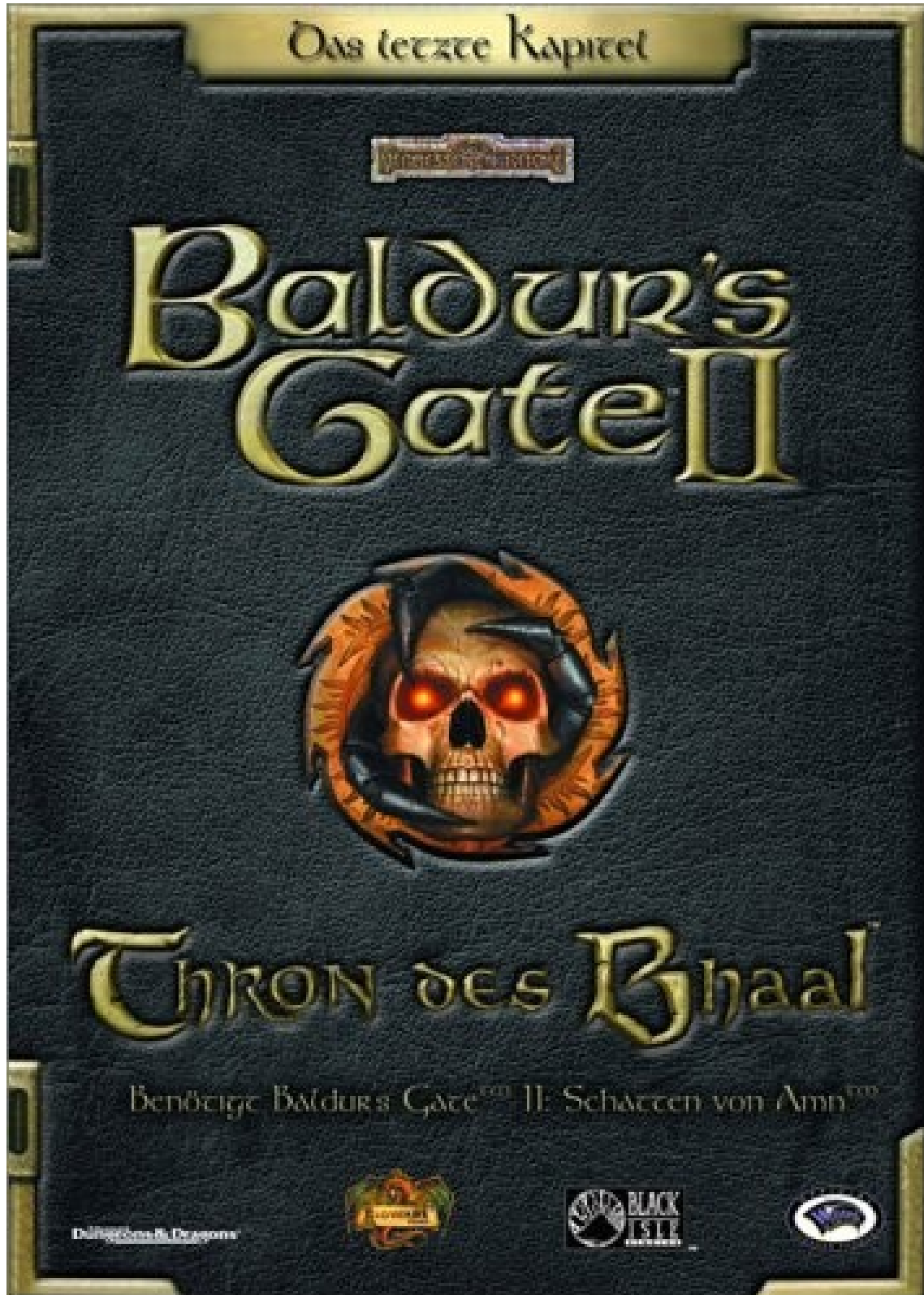


Eine  Spielhilfe zu



Allgemeine Infos

• Anmerkung	4
• FAQ	5
• Features	9
• Charakterentwicklung	10
• Hochstufige Attribute	12
• Monster	28
• Szenarien	29

Komplettlösung

• Kapitel 8	30
• Kapitel 9	54
• Kapitel 10	85
• Die Wachende Festung	94

Allgemeine Tipps

• Cheats	131
• Gegenstandsschmiede	135
• Schicksalskarten	175

Waffen

• Armbrüste	181
• Bögen	184
• Bastardschwerter	189
• Bolzen	193
• Dolche	195
• Flegel	198
• Hellebarden	200
• Katanas	203
• Kriegshämmer	211
• Kugeln	214
• Kurzschwerter	216
• Langschwerter	219
• Morgensterne	222
• Pfeile	223
• Schlingen	225
• Stangenwaffen	228
• Streitäxte	232
• Streitkolben	236
• Zauberstäbe	238
• Zweihänder	240

Rüstungen

- Armbänder 243
- Gürtel 245
- Helme 245
- Rüstungen 248
- Schilde 251
- Stiefel 252

Sonstige Gegenstände

- Halsketten 253
- Ringe 254
- Schlüsselgegenstände 258
- Umhänge 282

Anmerkung

Autor:

Pandur

Überarbeitung:

Bel Iblis, FleurDuMal, Karras, McCrazy, Palahn

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

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

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

Haftungsausschluss

1. Inhalt

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

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

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

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

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

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

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

Häufig gestellte Fragen

Häufig gestellte Fragen zu Thron des Bhaal.

1.1. Was ist Baldur's Gate II: Thron des Bhaal?

Baldur's Gate II: Thron des Bhaal ist das Erweiterungsset zu dem preisgekröntem Baldur's Gate II: Schatten von Amn. Es ist die epische Vollendung der Bhaal Sage, die mit dem ursprünglichen Baldur's Gate begann. Es besteht aus zwei Teilen: Einem Add-In und einem Add-On Bestandteil. Der Add-In Bestandteil wird direkt in BG2, in Form eines sehr großen Dungeons namens Watcher's Keep, eingesetzt. Der Add-On Bestandteil findet auf einer vollkommen neuen Karte, mit vielen neuen Gebieten, die es zu erkunden gibt, statt und startet kurz nach den Geschehnissen von Baldur's Gate II.

1.2. Wie wird der Geschichtsverlauf, in diesem letzten Kapitel, weitergeführt?

Der Krieg säht Verwüstung unter die Brut Bhaals und als ein Kind Bhaals, werdet ihr ebenfalls in diesen Konflikt verwickelt. Als ein Kind Bhaals, wird euch die Chance gegeben tiefer in die Geheimnisse eurer dunklen Herkunft vorzudringen und eure endgültige Bestimmung zu erreichen. Die Kinder der Bhaal Sage wurde über 2 große Spiele und ein früheres Erweiterungsset zu diesem Punkt aufgebaut. Der Gipfel dieser Sage ist ein großes Abenteuer, erzählt durch ein sehr riesiges Erweiterungsset.

1.3. Wo findet BGII:ToB statt?

Thron des Bhaal spielt im Land Tethyr, südlich von Amn.

1.4. Wo beginne ich BGII:ToB?

Kurz nach den Ereignissen von BGII:SoA, erreichen euch Neuigkeiten eines Krieges zwischen anderen Kindern Bhaals im Süden, die euch dazu bringen weiter nach Antworten zu suchen. Königin Ellesime drängt euch einen heiligen Hain aufzusuchen, wo alte Magie Licht auf euer Schicksal werfen soll. Doch mit Antworten kommen neue Fragen. Hier ist es, wo euer Abenteuer beginnt.

1.5. Wenn ich BGII:SoA noch nicht durchgespielt habe, kann ich BGII:ToB dann überhaupt spielen?

Es ist ohne weiteres möglich BGII:ToB anzufangen ohne BGII:SoA beendet zu haben. Es besteht aus zwei Teilen: Einem Add-In und einem Add-On Bestandteil. Der Add-In Bestandteil wird direkt in BGII:SoA integriert, während der Add-On Bestandteil die Geschichte nach den Geschehnissen von BGII:SoA weiterführt. Das Add-In besteht aus dem Watcher's Keep Dungeon, welches größer als Drulags Tower aus Legenden der Schwertküste und eines der coolsten Gebiete ist, die jemals für ein Baldur's Gate Spiel erschaffen wurden. Watcher's Keep wird auf beiden Karten (BGII:SoA und BGII:ToB) auftauchen. Dies bedeutet, dass du das Dungeon spielen kannst, während du Schatten von Amn spielst (du hast außerdem die Möglichkeit, das Dungeon aus dem Add-On heraus zu spielen). Wenn du es wünschst den Add-On Teil zu starten, ohne zuvor BGII:SoA durchgespielt zu haben, wird das Spiel dir dies gestatten, als ob du Schatten von Amn vollendet hättest. Du wirst aber nicht mehr in der Lage sein in die Schatten von Amn Gebiete zurückzukehren.

1.6. Starte ich im Spiel alleine, oder kann ich meine Party aus BGII: SoA mitnehmen?

Beides ist möglich! Ihr könnt eure Party aus jedem gespeicherten BGII:SoA Spielstand importieren (auch aus dem Final Save). In diesem Fall werden alle ihre Ausrüstung behalten und auf zwei Millionen Erfahrungspunkte hochgesetzt (wenn sie noch nicht so viel gesammelt haben). Oder ihr könnt nur einen Charakter von jedem gespeicherten BGII:SoA Spielstand importieren, der dann auch seine Ausrüstung behält, jedoch noch einige mächtige neue Gegenstände erhält und auch auf 2 Millionen EP gesetzt wird. Außerdem könnt ihr auch einen neuen Charakter generieren und mit mächtigen Gegenständen versorgen, dieser wird dann auch mit 2 Millionen EP starten. Egal ob ihr euch dazu entscheidet alleine oder mit eurer Gruppe zu starten, werdet ihr schon nach kurzer Zeit die Gelegenheit haben, jeden der NSCs aus BGII:SoA in eure Gruppe aufzunehmen.

1.7. Wird es neue NSCs in BGII: ToB geben, die sich meiner Gruppe anschließen können?

Ihr habt die Möglichkeit jeden der NSCs aus BGII:SoA zu beschwören und in eure Gruppe aufzunehmen. Außerdem wird es einen neuen, sehr coolen NSC in BGII:ToB geben, der sich Deiner Gruppe anschließen kann.

1.8. Werde ich eine Festung wie in BGII:SoA haben?

Ihr werdet eure eigene Festung in der Abyss besitzen. Dort werden euch die Geheimnisse eurer unergründeten Mächte offengelegt. Es ist außerdem ein Heiligtum, an dem ihr euch ausruhen und eure gesammelten Schätze aufbewahren könnt.

1.9. Wie lang ist BGII: ToB?

Wie lang die Spielzeit von Thron des Bhaal ist, hängt davon ab, ob ihr schnelle oder eher langsamere Spieler seid. Von eurer Art zu spielen abhängig, wird ToB bis zu 40-50 Stunden lang sein.

1.10. Werden meine Romanzen in BGII: ToB fortgeführt?

Ziemlich sicher! Wenn ihr euch dazu entschließt, eure Gruppe aus BGII:SoA zu importieren, wird sich jede deiner Romanzen weiterentwickeln. Wenn ihr euren romantischen "Partner" jedoch nicht importiert, wird sich eure Romanze nicht fortsetzen.

1.11. Werde ich all meine Ausrüstung aus BGII: SoA behalten können?

Ja, ihr könnt beim Importieren all eure Ausrüstung beibehalten. Wenn ihr ein neues Spiel startet, wird euch ein Nimmervoller Beutel voller mächtiger und interessanter Gegenstände gegeben werden.

1.12. Wie werden die Systemvoraussetzungen für BGII: ToB sein?

Es werden die gleichen wie für BGII:SoA sein. Es wird allerdings zusätzlicher Speicherplatz benötigt. Wie viel Platz das sein wird, ist jetzt noch nicht klar.

1.13. Was wird die höchste Stufe sein, in die mein Charakter aufsteigen kann?

Wir werden die Erfahrungspunktekappe auf 8 Millionen EP setzen, was im Grunde heißt, dass sie nicht mehr vorhanden ist. Der durchschnittliche Spieler sollte ca. 5 Millionen EP erreichen und ca. 10 Stufen während Thron des Bhaal aufsteigen. Mit 8 Millionen EP kann ein Charakter abhängig von seiner Klasse bis in Stufe 40 aufsteigen.

1.14. Ich war schon am Ende von BGII: SoA sehr mächtig. Wie genau soll ich in ToB noch mächtiger werden?

Wenn euer Charakter die BGII Erfahrungspunktekappe übersteigt, erlangt er neue, hochstufige Fertigkeiten und Zauber, je nach Klasse. z.B.: ein Krieger kann eine Wirbelwind Attacke ausführen, eine Fertigkeit, welche die Angriffe pro Runde für kurze Zeit auf 10 anhebt; ein Magier dagegen hätte auf mächtige Zauber wie Erweiterte Bereitschaft, welcher den Zeitaufwand eines jeden Zaubers des Magiers auf 1 setzt und ihm somit erlaubt, mehrere hochgradige Zauber hintereinander zu wirken, ohne Pause. Ein Dieb könnte die Fertigkeit erlangen Schriftrollen zu schreiben, diese zu benutzen und Tränke zu mixen. Ein Kleriker könnte einen mächtigen neuen Zauberspruch, den Rachesturm, bekommen, welcher die Erde zum erbeben und die Himmel vor Blut und Energie zum kochen bringt. Alle Gegner des Klerikers werden dann von säurehaltigem Regen, Erdbeben und Blitzen niedergestreckt.

1.15. Werde ich neue verlorene Relikte finden, die ich zu mächtigen neuen Gegenständen und Waffen zusammenschmieden kann?

Ja, es gibt einige Gegenstände, die erschaffen oder verbessert werden können. Es können sogar einige Gegenstände aus BGII:SoA verbessert werden. z.B. können dem Flegel der Zeitalter neue Köpfe hinzugefügt werden. So kann er zu einem 5köpfigen Flegel werden, der die Gegner mit Leichtigkeit niederstreckt. Ihr könnt außerdem neue Gegenstände wie z.B. den Schuppenpanzer des Blauen Drachen schmieden. Doch seit gewarnt... es ist nicht leicht, die Schuppen für diese Rüstung zu erlangen....

1.16. Kann ich meinen Magier zu einem Wilden Magier machen?

Ein schon bestehender Charakter kann sich keine neue Klasse aussuchen, jedoch habt ihr als Spieler eine Vielzahl von Optionen, die es euch erlauben den Wilden Magier auszutesten. Ihr könnt ein neues Spiel starten und den Wilden Magier wählen. Ferner könnt ihr den neuen Klassencharakter ebenfalls schon in BGII:SoA benutzen und so beides, SoA und ToB als Wilder Magier spielen.

1.17. Was sind Wilde Magier?

Wilde Magie ist eine neue Art der Magie, welche sich durch mächtige und gefährliche Wogen oder unvorhersehbare Magie auszeichnet. Normalerweise wird wilde Magie als ein unglückseliges Nebenprodukt der Zeit der Sorgen angesehen. Doch in letzter Zeit hat sie die Neugier und das Interesse vieler forschender Magier erweckt. Ein wilder Magier ist ein Zauberer, der sich auf die Studie der wilden Magie spezialisiert hat und Zugang zu Zaubern hat, die ihn vor wilder Magie beschützt, bzw. ihn dazu in die Lage versetzt sich die wilde Magie untertan zu machen. Wilde Magie ist extrem unvorhersehbar und sollte mit Vorsicht benutzt werden.

1.18. Was gibt es für neue Monster?

Wir haben eine Vielzahl neuer Monster wie z.B. Solare, Planetare, Purpurdrachen, magische Golems, blaue Drachen, rote Abishais, Feuerriesen und einige Andere, die so cool sind, dass wir sie im Moment noch geheim halten wollen. Zusätzlich haben wir diesen neuen und auch alten Monstern ebenfalls eine verbesserte KI verliehen, die es noch interessanter und aufregender macht sie zu bekämpfen! Diesen hohen Level des Scripting verleiht auch schon vorhandenen Bauern, Soldaten und anderen NSCs ein realistischeres Verhalten.

1.19. Wie funktionieren die hochstufigen Fertigkeiten? Sind das Zauber? Kann man sie kaufen? Wie bekommt man sie und wie funktionieren sie?

Wenn ein Charakter zum ersten Mal in ToB aufsteigt (bei ca. 3 Mio. EP) hat er Zugang zu einem Menü für hochstufige Fertigkeiten. Dort kann er aus einer Liste die Fertigkeiten oder Zauber auswählen. Magier und Kleriker werden ihre hochstufigen Zauber in ihr Zauberbuch schreiben können, während andere Klassen neue, spezielle Fertigkeiten erlernen können. Außerdem können auch neue, hochgradige Zauber (wie z.B. Bigby's Handzaubersprüche oder Wunsch) im Spiel gefunden oder gekauft werden. Diese neuen Zauber sind einige der der mächtigsten Zauber die je in ein AD&D Spiel eingebaut wurden!

1.20. In Icewind Dale konnte man im Kartemenü sehen, wie sich die Charaktere auf der Karte bewegen. Wird es auch in Thron des Bhaal diese Option geben?

Ja, wir haben diese Option eingebaut. Ein Spieler kann die Option einschalten oder sie, wie im ursprünglichen Spiel, auslassen.



Features

Thron des Bhaal ist das offizielle Baldur's Gate II Erweiterungsset, welches die, ursprünglich 1996 geplante, Baldur's Gate Trilogie zu ihrem endgültigen Ende führt. BG2:TdB wird sowohl ein Add-On als auch Add-In sein. Wie schon beim Baldur's Gate Erweiterungsset, Legenden der Schwertküste, wird es ein neues Dungeon "Die Wachende Festung", innerhalb der bisherigen BG2 Welt, geben, das vom Umfang her größer als der damalige Durlag's Tower wird. Zudem führt es selbstverständlich die begonnene Geschichte aus der Hölle heraus weiter in das Land Tethyr, wo ihr eine neue Stadt und eine Reihe von Kerkern und Verliesen erkunden könnt.

Thron des Bhaal bietet euch:

- Eine erhöhte Erfahrungsstufengrenze von 8 Millionen, damit eure Charaktere bis zur 40. Stufe aufsteigen können
- Den Wilden Magier, ein neues Kit der Magieklasse, das euch in die Lage versetzen soll, Magie mit äußerst unvorhersehbaren Auswirkungen zu wirken.
- Einen weiteren Nicht-Spieler-Charakter. Eurer früherer Bruder, Sarevok, den ihr bisher nur als Gegner kanntet, hilft euch nun eure Seele zurück zu gewinnen.
- Neue Szenarien:
 - Die Wachende Festung
 - Die Stadt Saradush
 - Der Mirwald
 - Das Kloster von Amkethran
 - Sendai's Enklave
 - Abazigals Lagerstätte
 - und zu guter Letzt das "Einsprengsel" eure neue Höllenfestung
- Neue Monster, sowohl weitere aus dem bekannten Icewind Dale, als auch vollkommen neue Schrecken des D&D Universums
- Neue Zaubersprüche
- Einen neuen Plot, der die Geschichte, die mit Baldur's Gate begann, zu seinem endgültigen Ende führt.
- Neue Gegenstände und vor allem mehr Gegenstände, die sich aus Anderen zusammensetzen lassen.
- Die TAB Taste hebt nun Türen, Container und Gegenstände hervor
- Zaubersprüche können aus dem Zauberbuch wieder entfernt werden
- Neuartige Superfähigkeiten für Stufe 20+ Charaktere.
 - Alchemie
 - Beliebigen Gegenstand benutzen
 - Meuchelmord
 - Niederschmettern
 - Schriftrollen anfertigen
 - Spuren Lesen
 - Tod entrinnen
 - Todesschlag
 - Wirbelwindangriff
 - Zähigkeit uvm.
- Veränderung des Spiegelumhangs

Ihr könnt BG2:TdB sowohl an der Stelle fortführen, an der ihr BG2 beendet habt. Oder es als neues Spiel beginnen.

Charakterentwicklung

Mit Thron des Bhaal steigt die Macht eures Charakters in neue Höhen auf. Doch was genau ist zukünftig alles möglich? Wie könnt ihr euren Charakter importieren, was behält er oder verliert er dabei?

