (dies bringt euch die Fähigkeit anderen

Staubmenschen während des Gesprächs als falscher Zombie das Genick zu brechen, falls ihr diese nicht schon durch eure Charakterwerte (mind. 13 Geschicklichkeit) habt). Ihr könnt ihn außerdem bei *Dhall* oder *Soego* verpfeifen.

- Geht die östlichen Treppen ins Erdgeschoss runter, nachdem ihr *Ei-Vene's* Auftrag erledigt habt.
- Hier trifft ihr auf *Soego*, der euch die Tür nach draußen zeigt und öffnet. Verlasst die Leichenhalle jedoch noch nicht!
- Sprecht mit *Deionarra* im Nordwesten. Sie wird euch die Fähigkeit beibringen eure Partymitglieder wiederzubeleben.
- Wenn ihr Intelligent genug (mind. 16) seid, könnt ihr die Symbole auf den *Riesigen Skeletten* enträtseln. Das gibt euch wiederum die Möglichkeit diese zu entzaubern. Falls eure Intelligenz nicht ausreicht, hilft euch das Buch über Knochen und Asche welches ihr bis dahin schon gefunden haben solltet. Redet dementsprechend mit den Skeletten, wählt zuerst die Aufhebung des Schutzzaubers und voilà das große Skelett ward nicht mehr gesehen. Macht das gleiche mit den 3 anderen *Riesigen Skeletten* und ihr bekommt 2 mal den Zauber Schild und Panzer.
- Die zwei Staubmenschenwachen nahe dem Ausgang liefern jeweils nochmal 250 Erfahrungspunkte wenn ihr ihnen das Genick brecht. Es rentiert sich sowieso, jedem Staubmenschen außer *Soego* das Genick zu brechen, vor allem denen im obersten Geschoss.
- Verlasst die Leichenhalle durch den Teleporter im Norden von *Deionarra* oder den Ausgang im Süden und ihr werdet im nordöstlichen Teil des Stocks landen. Habt ihr alles erfüllt, sind der Namenlose und Morte schon ein Level aufgestiegen.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Balsamierungsöl und Nadel für <i>Ei-Vene</i> holen	<ul style="list-style-type: none"> • Das Öl findet ihr im Schrank unterhalb (oder rechts) der östlichen Treppen • Die Nadel ist im Schrank links von der selben Treppe. Einfach einschlagen.

Der Stock – Nordosten



- Schleifer dieser Region:
- Altes Kupferauge (Bar Zum Staubfänger)
- Angyar (Angyars House)
- Annah (Mitte der Karte)
- Anschlagssäule (Mitte der Karte)
- Bean the Sender (Westlicher Teil der Karte)
- Den-Tod-Erwartend (Bar Zum Staubfänger)
- Emoric (Bar Zum Staubfänger)
- Ingress (Nordwestlicher Teil der Karte)
- Mortai (Bar Zum Staubfänger)
- Norochj (Bar Zum Staubfänger)
- Pochen (Mitte der Karte)
- Quentin (Staubmenschen Denkmal)
- Sere der Skeptiker (Bar Zum Staubfänger)
- Sev'Tai (Staubmenschen Denkmal)
- Shilandra (Shilandra's Absteige)
- Tod-der-Namen (Staubmenschen Denkmal)



- Falls ihr nicht den Teleporter benutzt habt, geht zur offenen Gruft im Osten und holt euch Penn's Notiz und die paar Münzen.
- Wenn ihr ein paar Erfahrungspunkte für simples klicken wollt, begeht euch zum Zombie, der als Anschlagssäule dient. Lest zuerst die Notiz zur "Schwelenden Leiche" und sprecht es laut aus. Ihr dürft bemerken, dass der Zombie immer in die Richtung des Ortes zeigt das ihr laut aussprecht. Lest also das Graffiti zu *Pharod* und schon habt ihr 500 XP's und mehr. Zieht dem Zombie außerdem den Kopfstein heraus nachdem ihr ihn untersucht habt.
- Nun begeht euch etwas weiter südlich zu *Angyars* Haus, sprecht mit ihm (lasst euch aber nicht auf einen Kampf ein) und danach mit seiner Frau. Um den Auftrag zu erfüllen, müsst ihr nur noch mit *Mortai* reden (wenn ihr den Auftrag ausgeführt habt, könnt ihr auf ewig in *Angyars* Haus übernachten)
- Falls ihr grade mal in der Bar "Zum Staubfänger" seid, könnt ihr euch auch kurz ein paar Bonus XP's holen, indem ihr mit *Den Tod Erwartend* und *Sere, der Skeptiker*, redet.
- Redet mit *Emoric*, um von ihm den *Pharod* Auftrag und wenn ihr den Staubis beitreten wollt, auch den Auftrag mit *Norochj* zu bekommen
- Redet mit *Norochj*, erfüllt seinen Mausoleums Auftrag und evtl. die anderen 4 Aufträge, um den Staubis beizutreten.
- Wenn ihr im Mausoleum *Strahan* Runenschatten bekämpft, konzentriert eure Attacken auf ihn (die anderen werden mit ihm sterben).
- Ihr könnt übrigens jederzeit die Leichenhalle besuchen, indem ihr dem Wächter sagt, ihr wolltet eure alte Liebe *Deionarra* besuchen.
- Sprecht mit einem Dabus und erlernt deren Sprache sofern eure Intelligenz ausreicht (braucht ihr später um *Dak'kon* bei *Fell* beim Lügen zu erwischen)
- Als nächstes empfehle ich den südöstlichen Teil des Stocks zu besuchen.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Angyar aus seinem Todesvertrag befreien und den Vertrag zu ihm und seiner Frau bringen	<ul style="list-style-type: none"> • Geht in die Bar "Zum Staubfänger" und redet mit Morai Grabesende über den Vertrag
Finde Craddock für Bean den Sender	<ul style="list-style-type: none"> • Craddock findet ihr nordöstlich vom Marktplatz (südwestlicher Stock) • Vergesst nicht noch mal bei Bean vorbeizugehen, um die Erfahrungspunkte einzustreichen
Finde die "Quelle" von Pharods Leichen für Emeric	<ul style="list-style-type: none"> • Sprecht mit Pharod im Begrabenen Dorf
Finde einen Weg um Ingress zu helfen	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit Cadrion in der Bar zur Schwellenden Leiche (südöstlicher Stock) • Geht zurück zu Ingress und erzählt ihr davon • Begeht euch abermals zu Cadrion, um eure Belohnung abzuholen
Kümmere dich um die Angelegenheit mit den Wandelnden Toten des Mausoleums (Norochj)	<ul style="list-style-type: none"> • Geht zum neu eröffneten Mausoleumsportal • Tötet Strahan im südöstlichen Raum
Mach den Dieb ausfindig, der sich als Staubmensch verkleidet	<ul style="list-style-type: none"> • Geht in den südwestlichen Stock und redet mit Aschenmantel (er ist der Dieb)
Schlag den Eindringling im Mausoleum für den Schutzgeist zurück	<ul style="list-style-type: none"> • Tötet Strahan im südöstlichen Raum
Sprich für Emeric mit Den-Tod-Erwartend	<ul style="list-style-type: none"> • Redet Den-Tod-Erwartend seine Todesgedanken aus (tötet euch dafür notfalls selbst)
Sprich für Emeric mit Sere	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit Sere, der Skeptiker, darüber warum er sich ändern will
Suche Soego für Emeric	<ul style="list-style-type: none"> • Geht runter in die Tote Lande unterhalb der Stadt und sprecht dort mit (oder tötet) Soego • Kehrt zu Emeric zurück, um ihm zu sagen, dass ihr Soego gefunden habt. Jetzt könnt ihr den Staubmenschen beitreten

Verhilf Sev'Tai zu ihrer Rache	<ul style="list-style-type: none">• Geht in den südöstlichen Stock und tötet die drei "Schläger der Ausgehungerten Bellenden Hunde"
--------------------------------	---

Der Stock – Südosten



- Schleifer dieser Region:
- Alais (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Amarysee (Südlicher Teil der Karte)
- Athelgrin (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Barkis (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Bellender Wilder (Östlicher Teil der Karte)
- Cadrion (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Cilaen Eisenzeh (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Dak'kon (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Der-um-Bäume-trauert (Norden der Karte)
- Drusilla (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Ebb Knarknie (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Ignus (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Illquix (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Jhelai (Mitte der Karte)
- Kiarus Dornenzunge (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Ku'atraa (Ku'atraa's Lager)
- Mochai (Bar zur Schwelenden Leiche)
- O (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Tarner (Bar zur Schwelenden Leiche)

- Tegar'in (Bar zur Schwelenden Leiche)
- Verzweifelte Jungfrau (Nördlicher Teil der Karte)

- Redet mit der *Verzweifelten Jungfrau*, um ein paar Bonuserfahrungspunkte einzustreichen.
- Im Osten der Karte findet ihr *Fell's* Tätowierladen. Ihr braucht aber wahrscheinlich *Dak'kon* oder *Annah*, damit ihr seinen Kauderwelsch versteht.
- Am östlichen Ende der Bar zur Schwelenden Leiche, stoßt ihr auf den *Bellenden Wilden*. Er ist der Anführer der Xaositekten. Ihr könnt seiner Fraktion beitreten, sofern ihr chaotischer Gesinnung seid, oder genug Chaospunkte sammelt. Er kann euch ebenso einiges über eure drei Tagebücher erzählen.
- Ihr könnt euch, wenn ihr wollt mit dem *Githzeraiischem Stadtbewohner* unterhalten. Der euch sodann erzählen wird, dass ihr Ratten jagen und diese beim Büro zur Schädlingsbekämpfung verkaufen könnt.
- Besucht anschließend die Bar zur Schwelenden Leiche und redet mit jedem:
- *Dak'kon* ist ein Krieger/Magier und schließt sich eurer Party an wenn ihr es wünscht
- Von Mochai erhaltet ihr weitere Infos
- *Kiarus* erzählt euch Geschichten von einer anderen Ebene
- *Cilaen Eisenfuß* erzählt euch das er euer Tagebuch gesehen hat
- *Tegar'in & Aetholgrin* behaupten euch zu kennen.
- *Tarner* (ein Gnadentöter) weiß mehr über euch selbst zu berichten
- *Barkis* (der Barkeeper) verkauft euch euer Auge für 300 Münzen, wenn ihr ihn runterhandelt. Ihr könnt ihm einen Gefallen tun, in dem ihr die Getränkerechnung von Mochai eintreibt. Das garantiert euch freie Getränke auf Lebenszeit.
- *Ignus* (der brennende Kerl in der Mitte) könnt ihr später in eure Party aufnehmen, sobald ihr die Karaffe des Endlosen Wassers habt.
- *Ebb Knarrknie* gibt euch einige Informationen zu den anderen Ebenen
- *Candrión* hilft euch mit *Ingress* Auftrag.
- *O* redet mit ihm für eine permanente Erhöhung eurer Weisheit
- Als nächstes schlage ich vor, den südwestlichen Stock aufzusuchen.

Der Stock – Südwesten



- Schleifer dieser Region:
- Übelwind (Östlicher Teil der Karte)
- Aschenmantel (Östlicher Teil der Karte)
- Brasken (Westlicher Teil der Karte)
- Craddock (Mitte der Karte (Marktplatz))
- Creeden (Südlicher Teil der Karte)
- Gaoha (Mitte der Karte)
- Griscol (Mitte der Karte (Marktplatz))
- Iron Nalls (Mitte der Karte)
- Kossah-Jai (Mitte der Karte (Marktplatz))
- Meir'am (Östlicher Teil der Karte)
- Phineas T. Lord XXXIX (Büro zur Schädlings und Seuchenbekämpfung)
- Prophyra (Mitte der Karte (Marktplatz))
- Weinender von Es-Amon (Westlicher Teil der Karte)

Zeit um einkaufen zu gehen:

- *Giscorl* verkauft Bandagen und andere Heilmittel
- Der Stockhändler unter *Kossah-Jai* verkauft und kauft Waffen
- Der Stockhändler rechts von *Giscorl* kauft die gesamten Ringe und Ketten, die ihr erbeutet habt
- Redet mit *Craddock*, um ihm die Nachricht von *Bean dem Sender* zu geben und den *Jhelia* Auftrag zu bekommen

- Falls ihr noch immer nicht genug gelesen habt, könnt ihr mit *Übelwind* reden, welcher euch Geschichten verkauft
- Redet mit dem *Weinenden von Es-Annon* und besorgt im seinen Grabstein für ein paar XP's
- Wenn ihr mit euren Besorgungen fertig seid, geht weiter in die nordwestliche Region des Stocks

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Breche Übelwinds "Fluch des Gestanks"	<ul style="list-style-type: none"> • Lasst euch von Jumble in der städtischen Festhalle (Kuratorenbezirk) verfluchen. • Geht anschließend zu Salabesh, dem Onyx, (Kuratorenbezirk) und lernt bei ihm, wie ihr selbst einen Fluch auf Jumble anwendet. • Wenn ihr nun Jumble verflucht, nimmt dieser seinen eigenen und den Übelwinds von euch.
Finde Jhelia für Craddock	<ul style="list-style-type: none"> • Findet Jhelia an der Bar zur Schwelenden Leiche • Sie wird euch mitteilen, dass ihr Craddock sagen sollt, dass er verschwinden soll • Geht zurück zu Craddock, der euch sodann einen Job für 30 Münzen anbietet
Suche einen Grabstein für den Ausrufer von Es-Amon	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit Tod-der-Namen im nordöstlichen Stock
Töte die Werratte in Phineas Keller	<ul style="list-style-type: none"> • Für einen Auftrag gleich zu Beginn des Spiels ist dieser schon einigermaßen schwer. Nehmt also gute Waffen oder Zauber mit in den Keller.

Der Stock – Nordwesten



- Schleifer dieser Region:
- Ario (Spelunke)
- Ein-Ohr (Nordwesten der Karte)
- Mar (Erst im Süden dann im Nordwesten der Karte)
- Mhult (Nordosten der Karte)
- Nestor (Spelunke)
- Porphion (Nordwesten der Karte)
- Vlies (Nordwesten der Karte)

- Begeht euch in die Spelunke
- Sprecht zunächst mit *Ario* darüber *Nestor* loszuwerden und dann mit *Nestor* selbst.
- *Nestor* braucht seine Gabel, damit er zu seiner Ebene zurückzukehren kann.
- Verlast die Spelunke daraufhin wieder und tötet Ein-Ohr
- Hebt die Gabel auf und bringt sie *Nestor*. Er gibt euch als Gegenleistung Ein-Ohrs Ohrring.
- Sprecht jetzt mit *Ario* und gewinnt auch hier kostenlose, lebenslange Übernachtungen.
- Wieder an der frischen Luft, unterhaltet euch mit *Mhult*, für ein paar neue Infos
- Redet mit *Porphion* und erfüllt seinen Auftrag. Bei ihm könnt ihr jetzt immer wieder euren Beruf zum Kämpfer wechseln
- Als nächstes würde ich die Gasse der Gefährlichen Ecken aufsuchen.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Bring das Kästchen zu Ku'atraa (Mar)	<ul style="list-style-type: none">• Geht zu Ku'atraa's Lager (südwestlicher Stock)• Lauft danach zu Brasken Absteige (südwestlicher Stock)• Begeht euch zu Shilandra's Absteige (nordöstlicher Stock)

	<ul style="list-style-type: none">• Geht zur Kathedrale im Osten der Gasse der Gefährlichen Ecken• Kehrt zu Mar zurück und erzählt ihm die Geschichte
Finde Porphirons Halskette	<ul style="list-style-type: none">• Begeht euch zum südöstlichen Teil des Stocks und dort zu den 3 schwarz/rot gekleideten Schlägern am linken Ende der "Bar zur Schwelenden Leiche"• Zahlt ihnen 10 Münzen, oder tötet sie, um die Halskette zu erhalten• Bringt die Halskette zurück zu Porphiron
Nestor für Arlo, den Spelunkenbesitzer, beseitigen	<ul style="list-style-type: none">• Findet Nestor's Gabel (s.u.)
Nestors Gabel finden	<ul style="list-style-type: none">• Tötet Ein-Ohr im Nordwesten

Der Stock - Gasse der Gefährlichen Ecken



- Schleifer dieser Region:
- Krystall (Nordosten der Karte)
- Rauk (Süden der Karte)
- Schwarzrose (Norden der Karte)
- Verrotteter William (Südwesten der Karte)

- Hier geratet ihr in eine Art Bandkrieg. Netterweise dürft ihr euch entscheiden, welcher Seite ihr helfen wollt. Entweder töten ihr den *Verrotteten William* für *Krystall* oder umgekehrt.
- Geht zu *Rauk* im südlichen Gebäude und besorgt ihm seine Ringe
- Bringt das Kästchen zu *Aola* in der Kathedrale
- Um dem Verlauf der Geschichte zu folgen, solltet ihr als nächstes den Lumpensammler Platz aufsuchen

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Der Verrottete William will, dass ich Krystall umbringe	<ul style="list-style-type: none"> • Wie zuvor berichtet, befindet sich Krystall im Nordwesten der Karte
Der Verrottete William will, dass ich Schwarzrose umbringe	<ul style="list-style-type: none"> • Wie Oben erwähnt, befindet sich Schwarzrose im Nord der Karte
Du sollst für Rauk drei Ringe aus seinem Zelt holen	<ul style="list-style-type: none"> • Eigentlich wohnt Rauk eher in drei Zelten. Ihr müsst also aus jedem einen Ring holen • Bringt diese zu Rauk • Schaut euch die Beschwörung an und seht zu, wie das Lim-Lim die Magier tötet. • Schnappt euch anschließend die Schriftrollen und den Rest
Krystall will, dass ich den Verrotteten William umbringe	<ul style="list-style-type: none"> • Wie bereits erwähnt, befindet sich der Verrottete William im Südosten der Karte
Krystall will, dass ich Schwarzrose umbringe	<ul style="list-style-type: none"> • Wie oben aufgeführt, befindet sich Schwarzrose im Norden der Karte

Der Stock - Lumpensammler Platz



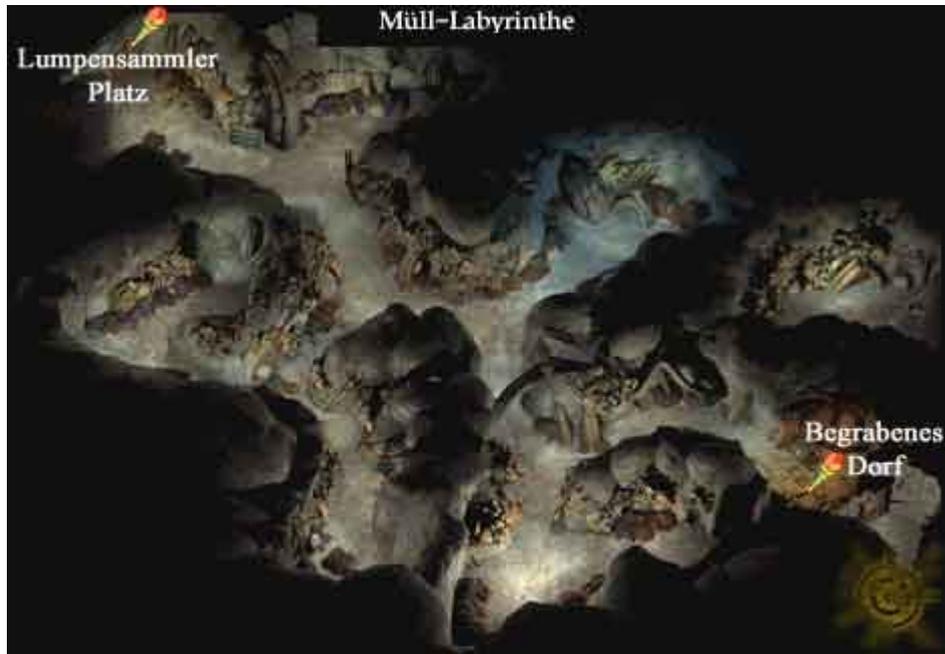
- Schleifer dieser Region:
- Gelbfinger (Südosten der Karte)
- Grabteiler (Osten der Karte)
- Jarym (Süden der Karte)
- Mark-Freund (Osten der Karte)
- Mebbeth (Hütte der Hebamme)
- Nodd (Mitte der Karte)
- Rattenknochen (Osten der Karte)

- Sprecht mit *Gelbfinger*, welcher *Morte* zurückhaben will. Ihr dürft euch entscheiden, ob ihr *Morte* zurückkauft, oder *Gelbfinger* lieber tötet
- Wenn ihr ein Dieb werden wollt, könnt ihr mit *Rattenknochen* reden
- Wenn ihr hingegen ein Magier werden wollt, müsst ihr *Mebbeth's* Aufgaben erfüllen
- Erledigt *Nodds* Auftrag
- Um dem Geschichtsfaden zu folgen, geht zum Eingang der Karte zurück. Etwas nördlich von hier ist ein Gebäude mit einer verschlossenen Tür
- Tretet in das Portal
- Schnappt euch den Ramsch aus der Schublade in der Ecke
- Ein Kerl namens *Vlask* wird kurze Zeit später auftauchen. Ihr dürft euch wiederum entscheiden, ob ihr im den Portal Schlüssel abkauft, oder darum kämpft
- Verlasst den Raum mit dem Portal Schlüssel
- Redet mit *Mark-Freund* und lasst euch den Fingerknochen aushändigen
- Geht den westlichen Gang, bis zu seinem Ende im Nordosten, entlang
- Traut dem Ramsch und geht in das Portal
- Ihr könnt nun die Gegend zu den Müll-Labyrinthen verlassen

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Für den Mann am Lumpensammler-Platz herausfinden, wo Pharod's Leichen herkommen	<ul style="list-style-type: none"> • Geht runter zum verschütteten Dorf und redet mit Pharod
Finde Amarysse für Nodd	<ul style="list-style-type: none"> • Sie befindet sich unterhalb der Bar zur Schwelenden Leiche (südöstlicher Stock) • Geht zu Nodd zurück und gebt ihm das Geld, dass sie euch für ihn mitgegeben hat
Lass dich von Mebbeth in der "Kunst" unterweisen	<ul style="list-style-type: none"> • Finde die Kräuter die Mebbeth braucht • Geht dazu zum linken Händler am Marktplatz • Finde einen Gärtner, der Mebbeth Kräuter hat • Geht zu Der-um-Bäume-trauert im südwestlichen Stock, um die Samen wachsen zu lassen • Hole Mebbeths Wäsche von Grisol (südwestlicher Stock Marktplatz) • Besorgt bei Kossah-Jai Tinte für Mebbeth (südwestlicher Stock) • Finde Meir'am und besorge die Tinte für Mebbeth (südlich vom Marktplatz) • Holt euch einen Behälter vom Händler über Kossah-Jai • Geht letztendlich zu Mebbeth zurück und werdet zum Magier
Suche den Zauber-Rubin für Jarym	<ul style="list-style-type: none"> • Um ihn zu bekommen müsst ihr zunächst Mar's Kästchen Auftrag erledigen • Nachdem ihr Aola das Kästchen übergeben habt, könnt ihr ihm den Rubin daraus für 300 abkaufen (oder auch 200 Münzen wenn ihr ihn runter handelt)

Das Müll Labyrinth



Diese Gegend ist kurz und schmerzlos. Ihr braucht eigentlich nur das andere Ende der Karte erreichen. Wenn ihr wollt, könnt ihr gerne jeden Schläger töten, der hier umherirrt. Der Ausgang im Südosten wird von Bish bewacht, den ihr am besten erst mal von seinen Anhängern weglockt, bevor ihr ihn angreift, da er sonst etwas schwerer zu besiegen ist. Erholt euch also ggf. und geht dann zu seinen Gefolgsleuten herüber. Anschließend könnt ihr die Falltür zum Begrabenen Dorf hinunter klettern. Solltet ihr eine friedliche Lösung anstreben, könnt ihr ihn ebenso gut davon überzeugen, euch passieren zu lassen, in dem ihr die Dialoge 1 und 6 wählt (1200 XPs). Im nordöstlichen Raum gibt es zudem noch einen Torbogen, der als Portal dient. D.h. sofern ihr einen Schädelrattenschwanz habt.

Das begrabene Dorf



- Schleifer dieser Region:
- Ku'u Yin (Mitte der Karte (aber erst nachdem ihr mit Pharod gesprochen habt))
- Marta die Näherin (Westen der Karte (in ihrem Haus))
- Quint (Norden der Karte (in seinem Haus))
- Radine (Süden der Karte)
- Uhir (Osten der Karte)



- Schleifer dieser Region:
- Pharod (Nordosten der Karte)



Mittig im Norden der Karte findet ihr *Quint's* Geschäft. Hier könnt ihr eure Beute aus den Müll-Labyrinthen verkaufen und neue Vorräte erstehen. Außerdem wird er euch bitten seinen Gifttalisman zu suchen.

- Begeht euch zu Pharod's Hof und quetscht alle Informationen aus diesem raus. Dabei solltet ihr seinen Bronze Kugel Auftrag erhalten.
- Geht zu Marta der Näherin
- Redet mit ihr und sagt ihr, dass sie euch die Innereien entnehmen soll. Wodurch ihr einen neuen Ring für euch und einen Zahn für *Morte* erhaltet.
- Begeht euch wieder nach draußen und redet mit *Ku'u Yin* und *Radine*. *Ku'u Yin* scheint seinen Namen zu vermissen und *Radine* hat scheinbar zwei. Welch ein Zufall. Ihr könnt euch sicherlich denken, was zu tun ist.
- Zuletzt trifft ihr noch *Uhir* im Osten, der euch seinen Messer Auftrag gibt.
- Jetzt könnt ihr euren Weg in die Weinenden Stein Katakomben im Südosten fortsetzen.
- Wenn ihr später im Spiel die Zwischensequenz mit *Pharod* gesehen habt, könnt ihr zu ihm zurück gehen. Von dort gelangt ihr, mit Hilfe von Pharods Krücke, durch den dann offenen Teleporter im Norden, in seinen Tresorraum.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Finde die Bronze Kugel für	<ul style="list-style-type: none">• Sie liegt in der Nordöstlichen Ecke der

Pharod	Untergegangenen Nationen
Finde Uhirs Glücksmesser und bring es ihm zurück	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit dem "Ghul mit Messer" in den toten Landen • Er möchte leider etwas zu essen von euch bevor, er euch das Messer gibt • Gebt dem Ghul mit Messer, daher die Rattenschwänze der Schädelratten im Westen der Karte (oder etwas anderes essbares)
Hol Quints Gifttalisman von der Leiche von Gris	<ul style="list-style-type: none"> • Gris liegt in einer der Gruften der Weinenden Stein Katakomben • Den Gifttalisman findet ihr jedoch im Südwesten dieser Karte. Genauer gesagt an der südlichen Wand von Martas Haus

Weinende Stein Katakomben



Diese süßen kleinen Schädelratten, die in diesen Katakomben umher laufen, sind unglaublich leicht zu töten, sofern sie alleine sind... aber wenn ihr es zulässt, dass sie sich in Gruppen versammeln, werden sie zu einem echten Problem, das sogar Blitze auf euch schleudert.

- Das Steingesicht *Glyve* im Westen vermittelt euch die wichtigste Quest dieser Gegend
- Den zweiten Auftrag dieser Katakomben bekommt ihr (erst wenn ihr die Sprechende Knochen Fertigkeit von *Mary* beherrscht) von Chad, der am Eingang zur Tote Lande liegt
- Kontrolliert alle Krypten bevor ihr euch in die toten Landen begeben
- In der Verstümmelte Krypta findet ihr einen alten Arm von euch, den ihr mitnehmen solltet, da ihr durch ihn an neue Tätowierungen kommt
- Auf Gris stößt ihr in der Krypta der umarmten. Ihr benötigt jedoch erst einmal von der *Muffigen Mary* die Fähigkeit, mit den Toten zu sprechen, um euch mit ihm zu unterhalten.
- In der Mosaik Krypta könnt ihr einen Magischen Hammer finden
- In der zerschmetterten Krypta wartet ein Dolch darauf das ihr ihn mitnehmt

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Finde die Karaffe des endlosen Wassers	<ul style="list-style-type: none">• Die Karaffe liegt im Osten der Untergegangenen Nationen
Töte die Varguillen, damit die Leiche von Chad nicht selbst zur Varguille wird	<ul style="list-style-type: none">• Tötet die drei Varguille, welche sich an den Treppen zur Verstümmelungs-Krypta befinden

Tote Lande



- Schleifer dieser Region:
- Alkaste (Süden der Karte)
- Die Muffige Mary (Südwesten der Karte)
- Ghul mit Messer (Südosten der Karte)
- Hagrinn, der Trostlose (Läuft durchs gesamte Dungeon)
- Namenloser Zombie (Mitte der Karte)
- Rätselskelett (Mitte der Karte)
- Skelett Händler (Mitte der Karte)
- Soego (Nordosten der Karte)
- Verwirrtes Skelett (Mitte der Karte)
- Zweifelndes Skelett (Mitte der Karte)

In dem Augenblick, als ihr die toten Lande betretet, seid ihr auch schon von einer kleinen Übermacht umzingelt. Es bleibt euch eigentlich nur noch die Aufgabe. (Anmerkung: Ich habe versucht gegen die Gegnermassen anzukommen und muss sagen, dass es zwar möglich aber nicht zu empfehlen ist. Wenn ihr jedoch keine Lust habt, euch die nächsten 2 Stunden mit zahlreichen Dialogen um die Ohren zu schlagen, dann ergeht euch eben nicht).

- Anschließend findet ihr euch zusammen mit *Soego* in einem Raum im Norden der toten Lande wieder (Was mich persönlich beim ersten mal sehr überrascht hat, da ich *Soego* am Anfang in der Leichenhalle getötet hatte- ein Bug)
- Euer nächstes Ziel ist *Soego* als Rattenspion zu enttarnen, um aus den toten Landen zu entkommen. Von hier an gibt es zwei Wege:

Lösungsweg Nr. 1

- Redet mit *Soego*
- Sprecht anschließend mit dem *Zweifelnden Skelett*
- Sagt *Soego*, dass das *Zweifelnde Skelett* über den wahren Tod nachdenkt
- öffnet den großen Kasten und schnappt euch *Soegos* Journal nachdem er den Raum verlassen hat
- Sagt *Hagrinn*, dass *Soego* ein Spion ist
- Nehmt euch *Soegos* Kopf, nachdem *Hagrinn* ihn töten lassen hat
- Redet mit *Hagrinn*, um den Schädelratten Auftrag zu bekommen
- Tötet die Schädelratten und sprecht erneut mit *Hagrinn*

Lösungsweg Nr. 2

- Versucht mit der *Muffigen Mary* zu reden (wie ihr könnt sie nicht verstehen???)
- Sprecht mit *Hagrinn* darüber, dass ihr die *Muffige Mary* nicht verstehen könnt
- Redet abermals mit *Mary* und sie wird euch die Fähigkeit beibringen mit den Toten zu reden (Erzählende Knochen), was sie aber auch bei Lösungsweg 1 einfach so macht ohne dass ihr mit *Hagrinn* darüber gesprochen habt
- Sagt *Mary*, dass etwas falsch ist und ihr mit dem *Schweigenden König* reden müsst
- Geht durch das von *Mary* erzeugte Portal und entdeckt so *Hagrinn*s gut gehütetes Geheimnis
- Erzählt *Hagrinn*, dass ihr über den *Schweigenden König* Bescheid wisst

- Vergesst nicht den Blutbrücken Zauberspruch, links neben der Tür zu Soegos Gemächern, mitzunehmen.
- Wenn ihr genug Intelligenz besitzt, dürft ihr das Rätsel des *Rätselskeletts* lösen (Dialog: 1,1,1,1,1,1 6250 XPs). Oder euch zuvor die Lösung vom Verwirrten Skelett organisieren.
- Falls ihr den ersten Weg gewählt habt, könnt ihr *Hagrimm* auch noch davon überzeugen, dass er euch den Schlüssel zum *Schweigenden König* gibt
- Nun dürft ihr euren Weg zu den Untergegangen Nationen fortsetzen.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Bring dem Ghul mit Messer etwas zu essen	<ul style="list-style-type: none"> • Tötet die Schädelratten, wie von Hagrimm verlangt, und gebt dem Ghul die Rattenschwänze zu essen
Finde den Namen für die Namenlose Zombiefrau	<ul style="list-style-type: none"> • Redet einfach noch einmal mit ihr und sagt ihr, sie solle sich einen neuen ausdenken
Gib Hagrimm einen Grund Soego aus den toten Landen zu vertreiben	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit dem Zweifelnden Skelett • Sagt Soego, dass das Zweifelnde Skelett über den wahren Tod nachdenkt • Öffnet den großen Kasten und schnappt euch Soegos Journal, nachdem er den Raum verlassen hat • Sagt Hagrimm das Soego ein Spion ist
Suche und töte Schädelratten in den toten Landen	<ul style="list-style-type: none"> • Sie sind im westlichen Flur der toten Lande

Die untergegangenen Nationen



Diese Gegend ist wirklich einfach (sofern ihr euch in den toten Landen ergeben habt). Sie birgt einige wirklich leicht zu tötende Gegner in sich (Trocopotaca 850 XP's pro kill).

- Im östlichen Teil der untergegangenen Nationen liegt eine Leiche die von einigen 'Niedrigen Varguilen' bewacht wird. Hier findet ihr die Karaffe des endlosen Wassers.
- In der südöstlichen Ecke, nahe dem Weg zur Gruft, liegt die Bronze Kugel, welche *Pharod* begehrt.
- Betretet die Gruft (alleine)
- Jetzt beginnt die wirklich einfachste Phase (da ihr alleine seid und immer wieder am

- Eingang startet sofern ihr sterbt)
- Versucht zum mittleren Raum zu kommen (aber tretet nicht auf das Zeichen), worauf hin ihr in den westlichen Raum teleportiert werdet.
 - Schnappt euch den Schlüssel aus dem Sarkophag
 - Tretet auf die Zeichnung und ihr steht wieder am Eingang.
 - Versucht noch mal den mittleren Raum zu erreichen
 - Nun werdet ihr zum östlichen Raum teleportiert. Nehmt den Schlüssel aus dem Sarkophag.
 - Versucht zum mittleren Raum...
 - Versucht zum mittleren Raum... und tatsächlich ihr seid drin
 - Lest alle 8 beschrifteten Wände und drückt sie anschließend, um den Sarkophag zu öffnen
 - Öffnet den Sarkophag und nehmt den letzten Schlüssel an euch
 - Geht nach Süden in den Teleporter
 - Nehmt den Inhalt der Kiste an euch und verlasst die Gruft über den Teleporter
 - Setzt euren Weg zu den Gedankenlabirinth fort

Gedankenlabirinth



Diese Gegend ist etwas schwieriger, als die vorangegangenen. (Ich hoffe, ihr habt noch ein paar Heilmittel bei euch)

- Wenn ihr eintretet werdet ihr von *Mantouk* an das andere Ende des Dungeons teleportiert.
- Schlagt euch also euren Weg durch das Schädelrattenkollektiv
- Im Osten findet ihr das Kollektiv selbst mit seinem Anführer, *Viele-als-Einer*

- Nachdem ihr euren Weg gefunden habt, begeben euch zurück in die weinenden Stein Katakomben und gebt Glyve seine Karaffe des endlosen Wassers. Er wird euch verkünden, dass ihr *Nemelle* aufsuchen sollt, damit sie euch das Zauberwort für die Karaffe gibt.
- Danach könnt ihr alle noch unerledigten Aufträge in Angriff nehmen: Bringt *Pharod* Beispielsweise seine Bronze Kugel, holt euch *Annah*, erzählt jedem von Pharod's Geheimnis etc.
- Anschließend empfiehlt es sich, den Abgetrennten Arm zu *Fell* in den Tätowierladen zu bringen (südöstlicher Stock), damit ihr neue Tätowierungen erhaltet
- Mit *Annah* in eurer Party, könnt ihr jetzt zu der aufgemalten Tür neben dem Tätowierladen gehen und das Mietshaus der Schläger betreten.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Decke die Schwächen des Schweigenden-Königs für Viele-als-Einer auf	<ul style="list-style-type: none">• Hierfür müsst ihr lediglich den Raum vom Schweigenden König erreichen. Der Auftrag bringt euch aber gar nichts ein, da Viele-als-Einer euch lediglich angreift

Das Mietshaus der Schläger



Willkommen im Hauptquartier der Schläger. Euer Ziel hier ist eigentlich nur zum Ausgang, am

südwestlichen Teil des Hauses, zu gelangen. Auf dem Weg dorthin müsstet ihr aber noch ein oder zwei andere Dinge erledigen. Das Mietshaus ist übrigens mit ein paar Fallen gespickt. Sollte sich *Annah* in eurer Gruppe befinden, dann sorgt dafür, dass sie diese aufspürt bevor ihr reinlauft.

- In der Mitte der Karte trifft ihr auf *Sybill*, welche euch von einer Geheimtür und einem Magier mit dem Ausgangsschlüssel im 2. Stockwerk erzählt
- Folgt den Treppen im Osten nach oben
- Tötet den Magier, nehmt seinen Schlüssel an euch und kehrt ins Erdgeschoss zurück
- Jetzt gibt es erneut 2 Wege, aus dem Gebäude zu entkommen
 - 1. Folgt *Sybill*s Rat und benutzt die Geheimtür im Südwesten
 - 2. Geht einfach durch die große Tür vor der *Sybill* steht und bekämpft die Horde (ca. 12 Schläger)
- Wenn es eure Vitalzeichen zulassen, würde ich vorschlagen, dass ihr das Dutzend aus dem Weg schafft. Das bringt euch im Gegensatz zum 1. Weg nämlich 1000 XPs von *Sybill* und noch einen Bonusgegenstand, sobald ihr in der Gasse der heulenden Seufzer seid.

Gasse der heulenden Seufzer



- Folgt dem Straßenverlauf bis zum Ausgang im südöstlichen Teil der Karte.
- Redet mit der schwangeren Wand. Somit erhaltet ihr den Auftrag einen *Dabus* zu beseitigen
- Begebt euch also zum Haus im Westen.
- Wenn ihr eintretet werdet ihr bemerken, dass der *Dabus* bereits tot ist
- Schnappt euch den Hammer und versucht euch auf ihn zu konzentrieren (XPs)
- Kehrt zum Steingesicht zurück und redet abermals mit ihm
- Geht zu dem *Dabus* links vom Haus und erzählt ihm vom Schicksal seines Freundes
- Nachdem er das Haus betreten hat, benutzt den gefundenen Hammer, um die Wand, an der der *Dabus* eben noch gearbeitet hat, einzureißen.

- Geht in Richtung Osten und zerstört die zweite Müllwand mit dem Brecheisen (wenn ihr eures mittlerweile verkauft haben solltet, könnt ihr ein neues im Lagerraum des Mietshauses ergattern)
- Begeht euch anschließend wieder zur schwangeren Wand. Sprecht sie aber noch nicht an
- Nehmt *Morte* alle Gegenstände ab, die ihr jemals wieder benutzen wollt
- Redet mit dem Steingesicht. Nach einer kurzen Zwischensequenz landet ihr im Handelsbezirk

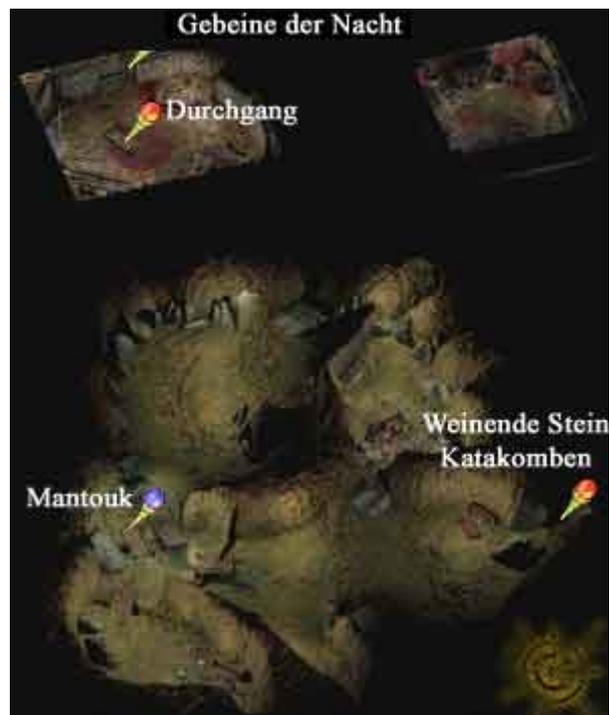
2. Teil: Die Oberstadt

Der Handelsbezirk



- Schleifer dieser Region:
- Aalek (Marktplatz)
- Anazai (Westen der Karte)
- Anze (Marktplatz)

- Asche (Marktplatz)
- Brokah (Pfandhaus)
- Bryon Nimms (Osten der Karte)
- Cinder (Marktplatz)
- Conall (Lager)
- Corvus (Marktplatz)
- Deran (Nordwesten der Karte)
- Drixel (Marktplatz)
- Gesetzesspötter Penn (Druckerei)
- Gewölbe der neunten Welt (Lager)
- Goldspore (Links vom südlichen Eingang des Marktplatzes)
- Gort (Südwesten der Karte)
- Grosuk (Nordosten der Karte)
- Hamrys (Sargmacher)
- Karina (Marktplatz)
- Kiina (Südosten der Karte)
- Lazlo (Marktplatz)
- Leena (Lager)
- Lenny (Südosten der Karte)
- Miccah (Pfandhaus)
- Otis (Lager)
- Schwachbaum (Sargmacher)
- Sebastion (Südwesten der Karte)
- Thorp (Südwesten der Karte)
- Trist (Nordwesten der Karte)
- Yi'minn (Westen der Karte)
- Zerb (Südwesten der Karte)



So, *Morte* ist also erst mal weg... wenn ihr ihn zurückhaben wollt, müsst ihr euch zum verfallenen Haus im Südosten begeben

- Hier begegnet ihr *Lothar*, der euch den Auftrag geben wird eine Gruft zu suchen und ihm den Inhalt dieser zu beschaffen. Da es sich bei dieser um eure eigene dreht und ihr diese zuvor bereits aufgesucht habt, könnt ihr im dieses auch sofort mitteilen. Im Austausch für *Morte* möchte er jedoch einen anderen Kopf. Falls ihr weder den Schädel von *Akastes*, *Hargrimms*, *Mantouks*, *den Schweigenden König*, *Soegos* oder der *Muffigen Mary* habt, braucht ihr lediglich die Couch in der Mitte des Raumes bewegen und die Treppe hinunter zu steigen. Dort werdet ihr erneut auf *Mantouk* stoßen, dem ihr einfach nur seinen Kopf abnehmen müsst
- Sprecht ihr *Lothar* anschließend erneut an, verkauft er euch Heilmittel. Außerdem könnt ihr euch mit den anderen Schädeln unterhalten
- Als nächsten Stop würde ich den Marktplatz vorschlagen
- Hier könnt ihr kräftig Geld für Waffen und Sprüche verprassen. Falls ihr ein paar Erfahrungspunkte ergattern wollt, könnt ihr *Corvus* und *Karina* zusammen bringen. Nachdem ihr auf normalen Wege ca. 4500 XPs eingestrichen habt, könnt ihr so oft ihr wollt mit *Karina* reden und jedes Mal 500 XPs kassieren
- Um in den Belagerungsturm zu gelangen, müsst ihr euch hier auf dem Marktplatz mit *Lazlo* unterhalten. Er erzählt euch, dass ihr euch auf die linke Zugbrücke stellen müsst um in den Turm zu gelangen. Der Golem darin verkauft einige wirklich gute Waffen. Außerdem fertigt er euch die Klinge des Unsterblichen an.
- Löst anschließend die restlichen der im Folgenden aufgeführten Aufträge und setzt euren Weg in die Gießerei fort:
- Für den Fall, dass ihr *Dak'kon* nicht in eurer Party habt könnt ihr noch ein paar Erfahrungspunkte mehr absahnen. Sucht *An'azi* und helft ihr bei ihrem Problem ohne sie dabei zu verletzen. Sprecht danach mit *Yi'minn*, der euch seine Hilfe bei der Rückbeschaffung eurer Erinnerungen anbietet. Folgt ihm und lasst euch von ihm töten (während ihr sterbt könnt ihr ein Gespräch mithören, bei dem es um eine Invasion Githzerai Festung geht). Erzählt *Ki'ina* von der Invasion und voila.
- Sofern ihr *Hamrys* Pläne wiederbeschafft habt, dürft ihr übrigens auch von ihm jedes Mal, wenn ihr mit ihm redet, 2000 XPs absahnen.

Gießerei-Bug in der deutschen Version:

Anscheinend gibt es im ersten Release der deutschen Übersetzung einen kleinen Fehler. Um die Gießerei zu betreten braucht ihr zunächst den Auftrag von *Goldspore*, eine Nachricht zu *Keldor* in die Gießerei zu bringen. Wenn ihr dann zur Torwache geht wählt die 7. Antwort "Nichts besonderes, tut mir leid" und ihr werdet eingelassen.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Bring den Handzettel zu <i>Barkis</i> in der Bar "Zur Schwelenden Leiche"	<ul style="list-style-type: none"> • Ja, genau. Was sollte ich dem noch hinzufügen?

Bring Gesetzespötter Penn einen Handzettel zum drucken in die Druckerei	<ul style="list-style-type: none"> • Wie gesagt geht in die Druckerei...
Eine Nachricht von Daurian bei der Gießerei zu Keldor bringen (Auftrag von Goldspore)	<ul style="list-style-type: none"> • Falls ihr (dank des Übersetzungsbugs) nicht in die Gießerei gelangen solltet, wählt bei der Wache die Antwort "Tut mir leid, nichts besonderes"
Finde die Nachthexe Ravel Rätselschön	<ul style="list-style-type: none"> • Diese wirklich riesige Quest ergibt sich mit dem weiteren Geschichtsverlauf. Im Großen und Ganzen müsst ihr euer transportables Portal vom Empfang der Gießerei abholen und einen Schlüssel aus einem Taschentuch mit Hilfe von Ravels Tochter anfertigen
Finde Trist's Schuldscheine	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit Byron Nimms (SW) • Sprecht mit Lenny (SO) • Fragt Gewölbe der neunten Welt nach den Scheinen (NO) • Redet wieder mit Deran (NW)
Grabpläne aus dem Lager holen	<ul style="list-style-type: none"> • Geht ins Lager und fragt "Gewölbe der neunten Welt" nach den Plänen
Karina braucht einen Freund	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit Corvus über Karina und dann wieder mit Karina selbst
Schwachbaum von seinem Zombiezustand befreien	<ul style="list-style-type: none"> • Fragt Sebastion zu Schwachbaums Erlösung aus • Geht zurück zu Schwachbaum und befreit ihn
Suche einen Schädel von großem Wert	<ul style="list-style-type: none"> • Besorgt euch hierfür entweder Akastes, Hargrimms, Mantouks, den des Schweigenden König, Soegos oder den der Muffigen Mary.
Töte Grosuk den Abishai für Sebastion	<ul style="list-style-type: none"> • Ihr könnt zwar auch dem Abishai erzählen, dass ihr ihn töten sollt (woraufhin dieser dann Sebastion tötet). Es bringt euch aber mehr, wenn ihr den Abishai um die Ecke bringt.

Die große Gießerei



- Schleifer dieser Region:
- Alissa Tield
- Nadilin
- Thildorn



- Schleifer dieser Region:
- Bedai Lihn
- Nihil Xander
- Saros
- Sarossa

Die große Gießerei bietet euch ebenso große Aufgabenvielfalt, welche ihr jedoch nicht komplett erledigen müsst. Zum Ersten könnt ihr hier den Göttermenschen beitreten. Zum Zweiten könnt ihr die Traummaschine reparieren. Wodurch ihr eine weitere Vision erhaltet. Zum Dritten und letzten könnt ihr hier einige Aufträge für die Anarchisten absolvieren, wodurch ihr ihnen anschließend beitreten dürft. Zu allererst solltet ihr jedoch erst einmal euren Auftrag aus dem Handelsbezirk erledigen und *Keldor* in der Halle der Göttermenschen die Nachricht überbringen. Die zweite Sache (euch den Göttermenschen anzuschließen) steht euch selbstverständlich vollkommen frei. Wenn ihr

es wollt, könnt ihr *Keldor* gleich mal dazu befragen.