- Ihr könnt euren Charakter aus dem finalen Spielstand Schatten von Amns importieren, das wie bei Baldur's Gate 1 direkt vor dem Endkampf ist. So könnt ihr den Charakter mit all seiner Ausrüstung übernehmen und eure Reise durch das Reich Bhaals beginnen.
- Ihr könnt das Erweiterungsset installieren und euer begonnenes Spiel weiterspielen als gäbe es keine Veränderung. Oder ihr ladet einfach euren letzten Spielstand, bringt Irenicus zur Strecke und seht ihm zu wie es ihm im Abspann ergeht. In beiden Fällen, beginnt das Abenteuers Thron des Bhaals, sobald das bekannte Extro durchgelaufen ist.
- Ihr importiert euren Charakter von woher ihr wollt. ToB unterstützt jeden Spielstand der von Schatten von Amn erzeugt wurde. Selbst wenn ihr irgendwas in SoA unangetastet gelassen habt, könnt ihr den Charakter ohne Probleme übernehmen, es hat einfach keine Relevanz. Jeder importierte Charakter der die 2 Millionen Erfahrungspunktegrenze bislang noch nicht erreicht hat, wird somit auf diese angehoben. Zudem wird ihm ein Nimmervoller Beutel spendiert, der einer Menge mächtiger Gegenstände angefüllt ist.
- Oder ihr startet schlicht und einfach ein ganz neues Abenteuer und beginnt Thron des Bhaals mit einem ganz neuen Charakter, der so auch der neuen Wilder Magier Unterklasse angehören könnte. Dieser erhält zu Beginn sofort 2 Millionen Erfahrungspunkte und einen Haufen Zaubersprüche und Gegenstände, entsprechend seiner/ihrer Klasse.

Party

Eure importierten Charaktere bleiben genauso, wie sie Schatten von Amn verlassen haben (samt Ausrüstung und allem was dazu gehört). Habt ihr Schatten von Amn nur mit einer Person durchquert, oder ihr wollt nur einen einzigen Charakter eurer alten Party importieren, so habt ihr in Thron des Bhaals die Gelegenheit eure Gruppenzusammenstellung komplett umzukrempeln. Denn in eurer Festung im Abyss könnt ihr jeden eurer früheren Gefährten herbei beschwören und in eure Party aufnehmen. Oder ihr nehmt euren alten Widersacher Sarevok als neuen NSC in die Gruppe mit auf.

Hochstufige Charaktere

Herz des Winters ging bereits mit gutem Beispiel voran und Baldur's Gate darf ihm natürlich in keinster Weise nachstehen. So erhöht sich die Erfahrungsgrenze für die Thron des Bhaal Charaktere auf 8.000.000 EP oder die 40. Stufe (was immer ihr früher erlangen werdet). Eine normale Partie Thron des Bhaals sollte eure Charaktere nahe an die 5.000.000 heran bringen, was, abhängig von der Charakterklasse, ungefähr der 30. Stufe entspricht. Auf diese Weise bleiben den Hardcorespielern weitere 10 Stufen für abermaliges durchqueren SoA oder ToBs. Mit höheren Stufen erlangen die Charaktere spezielle Fertigkeiten. Welche Bioware aus den Talenten der 3. Edition und dem Quellenbuch für Hochstufige Charaktere der 2. Edition zusammengesammelt hat.

Wenn euer Charakter soweit ist, könnt ihr ein Attribut aus einem Pool von Mehreren auswählen. Einige Attribute könnt ihr mehrfach auswählen, um sie so im Laufe eines Tages öfters anwenden zu können. Magier und Hexenmeister erlangen Zauber der 10. Stufe. Druiden und Kleriker bekommen Auftragszauber. Barbaren, Kämpfer, Mönche, Paladine und

Waldläufer erhalten neue Angriffsmanöver und Barden und Diebe bekommen neue Fallen und andere Spezialfertigkeiten.

Die Stufe, mit der eure Charaktere beginnen Attribute zu erlangen, ist je nach Klasse unterschiedlich hoch:

- Barbar: 20. Stufe
- Barde: 24. Stufe
- Dieb: 24. Stufe
- Druiden: 15. Stufe
- Hexenmeister: 18. Stufe
- Kämpfer: 20. Stufe
- Kleriker: 22. Stufe
- Magier: 18. Stufe
- Mönch: 22. Stufe
- Paladin: 18. Stufe
- Waldläufer: 18. Stufe

Klickt auf die jeweilige Klasse, um eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Klassen zu bekommen.

Druiden

In Baldur's Gate II: Schatten von Amn wurden die Stufentabellen der Druiden mit Absicht unterhalb der 15. Stufe gehalten, da die Realisierung der höher liegenden Fähigkeiten zu viel Zeit in Anspruch genommen hätten. Doch dank Thron des Bhaal hat das jetzt ein Ende. Druiden bekommen sozusagen eine Generalüberholung. Mit dem Einstieg in Thron des Bhaal erlangen sie umgehend die 15. Stufe und steigen wesentlich schneller auf als ihre Klassenkameraden. Zudem bekommen sie mit jeder zusätzlichen Stufe eine der hochstufigen Fertigkeiten, wie z.B. das Höhere Elementare Beschwören. Es erlaubt dem Druiden einen Elementarprinz, welcher extrem tödlich ist, zur Unterstützung im Kampf herbeizurufen. Ferner erhalten Druiden klassenspezifische Fähigkeiten, wie vollkommene Immunität gegen Gift, verschiedene Stadien von Immunität gegen Umweltschäden (Feuer, Kälte etc.) erweiterte Zauberbücher, die es ihnen erlauben 6 oder 7 Zauber jeder Stufe auszusprechen u.v.a.. Die einzelnen Unterklassen wurden selbstverständlich ebenfalls verbessert. Zum Beispiel ist die höhere Werwolfsgestalt des Gestaltenwandlers nun mächtiger und der Druiden kann sich mehr als ein Mal pro Tag in sie transformieren.

Gegner

Aber was für Gegner wirft man einer derartig fortgeschrittenen Party vor? Schließlich sollt ihr euch auf euren Kreuzzügen durch das Land Tethyrs nicht langweilen. Selbstverständlich hat Bioware hierzu ein paar besonders fiese neue Gegner im Ärmel. Doch dabei soll es nicht bleiben. Um den Schwierigkeitsgrad weiter in die Höhe zu treiben, hat sich das ToB Team verbesserte Skripte einfallen lassen, sodass die Gegner mit tödlicher Präzision auf eure Taktiken antworten können. Weiterhin gibt es jetzt mehr NSC Abenteurergruppen. Denn andere Partys zu bekämpfen war einer der beliebtesten Punkte von Schatten von Amn und Thron des Bhaal soll diese Tradition fortführen. Also seid gewarnt, die neuen mächtigen Zauber und Gegenstände werden nicht nur zu eurem Vorteil sein. Der letzte Punkt des Gegnerarsenals sind wahre Horden von Monstern. Denn schließlich möchte jeder seinen Stufe 20 Kämpfer durch eine Horde Orks stapfen sehen und zuschauen wie die Monster Stückweise durch die Luft wirbeln. Jedoch wirft dieses Konzept das Grundproblem auf, dass Gegnermassen auf dem Bildschirm den dazugehörigen Rechner ins Stocken bringen. Deshalb sind Bhaals Monsterscharen so geskriptet, dass sie in Angriffswellen auf eure Party einstürmen ohne dabei euren PC auf die Knie zu zwingen.

Hochstufige Attribute

Barbar, Kämpfer und Mönch

Wirbelwindangriff

Wenn ein Krieger den Wirbelwindangriff einsetzt, geht ein wahrer Schlaghagel auf seine Gegner nieder. Der Einsatz der Fähigkeit erhöht die Anzahl der Angriffe je Runde auf 10. Der Krieger erleidet allerdings +4 auf THAC0 und -4 auf angerichteten Schaden. Der Wirbelwindangriff dauert eine Runde.

Mächtiger Wirbelwindangriff

Der Mächtige Wirbelwindangriff ist eine stärkere Version des normalen Wirbelwindangriffs. Der Krieger kann wie beim normalen Wirbelwindangriff eine Runde lang 10 Angriffe machen, erleidet aber im Gegensatz zum normalen Wirbelwindangriff keine Nachteile durch den Einsatz der Fähigkeit.

Voraussetzungen: Wirbelwindangriff

Todesschlag

Mit einem Todesschlag kann der hochstufige Krieger die Verteidigung seines Gegners mit tödlichen Konsequenzen durchschlagen. Wird die Fähigkeit eingesetzt, tötet der Krieger während der nächsten 2 Runden jedes Wesen der 10. oder einer niederen Stufe mit einem einzigen Schlag.

Mächtiger Todesschlag

Der Mächtige Todesschlag, ermöglicht es dem Krieger wie mit dem Todesschlag nicht besonders mächtige Gegner mit einem einzigen Schlag zu vernichten. Wird die Fähigkeit eingesetzt, tötet der Krieger während der nächsten 2 Runden jedes Wesen der 12. oder niederen Stufe mit einem einzigen Schlag.

Voraussetzungen: Todesschlag

Magie widerstehen

Diese Fähigkeit gestattet es dem Krieger dank seiner inneren Stärke vorübergehend feindseliger Magie zu widerstehen. Der Krieger erhält für 4 Runden eine Magieresistenz von 50%. Diese Fähigkeit ist mit Magieresistenz aus anderen Quellen nicht kumulativ. Wenn der Krieger also bereits über eine Magieresistenz von 50% oder höher verfügt, ist diese Fähigkeit völlig nutzlos.

Heftiger Angriff

Ein Krieger, der die Fähigkeit Heftiger Angriff einsetzt, führt Schläge mit solcher Wucht, dass sie den Gegner 2 Runden lang betäuben, wenn ihm ein Rettungswurf -4 gegen Tod misslingt. Die Fähigkeit wirkt 2 Runden lang.

Kritischer Schlag

Die intimen Kenntnisse über lebenswichtige Punkte am Körper des Gegners geben einem Krieger von hohen Graden einmal am Tag die Gelegenheit, alle Angriffe einer Runde auf einen dieser lebenswichtigen Bereiche zu konzentrieren. Mit Hilfe dieser Fähigkeit erreicht jeder Angriffswurf der nächsten Runde eine natürliche 20, einen kritischen Wert.

Voraussetzung: Heftiger Angriff

Niederschmettern

Mit der Niederschmettern-Fähigkeit erhält der Krieger die Möglichkeit, einen massiven Schlag auszuführen, der den Gegner beträchtlich zurückwirft und für eine Runde betäubt. Alle Angriffe, die in der ersten Runde durchgeführt werden, sind kritische Treffer. Die Fähigkeit bleibt 2 Runden lang erhalten.

Kriegsschrei

Wenn der Krieger diese Fähigkeit einsetzt, stößt er einen äußerst lauten und furchterregenden Kriegsschrei aus. Alle Gegner in 9 m Radius, deren Rettungswurf gegen Zauber scheitert, sind vor Furcht betäubt.

Zähigkeit

Ein Krieger mit dieser Fähigkeit kann in Zeiten der Gefahr besondere Kraftreserven entfesseln. Er erhält dadurch 40% Resistenz gegen jede Art von körperlichem Schaden. Die Fähigkeit hat eine Wirkungsdauer von einer Runde je 2 Stufen des Kriegers.

Barde

Dornenfalle stellen

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Spitzbube eine äußerst hinterhältige Falle stellen, die Dornen verschleudert, wenn sie ausgelöst wird. Sie verursacht 20W6 Schadenspunkte.

Explosionsfalle stellen

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Spitzbube eine Falle aufstellen, die einen Feuerball wirkt, wenn sie aktiviert wird. Sie verursacht 10W6 Schadenspunkte (ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden) und wirft Gegner zu Boden.

Zeitfalle stellen

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Spitzbube eine magische Falle stellen, die, wenn sie ausgelöst wird, eine schwächere Version von Zeitstopp wirkt. 10 Sekunden lang verlangsamt sich der Ablauf der Zeit für alle außer den Spitzbuben. Viele Spitzbuben nutzen die Auswirkung dieser Falle, um sich hinter einen Gegner zu manövrieren und von dort aus einen hinterhältigen Angriff zu starten.

Entrinnen

Der ohnehin schon sehr gut ausgeprägte Überlebensinstinkt des Spitzbuben wird durch den Einsatz dieser Fähigkeit noch weiter geschärft. Entrinnen hat eine Wirkungsdauer von 3 Runden und gewährt während dieser Zeit -4 auf RK und einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

Verbessertes Entrinnen

Die Fähigkeit stellt eine verbesserte Version von Entrinnen dar. Sie gibt -6 auf RK und einen Bonus von +3 auf alle Rettungswürfe. Der Spitzbube bewegt sich so rasch, dass sich sein Bewegungstempo um 2 erhöht und dass er von normalen Fernkampfwaffen nicht getroffen werden kann. Verbessertes Entrinnen hat eine Wirkungsdauer von 5 Runden.

Voraussetzung: Entrinnen

Beliebigen Gegenstand benutzen

Spitzbuben sind stolz darauf, alle Ressourcen einsetzen zu können, die ihnen gerade zur Verfügung stehen. Mit Hilfe dieser Fähigkeit erstreckt sich das grundlegende Talent zur Improvisation, über das jeder Spitzbube verfügt, auch auf magische Gegenstände. Der Effekt dieser Fähigkeit ist permanent und gestattet dem Spitzbuben, jeden Gegenstand zu benutzen, auch wenn dessen Verwendung normalerweise auf Angehörige anderer Klassen beschränkt ist. Ein Spitzbube mit dieser Fähigkeit kann beispielsweise Zauberstecken und Schriftrollen, aber auch mächtige Waffen, die normalerweise einem Kämpfer vorbehalten wären, einsetzen.

Tod entrinnen

Mit einer unglaublichen Willensanstrengung kann ein hochstufiger Spitzbube dank dieser Fähigkeit oft dem sicheren Tod entrinnen. Die Wirkungsdauer der Fähigkeit beträgt 5 Runden. Der Spitzbube erhält +5 auf Rettungswürfe gegen Tod, +20 Trefferpunkte und ist außerdem für die Wirkungsdauer gegen Todesmagie immun.

Meuchelmord

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann ein erfahrener Dieb all die vielen Tricks, die er in zahllosen Kämpfen gelernt hat, geballt einsetzen und seinen Gegner so überrumpeln, dass jeder Schlag, den der Dieb in der nächsten Runde ausführt, wie ein Hinterhältiger Angriff zählt, d. h. der Multiplikator wird für eine Runde auf jeden Schlag des Diebes angewandt.

Alchemie

Ein erfahrener Spitzbube hat im Verlauf seiner Abenteurerlaufbahn schon so viel mit Tränken zu tun gehabt, dass er mit Hilfe der Fähigkeit Alchemie selbst Tränke herstellen kann. Einmal täglich kann der Spitzbube einen Trank herstellen. Er wird auf nachfolgender Tabelle ausgewürfelt:

- 1) Trank der Meisterdiebeskunst
- 2) Wahrnehmungstrank
- 3) Konzentrierter Heiltrank
- 4) Extrastarker Heiltrank
- 5) Regenerationstrank
- 6) Gegengift
- 7) Geschwindigkeitsöl
- 8) Trank der Frostriesenstärke (kann nur von Dieben und Barden verwendet werden)
- 9) Schriftrollen anfertigen

Diese Fähigkeit erlaubt es einem Spitzbuben, Zauberrollen der unteren und mittleren Stufe selbst zu schreiben. Die Rollen, die der Spitzbube verfassen kann, werden zufällig aus folgender Liste ausgewählt:

- 1) Magisches Geschoss
- 2) Hast
- 3) Feuerball
- 4) Magie bannen
- 5) Bezauberung des Berserkers
- 6) Unsichtbarkeit
- 7) Kältekegel
- 8) Monster herbeizaubern I
- 9) Monster herbeizaubern II

Voraussetzung:

Beliebigen Gegenstand
verwenden muss
beherrscht werden.



Schriftrollen anfertigen

Diese Fähigkeit erlaubt es einem Spitzbuben, Zauberrollen der unteren und mittleren Stufe selbst zu schreiben. Die Rollen, die der Spitzbube verfassen kann, werden zufällig aus folgender Liste ausgewählt:

- 1) Magisches Geschoss
- 2) Hast
- 3) Feuerball
- 4) Magie bannen
- 5) Bezauberung des Berserkers
- 6) Unsichtbarkeit
- 7) Kältekegel
- 8) Monster herbeizaubern I
- 9) Monster herbeizaubern II

Voraussetzung: Beliebigen Gegenstand verwenden muss beherrscht werden.

Verbessertes Bardenlied

Das Verbesserte Bardenlied stellt eine starke Unterstützung für den Barden und seine Verbündeten dar. Der Barde selbst erhält -10 auf RK und 10% Magieresistenz, durch die starke Magie des Bardenlieds. Die Verbündeten des Bardens erhalten +4 auf Trefferwürfe, +4 auf Schaden, -4 auf RK, +5% Magieresistenz, Immunität gegen normale Waffen und sind immun gegen Furcht, Betäubung und Verwirrung.

Die Auswirkungen dieser Fähigkeit ersetzen die Auswirkungen des normalen Bardenlieds.

Magische Flöte

Diese Fähigkeit erschafft eine magische Flöte, die aus reiner, magischer Energie besteht.

Wenn man auf der Flöte spielt, kann man dadurch folgende Zauber wirken:

Furcht widerstehen (ganze Gruppe) - 1 Ladung

Kugel der Unverwundbarkeit - 1 Ladung

Verzögerter Feuerball - 3 Ladungen

Die zauberähnlichen Fähigkeiten der Flöte werden wie die Fähigkeiten eines Stabes eingesetzt. Nach einem Tag löst sich die Flöte in Luft auf.

Dieb

Dornenfalle stellen

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Spitzbube eine äußerst hinterhältige Falle stellen, die Dornen verschleudert, wenn sie ausgelöst wird. Sie verursacht 20W6 Schadenspunkte.

Explosionsfalle stellen

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Spitzbube eine Falle aufstellen, die einen Feuerball wirkt, wenn sie aktiviert wird. Sie verursacht 10W6 Schadenspunkte (ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden) und wirft Gegner zu Boden.

Zeitfalle stellen

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Spitzbube eine magische Falle stellen, die, wenn sie ausgelöst wird, eine schwächere Version von Zeitstopp wirkt. 10 Sekunden lang verlangsamt sich der Ablauf der Zeit für alle außer den Spitzbuben. Viele Spitzbuben nutzen die Auswirkung dieser Falle, um sich hinter einen Gegner zu manövrieren und von dort aus einen hinterhältigen Angriff zu starten.

Entrinnen

Der ohnehin schon sehr gut ausgeprägte Überlebensinstinkt des Spitzbuben wird durch den Einsatz dieser Fähigkeit noch weiter geschärft. Entrinnen hat eine Wirkungsdauer von 3 Runden und gewährt während dieser Zeit -4 auf RK und einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

Verbessertes Entrinnen

Die Fähigkeit stellt eine verbesserte Version von Entrinnen dar. Sie gibt -6 auf RK und einen Bonus von +3 auf alle Rettungswürfe. Der Spitzbube bewegt sich so rasch, dass sich sein Bewegungstempo um 2 erhöht und dass er von normalen Fernkampfaffen nicht getroffen werden kann. Verbessertes Entrinnen hat eine Wirkungsdauer von 5 Runden.

Voraussetzung: Entrinnen

Beliebigen Gegenstand benutzen

Spitzbuben sind stolz darauf, alle Ressourcen einsetzen zu können, die ihnen gerade zur Verfügung stehen. Mit Hilfe dieser Fähigkeit erstreckt sich das grundlegende Talent zur Improvisation, über das jeder Spitzbube verfügt, auch auf magische Gegenstände. Der Effekt dieser Fähigkeit ist permanent und gestattet dem Spitzbuben, jeden Gegenstand zu benutzen, auch wenn dessen Verwendung normalerweise auf Angehörige anderer Klassen beschränkt ist. Ein Spitzbube mit dieser Fähigkeit kann beispielsweise Zauberstecken und Schriftrollen, aber auch mächtige Waffen, die normalerweise einem Kämpfer vorbehalten wären, einsetzen.

Wirbelwindangriff (nur Säbelrassler)

Wenn ein Krieger den Wirbelwindangriff einsetzt, geht ein wahrer Schlaghagel auf seine Gegner nieder. Der Einsatz der Fähigkeit erhöht die Anzahl der Angriffe je Runde auf 10. Der Krieger erleidet allerdings +4 auf THAC0 und -4 auf angerichteten Schaden. Der Wirbelwindangriff dauert eine Runde.

Tod entrinnen

Mit einer unglaublichen Willensanstrengung kann ein hochstufiger Spitzbube dank dieser Fähigkeit oft dem sicheren Tod entrinnen. Die Wirkungsdauer der Fähigkeit beträgt 5 Runden. Der Spitzbube erhält +5 auf Rettungswürfe gegen Tod, +20 Trefferpunkte und ist außerdem für die Wirkungsdauer gegen Todesmagie immun.

Meuchelmord

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann ein erfahrener Dieb all die vielen Tricks, die er in zahllosen Kämpfen gelernt hat, geballt einsetzen und seinen Gegner so überrumpeln, dass jeder Schlag, den der Dieb in der nächsten Runde ausführt, wie ein Hinterhältiger Angriff zählt, d. h. der Multiplikator wird für eine Runde auf jeden Schlag des Diebes angewandt.

Alchemie

Ein erfahrener Spitzbube hat im Verlauf seiner Abenteurerlaufbahn schon so viel mit Tränken zu tun gehabt, dass er mit Hilfe der Fähigkeit Alchemie selbst Tränke herstellen kann.

Einmal täglich kann der Spitzbube einen Trank herstellen. Er wird auf nachfolgender Tabelle ausgewürfelt:

- 1) Trank der Meisterdiebeskunst
 - 2) Wahrnehmungstrank
 - 3) Konzentrierter Heiltrank
 - 4) Extrastarker Heiltrank
 - 5) Regenerationstrank
 - 6) Gegengift
 - 7) Geschwindigkeitsöl
 - 8) Trank der Frostriesenstärke (kann nur von Dieben und Bardern verwendet werden)
- Schriftrollen anfertigen

Diese Fähigkeit erlaubt es einem Spitzbuben, Zauberrollen der unteren und mittleren Stufe

selbst zu schreiben. Die Rollen, die der Spitzbube verfassen kann, werden zufällig aus folgender Liste ausgewählt:

- 1) Magisches Geschoss
- 2) Hast
- 3) Feuerball
- 4) Magie bannen
- 5) Bezauberung des Berserkers
- 6) Unsichtbarkeit
- 7) Kältekegel
- 8) Monster herbeizaubern I
- 9) Monster herbeizaubern II

Voraussetzung: Beliebigen Gegenstand verwenden muss beherrscht werden.

Schriftrollen anfertigen

Diese Fähigkeit erlaubt es einem Spitzbuben, Zauberrollen der unteren und mittleren Stufe selbst zu schreiben. Die Rollen, die der Spitzbube verfassen kann, werden zufällig aus folgender Liste ausgewählt:

- 1) Magisches Geschoss
- 2) Hast
- 3) Feuerball
- 4) Magie bannen
- 5) Bezauberung des Berserkers
- 6) Unsichtbarkeit
- 7) Kältekegel
- 8) Monster herbeizaubern I
- 9) Monster herbeizaubern II

Voraussetzung: Beliebigen Gegenstand verwenden muss beherrscht werden.

Druide

Energieklingen (Alle Schulen)

Grad: 10

Reichweite: Speziell

Wirkungsdauer: 4 Phasen

Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber erzeugt so genannte Energieklingen. Sie haben die Form von Scheiben aus reiner Energie, die man werfen kann. Sie geben -10 auf ETW0 und verursachen 1W4+5 SP durch Fernkampf, sowie 1W10 SP durch Elektrizität. Der Zauber erzeugt eine derartige Scheibe aus Energie je Stufe des Zaubernden. So lang der Zaubernde die Energiescheiben als Waffe ausgerüstet hat, hat er 9 Angriffe je Runde.

Sturm der Vergeltung

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 90 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: 9 m Radius

Rettungswurf: Speziell

Der Zauber lässt die Erde erbeben und den Himmel zürnen. Alle Feinde des Zaubernden werden von Säureregen, Erdbeben und Blitzschlägen getroffen. Alle Feinde der 8. oder einer niedrigeren Stufe werden augenblicklich getötet. Die Überlebenden werden von giftigen Säureregen und Blitzschlägen getroffen. Der Sturm der Vergeltung tobt 3 Runden. Die Opfer erleiden in jeder Runde 1W6 SP durch Elektrizität, 1W6 SP durch Feuer und 1W6 SP durch Säure. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden. In der ersten Runde müssen die Opfer außerdem einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Tod bestehen oder durch die Einwirkung des Gifts sterben.

Elementarschwarm

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 10 m

Wirkungsdauer: 10 Runden

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Der Zauber zapft die Energien der Natur an, um 2 Elementare mit je 16 Trefferwürfeln herbeizuzaubern. Ob es sich um Erd-, Luft- oder Feuerelementare handelt, entscheidet der Zufall. Die Elementare bleiben 10 Runden und dienen dem Zaubernden. Zu 10% ruft der Zauber statt den Elementaren einen Elementarprinzen herbei. Diese Elementarprinzen sind die Herrscher aller Elementare auf ihrer jeweiligen Ebene. Der Elementarprinz der Luft heißt Chan. Der Elementarprinz der Erde heißt Sunnis und der Elementarprinz des Feuers Zaaman Rul.

Höherer Elementarschwarm

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 10 m

Wirkungsdauer: 10 Runden

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Druiden, die ja eine stärkere Verbindung zu den Elementen haben als Kleriker, können diese mächtigere Version von Elementarschwarm einsetzen. Durch diesen Zauber wird auf jeden Fall einer der Elementarprinzen herbeigezaubert. Ob es sich um den Elementarprinzen von Luft, Erde oder Feuer handelt, wird zufällig ermittelt. Der Elementarprinz bleibt 10 Runden lang anwesend und dient in dieser Zeit dem Zaubernden.

Voraussetzungen: Elementarschwarm

Klingenkugel (Hervorrufung)

Grad: Auftragszauber

Sicherungszyklus, Erschaffungszyklus

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Phase

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Speziell

Der Priester erzeugt mit diesem Zauber eine Kugel aus rasiermesserscharfen Klingen, die ihn umgibt und so ein fast undurchdringliches Hindernis darstellt. Jedes Wesen, das durch die wirbelnden Klingen hindurch will, erleidet 10W10 Schadenspunkte. Wesen, die sich im Wirkungsbereich der Klingen aufhalten, wenn der Zauber gewirkt wird, steht ein Rettungswurf -2 gegen Zauber zu. Gelingt der Rettungswurf, erleidet das Wesen keinen Schaden. Die Klingenkugel bleibt 10 Runden bestehen.

Deva herbeizaubern (Herbeirufung/Beschwörung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 40 m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber öffnet ein himmlisches Tor, durch das eine engelsgleiche Deva tritt, die an der Seite des Zaubers kämpft, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder bis der irdische Avatar der Deva vernichtet wird.

Gefallene Deva herbeizaubern (Herbeirufung/Beschwörung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 40 m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber öffnet ein Tor in den Abyss, durch das eine dämonische Deva tritt, die an der Seite des Zaubers kämpft, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder bis der irdische Avatar der Deva vernichtet wird. Das letzte Siegel öffnen

Ich habe das Rätsel mit den farbigen Kugeln gelöst und somit bewiesen, dass mein Verstand würdig ist. Ich nehme jedoch an, dass ich das letzte Siegel erst öffnen kann, wenn ich über alle drei Schlüssel verfüge: Herz, Verstand und Geist.

Implosion (Hervorrufung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: Sichtweite des Zaubers

Wirkungsdauer: 2 Runden

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: Speziell

Der Zauber erzeugt eine Spalte unter dem Ziel, in die es stürzt. Kurz darauf schließt sich die Erdspalte in Form einer Implosion, wodurch das Opfer zerquetscht und verbrannt wird. Das Opfer wird 1 Runde lang festgehalten und erleidet 10W10 Schadenspunkte durch Feuer und 10W10 Schadenspunkte durch Wucht Waffen. Gelingt dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber, erleidet es halben Schaden.

Massenerweckung (Nekromantie)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: Sichtweite des Zaubers

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Bis zu 5 Gruppenmitglieder

Rettungswurf: Speziell

Der Zauber stellt eine mächtigere Version von Tote erwecken dar. Er kann bis zu 5 Gruppenmitglieder gleichzeitig von den Tote erwecken und heilt außerdem 3W10 +1 Trefferpunkte je Stufe des Zaubers. Die wiedererweckten Gruppenmitglieder können die fehlenden Trefferpunkte entweder auf natürlichem oder magischem Weg heilen. Der Zauber kann verwendet werden, um Zwerge, Gnomen, Halbelfen, Halblinge, Elfen, Halb-Orks oder Menschen wiederzubeleben.

Aura des Flammenden Todes (Hervorrufung, Veränderung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Runde pro 2 Stufen

Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde

Rettungswurf: Keiner

Der Zaubernde wird durch eine extrem heiße Flammenaura umhüllt, die Feinden Schaden zufügt und den Zaubernden selbst schützt. Der Zaubernde erhält 90% Feuerresistenz und -4 auf RK. Jeder Angreifer, der den Zaubernden aus einer Entfernung von maximal 1,50 m mit einer Waffe oder einem Zauber angreift, erleidet 2W10+2 Schadenspunkte durch Feuer. Die intensive Hitze schützt den Zaubernden vor Schaden durch alle normalen Waffen, egal ob es sich dabei um Nah- oder Fernkampfaffen handelt.

Gestaltwandel: Feuerelementar

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 5 Phasen

Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde

Rettungswurf: Nein

Der Druide greift direkt auf die Macht des Elements Feuer zu, um sich in einen mächtigen Feuerelementar mit 24 TW und immenser Stärke zu verwandeln. In der Elementargestalt hat der Druide RK -5 und ETW0 2. Er richtet mit einem Schlag 1W10 Schadenspunkte im Nahkampf und 1W10 Schadenspunkte durch Feuer an. Wenn er wieder seine normale Gestalt annimmt, erhält er 3W10 Trefferpunkte zurück, falls er zu diesem Zeitpunkt verwundet ist.

Gestaltwandel: Erdelementar

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 5 Phasen

Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde

Rettungswurf: Nein

Der Druide greift direkt auf die Macht des Elements Erde zu, um sich in einen mächtigen Erdelementar mit 24 TW und immenser Stärke zu verwandeln. In der Elementargestalt hat der Druide RK -5 und ETW0 2. Er richtet mit einem Schlag 2W10 Schadenspunkte wie durch Wuchtwaffen an. Wenn er wieder seine normale Gestalt annimmt, erhält er 3W10 Trefferpunkte zurück, falls er zu diesem Zeitpunkt verwundet ist.

Magier und Hexenmeister

Energieklingen (Alle Schulen)

Grad: 10

Reichweite: Speziell

Wirkungsdauer: 4 Phasen

Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber erzeugt so genannte Energieklingen. Sie haben die Form von Scheiben aus reiner Energie, die man werfen kann. Sie geben -10 auf ETW0 und verursachen 1W4+5 SP durch Fernkampf, sowie 1W10 SP durch Elektrizität. Der Zauber erzeugt eine derartige Scheibe aus

Energie je Stufe des Zaubernden. So lang der Zaubernde die Energiescheiben als Waffe ausgerüstet hat, hat er 9 Angriffe je Runde.

Verbesserte Beschleunigung (Alle Schulen)

Grad: 10

Reichweite: Unbegrenzt

Wirkungsdauer: 2 Runden

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Speziell

Verbesserte Beschleunigung sorgt dafür, dass der Magier nicht mehr zwischen dem Wirken zweier Zauber eine Pause einlegen muss. Das heißt, er kann Zauber direkt hintereinander wirken. Die Wirkungsdauer der Verbesserten Beschleunigung beträgt 2 Runden.

Drachenodem (Alle Schulen)

Grad: 10

Reichweite: Sichtweite des Zaubernden

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: 9 m Radius

Rettungswurf: Speziell

Der Zauber lässt den Kopf eines Roten Drachen erscheinen. Dieser speit mit der Stärke eines erwachsenen Roten Drachen Feuer. Alles im Wirkungsbereich erleidet durch die enorme Feuersbrunst 20W10 Schadenspunkte. Außerdem wirft die Wucht des Drachenodems die Gegner von den Füßen und treibt sie vom Zaubernden weg. Jedem der Opfer steht ein Rettungswurf zu. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet man nur halben Schaden und wird nicht umgeworfen.

Der Zauber fügt den eigenen Gruppenmitgliedern keinen Schaden zu.

Planetar herbeizaubern (Alle Schulen)

Grad: 10

Reichweite: 40 m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber öffnet ein himmlisches Tor, durch das der Avatar eines Planetars tritt, der an der Seite des Zaubernden kämpft, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder der Avatar des Planetars vernichtet wird.

Dunklen Planetar herbeizaubern (Alle Schulen)

Grad: 10

Reichweite: 40 m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber öffnet ein Tor in den Abyss, durch das der Avatar eines gefallenen Planetars tritt, der an der Seite des Zaubernden kämpft, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder der Avatar des Planetars vernichtet wird.

Komet (Alle Schulen)

Grad: 10

Reichweite: 90 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: 9 m Radius

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber stellt eine mächtigere und besser anwendbare Form des Meteorschwarms dar. Ein großer Meteor oder Komet schlägt an der gewünschten Stelle auf und beschädigt alle Feinde entlang seiner Flugbahn. Durch den Aufschlag entsteht eine mächtige Schockwelle, die alle Feinde zu Boden wirft. Jeder, der zu Boden geworfen wird, muss einen Rettungswurf gegen Lähmung bestehen, oder er ist für 1W4 Runden betäubt. Der Komet richtet 10W10 Schadenspunkte an.

Der Zauber fügt den eigenen Gruppenmitgliedern keinen Schaden zu.

Zusätzlicher Zauber des 6. Grades

Zusätzlicher Zauber des 7. Grades

Zusätzlicher Zauber des 8. Grades

Kleriker

Energieklingen (Alle Schulen)

Grad: 10

Reichweite: Speziell

Wirkungsdauer: 4 Phasen

Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber erzeugt so genannte Energieklingen. Sie haben die Form von Scheiben aus reiner Energie, die man werfen kann. Sie geben -10 auf ETW0 und verursachen 1W4+5 SP durch Fernkampf, sowie 1W10 SP durch Elektrizität. Der Zauber erzeugt eine derartige Scheibe aus Energie je Stufe des Zaubernden. So lang der Zaubernde die Energiescheiben als Waffe ausgerüstet hat, hat er 9 Angriffe je Runde.

Sturm der Vergeltung

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 90 m

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: 9 m Radius

Rettungswurf: Speziell

Der Zauber lässt die Erde erbeben und den Himmel zürnen. Alle Feinde des Zaubernden werden von Säureregen, Erdbeben und Blitzschlägen getroffen.

Alle Feinde der 8. oder einer niedrigeren Stufe werden augenblicklich getötet. Die Überlebenden werden von giftigen Säureregen und Blitzschlägen getroffen. Der Sturm der Vergeltung tobt 3 Runden. Die Opfer erleiden in jeder Runde 1W6 SP durch Elektrizität, 1W6 SP durch Feuer und 1W6 SP durch Säure. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden. In der ersten Runde müssen die Opfer außerdem einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Tod bestehen oder durch die Einwirkung des Gifts sterben.

Elementarschwarm

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 10 m

Wirkungsdauer: 10 Runden

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Der Zauber zapft die Energien der Natur an, um 2 Elementare mit je 16 Trefferwürfeln herbeizuzaubern. Ob es sich um Erd-, Luft- oder Feuerelementare handelt, entscheidet der Zufall. Die Elementare bleiben 10 Runden und dienen dem Zaubernenden. Zu 10% ruft der Zauber statt den Elementaren einen Elementarprinzen herbei. Diese Elementarprinzen sind die Herrscher aller Elementare auf ihrer jeweiligen Ebene. Der Elementarprinz der Luft heißt Chan. Der Elementarprinz der Erde heißt Sunnis und der Elementarprinz des Feuers Zaaman Rul.

Klingenkugel (Hervorrufung)

Grad: Auftragszauber

Sicherungszyklus, Erschaffungszyklus

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Phase

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Speziell

Der Priester erzeugt mit diesem Zauber eine Kugel aus rasiermesserscharfen Klingen, die ihn umgibt und so ein fast undurchdringliches Hindernis darstellt. Jedes Wesen, das durch die wirbelnden Klingen hindurch will, erleidet 10W10 Schadenspunkte. Wesen, die sich im Wirkungsbereich der Klingen aufhalten, wenn der Zauber gewirkt wird, steht ein Rettungswurf -2 gegen Zauber zu. Gelingt der Rettungswurf, erleidet das Wesen keinen Schaden. Die Klingenkugel bleibt 10 Runden bestehen.

Deva herbeizaubern (Herbeirufung/Beschwörung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 40 m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber öffnet ein himmlisches Tor, durch das eine engelsgleiche Deva tritt, die an der Seite des Zaubernenden kämpft, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder bis der irdische Avatar der Deva vernichtet wird.

Gefallene Deva herbeizaubern (Herbeirufung/Beschwörung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 40 m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber öffnet ein Tor in den Abyss, durch das eine dämonische Deva tritt, die an der Seite des Zaubernenden kämpft, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder bis der irdische Avatar der Deva vernichtet wird. Das letzte Siegel öffnen

Ich habe das Rätsel mit den farbigen Kugeln gelöst und somit bewiesen, dass mein Verstand

würdig ist. Ich nehme jedoch an, dass ich das letzte Siegel erst öffnen kann, wenn ich über alle drei Schlüssel verfüge: Herz, Verstand und Geist.

Implosion (Hervorrufung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: Sichtweite des Zaubernden

Wirkungsdauer: 2 Runden

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: Speziell

Der Zauber erzeugt eine Spalte unter dem Ziel, in die es stürzt. Kurz darauf schließt sich die Erdspalte in Form einer Implosion, wodurch das Opfer zerquetscht und verbrannt wird. Das Opfer wird 1 Runde lang festgehalten und erleidet 10W10 Schadenspunkte durch Feuer und 10W10 Schadenspunkte durch Wucht Waffen. Gelingt dem Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber, erleidet es halben Schaden.

Massenerweckung (Nekromantie)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: Sichtweite des Zaubernden

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Bis zu 5 Gruppenmitglieder

Rettungswurf: Speziell

Der Zauber stellt eine mächtigere Version von Tote erwecken dar. Er kann bis zu 5 Gruppenmitglieder gleichzeitig von den Tote erwecken und heilt außerdem 3W10 +1 Trefferpunkte je Stufe des Zaubernden. Die wiedererweckten Gruppenmitglieder können die fehlenden Trefferpunkte entweder auf natürlichem oder magischem Weg heilen. Der Zauber kann verwendet werden, um Zwerge, Gnomen, Halbhelfen, Halblinge, Elfen, Halb-Orks oder Menschen wiederzubeleben.

Aura des Flammenden Todes (Hervorrufung, Veränderung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Runde pro 2 Stufen

Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Der Zaubernde

Rettungswurf: Keiner

Der Zaubernde wird durch eine extrem heiße Flammenaura umhüllt, die Feinden Schaden zufügt und den Zaubernden selbst schützt. Der Zaubernde erhält 90% Feuerresistenz und -4 auf RK. Jeder Angreifer, der den Zaubernden aus einer Entfernung von maximal 1,50 m mit einer Waffe oder einem Zauber angreift, erleidet 2W10+2 Schadenspunkte durch Feuer. Die intensive Hitze schützt den Zaubernden vor Schaden durch alle normalen Waffen, egal ob es sich dabei um Nah- oder Fernkampf Waffen handelt.

Paladin

Wirbelwindangriff

Wenn ein Krieger den Wirbelwindangriff einsetzt, geht ein wahrer Schlaghagel auf seine Gegner nieder. Der Einsatz der Fähigkeit erhöht die Anzahl der Angriffe je Runde auf 10. Der Krieger erleidet allerdings +4 auf THAC0 und -4 auf angerichteten Schaden. Der Wirbelwindangriff dauert eine Runde.

Mächtiger Wirbelwindangriff

Der Mächtige Wirbelwindangriff ist eine stärkere Version des normalen Wirbelwindangriffs. Der Krieger kann wie beim normalen Wirbelwindangriff eine Runde lang 10 Angriffe machen, erleidet aber im Gegensatz zum normalen Wirbelwindangriff keine Nachteile durch den Einsatz der Fähigkeit.