- Falls ihr euch den Göttermenschen anschließen solltet, erhaltet ihr übrigens einen Bonus Punkt auf eure Weißheit von *Sarossa*
- Um die Traummaschine zu reparieren, müsstet ihr euch mit *Nihil Xander* unterhalten. Den Anarchisten könnt ihr euch erst anschließen, nachdem ihr zu den Göttermenschen übergewechselt seid und *Bedai-Lihn* gesagt habt, ihr traut der Philosophie der Göttermenschen nicht mehr
- *Nadilin* managed so eine Art von Pfandhaus. Wenn ihr ihm einen Leihschein gebt, erhaltet ihr den dazugehörigen Gegenstand. (Hier könnt ihr nachher euer tragbares Portal abholen, sobald ihr den Schein dafür vom Advokaten habt)
- Solltet ihr zur Zeit ein Dieb sein oder *Annah* in eurer Truppe haben, könnt ihr auch jetzt schon etwas von ihm bekommen. Beklaut ihn einfach und gebt ihm den gestohlenen Schein zurück Siehe da, ihr erhaltet "Der Rechtverteidiger" (eine sprechende Keule mit 3-12 Wuchtschaden die eure Heilung beschleunigt)
- Sobald ihr die Aufträge abgeschlossen habt, führt euch euer Weg zum Bezirk der Kuratoren.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Besorg eine Phiole mit Fleisch und Blut	<ul style="list-style-type: none"> • Geht zur Apotheke im Bezirk der Kuratoren und fragt den Inhaber nach der Phiole
Besorge einen mit Rasiermessern besetzten Vogelkäfig	<ul style="list-style-type: none"> • Sprecht im Lazlo, um in den Belagerungsturm zu gelangen (wenn ihr das noch nicht getan habt) • Fragt den Golem im Belagerungsturm nach dem Vogelkäfig
Bringe Xander ein Sargkissen	<ul style="list-style-type: none"> • Versucht Hamrys den Sargmacher nach einem Kissen zu fragen • Geht ins Lager und holt das Kissen vom Gewölbe der neunten Welt
Hilf dabei die Traummaschine in der großen Gießerei wiederherzustellen	<ul style="list-style-type: none"> • Erledigt die folgenden 3 Aufträge
Hindere Sandoz sich umzubringen	<ul style="list-style-type: none"> • Geht hoch zur 1. Etage und redet mit Sandos hinter der Tür, bis dieser sie öffnet
Kläre den Mord an Avilon dem Schmied auf	<ul style="list-style-type: none"> • Sprecht einige Male abwechselnd mit Thildorn und Saros und letztendlich noch einmal mit Badai-Lihn • Redet mit Keldor um den Mörder zu beschuldigen. Wenn

	<p>ihr +1 Weisheit bekommen wollt, beschuldigt Saros nicht. Redet nach Thildorns Verurteilung mit ihm und sprecht anschließend mit Sarossa über ihre spezielle Fähigkeit.</p>
<p>Sabotiere die Maschine der Göttermenschen im Auftrag von Bedai-Lihn</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Klaut Alissa Tield das Göttermenschensymbol • Untersucht die Maschine • Redet mit einem der Arbeiter über die Schwachstelle • Sabotiert die Maschine und meldet euch wieder bei Bedai-Lihn
<p>Schmiede einen Gegenstand</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit Thildorn um Eisenerz zu bekommen • Kauft Hammer, Zangen und den Rest bei Nadilin • Geht zu dem leeren Kessel und sucht euch einen Gegenstand zum schmieden aus
<p>Schmuggle Bedai-Lihn aus der Gießerei</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fragt Nadilin an der Rezeption nach einer Verkleidung und gebt sie dann Bedai-Lihn
<p>Töte Sandoz, den Bundmeister der Göttermenschen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Geht hoch in den ersten Stock und tötet ihn
<p>Trete den Göttermenschen bei</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erledigt die folgenden 3 Aufträge



Bezirk der Kuratoren



- Schleifer dieser Region:
- Aelwyn (Osten der Karte)
- Alter Dichter (Mitte der Karte)
- Betrunkener Magier (Westen der Karte)
- Eifer (Nordwesten der Karte)
- Elombarde (Osten der Karte)
- Gonkalves (Bekleidungsgeschäft)
- Jolmis Bote (Mitte der Karte)
- Malmaner (Nordwesten der Karte)
- Nemelle (Westen der Karte)
- Salabesh, der Onyx (Nordosten der Karte)
- Savhva Vjhul (Norden der Karte)
- Schlägerboss (Süden der Karte)
- Standish (Kuriösitätenladen)
- Vrischika (Kuriösitätenladen)
- Yvana (Kunstgalerie)

Dies ist das vermutlich größte und umfangreichste Gebiet des Spiels. Aus diesem Grund habe ich es in zwei weitere Abschnitte unterteilt: Das Bordell / Die städtische Festhalle

- Im Bekleidungsgeschäft, im Nordwesten der Karte, gibt es neue Gewänder für *Annah* und

Grace, die Gefallene, (sobald ihr sie in eurer Party habt).

- Im Südosten hingegen findet ihr den Kuriositätenladen, in dem ihr die Lösungen für die meisten Aufträge dieser Gegend kaufen könnt. Wenn ihr alle Aufträge erledigen wollt, würde ich vorschlagen, folgende Gegenstände zu kaufen: Elixir der schrecklichen Trennung, Schokoladen-Quasit, Scheusalszunge, *Deva*-Tränen, Gorgonische Salbe und die Würfelförmige Metallfigur (für den Fall das ihr den Modron-Irrgarten besuchen wollt).
- Im Süden findet ihr einen *Schlägerboss*. Nachdem ihr ihn getötet habt, bekommt ihr *Mertwyn's* Kopf. Welchen ihr wiederum zu seinem Körper, in die städtische Festhalle bringen solltet
- Redet mit *Aelwyn* im Osten, die euch beauftragen wird *Nemelle* für sie zu finden.
- Geht zu *Nemelle* an der Bar im Westen und sagt ihr, dass *Aelwyn* sie sucht. Als Dank wird sie euch das Passwort für die Karaffe des endlosen Wassers verraten.
- Ihr könnt jetzt zur Bar "Zur Schwelenden Leiche" (südöstlicher Stock) zurückkehren und *Ignus* mit der Karaffe übergießen (d.h. sofern ihr ihn in eurer Party haben wollt)
- Sucht die Kunstgalerie auf und klickt auf die Statue des Schreinenden Manns (im linken Bereich), untersucht die Risse und benutzt den Hammer, um einen neuen Dolch zu bekommen (4000 XPs). Benutzt die Gorgon Salbe an der Statue und kassiert erneut 4000 XP und einen Fähigkeitsbonus für *Morte*
- Im Süden des Kuratorenbezirks findet ihr außerdem *Finams* Haus. Sobald ihr euer paranoides Journal aus der Festhalle habt, kann er es für euch übersetzen.
- Ich schlage vor, als nächstes das Bordell zu besuchen und danach die städtische Festhalle zu erledigen. Falls ihr irgendwann genug von dem ganzen Gerede haben solltet, könnt ihr versuchen, euch durch die "Unter-Sigil" zu schlagen (aber seid gewarnt, dort unten hausen einige wirklich üble Kreaturen)

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Bring Malmaner's Kostüme von Gongalves wieder zurück	<ul style="list-style-type: none"> • Geht in das Geschäft, vor dem Malmaner steht, und fragt Gongalves nach dem Kostüm • Mallmaner wird euch nach einem zweiten Kostüm fragen, das ihr ebenfalls wieder von Gongalves bekommt
Finde Aelwyn für Nemelle	<ul style="list-style-type: none"> • Aelwyn befindet sich an der Bar im Osten
Finde Finam's Forschungsjournal und bringe es ihm zurück	<ul style="list-style-type: none"> • Es liegt im südwestlichen Teil des Bordells
Finde Nemelle für Aelwyn	<ul style="list-style-type: none"> • Nemelle steht an der Bar im Westen
Lern die Sprache des Rätselkästchens mit den zwölf Seiten	<ul style="list-style-type: none"> • Lest Finam's Notizen, welche ihr von ihm bekommt, wenn ihr ihm sein Journal wiederbringt, oder sie ihm einfach aus der Tasche entwendet

Mertwyn's Kopf zu seinem Körper zurückbringen	<ul style="list-style-type: none">• Bringt ihn Mertwyn der sich im Foyer der städtischen Festhalle
Spalte Pestel und Kilnn	<ul style="list-style-type: none">• Kauft das Elixier der schrecklichen Trennung im Kuriositätenladen und gibt es Pestel Kilnn
Verschaffe Iannis die Erlaubnis Deionarras Sinnstein zu verwenden	<ul style="list-style-type: none">• Fragt Splinter nach der Erlaubnis



Das Bordell



- Schleifer dieser Region:
- Dolora (Mitte der Karte)
- Ecco (Nordwesten der Karte)
- Grace, die Gefallene (Südlich, direkt am Eingang)
- Juliette (Südwesten der Karte)
- Kesai-Serris (Nordosten der Karte)
- Kimasxi-Natternzunge (Osten der Karte)
- Luis der Sprechende Schrank (Südwesten der Karte)
- Marrisa (Nordosten der Karte)
- Nenny Neunauge (Westen der Karte)
- Vivian (Westen der Karte)
- Yves, die Geschichtenjägerin (Südosten der Karte)



Die Hauptaufgabe dieses Etablissements besteht darin *Grace, die Gefallene*, für eure Party zu gewinnen. Und in Verbindung mit der städtischen Festhalle, den Schlüssel für *Ravel's-Irrgarten* zu bekommen. Aber neben dem gibt es noch eine Reihe anderer Aufgaben, die ihr unten finden könnt.

- Zunächst solltet ihr euch darum kümmern, dass *Ecco* ihre Stimme zurückerhält. Da ihr nur von ihr erfahrt, dass *Kesai-Serris* Ravel's Tochter ist (und ihr somit durch sie an den Schlüssel zu *Ravel's Irrgarten* gelangt).

- Nachdem ihr die unteren Aufgaben erledigt habt, setzt euren weg zur Festhalle fort.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Bing Dolora den Schlüssel zu ihrem Herzen zurück	<ul style="list-style-type: none"> • Sprich mit ihrem Vater Frohmann (städtische Festhalle). Er möchte etwas von euch, das sein Gedächtnis auslöscht • Sprecht mit Unerfülltes Verlangen (Oben in der Festhalle) • Erzählt dem Betrunkenen Magier (Osten des Kuratorenbezirks), dass er Unerfülltes Verlangen besuchen soll. Er wird euch daraufhin seinen Bierkrug geben. • Geht in die Kunstgalerie • Klickt auf die Vogel Skulptur (dieses Ding was aussieht als ob es brennen würde) • Redet mit Yvana über die Dunklen Vögel von Okantus • Benutzt den Bierkrug auf die dunklen Vögel von Okantus • Bringt Frohmann den Bierkrug mit den Vögeln • Oder vergesst einfach alles, was ich zuvor geschrieben habe und klaut Frohmann den Schlüssel aus der Tasche <ul style="list-style-type: none"> • Bringt Dolora den Schlüssel
Bring ein wenig Feuer in Juliettes Liebesleben	<ul style="list-style-type: none"> • Gebt den gefälschten Liebesbrief in der Druckerei ab (Handelsbezirk) • Überreicht Montague (Festhalle) den gefälschten Liebesbrief <ul style="list-style-type: none"> • Kehrt zurück zu Juliette und erzählt ihr die Geschichte
Finde Marissas Purpurschleier und bring ihn ihr zurück	<ul style="list-style-type: none"> • Geht wieder zu Nenny und fragt sie nach dem Schleier • Plaudert mit Kimsaxi • Sprecht abermals mit Nenny • Redet mit Luis dem Sprechenden Schrank (Südwesten) • Ihr braucht einen Geschicklichkeits- und Stärkewert von mehr als 16, um ihn Luis zu entreißen • Wenn ihr diese nicht habt bleibt euch nur noch die Möglichkeit Luis anzuflehen • Nun habt ihr gleich zwei Dinge in einem. Nämlich Vivians Duft an Marissas Schleier <ul style="list-style-type: none"> • Geht also zuerst zu Vivian und gebt den Schleier ab, um

	ihn dann anschließend ohne Duft zu Marissa zu bringen
Finde Vivians persönlichen Duft und bring ihn ihr zurück	<ul style="list-style-type: none"> • Fragt Nenny über den Duft aus • Redet mit Marissa und erledigt zunächst ihre Quest • Gebt Marissa ihren Schleier und ihr erhaltet Vivians Duft
Hilf Ecco, ihre Sprache zurückzuerlangen	<ul style="list-style-type: none"> • Übergebt Ecco die Scheusalszunge und die Deva-Tränen aus dem Kuriositätenladen
Mit den zehn Schülerinnen im Bordell sprechen	<ul style="list-style-type: none"> • Sprecht mit den neun Studenten und danach wieder mit Grace, die Gefallene • Sagt ihr, entweder das es nur neun Studenten gibt, oder das Luis der zehnte ist und sie wird sich eurer Gruppe anschließen

Die Städtische Festhalle



- Schleifer dieser Region:
- Advokat des Todes (Östlicher Lesunraum)
- Drei-Ebenen-Ausgerichtet (Östlicher Lesunraum)
- Frohmanns (Foyer)
- Jolmi (Eingangsbereich)
- Jumble (Foyer)
- Mertwyn, der Kopfloose (Foyer)
- Montague (Foyer)
- Qui-Sai (Rechts obere Raum des Foyers)

- Splinter (Eingangsbereich)



- Schleifer dieser Region:
- Unerfülltes Verlangen (Schlafgemächer)



- Schleifer dieser Region:
- Quell



- Schleifer dieser Region:
- Lady Dornenkamm

Der einzige Ausgang dieser Karte scheint jener im Osten des Gebäudes zu sein. Ihr könnt jedoch mit *Splinter* reden, welcher euch sodann in das öffentliche und Private Sinnsorium geleitet. Dieses ist aber nur möglich, wenn ihr eurer alten Fraktion Lebewohl sagt und ein Mitglied der Sinnsanten werdet. (Es ist möglich einige Fraktionen zu belügen und so einfach zu behaupten, ihr wäret bereits ein Mitglied. Dieses gelingt jedoch nur mit Charisma von mehr als 16)

- Lasst euch von *Splinter* ins öffentliche Sinnsorium bringen
- Holt euch die Erinnerungen aller Sinnsteine (wenn ihr genug Geld habt)
- Lasst euch von *Splinter* ins Private Sinnsorium geleiten und holt euch auch die Erinnerungen dieser drei Sinnsteine (Dank eines Bugs könnt ihr jedes Mal 6000 XPs einstreichen, wenn ihr *Ravel's* Sinnstein beschwört)
- Hier erfahrt ihr *Deionarra* Legendennummer von ihrem Sinnstein. Wenn ihr diese *Iannis* (dem Advokaten) nennt, bekommt ihr ein paar coole Gegenstände (eingeschlossen *Deionarra's* Hochzeitsring)
- Gebt *Quell* den Schokoladen-Quasit vom Kuriositätenladen und er gibt euch die Information über *Ravels* Tochter
- Zurück im Foyer könnt ihr euch gegen Geld (sie bezahlt euch) von *Jolmi* töten lassen
- Wenn ihr *Jumble* ein bisschen provoziert, belegt er euch mit einem Fluch
- Geht nach draußen und lasst euch von *Salabesh, dem Onyx*, beibringen wie ihr *Jumble* eurerseits mit einem Fluch belegen könnt
- Geht zurück zu *Jumble*, verflucht ihn und er wird den Fluch wieder von euch nehmen. Dieses hat den Vorteil, dass er gleichzeitig den *Übelwind* entfernt.
- Versucht nicht mit *Montague* zu kämpfen
- Wenn ihr Lust habt, könnt ihr die Lehrer für die Trainingsräume zurückholen
- Der Kämpfertrainer ist *Qui-Sai*. Um ihn zurück zu holen, müsst ihr zunächst erst mal wissen wer er ist (was ihr von einem der Kämpferschüler erfahren könnt). Dann könnt ihr ihn entweder überreden oder *Eli Sonnenhut* (Kuratorenbezirk) dazu bringen ihn zurückzuholen.
- Der Diebestutor ist eben genannter *Eli Sonnenhut*. Ihr könnt auch ihn überreden (wenn eure Charisma- und Weisheitswerte hoch genug sind) oder ihn einfach für seine Rückkehr bezahlen
- Die Magiertrainerin ist *Lady Dornenkamm*. Fragt einen Magier-Im-Training wer sie ist.
- Konfrontiert sie damit
- Begeht euch anschließend nach draußen und berichtet *Onyx* davon
- Geht nun zurück zu *Lady Dornenkamm*, sagt ihr, dass ihr *Onyx* Bescheid gesagt habt und sie wird sich fügen.
- Gebt *Mertwyn* seinen Kopf zurück (wenn ihr das nicht schon längst getan habt)
- Im rechten Flügel der Festhalle, in euren privaten Gemächern, findet ihr euer paranoides Journal (siehe Karte). Sobald ihr dieses mit Hilfe von *Finams* Aufzeichnungen (klaut sie ihm oder erledigt seinen Auftrag) übersetzt habt, erhaltet ihr eure Legendennummer. Mit welcher ihr wiederum von *Iannis*, dem Advokaten, euren Leihschein holen könnt. Womit ihr endlich an euer Faltbares Portal aus der Gießerei gelangt.
- Geht zum Haus des Advokaten und redet mit ihm über seine Tochter *Deionarra* und ihren Sinnstein
- Geht zurück zu *Splinter* und fragt ihn nach einer Erlaubnis für *Iannis*
- Begeht euch wieder zu *Iannis* und erzählt ihm die guten Neuigkeiten
- Fragt *Iannis* über eure Legendennummer aus
- Geht zurück zur Gießerei und gebt *Nahilin* euren Schein
- Wenn ihr euch nun noch den passenden Schlüssel zum Portal (aus dem Bordell) besorgt, könnt ihr *Ravels-Irrgarten* betreten

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Finde einen Weg um Frohmans Gedächtnis auszulöschen	<ul style="list-style-type: none"> • Sprecht mit Unerfülltes Verlangen (oben in der Festhalle) • Erzählt dem Betrunkenen Magier (Osten des Kuratorenbezirks), dass er Unerfülltes Verlangen besuchen soll. Er wird euch daraufhin seinen Bierkrug geben. • Geht in die Kunstgalerie • Klickt auf die Vogel Skulptur (dieses Ding was aussieht als ob es brennen würde) • Redet mit Yvana über die Dunklen Vögel von Okantus • Benutzt den Bierkrug auf die dunklen Vögel von Okantus <ul style="list-style-type: none"> • Bringt Frohmann den Bierkrug mit den dunklen Vögeln
Verschaff dir den Schlüssel	<ul style="list-style-type: none"> • Fragt Ecco nach Ravel • Fragt Kessai-Serris, ob sie Ravels Tochter ist • Redet mit Dolora, Juliette und Kimaxsi über Ravel • Fragt Kessai-Serris über ihre Halbschwester aus • Sprecht mit Quell über den Portalschlüssel • Holt euch das Taschentuch aus dem östlichen Raum des Bordells <ul style="list-style-type: none"> • Erstellt den Portalschlüssel mit dem Taschentuch und Kessai-Serris Blut

Ravels Irrgarten



Achtung! Das Folgende wird eine Art Trip ohne Wiederkehr. Wenn ihr einmal hier seid, kommt ihr für eine sehr lange Zeit nicht mehr nach Sigil zurück. Ich möchte euch also ans Herz legen zuvor ein paar Tätowierungen zu kaufen, die euer Charisma und eure Intelligenz erhöhen sowie evtl. ein paar Heilmittel. Die Tätowierung sind für das kommende Gespräch mit *Ravel* und einigen anderen Freaks danach recht wichtig. Zudem würde ich vorschlagen euren Beruf zum Magier zu wechseln

- So, ihr habt euch also endgültig dazu entschlossen *Ravels*-Irrgarten zu betreten. Na dann mal los sucht euch zuerst einen Weg zur Mitte des Irrgartens (denn dort ist *Ravel*)
- Habt ihr sie gefunden? Gut, dann redet doch mal mit ihr. Wenn eure Charisma- und Intelligenzwerte hoch genug sind, habt ihr mal wieder die Chance ein paar nette Sachen abzustauben. Solltet ihr auf eurer bisherigen Reise *Ei-Vene*, *Mebbeth* und *Marta* begegnet sein, erhaltet ihr zusätzliche Boni.
- Beantwortet alle ihre Fragen (kommt nicht auf die Idee eine Antwort zu verweigern).
- Sobald ihr genug Informationen beisammen habt, versucht das Gespräch zu beenden und *Ravel* zu verlassen. Sie wird euch nicht gehen lassen wollen. Was bedauerlicherweise zu einem Kampf führt. Versucht hierbei eure Angriffe auf *Ravel* selbst zu konzentrieren.
- In der südöstlichen Ecke des Irrgartens liegt ein geheimer Raum (dort könnt ihr Schwarzstachelzweige anfertigen). Es gibt aber nur zwei Wege dorthin.
 - 1. Ihr sterbt und erwacht dort wieder
 - 2. Ihr habt *Ravels* Haar oder die Schwarze Stachelhalskette und öffnet damit ein Portal in der Mitte der Karte
- Habt ihr wieder alles beisammen? Dann könnt ihr euren Weg durch das Dungeon zum Portal, in der nordöstlichen Ecke fortsetzen und euch in die Verdammnis der Außenländer Teleportieren lassen.



3. Teil: Die Aussenländer

Die Verdammnis



- Schleifer dieser Region:
- Kyse (Müllhalden-Verwalter) (Südosten der Karte)
- Roberta (Mitte der Karte)



- Schleifer dieser Region:
- An'izius (Nordwesten der Karte)
- Jasilya (Nordosten der Karte)
- Oberbefehlshaber des Wache (Süden der Karte)
- Siabha (Norden der Karte)
- Wernet (Süden der Karte)



- Schleifer dieser Region:
- Berrog
- Besudelter Barse
- Chek'ka Plute
- Dallan

- Dona Quisho
- Kitta
- Marquez
- Nabat

Willkommen in der Wüste der Außenländer.

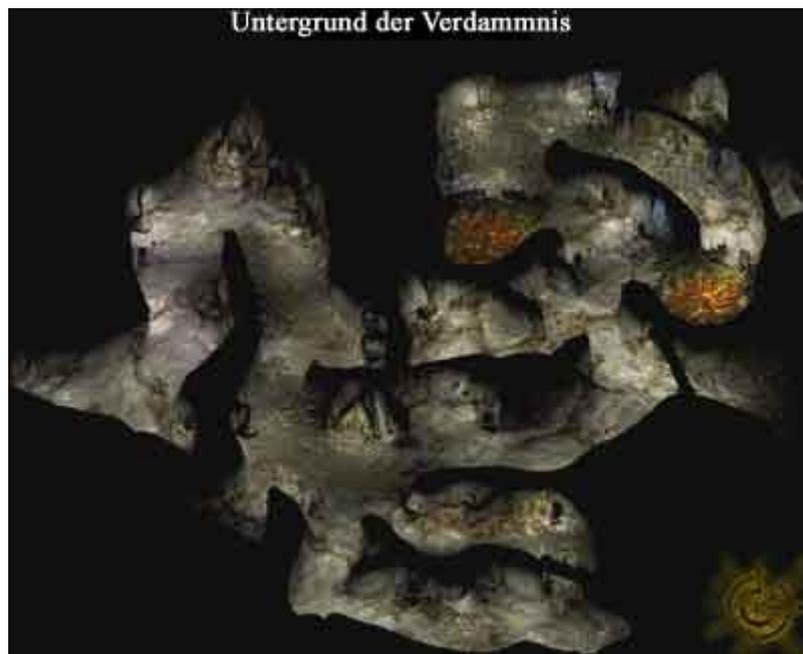
- Euer nächstes Ziel ist es die 5 Schlüsselteile zu bekommen. Um diese Aufgabe beginnen zu können, müsst ihr zuerst mit *Besudelter Barse* (Barkeeper) im Händlerlor reden.
- Sprecht dann mit *Marquez*, der möchte dass ihr seine Tochter befreit. Tötet also die Wache, die sie im Innerer Bezirk der Verdammnis umzingelt haben.
- Nachdem ihr das erledigt habt, redet mit Kitla und löst ihr Familienproblem.
- Sprecht mit *Nabat* und verteidigt den *Müllhalden-Verwalter*
- Findet *Dallon* im hinteren Teil des Händlerlors und besorgt euch so den behördlichen Streit Auftrag
- Sprecht mit *Dona Quisho* und befreit ihren Scheusal im Getreidesilo
- Kehrt zurück zum *Besudelten Barse* und betretet den Untergrund der Verdammnis
- Ihr könnt auch noch *Roberta* helfen, ihren Mann zu töten. In dem ihr mit dem Attentäter im nördlichen Teil des inneren Bezirk der Verdammnis redet, oder sie an die Wachen verraten.

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Befreie Bares Tochter	<ul style="list-style-type: none"> • Begeht euch in die nordöstliche Ecke des inneren Bezirks der Verdammnis und erschlagt die Wachen, die Jasilya umzingelt haben.
Befreie Dona Quishos Scheusal	<ul style="list-style-type: none"> • Klettert die Leiter im Getreidesilo (Äußerer Bezirk der Verdammnis) hoch und tretet in das Pentagramm
Kümmere dich um einen behördlichen Streit	<ul style="list-style-type: none"> • Redet mit An'izius im Nordwesten des inneren Bezirk der Verdammnis • Sagt dem Oberbefehlshaber der Wache (Süden des innerer Bezirks der Verdammnis), dass Siabha plant An'izius umzubringen, oder liefert ihm beide aus.
Schlichte die Familienstreitigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Begeht euch zu Dellenschlag (Schmied) und Kester (Schnapsbrenner) und holt euch deren Testamente • Daraufhin könnt ihr selbst entscheiden wer was bekommt
Setz den Schlüssel zusammen	<ul style="list-style-type: none"> • Erfüllt die folgenden fünf Aufträge
Verteidige den Müllhalden Verwalter	<ul style="list-style-type: none"> • Geht zur Müllhalde und redet mit Kyse dem Verwalter • Begeht euch zum innerer Bezirk der Verdammnis und sprecht mit Wernet (Süden)

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Kehrt zum Müllhalden-Verwalter zurück und beschützt ihn vor den drei Idioten |
|--|--|

Verdammnis - Untergrund



- Schleifer dieser Region:
- Einsiedler (Nordwesten der Karte)
- Ghris (Südwesten der Karte)
- Tek'elach (Nordosten der Karte)
- Voorsha (Süden der Karte)

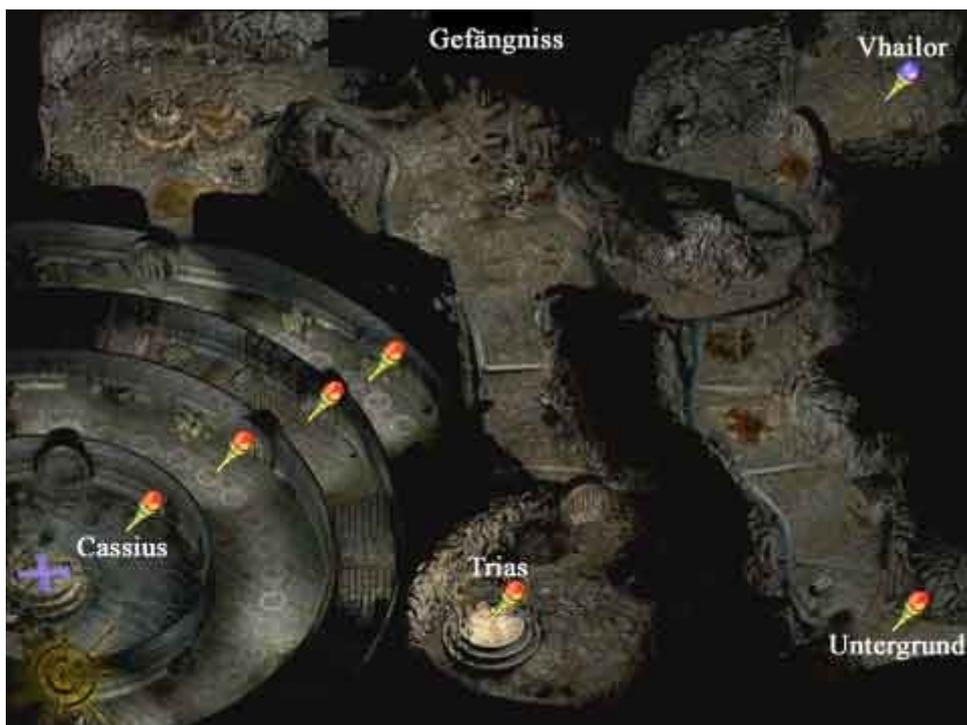
Mit dieser Karte werden die Gegner etwas schwieriger

- Im Süden trifft ihr auf *Voorsha*. Er möchte, dass ihr *Ghris* für ihn tötet. Nachdem ihr dieses jedoch getan habt, hält *Voorsha* sich nicht an die Abmachung und greift euch stattdessen an
- Kurz vor dem Ausgang begegnet ihr dem Einsiedler, bei dem ihr unbedingt rasten und eure Lebensenergie aufladen solltet. Da die Gegner der nächsten Karte noch zahlreicher und härter sind
- Wenn ihr ausgeruht seid, könnt ihr euren Weg ins Gefängnis fortsetzen

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Tötet den Gehreless für Voorsha	<ul style="list-style-type: none">• Viel mehr gibt es da such nicht zu sagen. Ihr kommt gar nicht drum rum, da er euch auf dem Weg zum Ausgang begegnet.

Verdammnis - Gefängnis



- Schleifer dieser Region:
- Cassius (Südwesten der Karte)
- Trias (Süden der Karte)
- Vhailor (Nordosten der Karte)

Wie angekündigt wird es schwerer...

- Räumt erst mal den Weg in Richtung Norden bis zum Ausgangstor auf
- Im Süden des parallel zum westlich verlaufenden Korridors, findet ihr *Trias*. Er beauftragt euch, ihm sein Schwert zu holen und damit seine Ketten zu zerstören. Als Gegenleistung gibt er euch dann prompt den Schlüssel, für den ersten Kreis des Gefängnisses im Südwesten (In der 1.0 Version des Spiels gibt es während dieses Dialoges anscheinend einen Bug, der es euch ermöglicht den *Deva* zu befreien die 300.000 XPs einzustreichen und dann erst das Schwert zu holen)
- Kämpft euch also schön weiter durch die Horden des Bösen zum Herz des Gefängnisses
- Sobald ihr dort angelangt seid, beschafft euch das Schwert von *Cassius*. Wie immer gibt es mehrere Wege daran zu kommen. Ihr könnt
 - 1. darum kämpfen (der härteste Weg)
 - 2. ihn bestehlen (der leichteste Weg)
 - 3. seine Rätsel lösen (dafür müsst ihr bzw euer Charakter aber ziemlich intelligent sein)
- Nachdem ihr *Trias* mit dem Schwert befreit habt, könnt ihr das Dungeon durch das Tor im Nordosten zur Wüste verlassen
- Im Nordosten (hinter dem Ausgangsportal) steht *Vhailor*. Legt dort einen Zwischenstop ein und versucht ihm seine Rüstung oder etwas anderes zu stehlen (er wird sodann eurer Party beitreten, d.h. sofern ihr es wollt)

Weitere Quests dieser Region

Aufgabe	Lösung
Befreie den Deva	<ul style="list-style-type: none">• Holt euch das Schwert von Cassius im Südwesten

Außenländer



- Schleifer dieser Region:
- Fhjull (Mitte der Karte)

Euer vorerst einziges Ziel ist es Fhjull, in seinem Haus, zu besuchen (Kopf des Skeletts)

- Schnappt euch alle Zaubersprüche, die ihr gebrauchen könnt
- Fragt ihn, wie ihr zur *Schädelsäule* gelangt (und wie ihr zurückkommt, wenn ihr genug Intelligenz habt (ich hab euch zuvor gewarnt, dass ihr wirklich viel Intelligenz braucht))
- Verlasst Fhjulls Haus und betretet das Portal nach Baator, am Brustkorb des Skeletts
- Nachdem ihr bei der Schädelsäule wart, kehrt noch einmal in Fhjulls Haus ein und setzt von da aus euren Weg zur verschwundenen Verdammnis (durch das Portal am Hinterteil des Skeletts) fort

Baator



Willkommen in der Hölle

- Euer nächstes Ziel ist der Ausgang auf der südöstlichen Seite
- Wo ihr sodann zu der Schädelsäule gelangt
- Fragen kostet nichts gilt bei der *Schädelsäule* leider nicht. Daher solltet ihr eure Fragen auf das Wichtigste konzentrieren. Alles was ihr wissen müsst, ist im Grunde genommen nur wie ihr zum Festung der Reue gelangt (und eventuell wie ihr von hier zurück kommt ;)) Dafür gibt es wieder mal eine Menge Wege:
 - 1. Ihr könnt *Morte* herausziehen, um Antworten zu bekommen. Aber eure Statuswerte müssen SEHR hoch sein um ihn da wieder raus zuziehen
 - 2. Der einfachste (wenn auch nicht freundlichste) Weg ist es, der Säule zu verraten wo Fhjuhl sich aufhält
 - 3. Der zweit einfachste Weg besteht darin, der Säule die Modron Figur vom Kuriositätenladen zu übergeben
 - 4. Ihr könnt zudem auch noch jeden eurer anderen Gefolgsleute verkaufen, oder 15

eurer Trefferpunkte für jede Antwort opfern. (Auch hier gibt es in der 1.0 Version wieder einen kleinen Bug. Denn wenn ihr beim nächsten Stufenaufstieg nicht den Konstitutionswert anhebt, habt ihr wieder alle Trefferpunkte zurück)

- Nachdem ihr also alle eure Antworten zusammen habt, könnt ihr euren Weg in den Südwesten von Baator fortsetzen
- Tretet in das Portal und ihr seid wieder in den Außenländern, von wo ihr das nächste Portal zur verschwundenen Verdammnis nehmen könnt

Verdammnis verschwunden



- Schleifer dieser Region:
- Scheusal aus Moridors Kästchen (Westen der Karte)

Der Ausgang dieser Karte liegt in der Mitte (ihr könnt es also gar nicht verfehlen)

Aber ihr möchtet vielleicht zuvor das *Scheusal aus Moridors Kästchen* im Westen erledigen. Er ist ein echt harter Broken. Aber wenn ihr ihn besiegt habt, erhaltet ihr die Agide des Schreckens (ein Ring mit +3 Konstitution, +15 Trefferpunkten und +3 Rüstungsklasse). Anschließend könnt ihr durch das Portal nach Carzeri reisen.

Carzeri



Nun seid ihr also auf der Gefängnisebene, wo der Krieg gerade so richtig ins Rollen kommt. Damit ihr überhaupt eine Chance im Kampf gegen *Trias* habt, müsst ihr seine Kräfte ein wenig schwächen. Dafür solltet ihr die folgenden Dinge erledigen. (Versucht, beim Marsch durch diese Gegend, nicht die ganzen Monster zu töten. Denn es sind unendlich viele und jedes Mal wenn ihr eins tötet, erscheint ein stärkeres auf der Bildfläche)

- Rennt zuerst nach links von eurer Startposition [1], wo ihr die zwei *Gehreless* töten solltet, bevor sie alle Bewohner umbringen.
- Danach geht's zurück nach rechts [2], wo ihr *Berrog* und *Tovus Giljaf* trifft. Ihr seid nur in der Lage beide retten, wenn ihr eure Freunde zu Hilfe ruft
- Tötet die Gruppe von Schlägern, welche die hilflose Frau im Nordosten [3] verfolgen (südlich vom Lager)
- Stoppt die Gruppe Plünderer [4] am Eingang des Lagerhauses. Es ist möglich sie zu überreden, ihr müsst sie dafür nicht unbedingt töten
- Weiter im Nordosten [5] ist mal wieder ein Bewohner der Verdammnis von einer Gruppe *Thokolas* und einem Magier namens *Hezobol* umzingelt. Der einfachste Lösungsweg ist mit dem Magier zu reden.
- Vor dem Eingang des Stadtverwaltungsgebäudes [6] treibt sich eine weitere Gruppe rum, welche einem Beamten ans Leder will. Versucht sie zu überreden, oder wählt den schmerzhafteren Weg.
- Im Südwesten der Karte erwartet euch eine kleine Exekutionstruppe [7]. Ihr müsst lediglich

- mit dem *Richter* reden, um sie von ihrem Plan abzubringen.
- Wenn ihr Lust habt könnt ihr euch noch ein paar Verbündete im Lagerhaus, beim Schnapsbrenner und der Kaserne organisieren. *Ebb Knarrknie* befindet sich im Lagerhaus. Abhängig davon welcher Fraktion ihr angehört, wird er euch helfen oder nicht.
 - Nachdem ihr diese 7 Aufgaben erledigt habt, könnt ihr weiter zum Verwaltungsgebäude im Nordwesten.
 - Sucht euch euren Weg zum 2. Stockwerk bis zum *sterbenden Wachmann*
 - Zu seiner linken ist eine verschlossene Schublade. Lasst sie von eurem Dieb öffnen.
 - Setzt euren Weg durch die große Doppeltür zu *Trias* fort
 - Dank euer ersten 7 guten Taten, sollte es ziemlich einfach sein ihn zu besiegen
 - Kurz bevor er stirbt, könnt ihr euch entscheiden, ob ihr ihn wirklich töten, oder ihn verschonen wollt. (Letzteres ist nur möglich sofern *Vhailor* nicht in eurer Gruppe ist)
 - Im Anschluss daran könnt ihr in das Portal treten und gelangt somit endlich wieder zurück zum Käfig

Finale: Die Festung der Reue





Willkommen zu Hause

Das Tor zum Endkampf ist genau da, wo ihr angefangen habt, in der Leichenhalle (nordöstlich des Tisches auf dem ihr am Anfang das Spiels langt). Aber vielleicht wollt ihr zuvor ja noch ein paar eurer ungelösten Aufträge erledigen, oder in der Unter.Sigil noch ein Bisschen trainieren. Gut dann mal los! Macht was immer ihr noch zu erledigen habt... Für den letzten Kampf habe ich wiederum eine kleine Einkaufsliste für euch. Die ihr (nicht eure Gefolgsleute) bei euch haben solltet wenn ihr zum Endkampf aufbrecht. Ihr müsst diese Gegenstände nicht haben. Man kann das Spiel auch ohne sie beenden, aber sie gestalten das Vorankommen halt einfacher:

- Holt euch das Negative Zeichen von *Candrian*, in der Bar Zur Schwelenden Leiche (für die Schatten)
- Tätowierungen für jeden Status (*Fell* müsste ein paar neue haben)
- Die Bronze Kugel von *Pharod*
- *Deionarras* Hochzeitsring (wenn ihr diesen Auftrag erledigt habt)
- Die Klinge des Unsterblichen vom *Eisen Golem*
- Jede Art von Gegenstand, welcher euch vor Feuerzaubern beschützt (sofern ihr guter oder neutraler Gesinnung seid), oder etwas das euch vor Nahkampfwaffen schützt (wenn ihr böse seid).
- Und selbstverständlich so viele Heilmittel wie ihr nur tragen könnt
- Habt ihr alles beisammen? Gut dann geht zum 1. Stockwerk der Leichenhalle und tretet in das Tor zur Festung der Reue.

Jetzt gibt es kein zurück mehr. Daher hoffe ich für euch, dass ihr alles mitgenommen habt, was ihr noch braucht. Eure Kameraden seht ihr hier nur für die allerletzte Schlacht wieder.

Festungseingang:

- Geht erst einmal nach Osten und sprecht mit *Deionarra* (wenn ihr ihren Hochzeitsring dabei habt, wird sie ihn für euch upgraden)
- Betretet im Anschluss daran die Festung, durch den Eingang im Westen

Festungsinnes:

- Ihr müsst 4 Schalter betätigen, damit ihr diesen Raum wieder verlassen könnt. Wenn ihr das Negative Zeichen bei euch habt, könnt ihr damit die Schatten paralisieren
 - Der erste ist der im Südosten der Karte und eurer jetzigen Position
 - Der Zweite ist der im Nordwesten (und südöstlich euer jetzigen Position)
 - Der Dritte ist derjenige im nördlichen Raum (Nordosten der Karte)
 - Der Vierte und letzte ist der in der Mitte des Raumes
- Nachdem ihr die vier in dieser Reihenfolge umgelegt habt, könnt ihr durch das Portal im nördlichen Raum spazieren (links vom dritten Schalter).

Weg des Impulses:

- Abhängig von eurer Gesinnung müsst ihr gegen einen eurer Kameraden kämpfen (neutral und gut = Ignus, böse = *Vhailor*)
- Schnappt euch nach dem Kampf den Klingenden Stein, hinter der nordöstlichen Statue (und hört ihm zu). Außerdem gibt es ein paar Dinge unter der westlichen Statue zu holen
- Habt ihr alles erledigt braucht ihr nur noch den Kristall in der Mitte des Raumes zu berühren

Irrgang der Reflexionen:

- Wenn ihr aufwacht seid ihr von euren drei Inkarnationen umzingelt
- Ihr könnt sie entweder töten oder absorbieren (d.h. sofern eure Statuswerte hoch genug sind und ihr die Bronze Kugel bei euch habt)
- Nun könnt ihr noch ein letztes Mal mit *Deionarra* sprechen

Festungsdach

- Heilt euch ein allerletztes Mal und zieht dann in den letzten Kampf
- Was nun folgt ist etwas vage. Das einzige was ich euch mit Sicherheit sagen kann, ist dass ihr dem *Transzendenten* sagen könnt, dass ihr seine Schatten freigelassen habt, um die nötige Zeit zu gewinnen eure Gefährten wiederzubeleben (was jedoch voraus setzt, dass ihr mindestens einen mitgebracht habt). Der Rest hängt von euren Statistiken und den Gegenständen ab, die ihr mit euch gebracht habt (ihr könnt sogar gewinnen ohne zu kämpfen). Viel Glück!

Appendix:

Irrgarten des Spielers



Eigentlich kommen nur böse Jungs in den Irrgarten :) Ihr könnt das Spiel beenden, ohne jemals hier gewesen zu sein. Ich selber habe bisher drei Wege gefunden, wie man hierher gelangt:

- 1. Sagt *Aola* in der Kathedralenruine, dass ihr einer von Aoskars Anhängern werden wollt
- 2. Betet die *Dame der Schmerzen*-figur vom Kuriositätengeschäft an und versucht die Karte zu verlassen
- 3. Tötet einige Dabus

Nun seid ihr hier und wollt zurück, nicht wahr?

Die Logik hinter diesem Irrgarten ist ziemlich einfach. Stellt euch das Labyrinth als überdimensionale Uhr vor. Immer wenn ihr ein Tor betretet, werdet ihr auf die gegenüberliegende Seite des Irrgartens teleportiert. Wenn ihr ein Portal betretet, bleibt es jedoch offen und wenn dann ein zweites mal durch selbiges geht, werdet ihr eine Viertelstunde weiter teleportiert.

- Um den Dungeon zu verlassen müsst ihr also in das 4 Uhr Tor gehen (das ich mit einem X markiert habe)
- Rennt zurück zum selben Tor und tretet noch mal hindurch
- Nun steht ihr vor dem Ausgangsportal
- Vergesst aber nicht, eurem alten Camp im Nordosten einen Besuch abzustatten
- Vergesst nicht, dass ihr nur ein einziges mal hier hin teleportiert werden könnt, beim zweiten mal sterbt ihr endgültig!

Limbo - Modron Irrgarten

Um dieses Labyrinth betreten zu können, müsst ihr zunächst die würfelförmige Metallfigur aus dem Kuriositätenladen (Kuratorenbezirk) kaufen. Bringt diese Figur zu den Modrons im Bordell. Welche euch dann verraten, dass es in Wirklichkeit ein Portalwürfel ist, der euch zu ihrem Außenposten nach Limbo teleportiert.

- Hierzu müsst ihr lediglich die Körperteile der Figur wie folgt bewegen:
linkes Knie, linker Flügel, rechter Flügel und rechter Arm
- Euer erstes Ziel im Irrgarten selbst ist der Kontrollraum (da das erste Labyrinth auf leicht steht, solltet das kein Problem sein)
- Sobald ihr dort angekommen seid, redet mit dem mittleren Modron und werdet somit zum neuen Erschaffer des Irrgartens
- Jetzt könnt ihr denn Schwierigkeitsgrad für das Labyrinth bestimmen. Wenn ihr hier seid, um Nordom zu finden, müsst ihr den Schwierigkeitsgrad auf hoch stellen. Denn nur dann gibt es zwei neue Räume
- Sucht also *Nordoms* und den Raum des bösen Zauberers (Tipp: Ihr könnt *Nordoms* Stauswerte erhöhen in dem ihr einfach mit ihm redet, macht das ruhig mit jedem eurer Berufe) und ihr habt auch diese Gegend hinter euch gebracht.
- Die Größe des Labyrinths ist bei 'leicht' 4x4, bei 'mittel' 6x6 und bei 'schwer' 8x8 Felder. Im letzten Fall zahlt es sich aus, eine Karte zu zeichnen
- Um den Irrgarten wieder zu verlassen müsst ihr lediglich dem Modron im Kontrollraum sagen, dass ihr die Linse benutzen wollt und schon seid ihr zurück in der Sigil

Planescape: Torment - Gegenstände

Äxte

 <p>Auferstehung (ID: AXASC)</p>	Schaden: 3-10 +2	ETWO: +2
Besonderheit: +2 Schaden durch Klinge, +1 auf Charisma, 1 auf Rüstungsklasse	Gewicht: 4	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: "Auferstehung" ist eine der besten Waffen, die in der Großen Gießerei, der Heimat der Gläubigen der Quelle, hergestellt werden. Gemeinsam mit dem Hammer "Vernunft" und dem Dolch "Erleuchtung" bildet sie eine Dreiergruppe, die unter dem Namen "Triade der Prüfungen" bekannt ist. Das Symbol des Bundes ist in den Kopf der Axt eingraviert, und die Schneiden der Klingen sind so scharf, daß man damit ein Haar längs spalten könnte. Du bist der erste, der diese Waffe verwendet.</p>		
Fundort: Keldor (Göttermenschen Halle, Handelsbezirk)		
 <p>Axt des Himmelsfeuers (ID: CFAXE)</p>	Schaden: 3-18 +3	ETWO: +2
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, 10 auf Schaden durch Feuer, 10 % Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe mit Hieb Waffen	Gewicht: 5	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Das "Himmelsfeuer" ist das einzige Objekt, das Trias noch als Erinnerungsstück an die Oberen Ebenen geblieben war. Die Klinge des Trias wurde in deinen Händen zu einer schweren Axt. Sie fühlt sich warm an, und in die Oberfläche der Schneide sind Flammen eingraviert. Die Komplexität der Gravur ist atemberaubend. Sie wurde mit einem solchen handwerklichen Geschick gefertigt, dass die Axt von metallenen Flammen verzehrt zu werden scheint... Irgend jemand muss mehrere Jahrhunderte daran gearbeitet haben. Das Metall der Axt ist dir nicht vertraut... Es ist schwer, glänzt jedoch wie Silber.</p> <p>Die Axt sieht aus, als sei sie Jahrtausende alt. Ein schwaches Vibrieren geht von ihr aus, das sich verstärkt, wenn sie mit menschlichem Fleisch in Berührung kommt. Es überrascht nicht, dass das "Himmelsfeuer" nur von jemandem mit ausreichender Kraft und Reinheit des Herzens geführt werden kann. Wird es im Kampf eingesetzt, entwickelt sich das "Himmelsfeuer" zu einem heiligen Glühen, das jedes böse Wesen, das im Kampf von ihm getroffen wird, verbrennt.</p>		

 <p>Axt des Narren (ID: JESTER)</p>	Schaden: 1-2	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 2	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Wer diese Axt erschaffen hat, muss entweder verrückt oder ein Genie gewesen sein. Nur die geübtesten Schmiede können eine Waffe aus Chaosmaterial, dem instabilsten und unvorhersehbarsten Element auf allen Ebenen, geschmiedet haben.</p> <p>Geschichten um genau diese Axt haben immer und immer wieder die Runde im Universum der Ebenen gemacht. Heroische Taten von Männern, die Wesen besiegten, indem sie diese einfach nur mit der Axt berührten, sowie Geschichten davon, wie dieselben Männer einen schrecklichen Tod fanden, während sie ganz einfache, alltägliche Ausgaben ausführten.</p> <p>Zaknar, der Einfache - Besiegte einen Schlingenden mit einem einzigen Schwung seiner Axt. Wurde in den endlosen Ebenen von Tabor von einem fallenden Felsblock zerschmettert und starb.</p> <p>Garkon, der Gerechte - Wurde von einem mysteriösen Stromschlag getroffen, als er gerade gegen eine Schädelratte kämpfte.</p> <p>Kannas, Händler von Beruf. Wurde lebendig begraben, als die Steinmauer, auf der die Axt befestigt war, über ihm zusammenbrach.</p> <p>Kvry Matterson - Ein Kind von nur neun Wintern. Er konnte eine Gruppe plündernder Feuerfledermäuse nicht nur abwehren, sondern schaffte es sogar, zwei von ihnen zu töten!</p> <p>Die Liste der Tragödien und Taten geht endlos weiter.</p>		
Fundort: verschlossene Kiste in Dellenschlags Haus (Schmied der Verdammnis)		
 <p>Blindseiter (ID: BSIDER)</p>	Schaden: 2-9 +1	ETWO: +1
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, Immunität gegen Blindheit	Gewicht: 4	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese prachtvolle Axt, bekannt als der "Blindseiter", ist wirklich einmalig. Es wird gemunkelt, dass sie das Werk eines gewissen Akyzum Yar ist, der Chefmetallurge eines alten Kaiserreichs der Materiellen Ebene gewesen sein soll. Der Kaiser, dem Yar diente, war ein eitler und hinterhältiger Mann. Er beauftragte Yar mit der Herstellung einer "Waffe von unübertroffener Schönheit". Als Yar nach Jahren mühseliger Plackerei dem Kaiser endlich den "Blindseiter" präsentieren konnte, wurde er umgehend getötet, damit seine Arbeit nicht reproduziert werden konnte.</p>		

Die verschiedenen Erze und Verzauberungen, die beim Schmieden dieser Waffe verwendet wurden, haben ein Metall entstehen lassen, das leicht, robust und hochreflektierend ist. Die Axt erhielt ihren Namen nach ihrer Eigenheit, Licht in die Augen des Gegners zu reflektieren, so dass dieser geblendet wurde und leichter niedergestreckt werden konnte. Zudem verleiht die Axt - als magischen Zusatz ihrer reflektierenden Eigenschaften - ihrem Träger Immunität gegen Blendangriffe.