Voraussetzungen: Wirbelwindangriff

Todesschlag

Mit einem Todesschlag kann der hochstufige Krieger die Verteidigung seines Gegners mit tödlichen Konsequenzen durchschlagen. Wird die Fähigkeit eingesetzt, tötet der Krieger während der nächsten 2 Runden jedes Wesen der 10. oder einer niederen Stufe mit einem einzigen Schlag.

Mächtiger Todesschlag

Der Mächtige Todesschlag, ermöglicht es dem Krieger wie mit dem Todesschlag nicht besonders mächtige Gegner mit einem einzigen Schlag zu vernichten. Wird die Fähigkeit eingesetzt, tötet der Krieger während der nächsten 2 Runden jedes Wesen der 12. oder niederen Stufe mit einem einzigen Schlag.

Voraussetzungen: Todesschlag

Magie widerstehen

Diese Fähigkeit gestattet es dem Krieger dank seiner inneren Stärke vorübergehend feindseliger Magie zu widerstehen. Der Krieger erhält für 4 Runden eine Magieresistenz von 50%. Diese Fähigkeit ist mit Magieresistenz aus anderen Quellen nicht kumulativ. Wenn der Krieger also bereits über eine Magieresistenz von 50% oder höher verfügt, ist diese Fähigkeit völlig nutzlos.

Heftiger Angriff

Ein Krieger, der die Fähigkeit Heftiger Angriff einsetzt, führt Schläge mit solcher Wucht, dass sie den Gegner 2 Runden lang betäuben, wenn ihm ein Rettungswurf -4 gegen Tod misslingt. Die Fähigkeit wirkt 2 Runden lang.

Kritischer Schlag

Die intimen Kenntnisse über lebenswichtige Punkte am Körper des Gegners geben einem Krieger von hohen Graden einmal am Tag die Gelegenheit, alle Angriffe einer Runde auf einen dieser lebenswichtigen Bereiche zu konzentrieren. Mit Hilfe dieser Fähigkeit erreicht jeder Angriffswurf der nächsten Runde eine natürliche 20, einen kritischen Wert.

Voraussetzung: Heftiger Angriff

Niederschmettern

Mit der Niederschmettern-Fähigkeit erhält der Krieger die Möglichkeit, einen massiven Schlag auszuführen, der den Gegner beträchtlich zurückwirft und für eine Runde betäubt. Alle Angriffe, die in der ersten Runde durchgeführt werden, sind kritische Treffer. Die Fähigkeit bleibt 2 Runden lang erhalten.

Kriegsschrei

Wenn der Krieger diese Fähigkeit einsetzt, stößt er einen äußerst lauten und furchterregenden Kriegsschrei aus. Alle Gegner in 9 m Radius, deren Rettungswurf gegen Zauber scheitert, sind vor Furcht betäubt.

Zähigkeit

Ein Krieger mit dieser Fähigkeit kann in Zeiten der Gefahr besondere Kraftreserven entfesseln. Er erhält dadurch 40% Resistenz gegen jede Art von körperlichen Schaden. Die Fähigkeit hat eine Wirkungsdauer von einer Runde je 2 Stufen des Kriegers.

Deva herbeizaubern (Herbeirufung/Beschwörung)

Grad: Auftragszauber

Reichweite: 40 m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Keiner

Der Zauber öffnet ein himmlisches Tor, durch das eine engelsgleiche Deva tritt, die an der Seite des Zaubersenden kämpft, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder bis der irdische Avatar der Deva vernichtet wird.

Waldläufer

Wirbelwindangriff

Wenn ein Krieger den Wirbelwindangriff einsetzt, geht ein wahrer Schlaghagel auf seine Gegner nieder. Der Einsatz der Fähigkeit erhöht die Anzahl der Angriffe je Runde auf 10. Der Krieger erleidet allerdings +4 auf THAC0 und -4 auf angerichteten Schaden. Der Wirbelwindangriff dauert eine Runde.

Mächtiger Wirbelwindangriff

Der Mächtige Wirbelwindangriff ist eine stärkere Version des normalen Wirbelwindangriffs. Der Krieger kann wie beim normalen Wirbelwindangriff eine Runde lang 10 Angriffe machen, erleidet aber im Gegensatz zum normalen Wirbelwindangriff keine Nachteile durch den Einsatz der Fähigkeit.

Voraussetzungen: Wirbelwindangriff

Todesschlag

Mit einem Todesschlag kann der hochstufige Krieger die Verteidigung seines Gegners mit tödlichen Konsequenzen durchschlagen. Wird die Fähigkeit eingesetzt, tötet der Krieger während der nächsten 2 Runden jedes Wesen der 10. oder einer niederen Stufe mit einem einzigen Schlag.

Mächtiger Todesschlag

Der Mächtige Todesschlag, ermöglicht es dem Krieger wie mit dem Todesschlag nicht besonders mächtige Gegner mit einem einzigen Schlag zu vernichten. Wird die Fähigkeit eingesetzt, tötet der Krieger während der nächsten 2 Runden jedes Wesen der 12. oder niederen Stufe mit einem einzigen Schlag.

Voraussetzungen: Todesschlag

Magie widerstehen

Diese Fähigkeit gestattet es dem Krieger dank seiner inneren Stärke vorübergehend feindseliger Magie zu widerstehen. Der Krieger erhält für 4 Runden eine Magieresistenz von 50%. Diese Fähigkeit ist mit Magieresistenz aus anderen Quellen nicht kumulativ. Wenn der Krieger also bereits über eine Magieresistenz von 50% oder höher verfügt, ist diese Fähigkeit völlig nutzlos.

Heftiger Angriff

Ein Krieger, der die Fähigkeit Heftiger Angriff einsetzt, führt Schläge mit solcher Wucht, dass sie den Gegner 2 Runden lang betäuben, wenn ihm ein Rettungswurf -4 gegen Tod misslingt. Die Fähigkeit wirkt 2 Runden lang.

Kritischer Schlag

Die intimen Kenntnisse über lebenswichtige Punkte am Körper des Gegners geben einem Krieger von hohen Graden einmal am Tag die Gelegenheit, alle Angriffe einer Runde auf einen dieser lebenswichtigen Bereiche zu konzentrieren. Mit Hilfe dieser Fähigkeit erreicht jeder Angriffswurf der nächsten Runde eine natürliche 20, einen kritischen Wert.

Voraussetzung: Heftiger Angriff

Niederschmettern

Mit der Niederschmettern-Fähigkeit erhält der Krieger die Möglichkeit, einen massiven Schlag auszuführen, der den Gegner beträchtlich zurückwirft und für eine Runde betäubt. Alle Angriffe, die in der ersten Runde durchgeführt werden, sind kritische Treffer. Die Fähigkeit bleibt 2 Runden lang erhalten.

Kriegsschrei

Wenn der Krieger diese Fähigkeit einsetzt, stößt er einen äußerst lauten und furchterregenden Kriegsschrei aus. Alle Gegner in 9 m Radius, deren Rettungswurf gegen Zauber scheitert, sind vor Furcht betäubt.

Zähigkeit

Ein Krieger mit dieser Fähigkeit kann in Zeiten der Gefahr besondere Kraftreserven entfesseln. Er erhält dadurch 40% Resistenz gegen jede Art von körperlichem Schaden. Die Fähigkeit hat eine Wirkungsdauer von einer Runde je 2 Stufen des Kriegers.

Spuren lesen

Ein Waldläufer mit dieser Fähigkeit verfügt über ein genaues Wissen über die verschiedensten Kreaturen: wo sie leben und welche Spuren sie hinterlassen. Der Waldläufer kann mit dieser Fähigkeit feststellen, welche Arten von Kreaturen in dem Gebiet leben, in dem er sich gerade aufhält. Rote Pfeile am Bildschirmrand zeigen in die ungefähre Richtung, in der sich Kreaturen in dem Gebiet befinden, in dem sich der Waldläufer aufhält.



Monster

Magiegolem



Golems... ihr kennt sie alle. Groß, dumm und langsam. Magie hat bei ihnen wenig Sinn. Ihr haltet eure Zauberer hinten in Sicherheit und schlagt gehörig mit euren Kämpfern auf sie ein. Doch als ihr plötzlich eure Zauber, am anderen Ende des Raumes, in tödlichen Strahlen purer Energie verbrennen seht, realisiert ihr, dass dieser besondere Golem eine ganz neue Herausforderung darstellt.

Scheinbar eine entsetzliche Mutation unglückseliger Zauberer, die in den Zonen der wilden Magie gefangen sind. Der seltene Magiegolem erscheint als eine glühende blaue humanoide Form. Bestehend aus purer magischer Energie, lebt der Magiegolem davon, Magie in jeglicher Form zu absorbieren. Zauber, die auf diese fürchterliche Kreatur angewendet werden, werden ebenso wie magisch geladene Gegenstände, die der Aura des Golem zu nahe kommen, augenblicklich absorbiert. Im Gegensatz zu der brutalen physikalischen Kraft, der meisten anderen Golemarten, greifen Magiegolems mit verwüstenden Strahlen purer Energie an. Die Reichweite des verwüstenden Schwallb ist so groß, dass nur Wenige in der Lage sind ihnen zu entfliehen, bevor sie von den tödlichen Strahlen ausgelöscht werden.

Feuerriesen



Ihr wisst sicherlich bereits aus früheren Abenteuern, dass die Größe nicht immer das beste Indiz für einen starken Gegner ist. Doch wenn ihr höher und höher in die Augen eines Feuerriesen starrt, ist es schon schwer daran zu denken. Dennoch gilt, je größer sie sind, desto härter fallen sie... hoffentlich.

Dreieinhalb Meter hoch und halb so breit, zumindest an den Schultern, zählen Feuerriesen zu den größten ihrer Art. Wenn sie zuschlagen, schmerzt es! Als ob ihre gewaltige Stärke und Größe nicht schon ausreichen würden, um sie zu einem furchtbaren Gegner zu machen. Sind Feuerriesen dafür bekannt magische Waffen, Rüstungen und Tränke zu benutzen, um das Ausmaß der Verwüstung und Blutbänder auf eurer Seite zu erhöhen.



Szenarien

Die Wachende Festung

Der Thron des Bhaal Add-In Teil erstreckt sich über den riesigen Kerkerkomplex der Wachenden Festung. Sobald ihr Thron des Bhaals installiert, wird sie in eure normale Schatten von Amn Weltkarte eingebettet. Ihr könnt sie betreten wann immer ihr wollt, solltet dafür aber zumindest eine Party der 10. Stufe haben, bevor ihr euch hineinwagt. Die Wachende Festung macht ca. die Hälfte des Erweiterungssets aus und kann sowohl von Schatten von Amn, als auch vom Thron des Bhaal Szenario betreten werden, da die Festung auf beiden Karten erscheint.

Da es grundsätzlich angedacht ist, dass Gruppen, die grade mit dem 2. Kapitel fertig sind (Charaktere der 10. Stufe), sowie hochstufige Charaktere in die Wachende Festung vorrücken können, hat sich Bioware für die Festung und alle anderen Thron des Bhaal Areale zusätzliche Skripte einfallen lassen. Diese spezifizieren auf den ersten 3 Ebenen des Dungeons die Stärke eurer Party, sodass die weiteren Level eine Herausforderung für Charaktere jeder Stufe darstellen.

Hier ist ein kleiner Ausschnitt dessen was ihr sehen werdet, wenn ihr das Randgebiet der Wachenden Festung betretet:

Gerüchte, von uralten Ruinen und unglaublichen Schätzen, erreichen oft die Ohren von Gruppen, die die Schwertküste entlang reisen. Doch keine Geschichte scheint so gewinnbringend wie die der Wachenden Festung. Die Ruinen stehen noch, so wird behauptet, und eine religiöse Gruppe, die als der Ritterorden der Wachsamten bekannt ist, hat die Helden von weit und fern aufgerufen, sie in ihrem gefährlichem Kreuzzug zu unterstützen.

Einzelheiten sind selten aber die Neugierde leitet eure Gruppe zu der Lichtung der Festung. Einem verlassenem Ort, an dem der Wind euch von uralten Feinden flüstert.

Komplettlösung Kapitel 8

Der Wald der Gesichter



Die abschließenden Worte von Königin Ellesime sind nicht das letzte was ihr vernehmt, sondern der Anbeginn eines neuen Abenteuers, das euch nach der Vernichtung Jon Irenicus bevorsteht.

Der Wind in diesen Wäldern lehrt euch viele Geheimnisse, die die Steingesichter seit Jahren hüten. Willkommen im Wald der Gesichter, wo die Götter selbst Worte für Propheten wie euch hinterlassen haben.

Nun, wo euch die Chance geboten wird, ergreift sie und unterhaltet euch mit den riesigen uralten Steingesichtern. Nur wenig Zeit vergeht, bis Illasera erscheint und als hättet ihr es euch nicht anders gedacht, ist sie euch in kürzester Zeit feindlich gesonnen. Wie ihr erfahrt ist Illasera (98 TP) ebenfalls ein Kind Bhaals. Der Kampf gegen sie hängt, wie viele der folgenden, von der Stärke (Charakteranzahl, Stufen etc.) eurer Party ab. Sobald ihr sie besiegt habt und versucht euch ein weiteres Mal zu bewegen, brecht ihr zusammen, um Augenblicke später erneut in der Hölle aufzuwachen.

Der Einsprengsel



- Legende:
- (1) NSC-Teleporter
- (2) Ausgang
- (3) 1. Herausforderung

Solar begrüßt euch in eurer Höllenfestung. Wie die Steingesichter zuvor, redet sie in einer sehr kryptischen Weise, die viel Spielraum in ihren Antworten hinterlassen. Sie erwähnt jedoch, dass Alaundo ihr Diener war, was bedeutet, dass sie definitiv etwas von seiner Prophezeiung und euren Kräften weiß. Mit ihrem Verschwinden erscheint ein alter Bekannter von euch. Sarevok scheint jedoch anders als jemals zuvor. Tatsächlich ist er nur ein Schatten seines früheren selbst. Der nur existiert, weil ihr unaufhaltsam an ihn denken müsst. Wie auch immer, weiß er einiges über diesen Ort zu berichten. Wie er euch mitteilt, habt ihr es vollbracht, diese Unterebene innerhalb Bhaals Reich zu erzeugen, die euch derzeit von der restlichen Ebene abkapselt. Sarevok wohnte der Entstehung dieses Einsprengsels bei und ließ sich hier nieder, um euch ein Geschäft vorzuschlagen. Er möchte wieder leben und im Austausch dafür stellt er euch sein Wissen zur Verfügung (eigentlich habt ihr nicht wirklich eine Wahl, denn um diesen Ort verlassen zu können, müsst ihr ihn zum Leben erwecken). Sarevoks neues Leben kommt jedoch nicht von ungefähr, er benötigt ein Stück eurer Seele um weiterzuleben. Falls euch eure Seele zu wertvoll ist und ihr Imoen in eurer Gruppe habt, könnt ihr sie darum bitten, ein Stück ihrer Seele abzugeben. Durch wenn auch immer zum Leben erweckt, gibt Sarevok den Weg zur ersten Herausforderung (3) frei, die ihr laut ihm alleine bestehen solltet, sagt euch, dass ihr eventuell mal in der belagerten Stadt Saradush vorbeischnellen solltet und möchte sodann eurer Party beitreten. Ob er sich eurer Gruppe anschließen darf, liegt natürlich wie immer bei euch, doch eins sei verraten, Sarevok ist der mit Sicherheit beste NSC Kämpfer den ihr kriegen könnt.

Nun wo euch die volle Bewegungsfreiheit zurückgegeben wurde, könnt ihr euch aber ebenfalls gerne jeden anderen NSC herbei beschwören. Hierzu müsst ihr lediglich auf die Gesichterbildnisse (1) links und rechts vom Ausgang (2) des Einsprengsels klicken.

Das Einsprengsel ist ein Ort, an den ihr euch jederzeit Teleportieren könnt, d.h. ihr könnt mal kurz aus dem tiefsten Dungeon verschwinden, euch auffrischen und wieder an die gleiche Stelle zurück. Wodurch dieser Ort ideal zum Auslagern von Gegenständen ist. Container hierzu gibt es glücklicherweise genug.

Ein neues Gimmick, um eure Festung interessanter zu gestalten, ist der hauseigene Schmied, Cespenar. Wie Cromwell in Baldur's Gate 2 kann Cespenar Waffen und andere Gegenstände zusammenbauen. Doch im Gegensatz zu BG2 gibt es in Thron des Bhaal wesentlich mehr Gegenstände, die sich upgraden lassen. Eine komplette Aufstellung dieser Gegenstände inklusive den Fundorten findet ihr in der Gegenstandsschmiede.

Sobald ihr bereit für eine Schlacht seit (zaubert euch ruhig einige NSCs herbei, falls ihr alleine seit), könnt ihr euch zur ersten Herausforderung (3) begeben. In der Mitte des Raumes erscheint Gavid, ein weiter Sprössling der Bhaalbrut, der starb bevor er von seiner Herkunft erfuhr... und siehe da, Gavid stirbt ein weiteres Mal. Mit seinem Dahinscheiden beginnt eine Reihe von Monstern das Kampfareal zu bevölkern. Wie zahlreiche andere Schlachten, ist der Schwierigkeitsgrad dieser von der Stärke eurer Truppe abhängig. Eventuell endet der Kampf bereits mit einigen Drow, unter Umständen müsst ihr aber auch noch mal Bodhi und Irenicus besiegen. Mit Gavid's erneutem Erscheinen erhalten eure Gruppenmitglieder jeweils 25.000 und euer Hauptcharakter 30.000 EP inklusive der erwähnten Einsprengsel(teleportations)fähigkeit.

Ausreichend gerüstet kann das eigentliche Abenteuer beginnen, verlasst die Ebene (2)...

Die belagerte Stadt Saradush



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Tazit's toter Vater
- (3) Taverne
- (4) Tempel der Waukeen
- (5) Arkane Archive
- (6) Wohnhaus
- (7) Gromnir's Truppenunterkünfte
- (8) Gefängnis
- (9) Kanalisationseinstieg
- (10) Hauptquartier der Miliz
- (11) Errad / Treppe zum 1. Stock
- (12) Haus der Gräfin Santele
- (13) Kiser's Haus

Augenblicklich nach dem Verlassen des Einsprengsels stolpert ihr in eine heftige Auseinandersetzung zwischen Melissan (eine weitere Tochter Bhaals), den Oberhäuptern der Stadt und Gromnir's Wächtern. Da die Wachen euch für einen Trick Melissans halten, gehen sie umgehend auf euch los. Schaltet sie kurzer Hand aus, damit Melissan Gelegenheit bekommt euch die euch die genaueren Umstände zu erläutern.

Die Stadt wird von Yaga-Shura (ein weiterer Sprössling der Bhaalbrut) belagert und von General Gromnir (Bhaalbrut) verteidigt. Durch die Belagerung ist es leider keinem möglich die Stadt zu verlassen (euch ausgenommen, ihr könnt zumindest zurück in eure Festung). Fragt Melissan nach allem aus was euch beliebt und begeben euch anschließend in die örtliche Taverne (3).

Falls ihr es noch nicht selbst bemerkt habt, die Belagerung der Stadt hat auch Auswirkungen auf eure Charaktere, denn es regnet Feuerbälle vom Himmel. Haltet euch also besser immer in Bewegung...

Auf dem Weg zur Taverne kommt ihr an einem Freudenmädchen (12) vorbei. Sie ist nicht wirklich Geschichtsrelevant, aber mit ihr hängt der eventuelle Verlauf eurer Romanzen zusammen. Denn wenn ihr einwilligt mit der Dame von Dannen zu ziehen beendet das Beispielsweise die Romanze mit Aerie. Viconia hingegen ist darüber sehr amüsiert und der festen Überzeugung, dass ihr dann wisst wie viel besser sie ist.

Die Taverne



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Schankwirt
- (3) Gromnir II-Khan (Soldat)
- (4) Volo
- (5) Vie kang
- (6) Tepid
- (7) Pyrgam Aleson
- (8) Kurtisane (Vampir)

Gromnir's Wachen vom ersten Tisch belästigen die Bedienung. Setzt dem ein Ende, indem ihr ihnen entweder 500 Goldstücke spendet oder sie schlicht und einfach niederstreckt. Als Belohnung winken euch 1.400 EP, zahlreiche +2 und +3 Gegenstände und eine gute gelaunte Bedienung. Von der ihr jetzt ohne weiteres erfahrt, dass es über die Kanalisation einen geheimen Eingang zu Gromnirs Festung gibt.