 <p>Der Entleiber (Einzigartig, Artefakt, Cheat) (ID: EVISCERA)</p>	Schaden: 4-80 + 20	ETWO:
---	--------------------	-------

Besonderheit: +20 auf Trefferchance, +20 auf Rüstungsklasse, Setzt alle Statistiken auf 25	Gewicht: 0	Initiative: 1
--	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig
-------------------	--------------------------	-------------------

Beschreibung: Diese üble Waffe wurde hier offenbar zum Zwecke der Qualitätssicherung eingeschleust. Sie metzelt alles, was ihr in den Weg kommt, so schnell wie möglich nieder.

 <p>Entropische Klinge (ID: EAXE)</p>	Schaden: 3-23 +2	ETWO: +2
--	------------------	----------

Besonderheit:	Gewicht: 7	Initiative: 7
---------------	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
-------------------	------------------------	-------------------

Beschreibung: Dieser seltsame Gegenstand ist in deinen Besitz gelangt, nachdem du dem Eisengolem im Belagerungsturm den Modron-Würfel gegeben hattest. Er sieht wie ein kleiner Dolch aus. Beim näheren Hinsehen bemerkst du jedoch, dass sich seine Oberfläche krümmt und windet, als ob sie sich aus dieser Form zu befreien versuche.

Er sieht so aus, als sei er aus Eisen, Silber und noch ein paar anderen unterschiedlichen Metallen hergestellt. Manchmal verschmelzen sie miteinander, und dann wieder verschwinden sie in das Herz der Klinge, nur, um Minuten später wieder an die Oberfläche zu kommen.

 <p>Geschenk des Hasses [Verflucht] (ID: HATEGIFT)</p>	Schaden: 3-13 +1	ETWO: +1
--	------------------	----------

Besonderheit: Berserkerwut bei Verwendung	Gewicht: 7	Initiative: 7
---	------------	---------------

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
-------------------	------------------------	--------------------

Beschreibung: Aus den Annalen der bekannten Geschichte der Ebenen geht nicht deutlich hervor, wann das "Geschenk des Hasses" hergestellt wurde, aber die blutige Spur, die sie über die Ebenen hinweg hinterlassen hat, scheint dich nun endlich erreicht zu haben.

Die Axt erweckt in den Feinden des Besitzers Hass, und im Träger selbst eine rasende Wut. Im Kampf werden die Totenköpfe im Schaft zu Leben erweckt, klappern mit ihren Zähnen. Die

<p>Zähne selbst (Überreste böser Opfer, die in die Klinge eingearbeitet wurden) wachsen aus der Klinge heraus, um den Gegner mit jedem Schlag zu beißen und sein Fleisch zu zerreißen.</p> <p>Wenn das "Geschenk des Hasses" erst einmal angelegt ist, kann es nicht wieder abgelegt werden, bis der Fluch aufgehoben wird.</p>		
<p>Fundort: Fhjull (Außenländer)</p>		
 <p>Geweih-Axt (ID: PAX)</p>	<p>Schaden: 2-7</p>	<p>ETWO:</p>
<p>Besonderheit:</p>	<p>Gewicht: 8</p>	<p>Initiative: 8</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>
<p>Beschreibung: Primitive Kulturen haben oft Teile von Tieren als Waffen verwendet. Diese scheint aus den Hörnern eines Wesens zu bestehen, die dann zu einer Art roher Streitaxt verarbeitet wurden.</p>		
<p>Fundort: Skeletthändler (Tote Lande)</p>		
 <p>Herzensbrecher (ID: GRINDER)</p>	<p>Schaden: 3-10 +3</p>	<p>ETWO: +2</p>
<p>Besonderheit: 1-6 Schaden durch Elektrizität</p>	<p>Gewicht: 6</p>	<p>Initiative: 4</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Ein einziger Tropfen des Blutes des Trägers, der auf die Grenze zwischen Axtkopf und Griff fällt, reicht aus, den "Herzensbrecher" aufzuwecken. Der Blutstropfen läuft dann über die Klinge und den Griff der Axt, wodurch sie einen dumpfen roten Schimmer bekommt. Der Glanz des Herzensbrechers pulsiert im Takt mit dem Herzschlag des Trägers.</p> <p>Auf welches Ziel er es auch immer abgesehen hat, der Herzensbrecher ist eine starke Waffe, die beinahe jede Art von Verteidigung durchbrechen kann. Bei Zielen, durch deren Adern Blut fließt (egal, ob ihr eigenes oder das anderer - Vampire, aufgepasst!), fügt der Herzensbrecher zusätzlichen Schaden zu, da jeder Schlag gleichzeitig das Herz des Opfers zermalmt, egal, wohin die Axt geschlagen hat.</p>		
<p>Fundort: Tek'kesh (Carzeri), Truhe in der 1. Etage des Händlertors (Verdammnis)</p>		
 <p>Hohle Axt (ID: HAX)</p>	<p>Schaden: 1-8</p>	<p>ETWO:</p>
<p>Besonderheit:</p>	<p>Gewicht: 5</p>	<p>Initiative: 3</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Das eine Ende dieser riesigen, zweischneidigen Axt ist mit einem spitzen Dorn versehen. Ihre Klinsen sind rasiermesserscharf, und der lange Griff ermöglicht es ihrem Benutzer, beachtliche Kraft in seinen Schwung zu legen.</p>		

<p>Diese Axt besteht nicht aus normalem Stahl, sondern aus einer anderen Legierung. Sie ist *leicht* und läßt sich einfach handhaben. Sie richtet den gleichen Schaden wie eine normale Axt an, versetzt aber viel schnellere Schläge.</p>		
 <p>Jüngstes Gericht (Verflucht) (ID: JUDGMENT)</p>	Schaden: 5-15 +2	ETWO: +3
Besonderheit: 1-6 Schaden durch Feuer für das Ziel	Gewicht: 20	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese uralte doppelklingige Streitaxt erinnert an eine Henkersaxt. Der Kopf wurde in Form des Symbols der Gnadentöter (ein roter Drache mit ausgebreiteten Flügeln, die die Klingen der Axt bilden) geschmiedet. Die Axt selbst ist riesig. Selbst als zweihändige Waffe erfordert sie zur effektiven Nutzung eine ungemeine Kraft. Für ein Spektralwesen muß Vhailor extrem stark sein.</p> <p>Diese Axt ist ebenso Teil von Vhailor wie seine Rüstung, und die Axt selbst trägt einen Teil seiner Essenz in sich. Dadurch ist sie der Gerechtigkeit völlig ergeben und gewährt dem Träger keine Ruhe, solange noch "Urteile" ausgeführt werden müssen. Der beachtliche Schaden, den sie dem Gegner zufügt, wird verdoppelt, wenn die Axt ein schuldiges oder chaotisches Wesen trifft. Außerdem verleiht die Axt ihrem Träger einen Teil ihrer Kraft, wodurch er zusätzlichen Schutz vor Angriffen erhält.</p> <p>Die Herkunft dieser Axt ist unbekannt. Wenn du raten solltest, würdest du sagen, daß die Axt ihre Kräfte einfach aus Vhailors Glauben gewonnen hat. Wenn er einen zweiten Tod sterben sollte, wüsstest du wirklich nicht, was mit ihr geschehen würde.</p>		
 <p>Klinge der Vergessenheit (ID: OBLIVION)</p>	Schaden: 2-9 +2	ETWO: +1
Besonderheit: 1-6 Kälteschaden für das Ziel, +50% Widerstandsfähigkeit gegen Kälte, +25% Widerstandsfähigkeit gegen magische Kälte	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Wenn ihre Kräfte erwacht sind und ihr Name bekannt ist, wird die "Klinge der Vergessenheit" völlig schwarz... Während vorher nur die Schneiden ebenholzfarben waren, hat sich die Schwärze nun über die gesamte Klinge ausgebreitet. Die Kälte, die die Klinge ausstrahlt, wird verzehnfacht, so dass es schmerzvoll ist, sie zu lange zu halten.</p> <p>Die "Klinge der Vergessenheit" fügt dem Gegner bei jedem Schlag Auflösungs-schaden zu, denn sie löst das Fleisch um jede Wunde herum, die sie schlägt, auf und ätzt die Wunde beim Schlagen aus.</p> <p>Es gibt auch Vermutungen, dass irgendwo in der Axt selbst eine Sphäre des Nichts eingeschlossen</p>		

sein könnte, aber das sind nur Vermutungen. In Anbetracht der Tatsache, daß die Ebenen endlos sind, ist alles möglich.		
Fundort: Schublade in der obersten Etage des Verwaltungsgebäudes der Verdammnis (Carzeri)		
 Schlächter der Unschuldigen (ID: BUTCHER)	Schaden: 3-10 +2	ETWO: +2
Besonderheit: Überträgt Trefferpunkte vom Zielobjekt auf den Träger, 2 Schadenspunkte durch Klinge	Gewicht: 4	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Dieses riesige, axtähnliche Hackbeil, erhielt seinen Beinamen im Zusammenhang mit Oswell Breck, einem Schlächter, der einst in Sigils Bezirk der Kuratoren tätig war. Der Plausch besagt, dass dieser liebenswürdige und allseits geachtete Bürger plötzlich auf eine mörderische und blutige Hetzjagd ging, die zehn Tage und zehn Nächte andauerte. Mit dem Hackbeil in der Hand zog er durch die Straßen des Bezirks und zerhackte auf brutalste Weise alles, was ihm vors Beil lief - egal ob Mann, Frau oder Kind. Schließlich setzte die Dame selbst dem Ganzen ein Ende. Es wird gemunkelt, dass er an einer seltsamen Krankheit litt, die seinen Körper langsam dahinsiechen ließ, und dass ihm dies den Verstand raubte und zu dem Blutbad führte.</p> <p>Der Ursprung dieses Mordwerkzeugs ist geheimnisumwoben. Die unterschiedlichen Zauberer und Gelehrten, von denen die Waffe untersucht wurde, nachdem Oswell in einen Irrgang geschickt worden und sie nicht mehr in Gebrauch war, haben aber die Art ihrer Verzauberung katalogisiert. Das Hackbeil scheint sich von seinen Opfern zu ernähren, indem es ihnen die Lebenskraft aussaugt und einen Teil davon auf den Träger der Waffe überträgt.</p>		
 Sichelförmiges Beil (ID: AX2)	Schaden: 2-7	ETWO: -1
Besonderheit:	Gewicht: 10	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Dieses riesige Beil hat eine sichelförmige Klinge. Obwohl es eine einschüchternde Waffe ist, sieht sie eher dekorativ als funktionsfähig aus: nicht nur, weil sie extrem schwer ist, sondern auch, weil sie schlecht ausgewogen und ihre Schneide stumpf und angeschlagen ist. Trotz der Schwierigkeiten beim Einsetzen des Beils im Kampf kann der Träger durch den langen Griff beachtliche Kraft in den Schwung legen.</p>		
Fundort: Nördliche Wand im Trophäenraum (Leichenhalle Erdgeschoss)		
 Streitaxt (ID: AX)	Schaden: 1-8	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 7	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp:	Typ:

	Klinge	Zweihändig
<p>Beschreibung: Das eine Ende dieser riesigen, zweischneidigen Axt ist mit einem spitzen Dorn versehen. Ihre Klingen sind rasiermesserscharf, und der lange Griff ermöglicht es ihrem Benutzer, beachtliche Kraft in seinen Schwung zu legen.</p>		
<p>Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)</p>		
 <p>Streitaxt der Qualität (ID: AXQUAL)</p>	Schaden: 2-9	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 8	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: In den Schaft und die Klingen dieser Axt sind komplizierte Runen geätzt. Die Klingen der Axt sind messerscharf. Sie sieht so aus, als könne man sich mit ihr rasieren. Auf diese Idee würdest du jedoch nur kommen, wenn du bereits ein paar Humpen Bier intus hättest. Der Griff selbst besteht aus Hartholz, und Leder ist fest um den Griff gewickelt, wodurch der Träger noch fester zugreifen kann.</p>		
 <p>Verzauberte Streitaxt (ID: AXMAG)</p>	Schaden: 2-9 +1	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 4	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Bei genauerer Betrachtung der Waffe entdeckst du ein seltsames Symbol, sehr schwach, auf der Oberfläche des Axtkopfes. Wenn du daran mit deinem Finger entlang fährst, entlädt sich plötzlich ein elektrischer Strom, und vor deinen Augen ändert sich der Kopf der Axt in ein silbrig wirkendes Metall.</p> <p>Die Schneide ist unglaublich scharf. Sie sieht beinahe so aus, als könne sie, wenn nötig, Stein spalten. Das Symbol, das du mit deinem Finger nachgezeichnet hast, glänzt nun stark, und wenn das überhaupt möglich ist, ist die Axt sogar noch leichter geworden, so daß du sie jetzt fast einhändig führen könntest.</p>		
<p>Fundort: Anzes (Handelsbezirk), Eisengigant (Belagerungsturm, Handelsbezirk)</p>		

Armbänder

 <p>Amulett der Eingeweide (ID: INTEST2)</p>	Rüstungsklasse: 2	Gewicht: 2
<p>Besonderheit: Ruft "Heilung" hervor, +9 auf Basis-Trefferpunkte</p>		
<p>Beschreibung: Diese übel aussehende Eingeweidemasse gehört zu dir... Ravel hatte sie schnell und schmerzlos aus deinem Körper gezogen, als sie sich während eures Gesprächs im Schwarzstachel-Irrgang in "Marta" zurückverwandelte. Die Körpersäfte um die Eingeweide herum sind zu einer glatten Harzschicht geworden, und wenn man sie in der Hand hält, fühlt sich das Ganze wie trockene, gummiartige Schnüre an. Du musst zugeben, dass dich ihr Anblick außerhalb deines Körpers nicht gerade erfreut.</p> <p>Ravel... Marta... WER AUCH IMMER diese durchgeknallte Vettel war... sie meinte jedenfalls, dass diese Eingeweide ein machtvoller Talisman seien. Wenn man sie sich wie Gebetsriemen ums Handgelenk bindet, geben sie dem Träger anscheinend ein Stück deiner unsterblichen Ausdauer, verlagern die Schmerzschwelle des Trägers nach oben und erhöhen seine Rüstungsklasse. Außerdem kann man die Zauberkraft dieses Amuletts dreimal anrufen, um ein Zielobjekt zu heilen - selbst wenn diese Fähigkeit erschöpft ist, bleiben die Eingeweide bestehen.</p> <p>Du musst jedoch zugeben, dass diese Eingeweide, egal, wie viel Segen sie auch bringen, als Armband ziemlich wüst aussehen.</p>		
 <p>Angelaufenes Silberarmband (ID: TSILBRA)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 0
<p>Besonderheit:</p>		
<p>Beschreibung: Dieses angelaufene Silberarmband hat einige Dellen und Kratzer. Es sieht nicht alt aus, aber so, als sei es viel benutzt worden. Trotz seines Aussehens könnte es bei einem Kaufmann am Ort klingende Münze einbringen.</p>		
 <p>Bronzearmband (ID: BROBRA)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 0
<p>Besonderheit:</p>		
<p>Beschreibung: Dieses dicke Bronzearmband ist schwer, einfach und uninteressant. Du könntest es wahrscheinlich einem Kaufmann am Ort für ein paar Münzen verkaufen.</p>		
 <p>Das heilige Symbol des Staubmenschen Soego (ID: SOLOHYSY)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 0
<p>Besonderheit:</p>		

<p>Beschreibung: Dieses heilige Symbol gehörte einst dem Staubmenschen Soego. Das Symbol besteht aus schwerem Eisen und wird mit einer Reihe kleiner, filigraner Ketten um das Handgelenk des Trägers gebunden. Das Symbol selbst erinnert dich an ein schreiendes Gesicht.</p>		
 <p>Glockenschild (ID: BELL)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 0
<p>Besonderheit: Weisheit auf 25 erhöht, 50 % Widerstandsfähigkeit gegen Magie, 5 auf Rüstungsklasse, 4 zusätzliche Magierzauber des 3. Grades können sich eingepägt werden, 4 zusätzliche Magierzauber des 4. Grades können sich eingepägt werden.</p>		
<p>Fundort: Zufällig generierte Beute beim Besiegen eines Höheren Glabrezu in Untersigil, nach der Rückkehr von den Außenebenen.</p>		
 <p>Goldarmband (ID: GOLBRA)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 0
<p>Besonderheit:</p>		
<p>Beschreibung: Obwohl dieses Armband aus Gold besteht, trägt es keine Verzierungen oder Gravuren. Trotz seiner Schlichtheit bringt es bei einem Kaufmann am Ort sicher etwas ein.</p>		
 <p>Magus-Schild (ID: MAGE4)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 2
<p>Besonderheit: Rüstungsklasse: 4</p>		
<p>Beschreibung: Dies ist eine Variante des Magus-Schutzes. Mit praktisch denselben Zaubern und Glyphen wie sein Vorgänger kann der Magus-Schild die Energie der Verzauberung, die auf ihm liegt, noch besser konzentrieren.</p>		
<p>Fundort: Verdammnis Lager, Aalek (Handelsbezirk, Marktplatz)</p>		
 <p>Magus-Schutz (ID: MAGGUARD)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 2
<p>Besonderheit: Rüstungsklasse: 6</p>		
<p>Beschreibung: Armbänder wie diese gehören zur Standardausrüstung jedes abenteuerlustigen Zauberkundigen und sind fast überall auf den Ebenen zu finden. Dem Muster nach scheint dieses spezielle Armband in einem in Sigil verbreiteten Stil gefertigt worden zu sein. Die verschiedenen Glyphen der Abwehr, die kunstvoll entlang der Oberfläche eingraviert wurden, haben eine beinahe hypnotische Wirkung auf den Betrachter. Diese Armbänder schützen den Träger vor normalen Angriffen - so, als ob er eine Lederrüstung tragen würde.</p>		
<p>Fundort: Aalek (Handelsbezirk Marktplatz), Strahan (Stock Mausoleum)</p>		
 <p>Rattentalisman (ID: RATCHARM)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 1
<p>Besonderheit:</p>		
<p>Beschreibung: Dies ist ein seltsamer Talisman, den Bellender Wilder für dich gestrickt hat. Er besteht aus einem Schädelrattenschwanz, der so um sich selbst gedreht, gewunden und gewickelt</p>		

<p>wurde, dass du gar nicht recht sehen kannst, wie. Er sieht so aus, als könne er wie ein Ring getragen werden.</p>		
<p>Fundort: Bellender Wilder, aber nur, wenn man Chaot wird</p>		
 <p>Schreckensband (ID: NOFEAR)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 3
<p>Besonderheit: Schaden: 2-7 durch Spitze für den Anwender, wenn es angelegt ist, Immunität gegenüber Panik, +1 auf Stärke</p>		
<p>Beschreibung: Der Legende nach wurde dieses Armband von Nacek dem Sadistischen erschaffen. Seine gesamte Oberfläche ist mit winzigen rasierklingenscharfen Stacheln übersät, aus denen geringe Mengen seltener Reagenzien in den Blutstrom des Trägers injiziert werden. Diese Substanzen bewirken, dass der Träger einen unablässigen Adrenalinstoß der Stärke empfindet.</p>		
<p>Fundort: Vrishika (Bezirk der Kuratoren), Fhjull Schlangenzunge (Außenländer)</p>		
 <p>Silberarmband (ID: SILBRA)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 1
<p>Besonderheit:</p>		
<p>Beschreibung: Dieses dünne Armband besteht aus feinem Silber und hat außen eine Reihe wunderschöner Gravuren. Bei einem örtlichen Kaufmann bringt es sicher etwas ein.</p>		
 <p>Spinnenarmband (ID: THIEF1)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 0
<p>Besonderheit: +25 % Widerstandsfähigkeit gegen alle normalen Angriffe, +10 auf Basis-Trefferpunkte, -1 auf Intelligenz, -1 auf Weisheit</p>		
<p>Beschreibung: Tatsächlich ist dies eine lebende Spinne, kein Schmuckstück. Wenn man sie am Handgelenk anlegt, versenkt die Spinne ihre Beißwerkzeuge im Fleisch des Trägers und ernährt sich von ihrem Wirt, wodurch beide positive, aber auch negative Auswirkungen erfahren.</p>		
<p>Fundort: Aalek (Handelsbezirk, Marktplatz), Vrishika (Bezirk der Kuratoren)</p>		
 <p>Staubmenschen-Balsamierungszauber, niedriger (ID: EMBCHRM)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 0
<p>Besonderheit: Ruft "Niedrige Balsamierung" hervor, 3 Ladungen</p>		
<p>Beschreibung: Auf die Seite dieses seltsamen Metallarmbands sind Anleitungen geschrieben. Wenn man von dem rohen Text ausgeht, funktioniert das Armband wohl, wenn es von einem lebenden Wesen gehalten wird. Während dann das Mantra des 'Wahren Todes' ausgesprochen wird, berührt man damit die Stirn eines Zombies oder Skeletts. Wenn dies getan wird, breitet sich die leichte Balsamierung, die in dem Gegenstand enthalten ist, in der Leiche aus und stärkt ihre Knochen, tötet Spuren der Leichenverwesung und/oder des Grabschimmels ab und unterstützt die Heilung kleinerer Hautrisse.</p>		

HINWEIS: Dieser Gegenstand funktioniert, wenn er auf dich oder Morte angewendet wird. Lege ihn einfach bei deinen Schnellgegenständen ab, und wende ihn im Spielwelt-Fenster auf Morte an, damit er wirkt. Das Ziel gewinnt bei der Anwendung eine halbe Stunde lang +2-8 vorübergehende Trefferpunkte und einen vorübergehenden Bonus von +1 auf die RK. Die zusätzlichen Trefferpunkte heilen das Ziel, wenn es einen Schaden erleidet, der unter seinen maximalen Trefferpunkten liegt, oder verleihen ihm eine halbe Stunde lang zusätzliche Trefferpunkte.



Staubmenschen-Balsamierungszauber, stärker
(ID: EMBCHRM2)

Rüstungsklasse: 0

Gewicht: 0

Besonderheit: Ruft "Höhere Balsamierung" hervor, 3 Ladungen

Beschreibung: Auf die Seite dieses komplizierten Metallarmbands sind Anleitungen geschrieben. Wenn man von dem Text ausgeht, funktioniert das Armband wohl, wenn es von einem lebenden Wesen gehalten wird. Während dann das Mantra des 'Wahren Todes' ausgesprochen wird, berührt man damit die Stirn eines Zombies oder Skeletts. Wenn dies getan wird, breitet sich die Balsamierung, die in dem Gegenstand enthalten ist, in der Leiche aus und stärkt ihre Knochen, tötet Spuren der Leichenverwesung und/oder des Grabschimmels ab und unterstützt die Heilung kleinerer Hautrisse.

Dieses Armband scheint mit großer Sorgfalt und Kunstfertigkeit gearbeitet worden zu sein. Wahrscheinlich ist es mächtiger als einige der standardmäßigen Balsamierungszauber.

Augäpfel



Augäpfel (ID: EYEBALL)

Besonderheit:

Beschreibung: Dies ist dein Auge. Sieht aus, als hätte es auch schon mal bessere Zeiten gesehen.



Auge des Vecna
(Verfluchtes Artefakt) (ID: EYEVACNA)

Besonderheit: Verdoppelt alle Magierzauber des 1. Grades, Verdoppelt alle Magierzauber des 2. Grades, 35% Widerstandsfähigkeit gegen Magie, 4 auf Rettungswurf gegen Todesmagie, 3 auf Weisheit, 3 auf Intelligenz

Beschreibung: Viele Geschichten kursieren über den Erzleichenam Vecna. Man sagt, Vecna sei einer der mächtigsten Zauberer der Ebenen gewesen. Er sei in der Lage gewesen, aus Staub Leben werden zu lassen und umgekehrt, Leben mit einem einzigen Blick auszulöschen und die Erde unter seiner Berührung erbeben zu lassen. Man sagt, er sei so mächtig gewesen, dass der Tod sich weigerte, ihn in sein Reich aufzunehmen, als seine Stunde kam. Und so starb Vecna und lebte doch weiter. Vom Tode verschmäht wurde Vecna zum Herrn über ein riesiges Königreich in einer materiellen Welt namens Oerth. Lord Vecna war weder gütig noch gerecht, und seine Herrschaft war geprägt von großem Leid und Schrecken. Man sagt, dass seine Macht so groß

gewesen sei, dass selbst die Mächte von Oerth ihm lieber aus dem Weg gingen, aus Angst, sein Augenmerk auf sich zu lenken. Und während Vecna seinen Blick auf der Suche nach neuen Eroberungen umherschweifen ließ, sah er nicht, dass sein eigenes Ende nahte... in Form seines Oberleutnants Kas. Wie es sich für die linke Hand Vecnas gehört, hatte der Erzlechnam den Oberleutnant als Symbol seiner Autorität mit einer schrecklichen Waffe ausgestattet. Vecna fertigte die Waffe mit einer solchen Kunstfertigkeit, dass man annahm, ein Teil des Zauberers selbst sei in die Klinge übergegangen. Und es war genau jener Teil von Vecna, der die Klinge zum Leben erweckte und mit ihrem verräterischen Wesen versah. Wo einst nur lebloser Stahl war, fanden sich nun Gedanken, Absichten und, viel schlimmer noch, eine Stimme. Das Schwert flüsterte dem ehrgeizigen Kas Nacht für Nacht, Monat für Monat, Jahr für Jahr allerlei Verrat ein, bis eines Nachts die letzten Überreste von Kas' Disziplin ob der Überredungskunst seiner Klinge zu bröckeln begannen. Überzeugt davon, dass er über Vecna stehe, trat Kas seinem schrecklichen Meister vor dessen Ausgedörrter Thron entgegen und trug mit ihm einen furchtbaren Kampf aus. Während des Kampfes starb Kas, aber bevor er zu Boden fiel, zerstückelte er seinen Meister und verstreute seine Überreste, auf dass niemand sie wieder zusammensetzen können würde. Und so kam es, dass die Überreste von Vecna sich ihren Weg durch die Ebenen bahnten... Einer davon ist das Auge von Vecna. Es birgt eine solch blutige, gewalttätige Geschichte, dass viele Gelehrte nicht einmal über seine verräterischen Taten sprechen wollen, aus Angst, sie könnten von dem Auge heimgesucht werden und als Opfer in seine blutbefleckten Annalen eingehen. Das Auge des Vecna war an der Auslöschung des Hauses Hyeric, der einst führenden Dynastie in Nyronde, beteiligt. Man sagt, es habe hinter der Zerstörung der Konklave von Tyssis-vom-Meer gesteckt, welche zum Drei-Zyklen-Krieg geführt hat, der wiederum die Meere von Malhatai vergiftet und sie bar jeden Lebens zurückgelassen hat. Auf der aschgrauen Ebene Ghalentir hat es von Sasarans sanftmütigem Vater Besitz ergriffen. Sasaran war ein Säugling, der die Macht gehabt hätte, sein leidendes Volk aus seinen Schattenlanden zu den Toren des Paradieses zu führen... hätte das Augen Sasarans Vater nicht dazu gebracht, seinen schlafenden Sohn in seiner Wiege zu töten. Das Auge des Vecna hat all diese Königreiche und Zukunftsaussichten zerstört. Die Fähigkeiten des Auges sollen sich mit jedem neuen Besitzer verändern, aber eins ist sicher: Nichts Gutes wird jemals von demjenigen ausgehen, der das Pech hat, es zu besitzen. Es ist dazu bestimmt, seinen Träger in kritischen Situationen im Stich zu lassen, genau dann, wenn dieser seine Macht am besten gebrauchen könnte.

Fundort: erhält man, wenn man von Ignus Zauber lernt



Auge ohne Winkel
(ID: EYEGLAS2)

Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse gegen Geschossangriffe, 1 auf Rüstungsklasse gegen zerschmetternde Angriffe, 10% Bonus auf Fähigkeit zum Finden von Fallen

Beschreibung: Auf den ersten Blick sieht dieses Glasauge wie ein schlechter Ersatz für ein echtes Auge aus. Setzt man es sich jedoch verkehrt herum in die leere Augenhöhle, erwachen seine Kräfte zum Leben. Obwohl dieses Auge Farbensinn und Sehfähigkeit seines Trägers trübt, erhöht es sein Bewusstsein für Winkel und Formen. Dies verleiht ihm größere Treffsicherheit. Zudem wird die Wahrscheinlichkeit erhöht, einem Geschossangriff ausweichen zu können. Außerdem lässt es mechanische Fallen im Blickfeld seines Trägers hervorstechen, so dass sie leichter zu lokalisieren und entschärfen sind. Der Träger wird jedoch verwundbarer gegenüber Angriffen durch Wucht. Die Zerbrechlichkeit des Glasauges scheint in gewissem Maße auf ihn überzugehen.

 <p>Das Scheusalsauge des Kalem'Dar (Kleines Artefakt) (ID: EYEKALEM)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Charisma, -1 auf Weisheit, 5% Widerstandsfähigkeit gegen Feuer, Magisches Feuer, Gasangriffe, Kälte und magische Kälte</p>
<p>Beschreibung: Kalem'Darr, ein wohlbekanntes und geschätztes Scheusal aus den Unteren Ebenen, war einst Mitglied des Prädestinats in Sigil gewesen. Er machte überall Geschäfte, und man sagte, er habe ein glückliches Händchen, denn jede seiner Unternehmungen wurde zum Erfolg. Er plante sorgfältig, riskierte wenig, und seine Geschäfte florierten. Gelegentlich musste er auch Schulden eintreiben - eine manchmal blutige Angelegenheit - aber am Ende erhielt er sein Geld immer zurück. Eines Tages kam einer seiner Schuldner zu Kalem'Darr und erzählte ihm, dass er seine Schuld nicht mit Geld begleichen könne... Er wolle jedoch etwas von höherem Wert bieten, wenn das Scheusal interessiert sei. Der Mann war ein Wald- und Wiesenzauberer mit nur wenig Macht, aber er behauptete zu wissen, wie man das Auge eines Geschäftsmannes segnen könne, so dass keine Gelegenheit je seinem Blick entgehen würde. Kalem'Darr, der sowohl habgierig als auch interessiert war, willigte ein, die Verzauberung als Bezahlung zu akzeptieren. Es funktionierte... zu gut, wie der Zauberer vielleicht auch beabsichtigt hatte. Kalem'Darrs verzaubertes Auge sah bald *überall* Gelegenheiten. Zu viele, als dass er sie alle hätte ergreifen können, und noch mehr, von denen das Scheusal nicht wusste, WIE er sie nutzen könnte. Was sein "gesegnetes" Auge sah, zerbrachen seine Hände, und jede Gelegenheit, die er zu nutzen suchte, wurde durch seine Unzulänglichkeit verdorben. Mit seinem Geschäft ging es abwärts, und sein finanzielles Reich zerbrach. Bald hatte er Schulden bei anderen, die für ihren früheren Konkurrenten nur wenig Sympathie übrig hatten. Kalem'Darr, der den Umschwung seines Geschicks nicht ertragen konnte, riss sich schließlich das ärgernde Auge aus der Augenhöhle und legte es in einen Glaswürfel, den er auf sein Kaminsims stellte. Und dann, eines Tages... verschwand das Auge. Man sagt, das Auge habe auf sich allein gestellt eine bessere Gelegenheit gesichtet. Allerdings ist das nie bewiesen worden. Wenn es in eine leere Augenhöhle eingesetzt wird, gewährt das Scheusalsauge seinem Träger nicht nur eine Spur von Kalem'Darrs Scheusal-Immunitäten. Es verleiht seinem Träger auch einen Vorteil bei Verhandlungen mit anderen. Es verhindert, dass man in einem Gespräch den roten Faden verliert oder von seinen Forderungen abrückt. Trotzdem macht die blendende Vielfalt an Gelegenheiten, auf die das Auge aufmerksam macht, seinen Träger blind gegenüber den von ihm ergriffenen Gelegenheiten und verringert dadurch den Erfahrungswert, den er daraus ziehen kann.</p>	
<p>Fundort: Ravel (Ravels Irrgang)</p>	
 <p>Glasauge (ID: EYEGLAS1)</p>	<p>Besonderheit: -1 auf Schaden mit allen Angriffen</p>
<p>Beschreibung: Dieses Glasauge ist ein schlechter Ersatz für ein echtes. Das räumliche Sehen ist beeinträchtigt, solange man dieses Auge trägt.</p>	
 <p>Kaleidoskop-Auge (ID: EYEKAL)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "FARBKUGEL" hervor, wenn gehalten, 1 auf alle Rettungswürfe, 1 auf Rettungswürfe gegen Zauber, 5% Widerstandskraft gegenüber Magie</p>
<p>Beschreibung: Dieses schimmernde Juwel ist eigentlich die Leiche eines Lichtgeistes der Oberen</p>	

Ebene Elysiums. Sterben diese Wesen, lassen sie ihre schimmernde Schale zurück. Diese Schalen werden oft fälschlicherweise für Juwelen oder Halbedelsteine gehalten. Ihre Essenz ist nach wie vor von Harmonie und Güte geprägt, und so können sie nur von einem Wesen verwendet werden, dessen Herz voller guter Absichten ist. Das Kaleidoskop-Auge kann entweder in der Hand gehalten oder in eine leere Augenhöhle gesetzt werden... je nachdem, ob es zur Verteidigung oder zum Angriff eingesetzt werden soll. Hält der Anwender es in der Hand, kann er mit seiner Hilfe das Umgebungslicht umlenken und gegen seine Feinde richten. Wird das Auge in die Augenhöhle gesetzt, bindet es sich von selbst an den Schädel des Trägers und dient seinem neuen Besitzer als Schild. Es absorbiert einen Teil der Energien erlittener Angriffe und bietet Schutz vor verschiedensten magischen Angriffen. Ist die Angriffskraft des Kaleidoskop-Auges erschöpft, zerbricht es und wird zu Staub.

Fundort: Advokat wenn ihr ihm eure Legendenummer sagt (Bezirk der Kuratoren)

Bolzen

 Bolzen der "Regel der Drei" (ID: BOLT03)	Schaden: 6-15	ETWO:
Besonderheit: Spitze wird beim Aufschlag dreigeteilt	Schadenstyp: Spitze	Initiative: 10
Beschreibung: Diese Armbrustbolzen sind das Werk eines verdrehten mechanischen Genies. Genau unterhalb der Spitze jedes Bolzen befindet sich ein kleiner Verschluss, der sich durch Drücken entriegeln lässt und damit dem Bolzen ermöglicht, sich zu teilen. Soweit du sehen kannst, wurden die Spitzen der Bolzen sorgfältig in Pyramidenform gefertigt, so dass jede von ihnen nach dem Entriegeln beim Aufschlag dreigeteilt wird. Jedes der dreieckigen Teile schlägt dann eine andere Richtung durch den Körper des Opfers ein und zerfetzt seine inneren Organe.		
 Bolzen des pfeifenden Untergangs (ID: BOLT05)	Schaden: 4-16 +2	ETWO: +2
Besonderheit:	Schadenstyp: Wucht	Initiative: 10
Beschreibung: Diese Bolzen haben irgendwie die tödliche Harmonie des Pandämoniums eingefangen und, um das Ganze noch schlimmer zu machen, ist ein wütender Luftelementar in die Spitze der Bolzen eingeschlossen. Wenn einer dieser Bolzen einen Gegner trifft, zerbricht die Spitze, und der Luftelementar wird freigesetzt. Dieser wirbelt dann in wilder Raserei um den Gegner herum und schlägt einmal zu, bevor er verschwindet.		
Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis)		

 Bolzen des Zusammenzuckens (ID: BOLT06)	Schaden: 2-9 +1	ETWO: +1
Besonderheit: 2-9 Schaden durch Klinge beim Aufprall, Vergrößert die Chance, kritische Treffer zu erzielen	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 10
Beschreibung: Diese gabelförmigen Bolzen haben dank ihrer Verzauberung nur eines im Sinn: Entmannung. Wenn sie abgefeuert werden, zielen sie auf den verwundbarsten Punkt des Opfers und dringen ins Fleisch ein. Dann arbeitet sich die Spitze eines jeden Bolzens nach außen und richtet noch größeren Schaden an. Dies macht es nahezu unmöglich, ihn herauszuziehen. Die Bolzen sind nach der Reaktion benannt, die eventuelle Augenzeugen nach Abfeuern des Geschosses zeigen.		
 Bolzen von Acheron (ID: BOLT01)	Schaden: 2 - 5 +1	ETWO: +1
Besonderheit: Ruft Betäubung hervor	Schadenstyp: Wucht	Initiative: 10
Beschreibung: Diese verzauberten Bolzen wurden aus einem der großen Würfel Acherons gefertigt. Vielen Gelehrten der Ebenen zufolge ist Acheron eine Ebene, die in ständigem Krieg mit sich selbst steht. Dort soll es riesige Würfel von der Größe ganzer Kontinente geben, die umher schweben und gegeneinander prallen. Auf der Oberfläche dieser Würfel führen Legionen von Soldaten Krieg gegeneinander und schwärmen von Würfel zu Würfel, um jeden anzugreifen, den sie dort vorfinden. Die Ebene ist erfüllt vom Rasseln der Klängen und dem gewaltigen Donnern aufeinanderprallender Würfel.		
Diese Bolzen tragen ein Stück von Acherons Herzen in sich. Wenn sie einen Gegner treffen, tun sie das mit einer Wucht, die ihn beim Aufschlag derart in Erstaunen versetzt, daß er für geraume Zeit in einen Zustand der Hilflosigkeit verfällt.		
Fundort: Eisengolem (Belagerungsturm, Handelsbezirk)		
 Bolzen von Kessek, dem Verschlingenden (ID: BOLT09)	Schaden: 4-8 +2	ETWO: +4
Besonderheit: (Kleine Artefakte)	Schadenstyp: Spitze	Initiative: 5
Beschreibung: Diese Bolzen werden auch "Kesseks Zähne" genannt. Die Spitzen jener verzauberten Bolzen sind aus Knochen gefertigt und verfügen über zwei lange Fangzähne, die in einem Bogen von ihrer Mitte ausgehen. Wenn einer dieser Bolzen einen Gegner trifft, erwachen die Zähne zum Leben und beginnen, sich langsam und schmerzhaft durch den Körper des Opfers zu fressen.		
Der Legende nach war Kessek ein Häuptling der Bariaur in den Außenländern, der vor vielen Jahrhunderten in der Kluft der Tränen zusehen musste, wie sein Volk während eines Schneesturms verhungerte. Da sie wegen der heftigen Schneefälle in der Kluft festsaßen, sandte er Kundschafter aus, um seine Nachbarn in der Provinz Ohinru um Hilfe zu bitten.		

Als die Handelsfürsten von Ohinru von der Not der Bariaur erfuhren, sahen sie darin die Gelegenheit, diese "nomadische Plage" auszulöschen und ihr Land für sich zu beanspruchen. Die Kundschafter der Bariaur wurden hingerichtet und ihre Köpfe auf Mauersimse gestellt, damit "die Geier etwas zu fressen hätten, während die Bariaur verhungerten".

Als die Stürme vorüber waren und mehr als die Hälfte seines Volkes verhungert war, erfuhr Kessek schließlich, was mit seinen Kundschaftern geschehen war. Vor Wut fast in den Wahnsinn getrieben fertigte er ein Bündel Armbrustbolzen aus den Zähnen und Knochen seines verhungerten Volkes. Als er fertig war, reiste er nachts nach Ohinru und feuerte seine Bolzen blindlings in die Straßen der Stadt ab. Dabei flüsterte er jeweils den Namen eines verstorbenen Bariaur, wenn er die Sehne spannte.

Jeder abgeschossene Bolzen wand sich im Flug, suchte gierig nach einem Opfer und fand eins... und dann noch eins und noch eins. Die Nacht war von den erstickten Schreien der Bewohner von Ohinru erfüllt, als die Verschlingenden ihre Körper heimsuchten.

Als es tagte, gab es wieder ein Fressen für die Geier. Von Kessek fehlte jegliche Spur.

Die Bolzen von Kessek, dem Verschlingenden, können noch immer hier und da auf den Ebenen gefunden werden. Man sagt, dass für jedes Opfer, dass ein Bolzen fordere, ein neuer Bolzen entstehe... der über dieselbe Gier verfüge wie der erste.

 Geflügelte Bolzen (ID: BOLT07)	Schaden: 3-6	ETWO: +1
Besonderheit:	Schadenstyp: Spitze	Initiative: 5
Beschreibung: Die Spitzen dieser Bolzen sind so geformt, daß sie wie ein Paar gefederter Flügel aussehen. Die Bolzen sind extrem leicht und wirken eher wie Pfeile als wie Armbrustbolzen. Obwohl sie nicht magisch sind, sind sie treffsicherer und richten mehr Schaden an als normale Armbrustbolzen, wenn sie einen Gegner treffen.		
 Gezackte Bolzen (ID: BOLT08)	Schaden: 3-6 +1	ETWO: +1
Besonderheit:	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 10
Beschreibung: Diese verzauberten Bolzen verfügen über eine Reihe gezackter, schwarzer Runen entlang des Schafts. Wenn sie abgefeuert werden, stellen sich die Runen wie Dornen auf und bilden eine zusätzliche Reihe heimtückischer Spitzen, die in das Opfer eindringen.		
 Nordoms Armbrustbolzen (ID: NORDBOLT)	Schaden: 2-5	ETWO: +1
Besonderheit:	Schadenstyp: Spitze	Initiative: 10

Beschreibung: Nordoms Armbrustbolzen werden von seinen Getriebegeister-Armbrüsten gefertigt. Die genaue Vorgehensweise, die von ihnen dabei angewendet wird, ist nicht bekannt, aber der Vorrat an Bolzen scheint unbegrenzt zu sein... Die Getriebegeister scheinen soviel Nachschub liefern zu können, wie nötig. Immer wenn die Sehne der Armbrust gespannt wird, wird ein neuer Armbrustbolzen zum Abfeuern bereitgestellt.

Die Bolzen verschwinden, wenn sie ein Objekt getroffen haben oder ihre maximale Flugweite erreicht haben, und lösen sich auf. Wenn sie ein Wesen mit Rüstung treffen, schlagen sie gar das Metall weg, wodurch die Rüstungsklasse des Opfers herabgesetzt wird. Dabei scheint es sich um eine natürliche Fähigkeit der Getriebegeister zu handeln.

 Säureschwamm-Bolzen (ID: BOLT02)	Schaden: 1-2	ETWO:
---	--------------	-------

Besonderheit: 6 Säureschaden beim Aufschlag	Schadenstyp: Wucht	Initiative: 10
---	--------------------	----------------

Beschreibung: Die kittähnlichen Kugeln auf den Spitzen dieser Armbrustbolzen sind eigentlich getrocknete Schwämme, wie man sie in vielen der großen Seen Bytopias antrifft. Von den meisten Gelehrten scheinbar nicht beachtet, hat man rein zufällig herausgefunden, dass diese winzigen Schwämme die Fähigkeit besitzen, Säuren aufzunehmen und in ihrem Körper zu speichern, ohne sich selbst Schaden zuzufügen.

Dies hatte zur Folge, dass unzählige dieser Wesen gesammelt und gezüchtet wurden, um sie im Blutkrieg als Waffen gegen die Scheusale einzusetzen. Nachdem sie einige Tage lang nur Säure als Nahrung erhalten haben, werden sie geerntet, getrocknet und mit einem Harz versiegelt, das sich wie eine dehnbare Blase um den Schwamm legt. Der Schwamm wird dann auf der Spitze eines Pfeils oder Armbrustbolzens angebracht und ist einsatzbereit.

Wenn die Spitze des Bolzens ein Wesen mit ausreichender Wucht trifft, zerplatzt die Harzblase, der Schwamm wird ausgedrückt, und die Säure verteilt sich im Körper des Opfers.

Fundort: Eisengolem (Belagerungsturm, Handelsbezirk)

 Zephyr-Bolzen (ID: BOLT04)	Schaden: 2-5 +1	ETWO: +1
---	-----------------	----------

Besonderheit:	Schadenstyp: Spitze	Initiative: 10
---------------	---------------------	----------------

Beschreibung: Diese Armbrustbolzen haben Spitzen mit Rillen an den Seiten. Sie richten nicht mehr Schaden an als normale Armbrustbolzen. Sie sind jedoch mit einem schwachen Zauber belegt, der ihnen ermöglicht, während des Fluges ihre Richtung zu korrigieren. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, einen Gegner zu treffen.

Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis), Eisengolem (Belagerungsturm, Handelsbezirk)

Dolche

 <p>Adahns Dolch (ID: ADDAGGER)</p>	Schaden: 2-5	ETWO: +1
Besonderheit: +1, Empfindlich, zerbrechlich	Gewicht: 0	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Dieses Geschenk hat dir Adahn gegeben, als du dich in der Bar "Zur Schwelenden Leiche" von ihm verabschiedet hast. Es ist ein unauffälliger Metalldolch mit einem vergoldeten Griff. Es ist schwierig, ein Gefühl für seine Balance zu bekommen, weil er so gut wie nichts wiegt. Die Klinge des Dolches ist aus einem seltsamen Metall gefertigt, das sich beim näheren Hinsehen verändert, von Silber über Bronze zu Gold.</p>		
 <p>Chaos-Feder (ID: FEATHER)</p>	Schaden: 2-5 +1	ETWO: +1
Besonderheit: Versetzt Ziel in Panik, Empfindlich, zerbrechlich	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese Feder ist aschgrau, das an den Rändern zu Schwarz verläuft. Sie ist viel größer als eine Vogelfeder, und wenn man sie länger als eine Minute lang hält, verursacht sie ein unangenehm prickelndes Gefühl.</p> <p>Wenn man die Feder untersucht, findet man heraus, dass sie von einem Vrock stammt, einer der vielen Rassen der Tanar'ri, die im Abgrund leben. Die Vrock ähneln großen Geiern, und sie werden oft als Späher für die Streitkräfte der Tanar'ri im Blutkrieg genutzt.</p> <p>Es wird behauptet, diese Feder stamme von einem Vrock-Schamanen, der einfach daran gestorben sei, dass er nicht an sich geglaubt hat. Diesem verrückten Vrock, der für eine gewisse geistige Instabilität und die hässliche Angewohnheit bekannt war, seine Anhänger zu verschlingen, um an Stärke zu gewinnen, wurde nachgesagt, er könne andere aus seinem Schwarm dazu bringen, sich unberechenbar zu verhalten - noch viel unberechenbarer als normale Tanar'ri. Er überzeugte viele aus seinem Schwarm davon, sich die Flügel herauszureißen und in der Erde einzubuddeln. Dann wieder predigte er, dass die Tugenden der Ehrlichkeit böser und zerstörerischer seien als jede Lüge. Von ihm blieb nur diese Feder als Testament seiner fiebrigen Existenz zurück. Ein Rest des Schamanen soll sich nun noch in dieser "Chaos-Feder" befinden.</p> <p>Wenn die Chaos-Feder im Kampf als Dolch verwendet wird, verursacht sie einen geringen Schaden (etwa so viel wie ein normaler Dolch) und hat die Kraft, den getroffenen Gegner zu verwirren. Wesen, die von der Feder getroffen werden, können benommen sein, weglaufen oder ihre Verbündeten angreifen.</p>		

Die meisten Tanar'ri betrachten die Feder als heiliges Objekt. Die Vrocks würden jeden töten, in dessen Besitz sie sich befindet, nur um sie wieder zurückzuerobern.

 Dolch aus Grünstahl (ID: GSDAGGER)	Schaden: 2-5	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Dieser schlanke Dolch wurde aus dem berühmten Baatorianischen Grünstahl gefertigt. Dieses eigenartige grüne Erz, das nur in den Ödländern von Avernus vorkommt, wird durch besondere Glühverfahren in ein Metall umgewandelt, das viel leichter als normaler Stahl ist. Waffen aus Grünstahl können auch ihre außergewöhnlich feinen Schneiden bewahren und sind so in der Lage, mehr Schaden als normale Waffen zu verursachen.

Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)

 Dolch des Himmelsfeuers (ID: CFDAGGER)	Schaden: 3-18 +3	ETWO: +2
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, 10 auf Schaden durch Feuer, 10 % Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe mit Stichwaffen	Gewicht: 5	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Das "Himmelsfeuer" ist das einzige Objekt, das Trias noch als Erinnerungsstück an die Oberen Ebenen geblieben war. Die Klinge des Trias wurde in deinen Händen zu einem schweren Dolch. Er fühlt sich warm an, und in die Oberfläche der Klinge sind Flammen eingraviert. Die Komplexität der Gravur ist atemberaubend. Sie wurde mit einem solchen handwerklichen Geschick gefertigt, dass der Dolch von metallenen Flammen verzehrt zu werden scheint... Irgend jemand muss mehrere Jahrhunderte daran gearbeitet haben. Das Metall des Dolches ist dir nicht vertraut... Es ist schwer, glänzt jedoch wie Silber.

Der Dolch sieht aus, als sei er Jahrtausende alt. Ein schwaches Vibrieren geht von ihm aus, das sich verstärkt, wenn er mit menschlichem Fleisch in Berührung kommt. Es überrascht nicht, dass das "Himmelsfeuer" nur von jemandem mit ausreichender Kraft und Reinheit des Herzens geführt werden kann. Wird es im Kampf eingesetzt, entwickelt sich das "Himmelsfeuer" zu einem heiligen Glühen, das jedes böse Wesen, das im Kampf von ihm getroffen wird, verbrennt.

Fundort: Cassius (Gefängnis der Verdammnis), Trias (Carzeri)

 Eingekerbter Dolch (ID: DAG2)	Schaden: 1-6 +2	ETWO: +2
Besonderheit: +2 Schaden durch Spitze	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

<p>Beschreibung: Um die Klinge dieses Dolches sind verschiedene Kerben strategisch plaziert. Wenn dieser Dolch richtig verwendet wird, kann er die angreifenden Schläge fremder Klingenswaffen auffangen.</p>		
<p>Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)</p>		
 <p>Eisenstachel (ID: SPIKE)</p>	<p>Schaden: 1-3</p>	<p>ETWO:</p>
<p>Besonderheit:</p>	<p>Gewicht: 2</p>	<p>Initiative: 2</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Dies ist ein Stachel aus Roheisen, der mit Rost bedeckt ist. Im Notfall könntest du ihn wie einen Dolch verwenden.</p>		
<p>Fundort: Stockhändler (Stock Marktplatz)</p>		
 <p>Entropische Klinge (ID: EDAG / SUPWEP)</p>	<p>Schaden: 3-23 +2</p>	<p>ETWO: +2</p>
<p>Besonderheit:</p>	<p>Gewicht: 7</p>	<p>Initiative: 7</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Dieser seltsame Gegenstand ist in deinen Besitz gelangt, nachdem du dem Eisengolem im Belagerungsturm den Modron-Würfel gegeben hattest. Er sieht wie ein kleiner Dolch aus. Beim näheren Hinsehen bemerkst du jedoch, dass sich seine Oberfläche krümmt und windet, als ob sie sich aus dieser Form zu befreien suche.</p> <p>Er sieht so aus, als sei er aus Eisen, Silber und noch ein paar anderen unterschiedlichen Metallen hergestellt. Manchmal verschmelzen sie miteinander, und dann wieder verschwinden sie in das Herz der Klinge, nur, um Minuten später wieder an die Oberfläche zu kommen.</p>		
<p>Fundort: Eisengolem (Belagerungsturm, Handelsbezirk)</p>		
 <p>Erleuchtung (ID: ENLIGHT)</p>	<p>Schaden: 2-7 +2</p>	<p>ETWO: +2</p>
<p>Besonderheit: +2 Schaden durch Spitze, 1 auf Charisma, 1 auf Rüstungsklasse</p>	<p>Gewicht: 1</p>	<p>Initiative: 1</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Dieser Dolch ist die zweite Waffe der "Triade der Prüfungen" - die anderen beiden sind "Auferstehung" und "Vernunft". Er ist schlank, liegt perfekt in der Hand und ist leicht wie eine Feder. Entlang der Klinge ist das Symbol der Göttermenschen eingraviert, und die ganze Waffe scheint vor Erwartung zu beben. Du bist der erste, der diese Waffe verwendet.</p>		
<p>Fundort: Keldor (Göttermenschenhalle, Handelsbezirk)</p>		

 Gezacktes Messer (ID: JKNIFE)	Schaden: 1-3	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses hakenförmige Messer ist mit einer dicken zweischneidigen Klinge und einem gebogenen Holzgriff versehen. Der Form der Klinge nach zu urteilen wird dieses Messer vor allem als Operationswerkzeug verwendet.		
Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)		
 Kaarlacs Messer (ID: KKNIFE)	Schaden: 1-3	ETWO:
Besonderheit: Verdoppelt alle Magierzauber des 1. Grades	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses verzauberte Messer, die letzte Meisterleistung von Kaarlag Cragenmoor, ist ein Segen für alle Anhänger der mystischen Künste. Kaarlac, immer auf der Suche nach Größe und Macht, wollte einen magischen Gegenstand schaffen, der einen Abdruck eines Teils seines Gedächtnisses bewahren konnte - insbesondere des Kurzzeitgedächtnisses, das sein beachtliches Repertoire an Zaubern umfasste. Er war der Auffassung, dass er dann sein Zauberkwissen jederzeit verdoppeln könne. Unglücklicherweise überstieg der Versuch Kaarlacs Fähigkeiten, so dass er plötzlich inmitten seiner hitzigen Zaubereien den Verstand verlor und sich selbst das Messer in die Brust stieß. Sein Opfer war jedoch nicht vergebens, da das Messer genug der beabsichtigten Verzauberung besitzt, um seinem Träger die Fähigkeit zu verleihen, sich die doppelte Menge an Zaubern des ersten Grades einzuprägen.		
 Kleine Stahlgabel (ID: NESFORK)	Schaden: 1-2	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese Gabel ist ganz gewiß kein Teil eines besonders eleganten Bestecks. Ihre Stahloberfläche ist zerkratzt, und ihre Zinken sind leicht verbogen und dreckverkrustet.		
 Klinge des Unsterblichen (ID: BLADEIM)	Schaden: 2-3 +1	ETWO: +1
Besonderheit: (Einzigartig, Artefakt)	Gewicht: 0	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

<p>Beschreibung: Dies ist eine seltsame Klinge, die der Eisengolem mit einem Tropfen deines Blutes geschmiedet hat. Sie ist eine häßliche Waffe, die eher wie eine Kreuzung zwischen einem Eisendolch und einer Kupferkeule aussieht. Schwarze Adern ziehen sich durch die Oberfläche des Metalls, und die Schneide sieht so stumpf aus, als könne sie nicht einmal warme Butter schneiden. Sie pulsiert ein wenig in deiner Hand, wie ein Herz. Der Golem behauptet, diese "Klinge" könne sogar dich töten - vorausgesetzt, daß sie an einem Ort verwendet wird, der vom Rest der Ebenen abgeschnitten ist.</p>		
<p>Fundort: Eisengolem (Belagerungsturm, Handelsbezirk)</p>		
 <p>Knochendolch (ID: DAG1)</p>	<p>Schaden: 1-6 +1</p>	<p>ETWO: +1</p>
<p>Besonderheit: +1 Schaden durch Spitze</p>	<p>Gewicht: 1</p>	<p>Initiative: 2</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Die Klinge dieses Dolches scheint aus den Knochen irgendeines Wesens zu bestehen. Die Schneide der Klinge ist extrem scharf.</p>		
<p>Fundort: Strahan (Mausoleum, Stock), Anze (Handelsbezirk , Marktplatz)</p>		
 <p>Leiser Tod (ID: BACKBTR)</p>	<p>Schaden: 2-5 +1</p>	<p>ETWO: +1</p>
<p>Besonderheit: +1 Schadenspunkte durch Spitze, 10 % List-Bonus</p>	<p>Gewicht: 1</p>	<p>Initiative: 1</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Diese magische Klinge, gefertigt speziell für Meister des Querhandels, verbirgt das Annähern des Trägers, indem sie jedes seiner Geräusche dämpft und so die Chancen auf ein Annähern an ein Ziel durch List erhöht.</p>		
 <p>Letzte Rettung (Verfluchtes Artefakt) (ID: RESORT)</p>	<p>Schaden: 1-2 +3</p>	<p>ETWO:</p>
<p>Besonderheit:</p>	<p>Gewicht: 1</p>	<p>Initiative: 10</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Dieser kleine Dolch sieht zerbrechlich aus, aber der Rand der Klinge ist mit einer Reihe gezackter Zähne versehen. Der Griff selbst ist mit getrocknetem Blut verkrustet, wahrscheinlich mit dem Blut derjenigen, die die Waffe hielten und dann nicht mehr loslassen konnten.</p>		
<p>Forschungsergebnisse besagen, dass dieser verfluchte Dolch eine ganze Reihe von Namen hatte, von denen der bekannteste "Letzte Rettung" ist. Wenn dieser Dolch angelegt ist, kann der Träger</p>		

ihn nicht mehr loslassen, bis er stirbt oder der Fluch durch einen Zauber oder göttlichen Eingriff aufgehoben wird. Obwohl der Dolch langsamer ist als die meisten zweihändigen Waffen und der Schaden mit einem Kratzer vergleichbar ist, soll er beinahe jedes Wesen, das er trifft, Schaden zufügen können, unabhängig dessen Herkunftsebene oder Verteidigung. Eine Ebenenreisende, die sich von seinem Fluch befreit hatte, nahm ihn sogar freiwillig auf ihre Reisen mit. Sie ging davon aus, dass eine Situation, in der sie ihn einsetzen **musste**, nicht durch seinen Besitz verschlimmert werden könne.

 Messer (ID: KNIFE)	Schaden: 1-3	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Kann nicht von Priestern verwendet werden		
 Messer aus Grünstahl (ID: GSKNIFE)	Schaden: 1-4	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses rasierklingenscharfe Messer wurde aus dem berühmten Baatorianischen Grünstahl gefertigt. Dieses eigenartige grüne Erz, das nur in den Ödländern von Avernus vorkommt, wird durch besondere Glühverfahren in ein Metall umgewandelt, das viel leichter als normaler Stahl ist. Waffen aus Grünstahl können auch ihre außergewöhnlich feinen Schneiden bewahren und sind so in der Lage, mehr Schaden als normale Waffen zu verursachen.		
Fundort: Stockhändler (Stock Marktplatz)		
 Phantomdolch (ID: DAG3)	Schaden: 1-6 +3	ETWO: +3
Besonderheit: +3 Schaden durch Spitze	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Dolch scheint beinahe von selbst nach seinen Feinden zu greifen und instinktiv die verwundbarste Stelle aller Wesen zu finden.		
Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis)		
 Porphatys Dolch (Verflucht) (ID: PDAG)	Schaden: 1-6 +3	ETWO: +3
Besonderheit: 1-6 Säureschaden, Berserkerwut	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp:	Typ:

	Spitze	Einhändig
<p>Beschreibung: Die Säuren von Porphyatys, der fünften Unterebene von Carceri, sind nicht nur für die physische Beschaffenheit eines Körpers gefährlich - sie greifen auch seinen Geist und seine Seele an, und zehren an seinem Verstand. Waffen, die mit diesem Herzen des Betrugers geschmiedet wurden, richten bei ihren Besitzern gleiches an, aber zu viele glauben, dass die Macht der Säure einer Waffe aus Porphyatys dieses Risiko wert ist.</p>		
<p>Fundort: Truhe auf der obersten Etage des Verdammnis Verwaltungsgebäudes (Carzeri)</p>		
 <p>Ravels Fingernagel (Einzigartig, Artefakt) (ID: FINGNAIL)</p>	Schaden: 2-7 +2	ETWO: +1
Besonderheit: Vergiftet Ziel	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Dieser krumme Fingernagel aus ausgestoßener Nachthexenhaut ist wohl eines der hässlichsten Dinge, die du je gesehen hast. Seine fleckige grüne, rote und schwarze Oberfläche ist gute 30 cm lang, und er sieht so aus, als sei er abwechselnd als Kratzhilfe, Nasenbohrer und Gartenschaufel verwendet worden. Wenn du ihn dir so ansiehst, wünschtest du dir, Ravel würde ihre Nägel kauen... oder hätte wenigstens in den Irrgängen eine Nagelfeile bei sich.</p>		
<p>Fundort: Ravel (Ravels Irrgang)</p>		
 <p>Runenklinge (ID: RBLADE)</p>	Schaden: 1-4	ETWO: -4
Besonderheit: +50 % Widerstandsfähigkeit gegen Magie	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese verzauberten Klingen, geschaffen von einer legendären Gilde von Kriegsmagiern, die als die "Scharlachroten Seher" bekannt waren, wurden speziell zur Verteidigung gegen gegnerische Zauberwirker erdacht. Die in die Klinge eingeätzten winzigen Runen sind machtvolle Schutzzauber vor jeglicher Art von Magie. Unglücklicherweise ist die so völlig auf die magische Verteidigung ausgelegte Waffe aufgrund ihres eher unhandlichen Designs im Kampf Mann gegen Mann nahezu wirkungslos.</p>		
<p>Fundort: Eisengolem (Belagerungsturm, Handelsbezirk)</p>		
 <p>Scheusalsblut-Dolch (ID: FDAG)</p>	Schaden: 3-8	ETWO: +2
Besonderheit: Vergiftet Ziel, 4 auf Rettungswurf gegen Zauber, Bewirkt im Kampf Berserkerwut beim Benutzer	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Die Jahre, die dieser ehemals gewöhnliche Dolch im Fleisch eines Scheusals</p>		

verbracht hat, haben ihn mit Eigenschaften versehen, die besser nur Scheusalen vorbehalten sein sollten. Das Blut des Scheusals ist mit dem Dolch eine Verbindung eingegangen, so daß er sich lauwarm anfühlt.

Im Kampf hört der Besitzer dieses Dolchs in seinem Unterbewußtsein ein ständiges Piepsen, das ihn jegliche Selbstbeherrschung verlieren lässt und ihn unaufhaltsam im Kampf, gleichzeitig jedoch anfällig gegenüber Zaubern macht.

Die Geschichte dieses Dolches ist größtenteils unbekannt. Es ist mehr als wahrscheinlich, dass irgendein Dussel beim Kampf mit einem Scheusal nicht nur seinen Dolch sondern auch sein Leben gelassen hat. Zur Zeit ist sein Name lediglich eine Beschreibung. Er muss sich seinen richtigen Namen erst noch verdienen.

 <p>Schwert des Wh'ynn (Einzigartig, Artefakt, Cheat) (ID: SWORDOW)</p>	Schaden: 2-7	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das Schwert des Why'nn, auch als Betrügerklinge bekannt, scheint eher zur Zierde als zum Kampf zu taugen. Obwohl es nicht besonders gut ausbalanciert ist, ist es mit einem mächtigen Zauber belegt und daher wirkungsvoller als ein 'normales' Messer. Die größte Macht des Schwertes des Wh'ynn liegt jedoch in seiner Fähigkeit, seinen Besitzer zum Betrüger werden zu lassen. Man muss das 'Schwert' lediglich in einer angemessen melodramatischen Geste nach oben halten, und sein Besitzer wird jedes Spiel gewinnen, in dem sich das Artefakt wiederfindet.		
 <p>Silbergabel (ID: FORK)</p>	Schaden: 1-2	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies ist eine silberne Tafelgabel. Ihre Zinken sind besonders scharf. Wenn du es dir genauer überlegst, kann sie auch als Dolch verwendet werden, wenn sie auch höchstwahrscheinlich nicht mehr Schaden anrichten würde als ein normaler Dolch. Sie könnte allerdings bei Gegnern nützlich sein, die nur durch silberne Waffen verletzt werden können.		
 <p>Silberne Haarnadel (ID: PIN)</p>	Schaden: 1-2	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig

Beschreibung: Dies ist eine dünne silberne Haarnadel. Die Spitze ist sehr scharf.		
 Skalpell (ID: SCALPEL)	Schaden: 1-3	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 0	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses einfache chirurgische Schneidewerkzeug sieht ziemlich abgenutzt aus. HINWEIS: Zum Ausrüsten mit dem Skalpell klickst du mit der linken Maustaste darauf, um es aufzuheben, und ziehst es dann auf das Porträt des Spielercharakters oder auf sein Waffenfeld, wo du es ablegst.		
Fundort: Leichenhalle		
 Steakmesser (ID: STEAKKNF)	Schaden: 1-3	ETWO:
Besonderheit: Empfindlich, zerbrechlich	Gewicht: 0	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies ist ein herkömmliches Steakmesser. Du bist sicher, wenn dieser Dolch reden könnte, könnte er dir jede Menge langatmiger Geschichten über das Kochen und das Tranchieren großer Fleischkeulen erzählen.		
 Stilett (ID: STILETTO)	Schaden: 1-3	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies ist ein kurzer Dolch mit einer schmalen Klinge.		
Fundort: Stockhändler (Stock Marktplatz)		
 Stilett von hoher Qualität (ID: QSTILO)	Schaden: 1-4	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser schlanke Dolch ist eine Schönheit seiner Gattung. Diese Stichwaffe kann einhändig geführt werden.		
Fundort: Stockhändler (Stock Marktplatz)		

 Stilet von schlechter Qualität (ID: PSTILO)	Schaden: 1-2	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser kompakte Dolch sollte zwar im Idealfall eine Stichwaffe sein, sieht aber so aus, als wäre er als Briefbeschwerer besser geeignet. Er ist weder scharf noch gut ausgewogen und könnte dich im Kampf sogar behindern.		
 Uhirs Messer (ID: UHRKNF)	Schaden: 1-3	ETWO:
Besonderheit: +1 auf Glück	Gewicht: 0	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser nicht sonderlich bemerkenswerte, schmutzverschmierte Dolch hat die Buchstaben "UHIR" in den Griff eingeritzt. Trotz seines schäbigen Aussehens ist die Klinge gut ausgewogen.		
Fundort: Ghoul mit Messer (Tote Lande)		
 Verrückter Splitter (ID: SPLINTER)	Schaden: 2-5 +1	ETWO: +1
Besonderheit: Vergiftet Ziel, empfindlich, zerbrechlich	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses Stück Stein besitzt die Form eines Dolches. Es ist ein Teil von Gangroighydrons Statue und birgt einen mächtigen Zauber. Immer wenn jemandem mit dem Steinsplitter ein Stich versetzt wird, besteht die Chance, dass dieser verflucht wird. Wahrscheinlich hat der fürchterliche Fluch, der auf Gangroighydrons Lippen lag, als er erstarre, auf seinen gesamten versteinerten Körper übergreifen und 'vergiftet' nun mit seiner bösen Magie all diejenigen, denen mit dem Splitter ein Stich versetzt wird.		
Fundort: Statue des Schreienden Mannes (Kunstgalerie, Bezirk der Kuratoren)		
 Witwenmacher (ID: WIDMKR)	Schaden: 3-7 +2	ETWO: +2
Besonderheit: +2 Schadenspunkte durch Klinge, Vergiftet Ziel, +25 % Widerstandsfähigkeit gegen Gift	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses Schwert, bekannt unter der Bezeichnung "Witwenmacher", ist mit dem		

tödlichen Gift der gefürchteten Hakenspinne versehen und auf Grund der magischen Eigenschaften seiner Klinge ein begehrtes Arbeitsmittel praktizierender Meuchelmörder auf allen Ebenen. Das Gift, das durch Magie dauerhaft in den Dolch eingelagert wurde, infiziert jeden, der durch das Schwert verletzt wird. Zusätzlich erhält der Träger des Witwenmachers allein schon durch das Tragen des Schwertes eine verbesserte Widerstandsfähigkeit gegen Gifte.

Keulen

 Abgetrennter Arm (Deiner) (ID: OLDARM)	Schaden: 1-8 +1	ETWO:
Besonderheit: +2 Schaden durch Wucht, Neue Tätowierungen	Gewicht: 5	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser abgetrennte Arm ist so hart wie eine Holzkeule. Er sieht so aus, als ob er sauber an der Schulter abgetrennt wurde (höchstwahrscheinlich mit einer Sensenklinge), und selbst, wenn er viele Jahrzehnte alt aussieht, ist er eher versteinert als verrotten. Er hat eine ungesunde graue Blässe und ist mit Narben bedeckt. Komplizierte Tätowierungen zieren seine Haut und winden sich in Spiralen vom Handgelenk bis hinauf zu den Überresten der Schulter. Bei näherer Betrachtung bist du dir ganz sicher, dass dies dein eigener Arm ist. Du hast nicht die geringste Ahnung, wie lange er hier herumgelegen und auf dich gewartet hat. Du kannst dir nicht erklären warum, aber du hast das Gefühl, du solltest diesen Arm zu einem Tätowierungskünstler bringen, um ihn untersuchen zu lassen... Die Tätowierungen könnten Aufschluss darüber geben, was dir in einer früheren Inkarnationen zugestoßen ist, als dieser Arm noch an dir dranhing.		
Fundort: Krypta der Verstümmelung (Weinende Stein Katakomben)		
 Baatezu-Streitkolben (ID: BMACE)	Schaden: 3-9	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 10	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Streitkolben ist aus einem Erz geschaffen, das es nur in den Ödländern von Avernus gibt. Die Baatezu haben daraus ein Metall namens "Baatorianischem Grünstahl" entwickelt. Waffen aus diesem Metall sind leichter und stärker als jene, die aus gewöhnlichem Metall geschmiedet wurden, und verursachen in der Regel einen größeren Schaden. Obwohl diese Waffen während der Blutkriege in großen Mengen produziert wurden, findet man sie nur selten außerhalb Baators.		
 BeinknochenKeule (ID: LEGCLUB)	Schaden: 1-6	ETWO:
Besonderheit: Empfindlich, zerbrechlich	Gewicht: 2	Initiative: 4

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Beinknochen ist schwer genug, als Keule verwendet zu werden. Nicht gerade der letzte Schrei, aber wenn du jemanden damit schlägst, gibt es sicherlich ein zufriedenstellendes Geräusch. Dieser Beinknochen ist zwar eine wirkungsvolle Waffe, aber auch zerbrechlich, und bei wiederholter Nutzung kann er kaputt gehen.		
Fundort: Nordöstlicher Raum der Gedankenlabyrinth		
 Blinder Schrecken (ID: AMACE)	Schaden: 1-2 +2	ETWO: +2
Besonderheit: Verursacht Blindheit, 2-8 Schaden durch Säure	Gewicht: 4	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Wenn ein Gegner mit genügend Kraft getroffen wird, wird Säure durch die schwammartige Oberfläche der Keule abgesondert. Durch diesen Säureregen kann der Gegner zeitweilig erblinden, wodurch er leichter zu treffen ist.		
Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis)		
 Der Rechtsfertiger (ID: JUSTFIER)	Schaden: 3-12 +2	ETWO: +2
Besonderheit: Beschleunigt Regeneration	Gewicht: 2	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Streitkolben sieht genau wie jeder andere aus - eine stachelige Kugel an einem hölzernen Schaft sowie einem Lederhandgriff mit Lederriemen, um zu verhindern, dass man ihn in der Hitze des Kampfes verliert. Anders ist nur das Auge, das mit Säure auf den Kopf der Waffe geätzt wurde, ein stilisiertes Siegel des Gottes Horus. Diese Waffe ist der Rechtsfertiger, ein Streitkolben, der in der Stadt Heliopolis auf der Ebene Arkadien hergestellt und so entworfen wurde, dass er den Anhängern des Guten hilft und die Anhänger des Bösen verstümmelt. Er kann seinen Besitzer bei Bedarf heilen und lässt auch seine Meinung über diverse Dinge verlauten.		
Fundort: Nahilin (Gießerei, Handelsbezirk), wenn ihr ihm den Beleg aus der Tasche klaut und anschließend wiedergibt.		
 Des Teufels Lohn (ID: DEVILDUE)	Schaden: 3-8 +1	ETWO: +2
Besonderheit: 1-6 Säureschaden für das Ziel, 1-6 Säureschaden für sich selbst, 2 auf Rüstungsklasse gegen Stich	Gewicht: 4	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese Waffe hat einen schwarzen Metallgriff, der in den schmalen Schädel		

gewachsen zu sein scheint, der am oberen Ende befestigt ist. Das Metall sieht so aus, als ob es aus dem Schädel gewachsen sei, und Stachel bohren sich durch die Augenlöcher, den Kiefer und die Schädeldecke selbst. Das "Metall" ist überhaupt keines, sondern der Überrest des Unterarms eines Wesens, das von unten durch den Schädel eines Scheusals getrieben wurde, der nun den Kopf der Waffe schmückt. Die Stachel, die sich durch den Schädel gebohrt haben, scheinen so eine Art Federkielen aus dem Unterarm des Wesens zu sein. Wenn diese Waffe im Kampf eingesetzt wird, durchdringen die Stachel der Keule die Haut des Wesens, und aus den Federkielen rinnt Säure in das Opfer, wodurch zusätzlicher Schaden entsteht. Diese Säure verbrennt auch die Hände des Benutzers, so dass dem Träger mit jedem Schlag, den er einem anderen versetzt, etwas Schaden zugefügt wird. Der gebräuchliche Name für diese Waffe ist "Des Teufels Lohn". Auf wen oder welches Ereignis sich das bezieht, ist nicht bekannt, aber es muss offensichtlich eine schmerzvolle Erfahrung für beide Beteiligten gewesen sein.



Entropische Klinge (ID: EMACE)

Schaden: 3-23 +2 ETWO: +2

Besonderheit:

Gewicht: 12

Initiative: 7

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Wucht

Typ:
Einhändig

Beschreibung: Dieser seltsame Gegenstand ist in deinen Besitz gelangt, nachdem du dem Eisengolem im Belagerungsturm den Modron-Würfel gegeben hattest. Er sieht wie ein kleiner Dolch aus. Beim näheren Hinsehen bemerkst du jedoch, dass sich seine Oberfläche krümmt und windet, als ob sie sich aus dieser Form zu befreien suche. Er sieht so aus, als sei er aus Eisen, Silber und noch ein paar anderen unterschiedlichen Metallen hergestellt. Manchmal verschmelzen sie miteinander, und dann wieder verschwinden sie in das Herz der Klinge, nur, um Minuten später wieder an die Oberfläche zu kommen.



Himmel und Erde (ID: HEAVEN)

Schaden: 2-20 +7 ETWO: +7

Besonderheit: +7 Schaden durch Wucht, Stärke erhöht auf 25

Gewicht: 10

Initiative: 0

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Wucht

Typ:
Einhändig

Beschreibung:

Fundort: Zufällig generierte Beute beim Besiegen eines Höheren Glabrezu in Untersigil, nach der Rückkehr von den Außenebenen.



Holzkeule (ID: CLUB)

Schaden: 1-6

ETWO:

Besonderheit:

Gewicht: 3

Initiative: 3

Beschränkungen: -

Schadenstyp:
Wucht

Typ:
Einhändig

Beschreibung: Diese grobe Keule hat schon bessere Tage gesehen, aber sie sieht noch robust genug aus, um als Waffe genutzt zu werden.

Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)		
 Keule des Himmelfeuers (ID: CFCLUB)	Schaden: 3-18 +3	ETWO: +2
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, 10 auf Schaden durch Feuer, 10% Widerstandsfähigkeit gegen zerschmetternde Angriffe	Gewicht: 5	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das "Himmelsfeuer" war das einzige Objekt, das Trias noch als Erinnerungsstück an die Oberen Ebenen geblieben war. Die Klinge des Trias wurde in deinen Händen zu einer schweren Keule. Sie fühlt sich warm an, und in die Oberfläche der Waffe sind Flammen eingraviert. Die Komplexität der Gravur ist atemberaubend. Sie wurde mit einem solchen handwerklichen Geschick gefertigt, dass die Keule von metallenen Flammen verzehrt zu werden scheint... Irgend jemand muss mehrere Jahrhunderte daran gearbeitet haben. Das Metall der Keule ist dir nicht vertraut... Es ist schwer, glänzt jedoch wie Silber. Die Keule sieht aus, als sei sie Jahrtausende alt. Ein schwaches Vibrieren geht von ihr aus, das sich verstärkt, wenn sie mit menschlichem Fleisch in Berührung kommt. Es überrascht nicht, dass das "Himmelsfeuer" nur von jemandem mit ausreichender Kraft und Reinheit des Herzens geführt werden kann. Wird es im Kampf eingesetzt, entwickelt sich das "Himmelsfeuer" zu einem heiligen Glühen, das jedes böse Wesen, das im Kampf von ihm getroffen wird, verbrennt.		
 Leichenteilkeule (ID: LIMBCLUB)	Schaden: 1-6	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 3	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses verfaulte Leichenteil sieht so aus, als ob es ganz schön gelitten hat, seit es seinem Besitzer abgerissen wurde. Trotzdem, die Leichenstarre hat eingesetzt und dieses Glied fast so hart wie Holz gemacht.		
 Linker Arm Nr. 985 (ID: LIMB985)	Schaden: 1-6	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 3	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Arm wurde sauber von Leiche Nr. 985 abgetrennt, als sie, äh, zufällig hinfiel. Obwohl das Knie der Leiche bis auf die Knochen verrottet ist, hat die Kombination aus dick aufgetragenem Balsamierungsöl und Leichenstarre diesen Arm so hart wie Holz werden lassen. Falls notwendig, könntest du ihn entweder dazu benutzen, jemandem aus weiterer Entfernung die Hand zu schütteln oder aber ihm den Schädel einzuschlagen.		

 Minderwertiger Streitkolben (ID: PMACE)	Schaden: 1-7	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 13	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Streitkolben scheint schlecht gefertigt zu sein. Unausgewogen und schwer, führt er zu einem eigenartigen und fast unberechenbaren Schwung. Er wurde wahrscheinlich von einem Lehrling geschmiedet.		
 Nesselkeule (ID: NETTLES)	Schaden: 1-6	ETWO: +2
Besonderheit: Ruft Verwirrung hervor	Gewicht: 4	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese Keule scheint aus einer Art stacheliger Pflanze hergestellt zu sein. Der Kopf der Keule ist mit kleinen Dornen verziert, die leicht abgebrochen werden können. Diese Keule ist eine der beliebtesten Waffen unter Dieben. Bei einem erfolgreichen Treffer verhaken sich winzige Schwarzstacheldornen in der Haut des Opfers und bewirken, dass es eine kurze Zeitlang desorientiert wird. Dadurch hat der Dieb Zeit, das Opfer sicher auszurauben und zu entkommen.		
Fundort: Truhe im Geheimraum der Mülllabrinthe		
 Pharods Krücke (ID: CRUTCH)	Schaden: 2-7 +1	ETWO: +1
Besonderheit: Empfindlich, zerbrechlich	Gewicht: 4	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: An das obere Ende dieses wackeligen Holzstabs ist eine Querstange genagelt worden. Um die Querstange sind Lumpen gewickelt, wahrscheinlich damit sich das verdammte Ding nicht zu scharf in Pharods Achselhöhle bohrt, wenn er sich darauf stützt. Die Krücke riecht fürchterlich, was nicht verwunderlich ist, und ist über und über mit Dreck, Siff und diversen unidentifizierbaren Flecken bedeckt. Irgend etwas an dieser Krücke gibt dir zu denken - trotz ihres zerbrechlichen Aussehens ist sie noch gut beisammen. Du testest sie sogar mit deinem Gewicht, und sie hält dich, ohne auch nur zu ächzen. Wenn man Pharods Aasgeier-Natur bedenkt, kann die Krücke für ihn noch einen Wert gehabt haben, der über ihr Äußeres hinausgeht. Sie könnte sogar als Waffe nützlich sein.		
Fundort: Pharod (Pharods Hof) nach seinem Tod		
 Scheusals-Oberschenkelknochen (Einzigartig,	Schaden: 3-8 +2	ETWO: +2

Artefakt) (ID: FEMUR)		
Besonderheit:	Gewicht: 4	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Tanar'ri-Oberschenkelknochen weist in seinem Mark die letzten Spuren der Essenz eines Balors auf. Seitdem er in der Schlacht Schande davongetragen hatte und von seinen Scheusalbrüdern in einer zeremoniellen Exekution zerrissen worden war, trägt der Knochen einen rachedurstigen Hass auf alle seiner Art mit sich herum. Wenn der Knochen einen Tanar'ri oder Baatezu trifft, wachsen aus der gesamten Länge des Knochens gezackte Zähne, die einem Tanar'ri oder Baatezu üblen Schaden zufügen.		
Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis)		
 Stemmeisen (ID: PRYBAR)	Schaden: 1-6	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 3	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieses Stemmeisen kann zum Aufstemmen von Türen, Kisten und sogar des einen oder anderen widerwilligen Brustkorbes verwendet werden. Außerdem ist es eine gute Schlagwaffe, wenn für Raffinesse keine Zeit ist. HINWEIS: Um mit dem Stemmeisen eine Tür oder eine Kiste aufzubrechen, wähle es als Waffe aus und "attackiere" den Behälter oder die Tür.		
Fundort: Leichenhalle 2. Stock, Lagerraum im Mietshaus der Schläger		
 Stichkeule (ID: SCLUB)	Schaden: 1-6 +1	ETWO: +3
Besonderheit: Schaden: 1-6 durch Spitze	Gewicht: 12	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies ist eine schwere Eisenkeule voller scharfer Stacheln. Diese Keule ist so verzaubert worden, dass sie mit größerer Genauigkeit verwendet werden kann.		
Fundort: Anzes (Handelsbezirk)		
 Streitkolben (ID: MACE)	Schaden: 2-8	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 12	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies scheint ein normaler Streitkolben zu sein. Richtig angewendet, kann diese Waffe jedem Gegner einen zerschmetternden Schlag zufügen.		

 Tod des Verlangens (ID: DDMACE)	Schaden: 1-6 +2	ETWO: +2
Besonderheit: 1-4 Schaden durch Spitze, Betäubt das Opfer	Gewicht: 11	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Streitkolben wird von den Staubmenschen zum Ausschalten jeglichen Verlangens der Lebenden verwendet.		
Fundort: Emoric (Staubmenschengeschäft, nordöstlicher Stock)		
 Vrock-Keule (ID: CLUB2)	Schaden: 4-16 +2	ETWO: +2
Besonderheit: Vergiftet Ziel	Gewicht: 4	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese Keule wurde aus den Knochen eines Vrocks hergestellt und ist eine schreckliche Waffe.		
Fundort: Truhe auf der obersten Etage des Verdammnis Verwaltungsgebäudes (Carzeri).		

Hämmer

 Entropische Klinge (ID: EHAM)	Schaden: 3-23 +2	ETWO: +2
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser seltsame Gegenstand ist in deinen Besitz gelangt, nachdem du dem Eisengolem im Belagerungsturm den Modron-Würfel gegeben hattest. Er sieht wie ein kleiner Dolch aus. Beim näheren Hinsehen bemerkst du jedoch, dass sich seine Oberfläche krümmt und windet, als ob sie sich aus dieser Form zu befreien suche.		
Er sieht so aus, als sei er aus Eisen, Silber und noch ein paar anderen unterschiedlichen Metallen hergestellt. Manchmal verschmelzen sie miteinander, und dann wieder verschwinden sie in das Herz der Klinge, nur, um Minuten später wieder an die Oberfläche zu kommen.		

 Hammer (ID: HAMMER)	Schaden: 1-6	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 6	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies ist ein schwerer Arbeitshammer. Er hat einen langen Griff und einen Metallkopf, der so aussieht, als ob er mit Leichtigkeit Stahl formen und Schädel zertrümmern könnte.		
Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz), Stockkaufmann (Südwesten des Stocks, Marktplatz), Leichenhalle (oberster Stock), Gasse der hallenden Seufzer (beim toten Dabus im einzig begehbaren Haus)		
 Hammer der Qualität (ID: HAMQUAL)	Schaden: 2-5	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 6	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dies ist ein gut gearbeiteter Hammer. Ätzungen und Symbole von Göttermenschen schmücken den Kopf der Waffe und ziehen sich bis zum Schaft hinunter. Trotz seines schweren Aussehens fühlt er sich viel leichter an, als er aussieht.		
Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)		
 Hammer des Himmelsfeuers (ID: CFHAMMER)	Schaden: 3-18 +3	ETWO: +2
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, 10 auf Schaden durch Feuer, 10% Widerstandsfähigkeit gegen zerschmetternde Angriffe	Gewicht: 5	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das "Himmelsfeuer" ist das einzige Objekt, das Trias noch als Erinnerungsstück an die Oberen Ebenen geblieben war. Die Klinge wurde in deinen Händen zum Hammer. Er fühlt sich warm an, und in die Oberfläche des Kopfes sind Flammen eingraviert. Die Komplexität der Gravur ist atemberaubend. Sie wurde mit einem solchen handwerklichen Geschick gefertigt, dass der Hammer von metallenen Flammen verzehrt zu werden scheint... Irgend jemand muss mehrere Jahrhunderte daran gearbeitet haben. Das Metall des Hammers ist dir nicht vertraut... Es ist schwer, glänzt jedoch wie Silber.		
Der Hammer sieht aus, als sei er Jahrtausende alt. Ein schwaches Vibrieren geht von ihm aus, das sich verstärkt, wenn er mit menschlichem Fleisch in Berührung kommt. Es überrascht nicht, dass das "Himmelsfeuer" nur von jemandem mit ausreichender Kraft und Reinheit des Herzens		

<p>geführt werden kann. Wird es im Kampf eingesetzt, entwickelt sich das "Himmelsfeuer" zu einem heiligen Glühen, das jedes böse Wesen, das im Kampf von ihm getroffen wird, verbrennt.</p>		
 <p>Hammer des Zerschmetterns (ID: SLEDGECM)</p>	Schaden: 4-14 +1	ETWO: +2
Besonderheit: 1-6 Säureschaden	Gewicht: 10	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Forschungsergebnissen zufolge ist dies eine wahrhaft hervorragende Waffe. Dieser Kriegshammer (der auch "Hammer des Zerschmetterns" genannt wird) ist jedem herkömmlichen Vorschlaghammer weit überlegen. Sein vernichtender Schlag zerschmettert das Opfer nicht nur, sondern bricht auch jede getroffene Oberfläche auf, sei es nun Knochen, Metall oder Holz, und fügt so zusätzlichen Schaden zu... Wenn das Opfer den Angriff überlebt, wird es außerdem für den nächsten Angriff "geschwächt".</p> <p>Der Hammer des Zerschmetterns wurde ausgiebig von Enote genutzt, einem Priester der Schicksalsgarde, im Jahr 14 E.U. Er war ein Philosoph, der gewalttätigen Stimmungsumschwüngen unterlag, wenn er über Theologie diskutierte, und setzte die Tugenden des Hammers als Mittel zur Förderung des Verfalls toter Materie ein. Ob das, was er mit dem Hammer traf, vorher bereits tot war, bleibt dabei offen.</p>		
Fundort: Vrishika (Kuriositätengeschäft, Bezirk der Kuratoren)		
 <p>Kriegshammer (ID: WARHAM)</p>	Schaden: 1-6	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 7	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Dies ist ein schwerer Arbeitshammer. Er hat einen langen Griff und einen Metallkopf, der so aussieht, als ob er mit Leichtigkeit Stahl formen und Schädel zertrümmern könnte.</p>		
 <p>Misshandler (ID: MAUL)</p>	Schaden: 1-4	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 6	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Eigentlich ist der Misshandler eine Variation des normalen Hammers, nur wird er mit einem anderen, etwas coolerem Namen bezeichnet.</p>		
Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)		

 Narrentöter (ID: FOOLSMTR)	Schaden: 4-14 +2	ETWO: +2
Besonderheit:	Gewicht: 15	Initiative: 10
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
<p>Beschreibung: Dieser Kriegshammer besitzt einen riesigen Steinkopf in Form eines rechteckigen Blocks. An allen Seiten des Hammerkopfes befinden sich schwache Reste von Blut und Metzerei. Der Schaft besteht aus dickem Holz, das zu schwach aussieht, um das Gewicht des Hammerkopfes auszuhalten.</p> <p>Dieser verzauberte Hammer wurde einst von den Athar als Werkzeug verwendet, nämlich während der Zeit ihrer religiösen Verfolgung in der Geschichte ihres Bundes. Der magische Kriegshammer "Narrentöter" war so konstruiert, dass er besonders dummen Gegnern zusätzlichen Schaden zufügte. Als er jedoch hergestellt wurde, wurde dieser Zauber so umgedreht, dass ein Träger, der noch dümmmer war als sein Opfer ebenfalls Schaden erlitt. Viele Jahre lang wurde der Hammer unter rivalisierenden Mitgliedern der Athar rituell als ein primitiver (und tödlicher) Intelligenztest verwendet. Er wurde vor vielen Jahren aus ihrem Hauptquartier im Zerschmetterten Tempel gestohlen und ist seitdem ein- oder zweimal in der einen oder anderen Ebene aufgetaucht.</p>		
Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis)		
 Schwefelhammer (ID: BRIMHAM)	Schaden: 2-9 +1	ETWO: +1
Besonderheit: +4 auf Schaden durch Feuer, 25 % Widerstandsfähigkeit gegen Feuer	Gewicht: 5	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese Art von Waffe, von der man annimmt, sie sei in den Flammen der Feuerebene geschmiedet worden, ist selbst in Sigil ausgesprochen selten. Die elementaren Eigenschaften des Hammers gewähren seinem Träger eine erhöhte Widerstandsfähigkeit gegen Feuer und Angriffe durch Feuer. Außerdem fügt der Hammer im Kampf zusätzlichen Schaden zu, wenn er einen Treffer erzielt, indem er das Ziel mit lodernden Flammen versengt.</p>		
 Silberköpfiger Hammer (ID: HAMSLVR)	Schaden: 1-4	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 6	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Dies ist ein kleiner Kriegshammer. Der Hammerkopf ist mit einer dünnen Silberauflage geschmückt, die an vielen Stellen Dellen und Kratzer aufweist. Vielleicht wurde der Hammer einmal zu zeremoniellen Zwecken verwendet.</p>		

 Vernunft (ID: REASON)	Schaden: 5-12 +2	ETWO: +2
Besonderheit: +2 Schaden durch Wucht, +1 auf Charisma, +1 auf Rüstungsklasse	Gewicht: 5	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser enorme Hammer ist neben der Axt "Auferstehung" und dem Dolch "Erleuchtung" die dritte Waffe aus der "Triade der Prüfungen" der Göttermenschen. Sein Kopf ist mit mystischen Runen und mit dem Symbol der Göttermenschen verziert. Er vibriert in deinen Händen. Du bist der erste, der diese Waffe verwendet.		
Fundort: Keldor (Göttermenschenhalle, Handelsbezirk)		
 Verzauberter Hammer (ID: SLEDGEMD)	Schaden: 2-9 +1	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 5	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Dieser Hammer trägt einen Verwundungszauber und ist viel leichter als ein normaler Hammer, wodurch er schneller geschwungen werden und dadurch im Kampf mehr Schaden anrichten kann. Geschichten oder Legenden um diesen Hammer wurden von denen anderer, berühmterer Waffen in der Enzyklopedia Magika übertroffen. Trotzdem besitzt dieser Vorschlaghammer eine stille Würde.		
Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz), Eisengolem (Belagerungsturm, Handelsbezirk), Dellenschlag (Schmied der Verdammnis)		
 Vorschlaghammer (ID: SLEDGE)	Schaden: 1-8	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Dieser riesige Hammer war ursprünglich für schwere Arbeiten vorgesehen, gäbe aber auch eine großartige Waffe ab. Sein Kopf besteht aus schwarzem Eisen, und der Schaft ist fast so lang wie der Arm eines Mannes. Von Hämmern mit Zauberkraft einmal abgesehen, ist der Vorschlaghammer von allen Hämmern der, der am meisten Schaden anrichten kann.		
 Vorschlaghammer von hoher Qualität (ID: QSLEDGE)	Schaden: 1-10	ETWO:

Besonderheit:	Gewicht: 9	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Dies ist ein gut gearbeiteter Hammer, gut ausgewogen und schön anzusehen. Lass dich von seinem Aussehen nicht täuschen - diese Waffe ist gefährlich. Sie muss mit beiden Händen geführt werden, und der Benutzer muss sich wünschen, dem Gegner Schaden zuzufügen.		
Fundort: Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)		
 Vorschlaghammer von schlechter Qualität (ID: PSLEDGE)	Schaden: 2-7	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 10	Initiative: 8
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Dieser Hammer ist nicht viel mehr als ein schwerer Klumpen Metall am Ende eines stämmigen Stiels. Er ist kräftig, ja, aber nicht gut ausgewogen und völlig unelegant.		

Kurzschwerter

 Dak'kons Kettenklinge (ID: KARACH2)	Schaden: 3-12 +2	ETWO: +2
Besonderheit: +4 auf Rüstungsklasse, 2 zusätzliche Magierzauber des 1. Grades und 1 zusätzlicher Magierzauber des 2. Grades können sich eingepägt werden	Gewicht: 5	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.		
Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch einen disziplinierten Willen hält Dak'kon die Klinge zusammen. Er kann sie je nach seinen Fähigkeiten leicht unterschiedlich formen und ihre Länge und Schärfe anpassen. Es ist anzunehmen, dass er die Klinge auf noch weitere Arten manipulieren kann, wenn er Stufen hinzugewinnt.		
Es ist nicht bekannt, ob alle Githzerai-Zerths solche Waffen tragen. Sicher würde eine Waffe, die		

<p>von der Integrität des Trägers abhängt, nur denen anvertraut, die gelernt haben, sich selbst zu beherrschen.</p> <p>Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.</p>		
 <p>Dak'kons Kettenklinge (ID: NKARACH2)</p>	<p>Schaden: 3-12 +2</p>	<p>ETWO: +2</p>
<p>Besonderheit: +4 auf Rüstungsklasse, 2 zusätzliche Magierzauber des 1. und 1 zusätzlicher Magierzauber des 2. Grades können sich eingepägt werden</p>	<p>Gewicht: 5</p>	<p>Initiative: 6</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.</p> <p>Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch einen disziplinierten Willen hält Dak'kon die Klinge zusammen. Er kann sie je nach seinen Fähigkeiten leicht unterschiedlich formen und ihre Länge und Schärfe anpassen. Es ist anzunehmen, dass er die Klinge auf noch weitere Arten manipulieren kann, wenn er Stufen hinzugewinnt.</p> <p>Es ist nicht bekannt, ob alle Githzerai-Zerths solche Waffen tragen. Sicher würde eine Waffe, die von der Integrität des Trägers abhängt, nur denen anvertraut, die gelernt haben, sich selbst zu beherrschen.</p> <p>Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.</p>		
 <p>Dak'kons Kettenklinge (ID: NKARACH3)</p>	<p>Schaden: 5-20 +3</p>	<p>ETWO: +3</p>
<p>Besonderheit: +6 auf Rüstungsklasse, Verdoppelt alle Magierzauber des 1. und 2. Grades</p>	<p>Gewicht: 5</p>	<p>Initiative: 6</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.</p> <p>Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch einen disziplinierten Willen hält</p>		

Dak'kon die Klinge zusammen. Er kann sie je nach seinen Fähigkeiten leicht unterschiedlich formen und ihre Länge und Schärfe anpassen. Es ist anzunehmen, dass er die Klinge auf noch weitere Arten manipulieren kann, wenn er Stufen hinzugewinnt.

Es ist nicht bekannt, ob alle Githzerai-Zerths solche Waffen tragen. Sicher würde eine Waffe, die von der Integrität des Trägers abhängt, nur denen anvertraut, die gelernt haben, sich selbst zu beherrschen.

Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.

 Dak'kons Zerth-Klinge (ID: KARACH)	Schaden: 2-9	ETWO: +1
Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse	Gewicht: 5	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.

Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch einen disziplinierten Willen hält Dak'kon die Klinge zusammen. Er kann sie je nach seinen Fähigkeiten leicht unterschiedlich formen und ihre Länge und Schärfe anpassen. Es ist anzunehmen, daß er die Klinge auf noch weitere Arten manipulieren kann, wenn er Stufen hinzugewinnt.

Es ist nicht bekannt, ob alle Githzerai-Zerths solche Waffen tragen. Sicher würde eine Waffe, die von der Integrität des Trägers abhängt, nur denen anvertraut, die gelernt haben, sich selbst zu beherrschen.

Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.

 Dak'kons Zerth-Klinge (ID: NKARACH)	Schaden: 2-9 +1	ETWO: +1
Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse, 1 zusätzlicher Magierzauber des 1. Grades kann sich eingepägt werden	Gewicht: 5	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.

Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch einen disziplinierten Willen hält Dak'kon die Klinge zusammen. Er kann sie je nach seinen Fähigkeiten leicht unterschiedlich formen und ihre Länge und Schärfe anpassen. Es ist anzunehmen, daß er die Klinge auf noch weitere Arten manipulieren kann, wenn er Stufen hinzugewinnt.

Es ist nicht bekannt, ob alle Githzerai-Zerths solche Waffen tragen. Sicher würde eine Waffe, die von der Integrität des Trägers abhängt, nur denen anvertraut, die gelernt haben, sich selbst zu beherrschen.

Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.