Wenn ihr Lust habt, könnt ihr ein Plauderstündchen mit Volo (4) einleiten und euren eigenen Heldentaten lauschen.

Pyrgam (7) verrät euch wiederum für 1000 Goldstücke, dass es einen Geheimgang über das alte Gefängnis gibt. Welches jedoch von Untoten bevölkert wird. Verfügt euer Charakter über 14 Charisma, so könnt ihr Pyrgam auf 0 Goldstücke runterhandeln. Für weitere Informationen verweist er euch an den örtlichen Tempel.

Die Schlüssel

Somit stehen euch jetzt zwei Möglichkeiten offen, Zugang zu Gromnirs Festung zu erlangen.

1. Ihr hört auf das Barmädchen und begeben euch in Gromnirs Truppenunterkünfte (7). Alle NSC's innerhalb der Unterkünfte sind euch feindlich gesinnt, also stellt euch auf einen sofortigen Kampf ein. Nachdem alle Gegner am Boden liegen, könnt ihr die Truhen und Schränke nach Zufallsschätzen durchsuchen. Den Schlüssel findet ihr an Position x375 y290. Bewaffnet mit dem Schlüssel könnt ihr jetzt in die Kanalisation (9) hinabsteigen.

2. Ihr redet mit Farielle im Tempel (4) der Waukeen. Fragt Farielle nach dem von Pyrgam erwähnten Schlüssel und sie übergibt ihn euch, mit der Warnung, dass dort Untote hausen (1.000 EP). Dieser Lösungsweg funktioniert nur wenn ihr nicht böser Gesinnung seid. Im Becken hinter Farielle (x370, y350) schlummert übrigens ein Wasseropal und die Bücherregale enthalten zufällige Schätze. Falls ihr vorhabt das alte Gefängnis von den Vampiren zu befreien und dabei die Nebenquest der geisterhaften Erscheinung lösen wollt, solltet ihr jetzt ein Gläschen heiliges Wasser kaufen. Für den Kampf gegen Vampire gerüstet könnt ihr jetzt das alte Gefängnis (8) betreten.

Nebenauftrag: Die Geisterhafte Erscheinung - Die Kanalisation



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (4) Geheimtür
- (5) Eingang zum Kellergeschoss von Gromnir's Festung

Der Weg über die Kanalisation ist zweifellos der einfachere Weg der Beiden. Bei Bedarf könnt ihr euch durch die Monstermassen (2 und 3) kämpfen. Ihr erhaltet dort jedoch keine nennenswerten Schätze, nur die üblichen +2 und +3 Sachen. Wo lang ihr geht, liegt also an euch, fest steht aber, dass euer Ziel der Geheimtür (4) im Nordosten (x2140 y550) ist. Geht die Treppe hinauf und ihr steht im Kellergeschoss von Gromnir's Festung.

Vampirnest



- Legende:
- (1) Keller von Gromnir's Festung
- (2) Grab der geisterhaften Erscheinung
- (3) Geisterhafte Erscheinung
- (4) Schädel der geisterhaften Erscheinung
- (5) Kurtisane Teleportationspunkt
- (6) Bronze Ionen Stein
- (7) Saradush Hauptkarte

Das Gefängnis könnt ihr über 3 verschiedene Wege betreten (durch die normale Gefängnistür, mit dem Schlüssel von Farielle, vom Keller aus, d.h. wenn ihr den Weg über die Kanalisation gewählt habt und wenn ihr des Nachts die Kurtisane in der Taverne ansprecht). Der einzige Unterschied liegt in eurem Startpunkt. Da das Gefängnis jedoch ohnehin nur einen Zweck hat, nämlich das Rätsel der geisterhaften Erscheinung zu lösen, ist es für die Lösung relativ irrelevant welchen Weg ihr wählt.

Euer erstes Ziel ist der Zellentrakt nahe Punkt 3, wo euch zum ersten Mal die geisterhafte Erscheinung begegnet. In der ersten Zelle (2) findet ihr einen Leichnam ohne Kopf und in der Zweiten eine verrostete Halskette (x480, y730). Geht den linken Gang empor und ihr seht die Erscheinung zum zweiten Mal (4). Hinter ihr befindet sich ein Fass (x1330, y325), in dem der vermisste Schädel ruht. Nehmt den Schädel an euch und geht durch die Geheimitür nebenan. Die Zellen links und rechts des Ganges sind uninteressant, doch auf dem Schreibtisch (5) liegen ein paar gute Pfeile. Passiert die Tür vor euch um zurück zum Grab (2) zu gelangen. Platziert den gefundenen Schädel und die alte Halskette bei der Leiche. Dies verhilft der geisterhaften Erscheinung zu einem erneuten Auftritt. Wie gut das ihr das geheiligte Wasser im Tempel gekauft habt, schüttet es auf das Grab und ihr erhaltet eure Belohnung. Neben 10.000 EP führt euch der Geist zu der bislang verschlossenen Zelle (6), in der ihr den Bronze Ionenstein findet (mit dem ihr den Stirnreif von Nesseril anfertigen könnt, siehe

Gegenstandsschmiede).

Da es hier nun nichts mehr zu holen gibt, könnt ihr euch in Gromnir's Keller zurückziehen.

Der Keller der Festung



- Legende:
- (1) Kanalisation
- (3) Gefängniszellen
- (4) Vampirgefängnis
- (6) Erdgeschoss von Gromnir's Festung

Ob ihr aus der Kanalisation (1) empor kriecht oder aus dem alten Gefängnis (4) herab steigt ändert am Gebiet selbst herzlich wenig. Wie so oft ist euer Ziel hier, den Ausgang (6) zu erreichen und dabei so vielen Monster wie möglich den Gar aus zu machen. Interessant in der Gegend ist lediglich Fflars Scheide (x365, y885) und wenn ihr guter Gesinnung seid, die Gefängniszellen. Denn für die Befreiung jedes Gefangenen erhaltet ihr einen Ansehenspunkt. Sobald ihr alles beisammen habt kann es durch den Ausgang (x1620, y420) weiter in die nächste Etage gehen.

Gromnir's Festung



- Legende:
- (1) Keller von Gromnir's Festung
- (2) Gegner
- (3) Gromnir's Thronsaal
- (4) Saradush Hauptkarte

Auf der unteren Etage von Gromnir's Festung lauft ihr 5 Gestalten (2) in die Arme (1 Kampfmagier 21.500 EP und 4 Soldaten je 12.300 EP), die keinerlei besondere Gegenstände bei sich tragen. Ich würde vorschlagen, dass ihr, nachdem ihr sie bezwungen habt, abspeichert. Der Endkampf ist zwar nicht dermaßen hart, aber es kann im folgenden Raum zu einem Bug kommen...

Untergeschoss



- Legende:
- (1) Untergeschoss
- (2) Gromnir
- (3) Ausgang

Wohnt der kurzen Zwischensequenz bei, in der sich Melissan und Gromnir streiten, ob ihr ein Bhaalbrut Meuchelmörder seid oder nicht. Gromnir scheint seinen Verstand verloren zu haben und hört auf keine von Melissans Argumenten. So könnt ihr wenig dagegen unternehmen, dass Melissan hinaus eskortiert wird und ihr Gromnir's Wut gegenüber steht.

Gromnir hinterlässt einige nützliche Gegenstände (lavendelfarbener Ionenstein, Ronarchs Horn [Gegenstandsschmiede] und den Eisstern +4) als auch 22.500 Erfahrungspunkte.

Am Ende stürmt Melissan wieder herein, um den Kampf zu verhindern... Dummerweise liegt Saradush's bester Verteidiger nun bereits tot am Boden und so bittet Melissan euch einen Weg zu finden, den unverletzlichen Belagerer Yaga-Shura auszuschalten. Hierzu solltet ihr zunächst in den Mirwald und in die Wandernden Berge aufbrechen. Willigt dem Plan ein und erledigt ggf. alles was ihr hier noch erledigen müsst. Ihr könnt das Gebäude direkt über die Treppe nach oben verlassen.

Sobald ihr bereit zur Abreise seid, setzt eure Einsprengsel Fähigkeit ein und verlasst eure Festung umgehend wieder...

Nebenaufträge in Saradush



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Tazit's toter Vater
- (3) Taverne
- (4) Tempel der Waukeen
- (5) Arkane Archive
- (6) Wohnhaus
- (7) Gromnir's Truppenunterkünfte
- (8) Gefängnis
- (9) Kanalisationseinstieg
- (10) Hauptquartier der Miliz
- (11) Errad / Treppe zum 1. Stock
- (12) Haus der Gräfin Santele
- (13) Kiser's Haus

Neben dem Hauptgeschichtsstrang bietet Saradush zahlreiche andere kleinere und größere Aufträge mit unterschiedlichen Lösungsansetzen.

Nebenauftrag: Tazit's toter Vater

Rechtsunterhalb (2) eures Startpunktes (1) in Saradush steht ein kleiner Junge namens Tazit. Sein Vater wurde soeben von einem feurigen Geschoss getroffen und liegt nun tot am Boden. Redet mit Tazit und bietet ihm die Hilfe eures Klerikers an und holt den armen Vater mit einem Wiederbelebungszauber (oder dem Stab der Wiederbelebung) zurück. Als Belohnung winken euch 1.000 EP und 1 Ansehenspunkt.

Nebenauftrag: Rettet die Elfen

Oberhalb der Taverne (6) haben einige Elfen Probleme mit den örtlichen Wachen. Schüchtert die Wachen fürs Erste ein, indem ihr ihnen erzählt, dass ihr zur Bhaalbrut zählt. Die Elfen sind zwar für jede Hilfe dankbar, befürchten jedoch dass die Wachen schon in Kürze wieder gegen sie vorgehen werden. Wenn ihnen doch nur jemand dauerhaft Schutz bieten könnte... Fragt Farielle von Waukeen Tempel (4), ob sie ein Plätzchen für die Elfen überhätte. Nett wie sie ist, hat sie keinerlei Probleme damit, die Elfen aufzunehmen. Überbringt den Elfen die gute Nachricht und ihr erhaltet eine Belohnung von 3.000 EP und einem Ansehenspunkt.

Nebenauftrag: Stoppt die Zwerge

Links vom Waukeentempel gibt es eine weitere Gruppe, die Probleme mit der Stadtwache hat. Redet den Zwergen ihre Gewalttaten aus und ihr erhaltet 1.000 Erfahrungspunkte

Nebenauftrag: Helft Viekang

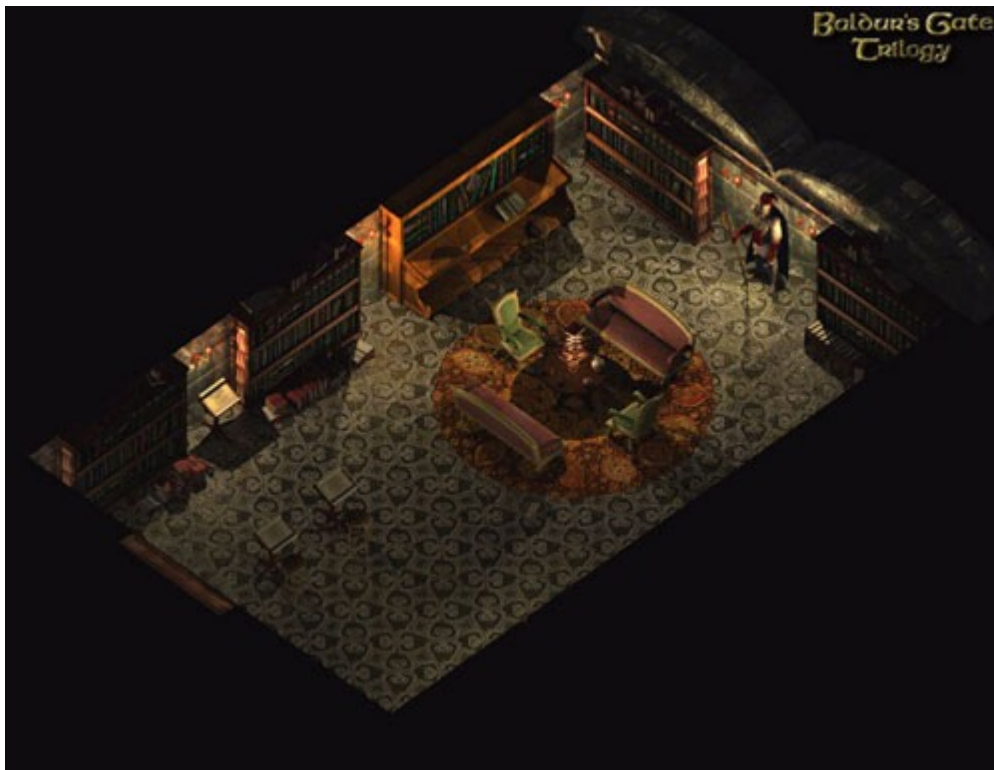


- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Schankwirt
- (3) Gromnir Il-Khan (Soldat)
- (4) Volo
- (5) Viekang
- (6) Tepid

- (7) Pyrgam Aleson
- (8) Kurtisane (Vampir)

In der örtlichen Taverne steht eine Person (5), der ihr schon in Handelstreff kurz begegnet seid. Viekang hat die Angewohnheit sich unkontrolliert durch die Gegend zu teleportieren, sobald er Angst verspürt. Doch die liebe kleine Melissan hat ihn von seiner "Krankheit" geheilt. Dummerweise hat er jetzt keine Chance mehr aus der Stadt zu entfliehen. Wenn euer Hauptcharakter über eine Intelligenz von 18 verfügt (andernfalls sollen gewisse Tränke wahre Wunder bewirken), könnt ihr Viekang anbieten ihm seine Angst mit Hilfe eines Zaubers zurückzugeben. Sprecht anschließend einen Alp/Horror Zauber über ihn aus und das Rätsel ist gelöst (2.000 EP pro Kopf).

Nebenauftrag: Lazarus verschwundenes Zauberbuch



Lazarus von den arkanen Archiven (5) im Nordwesten Saradush's verkauft zu eurer Enttäuschung keine Zaubersprüche, da ihm sein Zauberbuch gestohlen wurde. Wenn ihr in dieser Gegend Zauber erwerben wollt, bleibt euch keine andere Möglichkeit, als Lazarus sein Zauberbuch wiederzubeschaffen.

Er verdächtigt Hectan dieser Tat, kann es aber nicht beweisen. Fragt ihn nach Hinweisen und er plaudert aus, dass er sehr kleine matschige Fußspuren gesehen hat (Hectan ist aber nicht grade klein).

Nichts desto trotz solltet ihr euch zunächst in die Taverne und dort zu Hectan begeben. Selbstverständlich streitet er jegliche Beteiligung an dem Diebstahl ab. Wenn ihr böser Gesinnung seid und ein wirklich niedriges Ansehen habt, müsst ihr ihn nur ein wenig drängen und er erzählt euch die gesamte Geschichte. Andernfalls solltet ihr die Taverne wieder verlassen.

Oberhalb der Taverne (6) steht Squip. Seine Schuhgröße würde ohne weiteres auf Lazarus Beschreibung passen, fragt ihn also nach dem verschwundenen Zauberbuch. Für 1.000 Goldstücke willigt er ein, euch die gesamte Geschichte zu erzählen. Ihr könnt sie ihm gerne geben, aber er erzählt es euch auch kostenlos. Er hat in der Tat das Zauberbuch gestohlen, jedoch im Auftrag von Hectan, der es jetzt inne hält.

Mit Squids Aussage überführt, gesteht Hectan das Verbrechen ein. Er beteuert jedoch, dass er das Buch nur genommen habe, weil er einen Teleportationszauber gesucht habe, der ihn aus der Stadt herausbringt. Da sich aber keiner darin befindet, fordert er von euch, ihm im Austausch für das Zauberbuch eine solche Schriftrolle zu beschaffen. Lazarus hat keine Probleme damit, Hectan einen solchen Zauber auszuhändigen. Zumal er ohnehin nutzlos ist, da Yaga-Shuras seinerseits einen Zauber über die Stadt gelegt hat, der jeden davon abhält die sie lebend zu verlassen. Übergibt Hectan den Zauberspruch und das Buch ist euer. (Wenn ihr Hectan sagt, er möge die Schriftrolle auf der Stelle einsetzen, stirbt er und ihr verliert einen Ansehenspunkt). Gebt Lazarus sein Zauberbuch zurück und ihr erhaltet 5.000 EP pro Kopf und der Zauberhandel kann wieder los gehen.

Nebenauftrag: Verrat in Saradush



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Wache
- (3) Mateo
- (4) Geheimfach

Im Norden der Stadt liegt das Hauptquartier der Miliz (10). Im Inneren könnt ihr beobachten, wie ein Mann namens Mateo unter sehr vager Beweißlast eingesperrt wird. Nehmt euch den zurückbleibenden Hauptmann zur Brust und fragt ihn, ob ihr den Fall genauer untersuchen und mit Mateo reden dürft. Weitere Fragen bringen euch zu keinen neuen Erkenntnissen, aber zumindest liegt Mateo's Leben jetzt in eurer Hand :-)

Steigt die Treppe in das Gefängnis

herab, bittet die Wache euch mit Mateo reden zu lassen und macht dies sodann. Befragt Mateo nach den Umständen seiner Gefangennahme und vor allem, ob Kiser involviert ist. Woraufhin ihr zu hören bekommt, dass wenn Kiser beteiligt ist, die Gräfin in Schwierigkeiten steckt.

Also nichts wie auf zur Gräfin Santele (beim Rausgehen könnt ihr in der Nebenzelle noch 5 Extrastarke Heiltränke abstauben). Ihr Haus liegt in der Mitte der Stadt (12) bei dem Freudenmädchen. Erwähnt im Gespräch mit Gräfin Santele, das ihr mit Mateo gesprochen habt und sie erzählt euch umgehend, dass Kiser hinter der ganzen Angelegenheit steckt. Er hat ihren Sohn gekidnappt und der einzige Weg ihn zurück zu bekommen bestand darin Mateo seinem derzeitigen Schicksal zu übergeben. Da sie jedoch nicht damit rechnet, dass Kiser ihren Sohn wieder her gibt, beauftragt sie euch damit, Ardic zurückzuholen.

Kisers Haus



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Kiser
- (3) Keller

In Kisers Haus (13) angelangt, gesteht dieser sogar, dass er Ardic gefangen hält. Um ihn frei zu bekommen verlangt er von euch, dass ihr die Gräfin oder Errad umbringt, denn angeblich sehen diese die wahre böse Kraft in der Stadt. An dieser Stelle bieten sich euch 3 mögliche weitere Vorgehensweisen:

1. Ihr folgt dem bösen Weg und bringt die Gräfin (Kiser belohnt euch dann mit 10.000 Goldstücken) oder Errad um (5.000 Goldstücke und 5.000 EP).

Ab in den Keller



- Legende:
- (1) Kellertreppe
- (2) Geheimschalter 1
- (3) Geheimschalter 2
- (4) Geheimschalter 3
- (5) Magier
- (6) Ardic

2. Ihr redet mit Errad (11) und teilt ihm mit, dass Kiser ihn Tod sehen will. Schockiert macht Errad Ardic augenblicklich für euch im Haus von Kiser ausfindig. Begeht euch zurück in Kisers Haus und hinab in den Keller. Dort angelangt, droht Kiser damit sowohl euch als auch den Jungen umzubringen. Bringt Kiser und seine 5 Handlanger für immer zum Schweigen und befreit Ardic anschließend aus seinem Gefängnis.

3. Ihr umgeht den Konflikt mit Errad komplett und nehmt euch Kiser selbst vor. Hierzu braucht ihr lediglich in den Keller seines Hauses herabsteigen. Unten angelangt müsst ihr die drei geheimen Schalter am Boden (mit der Fallen finden Fertigkeit eures Diebes) ausfindig machen, um die Tür zu Ardics Gefängnis zu öffnen. Habt ihr es geschafft, steht euch ebenfalls Kisers Kämpfer/Magierkombo gegenüber.

Wie auch immer winken euch für Ardics Befreiung umgehend 7.000 EP pro Nase. Außerdem solltet ihr das Meteoritenerz (siehe Gegenstandsschmiede) aus dem Keller (x650, y350) nicht vergessen. Bei der Gräfin selbst könnt ihr anschließend weitere 5.000 EP und 2.000 Goldstücke abstauben.