 <p>Dak'kons Zerth-Klinge ("Chaosklinge") (ID: BKARACH)</p>	Schaden: 3-10 +1	ETWO: +1
Besonderheit: 1 zusätzlicher Magierzauber des 1. Grades kann sich eingepägt werden	Gewicht: 5	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.</p>		
<p>Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch die Beherrschung seines Willens hält Dak'kon die Klinge zusammen. Wenn der Geist und die Disziplin nachzulassen beginnen, reagiert die Klinge selbst und spiegelt so die Gedanken des Trägers wider.</p>		
<p>Dak'kon muss wirklich leiden, denn seine Karach-Klinge ist ein ganz stumpfes, totes Schwarz geworden, ein Spiegel von Dak'kons Augen. Sie ist länger und schärfer geworden, und die Klingenschneide wird nun von einer Reihe raffinierter Zacken eingefasst, die wie Zähne wirken.</p>		
<p>Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.</p>		
 <p>Dak'kons Zerth-Klinge ("Chaosklinge") (ID: BKARACH2)</p>	Schaden: 4-16 +2	ETWO: +2
Besonderheit: 1 zusätzlicher Magierzauber des 1. Grades kann sich eingepägt werden, +1 auf Rüstungsklasse	Gewicht: 5	Initiative: 6

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.</p> <p>Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch die Beherrschung seines Willens hält Dak'kon die Klinge zusammen. Wenn der Geist und die Disziplin nachzulassen beginnen, reagiert die Klinge selbst und spiegelt so die Gedanken des Trägers wider.</p> <p>Dak'kon muss wirklich leiden, denn seine Karach-Klinge ist ein ganz stumpfes, totes Schwarz geworden, ein Spiegel von Dak'kons Augen. Sie ist länger und schärfer geworden, und die Klingenschneide wird nun von einer Reihe raffinierter Zacken eingefasst, die wie Zähne wirken.</p> <p>Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.</p>		
 <p>Dak'kons Zerth-Klinge ("Chaosklinge") (ID: BKARACH3)</p>	Schaden: 6-24 +3	ETWO: +3
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, Ermöglicht das Einprägen von doppelt so vielen Zaubern des 1. Grades	Gewicht: 5	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.</p> <p>Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch die Beherrschung seines Willens hält Dak'kon die Klinge zusammen. Wenn der Geist und die Disziplin nachzulassen beginnen, reagiert die Klinge selbst und spiegelt so die Gedanken des Trägers wider.</p> <p>Dak'kon muß wirklich leiden, denn seine Karach-Klinge ist ein ganz stumpfes, totes Schwarz geworden, ein Spiegel von Dak'kons Augen. Sie ist länger und schärfer geworden, und die Klingenschneide wird nun von einer Reihe raffinierter Zacken eingefasst, die wie Zähne wirken.</p> <p>Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.</p>		
 <p>Dak'kons Zerth-Klinge ("Fließende Klinge") (ID: ...)</p>	Schaden: 2-9 +1	ETWO: +1

GKARACH)		
Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse, 2 zusätzliche Magierzauber des 1. Grades können sich eingepägt werden	Gewicht: 5	Initiative: 7
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine sup pige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.</p> <p>Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch die Beherrschung seines Willens hält Dak'kon die Klinge zusammen. Wenn der Geist des Trägers konzentriert ist, seine Gedanken frei von Zweifeln und einem einzigen Zweck zugewandt sind, reagiert die Klinge selbst und spiegelt so die Gedanken des Trägers wider.</p> <p>Wenn dies der Fall ist, müssen Dak'kons Gedanken wirklich klar sein, denn seine Klinge ist leuchtend silberfarben geworden. Es scheint, als sei die Klinge länger als zu dem Zeitpunkt, als du sie zuerst gesehen hast, und sie hat keine Spur mehr von dem seltsamen Schimmern auf der Oberfläche. Die Klingenschneide verjüngt sich zu einer beinahe papierdünnen Linie - trotz ihres zerbrechlichen Aussehens sieht sie so aus, als könne sie mit Leichtigkeit durch eine Kettenrüstung schneiden.</p> <p>Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.</p>		
 <p>Dak'kons Zerth-Klinge ("Fließende Klinge") (ID: GKARACH2)</p>	Schaden: 3-12 +2	ETWO: +2
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, Verdoppelt alle Magierzauber des 1. Grades, 1 zusätzlicher Magierzauber des 2. Grades kann sich eingepägt werden	Gewicht: 5	Initiative: 6
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine sup pige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.</p> <p>Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch die Beherrschung seines Willens hält Dak'kon die Klinge zusammen. Wenn der Geist des Trägers konzentriert ist, seine Gedanken frei von Zweifeln und einem einzigen Zweck zugewandt sind, reagiert die Klinge selbst und spiegelt so die Gedanken des Trägers wider.</p> <p>Wenn dies der Fall ist, müssen Dak'kons Gedanken wirklich klar sein, denn seine Klinge ist</p>		

leuchtend silberfarben geworden. Es scheint, als sei die Klinge länger als zu dem Zeitpunkt, als du sie zuerst gesehen hast, und sie hat keine Spur mehr von dem seltsamen Schimmern auf der Oberfläche. Die Klingenschneide verjüngt sich zu einer beinahe papierdünnen Linie - trotz ihres zerbrechlichen Aussehens sieht sie so aus, als könne sie mit Leichtigkeit durch eine Kettenrüstung schneiden.

Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.

 <p>Dak'kons Zerth-Klinge ("Fließende Klinge") (ID: GKARACH3)</p>	Schaden: 5-20 +3	ETWO: +3
<p>Besonderheit: +3 auf Rüstungsklasse, Verdoppelt alle Magierzauber des 1. und 2. Grades, 1 zusätzlicher Magierzauber des 3. Grades kann sich eingepägt werden</p>	Gewicht: 5	Initiative: 6
<p>Beschränkungen: -</p>	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Auf der Heimatebene der Githzerai, Limbus, sind Feststoffe eine Rarität. Limbus selbst ist eine suppige Masse von Elementen, und nur durch Willenskraft können die Githzerai diese Elemente in die Form fester Stoffe bringen.</p>		
<p>Eine Substanz namens "Karach" ist ein Material, das durch den Willen geformt werden kann. Dak'kons Klinge besteht aus dieser Substanz. Allein durch die Beherrschung seines Willens hält Dak'kon die Klinge zusammen. Wenn der Geist des Trägers konzentriert ist, seine Gedanken frei von Zweifeln und einem einzigen Zweck zugewandt sind, reagiert die Klinge selbst und spiegelt so die Gedanken des Trägers wider.</p>		
<p>Wenn dies der Fall ist, müssen Dak'kons Gedanken wirklich klar sein, denn seine Klinge ist leuchtend silberfarben geworden. Es scheint, als sei die Klinge länger als zu dem Zeitpunkt, als du sie zuerst gesehen hast, und sie hat keine Spur mehr von dem seltsamen Schimmern auf der Oberfläche. Die Klingenschneide verjüngt sich zu einer beinahe papierdünnen Linie - trotz ihres zerbrechlichen Aussehens sieht sie so aus, als könne sie mit Leichtigkeit durch eine Kettenrüstung schneiden.</p>		
<p>Diese Klinge scheint eine besondere religiöse Bedeutung für Dak'kon zu haben. Dak'kon hat eine Reihe von Pergamenten um den Griff der Klinge gewickelt. Dies scheinen Mantras zu sein, die Zerthimon gewidmet sind.</p>		
 <p>Himmelsfeuer (ID: CELESTIA)</p>	Schaden: 3-18 +2	ETWO: +2
<p>Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, 10 auf Schaden durch Feuer, 10 % Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe mit Hieb Waffen</p>	Gewicht: 5	Initiative: 3
<p>Beschränkungen: -</p>	Schadenstyp:	Typ:

	Klinge	Einhändig
<p>Beschreibung: Das "Himmelsfeuer" ist das einzige, was Trias noch an die Oberen Ebenen erinnert. Diese schwere Klinge fühlt sich warm an, und entlang der Oberfläche der Klinge sind Flammen eingraviert. Die Feinheit dieser Gravuren ist atemberaubend und mit solcher Meisterhaftigkeit gearbeitet, dass das Schwert aus metallischen Flammen zu bestehen scheint... Jemand muss Jahrhunderte daran gearbeitet haben. Das Metall der Klinge kommt dir nicht bekannt vor... es ist schwer, aber glänzt wie Silber.</p> <p>Das Schwert sieht aus, als wäre es schon Tausende von Jahren alt. Ein leichtes Summen lässt sich in ihm spüren, und die Schwingungen werden stärker, wenn es menschliches Fleisch berührt. Es überrascht einen nicht, dass das "Himmelsfeuer" nur von Trägern mit ausreichender Stärke und Reinheit des Herzens verwendet werden kann. Im Zweikampf geht von dem "Himmelsfeuer" plötzlich eine heilige Strahlung aus, die sämtlichen bösen Wesen, die es im Kampf trifft, verbrennt.</p>		

Linsen

 <p>Bierbrille (Verflucht) (ID: LENS12)</p>	<p>Besonderheit: Macht ihren Träger betrunken, Immunität gegenüber Panik, -1 auf Schaden, +10 auf Basis-Trefferpunkten, ETW0: -1 auf Geschosswaffen</p>
<p>Beschreibung: Scheinbar waren einige Modronen einmal töricht genug, einen Zauberer zu fragen, wie es sich anfühle, betrunken zu sein. Daraufhin hat jener diese Brille gefertigt. Wenn die Linse angelegt ist, macht sie ihren Träger "tapferer" und "stärker", allerdings kann dieser sein Opfer nicht mehr allzu gut sehen und hat dadurch weniger Chancen, seinen Feind zu treffen und ihm Schaden zuzufügen.</p>	
 <p>Einziehbares Zielfernrohr (ID: LENS05)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Schaden, ETW0: +2 auf Geschosswaffen</p>
<p>Beschreibung: Aufgrund seines ausgeklügelten Designs zieht sich dieses Zielfernrohr von selbst ein, wenn es nicht gebraucht wird. Wenn es aktiviert wird, springt es vor dem linken Auge des Benutzers in Position und beginnt sofort mit dem Erfassen des Ziels, wobei es dunkel und bedrohlich *klickt*. Das Zielerfassungssystem vergrößert die Treffsicherheit von Geschosswaffen und lässt Projektile größeren Schaden zufügen.</p>	
 <p>Linse der Fledermaus (Verflucht) (ID: LENS07)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Blindheit" hervor, -4 auf Schaden, ETW0: -4 auf Geschosswaffen</p>
<p>Beschreibung: Ob es sich nun um einen Scherz oder das Ergebnis eines bizarren Experiments</p>	

<p>handelt, irgendein Ingenieur hat hier mit der Kunst herumgespielt und eine Linse gefertigt, die den Benutzer mit der Sehkraft einer Fledermaus "beglückt". Der Erfinder wollte wohl den Benutzer dazu zwingen, diese Sehkraft schätzen zu lernen, denn die Wirkung der Linse kann nicht mit dem Zauber "Fluch brechen" rückgängig gemacht werden.</p>	
 <p>Linse der List (ID: LENS13)</p>	<p>Besonderheit: Blendet Teile des Trägers aus, +4 auf Rüstungsklasse, +2 auf Rüstungsklasse gegen Geschoss Waffen, +2 auf alle Rettungswürfe, +50% Widerstandsfähigkeit gegen Geschoss Waffen</p>
<p>Beschreibung: Dieses Fernrohr sieht aus, als ob ihm die Linse fehlt. Tatsächlich ist sie jedoch nur räumlich versetzt. Aus den Augenwinkeln betrachtet kannst du sie ein paar Zentimeter links von dir ausmachen. Sie hängt einfach so in der Luft. Ist dieses Fernrohr angelegt, werden Teile seines Besitzers ausgeblendet, und es wird EXTREM schwierig, ihn mit Geschoss Waffen oder Zaubern zu treffen. Zudem ist er schwer zu erkennen, und manchmal scheint es, als wäre er gar nicht da. Je nach Träger ergänzt die Linse dessen Persönlichkeit auf perfekte Art und Weise.</p>	
 <p>Linse der naturgegebenen Bösartigkeit (ID: LENS02)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Schaden, ETW0: +2 auf Geschoss Waffen</p>
<p>Beschreibung: Dieses aufsetzbare Vergrößerungsglas scheint dir irgendwie über eine naturgegebene Bösartigkeit zu verfügen. Du kannst nicht erklären, warum du diesen Eindruck hast... Du hast das seltsame Gefühl, dass es dich von Zeit zu Zeit abschätzend beobachtet.</p>	
 <p>Linse der Unschärfe (ID: LENS04)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse</p>
<p>Beschreibung: Dieses Fernrohr besitzt eine seltsame Fähigkeit. Es trübt jedem, der versucht, seinem Träger Schaden zuzufügen, die Sicht, indem es den Gegner verschwommen und unscharf sehen lässt. Die Linse der Unschärfe erschwert es dem Gegner, ihren Besitzer zu treffen, und verleiht diesem dadurch einen Rüstungsklassen-Bonus.</p>	
 <p>Linse der Weitsicht (ID: LENS08)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Schaden, 1 auf Rettungswurf gegen Zauber, 3% Altertumskunde-Bonus, ETW0: +1 auf Geschoss Waffen</p>
<p>Beschreibung: Diese mächtige Linse schärft beim Tragen die Wahrnehmung und fördert die Denkfähigkeit. Sie verbessert die Fähigkeit ihres Trägers, Schlüsse zu ziehen, und versieht ihn mit Wissen über das Wirken von Zaubern (und wie man sie vereitelt). Außerdem verleiht sie Geschossangriffen größere Reichweite und lässt sie größeren Schaden anrichten.</p>	
 <p>Linse des Doppeltsehens (ID: LENS06)</p>	<p>Besonderheit: +8 auf Schaden, ETW0: -2 auf Geschoss Waffen</p>
<p>Beschreibung: Diese bizarre, blasenförmige Fernrohr besteht aus zwei nebeneinander angeordneten Linsen. Wenn man hindurch schaut, erscheint einem alles doppelt. Dies macht es schwierig zu erkennen, welches das tatsächliche Ziel ist. Das Gute an der Linse ist, dass jedes</p>	

Geschoss, das der Träger abfeuert, VERDOPPELT wird. Ist die Linse angelegt, wird jedes vom Träger abgeschossene Projektil zweigeteilt. Dadurch wird auch der doppelte Schaden angerichtet.



Linse des Horizonts
(ID: LENS10)

Besonderheit: 50% auf Altertumskunde, ETW0: +5 auf Geschossaffen

Beschreibung: Die aquamarine Linse dieses Fernrohrs besteht aus einem Tropfen Wasser aus dem Ozean. Der Wassertropfen ist mit dem Spiegelbild des Himmels von Elysium auf seiner Oberfläche eingefroren worden. Ihr Benutzer erlangt die Fähigkeit, Objekte in unglaublich weiter Entfernung zu sehen. Sie vergrößert die Trefferchance des Trägers, reduziert aber gleichzeitig seine Fähigkeit, Dinge aus der Nähe zu betrachten.



Nordoms Okular
(ID: LENS01)

Besonderheit: +1 auf Geschossaffen

Beschreibung: Dieses aufsetzbare Vergrößerungsglas dient als Zielfernrohr für Nordoms Armbrust. Es verbessert seine Treffsicherheit und sieht recht furchteinflößend aus, wenn er es sich über das linke Auge zieht.



Okular der Zeit (ID: LENS09)

Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, +2 auf Rüstungsklasse gegen Geschossaffen, ETW0: +3 auf Geschossaffen

Beschreibung: Dieses aufsetzbare Vergrößerungsglas versetzt seinen Träger in die Lage, ein paar Sekunden in die Zukunft zu sehen. Er kann vorhersehen, von wo ein Gegner kommen wird, und dem Angriff entsprechend ausweichen. Für Bogen- und Heckenschützen wird es praktisch unmöglich, den Träger dieser Linse ins Visier zu bekommen.



Optix (Verfluchtes kleines Artefakt) (ID: LENS11)

Besonderheit: Ruft "Klopfen" hervor, 2 auf Schaden, 15% auf Chance für kritische Treffer, 1 auf Glück, ETW0: +2 auf Geschossaffen

Beschreibung: Nordoms Armbrüste sind nicht die einzigen Getriebebeister, die vor Mechanus geflüchtet sind. Optix, ein etwas älterer und nicht ganz so ausgereifter Getriebegeist lebte während der letzten paar Jahrhunderte in einem Alchimistenlabor in Sigil. Als der Alchimist starb, übernahm Optix verschiedene, merkwürdige Jobs, wie etwa als Zapfhahn, Kuckucksuhr, Metronom, Korkenzieher und so weiter, und blieb nie lange an einem Ort. Zuletzt hat er die Gestalt eines Heckenschützen-Zielfernrohrs angenommen, und scheint vorerst damit zufrieden zu sein. Optix nörgelt zwar ständig an den beiden jüngeren Armbrust-Getriebegeistern herum, aber im Gegensatz zu ihnen hat *er* die Physiologie vieler Wesen der Ebenen studiert. Die beiden Jungspunde geben widerwillig (mit zurückhaltendem, gezwungenem Klicken) zu, dass seine Ratschläge, wie man auf die Augen oder andere lebenswichtige Körperteile des Gegners zielt, durchaus wertvoll sind. Obwohl es seiner Natur widerspricht, kann Optix gegenüber anderen kleinen mechanischen Vorrichtungen durchaus charmant sein... nur eben nicht allzu lange. Solange er in Nordoms Besitz ist, kann Optix dazu gebracht werden, mit Schlössern, auf die ihr trifft, zu 'sprechen' und sie zu überreden, sich selbst aufzuschließen. Diese Fähigkeit entspricht dem Zauber "Klopfen". Sie kann allerdings nicht unbegrenzt verwendet werden, weil Optix

irgendwann die Nase voll hat und nicht mehr mitspielen will. Ein weiterer Nachteil von Optix' Anwesenheit ist, dass er sich gar nicht gerne aufrappelt, wenn er es sich einmal "bequem" gemacht hat. Ein Zauber "Fluch brechen" ist notwendig, um ihn von Nordoms Kopf abzubekommen, wenn er einem zu sehr auf die Nerven geht.



Vergrößerungsglas
(ID: LENS03)

Besonderheit: +10 auf Altertumskunde, 2 auf Schaden, ETW0:
-2 auf Geschoss Waffen

Beschreibung: Diese aufsetzbare Linse leistet gute Dienste bei der näheren Untersuchung von Gegenständen, gibt jedoch ein schlechtes Zielfernrohr ab.

Ohringe



Alter Kupferohrring (Hohl) (ID: COPEARO)

Besonderheit:

Beschreibung: Dieser alte Kupferohrring verfügt über eine Reihe Rillen, die in seine Innenseite eingeritzt sind. Anfangs ist zwar nicht zu erkennen, wie man den Ohrring trägt, doch lässt er sich öffnen, indem man seinen Fingernagel in die dritte Rille von oben steckt und dann Druck nach innen ausübt. Danach kann man den Ohrring nicht nur tragen, sondern es hat sich zudem ein kleines Gefach an der Innenseite des Ohrrings geöffnet, in dem sich Nachrichten und kleinere Gegenstände aufbewahren lassen. Der Ohrring könnte daher für einen Händler von größerem Nutzen sein.

Fundort: Leichenhalle



Anarchisten-Ohrring Nr. 1 (ID: ANEAR1)

Besonderheit: +1 auf Charisma

Beschreibung: Dieser Ohrring ist einer von vieren. Jeder von ihnen verfügt über eine spezielle Fähigkeit. Sie ermöglichen es ihrem Träger, dem Auge des Gesetzes zu entgehen oder andere dazu zu überreden, die Anarchisten in ihrem Streben nach Freiheit für jedermann zu unterstützen. Bedenke, dass diese Ohrringe zwar nützlich sein können, aber nicht gerade dezent auf eine Zugehörigkeit zur Revolutionsliga hinweisen. Dieser Ohrring macht dich attraktiver, überzeugender und ermöglicht dir dadurch, die Bastionen der überheblichen Machtstruktur leichter zu infiltrieren.

Fundort: Anarchisten Geschäft (Handelsbezirk, Lager)

 <p>Anarchisten-Ohring Nr. 2 (ID: ANEAR2)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Blindheit" hervor</p>
<p>Beschreibung: Dieser Ohring ist einer von vieren. Jeder von ihnen verfügt über eine spezielle Fähigkeit. Sie ermöglichen es ihrem Träger, dem Auge des Gesetzes zu entgehen oder andere dazu zu überreden, die Anarchisten in ihrem Streben nach Freiheit für jedermann zu unterstützen. Bedenke, dass diese Ohringe zwar nützlich sein können, aber nicht gerade dezent auf eine Zugehörigkeit zur Revolutionsliga hinweisen. Dieser Ohring ruft beim Opfer Blindheit hervor. Benutze ihn mit Vorsicht.</p>	
<p>Fundort: Anarchisten Geschäft (Handelsbezirk, Lager)</p>	
 <p>Anarchisten-Ohring Nr. 3 (ID: ANEAR3)</p>	<p>Besonderheit: Immunität gegenüber Panik</p>
<p>Beschreibung: Dieser Ohring ist einer von vieren. Jeder von ihnen verfügt über eine spezielle Fähigkeit. Sie ermöglichen es ihrem Träger, dem Auge des Gesetzes zu entgehen oder andere dazu zu überreden, die Anarchisten in ihrem Streben nach Freiheit für jedermann zu unterstützen. Bedenke, dass diese Ohringe zwar nützlich sein können, aber nicht gerade dezent auf eine Zugehörigkeit zur Revolutionsliga hinweisen. Dieser Ohring versetzt seinen Träger in die Lage, den Schrecken des Gegners mit kühlem Kopf entgegenzutreten.</p>	
<p>Fundort: Anarchisten Geschäft (Handelsbezirk, Lager)</p>	
 <p>Anarchisten-Ohring Nr. 4 (ID: ANEAR4)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Beruhigen" hervor</p>
<p>Beschreibung: Dieser Ohring ist einer von vieren. Jeder von ihnen verfügt über eine spezielle Fähigkeit. Sie ermöglichen es ihrem Träger, dem Auge des Gesetzes zu entgehen oder andere dazu zu überreden, die Anarchisten in ihrem Streben nach Freiheit für jedermann zu unterstützen. Bedenke, dass diese Ohringe zwar nützlich sein können, aber nicht gerade dezent auf eine Zugehörigkeit zur Revolutionsliga hinweisen. Dieser Ohring versetzt seinen Besitzer in die Lage, bei seinem Gegner eine mentale Blockade hervorzurufen, die ihn willensschwach und verletzlich macht.</p>	
<p>Fundort: Anarchisten Geschäft (Handelsbezirk, Lager)</p>	
 <p>Bernsteinohrringe (ID: AMBEAR)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, 2 zusätzliche Magierzauber des 1. Grades können sich eingepägt werden</p>
<p>Beschreibung: Diese Ohringe sind aus dem gehärteten Saft der Klingenrebe hergestellt. Wenn diese Substanz richtig präpariert wird, können Gegenstände aus ihr mit mächtigen Schutzzaubern belegt werden.</p>	
<p>Fundort: Mebbeth, wenn ihr von ihr die Wege der Magie erlernt (Lumpensammlerplatz)</p>	

 <p>Goldohrring (ID: GOLEAR)</p>	<p>Besonderheit:</p>
<p>Beschreibung: Dieser einfache Goldanhänger könnte einmal am Ohr eines Edelmannes gehangen haben. Er sieht so aus, als könne er bei einem örtlichen Kaufmann klingende Münze einbringen.</p>	
 <p>Kupferohrring (ID: COPEAR)</p>	<p>Besonderheit:</p>
<p>Beschreibung: Dieser einfache Kupferreif sieht so aus, als sei er einem stürmischen Liebhaber zum Opfer gefallen... oder irgend etwas, das gern Metall isst... Er ist nämlich auf einer Seite verbogen und hat Bissspuren. Trotz dieser Fehler könnte er bei einem örtlichen Kaufmann klingende Münze einbringen.</p>	
 <p>Obsidian-Ohring (ID: OBEAR)</p>	<p>Besonderheit: +10% List-Bonus</p>
<p>Beschreibung: Dieser kleine Ohring besteht aus poliertem Obsidian. Trotz der Glätte seiner Oberfläche reflektiert er überhaupt kein Licht. Der schwarze Edelstein in diesem Ohring wird in der Regel als "der beste Freund eines Gauners" bezeichnet und besitzt magische Eigenschaften, die das Licht absorbieren, wodurch sich der Träger leichter unentdeckt im Schatten bewegen kann.</p>	
 <p>Ohring der Regel der Drei (ID: TEARRING)</p>	<p>Besonderheit: Schwacher Kupfer-Segen</p>
<p>Beschreibung: Du hast diesen kleinen Ohring durch Falten eines Zettels aus dem Mund einer der wandelnden Leichen in der Leichenhalle erhalten. Es ist ein wundervoller Ohring, aber trotz seiner Schönheit scheint er nicht mehr zu tun, als dich daran zu erinnern, wie wunderbar diese Welt ist, in der du aufgewacht bist. Dieser Ohring trägt einen schwachen Segen von einem der Götter des Reichtums irgendeiner hinterwäldlerischen materiellen Welt in sich. Wenn man ihn in der Hand hält und das Wort "Kupfer" flüstert, macht er seinen Besitzer um 33 Kupfermünzen reicher. Der Segen kann dreimal verwendet werden, bevor der Zauber seine Wirkung verliert.</p>	
<p>Fundort: Leichenhalle</p>	
 <p>Ohringe der verketteten Zähne (ID: LOCKPICK)</p>	<p>Besonderheit: +5% Bonus auf Fähigkeit zum Öffnen von Schlössern</p>
<p>Beschreibung: Vielleicht sind es die Zweifel daran, dass Annah irgend etwas als reinen</p>	

Körperschmuck tragen würde, der diese Ohrringe verdächtig macht. Beim näheren Hinsehen entdeckst du, dass diese schlanken Metallohringe eigentlich eine Reihe hervorragend gearbeiteter Dietriche darstellen. Bei Bedarf kann man sie auseinander haken, um damit widerspenstige Schlösser zu öffnen. HINWEIS: Diese Ohrringe werden deine Fähigkeiten zum Öffnen von Schlössern nur verbessern, wenn sie angelegt sind.

Fundort: Annah



Ohrringe von Grace, der Gefallenen (ID: GEARRING)

Besonderheit: +1 auf alle Rettungswürfe, 5% Widerstandskraft gegenüber Magie

Beschreibung: Dies sind die Ohrringe von Grace, der Gefallenen. Sie bieten einen gewissen Schutz vor Zaubern und anderer Magie. Wie alles andere auch, stehen sie ihr wirklich gut.

Fundort: Grace, die Gefallene (Bordell, Bezirk der Kuratoren)



Purpurroter Sphärenohrring (ID: CRIMSEAR)

Besonderheit: +10 % Widerstandsfähigkeit gegen Feuer, 5 % Widerstandsfähigkeit gegen Magisches Feuer

Beschreibung: Dieser kleine, rote Edelstein, der in dem Ohrring gefasst ist, funktioniert wie eine Art Hitzeschwamm und schützt den Träger vor Hitze oder Feuerangriffen. Wenn der Träger Feuer ausgesetzt ist, nimmt der Edelstein einen Teil der Hitze auf und schirmt den Träger so teilweise vor Schaden ab. Es geht das Gerücht, dass jeder der Ohrringe einen winzigen Feuermephiton enthält und daher nach Hitze dürstet, die er gierig aus jedem Feuer in der Nähe trinkt. Dies ist nie bewiesen worden, vor allem deshalb, weil niemand sich die Mühe macht, die Sache zu untersuchen.

Fundort: Pfandhaus (Handelsbezirk)



Silberohrring (ID: EAR01)

Besonderheit:

Beschreibung: Dies ist der kleine Silberohrring, den du der betrunkenen Hure vor der Schwelenden Leiche abgenommen hast.



Silberohrring (ID: SILAER)

Besonderheit:

Beschreibung: Dieser einfache Ohrring aus einem Silberreif hat schwache Gravuren, aber du kannst das Muster nicht erkennen. Der Ohrring sieht so aus, als könne er bei einem örtlichen Kaufmann klingende Münze einbringen.

 <p>Stachelohrring (ID: STINGEAR)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, +2 auf Rüstungsklasse gegen Angriffe mit Stichwaffen</p>
<p>Beschreibung: Dieser Ohrring besteht aus dem gehärteten Panzer eines segmentierten, larvenähnlichen Wesens. Der Panzer wurde mit einer Art Glasierung behandelt, die ihn irritierend lebendig erscheinen lässt. Der Draht, mit dem der Ohrring am Ohr befestigt wird, sieht aus wie ein Teil der Larve selbst, vielleicht ihr Stachel oder Fühler. Um die Kraft des Ohrrings zu aktivieren, muss der Träger seinen Daumen an dem Stachel stechen und ihm so die Bindung mit seinem neuen Besitzer ermöglichen. Wenn der Ohrring "aufgeweckt" ist, hilft er, den Träger vor Angriffen zu schützen, und verleiht der Haut des Trägers dieselbe Stärke und Widerstandskraft wie die eines Larvenpanzers.</p>	
<p>Fundort: Anarchisten Geschäft (Handelsbezirk, Lager), Goldspore (Handelsbezirk)</p>	
 <p>Staubmenschen-Ohrring (ID: DUSTEAR)</p>	<p>Besonderheit: +30 % Widerstandsfähigkeit gegen Kälte, 30 % Widerstandsfähigkeit gegen Magische Kälte, 30 % Widerstandsfähigkeit gegen Feuer, 30 % Widerstandsfähigkeit gegen Magisches Feuer, +2 Rettungswürfe gegen Todesmagie</p>
<p>Beschreibung: Dieser Ohrring riecht nach Asche und Staub und fühlt sich eiskalt an. Der Ohrring beschützt den Träger vor extremen Temperaturen und verleiht ihm eine teilweise Widerstandsfähigkeit gegen Hitze und Kälte. Außerdem schützt der Ohrring den Träger gegen Zauberkräfte, die den Geist beeinflussen oder den Körper angreifen, wie beispielsweise Lähmung oder Todeszauber. Der Ohrring ist ein Zeichen für die Verbundenheit des Trägers mit den Staubmenschen und kann nur von einem Mitglied des Bundes der Staubmenschen getragen werden. Gerüchten zufolge hilft der Ohrring den Staubmenschen, sich gegen die Wirkungen der Außenwelt abzustumpfen.</p>	
<p>Fundort: Emeric (Staubmenschengeschäft Bar "Zum Staubfänger")</p>	
 <p>Unabhängigen-Ohrring (ID: INDEPEAR)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse, 1 auf alle Rettungswürfe, 1 auf Rettungswürfe gegen Zauber, Immunität gegenüber Verwirrung</p>
<p>Beschreibung: Dieser stachelige Ohrring macht den Träger als ein Mitglied des Bundes der Unabhängigen (der Freien Liga) kenntlich. Dieser Ohrring ist der Sitz eines unabhängigen Geistes, der den Träger begleitet und sein Bestes tut, ihn vor Schaden zu beschützen. Immer, wenn es möglich ist, gibt der Geist dem Träger einen mentalen Stoß, um ihn aus dem Kreuzfeuer zu bekommen... Dieser winzige Beratergeist gewährt dem Benutzer +1 auf alle Rettungswürfe, und seine bloße Anwesenheit gibt dem Träger einen zusätzlichen Bonus zum Bannen von Zaubersprüchen und verwirrenden Auswirkungen. Viele dieser verzauberten Gegenstände wurden auf dem Basar von Sigil von einem Silberschmied aus Oerth hergestellt, der einen Weg gefunden hatte, das Metall so zu formen, dass es "freie Geister" anzog und sie dazu verleitete, im Metall ihren Wohnsitz einzurichten. Der Geist ist in keiner Weise an den Ohrring gebunden. Soweit die Gelehrten herausfinden konnten, hat der Ohrring für den Geist irgend etwas "Behagliches".</p>	

Rüstungen

 <p>Annahs Weste (ID: AVEST)</p>	Rüstungsklasse: 8	Gewicht: 10
Besonderheit:		
Beschränkungen: Kann nur von Annah verwendet werden		
<p>Beschreibung: Annahs Weste gleicht einer Lederrüstung, sie scheint allerdings geschmeidiger zu sein und ermöglicht somit eine größere Bewegungsfreiheit. Du bist dir nicht sicher, welches Wesen (wenn überhaupt) zur Herstellung der Weste seine Haut lassen musste, aber sie scheint ziemlich widerstandsfähig zu sein. Drei Riemen helfen, das Ganze vorne zusammenzuhalten. Entlang des linken Arms sind zum Schutz mehrere übereinander angeordnete Lagen Leder angebracht. Wenn nötig, kann Annah ihre Schlagdolche in diesen verstecken.</p>		
 <p>Dak'kons Zerthrüstung (ID: ZERTH)</p>	Rüstungsklasse: 5	Gewicht: 25
Besonderheit:		
Beschränkungen: Kann nur von Dak'kon verwendet werden		
<p>Beschreibung: Dak'kons zeremonielle Zerthrüstung. Sie besteht aus verketteten Metallringen, die aus derselben Substanz wie Dak'kons Klinge hergestellt sind. (Im Gegensatz zur Klinge scheint sich die Rüstung jedoch nicht je nach Stimmung des Trägers zu verändern.) Die Rüstung wird über einer wattierten roten Tunika getragen, und für einen besseren Schutz der Arme und des Oberkörpers wurden ihr stachelige Armschutze und Schulterpolster hinzugefügt.</p>		
<p>Dak'kons Rüstung ähnelt zwar einem Kettenhemd, ist jedoch leichter und flexibler, wodurch er sein Schwert effektiver führen kann. Wenn das Schwert und die Rüstung zusammen getragen werden, scheint die Rüstung tatsächlich noch leichter und flexibler zu werden, so dass sie sich eher wie Stoff trägt als wie ein Kettenhemd. Ob dies an der einmaligen Eigenschaft von Karach liegt oder an einer magischen Reaktion zwischen diesen beiden Objekten ist nicht bekannt.</p>		
 <p>Keuchheitsmieder von Grace, der Gefallen (ID: CHASTITY)</p>	Rüstungsklasse: 5	Gewicht: 5
Besonderheit:		
Beschränkungen: Kann nur von Grace, der Gefallenen, verwendet werden		
<p>Beschreibung: Das Mieder von Grace, der Gefallenen, ist himmelblau und lila. Trotz seines sittsamen Aussehens lenkt es kaum von Graces Sinnlichkeit ab. Das Mieder besitzt keine bekannten Kräfte außer einigen geringen Zauberkäften, die es vor Schmutz schützen und kleine Risse im Stoff flicken.</p>		

 Mieder der Gefährlichen Aufgabe (ID: BOD_PQ)	Rüstungsklasse: 4	Gewicht: 6
Besonderheit: Beschleunigt Regeneration		
Beschränkungen: Kann nur von Grace, der Gefallenen, verwendet werden		
<p>Beschreibung: Dies ist ein Mieder, das dem von Grace, der Gefallenen, der Eigentümerin des Bordells zum Befriedigen Intellektueller Lüste, stark ähnelt. Gonkalves hat sich große Mühe mit dem Zauber gegeben, den er in dieses Kleidungsstück gewebt hat. Es säubert sich nicht nur selbst und stopft kleinere Risse im Stoff, seine Magie heilt auch Grace, die Gefallene, langsam. Außerdem gewährt es ihr mehr Schutz als ihr altes Keuschheitsmieder.</p>		
 Mieder der gottlosen Priesterin (ID: BOD_GP)	Rüstungsklasse: 5	Gewicht: 5
Besonderheit: Verdoppelt alle Priesterzauber des 1. Grades, Verdoppelt alle Priesterzauber des 2. Grades		
Beschränkungen: Kann nur von Grace, der Gefallenen, verwendet werden		
<p>Beschreibung: Dies ist ein Mieder, das dem von Grace, der Gefallenen, der Eigentümerin des Bordells zum Befriedigen Intellektueller Lüste, stark ähnelt. Der Zauber, den Gonkalves eingewebt hat, ermöglicht es Grace, der Gefallenen, zweimal so viele Zauber ersten und zweiten Grades pro Tag auswendig zu lernen, wie sie normalerweise könnte.</p>		
 Staubmenschenroben (ID: DUSTROBE)	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 5
Besonderheit: Verkleiden Benutzer als Staubmenschen		
Beschränkungen: Kann nur in der Leichenhalle verwendet werden		
<p>Beschreibung: Diese ausgefranste Robe wird in der Regel von Mitgliedern des Bundes der Staubmenschen getragen. Ihr haftet ein alter, moderiger Geruch an, und sie passt dir nicht sehr gut. Du bezweifelst, dass die Staubmenschenverkleidung näherer Betrachtung standhalten wird - sie wird es sicherlich nicht tun, wenn die Staubmenschen nach einem Eindringling suchen.</p>		
<p>HINWEIS: Die Staubmenschenroben sind eine kosmetische Verkleidung. Selbst, wenn du mit einem Dolch bewaffnet zu sein scheinst, fügst du Schaden zu, der der Waffe entspricht, die du getragen hast, bevor du die Verkleidung angelegt hast. Wenn du Waffen austauschst, während du die Verkleidung trägst, wird die Robenverkleidung nichtig, und du musst sie neu anlegen, damit sie funktioniert. Wenn die Staubmenschen Wind von deiner Anwesenheit in der Leichenhalle bekommen oder sich feindlich gegen dich wenden, wird die Verkleidung dich NICHT vor Staubmenschen verbergen, die nach Eindringlingen suchen. Außerdem sind die Staubmenschenroben außerhalb der Leichenhalle nutzlos.</p>		
 Ungezieferrüstung der unteren Ebenen (ID: VERMIN)	Rüstungsklasse: 5	Gewicht: 10

Besonderheit:		
Beschränkungen: Kann nur von Annah verwendet werden		
Beschreibung: Diese Rüstung ist aus der Haut verschiedenen Ungeziefers des Abgrunds gewebt. Der Zwirn, mit dem sie zusammengenäht ist, scheint aus einem einzigen langen, weißen Haar zu bestehen. (Von welchem Wesen es stammt ist jedoch nicht bekannt.) An der gesamten Rüstung gibt es keine metallenen Befestigungen, Ziernägel oder Schnallen... Sie besteht einzig und allein aus den Überresten lebender Kreaturen.		
 Vhailors Gnadentöterrüstung (ID: VHAILOR)	Rüstungsklasse: 2	Gewicht: 75
Besonderheit:		
Beschränkungen: Kann nur von Vhailor verwendet werden		
Beschreibung: Diese uralte Rüstung wird durch Vhailors Lebenskraft mit Leben erfüllt. Sie hat viele kleine Dellen und Kratzer, aber davon abgesehen scheint sie den Zahn der Zeit gut überstanden zu haben..., besser jedenfalls als Vhailors Körper selbst.		
Klingen schmücken die Schultern dieser Rüstung, und das Symbol des Bundes der Gnadentöter (ein roter Drache mit ausgebreiteten Flügeln) prangt auf dem Brustpanzer.		
Diese Rüstung ist ein Teil von Vhailor... Wenn Vhailor sterben würde (wenn so etwas überhaupt möglich wäre), würde dies wahrscheinlich mit der Zerstörung der Rüstung einhergehen.		
 Wams der dreisten Gaunerin (ID: JER_BR)	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 12
Besonderheit:		
Beschränkungen: Kann nur von Annah verwendet werden		
Beschreibung: Dieses Stück strammer Lederrüstung wurde eindeutig für eine Frau entworfen. Es handelt sich um ein Stück von bemerkenswerter Handwerkskunst. Kleine Metallplättchen und -bänder sind sorgfältig überall an der Oberfläche des Wamses versteckt, so dass es viel Schutz bietet, ohne die Beweglichkeit einzuschränken. Die Rüstung scheint am besten für eine 'blitzschnelle' Kämpferin geeignet zu sein, die von der freien Beweglichkeit, die das Wams ihr bietet, vollen Gebrauch machen würde. Die Zauber, die von Gonkalves hineingewebt wurden, schützen die Kämpferin nicht nur, sondern unterstützen auch ihr Gleichgewicht und das Treffen ihrer Feinde.		
 Wams des hushenden Schattens (ID: JER_FS)	Rüstungsklasse: 6	Gewicht: 8
Besonderheit: Bonus von +15 % auf Taschendiebfähigkeiten, Bonus von +25 % auf List		
Beschränkungen: Kann nur von Annah verwendet werden		
Beschreibung: Dieses Stück leichter Lederrüstung wurde eindeutig für eine Frau entworfen. Selbst mit nur einem kurzen Blick ist zu erkennen, dass es von sehr hoher Qualität ist. Jeder Teil,		

von den biegsamen Lederbändern zu den vierfach genähten Säumen und dem wattierten Seidenfutter, verrät die tadellose Kunstfertigkeit. Gonkalves hat eine Reihe von Zaubern in das Futter des Wamses gewebt, so dass seine Trägerin sich leichter in den Schatten der Umgebung verbergen kann, schwierig zu entdecken ist und oft völlig unbemerkt an anderen vorbeigehen kann.

Ringe

 <p>Ägide des Schreckens (ID: AEGIS)</p>	<p>Besonderheit: Konstitution auf 25 erhöht, +40 auf Basis-Trefferpunkte, 50 % Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe mit Hiebaffen, 50 % Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe durch Wucht, 50 % Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe mit Stichaffen, 5 auf R&a</p>
<p>Fundort: Tötet den Scheusal aus Moridors Kästchen in der verschwundenen Verdammnis</p>	
 <p>Adahns Ring (ID: ADRING)</p>	<p>Besonderheit:</p>
<p>Beschreibung: Dies ist ein Geschenk, das du von Adahn erhalten hast, als du dich von ihm in der Bar "Zur Schwelenden Leiche" verabschiedet hast. Es sieht nicht sonderlich bemerkenswert aus, extrem dick und schwer, hat aber fast kein Gewicht. Er ändert unter deinem Blick die Farbe, von Silber zu Bronze und schließlich zu Gold.</p>	
 <p>Bronzering (ID: BRORING)</p>	<p>Besonderheit:</p>
<p>Beschreibung: Dieser einfache Bronzering sieht so aus, als könne er früher einmal als Nasenring gedient haben. Trotz seiner Dellen und Kratzer könnte er bei einem örtlichen Kaufmann klingende Münze einbringen.</p>	
 <p>Deionarras Ehering (ID: DSUPRING)</p>	<p>Besonderheit: +3 auf alle Rettungswürfe, 3 auf Rüstungsklasse, 3 auf Rüstungsklasse gegen Angriff mit Stichaffen</p>
<p>Beschreibung: Dieser Elfenbeinring war ein Teil von Deionarras Nachlass, und durch eine unbekante Methode hat sie seine Macht dreifach vermehrt. Während vorher nur ein leichtes Glühen von ihm ausging, brennt er jetzt an den Rändern mit einem kalten, weißen Feuer. Das Feuer brennt nicht - wenn überhaupt, ist seine Berührung tröstend.</p>	

<p>Genau wie beim Tragen von Deionarras normalem Seelensteinring gewinnst du zusätzlichen Schutz vor allen Angriffen sowie zusätzlichen Schutz vor Angriffen mit Stichwaffen. Wahrscheinlich ist es der Zweck des Rings, das Herz vor Schock und Trauma zu schützen, und das wird auf jeglichen körperlichen Schmerz ausgeweitet, den der Träger leidet.</p>	
<p>Fundort: Bekommt ihr von Iannis dem Advokaten, wenn ihr ihm Deionarras Legendenummer nennt</p>	
 <p>Deionarras Ehering (ID: DWEDRING)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf alle Rettungswürfe, 1 auf Rüstungsklasse, 3 auf Rüstungsklasse gegen Angriff mit Stichwaffen</p>
<p>Beschreibung: Dieser Elfenbeinring war ein Teil von Deionarras Nachlass. Er strahlt ein leichtes Glühen aus, und obwohl er sich kalt anfühlt, ist diese Kälte seltsam beruhigend. Der Elfenbeinreif ist dehnbar, so dass er auf jeden Finger passt.</p> <p>Zu den vielen Geheimnissen der Gesellschaft der Empfindung gehört auch die Fähigkeit, einen bestimmten Stein des Elysium, der auch "Seelenstein" genannt wird, zu formen. Dieser Stein ist zwar nicht so mächtig wie die Sinnessteine, doch es heißt, dass der Seelenstein eine Art Abdruck der Gefühle dessen trage, der den Stein geformt hat. Diese Ringe werden häufig bei Hochzeitszeremonien der Sinnsaten verwendet; in jeden Ring wird ein Abdruck der Gefühle des anderen aufgenommen. Dieser Ring war offensichtlich für dich gedacht.</p> <p>Wenn du Deionarras Ring trägst, erhältst du zusätzlichen Schutz vor allen Angriffen, sowie noch besseren Schutz vor Angriffen mit Stichwaffen... Wahrscheinlich ist es der Zweck des Rings, das Herz vor Schocks und Traumata zu bewahren, und dies weitet sich auch auf alle körperlichen Schmerzen aus, die der Träger erleidet.</p>	
 <p>Gehraises Ring (ID: RING01)</p>	<p>Besonderheit:</p>
<p>Beschreibung: Dieser kleiner Silberring sieht so aus, als gehöre er an den Finger einer Frau. Er fühlt sich leicht warm an und hat die Fähigkeit, die Wirkung von Gift aufzuheben, das in den Blutkreislauf des Trägers gelangt ist.</p>	
 <p>Goldring (ID: GOLRING)</p>	<p>Besonderheit:</p>
<p>Beschreibung: Auf der Außenseite dieses Goldringes sind eine Reihe Gravuren, aber du kannst ihre Bedeutung nicht erkennen. Was immer auch sein früherer Zweck gewesen ein mag, bei einem örtlichen Kaufmann könnte er klingende Münze einbringen.</p>	
 <p>Kerzenhalter (ID: ARKRING)</p>	<p>Besonderheit:</p>

Beschreibung: Dieser Ring gehört Arkin, Sheryls Vater.	
 <p>Mempas Beißender Ring (Verflucht) (ID: JRING)</p>	Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse
<p>Beschreibung: Mempa war eine Magierin, die von dem Gedanken besessen war, ihre magischen Gegenstände könnten verloren gehen oder gestohlen werden, während sie schlief oder sie sich aus irgendeinem anderen Grund nicht dagegen wehren konnte. Während der Großteil ihrer tragbaren Besitztümer von ihrer Leiche untrennbar war und deshalb mit ihr begraben wurde, blieben einige schwächere Gegenstände - vielleicht frühe Experimente - in der Welt der Lebenden zurück.</p> <p>Mempas Beißender Ring, dessen mächtige Aura seinen Träger vor körperlichem Schaden schützt, ist einer dieser Gegenstände. Wenn der Ring jedoch erst einmal auf den Finger gezogen ist, beißt er sich dermaßen hartnäckig fest, dass es fast unmöglich ist, ihn wieder vom 'gebissenen' Finger abzuziehen.</p>	
Fundort: Holt euch den Fingerknochen vom Mark-Freund. Er wird zum Beißenden Ring, wenn ihr darauf klickt (Lumpensammlerplatz)	
 <p>Negatives Zeichen (ID: NTOKEN)</p>	Besonderheit: Abwehr gegen Schatten, Hält Schattenkreaturen vorübergehend fest
<p>Beschreibung: Dies ist ein "negatives Zeichen", eine flache, schwarze Scheibe, die substanzlos zu sein scheint. Dreht man sie um, erkennt man, dass ihr die dritte Dimension fehlt. Der Gegenstand verfügt praktisch über keine Dicke. Er verleiht dir eine gewisse Macht über Schattenkreaturen. Du kannst ihnen gebieten, einige wertvolle Sekunden lang stillzustehen. Je mächtiger der Schatten ist, desto geringer ist jedoch die Wahrscheinlichkeit, dass er deinem Befehl gehorcht.</p> <p>Ein zusätzlicher Nutzen dieses Zeichens besteht darin, dass es als Abwehr gegen Schatten dient, solange *irgendeiner* aus deiner Gruppe es bei sich trägt. Es hält die Schatten zwar nicht davon ab, deine Gruppe anzugreifen, aber die Schatten haben es schwerer, dir Schaden zuzufügen, solange sich das Zeichen im Besitz deiner Gruppe befindet.</p>	
Fundort: bekommt ihr von Candrian (Südosten des Stocks, Bar zur Schwelenden Leiche)	
 <p>Ring der gefallenen Sterne (ID: METEOR)</p>	Besonderheit: Ruft "Meteorhagel" hervor
<p>Beschreibung: Dieser Ring ist aus dem Stein eines Meteors hergestellt worden. Bei seiner Anwendung kann dieser Ring weitere Meteore anrufen, die auf die Feinde des Anwenders hageln.</p>	
Fundort: Fass am Ausgang vom Verdammnis Untergrund (Westen)	

 <p>Ring der nahezu vollständigen Unsichtbarkeit (ID: RINGAI)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse</p>
<p>Beschreibung: Dies ist Yevrahs Ring der nahezu vollständigen Unsichtbarkeit. Er macht seinen Träger unsichtbar - beinahe jedenfalls. Manchmal kommt sein Besitzer für kurze Zeit der Unsichtbarkeit *wirklich* durchaus nahe, was auf eventuelle Angreifer in der Regel beunruhigend wirkt. Dadurch wird es schwieriger, den Träger des Rings im Kampf zu treffen.</p>	
<p>Fundort: kann man bei Vrishika als exotischen Gegenständen kaufen</p>	
 <p>Ring des Reisenden (ID: RING03)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse</p>
<p>Beschreibung: Diese Ringe sind auf den Ebenen ziemlich gebräuchlich. Sie sind einfach herzustellen und werden viel nachgefragt, und daher schaffen Magier diese Gegenstände in der Regel als Mittel, um schnell Geld zu machen. Dieser Ring hier hat eine geringe Verzauberung, die den Träger vor Schaden beschützt.</p>	
<p>Fundort: Aaleks (Handelsbezirk), Truhe im Südwesten der inneren Verdammnis, Karre im Nordosten des Verdammnis Untergrundes</p>	
 <p>Ring Null (ID: ZERO)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Mechanus-Kanone" hervor, +5 auf Rüstungsklasse, +50 % Widerstandsfähigkeit gegen Magie, Intelligenz auf 25 erhöht, 2 zusätzliche Magierzauber des 6., 7., 8. und 9. Grades können sich eingepägt werden</p>
<p>Fundort: Zufällig generierte Beute beim Besiegen eines Höheren Glabrezu in Untersigil, nach der Rückkehr von den Außenebenen.</p>	
 <p>Ring von Thex (ID: WRING)</p>	<p>Besonderheit: +20 auf Basis-Trefferpunkte, +4 auf Rüstungsklasse, +2 auf alle Rettungswürfe</p>
<p>Beschreibung: Dieser verzierte Silberring ist mit einem einzigen roten Stein unbekanntem Typs geschmückt. Der Ring soll von einer abenteuerlustigen Magierin namens Thex hergestellt worden sein. Thex behauptete, dass sie müde sei, auf ihrem Hintern zu sitzen und Zaubersprüche auf Feinde zu schleudern, während der Rest ihrer abenteuerlustigen Gruppe sich mitten in die Schlacht werfen konnte. Sie dachte, dass sie mit dem Ring das werden könnte, was sie eine Schlachtmagierin nannte. Der Ring von Thex war der krönende Abschluss ihrer kurzen Karriere.</p>	
<p>Fundort: Wunschzauber (Carzeri)</p>	
 <p>Rostiger Dolch (ID: RUSTDAG)</p>	<p>Besonderheit: Empfindlich, zerbrechlich</p>

<p>Beschreibung: Dies ist ein kleiner, rostiger Dolch. Seine Klinge ist abgeschlagen, und der Griff ist lose. Er sieht nicht so aus, als ob er wiederholt benutzt werden kann, ohne kaputtzugehen.</p>	
 <p>Schlangenring (ID: THIEF2)</p>	<p>Besonderheit: Immunität gegen Gift, +33 % Widerstandsfähigkeit gegen Magie, +2 Rettungswurf gegen Zauber</p>
<p>Beschreibung: Dies scheint eine Art Babyschlange zu sein, die in Form eines Ringes gefroren worden ist. Ihre Augen glitzern und wirbeln wie Juwelen und scheinen sich manchmal sogar zu bewegen.</p>	
<p>Fundort: Aalek (Handelsbezirk, Marktplatz)</p>	
 <p>Silberring (ID: SILRING)</p>	<p>Besonderheit:</p>
<p>Beschreibung: Dieser schlichte Silberreif hat keine Verzierungen. Vielleicht war es einmal ein Ehering. Was auch immer sein Zweck gewesen sein mag, er könnte bei einem örtlichen Kaufmann klingende Münze einbringen.</p>	
 <p>Verschiebungsring (ID: RING04)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse</p>
<p>Beschreibung: Dieser Ring wurde aus dem Blut eines Verschiebungstieres geschaffen und kann die Kraft jeder normalen Waffe teilweise umleiten. Dadurch ist der Träger des Ringes schwerer zu treffen und nimmt im Trefferfall weniger Schaden als üblich.</p>	
<p>Fundort: Aaleks (Handelsbezirk)</p>	
 <p>Verschlungerer Ring (ID: RING02)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse</p>
<p>Beschreibung: Dieser Ring sieht aus wie drei Ringe, die miteinander verschlungen wurden. Schon ihn anzusehen macht dich ganz schwindlig.</p>	

Schlagdolche

 Annahs Schlagdolche (ID: ANNAHDAG)	Schaden: 1-4	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 2	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Annahs bevorzugte Waffen bestehen aus einem Paar gezackter Dolchklingen, die an eisernen Schlagringen befestigt sind. Die Klingen sind gut geölt und messerscharf; außerdem können sie wegen ihrer relativ kleinen Größe schnell versteckt werden, wenn plötzlich eine Streife der Stadtwache auftaucht.		
Fundort: Annahs Standard Dolche		
 Attentäter-Schlagringe (ID: IRON3)	Schaden: 1-10 +3	ETWO: +3
Besonderheit: Betäubt das Opfer, Schweigen, Gift	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Eine völlig neu entwickelte Version üblicher Eisenschlagringe. An diesen hier sind lange, messerscharfe Klingen befestigt. Zusätzlich ist diese Waffe mit einem mächtigen Zauber belegt worden, damit sie einem potentiellen Attentäter noch behilflicher ist. Wenn diese Waffe richtig verwendet wird, betäubt sie den Gegner, und er ist leichter zu treffen. Außerdem wird das Opfer mit einem Schweigezauber belegt, so dass er nicht um Hilfe schreien oder, falls er ein Zauberer ist, keinen Zauber aussprechen kann. Als letztes i-Tüpfelchen sind die Klingen mit einem exotischen Gift überzogen, die für einen schnellen Tod sorgen.		
Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis)		
 Eiserne Schlagringe (ID: KNUCKLES)	Schaden: 1-3	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die eisernen Schlagringe passen über die Finger und geben deinen Fäusten die zusätzliche Schlagkraft, die sie für knochenzerschmetternde Schläge benötigen.		

 Entropische Klinge (ID: EFIST)	Schaden: 3-23 +2	ETWO: +2
Besonderheit:	Gewicht: 2	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser seltsame Gegenstand ist in deinen Besitz gelangt, nachdem du dem Eisengolem im Belagerungsturm den Modron-Würfel gegeben hattest. Er sieht wie ein kleiner Dolch aus. Beim näheren Hinsehen bemerkst du jedoch, dass sich seine Oberfläche krümmt und windet, als ob sie sich aus dieser Form zu befreien suche. Er sieht so aus, als sei er aus Eisen, Silber und noch ein paar anderen unterschiedlichen Metallen hergestellt. Manchmal verschmelzen sie miteinander, und dann wieder verschwinden sie in das Herz der Klinge, nur, um Minuten später wieder an die Oberfläche zu kommen.		
 Fausteisen (ID: FISTIRON)	Schaden: 2-4	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese Eisenstange lässt man über die Faust gleiten, wobei der dickere Teil in der Handfläche ruht und der Eisenring nach außen zeigt und über die Fingerknöchel ragt. Trägt man diese Fausteisen, kann man jemandem mit einem einzigen Schlag den Kiefer zerschmettern. HINWEIS: Viele Waffen in "Torment" verursachen dieselbe Schadensmenge... aber der Schadenstyp kann variieren. Manche Wesen stecken bei bestimmten Schadenstypen mehr ein als andere. Sollte deine gerade verwendete Waffe nicht viel gegen ein Wesen ausrichten können, ist das Wesen möglicherweise dagegen resistent ist. Schalte dann Waffen aus und überprüfe, welche die meiste Wirkung zeigt.		
Fundort: Dhalls Raum (Leichenhalle), Quint (Begrabenes Dorf), Leichenhalle, Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)		
 Gestachelte Handschuhe (ID: SPKGAUNT)	Schaden: 1-4	ETWO:
Besonderheit:	Gewicht: 2	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: An den Fingerknöcheln dieser Handschuhe entlang verläuft eine Reihe von Stacheln, mit denen der Träger jedes Ziel durchlöchern kann, gegen das er mit ihnen schlägt.		

 Gestachelte Ogerkrafthandschuhe (ID: OGRGAUNT)	Schaden: 4-6 +1	ETWO: +3
Besonderheit: Schaden: 4-6 durch Spitze	Gewicht: 2	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: An den Fingerknöcheln dieser Handschuhe entlang verläuft eine Reihe riesiger schwarzer Stacheln, mit denen der Träger jedes Ziel durchlöchern kann, gegen das er mit ihnen schlägt. An den Säumen der Handschuhe befinden sich Klammern, als ob sie damit beim Tragen gesichert werden sollen. Diese Handschuhe besitzen einen Zauber, mit dem der Träger Gegner mit der Kraft von zehn Männern schlagen kann. Durch die Stacheln wird der Gegner nicht nur verwundet, sondern auch gedemütigt, denn wenn die Knochen des Opfers nicht durch den Angriff völlig zerschmettert werden, verblutet es langsam an den ausgefransten Wunden, die durch die Stacheln verursacht werden.		
Fundort: Eisengolem (Handelsbezirk, Belagerungsturm)		
 Handschuhe des Himmelsfeuers (ID: CFFIST)	Schaden: 3-18 +3	ETWO: +2
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, 10 auf Schaden durch Feuer, 10% Widerstandsfähigkeit gegen zerschmetternde Angriffe	Gewicht: 5	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das "Himmelsfeuer" war das einzige Objekt, das Trias noch als Erinnerungsstück an die Oberen Ebenen geblieben war. Die Klinge des Trias wurde in deinen Händen zu einem Paar schwerer Handschuhe. Sie fühlen sich warm an, und in die Oberseite der Handschuhe sind Flammen eingraviert. Die Komplexität der Gravur ist atemberaubend. Sie wurde mit einem solchen handwerklichen Geschick gefertigt, dass die Handschuhe von metallenen Flammen verzehrt zu werden scheinen... Irgend jemand muss mehrere Jahrhunderte daran gearbeitet haben. Das Metall der Handschuhe ist dir nicht vertraut... Es ist schwer, glänzt jedoch wie Silber. Die Handschuhe sehen aus, als seien sie Jahrtausende alt. Ein schwaches Vibrieren geht von ihnen aus, das sich verstärkt, wenn sie mit menschlichem Fleisch in Berührung kommen. Es überrascht nicht, dass die "Handschuhe des Himmelsfeuers" nur von jemandem mit ausreichender Kraft und Reinheit des Herzens getragen werden können. Im Kampf eingesetzt, entwickeln sich die "Handschuhe des Himmelsfeuers" zu einem heiligen Glühen, das jedes böse Wesen, das im Kampf von ihnen getroffen wird, verbrennt.		
 Heberschlagringe (ID: IRON2)	Schaden: 1-6 +2	ETWO: +2
Besonderheit: Übertragen Trefferpunkte von Ziel auf Träger	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp:	Typ:

	Spitze	Einhändig
<p>Beschreibung: An diesen Eisenschlagringen sind riesige Stacheln angebracht, damit sie außer Fleisch auch Rüstungen durchstechen können. Diese Schlagringe werden von den weniger angenehmen Einwohnern Sigils verwendet. Sie können die Lebenskraft aus einem Gegner ziehen und gleichzeitig den Träger verjüngen.</p>		
<p>Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis), Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)</p>		
 <p>Klauenhandschuhe (ID: RENDING)</p>	Schaden: 2-7 +1	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese Lederhandschuhe verleihen dem Träger die Fähigkeit, seine Hände wie Klauen zu verwenden. Wenn der Träger einen Gegner mit den Händen angreift, schnellen aus den Fingern der Handschuhe lange, schwarze Krallen hervor, mit denen er seinen Gegner kratzen und ihm so zusätzlichen Schaden durch Hieb zufügen kann. Wenn der Träger keinen Angriff tätigt, ziehen die Handschuhe ihre Krallen ein..., wenn auch offensichtlich widerwillig. Wenn die Krallen nicht ausgefahren sind, sehen die Handschuhe aus wie einfache steife Lederhandschuhe.</p>		
 <p>Magische Schlagdolche (ID: MPUNCH)</p>	Schaden: 1-4 +1	ETWO: +2
Besonderheit: +2 Schaden durch Spitze	Gewicht: 2	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese Waffe besteht aus einem Paar gezackter Dolchklingen, die an einem Eisenschlagring befestigt sind. Die Klingen haben gezackte Schneiden, damit sie einen zusätzlichen Schaden durch Spitze zufügen können, wenn der Träger einen Gegner trifft. Zusätzlich sind die Dolche verzaubert worden, um den zugefügten Schaden noch weiter zu erhöhen.</p>		
<p>Fundort: Dellenschlag (Schmied der Verdammnis), Anze (Handelsbezirk, Marktplatz)</p>		
 <p>Schicksalsscherben (ID: SHARD)</p>	Schaden: 10-100	ETWO:
Besonderheit: Zerschellen nach der ersten Verwendung	Gewicht: 5	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese Handschuhe wurden aus speziellen Kristallen hergestellt, die nur in den Ebenen von Baator zu finden sind. Wenn ein Opfer mit diesen Handschuhen geschlagen wird, zerspringen die Kristalle in tausend Stücke und zerreißen das Fleisch und die Knochen des</p>		

<p>unglücklichen Opfers. Obwohl schwere Metallplatten die Hände des Trägers schützen, besteht dennoch die leichte Chance, dass einige der Scherben den Anwender selbst schädigen.</p>		
<p>Fundort: gibt es im Pfandhaus zu kaufen (Handelsbezirk)</p>		
 <p>Schlagdolche (ID: PUNCHDAG)</p>	<p>Schaden: 1-4</p>	<p>ETWO:</p>
<p>Besonderheit:</p>	<p>Gewicht: 2</p>	<p>Initiative: 2</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Bei dieser Waffe handelt es sich um ein Paar gezackter Dolchklingen, die an eisernen Schlagringen befestigt sind. Die Schneiden sind mit Zacken versehen, damit sie noch mehr Schaden beim Zustechen anrichten können.</p>		
 <p>Schlagdolche des Wahren Todes (ID: TPUNCH)</p>	<p>Schaden: 1-4</p>	<p>ETWO: +1</p>
<p>Besonderheit: Vergiftet Ziel</p>	<p>Gewicht: 2</p>	<p>Initiative: 2</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Um sicherzustellen, dass das Opfer den "Wahren Tod" erreicht, sind diese Dolche mit einem starken Gift überzogen worden.</p>		
<p>Fundort: Gaeriens (Tote Lande)</p>		
 <p>Schlagdolche von Moorin (ID: MOOPUNCH)</p>	<p>Schaden: 2-8 +2</p>	<p>ETWO: +1</p>
<p>Besonderheit: +1 Schadenspunkte durch Spitze, +2 auf Rüstungsklasse, +1 auf Glück, Betäubt das Opfer</p>	<p>Gewicht: 2</p>	<p>Initiative: 2</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Diese Dolche wurden einst von Moorin, der Verhexten, getragen. Moorin war eine unglückliche junge Frau, die durch eine Reihe von Unglücken eine Diebin wurde. Jeder dieser 'Unfälle' hatte den Tod des Trainers für den Beruf, den sie gewählt hatte, zur Folge. Aus Verzweiflung trainierte sich Moorin dann selbst in der Kunst des Diebstahls, mit lachhaften Ergebnissen. Moorins Karriere als Diebin war voller Ungeschicklichkeiten, durch die sie immer wieder in Kampfsituationen geriet. Jeder dieser Kämpfe endete oft damit, dass Moorin ernsthaft verwundet und ins Gefängnis geworfen wurde. Als offensichtlich wurde, dass Moorin dieser Welt nicht lange angehören würde, schuf ihr Vater, der Erzmagier Xoorcon, ihr diese magischen Klingen. Mit dem Glück, das ihre neuen Klingen ihr brachten, konnte Moorin tatsächlich ihre Gegner im Kampf erfolgreich treffen (was sie ziemlich schockierte) und sie betäuben. Während ihr Gegner betäubt am Boden lag, ergriff Moorin dann immer schnurstracks die Flucht. Unglücklicherweise stolperte sie auf einer solchen Flucht, fiel in ihren Dolch,</p>		

betäubte sich selbst und starb, bevor sie die Blutung aus ihren Wunden stillen konnte.		
Fundort: Zerschmetterte Krypta (Weinenden Stein Katakomben)		
 Schlagdolche von Zar'anun (ID: ZPUNCH)	Schaden: 3-12 +2	ETWO: +1
Besonderheit: +2 Schaden durch Spitze, +2 auf Rüstungsklasse, Bonus von +35 % auf List	Gewicht: 2	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese berüchtigte Waffe soll einst vom Attentäter Zar'anun verwendet worden sein. Zar'anun, der zunächst nichts als ein wenig bekannter Dieb war, stieg bald in den Rängen seiner Gilde auf, indem er jeden tötete, der ihm im Weg stand. Seine Karriere endete, als eines seiner 'potentiellen nächsten' Opfer bemerkte, dass der aufsteigende Dieb niemals ohne seine Dolche war, die er sogar in der Badewanne bei sich hatte. Als die Dolche auf mysteriöse Weise verschwanden, tat Zar'anun dasselbe.		
Fundort: bekommt ihr, wenn ihr euch von Lenny (Handelsbezirk) zum Dieb ausbilden lasst		
 Stachelige Schlagringe (ID: IRON1)	Schaden: 1-6 +1	ETWO: +1
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese Eisenschlagringe sind durch winzige Stacheln noch verbessert worden. Außerdem sind sie mit einem geringen Zauber belegt worden, der sie leichter und gleichzeitig härter macht als normales Eisen.		
 Umei Kaihen (ID: UMEI)	Schaden: 3-24 +7	ETWO: +7
Besonderheit: Geschicklichkeit auf 25 erhöht, +5 auf Glück, +4 auf Rüstungsklasse, Bonus von +50 % auf das Öffnen von Schlössern, Finden von Fallen und List	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung:		
Fundort: Zufällig generierte Beute beim Besiegen eines Höheren Glabrezu in Untersigil, nach der Rückkehr von den Außenebenen.		
 Verzauberte Schlagdolche (ID: EPUNCH)	Schaden: 1-4 +1	ETWO: +1

Besonderheit: +1 Schaden durch Spitze	Gewicht: 2	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese Waffe besteht aus einem Paar gezackter Dolchklingen, die an einem Eisenschlagring befestigt sind. Die Klingen haben gezackte Schneiden, damit sie einen zusätzlichen Schaden durch Spitze zufügen können, wenn der Träger einen Gegner trifft. Zusätzlich sind die Dolche verzaubert worden, um den zugefügten Schaden noch weiter zu erhöhen.</p>		
Fundort: Quint (Begrabenes Dorf)		
 Zahnhandschuhe (Verflucht) (ID: TEETH)	Schaden: 3-8 +1	ETWO: +2
Besonderheit:	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Diese Handschuhe hatten im Laufe der Jahrhunderte viele Namen. Manche nannten sie die "Handschuhe des Hungers". Andere Namen reichten von "Handschuhe der Gier" bis hin zu richtig dummen Bezeichnungen, wie beispielsweise "die Knirschenden Handschuhe". Die Githzerai nannten sie "Die Verschlingenden" und glaubten, dass sie von den Slaadi hergestellt seien, jenen intelligenten, fleischfressenden, froschähnlichen Wesen, die den Limbus bewohnen. Der gebräuchlichste Name für sie ist "Zahnhandschuhe". Es ist nicht bekannt, von welchem Wesen die Knochen nun eigentlich stammen. Wenn aber die Natur der Handschuhe identifiziert wird, erwacht ihre Kraft, sobald sie im Kampf verwendet werden. Wenn der Träger einen Feind schlägt, bilden sich die äußeren Knochen der Handschuhe zurück und geben mehrere Reihen Zähne frei, die sich gierig im Körper des Feindes verbeißen. Diese Zähne sind nicht zackig sondern eher breit und stumpf, aber sie graben sich mit der Kraft eines Riesen in ihr Ziel und fügen dem Gegner bei einem Schlag zusätzlichen zerschmetternden Schaden zu.</p>		
Fundort: Marta die Näherin (Begrabenes Dorf)		
 Zeichen des Wissenden (ID: SAVANT)	Schaden: 3-18 +4	ETWO: +3
Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse, +1 auf Geschicklichkeit, +15 auf Basis-Trefferpunkte, Bonus von +25 % auf das Öffnen von Schlössern und List, Bonus von +10 % auf das Finden von Fallen	Gewicht: 3	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung: Dieses Objekt von klugem Design spaltet sich in zwei Teile, die dann Schlagdolche formen. Wenn sie richtig verwendet werden, sind sie im Kampf tödlich. Die leicht zugänglichen Hebel und Getriebe schießen hervor und verdrehen verschiedene Klingen fast so, als seien sie Erweiterungen der Hand. Obwohl dies eine hervorragende Kampfmaschine ist, können</p>		

dieselben Mechanismen, die dazu verwendet werden, das Fleisch eines Feindes zu zerreißen, auch für die heiklere Prozedur des Öffnens von Schlössern und Entschärfens von Fallen verwendet werden. Nur die begabtesten Diebe besitzen solche Gegenstände wie diesen, da ein wacher Geist und eine geübte Hand für ihre Verwendung nötig sind.

Fundort: Truhe auf der obersten Etage des Verdammnis Verwaltungsgebäudes (Carzeri)

Tätowierungen

 <p>Anarchisten-Tätowierung (ID: ANTAT)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Hast" hervor</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung wurde aus den vier Symbolen der Revolutionsliga geschaffen. Es offen zu tragen ist keine gute Idee. Die Revolutionsliga glaubt, dass sämtliche Machtstrukturen umgestoßen werden müssen, und hat sich selber dem Erreichen dieses Ziels verschrieben. Ihr Mitglieder sind die natürlichen Feinde fast aller anderen Bünde, so dass sie bei Entdeckung schnell reagieren müssen. Das Problem mit dieser Tätowierung ist natürlich, dass es seinen Träger umgehend als Anarchisten enttarnt. Ordnungshüter haben damit ein Problem.</p>	
 <p>Die Nummer von Ku'u Yin (ID: KYNAME)</p>	<p>Besonderheit: Schutz vor chaotischen Wesen</p>
<p>Beschreibung: Dies ist eine Tätowierung einer Nummer, eine komplizierte Verwebung von Tinte und Fleisch. Sie windet sich, wenn sie gehalten wird, als ob sie jemanden suche, an den sie sich haften könne. Es ist die Nummer von Ku-U Yin, eine persönliche Kennziffer, die das Gesetz ausstrahlt. Wenn sie angewendet wird, bohrt sich die Tätowierung von selbst in die Haut des Besitzers und schützt sie gegen die Verwüstungen von besonders chaotischen Wesen. Sie kann nicht von einem chaotischen Charakter verwendet werden.</p>	
 <p>Einsichtstätowierung (ID: TTINT1)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Intelligenz</p>
<p>Beschreibung: Durch diese Tätowierung erhält der Anwender einen geringen Intelligenzbonus, wodurch er sich leichter an etwas erinnern kann und seine Zauberfähigkeiten unterstützt werden.</p>	
 <p>Klingenengel-Tinte (ID: TTRZANG)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Schutz vor Bösem" hervor</p>

<p>Beschreibung: Diese Tätowierung erinnert an die Hilfe, die du den Klingengeln in der Gasse der Gefährlichen Ecken zuteil werden ließt. Der Schlag, den du im Herzen der Gasse gegen das Böse ausgeführt hast, sichert dir nun einen gewissen Schutz gegen all diejenigen, die in ihrem Herzen einen Groll gegen dich hegen. Die Anwendung dieser Tätowierung ist auf eine bestimmte Anzahl beschränkt.</p>	
 <p>Machttätowierung (ID: TTSTR1)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Stärke</p>
<p>Beschreibung: Durch diese Tätowierung erhält der Anwender einen geringen Stärkebonus, wodurch seine körperlichen Angriffe mehr Schaden anrichten und er mehr Gewicht tragen kann.</p>	
 <p>Offenbarungstätowierung (ID: TTINT2)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Intelligenz</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht die Intelligenz des Anwenders, wodurch er sich leichter an etwas erinnern kann und seine Zauberfähigkeiten unterstützt werden.</p>	
 <p>Tätowierung der Abwehr (ID: TTAC1)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung bietet einen leichten Schutz gegen körperliche Angriffe. Sie erhärtet die Haut des Trägers, wodurch er im Kampf schwieriger zu verletzen ist.</p>	
 <p>Tätowierung der Anarchisten (ID: TTANARCH)</p>	<p>Besonderheit: Ruft Verwirrung hervor</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung wurde aus den vier Symbolen der Revolutionsliga geschaffen. Es offen zu tragen ist keine gute Idee. Die Revolutionsliga glaubt, daß alle Machtstrukturen abgeschafft werden sollten, und ihre Mitglieder haben sich zum Ziel gesetzt, dies zu erreichen. Sie sind die natürlichen Feinde nahezu aller anderen Bünde. Daher ist schnelles Handeln gefragt, wenn sie einmal entdeckt werden. Das Problematische an dieser Tätowierung ist natürlich, daß sie ihren Träger sofort als Anarchisten ausweist. Ordnungshüter haben oft ein Problem damit. Diese Tätowierung bewirkt beim Gegner des Anarchisten Verwirrung, die bis zu 30 Sekunden dauert.</p>	
<p>Fundort: Nachdem ihr den Anarchisten beigetreten seit</p>	
 <p>Tätowierung der Ausdauer (ID: TTMAXHP1)</p>	<p>Besonderheit: +3 auf Basis-Trefferpunkte</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung gewährt dem Träger einen geringen Gesundheitsbonus,</p>	

<p>wodurch es schwieriger wird, ihn bewusstlos zu schlagen.</p>	
 <p>Tätowierung der Boshaftigkeit (ID: TTSPITE)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Tashas Unerträgliches Hämisches Gelächter" hervor</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung symbolisiert die Art und Weise, in der du Corvus und Karina durch eine bloße Bemerkung auseinander gebracht hast, bevor sich ihre Beziehung überhaupt verfestigen konnte. Sie ermöglicht es dir, Corvus' unerwiderte Liebe heraufzubeschwören und sie als Waffe gegen andere einzusetzen. Wenn die Wirksamkeit der Tätowierung aufgebraucht ist, verschwindet sie.</p>	
<p>Fundort: Wenn ihr Karinas und Corvus Verhältnis sabotiert</p>	
 <p>Tätowierung der Dunkelheit der Einöde (ID: TTWASTIN)</p>	<p>Besonderheit: Gewährt Erfahrungspunkte und +3 % auf List, wenn sie aufgerufen wird und +1 auf Rüstungsklasse, Bonus von +5 % auf List und -1 auf Charisma, wenn sie getragen wird</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung stammt von dem abgetrennten Arm, den du in der Verstümmelten Krypta gefunden hast. Anscheinend berichtet die Tätowierung von den Erfahrungen einer deiner verlorenen Inkarnationen... Die Symbole und Geschichten kommen dir unbekannt vor, aber sie scheinen von einer Zeit zu erzählen, in der du unter den Katakomben Schutz suchtest und gezwungen warst, wie ein Schatten zu leben. Du musstest dich vor den Behörden in Sigil verstecken und versuchtest, dich vor den gefährlicheren Bewohnern der Katakomben der Weinenden Steine zu verbergen. Wenn du diese Tätowierung trägst, kannst du dich leichter verstecken. Du kannst dann die Schatten um dich wie einen Mantel anlegen. Dadurch haben deine Feinde es schwerer, dir wehzutun, wenn sie dich sehen, und finden dich schwerer, wenn du nicht gesehen werden möchtest. Du bekommst durch sie jedoch ein düsteres Aussehen, wodurch viele dich meiden werden. Wenn du die Macht der Tätowierung anzapfst, kehren einige der Erinnerungen daran, wie du dich unter Sigil versteckt hast, zu dir zurück. So erhältst du den Vorzug der Erfahrungen deiner letzten Inkarnation. Das kann die Inkarnation nur einmal bewirken, aber wenn sie einmal angerufen wurde, bleibt die Fähigkeit bestehen, Schatten um dich zu formen.</p>	
<p>Fundort: Vom abgetrennten Arm aus der Verstümmelungs-Krypta der Weinenden Stein Katakomben</p>	
 <p>Tätowierung der Empfindung (ID: TTSEN1)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Schaden bei allen Angriffen, +5% auf Schaden bei allen körperlichen Angriffen, ETW0: +1</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung schärft die Sinne. Als Nebeneffekt kann ihr Träger seine geschärften Sinne dazu einsetzen, den wunden Punkt eines Gegners zu erkennen und ihm mehr Schaden zuzufügen. Leider vergrößert die Tätowierung auch das Schmerzempfinden seines Trägers, so dass auch er mehr Schaden von körperlichen Angriffen davonträgt.</p>	
<p>Fundort: Wenn ihr ein wahres Mitglied der Sinnsanten seit</p>	

 <p>Tätowierung der Gesundheit (ID: TTCON1)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Konstitution</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht das Durchhaltevermögen und die Schmerzschwelle des Trägers ein wenig, wodurch er im Kampf schwieriger zu besiegen ist.</p>	
 <p>Tätowierung der Gräber von Es-Annon (ID: TTGESANN)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Rettungswurf gegen Todesmagie, +2 zu Basis-Trefferpunkten</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung ist vielleicht das letzte Stück von Es-Annon, das in Zukunft existieren wird... Wenn alle Ausrufer von Es-Annon an Altersschwäche oder Krankheit gestorben sein werden, werden ihre Gräber das letzte Überbleibsel von Es-Annon sein. Dieses Symbol greift auf das Leiden der Ausrufer zurück und benutzt sie als Schutzschild gegen jedweden Schaden. Es vergrößert die Chance, dem Schicksal der Ausrufer zu entgehen.</p>	
 <p>Tätowierung der größeren Abwehr (ID: TTAC2)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Rüstungsklasse</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung bietet einen leichten Schutz gegen körperliche Angriffe. Sie erhärtet die Haut des Trägers, wodurch er im Kampf schwieriger zu verletzen ist.</p>	
 <p>Tätowierung der größeren Ausdauer (ID: TTMAXHP2)</p>	<p>Besonderheit: +9 auf Basis-Trefferpunkte</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung gewährt dem Träger einen Gesundheitsbonus, wodurch er im Kampf schwieriger zu besiegen ist.</p>	
 <p>Tätowierung der größeren Gesundheit (ID: TTCON2)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Konstitution</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht das Durchhaltevermögen und die Schmerzschwelle des Trägers, wodurch er im Kampf schwieriger zu besiegen ist.</p>	
 <p>Tätowierung der größeren Handlung (ID: TTDEX2)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Geschicklichkeit</p>

Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht die Reflexe des Trägers, wodurch er schwieriger zu treffen ist und seine Diebesfähigkeiten verbessert werden.	
 Tätowierung der größeren Macht (ID: TTSTR2)	Besonderheit: +2 auf Stärke
Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht die Stärke des Anwenders, wodurch seine körperlichen Angriffe mehr Schaden anrichten und er mehr Gewicht tragen kann.	
 Tätowierung der größeren Präsenz (ID: TTCHR2)	Besonderheit: +2 auf Charisma
Beschreibung: Diese Tätowierung macht den Träger eindrucksvoller und beherrschend, wodurch seine Präsenz und Führungsqualitäten unterstützt werden.	
 Tätowierung der Handlung (ID: TTDEX1)	Besonderheit: +1 auf Geschicklichkeit
Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht die Reflexe des Trägers, wodurch er schwerer zu treffen ist.	
 Tätowierung der Kunst (ID: TTMAGE1)	Besonderheit: +1 auf Intelligenz, 1 zusätzlicher Magierzauber des 1. und 2. Grades kann sich eingepägt werden
Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht dein Naturtalent für die Kunst, wodurch deine Denk- und Schlussfolgerungsfähigkeiten sowie deine Fähigkeit, Zaubersprüche auswendig zu lernen, erhöht werden.	
Fundort: Nur wenn ihr den 7. Level als Zauberkundiger erreicht, bevor ihr ihn in einer anderen Klasse erreicht.	
 Tätowierung der Mietshauschatten (ID: TTTENSHA)	Besonderheit: +15% List-Bonus
Beschreibung: Diese Tätowierung erzählt von der Erfahrung, die du bei der Flucht aus dem Mietshaus der Ausgehungerten Hunde gewonnen hast. Sie hat dieselbe Farbe wie die Natterträne, die Sibylle dir gegeben hat. Sie verleiht dir einen zusätzlichen List-Bonus, solange sie in dein Fleisch eintätowiert ist.	
Fundort: Wenn ihr Sybill geholfen habt in dem ihr die Schlägerhorde im Mietshaus getötet habt	

 <p>Tätowierung der Präsenz (ID: TTCHR1)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Charisma</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung verleiht dem Träger bei der Interaktion mit anderen mehr Eindruck, wodurch seine Präsenz und Führungsqualitäten unterstützt werden.</p>	
 <p>Tätowierung der Quelle (ID: TTSOURCE)</p>	<p>Besonderheit: +2 auf Charisma, +2% auf gewonnene Erfahrungspunkte</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deinem Glauben an die Göttermenschen, die Gläubigen der Quelle. Sie verleiht dir nicht nur einen Charisma-Bonus, sondern ermöglicht dir, jede Erfahrung als die Herausforderung zu sehen, die sie tatsächlich ist. Dadurch verbessern sich deine Zukunftsaussichten, und deine Entwicklung als Mitglied der Göttermenschen wird gefördert.</p>	
<p>Fundort: Wenn ihr ein Mitglied der Göttermenschen seit</p>	
 <p>Tätowierung der Rettenden Grace (ID: TTSGRACE)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Weisheit, +5 auf Altertumskunde, +1 auf alle Rettungswürfe</p>
<p>Beschreibung: Etwas von der Präsenz von Grace, der Gefallenen, muss auf dich abgefärbt haben, da diese Tätowierung es dir ermöglicht, deine Gedanken zu ordnen und Ereignisse ruhig zu betrachten, wodurch du mehr Erfahrungen bei deinen Abenteuern sammeln kannst. Außerdem hilft dir diese Tätowierung, einen kühlen Kopf zu bewahren, Anfälle von Impulsivität oder Panik zu zügeln und mit Hilfe deiner Adrenalinströbe Zauber, Lähmungen und andere Angriffe abzuschütteln, die auf ein Außerkraftsetzen deiner Abwehr setzen.</p>	
<p>Fundort: Immer wenn Grace in eurer Party ist</p>	
 <p>Tätowierung der Ruhelosen Toten (ID: TTRESDDED)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Segen" hervor</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deinen Bemühungen, die ruhelosen Toten des Mausoleums zu beruhigen. Du kannst auf ihre Dankbarkeit zurückgreifen, um dich selbst oder deine Gefährten zu segnen. Der Einsatz dieser Tätowierung ist auf eine bestimmte Anzahl beschränkt. Danach verschwindet sie einfach.</p>	
<p>Fundort: Nachdem ihr den Mausoleums Auftrag erledigt habt</p>	
 <p>Tätowierung der</p>	<p>Besonderheit: Ruft einen "Schattenschleier" hervor, +5% auf gewonnene Erfahrungspunkte</p>

Schatten (ID: TTSHADOW)	
Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deiner meisterhaften List und lässt dich gegenüber allem, was dir schaden kann, wie ein Schatten erscheinen. Der Einsatz des Schleiers ist auf eine bestimmte Anzahl beschränkt. Deine Disziplin beim Erlernen des Versteckens in Schatten verschafft dir zusätzliche Erfahrung für das Erlernen neuer Diebesfähigkeiten. Wenn der Zauber "Schattenschleier" aufgebraucht ist, bleibt die Tätowierung bestehen.	
Fundort: Wenn eure List Fähigkeit 100% erreicht	
 Tätowierung der schweigenden Münzen (ID: TTSILENT)	Besonderheit: Gewährt Erfahrungspunkte, wenn sie aufgerufen wird, Gewährt dauerhaft +3 % auf Fertigkeit als Taschendieb, wenn sie aufgerufen wird, Bonus von +5 % auf Fertigkeit als Taschendieb, wenn sie getragen wird
Beschreibung: Diese Tätowierung stammt von dem abgetrennten Arm, den du in der Verstümmelten Krypta gefunden hast. Anscheinend berichtet die Tätowierung von den Erfahrungen einer deiner verlorenen Inkarnationen... Die Symbole und Geschichten kommen dir unbekannt vor, aber sie scheinen von einer Zeit zu erzählen, als du als Dieb in den Straßen Sigils lebstest, bevor du aufgrund deiner diebischen Natur in die Katakomben getrieben wurdest. Wenn du die Tätowierung aktivierst, kehren einige der Erinnerungen daran, wie du in den Straßen Sigils lebstest, zu dir zurück. Außerdem erhältst du einen dauerhaften Bonus auf deine Fertigkeit als Taschendieb. Selbst, wenn die Tätowierung einmal aufgerufen wurde und die Erfahrung gewonnen ist, bleiben jedoch der Bonus auf die Taschendiebfähigkeiten sowie die Tätowierung bestehen.	
Fundort: Vom abgetrennten Arm aus der Verstümmelungs-Krypta der Weinenden Stein Katakomben	
 Tätowierung der Seele (ID: TTWIS2)	Besonderheit: +2 auf Weisheit
Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht die Weisheit des Trägers, wodurch er sich leichter an etwas erinnern kann und er einen größeren Prozentsatz von Erfahrungspunkten gewinnt.	
 Tätowierung der Silberzunge (ID: TTSILVER)	Besonderheit: Zeitweilig: +3 auf Charisma, Angelegt: +2 auf Charisma
Beschreibung: Du hast eine legendäre Gestalt kennen gelernt, und es gibt wenige, die behaupten können, die Nachthexe Ravel und NICHT gleichzeitig auch ein grausames Ende gefunden zu haben. Zusätzlich hast du durch deine Rede und Präsenz Ravels Herz gerührt, was dich als echten Meister der Schmeichelei ausweist. Und obgleich schon allein das Tragen dieser Tätowierung dein natürliches Charisma erhöht, wird es dir auch ein paar Mal übermenschliches Charisma verleihen. Die Tätowierung bleibt auch dann sichtbar, wenn die Bonuspunkte der Tätowierung für Charisma bereits aufgebraucht sind.	
Fundort: Wenn ihr Ravel 3 mal schmeichelt	

 <p>Tätowierung der Sinnsaten (ID: TTSEN2)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Gesundheit verleihen" hervor, +3% Altertumskunde-Bonus</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung überträgt ihrem Besitzer einmal mehr pro Tag die Fähigkeit der Sinnsaten "Gesundheit zu verleihen". Sie verleiht ihrem Besitzer zudem ein "intuitives Gefühl" für einige Gegenstände, auf die er stößt. Der Einsatz dieser Tätowierung ist auf eine bestimmte Anzahl beschränkt. Ist diese erschöpft, zerfällt die Tätowierung zu Staub.</p>	
<p>Fundort: Wenn ihr ein wahres Mitglied der Sinnsanten seit</p>	
 <p>Tätowierung der Träume von Es-Annon (ID: TTDESANN)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber, +2 zu Basis-Trefferpunkten</p>
<p>Beschreibung: Aus irgendeinem Grund hat dich die Geschichte des Ausrufers von Es-Annon mit einer seltsamen Nostalgie erfüllt, von der du Fell erzählt hast. Diese Tätowierung beschwört sowohl diese Nostalgie als auch die Beharrlichkeit der Ausrufer von Es-Annon herauf und gewährt dir einen Vorteil auf Gesundheit und Ausdauer. Vom Künstlerischen her gesehen ist dies eine der besten Arbeiten Fells. Obwohl die Tätowierung jenes Es-Annon, das dir von den Ausrufern von Es-Annon beschrieben wurde, lediglich andeutet, kannst du die großartigen gewundenen Parkanlagen und lichtdurchfluteten Straßen durch die komplizierten Symbole beinahe *fühlen*. Die Tätowierung hilft, das Andenken an diese Stadt zu bewahren und den Traum ihrer Bewohner zu erfüllen, dass ihre Erhabenheit jederzeit in Erinnerung bleibt.</p>	
<p>Fundort: Nachdem ihr dem Weinenden von Es-Annon einen Grabstein beschafft habt</p>	
 <p>Tätowierung der Treffsicherheit (ID: TTACCURA)</p>	<p>Besonderheit: ETW0: +1</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung besteht aus zwei konzentrischen Ringen, aus deren Mittelpunkt Linien ausstrahlen. In die Haut eintätowiert verbessert sie die Fähigkeit ihres Trägers, Entfernungen einzuschätzen, und schärft seinen Gleichgewichtssinn. Dadurch wird seinen Angriffen mehr Treffsicherheit verliehen.</p>	
 <p>Tätowierung der Vereinigung (ID: TTJOIN)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Freundschaft" hervor</p>
<p>Beschreibung: Die Tätowierung erzählt davon, wie du Corvus und Karina zusammen gebracht hast. Sie ermöglicht dir, auf das Glück zurückzugreifen, dass beide verspürt haben, als sie zueinander fanden. Sie ist deinen Beziehungen zu anderen förderlich. Wenn die Wirksamkeit der Tätowierung aufgebraucht ist, verschwindet sie.</p>	
<p>Fundort: Wenn ihr Karina und Corvus zusammen gebracht habt</p>	

 <p>Tätowierung der verlorenen Inkarnation (ID: TTLOSTIN)</p>	<p>Besonderheit: Gewährt Erfahrungspunkte, wenn sie aufgerufen wird, Beschleunigt Regeneration, wenn sie getragen wird</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung stammt von dem abgetrennten Arm, den du in der Verstümmelten Krypta gefunden hast. Anscheinend berichtet die Tätowierung von den Erfahrungen einer deiner verlorenen Inkarnationen... Die Symbole und Geschichten kommen dir unbekannt vor, aber sie scheinen von einer Zeit zu erzählen, in der du dich in den Straßen des Stocks verirrt hattest und verlassen warst, und als du dich kaum von dem ernähren konntest, was du anderen, auf die du trafst, stahlst und raubtest. Die Verbrechen, die die verlorene Inkarnation beging, trieben ihn schließlich zu den Katakomben der Weinenden Steine, wo er beinahe ein Jahr lang überlebte. Wenn du diese Tätowierung trägst, scheint sie deinen Überlebensinstinkt hervorzubringen und deinen Körper zu zwingen, auf jeden Schaden, den du erleidest, zu reagieren, wodurch du schneller heilst. Wenn du die Macht der Tätowierung anzapfst, kehren einige der Erinnerungen daran, wie du dich unter Sigil versteckt hast, zu dir zurück. So erhältst du den Vorzug der Erfahrungen deiner letzten Inkarnation. Das kann die Inkarnation nur einmal bewirken, aber wenn sie einmal aufgerufen wurde, bleibt die schnellere Regeneration bestehen.</p>	
<p>Fundort: Vom abgetrennten Arm aus der Verstümmelungs-Krypta der Weinenden Stein Katakomben</p>	
 <p>Tätowierung der Würfel-Logik (ID: TTCUBED)</p>	<p>Besonderheit: Zeitweilig +3 auf Intelligenz, Zeitweilig -3 auf Weisheit</p>
<p>Beschreibung: Etwas von Nordoms Präsenz muss auf dich abgefärbt haben, da diese Tätowierung es dir ermöglicht, für kurze Zeit auf sein (meist) geordnetes und logisches Denken zugreifen zu können. Gleichzeitig sinkt jedoch deine Fähigkeit, deine Umwelt zu verstehen, was es schwierig macht, aus deinen Erfahrungen zu lernen. Diese Tätowierung muss durch Thaumaturgie aktiviert werden, um Wirkung zu zeigen. Sind die darin enthaltenen Fähigkeiten aufgebraucht, verschwindet sie.</p>	
<p>Fundort: Immer wenn Nordom in eurer Party ist</p>	
 <p>Tätowierung der weinenden Steine (ID: TTWEEP)</p>	<p>Besonderheit: Gewährt Erfahrungspunkte, +10 % Widerstandsfähigkeit gegen Kälte, +10 % Widerstandsfähigkeit gegen magische Kälte, +1 auf Rüstungsklasse und -1 auf Charisma, wenn sie getragen wird</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung stammt von dem abgetrennten Arm, den du in der Verstümmelten Krypta gefunden hast. Anscheinend berichtet die Tätowierung von den Erfahrungen einer deiner verlorenen Inkarnationen... Die Symbole und Geschichten kommen dir unbekannt vor, aber sie scheinen von einer Zeit zu erzählen, in der die Katakomben unter Sigils Straßen zu deiner zweiten Heimat wurden. Sie erzählt davon, wie du in die Gruften hinabstiegst, in der Dunkelheit lebstest und lerntest, warum die Steine unter Sigil weinen. Wenn du diese Tätowierung trägst, wirst du widerstandsfähiger gegen Kälte. Dein Körper wird abgehärtet, und deine Haut erhält die Struktur und Stärke der weinenden Steinmauern. Dadurch bekommst du</p>	

<p>allerdings auch einen hungrigen, ausgezehrten Ausdruck, so, als ob du gerade verhungertest. Wenn du die Macht der Tätowierung anzapfst, kehren einige der Erinnerungen daran, wie du dich unter Sigil versteckt hast, zu dir zurück. So erhältst du den Vorzug der Erfahrungen deiner letzten Inkarnation. Das kann die Inkarnation nur einmal bewirken, aber wenn sie einmal angerufen wurde, bleiben die Widerstandsfähigkeit gegen Kälte und der Bonus auf deine Rüstungsklasse bestehen.</p>	
<p>Fundort: Vom abgetrennten Arm aus der Verstümmelungs-Krypta der Weinenden Stein Katakomben</p>	
 <p>Tätowierung des Aderlasses (ID: TTBLOODL)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Schaden bei allen Angriffen</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung stellt eine Stachelpeitsche dar. Wenn ihr Träger im Kampf einen Gegner trifft, wird die Tätowierung aktiv, und die Peitsche verbeißt sich zusätzlich in das Fleisch des Gegners.</p>	
 <p>Tätowierung des Aufgebrochenen Schlosses (ID: TTSHATLO)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Klopfen" hervor, +5% auf gewonnene Erfahrungspunkte</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deiner Meisterschaft im Öffnen von Schlössern und bewirkt, dass du einmal pro Tag ein Schloss durch bloße Berührung öffnen kannst, ohne auf einen Dietrich zurückgreifen zu müssen. Deine Disziplin beim Erlernen des Schlösserknackens verschafft dir zusätzliche Erfahrung für das Erlernen neuer Diebesfähigkeiten. Wenn der Zauber "Klopfen" aufgebraucht ist, bleibt die Tätowierung bestehen.</p>	
<p>Fundort: Wenn eure Schlösser öffnen Fähigkeit 100% erreicht</p>	
 <p>Tätowierung des Auges des Gesetzes (ID: TTJUSTI)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Böses entdecken" hervor, +1 auf Stärke</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung berichtet von deinen Bemühungen, Tryst zu helfen, und bildet die Verhaftung und den Prozess von Byron Nimms ab. Diese Tätowierung verstärkt den Blick und die Gedanken des Trägers - sie hilft ihm, Ungerechtigkeiten zu erkennen, und gibt dem Träger die Kraft, sie zu korrigieren. Die Anwendung der Tätowierung ist auf eine bestimmte Anzahl begrenzt. Ist der Zauber erschöpft, bleibt die Tätowierung jedoch erhalten.</p>	
<p>Fundort: Wenn ihr es schafft Bryon Nimms festnehmen zu lassen</p>	
 <p>Tätowierung des Betrügers (ID: TTDECEIV)</p>	<p>Besonderheit: +3 auf Schaden bei allen Angriffen, ETW0: +3</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung scheint das Kennzeichen des Betrügers in sich zu tragen... Es</p>	

steht für jemanden, der etwas erreichen möchte, ohne sich groß anzustrengen, anstatt etwas dafür zu leisten.	
 Tätowierung des Beutelschneiders (ID: TTCUTPUR)	Besonderheit: "Kupfer-Segen" (macht dich einmal pro Tag um 33 Kupfermünzen reicher), +5% auf gewonnene Erfahrungspunkte
Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deiner Meisterschaft im Taschendiebstahl und bewirkt, dass du jeden bestehlen kannst, der sich auf derselben Ebene wie du befindet, egal wo derjenige ist, oder ob du ihn sehen kannst oder nicht. Greife einfach mit deiner Hand einmal pro Tag in die Luft, und sie wird mit einer Handvoll Münzen gefüllt sein. Deine Disziplin beim Erlernen des Taschendiebstahls verschafft dir zusätzliche Erfahrung für das Erlernen neuer Diebesfähigkeiten. Wenn der Zauber "Kupfer-Segen" aufgebraucht ist, bleibt die Tätowierung bestehen.	
Fundort: Wenn eure Taschendiebstahl Fähigkeit 100% erreicht	
 Tätowierung des Diebes (ID: TTTTF1)	Besonderheit: +1 auf Geschicklichkeit, +5 % Bonus auf Fähigkeit, Schlösser zu öffnen und Taschendiebfähigkeiten
Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht deine Reflexe und Diebesfähigkeiten, wodurch du eine höhere Erfolgchance hast.	
Fundort: Nur wenn ihr den 7. Level als Dieb erreicht, bevor ihr ihn in einer anderen Klasse erreicht.	
 Tätowierung des Erlösers (ID: TTREDEEM)	Besonderheit: +2 auf Weisheit, +1 auf Charisma, +1 auf Glück
Beschreibung: Diese Tätowierung illustriert die Erlösung von Trias, dem Verräter, und wie du ihn vom Pfad des Bösen auf den Pfad der Vergebung geführt hast. Sie ist ein Zeichen deiner Weisheit und Überzeugungskraft und trägt den Segen von Trias in sich.	
Fundort: Wenn ihr Trias verschont habt statt ihn zu töten	
 Tätowierung des Geistes (ID: TTWIS1)	Besonderheit: +1 auf Weisheit
Beschreibung: Durch diese Tätowierung erhält der Anwender einen geringen Weisheitsbonus, wodurch er sich leichter an etwas erinnern kann und er einen größeren Prozentsatz von Erfahrungspunkten gewinnt.	