Nebenauftrag: Peltje's Vampiregeschichte



- Legende:
- (8) Kurtisane

In der örtlichen Taverne sitzt ein Gast namens Peltje, der Steif und fest behauptet, er sei nicht verrückt. Aber der festen Überzeugung ist, alle Kurtisane der Taverne wären Vampire, die ihre Opfer in ihre geheime Höhle verschleppen, wo sie ihnen genüsslich das Blut absaugen können.

Wenn ihr nun des Nachts mit einer der Kurtisanen (8) bei der Zwergengruppe redet, servieren diese euch nicht die üblichen Getränke, sondern verschleppen euch tatsächlich in das Gefängnis der Stadt.

Dieser Weg ist der nunmehr dritte, um in das Gefängnis zu gelangen und die Nebenquest der Geisterhaften Erscheinung zu lösen. Ich würde euch aber vorschlagen einen der anderen Wege zu nehmen. Da ihr auf diesem evtl. mit eurem Charakter alleine von Vampiren umzingelt seid.

Nebenauftrag: Tötet die Feuerriesen

Hierbei kann man keineswegs von einer Quest reden, es handelt sich mehr oder weniger um einen Bug, den ihr ausnutzen könnt, um unendlich viele Erfahrungspunkte zu erhalten. D.h. wenn ihr genug Zeit mitbringt

Hinter dem Hauptturm der Stadt im Osten (Punkt 11, wo sich Errad aufhält). versteckt sich ein Feuerriese, den eigentlich nur die Bogenschützen beschießen sollten. Ihr könnt diesen

nicht direkt anwählen! Doch ihr könnt ebenfalls auf ihn feuern, wenn ihr euch zu Errad gesellt (dort schlagen auch keine Feuerbälle ein, da Errad scheinbar nicht automatisch sterben sollte) und ein aggressives Skript für eure Bogenschützen auswählt. Pro Feuerriese erhaltet ihr 8.000 EP und da die Bogenschützen ständiges Futter brauchen, entsteht der Riese augenblicklich neu. Wenn ihr eure Streiter nun noch mit Waffen mit unendlich Munition ausrüstet (Gesens Bogen, Feuerzahn, Everadsschleuder etc.) ausrüstet könnt ihr euch nahezu unendlich viele Erfahrungspunkte einsacken.

Der Nordwald



- Legende:
- (1) Startposition
- (2) Überfallene Händlerkarawane
- (3) Verfallener Tempel

Als ihr den Wald zum ersten Mal betretet, erfahrt ihr was in dem Gebiet vor sich geht. Einige Yaga Shura Soldaten sind sehr angestrengt damit beschäftigt, wehrlose Händler abzuschlachten. Den Einzigen, den ihr tatsächlich noch retten könnt ist Karthis al-Hezzar (2), im Norden von eurer Startposition. Fragt ihn nach einer Belohnung für die Rettung und ihr erhaltet 4240 Goldstücke. Er steht euch außerdem mit Informationen über dieses Gebiet und einem Geschäft zur Seite. Wenn euch nach mehr solcher leichten Kämpfe zu Mute ist, dann überquert die Brücke im unteren Teil der Karte und erkundet die Tempelregion (3). An der Brücke erwarten euch zwei Feuerriesen und auf der anderen Seite ebenfalls einige Soldaten und ein Magier. Vielleicht vom Magier mal abgesehen dürften die kleinen Spielkameraden kein Problem darstellen.

Von nun an steht euch endlich die Möglichkeit offen, die Weltkarte Thron des Bhaals zu bereisen. Somit steht euch jetzt die Chance offen die Wachende Festung zu durchqueren. Wenn ihr jedoch lieber erst weiter dem Hauptgeschichtsstrang folgen wollt, solltet ihr die Karte zu Gunsten des Tempels im Mirwald verlassen.

Mirwald: Der Tempel



- Legende:
- (1) Startposition
- (2) Illusion Gorions
- (3) Nyalee

Auf der Straße zum Tempel erscheint euch Gorion (oder zumindest etwas das so aussieht). Er scheint sehr enttäuscht darüber zu sein, wie sich euer Leben entwickelt hat und behauptet sogar, dass ihr ihn ermordet habt. Wenn ihr über eine Weisheit von mindestens 12 Punkten verfügt, könnt ihr ihm entgegenwerfen, dass Gorion so etwas niemals behaupten würde. Als Belohnung dürft ihr 20 Schadenspunkte durch seine Magie erleiden. Als nächstes nimmt er sich eure Bhaalbrut-Gefolgsleute (Imoen und Sarevok) vor. Abermals könnt ihr mit 17 Weisheitspunkten behaupten, dass Gorion so etwas niemals sagen würde. Seit ihr mit den 17 Punkten gesegnet erleidet ihr von seinem nächsten Zauber keinen Schaden, andernfalls dürft ihr euch auf 15 Elektrizitätsschaden gefasst machen.

Ist die Bhaalbrut durch geht Gorion zu eurer Geliebten / eurem Geliebtem über. Falls euer bisheriger Weg von einer Romanze begleitet wurde, beschwört Gorion diese Person herbei, sodass ihr euch auch von ihr eine Standpauke anhören dürft. Wiedermal habt ihr mit 17 Weisheit die Chance, ihr entgegenzusetzen das sie nicht echt sei. Nun dürft ihr einen letzten Hieb (keine Angst, auch wenn eure Mannen stöhnen als seien sie Tod, sie sind es nicht), 5.000 Erfahrungspunkte und einige Todesalben erwarten.

Eventuell dürft ihr nach der Schlacht noch ein kurzes Techtelmechtel mit eurer(m) Geliebten(m) ausfechten und schon kann es weiter in den nächsten Kampf gehen, denn euer nächstes Ziel ist Nyalee (3) und auf dem Weg zu ihr stehen euch noch einige Untote im Weg. Zur Rechten des Schlachtfeldes (in der Nähe der Wand x1430 y480) findet ihr die Nymphensträne ([siehe Gegenstandsschmiede](#)). Kommen wir nun wieder zum relevanten Teil, die Treppe zur linken hinauf findet ihr Nyalee, die Yaga Shura aufzog und ihm seine Unsterblichkeit lehrte. Wie dem auch sei, steht sie mittlerweile auf dem Standpunkt, dass sich Yaga Shura ihr gegenüber Respektlos verhält, indem er ihr buchstäblich ihr Herz stahl.

Glücklicherweise liegt ihr so nichts näher, als Rache zu nehmen und euch bei eurem Vorhaben Yaga Shura zu töten zu unterstützen. Wie sie euch erzählt, liegt seine Unsterblichkeit darin begründet, dass er sein Herz außerhalb seines Körpers in Flammen stehen lässt. Beschafft ihr beide Herzen und sie löst das Problem seiner Unsterblichkeit für euch. Willigt ein, fragt sie nach dem Fundort der Herzen und brecht sodann auf in die Wandernden Berge.

Die Wandernden Berge



- Legende:
- (1) Startpostion
- (2) Eingang zu Yaga Shuras Höhle

Folgt ihr dem Pfad, auf dem ihr steht, nördlich so gelangt ihr zunächst zu ein paar Feuerriesen und anschließend zum Chinchilla, der Hasebhaalbrut (schon komisch mit wem Bhaal es alles so getrieben hat...).

Auf dem eigentlichen Weg zum Höhleneingang läuft euch ein Feuerriese über den Weg, der nicht magische Waffen bei sich trägt. Solltet ihr grade keine im Gepäck haben, wird es jetzt Zeit, denn im inneren der Höhle erwarten euch Magiegolems. Welche bekanntlich durch magische Waffen keinen Schaden erleiden.

Gut gerüstet könnt ihr Yaga Shuras Behausung nun betreten.

Yaga Shuras Höhle



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Schalter für Energiebarriere
- (3) Energiebarriere
- (4) Schutzstein
- (5) Schalter für Energiebarriere
- (6) Energiebarriere
- (7) Schutzstein
- (8) Schutzstein
- (9) Schutzstein
- (10) Maschine
- (11) Yaga Shuras Schlafzimmer

In den nächsten Minuten werdet ihr zahlreichen Feuerriesen, Feuersalamandern, Magiegolems, den neuen Elite-Feuerriesen (250 TP / 26000 EP) und den neuen Feuer trollen (85 TP / lassen sich nur durch Eis oder Säure töten) begegnen. Außerdem ist der Boden gut mit Fallen ausgelegt. Seid also achtsam, wenn ihr euch durch Yaga Shuras Höhle bewegt.

Für den Anfang könnt ihr die beiden ersten Räume (2 und 5) ignorieren und euch auch an den nächsten Beiden (4 und 7) vorbei zur Maschine (10) am Ende der Höhle begeben. Der Weg in die wichtigen Räumlichkeiten (11) bleibt euch bislang versperrt. Um die Schutzbarriere zu entfernen, müsst ihr die vier Schutzsteine (Blut-, Flammen-, Hammer- und Schädel-Schutzstein) in die Maschine einsetzen. Nehmt euch zunächst den linken Raum vor (Vorsicht Fallen) und bedient euch an dem Container (8). Neben dem Hammer-Schutzstein findet ihr hier auch den Gürtel der Feuerriesenstärke (setzt eure Stärke auf 22). Wenn ihr noch keinen

Charakter mit so hoher Stärke besitzt, solltet ihr den Gürtel unbedingt mitnehmen, ihr werdet ihn im Schlafzimmer benötigen... Dummerweise setzt das Öffnen des Containers auch einige Feuertrolle und andere Gegner frei, schaltet sie aus und wiederholt den Vorgang im gegenüber liegenden Raum. Der 2. Container (9) bietet neben dem Schädel-Schutzstein keine besonderen Gegenstände, wird dafür aber netterweise noch besser, von Adamanti- Erd- und Magieglems, geschützt.

Jetzt könnt ihr euch zurück in Richtung Eingang begeben und die Schalter in den ersten beiden Räumen drücken (2 und 5). Wodurch sich die Energiebarrieren an Punkt 3 und 6 verdünnen und eurem Heldenkonto 10.000 EP gutgeschrieben werden. Da der Weg zu den nächsten beiden Schutzsteinen offen steht, würde ich vorschlagen, dass ihr einen Sprint zum nächsten Container (4) einlegt, wo ihr den Flammen-Schutzstein abstauben könnt. Der nunmehr letzte Blut-Schutzstein liegt logischerweise im Container 7. Worin ihr ebenfalls die Psi-Klinge +5 (nette Waffe für die spätere Gedankenschinderhöhle) findet. Habt ihr die freigelassenen Knochengerüste zerbröselt könnt ihr endlich das Kraftfeld deaktivieren, indem ihr die vier Schutzsteine in die Maschine (10) einlegt (20.000 Auftrags EP). Da der Weg in Yaga Shuras Schlafzimmer (11) nun offen ist, würde ich vorschlagen, dass ihr es einmal aufsucht...

Yaga Shuras Schlafzimmer



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Tür (22 STR erforderlich)
- (3) Container
- (4) Yaga Shuras brennendes Herz
- (5) Sklavenmädchen
- (6) Nyalees Herz

Direkt vor euch (am Treppensims) erwarten euch eine Falle und ein paar Feuerriesen. Nachdem ihr sie ausgeschaltet habt, könnt ihr den Gang nach links folgen und die große Halle betreten. Der vor euch liegende Container (x1000, y1060), sowie die anderen Beiden in diesem Raum bieten nur geringere Schätze. Aber dem netten kleinen Berenn (Kleriker) solltet ihr unbedingt eins überbraten (40.500 EP), da er Baalor's Klaue bei sich trägt (siehe Gegenstandsschmiede). Folgt dem Verlauf des Raumes nach rechts und schaltet alles Böse aus, was euch in die Quere kommt. Wenn ihr die Mitte des Raumes passiert, denkt an Yaga Shuras flambiertes Herz (4) (denn schließlich seid ihr deswegen hier). Die folgende Tür (2) könnt ihr wie erwähnt nur mit einer Stärke von 22 öffnen, nehmt dazu also entweder den grade gefundenen Gürtel der Feuerriesenstärke oder einen entsprechenden Trank zur Hilfe. Für die Befreiung der Sklavin winken euch 15.000 Auftrags-Erfahrungspunkte. Zu ihrer Linken (5) befindet sich ein fallengespicktes Geheimfach, in dem 3047 Goldstücke und die Steingolemseite des Golemleitfadens schlummert.

Weiter links steht Yaga Shuras XXL Liege, in deren Zentrum ihr letztlich das zweite Herz findet. Das ebenfalls dort befindliche Tagebuch gibt euch einen Hinweis darauf, dass Yaga Shura auf Befehl einer anderen Person handelt.

Der letzte (etwas schwerere) Kampf steht euch in der linksoberen Ecke bevor. Für den Feuelementarprinz Imix (x1620, y450) braucht ihr etwas bessere magische Waffen. Zur Belohnung seiner Vernichtung winken euch dann aber auch 50.000 EP, der Wüter +4 ([siehe Gegenstandsschmiede](#)) und das Amulett des Meisterharfners.

Zurück im Wald



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Nyalee

Ausgestattet mit den zwei Herzen geht's zurück zu Nyalee. Dummerweise wird sie sich ihren ursprünglichen Entschluss (euch zu helfen) gleich anders überlegen. Stellt euch also auf einen Kampf ein, bevor ihr sie ansprecht. Vorher ist sie aber noch so nett, Yaga Shura verwundbar

zu machen. Zu ihrer Unterstützung im Kampf ruft sie eine Nympe und einige Watschelnde Komposthaufen (16.000 EP) herbei. Sind auch sie befriedet, geht es für euch auf ins Armeelager und somit ins 9. Kapitel.

Komplettlösung Kapitel 9

Das Armeelager



- Legende:
- (1) Startposition
- (2) Yaga Shuras 1. Aufenthaltsort
- (3) Yaga Shuras 2. Aufenthaltsort

Sobald ihr euren Weg zum Armeelager einschlagt, beginnt das 9. Kapitel. Durch dessen Eingangsrede ihr von der Zerstörung Saradush's erfahrt. Macht euch auf einen großen Kampf gefasst...

Stürmt von eurer Startposition (1) aus über die Brücke zu Yaga Shura (2). Kümmert euch dabei nicht um die anderen Gegner, denn die zahlreichen Bogenschützen und Schwertkämpfer entstehen unentwegt neu, solange Yaga Shura noch lebt. Mit konzentrierter Kampfeskraft sollte der große Brocken relativ schnell merken, dass er seit neustem verwundbar ist. Diesen Augenblick nutzt er dann auch sofort zum Rückzug. Doch das war erst der Anfang, denn er taucht umgehend mit Verstärkung wieder auf (3).Knüppelt also weiter auf ihn ein, bis er tot am Boden liegt und Solar euch zurück zur Festung teleportiert...

Eure Entstehungsgeschichte



- Legende:
- (1) NSC-Teleporter
- (2) Ausgang
- (3) 1. Herausforderung
- (4) 2. Herausforderung

Solar beschwört eure Mutter herbei, die euch sodann von eurer eigentlichen Bestimmung berichtet. Als Priesterin Bhaals schenkte sie euch das Leben, mit der Absicht, euch auf dem Altar zu opfern und Bhaal wieder zu erwecken. Doch Gorion unterbrach das Ritual, was zu anderen Konsequenzen führte (wie z.B. das mehr von der Bhaalbrut freigelassen wurde). Im Anschluss an die Rede eurer Mutter wendet sich Solar erneut an euch. Die Antworten, die ihr Solar in diesem und den folgenden Gesprächen gebt, beeinflussen den Abspann, den ihr am Ende genießen werdet. Ich werde mich bemühen immer die Antworten aufzuführen, die ein eindeutig gutes Ende bewirken.

Solar: "Hiermit wird Eure Vergangenheit offenbar. Eure Mutter war eine Priesterin Bhaals. Sie wurde von Gorion getötet."

Gut: "Ich empfinde Bedauern für meine Mutter. Gorion hat getan, was er tun musste." und "Ja, ich stehe in seiner Schuld. Es hätte leicht passieren können, dass ich sein Leben geführt hätte und er das meine."

Um an euer rechtmäßiges Erbe als Fürst des Mordes anzutreten könnt ihr so ziemlich jede andere Antwort wählen.

Mit 40.000 Auftrags-Erfahrungspunkten teleportiert euch Solar zurück auf das Schlachtfeld.

Auf dem Schlachtfeld heißt Melissan euch zurück. Von ihr erfahrt ihr, dass jede Bhaalbrut in

Saradush getötet wurde und sie als Einzige mit ein paar wenigen Bürgern entkommen konnte. Ferner weiß sie von der restlichen Bhaalbrut, mit der Yaga Shura vereint war, zu berichten. Illasera habt ihr bekanntlich schon beseitigt. Doch Abazigal und Sendai leben noch, daher bittet sie euch diese beiden ebenfalls zu stoppen. Etwas Unterstützung bietet sie euch dafür auch. In Amkethran, welches von einem ihrer Freunde (Balthasar) regiert wird, könnt ihr angeblich Hilfe finden.

Da ihr jetzt wieder die komplette Kontrolle über eure Streiter habt, könnt ihr endlich die Überbleibsel Yaga Shuras inspizieren und dabei den Runenhammer +4 ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), Shuruppaks Platenpanzer und das Schild der Rechtschaffenheit +4 einheimsen.

Bevor ihr euch jetzt jedoch in neue Abenteuer stürzt würde ich vorschlagen, dass ihr die 2. Herausforderung in eurer Festung nehmt, die Solar euch soeben eröffnet hat. Hier erwartet euch euer dunkles Ich (183 TP, RK6, ETW0 1, 4 Angriffe), oder besser gesagt euch, wie ihr euch entwickelt hättet, wenn Gorion Sarevok statt euch aufgezogen hätte. Für die erfolgreiche Absolvierung der 2. Herausforderung gewinnt euer Hauptcharakter 30.000 und alle anderen 25.000 EP.

Die Oase



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) General Jamis Tombelthen

Zurück in der richtigen Welt geht's Richtung Süden. Auf eurer Route nach Amkethran befindet sich eine kleine Oase. Eigentlich war sie als Auffrischungsort für eure Vorräte und dergleichen gedacht. Da die Tetyrianer aber die Zerstörung Saradush's euch in die Schuhe schieben, dürft ihr euch umgehend auf einen Kampf einstellen. Es erwarten euch zahlreiche Bogenschützen, Kampfmagier, Speerkämpfer und Kleriker. Die Truppen sind überwiegend mit +3 Gegenständen ausgerüstet, das einzig wirklich interessante trägt General Jamis Tombelthen (2) bei sich (Der Beantworter +4, Ritterrüstung +2 und eine Kopfgeldnotiz). Habt ihr alles gesehen, heißt der nächste Halt Amkethran.

Amkethran



- Legende:
- (1) Erster Startpunkt
- (2) Tor des Klosters
- (3) Späterer Startpunkt
- (4) Die Höhle der Toten
- (5) Balthasars Thronsaal
- (6) Bürgermeister
- (7) Saemon Havarian
- (8) Schmugglerhöhle
- (9) Taverne
- (10) Bogenschützentrainingsgebiet
- (11) Tempel von Waukeen
- (12) Verbindungsgebäude
- (13) Arkane Archive II & Kerricks Schmiede
- (14) Marlowes Haus

In der brütenden Hitze der Calimwüste liegt das kleine Städtchen Amkethran, das unter dem eisernen Regime von Balthasars Mönchen leidet. Bei eurem ersten Besuch hier startet ihr am südlichen Ende der Haupttrasse (1). Auf eurem Weg zum Stadtkern lauft ihr automatisch in eine Audienz mit Balthasar, dem eigentlichen Oberhaupt der Stadt und des Klosters. Er gibt euch neue Hinweise auf die Aufenthaltsorte zweier weiterer Bhaalkinder und den eindringlichen Hinweis, euch aus den Geschehnissen der Stadt herauszuhalten. Ein neues Treffen mit Melissan bleibt aus, von ihr fehlt scheinbar jede Spur.

Für den Augenblick gibt es hier nichts mehr zu tun, mit Ausnahme der Nebenaufträge. Bis zur letzten Schlacht in Bhaals Reich wird diese Stadt euer zentraler Anlaufpunkt bleiben, wodurch ihr euch entweder jetzt um einige der Aufträge kümmern könnt, oder zunächst erst einmal die Spur der Bhaalbrut verfolgen könnt. Es liegt an euch.