 <p>Tätowierung des Geschichtenspinners (ID: TTTW)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Charisma, +5 % Bonus auf Altertumskunde</p>
<p>Beschreibung: Seitdem du die Geschichten von Yves gehört hast, kannst du diese Tätowierung dazu benutzen, etwas von ihrer Weisheit und Erfahrung heraufzubeschwören. Die Tätowierung hilft dir nicht nur, die Geschichten zu erkennen, die hinter unbekanntem Gegenständen stecken, sondern macht dich auch für andere interessanter, als ob sie WÜßTEN, dass du interessante Geschichten zu erzählen weißt.</p>	
 <p>Tätowierung des herausragenden Kriegers (ID: TTFGHTR2)</p>	<p>Besonderheit: +3 auf Rüstungsklasse, +3 auf Stärke, +9 auf Basis-Trefferpunkte</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung steht für die Tatsache, dass du den Höhepunkt deiner Fähigkeiten in den Kriegerkünsten erreicht hast. Diese Tätowierung erhöht dein natürliches Kampftalent, wodurch du schwieriger zu treffen bist und der Schaden, den du anrichtest, mit jedem Schlag zunimmt.</p>	
<p>Fundort: Nur wenn ihr den 7. Level und 12. zuerst als Kämpfer erreicht, bevor ihr ihn in einer anderen Klasse erreicht.</p>	
 <p>Tätowierung des Knochensängers (ID: TTBOONESI)</p>	<p>Besonderheit: Ruft den Zauber "Untote festhalten" hervor</p>
<p>Beschreibung: Du hast gelernt, mit den Toten zu sprechen und ihren Geschichten zuzuhören, selbst wenn sie von jenseits der Ewigen Grenze kommen. Diese Tätowierung basiert auf deiner Macht über Untote und verstärkt sie. Sie ermöglicht dir, alle Untoten in Reichweite mit einem einzigen Befehl außer Gefecht zu setzen. Der Einsatz dieser Tätowierung ist auf eine bestimmte Anzahl beschränkt. Danach verschwindet sie einfach.</p>	
<p>Fundort: Wenn ihr die Erzählende Knochen Fähigkeit von der Muffigen Mary erlernt habt</p>	
 <p>Tätowierung des Kriegers (ID: TTFGHTR1)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Rüstungsklasse, +1 auf Stärke, +3 auf Basis-Trefferpunkte</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung erhöht dein natürliches Kampftalent, wodurch du schwieriger zu treffen bist und der Schaden, den du anrichtest, mit jedem Schlag zunimmt.</p>	
<p>Fundort: Nur wenn ihr den 7. Level als Kämpfer erreicht, bevor ihr ihn in einer anderen Klasse erreicht.</p>	
 <p>Tätowierung des</p>	<p>Besonderheit: +3 auf Geschicklichkeit, +1 auf Glück, +5 % Bonus auf Fähigkeit, Schlösser zu öffnen, Taschendiebfähigkeiten, Fähigkeit, Fallen zu entdecken und</p>

Meisterdiebs (ID: TTTHF2)	sich im Schatten zu verstecken
Beschreibung: Diese Tätowierung steht für die Tatsache, dass du bezüglich deiner Fähigkeiten in den listigen Künsten deinen Zenit erreicht hast. Diese Tätowierung bringt dir Glück und erhöht deine Reflexe und Diebesfähigkeiten, wodurch du eine höhere Erfolgchance hast.	
Fundort: Nur wenn ihr den 7. Level und 12. zuerst als Dieb erreicht, bevor ihr ihn in einer anderen Klasse erreicht.	
 Tätowierung des Schädels (ID: TTMORTE1)	Besonderheit: Vorübergehend, +1 Rettungswurf gegen Lähmung, +1 auf Glück / Einsatzbereit, +1 auf Charisma, -1 auf Weisheit
Beschreibung: Trotz all seiner Fehler scheint Morte als Begleiter dir mehr Fähigkeiten zu verleihen und die Fremdheit der Straßen Sigils etwas zu mindern. Diese Tätowierung verstärkt dieses Band, verleiht dir +1 auf Charisma und verleiht dir, wenn du sie anrufst, auch einen Teil von Mortes Glück und seiner Fähigkeit, alles, was ihn sonst zum Schweigen bringen würde (wie beispielsweise Lähmung oder Betäubung) mit einem Schulterzucken abzuschütteln. Unglücklicherweise gibt es dem Anwender auch einen Strafpunkt auf seine Weisheit... was nicht schwer zu verstehen ist, wenn man bedenkt, wie wenig Morte davon hat. Diese Tätowierung kann ihre Glückseigenschaft nur begrenzt oft übertragen. Der Charisma-Bonus bleibt jedoch auch, nachdem die Macht der Tätowierung aufgebraucht ist, bestehen.	
Fundort: Immer wenn Morte in eurer Party ist	
 Tätowierung des Schädlingsverschlingens (ID: TTDV)	Besonderheit: +1 auf Rettungswurf gegen Gift, +5% Widerstandsfähigkeit gegen Säure
Beschreibung: Diese Tätowierung steht für deinen unmenschlichen Hunger nach Ungeziefer und Schädlingen. Es erhöht zudem deine Widerstandsfähigkeit gegenüber Säureangriffen und Gift, vor allem dadurch, dass sich die Kräfte deines äußerst unempfindlichen Magens nach außen verlagern.	
Fundort: Nachdem ihr 100 Rattenschwänze von Creeden vor dem Schädlings und Seuchenbekämpfungsbüro gegessen habt.	
 Tätowierung des Schwachstachel-Rufs (ID: TTBBCALL)	Besonderheit: Ruft hervor: "Schwarzen Stachelschild"
Beschreibung: Diese Tätowierung greift auf deine Erfahrung aus Ravels Schwarzstachel-Irrgang zurück. Sie erinnert dich an das furchtbare Gefühl, das dich durchflutete, als du versucht hast, die Macht innerhalb des Irrgangs anzurufen... und die Trigiten in ihrer eigenen Sprache antworteten - selbst Ravel war beeindruckt. Mit dieser Tätowierung kannst du auf diese Macht eine bestimmte Zeitlang wieder zurückgreifen und dich damit gegen deine Feinde schützen. Es scheint, als wären deine Feinde auch Ravels Feinde... UND auch Feinde der Trigiten. Diese Tätowierung hat nur	

eine begrenzte Menge an Macht... Ist sie verbraucht, verblasst die Tätowierung.	
Fundort: Wenn ihr ein Magier seit während ihr mit Ravel spricht	
 Tätowierung des Schwarzstachel-Irrgangs (ID: TTBBMAZE)	Besonderheit: Ruft "Schwarzen Stachelfluch" hervor
Beschreibung: Diese Tätowierung greift auf deine Erfahrung aus Ravels Schwarzstachel-Irrgang zurück. Sie erinnert dich an das furchtbare Gefühl, das dich überkam, als du versucht hast, die Macht innerhalb des Irrgangs anzurufen. Mit dieser Tätowierung kannst du auf diese Macht für eine bestimmte Zeitlang wieder zurückgreifen und gegen deine Feinde einsetzen. Es scheint, als wären deine Feinde auch Ravels Feinde. Diese Tätowierung hat nur eine begrenzte Menge an Macht... Ist sie verbraucht, verblasst die Tätowierung.	
Fundort: Wenn ihr ein Magier seit während ihr mit Ravel spricht	
 Tätowierung des Todes im Leben (ID: TTDEATHI)	Besonderheit: Ruft "Tote erwecken" hervor
Beschreibung: Diese Tätowierung erzählt, wie du Schwachbaum gerettet hast, indem du ihm einen zweiten Tod gewährt hast. Ob es nun die Größe seiner Dankbarkeit oder die gebündelte Macht der Worte war, die du zu seiner Befreiung ausgesprochen hast, diese Tätowierung ermöglicht es dir nun, auf deine Erfahrung zurückzugreifen, und andere den Klauen des Todes zu entreißen. Die Wirksamkeit dieser Tätowierung ist auf drei Anwendungen beschränkt. Danach verblasst sie.	
Fundort: Wenn ihr Schwachbaum von seinem "Untoten" Zustand erlöst habt	
 Tätowierung des Ungebrochenen Kreises (ID: TTUCIRC)	Besonderheit: Ruft "Zerthimons Fokus" hervor
Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deinen Kenntnissen in der Lehre Zerthimons und weist dich als Freund der Githzerai aus. Sie ermöglicht dir, Zerthimons Disziplin und Fokus heraufzubeschwören, was dir Stärke und Treffsicherheit bei Angriffen auf deine Gegner verleiht. Der Einsatz dieser Tätowierung ist auf eine bestimmte Anzahl beschränkt, danach verschwindet sie einfach.	
 Tätowierung des Verräters (ID: TTBETRYR)	Besonderheit: +1 auf Stärke, +1 auf Intelligenz
Beschreibung: Diese Tätowierung illustriert den Niedergang von Trias, dem Verräter, und wie du dem verworfenen Deva den Todesstoß versetzt hast. Sie repräsentiert die Stärke, die notwendig	

<p>war, um ihn zu besiegen, sowie die zum Überlisten eines Deva erforderliche Cleverness.</p>	
<p>Fundort: Nachdem ihr den Deva Trias getötet habt</p>	
 <p>Tätowierung des Zauberkundigen (ID: TTIMAGE2)</p>	<p>Besonderheit: +3 auf Intelligenz, Verdoppelt alle Magierzauber des 1. und 2. Grades</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung steht für die Tatsache, dass du den Höhepunkt deiner Fähigkeiten in der Kunst der Magie erreicht hast. Diese Tätowierung erhöht dein Naturtalent für die Kunst beachtlich, wodurch deine Denk- und Schlussfolgerungsfähigkeiten sowie deine Fähigkeit, Zaubersprüche auswendig zu lernen, erhöht werden.</p>	
<p>Fundort: Nur wenn ihr den 7. Level und 12. zuerst als Zauberkundiger erreicht, bevor ihr ihn in einer anderen Klasse erreicht.</p>	
 <p>Tätowierung von Annaher-Schatten (ID: TTANNAH1)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Geschicklichkeit, -1 auf Charisma, -1 auf Weisheit, +3 % Bonus auf Taschendiebfähigkeiten, List, Fähigkeit, Schlösser zu öffnen und Fallen zu entdecken</p>
<p>Beschreibung: Etwas von Annahs Präsenz muss auf dich abgefärbt haben, da diese Tätowierung es dir ermöglicht, durch Verwendung einiger ihrer katzenartigen Fähigkeiten und geschmeidigen Bewegungen deine Diebesfähigkeiten zu steigern. Leider beinhaltet dies auch Annahs impulsive und jähzornige Ausbrüche, was dich Charisma und Weisheit kostet.</p>	
<p>Fundort: Immer wenn Annah in eurer Party ist</p>	
 <p>Tätowierung von Avernus (ID: TTAVERN)</p>	<p>Besonderheit: +33% Widerstandsfähigkeit gegen Feuer und magisches Feuer, Immunität gegenüber Panik</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deinen Reisen durch Avernus, die erste Unterebene von Baator. Sie greift auf die Spuren von Asche und Feuer dieser Ebene, die sich noch immer auf deiner Haut befinden, zurück, und kehrt sie nach außen. Dadurch verleiht sie dir einen Bonus gegen alle Arten von Feuer- und Furchtattacken.</p>	
<p>Fundort: Nachdem ihr Baator besucht habt</p>	
 <p>Tätowierung von Grosuks Ende (ID: TTGROSUK)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Erweiterte Stärke" hervor</p>
<p>Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deinen Bemühungen, Sebastian zu helfen, indem du Grosuk, den Abishai, getötet hast. Die Tätowierung greift auf diese Erfahrung zurück. Sie vergrößert die unbändige Kraft ihres Trägers, um unangenehme Schwierigkeiten mit dem Gesetz zu umgehen. Die Anwendung dieser Tätowierung ist begrenzt. Wenn ihre Macht aufgebraucht ist, verschwindet sie, ohne eine Spur zu hinterlassen.</p>	

 <p>Tätowierung von Ignus (ID: TTIGNUS1)</p>	<p>Besonderheit: Zeitweilig: +15 % Widerstandsfähigkeit gegen Feuer und Magisches Feuer / Einsatzbereit +1 auf Konstitution, +3 auf Basis-Trefferpunkte, -15 % Widerstandsfähigkeit gegen Magie, -1 auf Weisheit</p>
<p>Beschreibung: Durch deine Kameradschaft mit Ignus siehst du Flammen und Wahnsinn in einem anderen... Licht. Wenn du diese Tätowierung trägst, kannst du mit Hilfe von Ignus' Zorn Flammenangriffe abwehren und deine Konstitution verbessern, was auch deine Schmerzschwelle nach oben verlagert. Da Ignus' Kraft jedoch auf seinem Wahnsinn beruht, wird deine Weisheit beeinträchtigt, wenn diese Tätowierung auf der Haut getragen wird, und du bist magischen Angriffen stärker ausgesetzt. Diese Tätowierung kann ihren Träger nur begrenzt oft vor Flammen schützen. Der Konstitutions-Bonus bleibt jedoch auch, nachdem die Macht der Tätowierung aufgebraucht ist, bestehen.</p>	
<p>Fundort: Immer wenn Ignus in eurer Party ist</p>	
 <p>Tätowierung von Ravel (ID: TTRAVEL)</p>	<p>Besonderheit: +1 auf Charisma, Immunität gegenüber Panik</p>
<p>Beschreibung: Du hast eine legendäre Gestalt kennen gelernt, und es gibt wenige, die behaupten können, die Nachtheze Ravel und NICHT gleichzeitig auch ein grausames Ende gefunden zu haben. Diese Tätowierung beschreibt dein Erlebnis mit dieser mythologischen Figur. Allein schon sein Anblick sollte anderen Respekt - und Furcht - einflößen. Außerdem werden allgemeine Grauen, die einem normalen Menschen die Sinne rauben würden, von dir einfach abprallen.</p>	
<p>Fundort: Nachdem ihr Ravel getroffen habt</p>	
 <p>Tätowierung von Ravels Kuss (ID: TTRKISS)</p>	<p>Besonderheit: -1 auf Weisheit und Intelligenz, +2 auf Stärke und Konstitution, +1 auf Rettungswurf gegen Lähmung</p>
<p>Beschreibung: Deine Lippen haben die Nachtheze Ravel berührt, und es gibt wenige, die sie gesehen und dennoch weitergelebt, geschweige denn, in ihr Gefühle außer Hass und Verachtung geweckt haben. Diese Tätowierung ist blutrot und erinnert an das Blut, dass du verloren hast, als deine Lippen die ihren berührten. Es war vielleicht keine ausgesprochen kluge Idee, aber es hat unglaublichen Mut und viel Kraft gekostet, sie zu küssen. Wenn die Tätowierung in die Haut eingezeichnet wird, stählt sie das Herz und den Körper und hilft dem Träger, Lähmungswirkungen abzuschütteln. Gleichzeitig mindert sie jedoch auch deine Intelligenz und Weisheit.</p>	
<p>Fundort: Nachdem ihr Ravel in ihrem Irrgarten geküsst habt</p>	
 <p>Tätowierung von Sebastions Ende (ID: TTSEBEAST)</p>	<p>Besonderheit: Ruft "Flammengang" hervor</p>

Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deinem Verrat an Sebastions Absichten gegenüber Grosuk, dem Abishai. Die Tätowierung beruht auf dieser Erfahrung. Sie versetzt dich in die Lage, einen winzigen Teil der böartigen Dankbarkeit des Abishai heraufzubeschwören und zu vervielfachen. Ist sie einmal eintätowiert, vermag sie vom Körper Hitze abzustrahlen. Ebenso wie die Dankbarkeit eines Baatezu ist die Anwendung dieser Tätowierung begrenzt. Wenn ihre Macht aufgebraucht ist, verschwindet sie, ohne eine Spur zu hinterlassen.



Tätowierung von Trists Retter (ID: TTTRIST)

Besonderheit: +3 auf Rettungswürfe gegen Lähmung

Beschreibung: Diese Tätowierung kündigt von deinen Bemühungen zur Befreiung von Trist. Sie schützt ihren Träger vor Ketten, Lähmung und allen anderen Angriffen, die mit Unbeweglichkeit einher gehen.

Fundort: Nachdem ihr Trias aus der Sklaverei befreit habt

Zähne



Ingress' Zähne (ID: ICTEETH)

Schaden: 1-6

ETWO:

Besonderheit:

Gewicht: 1

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Wucht

Beschreibung: Dies ist eine Handvoll von Ingress' lebenden Zähnen. Offensichtlich wollten sie nicht mit ihr zurück durch das Portal auf ihre Heimatebene gehen. Sie klappern vor sich hin, wenn sie dicht beieinander gehalten werden und erinnern dich an einen Schwarm gruseliger, elfenbeinfarbener, hüpfender Käfer.

Fundort: Erhaltet ihr, wenn ihr Ingress auf ihre Ebene zurück bringt



Scheusalszähne (ID: FTEETH)

Schaden: 1-6

ETWO:

Besonderheit: 18/30 Basis-Stärke, 50% Widerstandsfähigkeit gegen Kälte, 10% Widerstandsfähigkeit gegen Feuer, Elektrizität und Gift

Gewicht: 1

Beschränkungen: -

Schadenstyp: Geschoss

Beschreibung: Diese Zähne sind kurz und stumpf, und sie strahlen ein Gefühl der Unbehaglichkeit aus. Sie scheinen von einem Scheusal von den Unteren Ebenen zu stammen, aber ihre genaue Herkunft ist unbekannt. Wenn der Träger die Zähne verwendet, verfügt er über gewisse Vorzüge, die sonst nur im Besitz von Scheusalen sind.

 Zähne der Viper (ID: VTEETH)	Schaden:	ETWO:
Besonderheit: Vergiftet Ziel, Immunität gegen Gift		Gewicht: 1
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Geschoss
Beschreibung: Bei diesen Zähnen scheint es sich um einen Satz hohler Eckzähne zu handeln, wie von einer Viper. Obwohl sie vor langer Zeit von ihrer ursprünglichen Besitzerin entfernt wurden, tropft noch immer Gift von den scharfen Spitzen der Zähne.		
Fundort: Marta die Näherin (Begrabenes Dorf)		
 Zähne des Feuerdrachens (ID: FDTEETH)	Schaden: 1-6 +1	ETWO:
Besonderheit: -8 Schaden durch Feuer, Immunität gegen Feuer		Gewicht: 1
Beschränkungen: -		Schadenstyp: Klinge
Beschreibung: Diese Zähne sehen eher wie verbrannte Knochenklumpen aus als wie echte Zähne. Obwohl ihre Herkunft unbekannt ist, kann darauf geschlossen werden, dass sie einem feueratmenden Wesen entnommen wurden. Wenn der Träger die Zähne verwendet, hat er gewisse Vorzüge, über die solche Wesen in der Regel verfügen.		
Fundort: Vrishika's Kuriositätengeschäft (Bezirk der Kuratoren)		

Zauberstäbe

 Schamanenstab (ID: SHAMAN)		
Wirkung: Ruft "Magisches Geschoss" hervor	Beschränkungen: -	
Wirkungsdauer/Schaden:	Reichweite:	Wirkungsbereich:
Beschreibung: Ruft "Magisches Geschoss" hervor Schaden: 2-5 Punkte Schaden durch Geschoss Reichweite: 60 m + (10 m / Stufe) Wirkungsdauer: Augenblicklich Initiative: 1 Wirkungsbereich: 1 Wesen Rettungswurf: Keiner		

Dies ist der abgetrennte Fuß irgendeines großen Vogels. Aus irgendeinem Grund hat jemand ihn verzaubert, so dass er eine gewisse Anzahl von Malen den Zauber "Magisches Geschoss" anwenden kann.



Zauberstab aus schwarzem Stachelzweig (ID: BBWAND)

Wirkung: Ruft "Schwarzen Stachelschild" hervor, Ruft "Schwarzen Stachelfluch" hervor

Beschränkungen: -

Wirkungsdauer/Schaden:

Reichweite:

Wirkungsbereich:

Beschreibung: Dieser verdrehte Zweig besteht eigentlich aus drei schwarzen Zweigen, die dicht miteinander verwachsen sind. Die Zweige sehen so aus wie die in Ravels Irrgang, aber anders als die auf den Bäumen im Irrgang haben diese Zweige hier keine schwarzen Stacheln.

Dieser schwarze Stachelzweig stellt einen Zauberstab dar, der aus den Bäumen in Ravels Irrgang hergestellt und mit einem Bruchteil ihrer Zauberkraft ausgestattet wurde. Wenn der Anwender die Macht im Zauberstab anruft, kann er dadurch einen Schild schwarzer Dornenzweige herbeirufen, die den Träger vor Schaden schützen, oder er kann eine Reihe schwarzer Dornenzweige aus dem Boden um ein Opfer wachsen lassen, die das Opfer festhalten. Der Zauberstab selbst beinhaltet nur einen bestimmten Teil von Ravel, und nachdem er verwendet wurde, wird er nutzlos.



Kleriker Zauber des 1. Grades

 Böses entdecken (ID: SPPR104)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: 50 Sekunden + 25 Sekunden / Stufe (maximal 5 Minuten)	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber entdeckt böse Absichten und enthüllt das innere Wesen des Ziels. Wird dieser Zauber gewirkt, zeigt er alles Böse, das von Wesen in Reichweite ausgeht, für 50 Sekunden + 25 Sekunden pro Stufe des Anwenders an.		
 Fluch (ID: SPPR103)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 55 m	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: Radius von 15 m	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Mit diesem Fluch werden Feinde geschwächt. Fluch ist das Gegenstück zu Segen und beschert allen Gegnern im Umkreis von 15 m 30 Sekunden lang -1 auf Angriffe und -1 auf Rettungswürfe.		
 Heiligenschein der niederen Offenbarung (ID: SPPR105)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 75 m	Wirkungsdauer: 20 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: 1m ² pro Stufe in einem Radius von 12 m	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Umgibt die Feinde eines Priesters mit einem Glühen und vereinfacht es dadurch, diese zu sehen und zu treffen. Bei Bedarf kann der Spielercharakter ein beliebiges Ziel in Reichweite auswählen und den Zauber darauf anwenden. Vom Anwender geht dann ein pulsierendes, grünes Glühen aus, das anwächst, bis es einen Radius von 12 m erreicht hat. Während des Zaubers wird jedes feindlich gesinnte Wesen von dem Glühen umgeben. Es geht für jedes betroffene Wesen mit einem Nachteil von +2 auf die Rüstungsklasse einher. Bei diesem Zauber ist kein Rettungswurf möglich. Der Zauber kann auch unsichtbare Wesen mit dem Glühen umgeben.		
 Leichte Wunden heilen (ID: SPPR102)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Dauerhaft / Augenblicklich	
Wirkungsbereich: berührtes Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber heilt leichte Wunden des Ziels. Der Anwender kann den Zauber auf jeden, den er berühren kann, innerhalb eines Bereichs von 10 m anwenden. Der Zauber "Leichte Wunden heilen" heilt beim Ziel 1 bis 8 Trefferpunkte auf Schaden. Die zurückerhaltenen Trefferpunkte dürfen die maximalen Trefferpunkte des Wesens nicht übersteigen.		

 Schutz vor Bösem (ID: SPPR106)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 10 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Dieser Zauber umgibt den Anwender mit einer Hülle, die ihn vor Angriffen von Wesen mit bösen Absichten schützt. Dieser Zauber bietet seinem Ziel durch eine Art magische Barriere Schutz vor bösen Wesen. Er verursacht für die Dauer von 10 Sekunden pro Stufe des Anwenders einen Nachteil von -2 auf Angriffswürfe von bösen Wesen und einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe, die von solchen Angriffen hervorgerufen werden.</p>		
 Segen (ID: SPPR101)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 55 m	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: Radius von 7,5 m	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Ein Vorteil für eventuelle Gefährten, der ihnen Stärke gewährt, wenn sie in Not sind. Der Segen gewährt allen freundlich gesinnten Wesen im Umkreis von 15 m um den Punkt herum, an dem er gewirkt wurde, +1 auf die Trefferchance und +1 auf Rettungswürfe.</p>		

Kleriker Zauber des 2. Grades

 Hilfe (ID: SPPR201)	Stufe: 2	Initiative: 1
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 10 Sekunden + 10 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: Speziell	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Stärkt den Mut eines Verbündeten, verleiht ihm zusätzliche Fertigkeiten sowie die Fähigkeit, größerem Schaden standzuhalten. Der Zauber "Stärkung" gewährt dem Ziel +1 auf die Trefferchance und +1 auf Rettungswürfe, vorausgesetzt es ist noch nicht in einen Kampf verwickelt. Für die Dauer des Zaubers erhält das Ziel zudem 1-8 zusätzliche Trefferpunkte. Ihre Anzahl darf dabei auch die Gesamtzahl der normalen Trefferpunkte des Ziels überschreiten. Die Trefferpunkte werden allerdings wieder abgezogen, sobald der Zauber endet. Verliert das Ziel jedoch Trefferpunkte auf Schaden, hat dies keine zusätzlichen Auswirkungen auf seine Trefferpunkte, wenn der Zauber endet.</p>		
 Mittlere Wunden heilen (ID: SPPR202)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Dauerhaft / Augenblicklich	

Wirkungsbereich: berührtes Wesen		Rettungswurf: Keiner
Beschreibung: Dieser Zauber heilt mittlere Wunden des Ziels. Wird dieser Zauber gewirkt, erscheint ein Cursor in Form eines Fadenkreuzes, mit dem der Spielercharakter ihn auf jeden in Berührungsreichweite anwenden kann. Der Zauber "Mittlere Wunden heilen" heilt das Ziel für 1 bis 10 +1 Trefferpunkte auf Schaden. Die zurückerhaltenen Trefferpunkte dürfen die maximalen Trefferpunkte des Wesens nicht übersteigen.		
 Spiritueller Hammer (ID: SPPR204)	Stufe: 2	Initiative: 1
Reichweite: 10 m pro Stufe	Wirkungsdauer: unterschiedlich (siehe unten)	
Wirkungsbereich: 1 Ziel	Rettungswurf: 1/2	
Beschreibung: Dieser Zauber beschwört einen Hammer spiritueller Energie herauf, mit dem du gegen deine Widersacher vorgehen kannst. Bei Bedarf kann der Anwender ein Ziel in Reichweite auswählen. Der Hammer fügt 4-10 Schadenspunkte durch Wucht für jeweils drei Stufen zu, die der Anwender hat. Er dient als +1 Waffe (+1 auf Trefferpunkte und +1 auf Schadenspunkte) und gewinnt für jeweils sechs Stufen des Anwenders zusätzlich +1 hinzu, bis zu einem Maximum von +3.		

Kleriker Zauber des 3. Grades

 Blitze herbeirufen (ID: SPPR301)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: 330 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Radius von 3 m	Rettungswurf: 1/2	
Beschreibung: Dieser Zauber beschwört die Naturgewalten herauf, um deine Widersacher niederzustrecken. Der Anwender kann einen elektrischen Blitzstrahl herbeirufen, den er auf seine Feinde schleudern kann, wobei er einen Schaden von 2-16 Punkten durch Elektrizität anrichtet, plus zusätzlich 1-8 Punkte für jede Stufe des Anwenders. Dieser Schaden trifft auf jedes Wesen innerhalb eines Umkreises von 3 m vom Einschlagspunkt des Blitzes zu. Der Wirkungsbereich hat also einen Radius von 3 m. Ein Rettungswurf gegen Zauber kann den Schaden auf die Hälfte reduzieren. Dieser Zauber kann nur im Freien angewendet werden.		
 Flammengang (ID: SPPR302)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 10 Sekunden + 10 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: berührte Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber beschützt das Ziel vor den Gefahren von Flammen... jedenfalls für gewisse Zeit. Dieser Zauber verleiht einem einzelnen Ziel +2 auf seine Rettungswürfe gegen jegliche Feuerangriffe. Gleichzeitig wird jeder Schaden, der dem Ziel dieses Zaubers durch einen		

Feuerangriff zuteil wird, mit fünf multipliziert.		
 Fluch brechen (ID: SPPR307)	Stufe: 3	Initiative: 4
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Speziell	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Wird dieser Zauber ausgesprochen, verlieren verfluchte Gegenstände ihre Wirkung auf dich. Dieser Zauber bricht einen Fluch, der auf der Zielperson liegt. Er bricht jedoch nicht den Fluch auf dem eigentlichen Gegenstand, sondern ermöglicht es der betreffenden Person, sich erfolgreich des verfluchten Gegenstands zu entledigen.		
 Gebet (ID: SPPR303)	Stufe: 3	Initiative: 1
Reichweite: 0 (auf Anwender zentriert)	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: Umkreis von 20 m	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber hilft Verbündeten und schadet deinen Feinden. Dieser Zauber bewirkt einen Bonus von +1 auf Angriffs-, Treffer- und Rettungswürfe für alle, die "Freunde" des Priesters sind. "Feindlich Gesinnte" hingegen erleiden -1 auf Angriffs-, Treffer- und Rettungswürfe. Er dauert 5 Sekunden/Stufe in einem Umkreis von 20 m an.		
 Mit Toten sprechen (ID: SPPR304)	Stufe: 3	Initiative: 1
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Speziell	
Wirkungsbereich: 1 Wesen (untot)	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Zur Kommunikation mit den Geistern Verstorbener Dieser Zauber ermöglicht es dem Namenlosen, in einen Dialog mit einem Toten innerhalb der Sprechweite zu treten.		

Kleriker Zauber des 4. Grades

 Schwere Wunden heilen (ID: SPPR401)	Stufe: 4	Initiative: 4
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Dauerhaft / Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber heilt alle schweren Wunden, die einer Zielperson zugefügt wurden. Stellt 3-17 Trefferpunkte für das Zielwesen wieder her. Die wiederhergestellten Trefferpunkte können die maximale Anzahl an Trefferpunkten nicht übersteigen.		

Kleriker Zauber des 5. Grades

 Kritische Wunden heilen (ID: SPPR501)	Stufe: 5	Initiative: 8
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Dauerhaft / Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber heilt alle kritischen Wunden, die einer Zielperson zugefügt wurden. Stellt 3-24 + 3 Trefferpunkte für das Zielwesen wieder her. Die wiederhergestellten Trefferpunkte des Wesens können die maximale Anzahl an Trefferpunkten nicht übersteigen.		
 Tote erwecken (ID: SPPR502)	Stufe: 5	Initiative: 5
Reichweite: 30 m	Wirkungsdauer: Dauerhaft / Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Person	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Diese kostbare Gabe wird all denen zuteil, die ihr Leben verloren haben. Mit diesem Zauber kann jedes erschlagene Wesen wieder zum Leben erweckt werden. Ein Rettungswurf wird nicht benötigt.		

Kleriker Zauber des 6. Grades

 Heilen (ID: SPPR601)	Stufe: 6	Initiative: 6
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Dauerhaft / Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber beschwört die ultimative Macht des Heilens. Er heilt alle Formen von Blindheit und Krankheit, und stellt das Zielobjekt wieder vollständig her. Stellt alle Trefferpunkte für eine Zielfigur wieder her und entfernt sämtliche Blindheits- und Krankheitszustände eines Charakters.		

Magier Zauber des 1. Grades

 Beruhigen (ID: SPWI108)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 55 m	Wirkungsdauer: 40 Sekunden + (5 Sekunden / Stufe)	
Wirkungsbereich: 2-8 Wesen (keine Untoten)	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Gewalt ist nicht immer die beste Lösung. Mit diesem Zauber wird versucht, erhitzte Gemüter, Zorn und Boshaftigkeit mit friedlichen Mitteln zu besänftigen. Wie der Name bereits andeutet, beruhigt dieser Zauber auf magische Weise 2-8 Wesen von 6 TW oder weniger im Wirkungsbereich. Diese Wirkung trifft auf alle Arten von Wesen außer Untote zu. Bei der Anwendung müssen die Wesen sofort einen Rettungswurf gegen Zauber machen. Wenn sie das nicht tun, hören sie mit allen Aktivitäten auf, die irgendeinen Aufwand erfordern, einschließlich Streitigkeiten, Kämpfe etc. Die Wesen unter diesem Zauber fallen nun in einen tiefen Schlaf. Wenn ihnen kein Schaden zugefügt wird, schlafen sie so lange weiter, wie der Zauber wirkt. Wenn sie angegriffen werden, gewinnen sie automatisch einen neuen Rettungswurf hinzu, mit dem sie den Zauber zu brechen versuchen können.</p>		
Fundort: Mebbeth (Lumpensammlerplatz), in euren Gemächern (Städtische Festhalle)		
 Blindheit (ID: SPWI115)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 30 m + 10 m / Stufe	Wirkungsdauer: 60 Sekunden	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Negativ	
<p>Beschreibung: Wie schwach ist doch der Körper, wenn er von den Augen abhängt! Wenn die Sicht dann entfernt wird, werden Dinge schwerer getroffen, und der mit Blindheit Geschlagene wird ein leichteres Ziel. Wenn das Wesen, das Ziel dieses Zaubers ist, keinen erfolgreichen Rettungswurf durchführt, wird es mit Blindheit geschlagen und bekommt -4 Strafpunkte auf seine Angriffswürfe sowie +4 Strafpunkte auf die RK des Ziels.</p>		
Fundort: Mebbeth (Lumpensammlerplatz), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), in euren Gemächern (Städtische Festhalle), Modron Irrgang, Splinter (Städtische Festhalle), Quell (Privates Sinnsorium), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Mantouks Buch		
 Den Willen versenken (ID: SPWI119)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 3 m	Wirkungsdauer: 12 Sek. / Stufe	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Wenn der Willen versenkt ist, wird neue Stärke gewonnen: Die Stärke, Unbill zu ertragen und sich gegen sie zu schützen. Wer die Lehren des Dritten Kreises von Zerthimon *kennt*, bekommt gegen alle Formen des Angriffs einen besseren Schutz. Wenn dieser Zauber angewendet wird, erhebt sich eine magische Kugel schützender Energie, die den Empfänger vor Angriffen aus allen Richtungen bewahrt. Der Zauber gewährt eine RK 2 gegen alle Angriffe sowie 12 Sekunden / Stufe des Anwenders +1 auf alle Rettungswürfe.</p>		
Fundort: Von Dak´kon (3. Kreis Zethimons)		

 Eisenfaust (ID: SPWI104)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: Anwender	Wirkungsdauer: (5 Sekunden / Stufe) + 5 Sekunden	
Wirkungsbereich: nur Namenloser	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Dieser Zauber überträgt der Faust des Anwenders die Stärke und Ausdauer von Eisen und verwandelt sie in eine lebende Waffe. Sämtliche Faustschläge des Anwenders verursachen so mehr Schaden als gewöhnlich. Dieser Zauber ist nur bei dem Namenlosen anwendbar. Bei seiner Anwendung erhalten sämtliche vom Namenlosen ausgeführten Faustschläge +3 auf Treffer und +6 auf Schaden. Während die Eisenfaust aktiv ist, können vom Namenlosen keine Zauber ausgesprochen werden.</p>		
Fundort: Keldor (Göttermenschenhalle, Gießerei)		
 Farbkugel (ID: SPWI101)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Speziell	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Negativ	
<p>Beschreibung: Lang und ausgiebig sind die Debatten über das Farbspektrum im Multiversum. "Dieses Blau ist besser als Gelb!" "Ach, pack ein, Dussel! Weiß ist selbstverständlich die einzig wahre Farbe!" Und während letztendlich wohl jeder zustimmt, dass die Großartigkeit einer Farbe vom Betrachter abhängt, verweist dieser Zauber auf die Tatsache, dass manche Farben tödlicher sind als andere. Dieser Zauber beschwört eine große, magische Farbkugel, die dann vom Anwender mit einem normalen Angriffswurf +3 auf ein Zielobjekt geschleudert wird. Die Farbe der Kugel ändert sich je nach Stufe des Anwenders. Stufe Schaden Besondere Kraft 1 Weiß 1-4 10 Sek: -4 Angriff, -4 R.W., +4 RK 2 Rot 1-6 10 Sek: -1 Stärke, -1 Geschickl. 3 Orange 1-8 Zusätzlich 1-4 TP durch Feuer 4 Gelb 1-10 10 Sek: -4 Angriff, -4 R.W., +4 RK 5 Grün 1-12 Betäubung für 10-25 Sek 6 Türkis 2-8 Bewusstlos für 10-25 Sek 7 Blau 2-16 Gelähmt für 30-100 Sek (2-16+4 Rd.) 10 Violett Lähmung Versteinerung 12 Schwarz 4-40 Lähmung für 10-40 Sek</p>		
Fundort: Strahan (Mausoleum), Mebbeth (Lumpensammlerplatz), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), in euren Gemächern (Städtische Festhalle, Bezirk der Kuratoren), Keldor (Göttermenschenhalle, Gießerei)		
 Flammen suchen (ID: SPWI117)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 55 m	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: Radius von 15 m	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Als Bewahrer des Lebens ist das Feuer ein wahrer Segen. Doch so, wie es wärmt, verbrennt es auch. Während es ein Segen ist, ist es auch gleichzeitig ein Fluch. Seine gleißenden Flammen lenken alle Feinde ab, die solchen Effekten nachgeben, und schwächen sie. Der Zauber "Flammen suchen" gewährt allen Feinden innerhalb eines Radius von 15 m -1 auf Angriffe sowie 30 Sekunden lang -1 auf ihre Rettungswürfe.</p>		
Fundort: Von Ignus		
 Flammenzungen (ID: SPWI116)	Stufe: 1	Initiative: 1

Reichweite: 25 m + (10 m / Stufe)	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Die Flamme senkt und brennt. Ihr Hass krümmt sich und wirbelt und trifft den Feind unfehlbar. Dieser Zauber ruft ein Flammengeschöß hervor, das sein Ziel unfehlbar trifft und einen Schaden von 2-5 Punkten durch magisches Feuer anrichtet. Es sind keine Rettungswürfe möglich. Außerdem gewinnt der Anwender pro 2 Stufen 1 zusätzliches Geschoss hinzu, bis zu einer Summe von 5 Geschossen bei Stufe 9.		
 Freunde (ID: SPWI114)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 5-20 Sekunden + 5 Sek. / Stufe	
Wirkungsbereich: Anwender	Rettungswurf: Speziell	
Beschreibung: Der Charme, die Schönheit und das Charisma einer Person ist oft ihr Schlüssel zum Vertrauen von Fremden, mit denen sie dann Freundschaft schließen kann. Bei seiner Anwendung erhält der Spieler zeitweilig 2-8 zusätzliche Charismapunkte, die beim Gewinnen neuer Freunde oder dem Eröffnen neuer Pfade behilflich sein können.		
Fundort: Mebbeth (Lumpensammlerplatz), in euren Gemächern (Städtische Festhalle), Splinter (Städtische Festhalle), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle)		
 Geschoß der Geduld (ID: SPWI113)	Stufe: 1	Initiative: 0
Reichweite: ?	Wirkungsdauer: ?	
Wirkungsbereich: ?	Rettungswurf: Speziell	
Beschreibung: "Gibt es wohl einen unsinnigeren Zauber??!", so der Ausruf Eelneks, eines Magiers aus Amnar. Könnte dieser Zauber, die Geißel aller Magier, vielleicht ein Streich eines Erzmagiers gewesen sein, oder ist er ein lebendiger Beweis wider das alte Axiom der Materiellen Ebene "gut Ding will Weile haben"?		
Fundort: Von Dak´kon (7. Kreis Zethimons)		
 Herrschaft des Zorns (ID: SPWI121)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 12 m + (5 m / Stufe)	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Negativ	
Beschreibung: Zerthimons Lehren ermöglichen die Kanalisierung von Zorn in Ströme unfehlbarer Geschosse, die schnell diejenigen treffen, die sich gegen dich stellen. Dieser Zauber beschwört ein magisches Geschoss herauf, das sein Ziel unfehlbar trifft und 3-6 Schadenspunkte anrichtet, wobei kein Rettungswurf möglich ist. Außerdem gewinnt der Anwender pro 2 Stufen 1 zusätzliches Geschoss, bis zu einer Summe von 5 Geschossen bei Stufe 9.		
 Identifizieren (ID: SPWI105)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 1 Gegenstand	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Nur zum Inventargebrauch	Rettungswurf: Keiner	

<p>Beschreibung: Mit diesem Zauber können die Geheimnisse eines verzauberten Objekts gelüftet und so seine genauen Attribute erkannt werden.</p>		
<p>Fundort: Mebbeth (Lumpensammlerplatz), Emeric (Bar "Zum Staubfänger"), in euren Gemächern (Städtische Festhalle), Splinter (Städtische Festhalle), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Fes</p>		
 Leichte Balsamierung (ID: SPWI103)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 30 Minuten	
Wirkungsbereich: berührtes Wesen	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Durch eine Balsamierung kann das Fleisch von Toten vor Verfall geschützt werden. Auf diese Weise konserviert der Zauber das Fleisch des Namenlosen, bessert Risse und einsetzende Verwesung aus, und macht deine Haut widerstandsfähiger gegen Schaden. Dieser Zauber kann nur auf den Namenlosen oder Untote angewendet werden. Das Ziel gewinnt bei der Anwendung eine halbe Stunde lang +2-8 vorübergehende Trefferpunkte und einen vorübergehenden Bonus von +1 auf die RK. Die zusätzlichen Trefferpunkte haben genau die gleiche Wirkung wie der Zauber "Stärke"... sie heilen den Anwender, wenn er einen Schaden erleidet, der unter seinen maximalen Trefferpunkten liegt, oder verleihen ihm eine halbe Stunde lang zusätzliche Trefferpunkte.</p>		
<p>Fundort: Emeric (Bar "Zum Staubfänger")</p>		
 Magisches Geschoss (ID: SPWI107)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 25 m + (10 m / Stufe)	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Durch diesen Zauber werden obskure Energien in unfehlbare Geschosse verwandelt. Je größer deine Fertigkeit, desto mehr Geschosse können vom eigenen Körper abgefeuert werden. Dieser Zauber beschwört ein magisches Geschoss, das sein Ziel unfehlbar bei 2-5 Schadenspunkten trifft. Rettungswürfe sind nicht möglich. Zusätzlich gewinnt der Anwender alle zwei Stufen 1 weiteres Geschoss bis zu einem Maximum von 5 Geschossen bei Stufe 9.</p>		
<p>Fundort: Mebbeth (Lumpensammlerplatz), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Keldor (Göttermenschenhalle, Gießerei)</p>		
 Rüstung (ID: SPWI102)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Bis zur Zerstörung durch Schaden	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Körperliche Angriffe werden besser abgewehrt, da denen, die keinen Schutz haben, einer gewährt wird. Dieser Zauber verleiht dem Ziel eine Rüstungsklasse von 6. Er kann mit einem Geschicklichkeits-Bonus kombiniert und erhöht werden, aber mit sonst nichts. Der Zauber dauert so lange an, bis der Anwender Schadenspunkte von insgesamt mehr als 8 Punkten + 1 / Stufe des Anwenders angesammelt hat. Die Rüstung absorbiert diesen Schaden nicht, sondern löst sich auf, wenn ein Schaden in dieser Höhe auf sie angewendet wurde.</p>		

Fundort: Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Keldor (Göttermenschenhalle, Gießerei)		
 Schild (ID: SPWI111)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 3 m	Wirkungsdauer: 25 Sek. / Stufe	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber beschwört eine Kraftkugel, die den Anwender vor körperlichen Angriffen schützt. Bei seiner Anwendung entsteht eine magische Energiesphäre, die den Empfänger vor Angriffen aus allen Richtungen schützt. Sie gewährt eine RK 3 gegen alle Angriffe und +1 für alle Rettungswürfe für 25 Sekunden / Stufe des Anwenders.		
Fundort: Riesige Skelette (Leichenhalle), in euren Gemächern (Städtische Festhalle), Modron Irrgang, Keldor (Göttermenschenhalle, Gießerei)		
 Schrift des Stahls (ID: SPWI118)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 55 m	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: Radius von 7,5 m	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Als eine der ersten Lehren Zerthimons reflektiert diese Zauberformel, was das *Wissen* darum, dass das Fleisch dem Stahl nachgibt, erreicht: Es gibt dem Anwender einen größeren Vorteil auf Schläge und die Stärke, Schaden zu widerstehen. Die Schrift des Stahls gewährt allen Wesen in einem Radius von 15 m ab dem Anwendungspunkt, die dem SC gegenüber "freundlich" gesinnt sind, +1 auf Trefferpunkte und +1 auf Rettungswürfe.		
Fundort: Von Dak'kon (2. Kreis Zethimons)		
 Vilquars Auge (ID: SPWI120)	Stufe: 1	Initiative: 1
Reichweite: 13 m + 5 m / Stufe	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Negativ	
Beschreibung: Vilquars Auge wird dem eingebrannt, der dumm genug ist, den Anwender zu verärgern. Vilquars Kurzsichtigkeit wird zur Sicht des Ziels, und bald erscheint ihm die Welt verschwommen und dunkel. Wenn dem Zielwesen kein erfolgreicher Rettungswurf bei einem Strafpunkt von -1 gelingt, wird das Wesen mit Blindheit geschlagen und bekommt -4 Strafpunkte auf seine Angriffswürfe sowie +4 Strafpunkte auf die RK des Ziels.		
Fundort: Von Dak'kon (4. Ring Zethimons)		

Magier Zauber des 2. Grades

 Alp (ID: SPWI213)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 25 m	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: Umkreis von 10 m	Rettungswurf: Negativ	
Beschreibung: Der wahre Alp ist vielleicht der größte Gleichmacher, den es gibt, da er sowohl dem Schwächsten als auch dem Stärksten seinen Mut nimmt und ihn in die Flucht schlägt. Bei Anwendung dieses Zaubers fliehen alle nicht untoten Wesen im Umkreis von 10 m vom Zielpunkt in Grauen, sofern ihnen kein Rettungswurf gelungen ist.		
Fundort: Mebbeth (Lumpensammler Platz)		
 Blutbrücke (ID: SPWI204)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser nekromantische Zauber, eine bizarre Verbindung des Herzens eines Heilers mit dem Verstand eines Händlers, verwandelt deinen Körper in einen Marktplatz, auf dem Leben und Tod gehandelt werden. Deine Lebensessenz kann anderen gegeben werden... und dich das Leben kosten. Bei Anwendung kann der Magier jedes lebende (nicht untote) Zielobjekt in greifbarer Nähe auswählen und sein eigenes Leben in dieses übergehen lassen (2 Trefferpunkte + 1 Trefferpunkt pro Stufe des Anwenders).		
Fundort: Mebbeth (Lumpensammler Platz), Tote Lande (Regal am Eingang zu Soegos Raum), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Keldor (Göttermenschen Halle, Gießerei), Kester (Schnapsbrenner, Verdammnis)		
 Eismesser (ID: SPWI207)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Speziell	Rettungswurf: Negativ	
Beschreibung: Eisdolche werden heraufbeschworen, die nicht nur das anvisierte Zielobjekt treffen, sondern verbreiten außerdem eine Eiseskälte. Dieser Zauber feuert einen magischen Eisdolch auf das Ziel ab. Der Anwender muß mit seinem normalen Angriffswurf für Geschosse einen erfolgreichen Treffer erzielen. Ein erfolgreicher Treffer hat einen Schaden durch Dolch von 2-8 Punkten zur Folge. Wenn das Eismesser ein festes Objekt oder Wesen trifft, zerspringt das Messer und setzt eine Woge betäubender Kälte frei. Alle Wesen innerhalb eines Umkreises von 2 m müssen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Lähmung durchführen, sonst erleiden sie einen Kälteschaden von 1-4 Punkten sowie einen Punktabzug von -2 auf ihre Angriffswürfe. Wenn der Angriffswurf nicht trifft, 'fällt' der Eisdolch einen knappen Meter neben dem angestrebten Ziel (in der ursprünglichen Wurfriechung) 'zu Boden'. Der Eisdolch bleibt dann 2 Sekunden lang auf dem Boden liegen. Wenn ein Wesen den Dolch während dieses Zeitraums berührt, zersplittert er augenblicklich und stößt eine Kältewelle aus (siehe oben). Wenn nicht, zerschmilzt er nach diesem Zeitraum. Schließlich gewinnt der Anwender für alle 2 Stufen nach der dritten Stufe einen zusätzlichen Eisdolch bis zu einem Maximum von 5 Eisdolchen. Die		

zusätzlichen Eisdolche können durch weiteres 'Klicken' auf dasselbe Ziel (oder ein anderes Ziel) abgefeuert werden.		
Fundort: Strahan (Mausoleum), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Kester (Schnapsbrenner, Verdammnis), Truhe (Untergrund der Verdammnis Süden), Carzeri Lagerhaus		
 Glück (ID: SPWI214)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 10 m	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Schicksal. Zufall. Kismet. Wie man es auch nennen will, dieser Zauber verleiht dem Anwender eine kurze Zeitlang mehr Glück. Pro Stufe des Anwenders verschafft dieser Zauber der Zielperson 5 Sekunden lang 2-8 Bonuspunkte auf Glück. Dadurch werden die Erfolgchancen bei verschiedenen Aktionen wie Angriff, Diebesfertigkeiten, Ausführen von Rettungswürfen etc. verbessert.		
Fundort: Mebbeth (Lumpensammler Platz), Splinter (Städtische Festhalle), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle)		
 Höllenkugel (ID: SPWI218)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Speziell	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Negativ	
Beschreibung: Eine feurig rote Kugel wird angerufen, um den Feind zu schwächen und zu verlangsamten. Der Anwender ruft eine große magische Kugel von feerroter Farbe an, die mit dem normalen Angriffswurf des Anwenders auf das Ziel geschleudert werden kann. Der Anwender gewinnt einen Trefferbonus von +3 zu seinem Angriffswurf hinzu. Die Kugel fügt einen Schaden von 1-6 Schadenspunkten sowie der Stärke und Geschicklichkeit des Feindes 10 Sekunden lang einen Nachteil von -1 zu.		
 Ignus' Schrecken (ID: SPWI217)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 25 m	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: Umkreis von 10 m	Rettungswurf: Negativ	
Beschreibung: Der Schrecken hat im Multiversum viele Formen. Diese Zauberformel ruft eine der ursprünglichsten und am weitesten verbreitete Schreckensformen an, das Feuer der Vernichtung, das den Mut zerstört und alle Gegner mit Furcht schlägt. Dieser Zauber bewirkt, dass alle nicht untoten Wesen in einem Radius von 10 m vom Zielpunkt in Schrecken aus dem Bereich fliehen, wenn ihnen kein erfolgreicher Rettungswurf bei -1 Strafpunkt gelingt.		
Fundort: Von Ignus als Gegenleistung für euren Augapfel		
 Klopfen (ID: SPWI215)	Stufe: 2	Initiative: 1
Reichweite: 55 m	Wirkungsdauer: Speziell	
Wirkungsbereich: 1 m2 pro Stufe	Rettungswurf: Keiner	

Beschreibung: Das Unzugängliche, das Verschlussene kann mit diesem Zauber befreit und in Reichweite gebracht werden. Mit dem Zauber "Klopfen" können alle verschlossenen Türen, Truhen, Kisten oder Handschellen geöffnet werden. Verriegelte Tore oder ähnliches können damit jedoch nicht geöffnet werden. Zudem kann ein Zauber nur auf max. 2 Hindernisse angewendet werden.