Die Tochter des Bürgermeisters

Asana (6), die Tochter des Bürgermeisters, wird von den Mönchen des Diebstahls bezichtigt. Sie ist in der Tat schuldig, doch sie hat lediglich versucht, Nahrung für die hungernden Kinder von Amkethran zu beschaffen. Nachdem ihr der Konversation zwischen Asana und den Mönchen beigewohnt habt, stürmt der Bürgermeister auf euch zu und erbittet eure Hilfe. Willigt ein ihm zu helfen und sprecht mit den rabiaten Hütern des Gesetzes. Damit ihr Asana ihrer Strafe entziehen könnt, müsst ihr die Mönche entweder niederstrecken oder eine Entschädigungssumme von 5.000 Goldstücken zahlen. Mit einem Charisma von 16 oder mehr könnt ihr sie auf 3.000 GS herunterhandeln. Für welchen Weg ihr euch auch entscheidet, nach der Befreiung Asanas ist ihr Vater euch äußerst dankbar und schenkt euch zur Belohnung 500 Goldstücke, Montolios Umhang ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), 5.000 Erfahrungspunkte und einen Ansehenspunkt.

Der Kleriker von Waukeen

Im Süden der Stadt, am Tempel der Waukeen (11), liefert sich ein Kleriker einen Streit mit einem der Mönche. Er verlangt dass sich die Mönche wieder um die Stadt kümmern. Der Mönch hingegen erwidert, dass Balthasar sich nicht um die Bewohner der Stadt schert. Woraufhin der Streit zu einem Kampf eskaliert. Tötet den Mönch und der Kleriker dankt es euch mit 2.000 Erfahrungspunkten und dem Eichenring. Wenn ihr Waukeen 1.000 Goldstücke spendet, werden es sogar 1.000 EP und ein Ansehenspunkt mehr.

Der Leichnam auf dem Friedhof



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Vongoethe
- (3) Geheimeingang ins Kloster

Sobald ihr die Taverne von Amkethran betretet, stürmt Marlowe auf euch ein. Er bittet euch um eure Hilfe, will hier jedoch nicht mehr verraten. Stattdessen sollt ihr ihn in seinem Haus oben auf den Klippen (14) aufsuchen. Um dort hin zu gelangen müsst ihr zur Tür des Hauses

12 rein und über die Leiter wieder hinaus.

Seit ihr in seinem Hause angelangt, berichtet er euch von einem Leichnam namens Vongoethe, der die Seele seiner Tochter gestohlen hat. Der Leichnam haust, wie soll es auch anders sein, auf dem Friedhof der Stadt (4), den die Mönche versiegelt haben. Doch Marlowe kennt glücklicherweise eine Wache, die euch den Zugang ermöglicht. Willigt dem Vorhaben ein und begeben euch wieder herab in den unteren Stadtteil zur Höhle der Toten (4). Der kleine Junge vor der Höhle gibt euch weitere Hinweise auf Marlowe. Zum Betreten der Höhle müsst ihr lediglich die Wache davor ansprechen und ihr werdet in die versiegelte Höhle eingelassen..

Geht voran bis euch Vongoethe erscheint und sprecht mit ihm. In dem Gespräch mit ihm stellt sich heraus, dass Marlowe und Vongoethe einen Vertrag hatten. Der Leichnam schenkte Marlowe zwanzig Jahre Erfolg und Reichtum und als Gegenleistung sollte Marlowe ihm seine Seele freiwillig geben. Zur Enttäuschung des Leichnams hat Marlowe seinen Teil der Abmachung nicht eingehalten, woraufhin er sich die Seele von Marlowes Frau nahm. Doch Marlowe scherte sich nicht um das Leben seiner Frau und floh zusammen mit seiner Tochter. Nach zahlreichen Jahren des Versteckspiels hat sich Vongoethe nun ebenfalls die Seele Marlas genommen, um Marlowe endlich zur Bezahlung seiner Schuld zu drängen.

An dieser Stelle könnt ihr entweder Vongoethe bekämpfen oder ein Geschäft mit ihm aushandeln (ihm Marlowe zu übergeben, auf das er Marla freilässt). Wenn ihr Vongoethe jetzt bekämpft stirbt Marla, wartet also lieber noch einen Augenblick. Sucht Marlowe in seinem Haus auf und erzählt ihm die Wahrheit über das was ihr vor habt. Zusammen mit Marlowe gelangt ihr zurück in die Höhle des Leichnams, wo euch Marlas Seelenstein anvertraut wird.

Sobald ihr die Seele habt, könnt ihr den Leichnam töten (wenn ihr wollt). Für die erfolgreiche Beseitigung Vongoethe winken euch 25.000 Erfahrungspunkte und der Gegengiftring. Anschließend könnt ihr Marlowe Marlas Seelenstein für 15.000 EP und einen Ansehenspunkt übergeben, oder ihn für euch selbst behalten (Ansehen -2 und 6.000 Auftragserfahrungspunkte).

Bogenschützentraining

Im Südwestlichen Teil der Stadt vollziehen einige Bogenschützen ihr Training (10)... an Monstern die ununterbrochen herbeibeschworen werden und im Pfeilhagel wieder untergehen. Sprecht Hauptmann Erelon darauf an und ihr findet euch umgehend in einer Schlacht wieder. Das einzig Wichtige an diesem Kampf ist der Dunkelfeuerbogen +4 ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), den der Hauptmann bei sich trägt.

Die komplette Hosensammlung

Vielleicht habt ihr schon mal diese komischen metallischen Hosen bemerkt, die über die Baldur's Gate Reihe verteilt sind. An dieser Stelle kommen sie endlich zu ihrem Einsatz. Bringt alle drei Paare (Gold, Silber und Bronze) zu Kerrick dem Schmied (13) und er fertigt euch daraus das Easter Egg der BG Reihe.

Bronzene Pantalons: Erhaltet ihr von den drei versteinerten Abenteurern in Abazigals Lagerstätte, wenn ihr sie auf die Suche nach dem Augenstiel schickt.

Silberne Pantalons: Erhaltet ihr wenn ihr bei dem Entführungsauftrag in Athkatla die entführte Baronin selbst erpresst anstatt Sie unverzüglich freizulassen.

Bronzene Pantalons: Bekommt ihr ihm oberen Geschoss des Freundlichen Arms in Baldur's Gate 1, von einem Gast zum Waschen in die Hände gedrückt.

Da ihr die drei Hosen vermutlich nicht durch importieren eures Charakters mitgebracht habt,

könnt ihr euch die Gegenstände auch herbeicheaten. Die Gegenstand ID's sind: misc47
misc50 misc6b.

Wenn Kerrick seine Arbeit beendet hat übergibt er euch die Große Metalleinheit, das große Metallzepter, Brandmunition, Pulsarmmunition und Splittergranaten und verlässt Amkethran für immer.

Die Rüstung verwandelt ihren Träger augenscheinlich in einen Adamantiegolem und gewährt ihm eine Reihe erstaunlicher Boni (RK -10 etc.). Der Große Nachteil ist jedoch, dass ihr als Golem zu breit für die meisten Wege seid.

Sendai's Enklave



- Legende:
- (1) Startposition
- (2) Holzfäller
- (3) Hütte des Holzfällers
- (4) Grabsteine
- (5) Skelette
- (6) Eingang zu Sendai's Enklave

Zur Abwechslung landet ihr bei eurer Reise mal in einem ruhigen kleinen Wäldchen (1). Der Holzfäller (2) weiß angeblich nichts von einer Bhaalbrut namens Sendai, erzählt euch jedoch von einigen lustig aussehenden Elfen im Südwesten des Waldes.

Wenn ihr das Verlangen habt, könnt ihr seine Hütte (3) auf den Kopf stellen. Sie bietet zahlreiche kleine Schätze, die mit Fallen gespickt sind und Clangeddins Rune (x 520, y 340) ([siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Dem Hinweis des Holzfällers folgend, lauft ihr im Südwesten der Karte einigen Drow (5.000 EP), Erdkolossen (18.000 EP) und einer Betrachtermutter (50.000 EP) in die Falle. Nach dieser Überraschung solltet ihr euch die Grabsteine im Osten (4) ansehen. Klickt sie an und befragt anschließend wieder den Holzfäller nach den Grabsteinen. Er wird versuchen euch dort in eine zweite Falle laufen zu lassen. Nervt ihn also weiter bis er sich in einen Drow

verwandelt und euch samt Verstärkung angreift. Oder geht erst in die Grabsteinfalle, die Reihenfolge liegt bei euch. Sobald alle Gegner in ihren letzten Zügen am Boden verteilt sind, öffnet sich der Eingang zu Sendai's Höhle (6).

Der Abstieg



- Legende:
- (1) Ein-/Asugang
- (2) Thelynn'ss Behausung
- (3) Sklaventunnel
- (4) Spinnentunnel

Dieser Tunnel ist ein einziger langer Kampf gegen Sporenkolonien, Mykoniden, Erdkolosse und natürlich Spinnen.

Habt ihr euch erst einmal einen Weg durch die Gegnermaßen gebahnt, steht ihr vor der Wahl von 3 Türen. Nehmt zunächst die direkt vor euch liegende (2). In ihr stehen euch Thelynn'ss, ein Drow Kensai (15.000 EP), mit seinen Gefolgsleuten gegenüber. Er trägt sowohl das Amulett der Gepardendgeschwindigkeit als auch den Schlüssel zu den anderen beiden Türen bei sich.

Mit dem weiteren Abstieg in Sendai's Enklave werdet ihr, wie jetzt, wenn ihr die Thelynn besiegt habt, Zwischensequenzen genießen dürfen, die euch auf die kommenden Räume einstimmen.

Wie Sendai soeben selbst erklärt hat, steht euch jetzt die Qual der Wahl bevor. Ihr müsst euch für einen der Tunnel entscheiden. Die linke Tür (3) führt euch in den Sklaventunnel, die rechte hingegen durch eine Höhle, die mit Spinnen bevölkert ist. Eine wenig einfacher ist vermutlich der Sklaventunnel...

Welchen Weg ihr auch wählt, euer einziges Ziel in beiden Fällen, ist es zum Ausgang auf der anderen Seite zu gelangen. Besondere Gegenstände gibt es in beiden nicht.

Die Hauptplattform



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Thelynn'ss Behausung
- (3) Leichnamsgruft
- (4) Diaytha

Aus welcher Richtung ihr diese Karte auch betreten mögt, macht euch auf, an den Wächtern der zentralen Plattform vorbei, zur Gruft des Leichnams (3).

Odamarons Gruft



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Odamaron, der Leichnam
- (3) Container mit Schädel

Odamaron, der Leichnam (22.000), beginnt umgehend mit eurem Erscheinen mit einem Angriff. Falls ihr für den Kleinen Hilfe benötigt, würde ich einen Planetar empfehlen. Die Treppe, die zu Odamaron hinauf führt, ist mit einer Falle versehen...

Aus seinen kalten Überresten könnt ihr den Drow-Schutzstein, sowie das Herz der Verdammten und das Auge von Tyr ([siehe Gegenstandsschmiede](#)) fischen. Auf keinen Fall übersehen solltet ihr ferner den Schädel des Leichnams ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), der in dem Container (3) gleich links vom Eingang schlummert. Die anderen beiden Container verfügen nur über kleinere Schätze. Mit dem Verlassen der Gruft bekommt ihr 5.000 Auftragserfahrungspunkte und eine weitere Sequenz zu sehen.

Wieder zurück in der Zentralen Kammer müsst ihr euch an den restlichen Gegnern zum nächsten Durchgang kämpfen. Hinter der nächsten Tür erwartet euch ein weiteres Mal ein etwas größerer Kampf, reist also nicht unvorbereitet weiter...

Diaytha



- Legende:
- (1) Hauptkammer
- (2) Erdelementarprinz
- (3) Diaytha mit Gefolge
- (4) Arena

Raum um Raum wirft Sendai euch jetzt einen weiteren ihrer besten Streiter in den Weg. Als nächstes auf der Liste steht Diaytha, die euch am Eingang dieses Gebietes begrüßt. Ihr erster Gedanke ist jedoch, dass ihr dem Erdelementarprinz im Südwesten (2) zum Opfer fallt. Tut ihr doch den Gefallen und schaltet ihn (56.000 EP) und seine beiden Helfer zuerst aus.

Sobald ihr mit ihm fertig seid könnt ihr den Raum wechseln und euch Diaytha (3) mit ihrem Gefolge (Betrachter, Vampir etc.) vorknöpfen. Ich würde favorisieren, dass ihr zunächst Diaytha selbst und den Betrachter zu ruhe bettet und euch danach dem Rest widmet. Diaytha überlässt euch neben 14.000 EP das Schwarzstahl-Schild +4. Habt ihr auch dieses Hindernis überwunden, wartet das nächste hinter Tür 4 auf euch :)

Hauptmann Egeissag und der Betrachter



- Legende:
- (1) Diaytha' Kammer
- (2) Gedankenschinderbeahusung

Als ihr die Arena betretet stehen euch Hauptmann Egeissag und ein Betrachter gegenüber. Der Betrachter dürfte euch vielleicht bekannt vorkommen... er bewachte zuvor eine Kiste in einer Sahuagin Stadt... Wie schon damals nimmt er seine Aufgabe nicht sonderlich ernst und überredet Egeissag dazu euch im Zweikampf gegenüber zu treten. Ihr habt also die Wahl: Entweder nimmt es euer Hauptcharakter alleine mit Egeissag auf (sehr zu empfehlen, wenn ihr einen Kämpfer oder ähnliches habt), oder ihr bahnt euch euren Weg durch die gesamten Gegner des Raumes (viele gute Bogenschützen). In ersterem Falle wirkt der Betrachter einen Geas, durch den alle Verbündeten des Verlierers zu Tode kommen. Auf welchem Weg auch immer ihr Hauptmann Egeissag besiegt, für seinen Tod winken euch 20.000 EP und der Gonds Bogensehne ([siehe Gegenstandsschmiede](#)). Nach dem Kampf könnt ihr einen kleinen Plausch mit dem amüsierten Betrachter führen:

Ihr: "Ja, das wird wohl stimmen. Was habt Ihr jetzt vor?"

Betrachter: "Ach, wisst Ihr. Das nächste Nest suchen. Nach den Damen fragen. Das Übliche halt. Und Ihr?"

Ihr: "Um mein Überleben kämpfen. Also nichts Ungewöhnliches."

Auf einen weiteren Kampf lässt er sich jedoch nicht ein.

Gedankenschinder und Erdkolosse



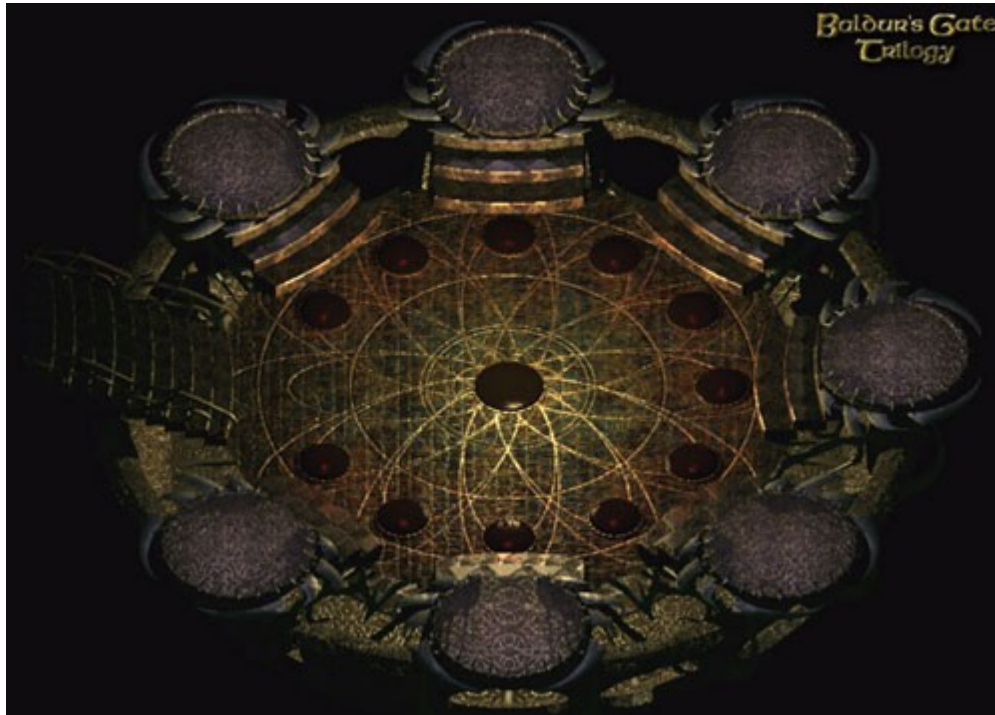
- Legende:
- (1) Arena
- (2) Sendai's Kammer

Wo sich Drow aufhalten, scheinen sich auch immer Gedankenschinder zu sammeln und als hätten wir es nicht durch die Zwischensequenzen erwartet, folgt jetzt ein Abschnitt, der mit Illithid-Vampiren, Ulithariden und einem Mithykyl gefüllt ist. Doch falls ihr die Psi-Klinge (aus den Wandernden Bergen) zur Hand habt, könnt ihr die Höhle fast im Alleingang säubern.

Hinter den Türen zur Rechten des Startpunktes erwarten euch die erwähnten Illithid-Vampire (14.000 EP) und sonst nichts weiter. Ihr könnt die Türen also gerne geschlossen lassen. Das kleine Becken (x600, y600) ist hingegen eine Inspizierung wert. Es enthält eine Ladung Quecksilber ([siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Hinter dem kurzen Gang erwartet euch ein weiteres Illithiden und Erdkoloss Empfangskomitee. Sobald ihr sie ausgeschaltet habt, bietet sich euch die letzte Verschnaufpause vor dem großen Kampf gegen Sendai.

Sendai selbst



Jetzt habt ihr euch bereits unaufhaltsam durch alles gebahnt, was Sendai euch entgegengeworfen hat und die Dame scheint nicht im Geringsten beeindruckt. Vielmehr hat sie die Zeit genutzt, um euch einen letzten harten Kampf zu bieten. Sie hat 7 Statuen ihrer selbst angefertigt (jede hat zwischen 122 und 130 Trefferpunkte und ist von anderer Klasse (1 Klerikerin, 1 Kämpferin, 1 Diebin, 1 Kämpferin/Diebin, 1 Zauberin, 1 Zauberin/Klerikerin)). Ihr müsst eine Statue nach der Anderen ausschalten. Zudem strömen während des Kampfes scheinbar unentwegt weitere Dunkelelfen zum Eingang herein, daher solltet ihr ein oder zwei Streiter (oder gute beschworene Geschöpfe) am Eingang platzieren.

Sobald ihr alle Statuen zerstört habt, erscheint Sendai selbst:

TP: 182, RK: 8, ETW0: 8, Angriffe pro Runde: 1

Sie ist eine ziemlich starke Magierin/Klerikerin. Ihr solltet unbedingt all ihre Schutzzauber entfernen. Wofür ich Khelbens Parierende Peitsche empfehlen würde. Ist ihr Zauberarsenal fort, ist sie ziemlich leicht zu besiegen.

Von ihr erhaltet ihr zur Abwechslung mal keine Waffenteile, sondern Wong Fei's Ionenstein und den Beschlagenen Lederwams der Dornen +6.

Es folgt ein weiteres Ritual mit Solar...

Solar, die Dritte



- Legende:
- (1) NSC-Teleporter
- (2) Ausgang
- (3) 1. Herausforderung
- (4) 2. Herausforderung
- (5) 3. Herausforderung

Bei dieser Lehrstunde zwingt euch Solar, mit der Gegenwart und eurer Situation in der Prophezeiung auseinander zu setzen.

Klon: "Ihr seid hier, um Euch selbst von der Prophezeiung und Eurem Platz in der Prophezeiung zu erzählen."

Gute Antwort: "Wenn es möglich wäre, würde ich gerne einen Weg finden, wie ich meinem Schicksal entgehen kann."

Böse Antwort: Alle anderen.

Klon: "Ihr seid hier, um sie aufzuhalten, Pandur. Egal, ob Ihr das wünscht oder nicht, ist es Eure Bestimmung, die Prophezeiung aufzuhalten. Die Prophezeiung warnt vor Eurem Scheitern ... nicht vor Euch!"

Gute Antwort: "Wenn es meine Aufgabe ist, die Prophezeiung aufzuhalten, statt sie zu erfüllen, dann will ich das gerne akzeptieren."

Wirklich Gute Antwort: "Das ist eine Erleichterung ... Ich hatte wahrlich nie ein Bedürfnis, für die Zerstörungen verantwortlich zu sein, von denen die Prophezeiung spricht."