Fundort: Mebbeth (Lumpensammler Platz), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Keldor (Göttermenschen Halle, Gießerei)

 Natternkuss (ID: SPWI201)	Stufe: 2	Initiative: 6
Reichweite: 50 m	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro 3 Stufen	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	

Beschreibung: Es heißt, ein Natternkuss könnte selbst das furchterregendste Scheusal zu Tode ätzen. Dieser Zauber beschwört einen Säureblitz, der einen Gegner mit seiner giftig-grünen Säure überschüttet. Ist der Anwender geübt genug, verweilt der Natternkuss nach dem anfänglichen Angriff noch ein wenig und senkt sich mit seinen säurehaltigen Zähnen in die Haut des Gegners. Der Zauber bewirkt bei dem Zielobjekt, das in einer Entfernung von max. 50 m ausgewählt wurde, 2-8 Schadenspunkte durch Säure. Pro drei Stufen des Anwenders wird die Dauer der Säureeinwirkung um 5 Sekunden verlängert und bewirkt so weitere 2-8 Schadenspunkte durch Säure / 5 zweite Segmente.

Fundort: verkauft einen eurer Gefolgsleute in die Sklaverei für Mantouks Buch

 Schmerzspiegel (ID: SPWI209)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: nur Anwender	Wirkungsdauer: Wenn getroffen, oder 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders	
Wirkungsbereich: Umkreis von 3 m, wenn aktiviert	Rettungswurf: Keiner	

Beschreibung: Dieser Zauber, ein fast vergessenes Relikt eines alten Kaiserreiches, erinnert diejenigen, die dem Anwender Übles wollen, dass auch sie bereit sein müssen zu leiden. Wird der Anwender verletzt, erleiden auch alle Wesen in der Nähe des Anwenders diesen Schaden. Dieser Zauber wirkt nur auf den Anwender. Ist er bei einem Angriff des Anwenders aktiviert, erleiden alle feindlichen Wesen im Umkreis von 3 m denselben Schaden. Dieser Zauber wirkt nur für die Dauer eines Angriffs, und die Wirkungen können nicht addiert werden (man kann nicht mehr als einen Spiegel verwenden). Wird der Zauber nicht ausgelöst, dauert er 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders an.

 Schwarmfluch (ID: SPWI212)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 35 m	Wirkungsdauer: 20 Sekunden	
Wirkungsbereich: 1 Meter / Stufe des Anwenders	Rettungswurf: Negativ	

Beschreibung: Alles, was krecht und fleucht, summt und schwärmt, sei zum Festmahl geladen... an einem Opfer deiner Wahl. Beschwört einen Insektenschwarm, der sämtliche Figuren im Wirkungsbereich angreift. Beschwört einen Insektenschwarm, der sämtliche Figuren im Wirkungsbereich angreift. Sie verursachen alle 5 Sekunden 1-4 + (Anwenderstufe/3)

Schadenspunkte. Niemand kann in einem Schwarm einen Zauber aussprechen.		
Fundort: Mebbeth (Lumpensammler Platz)		
 Schwarzer Stachelfluch (ID: SPWI202)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 10 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Ravels Irrgang sucht stets nach neuen Gebieten, auf denen er wachsen kann. Dieser Zauber ruft ein paar der stacheligen Samen des Irrgangs herbei, die sich daraufhin in das Fleisch des Zielobjekts eingraben. Bei seiner Anwendung kann der Spieler jedes Zielobjekt im Umkreis von 10 m auswählen. Ist das Ziel ausgewählt, beschwört der Zauber eine wirbelnde Wolke schwarzer Stacheln herauf, die wachsen und sich in jedes Zielobjekt eingraben, wobei sie 1-16 Schadenspunkte durch Stich verursachen.		
Fundort: Ravel (Ravels Irrgang)		
 Schwarzer Stachelschild (ID: SPWI203)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: Nur eigene Person	Wirkungsdauer: 10-30 Sekunden	
Wirkungsbereich: Nur eigene Person	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Diejenigen, die bereits auf den Pfaden von Ravels Irrgang gewandelt sind, können hiermit die Baumzweige als Schutzschild gegen Schaden nutzen. Dieser Zauber (der nur den Anwender betrifft) ruft eine Reihe von schwarzen Stacheln hervor, die den Anwender 10-30 Sekunden lang vor Schaden behüten und beschützen. Der Spieler gewinnt für die Dauer des Zaubers +2 auf die RK, und jedes Wesen, das versucht, den Spieler im Nahkampf anzugreifen, sollte jedes Mal, wenn es den Spieler erfolgreich trifft, einen Schaden von 1-6 Trefferpunkten erleiden.		
Fundort: Ravel (Ravels Irrgang)		
 Stärke (ID: SPWI211)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: Berührung	Wirkungsdauer: 60 Minuten pro Stufe	
Wirkungsbereich: Berührte Person	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Verleiht schwachen Charakteren beachtliche Stärke - bzw. starken Charakteren noch größere Stärke. Dieser Zauber erhöht die Stärkepunkte des Ziels um eine gewisse Anzahl von Punkten (oder Zehntel von Punkten über 18), die nach Rassen- und Klassenbeschränkungen qualifiziert sind. Der Zauber kann keine Stärke von 19 oder mehr verleihen. Der Bonus ist folgendermaßen: Priester 1-6 Punkte Spitzbube 1-6 Punkte Krieger 1-8 Punkte Magier 1-4 Punkte		
Fundort: Strahan (Mausoleum), Mebbeth (Lumpensammler Platz), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Keldor (Göttermenschen Halle, Gießerei)		
Stärke des Einen (ID: SPWI219)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: Berührung	Wirkungsdauer: 30 Min. pro Stufe	
Wirkungsbereich: Berührte Person	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Und von Gith, der Kriegerkönigin, kam die *Kenntnis* des Selbst. Und aus der		

Kenntnis erwuchs eine ungeheure Macht. Dieser Zauber erhöht die Stärkepunkte des Ziels um eine gewisse Anzahl von Punkten (oder Zehntel von Punkten über 18), die nach Rassen- und Klassenbeschränkungen qualifiziert sind. Der Zauber kann keine Stärke von 21 oder mehr verleihen. Der Bonus ist wie folgt: Priester 1-6+1 Punkte Schurke 1-6+1 Punkte Krieger 1-8+1 Punkte Zauberer 1-4+1 Punkte

 Starke Balsamierung (ID: SPWI205)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 60 Minuten	
Wirkungsbereich: berührtes Wesen	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Durch Balsamierung wird das Fleisch der Toten konserviert... Daher kann dieser Zauber das Fleisch des Namenlosen konservieren, Risse flicken, Verwesung hinauszögern und deine Haut widerstandfähiger gegen Schaden machen. Dieser Zauber ist eine mächtigere Version der Niederen Balsamierung, und die durch ihn verliehene Heilung und Widerstandsfähigkeit gegen Schaden dauert länger an. Dieser Zauber ist nur auf den Namenlosen oder Untote anwendbar. Bei seiner Anwendung gewinnt das Ziel +2 Trefferpunkte/Stufe des Anwenders und +2 RK für eine Stunde hinzu. Die zusätzlichen Trefferpunkte haben genau die gleiche Wirkung wie der Zauber "Stärke"... sie heilen den Anwender, wenn er einen Schaden erleidet, der unter seinen maximalen Trefferpunkten liegt, oder verleihen ihm eine Stunde lang zusätzliche Trefferpunkte.</p>		
Fundort: Emoric (Bar "Zum Staubfänger"), Fass im nordwestlichen Teil des Untergrundes des Verdammnis		
 Verschwimmen (ID: SPWI216)	Stufe: 2	Initiative: 2
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 15 Sekunden + 5 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: Der Anwender	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Wenn Form und Geist verschwimmen, wird man schlechter gesehen oder berührt, so dass man im Kampf einen großen Vorteil hat. Durch diesen Zauber verschwimmen Gestalt und Konturen des Zauberers, so dass es schwieriger wird, ihn anzugreifen. Sämtliche Angriffe auf den Zauberer führen zu einem Punktabzug von -3 Punkten und verschaffen dem Zauberer +1 bei allen Rettungswürfen.</p>		
Fundort: Mebbeth (Lumpensammler Platz), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Splinter (Städtische Festhalle), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle)		

Magier Zauber des 3. Grades

 Blitzbälle (ID: SPWI301)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: 30 m + 10 pro Stufe	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Nächstgelegenes Ziel	Rettungswurf: 1/2	
Beschreibung: Elektrische Kraftsphären schießen nach vorn und treffen die am nächsten stehenden Feinde. Der Magier kann bei einer Anwendung dieses Zaubers bis zu 4 gleißende Blitzkugeln von ca. 1 m Durchmesser erzeugen. Der Schaden hängt von der Anzahl der geschaffenen Bälle ab: 4 jeweils 2-8 3 jeweils 2-12 2 jeweils 5-20 1 4-48		
Fundort: Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Krypta des Umarmten, Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Carzeri Lagerhaus		
 Elysiums Tränen (ID: SPWI305)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: 30 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Ziel/Meteor	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Die Himmel der Oberen Ebenen weinen, wenn Böses getan wird. Diese Tränen können selbst den schwerbewaffnetsten Feind verbrennen. Der Anwender wählt ein einzelnes Ziel in der Reichweite aus. Dann regnet ein Schauer kleiner Meteoren auf das Ziel und seine Umgebung nieder - je ein 'Meteor' für jede Erfahrungsstufe, bis zu einem Maximum von 10. Jedes Geschoss, das einen Treffer erzielt, bewirkt einen Schaden von 1-2 durch stumpfe Waffen sowie einen Feuerschaden von 1-4. Wesen, die sich in einem Umkreis von 1 m vom Ziel befinden, erleiden ebenfalls einen Feuerschaden von 1 Punkt.		
Fundort: Gaeriens (Tote Lande), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle)		
 Folteraxt (ID: SPWI310)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich / Speziell	
Wirkungsbereich: 1 berührtes Wesen	Rettungswurf: Negativ	
Beschreibung: Wie aus den Tiefen Baators sollen Folter und Qualen über deine Feinde gebracht werden, und ihr Leiden soll mit der Zeit nur stärker werden. Wirkung: Dieser Zauber ruft eine riesige mystische Streitaxt herbei. Die Axt schlägt ein ausgewähltes Ziel und fügt ihm 1-8 Schadenspunkte zu. Zusätzlich bewirkt die Axt eine magische Wirkung, die nach dem Zufallsprinzip eintritt: (1) Zusätzlich 1-8 Schadenspunkte; (2) 2-16 Schadenspunkte; (3) Lähmung für 5-15 Sekunden. * Bei Stufe 9+ können auch die folgenden neuen Wirkungen auftreten: (4) 5-40 Punkte Feuerschaden; (5) 6-48 Punkte Kälteschaden; (6) Zufälliger Teletransport über 1/3-30 Meter; (7) Versteinerung; oder (8) 8-64 Punkte reiner Schaden.		
Fundort: In der Truhe am Ausgang der Gruft (Katakomben), Keldor (Göttermenschen Halle)		
 Glühender Regen (ID: SPWI313)	Stufe: 3	Initiative: 3

Reichweite: 30 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Ziel/Meteor	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Strömender Feuerregen geht auf das Ziel nieder, verbrennt es und zwingt es zur Aufgabe. Der Anwender wählt sich ein einzelnes Ziel in Reichweite aus. Dann regnet ein Strom feuriger Meteoren auf das Ziel und seine Umgebung nieder - je ein 'Meteor' pro Erfahrungsstufe, bis zu einem Maximum von 10. Jedes Geschoss, das einen Treffer erzielt, fügt dem Opfer 1-2 Punkte Schaden durch stumpfe Waffen sowie 1-4 Punkte Schaden durch Feuer zu. Jeder, der sich in einem Umkreis von 1 m vom Ziel befindet, erleidet ebenfalls einen Schaden durch Feuer von 1 Punkt.</p>		
 Gleichgewicht in allen Dingen (ID: SPWI314)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: nur Anwender	Wirkungsdauer: Bei Treffer genau so oft wie Stufen : 4, oder 5 Sekunden / Stufe des Anwenders	
Wirkungsbereich: Umkreis von 3 m, wenn aktiviert	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Aus der Trennung des Volkes entstand das *Wissen* um die Zwei Himmel. Aus dem *Wissen* um die Zwei Himmel entstand die Erkenntnis, dass man, wenn man anderen wehtut, sich selbst wehtut. Dieser Zauber hat nur Auswirkungen auf den Anwender. Wenn der Anwender bei aktiviertem Zauber angegriffen wird, erleiden alle feindlichen Wesen in einem Radius von 3 m denselben Schaden. Diese Wirkung hält 1 Angriff lang pro 4 Stufen des Anwenders an, und die Effekte können nicht angesammelt werden (es kann also nicht mehr als ein Gleichgewichtszauber gleichzeitig verwendet werden). Wenn der Zauber nicht ausgelöst wird, dauert er 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders an.</p>		
 Höllenschild (ID: SPWI312)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro Stufe oder (Speziell)	
Wirkungsbereich: Anwender	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Selbst der Große Zerstörer wird von dieser mystischen Barriere angehalten. Wenn dieser Zauber angewendet wird, werden alle feurigen Effekte absorbiert und in heilende Energie umgewandelt. Dieser Zauber kann nur auf den Anwender selbst angewendet werden. Er schafft einen feurigen Schild, der 150 % der normalen Widerstandsfähigkeit gegen Feuer und gegen magisches Feuer verleiht. Der Zauber ist nach 5 Sekunden / Stufe des Anwenders verbraucht.</p>		
Fundort: Zu erlernen von Ignus im Austausch für eure Gedärme		
 Schutzgewand (ID: SPWI304)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro Stufe oder (Speziell)	
Wirkungsbereich: Anwender	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Durch diesen Zauber wird ein magisches Schutzgewand um deinen Körper gelegt, der Schaden absorbiert. Der durch den Zauber hervorgerufene "Schutzschild"-Effekt - ähnlich</p>		

dem Schild-Zauber - absorbiert 3-12 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Stufe des Anwenders. Sobald das Gewand diese Schadensmenge absorbiert hat, zerfällt es oder wird "ausgeschaltet". Der Zauber erlischt ebenfalls nach 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders.

Fundort: Ash (Handelsbezirk Marktplatz)

 Tashas fürchterlicher unbezähmbarer Lachanfall (ID: SPWI308)	Stufe: 3	Initiative: 3
---	----------	---------------

Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro Stufe
------------------	-------------------------------------

Wirkungsbereich: Umkreis von 10 m	Rettungswurf: Negativ
-----------------------------------	-----------------------

Beschreibung: Welchen Mann packt nicht das Gefühl brennender Scham, wenn ihn eine Frau verhöhnt? Füll die Ohren deiner Feinde mit der ganzen höhnischen Verachtung, die im Lachen einer Frau liegen kann. Ihre Körper sollen ungelent und lächerlich wirken, und das Selbstbewusstsein soll aus ihren Muskeln gesogen werden. Dies wird ihre Angriffe schwächen und sie selbst angreifbarer machen. Der Anwender kann diesen Zauber an jedem Punkt auf dem Bildschirm anwenden. Tashas unerträgliches höhnisches Gelächter tritt in einem Radius von 10 m von diesem Punkt aus auf. Alle männlichen lebenden Wesen mit einer INT > 4 in der Reichweite des Zaubers müssen einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen, sonst erhalten sie 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders -2 auf ihre Angriffe, -2 auf RK und -2 auf ihre Schadenswürfe.

Fundort: Ash (Handelsbezirk Marktplatz)

 Untoten festhalten (ID: SPWI307)	Stufe: 3	Initiative: 3
---	----------	---------------

Reichweite: 55 m	Wirkungsdauer: 5-20 Sekunden + 5 Sekunden pro Stufe
------------------	---

Wirkungsbereich: 1-3 Untote	Rettungswurf: Negativ
-----------------------------	-----------------------

Beschreibung: Mit diesem Zauber sollen rastlose Tote gebunden und festgehalten werden. Durch diesen Zauber kann der Anwender 1-3 untote Wesen immobilisieren, wenn die Summe der TW der Wesen die Stufe des Anwenders nicht übersteigt. Außerdem werden Untote mit weniger als 3 TW automatisch getroffen. Untote mit 3 TW oder mehr können zum Abwenden des Zaubers einen Rettungswurf einsetzen. Betroffene Wesen sind für die Dauer des Zaubers unbeweglich. Beim Aussprechen des Zaubers kann der Magier dessen Ursprungspunkt (innerhalb der Reichweite) bestimmen - die 3 Untoten, die diesem Punkt am nächsten sind, werden dann getroffen.

Fundort: Emoric (Bar "Zum Staubfänger"), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Lothar (Handelsbezirk Verfallenes Haus), Truhe (Südlicher Undergrund der Verdammnis)

 Vampirgriff (ID: SPWI309)	Stufe: 3	Initiative: 3
--	----------	---------------

Reichweite: Berührung	Wirkungsdauer: Augenblicklich
-----------------------	-------------------------------

Wirkungsbereich: 1 berührtes Wesen	Rettungswurf: Keiner
------------------------------------	----------------------

Beschreibung: Mit diesem Zauber wird dem Zielobjekt Leben entzogen und dieses dann dir übertragen. Wenn der Spieler ein nicht untotes Wesen berührt, entzieht er diesem für alle 2

<p>Zaubererstufen, die er besitzt, 1-6 TP (2-12 TP für Stufe 4). Dieser Schaden wird dann auf den Anwender übertragen und seiner TP-Gesamtzahl hinzugefügt. Sämtliche über dem normalen Höchstwert liegenden TP werden als 'zeitweilige Trefferpunkte' behandelt, die innerhalb einer Stunde benutzt werden müssen (Schadensabsorbierung) oder danach verfallen.</p>		
<p>Fundort: Emoric (Bar "Zum Staubfänger"), Ash (Handelsbezirk Marktplatz)</p>		
 Zerthimons Fokus (ID: SPWI311)	Stufe: 3	Initiative: 3
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Diese Verzauberung hilft dem Zielobjekt, sich an die Lehren Zerthimons darüber zu erinnern, wie man die eigenen geistigen und körperlichen Kräfte während einer Schlacht fokussieren kann. Bei einer Anwendung werden die Chancen auf einen Kritischen Angriff für den Empfänger des Zaubers um 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders erhöht.</p>		

Magier Zauber des 4. Grades

 Elementarschlag (ID: SPWI410)	Stufe: 4	Initiative: 4
Reichweite: 30 m + 1,5 m pro Stufe	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 oder mehr Wesen bzw. Objekte	Rettungswurf: Speziell	
<p>Beschreibung: Kugeln elementarer Kraft fliegen hervor und explodieren beim Aufprall. Wer sich in der Reichweite befindet, wird außerdem von seiner Druckwelle getroffen. Ebenso wie das magische Geschoss schafft dieser Zauber eine mystische Kugel elementarer Energie, die ihr Ziel erfolgreich trifft und 2-8 Schadenspunkte anrichtet. Es ist kein Rettungswurf möglich. Dann explodiert die Kugel mit einer Druckwelle, die jedem in einem Radius von 1 m einen Schaden von 1 Punkt / Stufe des Anwenders zufügt. Wenn ein Rettungswurf gelingt, entfällt dieser Schaden durch die Druckwelle. Der Zauberer erschafft 1 Geschoss bei der 7. Stufe, + 1 zusätzliches Geschoss pro 3 Stufen nach der 7., bis zu einem Maximum von 7 Geschossen.</p>		
 Fluch brechen (ID: SPWI409)	Stufe: 4	Initiative: 4
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Speziell	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Wird dieser Zauber ausgesprochen, verlieren verfluchte Gegenstände ihre Wirkung auf dich. Dieser Zauber bricht einen Fluch, der auf der Zielperson liegt. Er bricht jedoch nicht den Fluch auf dem eigentlichen Gegenstand, sondern ermöglicht es der betreffenden Person, sich erfolgreich des verfluchten Gegenstands zu entledigen.</p>		

Fundort: Emeric (Bar "Zum Staubfänger"), Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Lothar (Verfallenes Haus, (Handelsbezirk), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Keldor (Göttermenschenhalle, Gießerei), Kester (Schnapsbrenner, Verdammnis)		
 Kraftgeschoss (ID: SPWI405)	Stufe: 4	Initiative: 4
Reichweite: 30 m + 1,5 m pro Stufe	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 oder mehr Wesen bzw. Objekte	Rettungswurf: Speziell	
Beschreibung: Kraftgeschosse treffen und zerfetzen ihre Opfer mit atemberaubender Treffsicherheit. Wie das magische Geschoss erzeugt auch dieser Zauber eine magische Kugel magischer Energie, die ihr Ziel auch dann treffen und ihm 2-8 Schadenspunkte zufügen wird, wenn ein Rettungswurf durchgeführt wird. Dann explodiert sie mit einem widerhallenden Knall, der pro Stufe des Anwenders 1 Schadenspunkt in einem Radius von 1 m anrichtet. Wenn ein Rettungswurf durchgeführt wird, wird die Wirkung dieses Knalls aufgehoben. Der Zauberer erstellt ein solches Geschoss auf der 7. Stufe, und je ein zusätzliches Geschoss alle 3 Stufen nach der 7., maximal aber 7 Geschosse.		
Fundort: Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Keldor (Göttermenschenhalle, Gießerei)		
 Schattenschleier (ID: SPWI408)	Stufe: 4	Initiative: 4
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 5-20 Sekunden +10 Sekunden	
Wirkungsbereich: Ein Zielobjekt	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Dieser Zauber sendet dir Schatten zu deiner Unterstützung, die deinen Körper vor Entdeckung und körperlichen Angriffen bewahren. Bei Aussprechen dieses Zaubers kann der Spieler über den als Fadenkreuz angezeigten Cursor jedes Zielobjekt in greifbarer Nähe auswählen. Dieses erhält dann folgende Attribute: +3 auf RK, +10 % auf List, und Ziele erhalten einen Punktabzug von -1, wenn sie den Anwender des Zaubers treffen.		
Fundort: Emeric (Bar "Zum Staubfänger"), Ash (Handelsbezirk Marktplatz)		
 Schwarze Sphäre (ID: SPWI401)	Stufe: 4	Initiative: 4
Reichweite: 10 m (15 m ab Stufe 10+)	Wirkungsdauer: 10 Sekunden	
Wirkungsbereich: Sphäre mit einem Radius von 3 m	Rettungswurf: Speziell	
Beschreibung: Dieser Zauber illustriert die Macht der 'Kraft', die in wellenförmigen Krafterschütterungen in einem Umkreis von 3 m nicht nur Schaden verursachen, sondern die Zielobjekte auch einsperren können. Mit diesem Zauber kann der Anwender eine schwarze Kraftsphäre schaffen, die dann explodiert und auf alle Wesen innerhalb eines Radius von 10 m 1-4 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Stufe des Anwenders anrichtet. Wesen, die keinen Rettungswurf gegen Zauber durchführen, sind während der Wirkungsdauer des Zaubers in einer Kraftsphäre in einem Radius von 3 m gefangen. Selbst, wenn sie einen Rettungswurf durchführen, erleiden sie immer noch Schaden durch die schwarze Sphäre selbst.		
Fundort: Ravel (Ravels Irrgang)		

 Verbesserte Stärke (ID: SPWI406)	Stufe: 4	Initiative: 4
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: Berührtes Wesen	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Übermenschliche Stärke kann dir zuteil werden, unabhängig von deinen früheren Beschränkungen. Dieser Zauber kann einem Wesen übermenschliche Stärke verleihen. Außerdem ermöglicht die verbesserte Stärke demjenigen, auf den der Zauber angewendet wird, dass Rassen- und Klassenbegrenzungen keinen Einfluss auf seine maximale Stärke-Punktzahl haben, so dass er Punktwerte von bis zu 25 erreichen kann. Krieger 1-8+4 (max. 25) Priester 1-6+4 (max. 23) Spitzbube 1-6+4 (max. 23) Magier 1-4+4 (max. 21)</p>		
Fundort: Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Keldor (Göttermenschenhalle, Gießerei)		
 Verwirrung (ID: SPWI402)	Stufe: 4	Initiative: 4
Reichweite: 40 Meter	Wirkungsdauer: 10 Sekunden + 1 Sekunde pro Stufe	
Wirkungsbereich: Bis zu 5,5 m ²	Rettungswurf: Negativ	
<p>Beschreibung: Fokus und Zweck sollen außer Kraft gesetzt werden. Wie der Name schon andeutet, bewirkt dieser Zauber, dass 1-4 Wesen +1 Wesen / Stufe verwirrt und ihrer selbst unsicher werden. Sie werden entweder: 1) weggehen, 2) verwirrt stehen bleiben, 3) das nächststehende Wesen angreifen, oder 4) normal handeln.</p>		
Fundort: Ash (Handelsbezirk Marktplatz), Krypta des Umarmten		

Magier Zauber des 5. Grades

 Enoll Evas Verdoppelung (ID: SPWI504)	Stufe: 5	Initiative: 4
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: 60 Sekunden	
Wirkungsbereich: Ein Zielobjekt	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Dieser 'Zauber' ist in Wirklichkeit eine komplizierte mathematische Gleichung, die zufällig vom Modron Enoll Eva bei seinen Berechnungen zum Vervielfältigungsfaktor verschiedener algebraischer Formeln entdeckt wurde. Die Ergebnisse sind zerstörerisch: Mit dieser Gleichung können alle nachfolgenden Aktionen verdoppelt oder dupliziert werden. Bei Konfrontationen erschienen also sämtliche körperlichen oder magischen Angriffe verdoppelt - mit der zweifachen Schadensmenge. Dieser Zauber betrifft nur ein einzelnes Ziel. Es wird kein Rettungswurf benötigt. Wird er ausgesprochen, werden alle folgenden Angriffe (körperliche oder magische) einmal dupliziert: Hat man beispielsweise einen Gegner mit einer Waffe angegriffen, wird der Angriff sofort dupliziert. Dasselbe gilt für Zauber - nach dem Abfeuern eines Magischen</p>		

Geschosses wird sofort ein weiteres Geschoss abgefeuert. Diese Wirkung dieses Zaubers hält ungefähr 2 Minuten an.		
Fundort: erhält man von Nordom wenn man sich seine gesammelten Gegenstände geben lässt		
 Feuer und Eis (ID: SPWI506)	Stufe: 5	Initiative: 5
Reichweite: 50 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Kugel von 20 m Durchmesser	Rettungswurf: Speziell	
Beschreibung: Eine rote Feuersphäre und eine blaue Eissphäre schießen hervor und machen kurzen Prozess mit dem Ziel deiner Wahl. Dieser Zauber ruft 2 Kristallsphären hervor (eine rot, eine blau), die ein ausgewähltes Ziel treffen. Beim Aufprall explodiert die rote Sphäre in einen Feuerball, der in einem Radius von 10 m 3-18 Punkte Feuerschaden bei allen innerhalb der Reichweite anrichtet. Die blaue Sphäre explodiert ebenfalls und hat denselben Wirkungsbereich. Sie richtet bei allen innerhalb der Reichweite 3-18 Punkte Kälteschaden an. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber wird der Schaden halbiert.		
Fundort: In euren Gemächern (Städtische Festhalle)		
 Kältekegel (ID: SPWI502)	Stufe: 5	Initiative: 5
Reichweite: 10 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Speziell	Rettungswurf: 1/2	
Beschreibung: Extreme Kälte schlägt jedem deiner Gegner entgegen und umfängt ihn in einer eisigen Umarmung. Dieser Zauber feuert einen 10 m langen kegelförmigen Bereich extremer Kälte von der Hand des Anwenders ab. Er fügt 1-4 Schadenspunkte +1 Punkt pro Stufe des Anwenders zu, maximal aber 10-40 +10 Punkte.		
Fundort: Ash (Handelsbezirk, Marktplatz), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Kester (Schnapsbrenner, Verdammnis)		
 Todeswolke (ID: SPWI501)	Stufe: 5	Initiative: 5
Reichweite: 35 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 15 x 15m Wolke	Rettungswurf: Keiner	
Beschreibung: Todeswolken ziehen vom Anwender hinweg und schicken alle, die nicht stark genug sind, auf die wohlverdiente Reise zu ihrer Ebene der letzten Ruhe. Eine wogende Wolke giftiger Dämpfe wird geschaffen, die so tödlich ist, dass sie alle Wesen mit weniger als 4+1 TW tötet, Wesen mit 4+1 bis 5+1 TW, die Rettungswürfe gegen Gift durchführen, einen Punktabzug von -4 zufügt und sie sonst tötet, und Wesen mit bis zu 6 TW bei einem Rettungswurf nicht schädigt, sonst aber tötet. Wesen mit mehr als 6 TW erhalten einen Punktabzug von 1-10 Punkten.		
Fundort: Vrishika (Kuriositätenladen, Bezirk der Kuratoren)		
 Wüstenhöhle (ID: SPWI505)	Stufe: 5	Initiative: 5
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	

Wirkungsbereich: 15 x 15 m.	Rettungswurf: 1/2
<p>Beschreibung: 'Hölle' ist ein oft debattierter Begriff. Manche sagen, Baator sei die Hölle. Für andere wiederum ist es der Abgrund. Dieser Zauber macht einen glauben, dass nichts schlimmer sein kann, als die endlosen Dünen und die brennende Hitze der Wüste. Dieser Zauber ruft die glühende Hitze der Wüstenebenen auf, die alle Feinde in Sichtweite verbrennt. Feinde innerhalb der Reichweite müssen einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen, sonst erleiden sie 4-40 Punkte Schaden durch spontane Selbstverbrennung. Selbst, wenn sie einen Rettungswurf durchführen, erleiden sie noch immer den halben Schaden von der gleißenden Hitze.</p>	
Fundort: Ebb Knarknie (Carzeri Lagerhaus)	

Magier Zauber des 6. Grades

 Antimagische Schutzhülle (ID: SPWI601)	Stufe: 6	Initiative: 1
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 5 Minuten	
Wirkungsbereich: 30 cm Durchmesser pro Stufe	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Als Ironie des Schicksals wird sämtliche Magie in seinem Wirkungsbereich mit diesem Zauber rückgängig gemacht. Dieser Zauber umgibt den Anwender mit einer 'Hülle der Magie', die wirkungsvoll jegliche Magie und alle magischen Zaubereffekte (einschließlich magischer Gegenstände) ausschaltet. Sie sperrt nicht nur alle Magie aus, sondern verhindert außerdem jegliche Verwendung von Zaubereffekten in der Hülle selbst! Dies gilt auch für verschiedene spezielle Angriffe wie Odem-, Blick- und Stimmangriffe. Dieser Zauber hält 5 Minuten an, und der Wirkungsbereich der Kugel ist 30 cm pro Stufe des Anwenders.</p>		
 Kugel der Unverwundbarkeit (ID: SPWI602)	Stufe: 6	Initiative: 3
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 5 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: Umkreis von 1,5 m	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Ähnlich wie ihr Pendant, die Antimagische Schutzhülle, hindert diese Verzauberung bestimmte Zauber daran, in den Wirkungsbereich der Kugel einzutreten. Im Gegensatz zu seiner magischen Schwester lässt dieser Zauber jedoch Magie aus sich heraus nach außen fließen. Dieser Zauber erzeugt eine unbewegliche Sphäre der Magie, die sämtlichen Zaubereffekten des 1.-4. Grades den Zutritt verweigert (selbst Gebietswirkungszaubern). Zauber des 5. Grades oder höher sind von der Kugel nicht betroffen. Im Gegensatz zur Antimagischen Schutzhülle kann jedoch jeder Zaubertyp aus der Kugel heraus angewendet werden. Die Kugel hält 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders an.</p>		
Fundort: Fhjull (Außenländer)		

 Kugelblitzsturm (ID: SPWI604)	Stufe: 6	Initiative: 6
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Gebiet von 15 x 15 m	Rettungswurf: 1/2	
<p>Beschreibung: "Und wie der Mensch nach oben schaute und zu den Himmeln schrie, so schallte es zurück..." Die Regen des Jüngsten Gerichts regnen aus den Himmeln hernieder, wenn dieser Zauber ausgesprochen wird. Gigantische Blitze, die losschlagen und fesseln, umfassen diesen Sturm des Todes. Riesige Blitzschläge gehen auf alle feindlichen Wesen auf dem Bildschirm herab und fügen ihnen 7-70 Schadenspunkte zu. Mit einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert.</p>		
<p>Fundort: Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle), Keldor (Göttermenschen Halle, Gießerei), Fhjull (Außenländer)</p>		
 Pandämonisches Heulen (ID: SPWI603)	Stufe: 6	Initiative: 6
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Speziell	
Wirkungsbereich: 20 m Durchmesser oder Kegel von 20 x 6 m	Rettungswurf: Speziell	
<p>Beschreibung: Der Wahnsinn aus dem Heulenden Land - Pandämoniums Lärm schreit aus und überschüttet jeden mit seinem Missklang. Die Winde von Pandämonium schießen aus dem Körper des Anwenders hervor und betäuben alle Charaktere auf dem Bildschirm. Der Zauber kann außerdem alle Klangangriffe wirkungslos machen sowie normale Geschosswaffen abwenden. Wesen mit 2 TW oder weniger, die keinen Rettungswurf gegen Zauber durchführen, sind für 2-12 x 5 Minuten außer Kraft gesetzt. Wesen mit mehr als 2 TW, aber weniger TW als der Anwender, die keinen Rettungswurf durchführen, werden verwirrt (mit derselben Wirkung wie der Zauber "Verwirrung").</p>		
<p>Fundort: Goldspore (Handelsbezirk), aber nur wenn ihr ein Anarchist seit</p>		

Magier Zauber des 7. Grades

 Hütermantel (ID: SPWI704)	Stufe: 7	Initiative: 7
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: 50 Sekunden + 5 Sekunden pro Stufe	
Wirkungsbereich: der Anwender	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Sämtliche körperlichen Angriffe können damit unschädlich gemacht werden. Dieser Zauber erzeugt eine magische Energiedecke, die den Körper des Anwenders umhüllt und alle körperlichen Angriffe für 50 Sekunden + 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders abprallen lässt. Um ihn zu durchbrechen, müssen alle Angreifer einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber bei Abzug von -4 ausführen, sonst werden ihre Angriffe von dem Mantel aufgehalten.</p>		

Außerdem kann der Anwender des Zaubers weiterhin angreifen oder Magie verwenden, während der Mantel aktiv ist. [Dieser Zauber bricht alle anderen Schutzeffekte ab, während er aktiv ist.]		
Fundort: Fhjull (Außenländer)		
 Klingensturm (ID: SPWI702)	Stufe: 7	Initiative: 7
Reichweite: 25 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Umkreis von 9 m pro Stufe	Rettungswurf: 1/2	
Beschreibung: Dieses schwärzeste Eis aus der vierten Unterebene von Acheron wird jeden, der sich dir in den Weg stellt, ab-, auf- und durchschneiden. Dieser Zauber ruft zahllose Reihen okanthischer messerscharfer Eissplitter herbei, die alle Gegner in einem Radius von 3 m pro Stufe mit einem ETW0 von 11 treffen und 1-8 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders sowie weitere 2-20 Schadenspunkte auf einen natürlichen Wurf von 20 zufügen.		
Fundort: Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Fhjull (Außenländer)		
 Säuresturm (ID: SPWI701)	Stufe: 7	Initiative: 7
Reichweite: 10 m.	Wirkungsdauer: 30 Sekunden	
Wirkungsbereich: Umkreis von 6 m und Höhe bis zu 6 m	Rettungswurf: 1/2	
Beschreibung: Dieses Säureunwetter mag kommen und gehen, sein Stachel jedoch verharret viel länger. Dieser Zauber ruft ein heftiges Unwetter herbei, bei dem Säureregen auf alle Feinde in einem Radius von 6 m herabgeht, wodurch sie 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders einen Schaden von 1-6 Punkten erleiden. Mit einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert.		
Fundort: Fhjull (Außenländer)		
 Stygischer Eissturm (ID: SPWI705)	Stufe: 7	Initiative: 7
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Speziell	
Wirkungsbereich: Fläche von 15 x 15 m	Rettungswurf: Speziell	
Beschreibung: Nur wenige kennen das wahre Grauen Baators, ganz zu schweigen von der grauisigen Fünften Unterebene. Dieser alles vernichtende Zauber beschwört das schneidendste kalte und bittere Eis der Fünften Unterebene Baators, Stygiens, um sämtliche Feinde in Reichweite auszulöschen. Und so wie der Styx durch das stygische Eis fließt, so fließt er auch durch diesen Zauber. Vielleicht, wenn ein paar der Opfer stark genug sind und der Vernichtung entgehen, könnten sie anderen von diesem wahren Grauen berichten... aber der Styx lässt die Menschen vieles vergessen. Durch das herbeibeschworene Eis aus Stygien werden alle Wesen in Blickweite bei 8-64 Schadenspunkten durch Eis zermalmt. Ein Rettungswurf ist nicht möglich. Letztendlich müssen alle Wesen einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen - ansonsten führt der unmittelbare Kontakt mit den gefrorenen, vergessenlassenden Wassern des Styx zu 5-30 Sekunden Verwirrung.		
Fundort: Fhjull (Außenländer), Wunschzauber (Carzeri)		

Magier Zauber des 8. Grades

 Ignus' Zorn (ID: SPWI804)	Stufe: 8	Initiative: 8
Reichweite: 35 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 0,3 m3 pro Stufe	Rettungswurf: 1/2	
<p>Beschreibung: Ignus' Fähigkeit, mit Flammen der Feuerebene alles um ihn herum zu verbrennen und zu Asche werden zu lassen. Dieser Zauber ruft einen schrecklichen Feuersturm herbei, der bei allen Wesen in Sichtweite einen Schaden von 10-100 Punkten plus zusätzlich 1 Schadenspunkt pro Stufe des Anwenders zufügt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber wird der Schaden halbiert.</p>		
 Mechanus-Kanone (ID: SPWI807)	Stufe: 8	Initiative: 8
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: 1/2	
<p>Beschreibung: Die wahre und logische Gerechtigkeit von Primus soll allem Unlogischen zuteil werden, indem reine Energie von Mechanus niederfährt. Dieser Zauber beschwört die ultimative Form der 'Angleichung' von Primus: Eine gewaltige Energieexplosion, die aus dem Herzen von Mechanus kommt, feuert über ein Portal auf das vom Anwender bestimmte Ziel. Das zeitweilig existierende Portal öffnet sich 3 m vom Zielobjekt entfernt und Mechanus' Logische Gerechtigkeit wird freigesetzt, um 30-90 Schadenspunkte, ohne Rettungswurf, zu verursachen.</p>		
Fundort: Böses Zauberer-Konstrukt (Modron Irrgarten)		
 Meteorhagel (ID: SPWI802)	Stufe: 8	Initiative: 8
Reichweite: 50	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Fläche von 15 x 15 m	Rettungswurf: 1/2	
<p>Beschreibung: Meteore aus dem ganzen Multiversum werden herbeigerufen, um Tod und Verderben auf die Gegner des Anwenders niedergehen zu lassen. Dieser Zauber ruft einen heftigen Meteorregen hervor, der alle Feinde in Sichtweite bombardiert und ihnen einen Schaden von 10-120 Punkten bzw. die Hälfte dieses Schadens zufügt, wenn sie einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt haben.</p>		
Fundort: Schläger vor dem Carzeri Lagerhaus, Wunschzauber (Carzeri)		
 Todesblitz (ID: SPWI803)	Stufe: 8	Initiative: 8
Reichweite: 35 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Speziell	
<p>Beschreibung: Der Tod kann verschiedene Formen annehmen, aber keine ist so schmerzhaft wie diese. Denn selbst wenn man der Berührung des Todes entgeht, wird sie doch immer ein Zeichen hinterlassen. Dieser Zauber ruft einen magischen Blitzschlag tödlicher Energie herbei, der ein ausgewähltes Ziel tötet, wenn es keinen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber durchführt.</p>		

Selbst nach einem erfolgreichen Rettungswurf wird dem Opfer ein Schaden von 10-60 Punkten zugefügt.		
Fundort: Carzeri Verwaltungsgebäude (2. Etage Südwesten), Berrog (Carzeri Südosten)		
 Wort der Macht: Blindheit (ID: SPWI805)	Stufe: 8	Initiative: 8
Reichweite: 5 m pro Stufe	Wirkungsdauer: Speziell	
Wirkungsbereich: Umkreis von 5 m	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Die Macht des Sehens wird genommen, und Finsternis hält Einzug. Dieser Zauber blendet bis zu 100 Trefferpunkte von Wesen in einem Radius von 5 m / Stufe des Anwenders vom ausgewählten Zielpunkt. Die Blindheit breitet sich vom Mittelpunkt aus und betrifft zunächst die Wesen mit den niedrigsten TW-Summen. Wesen mit mehr als 100 TW sind nicht betroffen. Die Wirkungsdauer des Zaubers hängt von der Anzahl der betroffenen TW ab: Wenn 25 oder weniger TW betroffen sind, dauert die Blindheit 160-400 Sekunden an. Wenn 26-50 TW betroffen sind, dauert die Blindheit 80-200 Sekunden an. Wenn 51-100 TW betroffen sind, dauert die Blindheit 16-40 Sekunden an. Ein Einzelwesen kann nicht teilweise betroffen sein: Wenn nicht alle seiner TW betroffen sind, wird es nicht geblendet.</p>		
Fundort: Splinter (Städtische Festhalle, Bezirk der Kuratoren), Quell (Privates Sinnsorium, Bezirk der Kuratoren), Lady Dornenkamm (Städtische Festhalle, Bezirk der Kuratoren)		

Magier Zauber des 9. Grades

 Die Feuer des Elysium (ID: SPWI905)	Stufe: 9	Initiative: 9
Reichweite: 30 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Fläche von 15 x 15 m	Rettungswurf: 1/2	
<p>Beschreibung: Die Feuer des Elysium spalten den Himmel und senden einen Regen hellen weißen Feuers auf die Erde nieder. Jeder Schwall explodiert, sobald er den Boden berührt. Es gibt einen riesigen Blitz, und Feuerwellen laufen vom Aufschlagpunkt weg. Dieser Zauber bewirkt, dass 8 Meteore aus Elysium auf dem Gebiet niedergehen und sämtliche dort befindlichen Feinde zerschmettern. Wenn sie auf dem Boden auftreffen, explodiert jeder Meteor auf einer Kreisfläche von 5 m Durchmesser und verursacht 5-20 Punkte Schaden. Ein Wesen erhält einen Rettungswurf für jede Explosion, von der es getroffen wird.</p>		
 Feuersbrunst (ID: SPWI902)	Stufe: 9	Initiative: 9
Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: 50 Sekunden	
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: Speziell	
Beschreibung: Brennen, brennen, es soll brennen. Mit diesem grausamen Zauber kann ein		

einzelnes Wesen in Flammen gesetzt werden, wodurch es einen Schaden von 2-12 Punkten pro Sekunde erleidet. Es ist kein Rettungswurf möglich. Der Zauber dauert 5 Sekunden pro Stufe des Anwenders an. Jeder innerhalb eines Umkreises von 3 m vom Ziel erleidet ebenfalls 2-12 Schadenspunkte, hat aber die Möglichkeit eines Rettungswurfes gegen Zauber, der den Schaden halbiert.

 Himmlische Heerscharen (ID: SPWI901)	Stufe: 9	Initiative: 9
Reichweite: 35 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Fläche von 15 x 15 m	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Obwohl die verschiedenen Hörigen und Zauberwesen der Himmlischen Heerscharen gern als Verkörperung von Güte, Mitgefühl und Milde angesehen werden, steht ihre Macht der Baators oder des Abgrunds in nichts nach. Wehe dem, der die Schlagkraft der Oberen Ebenen unterschätzt! Der Zauber beschwört eine Reihe mächtiger Phantasiegebilde, mit deren Hilfe alle Feinde auf einer Fläche von 15 x 15 m ausgelöscht werden. Ihre gemeinsamen Angriffe verursachen 40-120 Punkte Schaden, und ein Rettungswurf ist nicht möglich. Diese Geister gehören zu den mächtigsten Himmelskreaturen der Oberen Ebenen: Astraler Deva [Streitkolben der Zerschmetterung], Phönix [Feuersturm], Sonnen-Aasimon [Himmelsbogen] und ein Golddrache [Energiewelle].</p>		
Fundort: Trias (Carzeri Verwaltung)		
 Rune der Folter (ID: SPWI914)	Stufe: 9	Initiative: 9
Reichweite: 0	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Fläche von 15 x 15 m	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Leid, Schmerz, Agonie, Folter... wird diese Rune aktiviert, soll selbst die Erde vor Schmerzen stöhnen. Folter des Geistes. Folter des Körpers. Folter der Seele. Alles wird klar, wenn der Kreis geschlossen ist. Sobald der Letzte Kreis in den Boden gezeichnet ist, explodiert die Rune, und alle feindlichen Wesen im Bereich von 15 x 15 m erhalten 30 - 100 Punkte Schaden. Es gibt keinen Rettungswurf.</p>		
Fundort: Sie ist in der Bronze Kugel. Diese zu öffnen vermögt ihr jedoch erst am Ende des Spiels oder besser gesagt in der Festung der Reue.		
 Wort der Macht: Tod (ID: SPWI909)	Stufe: 9	Initiative: 9
Reichweite: 5 m pro 2 Stufen	Wirkungsdauer: Augenblicklich	
Wirkungsbereich: Radius von 3 m	Rettungswurf: Keiner	
<p>Beschreibung: Mit einem einzigen Wort werden die Lebenslichter ausgeblasen. Wird dieser Zauber ausgesprochen, stirbt augenblicklich ein Wesen innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers. Dabei spielt die Art des Wesens keine Rolle - der Zauber kann jedes Wesen mit bis zu 120 Trefferpunkten töten; Rettungswürfe sind nicht möglich.</p>		
Fundort: Tötet einen eurer Gefolgsleute für Mantouks Buch, Wunsch-Zauber (Carzeri)		
 Zorn der Abyss (ID: SPWI912)	Stufe: 9	Initiative: 9

Reichweite: 15 m	Wirkungsdauer: Augenblicklich
Wirkungsbereich: 1 Wesen	Rettungswurf: siehe unten
<p>Beschreibung: Verglichen mit den Tanar-Ri sind die Baatezu wenigstens etwas zivilisierter. Es gibt wahrscheinlich nichts Entsetzlicheres als den entfesselten Zorn der Abyss. Wird dieser Zauber herbeibesworen, spaltet sich der Boden, auf dem das Opfer steht, und es wird in den Wahnsinn der Tanar-Ri gezogen. Willkommen in der Hölle. Bei diesem Zauber öffnet sich unter einem festgelegten Opfer ein Ebenenportal und zieht es in den Abgrund. Das Portal bleibt auch, nachdem es das Opfer verschlungen hat, geöffnet. Und das Einzige, was Umstehende vernehmen können, ist das unablässige Schreien des Opfers, das von den gnadenlosen Tanar-Ri zerfetzt wird. Nach nur wenigen Sekunden (die für den Bedauernswerten im Abgrund länger als eine Ewigkeit sind), wird er (bzw. was von ihm übriggeblieben ist) durch das Portal zurückgespuckt. (1) Kann das Opfer einen erfolgreichen Rettungswurf durchführen, wird es 'in einem Stück' aus dem Portal ausgespuckt. Aber während es anfänglich meint, das Ganze unbeschadet überstanden zu haben, zeigt sich in Sekundenschnelle die ganze Grausamkeit des Zorns der Tanar-Ri... Das Opfer erleidet 5-50 Punkte Schaden durch mehrere 'verzögerte' Angriffe und Hiebe von allen Seiten. (2) Kann das Opfer keinen Rettungswurf durchführen, ist es sofort tot. Alles, was von ihm übrigbleibt, sind ein paar verstreute Körperteile.</p>	
Fundort: Kitla (Händlertor, Verdammnis)	





Game Guides

Baldur's Gate
Baldur's Gate 2
Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal
Divine Divinity
Drakensang
Icewind Dale
IWD: Herz des Winters
IWD: Trials of the Luremaster
Icewind Dale 2
Knights of the Old Republic
The Witcher
Neverwinter Nights
Planescape: Torment

In Vorbereitung

NWN: Schatten von Undernzit
NWN: Horden des Unterreichs
Pool of Radiance

D&D History Special