Böse Antworten: Der Rest

Solar: "Wenn Ihr wieder in die Welt der Wachen zurückkehren werdet, werdet Ihr weiter

Eurer Bestimmung zustreben ... Ihr werdet alles daran setzen, die Erfüllung der Prophezeiung aufzuhalten. Meine Frage lautet ... Warum werdet Ihr das tun?"

Gute Antwort: "Je rascher ich mein so genanntes 'Schicksal' erfülle, desto rascher kann ich ein vernünftiges Leben führen."

Paladin mäßige Antwort: "Ich werde die Zerstörungen verhindern, weil es richtig ist, so zu handeln."

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt soeben weitere 10.000 Auftragserfahrungspunkte erlangt und dürft euch das Monster hinter Tür Nummer 3 vornehmen :-)

Wenn ihr euch von dem Kampf gegen Sendai erholt habt, könnt ihr euch der 3. Herausforderung zuwenden. Wo ihr eurer verlorenen Unschuld begegnet. Sie möchte, dass ihr über eure letzten Schwierigkeiten hinwegseht und wieder zu der Unschuld werdet, die ihr einst wart. Selbstverständlich ist das nicht möglich und so verwandelt sie sich in den Schlächter und attackiert euch. Für die erfolgreiche Verbannung eurer falschen Unschuld erhaltet ihr wiederum 30.000 EP und eure Gefährten die üblichen 25.000 EP.

Von hier aus, könnt ihr jetzt eure Vorräte auffrischen oder Schätze in Amkethran verkaufen gehen... anschließend steht Abazigal auf eurer Reiseroute.



Draconis

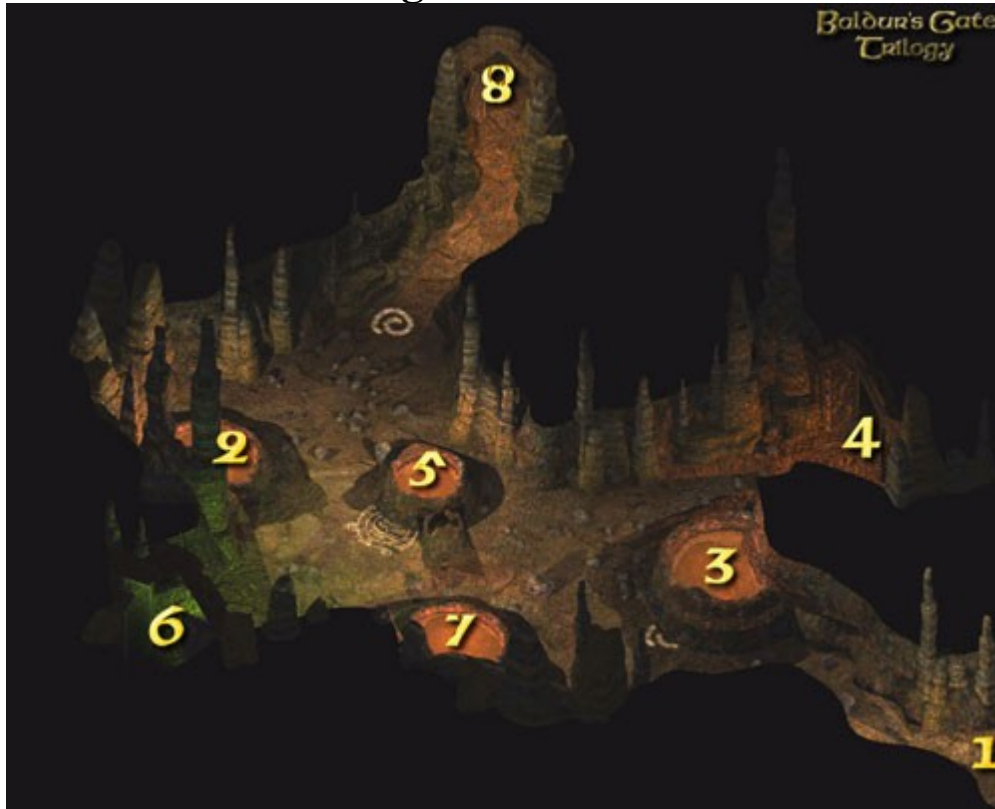


- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Draconis
- (3) Eingang zu Abazigals Lagerstätte

Die Verzierungen an den Wänden deuten es bereits an. Ihr nähert euch der Lagerstätte einiger Drachen. Der erste der Sippschaft begrüßt euch direkt am Eingang (2). Draconis zeigt sich zunächst in seiner menschlichen Form (TP: 190, RK: -5, ETW0: 4, Angriffe pro Runde: 3). Der Kampf gegen ihn ist mit den richtigen Hilfsmitteln nicht sonderlich schwer.

Da er ein ziemlich hochstufiger Magier ist, dürft ihr Zeitstopp und einige Schutzzauber erwarten. Unter anderem wirkt er mit Vorliebe Schutz vor magischen Waffen, in diesem Falle solltet ihr, wie bei den Magiegolems, nicht magische Waffen zur Hand haben. Ferner solltet ihr Wahre Sicht oder Magie Bannen in Petto haben, da Draconis sich gerne Unsichtbar macht und er in der 2. Phase Unsichtbare Pirscher beschwört. Habt ihr dann noch die üblichen beschworenen Kreaturen an eurer Seite (Planetar, Elementarprinz, Mordekains Schwerter) sollte Draconis kein Problem darstellen. Mit seiner Verwandlung in seine drakonische Form, wird er augenblicklich unsichtbar. Wenn ihr ihm danach innerhalb eines Zeitstopps seine Schutzzauber abnehmt (Khelbens Parierende Peitsche, Magie Bannen, Bresche etc.) solltet ihr ihn ohne Probleme zu Fall bringen. Für seinen Tod winken euch 61.000 EP, Draconis Kopf und Tzu Zans Armreifen. Mit Hilfe seines Kopfes erlangt ihr Einlass in die brodelnden Höhlen...

Tauchen für Anfänger

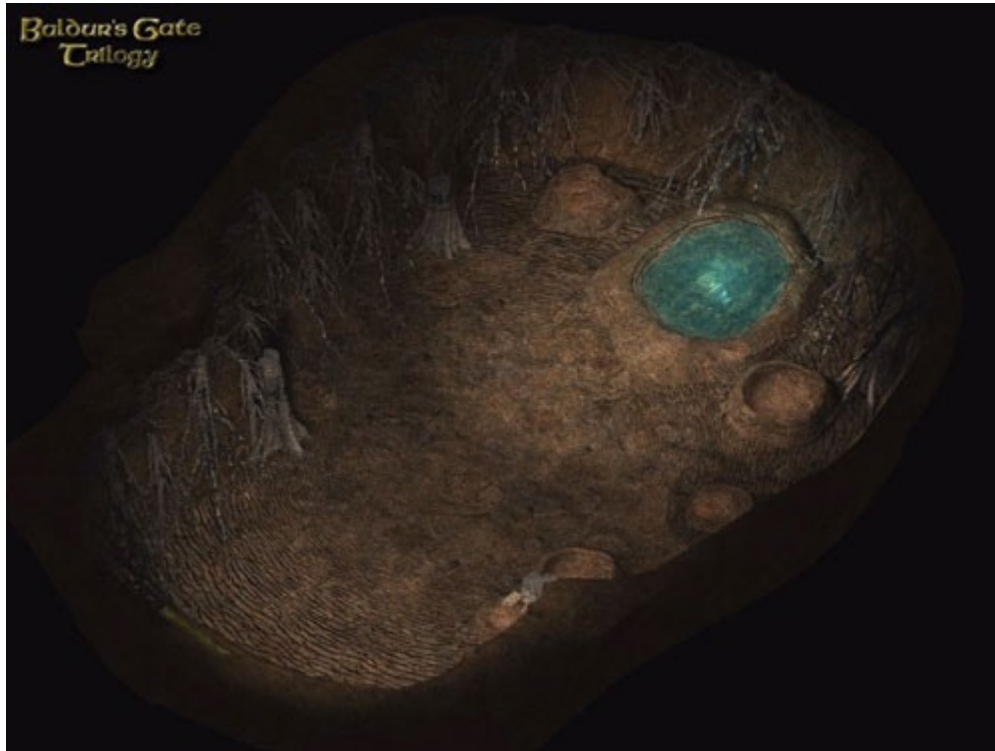


- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Unterwassertunnel zur Frostsalamanderhöhle
- (3) Unterwassertunnel zur Kuo-Toa Höhle
- (4) Kuo-Toa Höhle
- (5) Unterwassertunnel zur Augenhöhle
- (6) Abazigals Vorzimmer
- (7) Unterwassertunnel zur Betrachterhöhle
- (8) Augenhöhle

Ein etwas fassungsloser Ekim Cyre steht euch hinter dem Eingang zur Haupthöhle gegenüber. Die Panik, darüber das Draconis Tod ist, überwindet er jedoch ziemlich flink und so bläst er umgehend zum Angriff. In seinen Überresten schlummern ein leerer Trank des Wasseratmens, sowie eine Stein zu Fleisch Schriftrolle. Beide Gegenstände solltet ihr an euch nehmen.

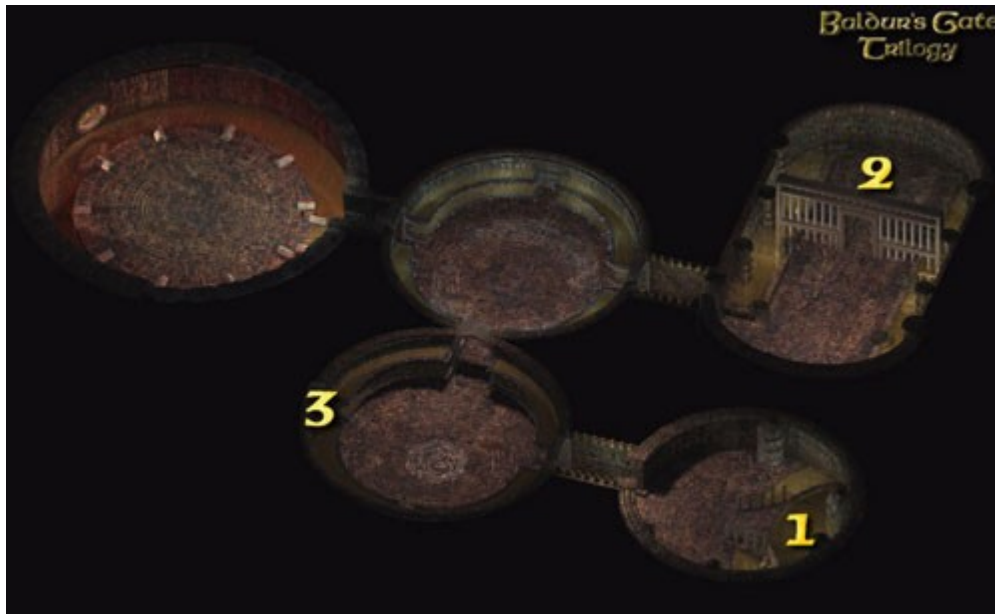
Als nächstes steht zur Abwechslung mal Schwimmen bzw. Tauchen auf der To-do-Liste. Die kleinen Schwimmbecken sind euch sicherlich schon ins Auge gefallen. Über sie könnt ihr die anderen Höhlen erreichen. Für den Moment stehen euch jedoch nur zwei dieser Becken offen, da ihr für die Anderen eine volle Flasche des Wasseratmens benötigt. Begeht euch also zum ganz linken Becken (2) und klickt zwei Mal darauf, um durch die Passage zu tauchen.

Frostsalamanderhöhle



Im Anschluss an den Tauchgang erwartet euch ein Frostsalamanderempfangskomitee. Sobald ihr es ausgeschaltet habt, dürft ihr euch durch den einzigen anderen Ausgang verdünnisieren. In der kleinen Bibliothek lauern euch zwei Knochenscheusale, deren Knochen eine neue Anordnung vertragen könnten, auf. Die Container dieses Raumes beinhalten nur kleinere Geschosse. Euer eigentliches Ziel hier ist das Wasserbecken, klickt einmal darauf und eure leere Flasche wird zum benötigten Trank des Wasseratmens (ihr braucht den Trank nicht trinken, behaltet ihn im Inventar und ihr könnt die anderen Tunnel passieren). Geht bzw. taucht den Weg zurück zur Hauptkammer der Höhle und nehmt sodann den ganz rechten Swimmingpool (3).

Kuo-Toa Höhle



- Legende:
- (1) Unterwassertunnel zur Hauptkammer
- (2) Gefängnis
- (3) Tür zur Hauptkammer

Im Gefängnis des Komplexes wachen die Kuo-Toa zusammen mit ein paar Wasserelementaren über einen einzigen Gefangenen. Erkämpft euch euren Weg zur Zelle (2), knackt die Zellentür und befragt den sterbenden Mönch. Er erzählt euch, dass er auf einer geheimen Mission für Balthasar war, worin sie genau besteht jedoch nicht. Doch er verrät euch, dass ihr den Drachen, der Abazigals Höhle bewacht, von seinem Zauber erlösen müsst. Wofür ihr eine Schriftrolle benötigt... Sekunden später rafft es ihn dahin. Nehmt euch Hindos Hand ([siehe Gegenstandsschmiede](#)) und begeben euch anschließend durch die neue Tür (3) zurück zur Hauptkammer der Lagerstätte.

Von hier aus dürft ihr durch den oberen Unterwassertunnel tauchen.

Versteinerte Helden



- Legende:
- (1) Unterwassertunnel zur Hauptkammer
- (2) Versteinerte Helden
- (3) Labor des Magiers
- (4) Tunnel zur Hauptkammer
- (5) Unterwassertunnel in das Labor
- (6) Unterwassertunnel in die Betrachterhöhle
- (7) Unterwassertunnel in Abazigals Vorzimmer

Sobald ihr in der Höhle angekommen seid, fühlt ihr euch vermutlich ziemlich beobachtet. Die Adleraugen sind zwar zahlreich vorhanden, aber nicht sonderlich harte Gegner. Bahnt euch einen Weg zu Iycanth dem Verrückten (2). Fragt ihn ob er eine Schriftrolle der Aufhebung für euch über hätte. In der Tat verfügt er über einen derartigen Gegenstand, möchte aber eine entsprechende Gegenleistung von euch. Der Augenstiel eines Betrachters soll es sein. An dieser Stelle eröffnen sich euch 3. Lösungsansätze:

1.) Wenn ihr wollt, dann trennt Iycanth von seiner körperlichen Existenz und nehmt euch die Schriftrolle einfach.

2.) Ihr taucht in das rechte Becken (6) merzt die Betrachter in der Höhle aus und übergebt Iycanth den Augenstiel.

3.) Aber die unzweifelhaft amüsanteste und effektivste Variante ist:

Benutzt eine der Stein zu Fleisch Schriftrollen, die es so zahlreich auf dem Weg hierher gab, auf die drei versteinerten Abenteurer. Bondari, Nanoc der Barbar und Tim Goldenhand sind die typischen Abenteurer, die sich durch jeden Dungeon prügeln, um den Bösen das Fürchten zu lehren (kommt euch das vielleicht irgendwie bekannt vor?). Daher lassen sie sich auch unheimlich leicht davon überzeugen den Augenstiel des Betrachters für euch zu hohlen. Ein Satz wie "Etwas unfassbar Böses ist über das Land gekommen und gefährdet das Leben von Millionen. Ihr wurdet auserwählt, Bondari, und Ihr dürft bei dieser Aufgabe nicht scheitern." reicht vollkommen aus, um die 3 unerschrockenen loszuschicken. In der folgenden Spielsequenz bekommt ihr nicht nur den Augenstiel, sondern auch die bronzenen Hosen für die Große Metalleinheit ([siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Die Geheimtür zu Iycanths Labor könnt ihr vermutlich sehen, aber nicht öffnen. Es bleibt euch also nur die Möglichkeit einen anderen Eingang zu finden. Taucht über den Pool links der Abenteurer (5) einfach zu Iycanth herüber. Im Austausch für die Betrachterweichware erhaltet ihr die ersehnte Schriftrolle, sowie 30.000 Auftragserfahrungspunkte pro Person. Auf dem rechten Tisch (x460, y800) liegt übrigens die Kolossgolemseite für den Leitfaden ([siehe Gegenstandsschmiede](#)) und falls ihr tatsächlich keine der Fleisch zu Stein Schriftrollen gefunden hattet auch eine dieser Art.

Wenn ihr bereit seid, kann es weiter gehen durch das feuchte Nass unterhalb der früheren Abenteurerstatuen (7).

Drachenoverkill



- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Fll'Yissetat
- (3) Abazigal

Die Höhle, die vor euch liegt, wird einzig und allein von Fll'Yissetat bewohnt. Da ihr nun schon Stunden damit verbracht habt, die Schriftrolle der Aufhebung zu suchen, wäre es wohl angebracht, wenn ihr Fll'Yissetats Bitte zustimmt und ihn von seiner Aufgabe erlöst. Als Austausch erhaltet ihr den Schutzstein (mit dem ihr Abazigals Höhle betreten könnt) und 10.000 EP.

Tötet ihr Fll'Yissetat hingegen bekommt ihr 60.000 EP, der Ring der erweiterten Unsichtbarkeit und selbstverständlich ebenfalls den Schutzstein.

Sobald ihr bereit für den Showdown dieses Abschnitts seid, dürft ihr das andere Törchen (3) durchschreiten...

Abazigals Ende



- Legende:
- (1) Unterwassertunnel zur Hauptkammer
- (2) Versteinerte Helden
- (3) Labor des Magiers

Schlafende Drachen soll man nicht wecken... Natürlich wollt ihr dem Kleinen an den Kragen, um euch den Kampf jedoch etwas einfacher zu gestalten würde ich vorschlagen, dass ihr zunächst erst einmal die Frostsalamander im Uhrzeigersinn ausschaltet. Sofern ihr euch an der Wand entlang bewegt, könnt ihr einen Salamander nach dem anderen kicken ohne Abazigal auf den Plan zu rufen (nur am oberen Rand wird es etwas haarig). Die Jungs sind zwar nicht sonderlich starke Gegner, können alle auf einmal im Kampf gegen den Drachen aber ziemlich lästig werden.

Abazigal selbst ist dem Eingangsdrachen Draconis sehr ähnlich. Wie Draconis wechselt auch Abazigal seine Gestalt und wie bei Draconis solltet ihr hier ebenfalls die gleichen Taktiken anwenden... Kreaturen beschwören (Elementarprinz (immun gegen die Flügelschläge des Drachen), 2 von Mordkains Schwertern und einen Planetar), Zaubersprüche mit Hilfe von Zeitstopp demontieren etc. Der einzige Unterschied besteht darin, dass ihr Abazigal schnell töten solltet. Denn er besitzt die Fähigkeit, sich vollständig zu heilen. Sobald ihr ihm seine 290 Trefferpunkte geraubt habt, werden euch 40.000 EP gutgeschrieben und ihr könnt Gram, das Schwert der Seelenpein, eine weiteren Flegelkopf und die blauen Drachenschuppen ([siehe Gegenstandsschmiede](#)) einsacken.

Mit seinen letzten Worten gibt euch Abazigal auf den Weg, dass euer Sieg von kurzer Dauer seihe...

...wenn ihr nach der Lösung vorgegangen seid und euch somit Sendai und Abazigal entledigt habt, folgt nun eine Zwischensequenz mit Balthasar, die euch erklären soll was Abazigal meinte (4.000 EP).

Solars vierte Lehrstunde



- Legende:
- (1) NSC-Teleporter
- (2) Ausgang
- (3) 1. Herausforderung
- (4) 2. Herausforderung
- (5) 3. Herausforderung
- (6) 4. Herausforderung

Im Anschluss an die Zwischensequenz findet ihr euch ein weiteres Mal im Einsprengsel wieder, wo ihr eine neue Diskussion mit Solar abhalten dürft:

Solar: "Ich grüße Euch erneut, Gottkind. Ihr nähert Euch der Erfüllung Eures Schicksals. Jetzt dauert es nicht mehr lange, bis die Dinge sehr kompliziert werden."

Recht gute Antwort: "Dann wäre ich für jede Art von Hilfe, die ich von Euch bekommen könnte, dankbar."

Mächtig gute Antwort: Ich hoffe nur, dass ich bei allem nicht aus den Augen verliere, was gut und gerecht ist.

Daraufhin erzählt euch Solar, dass die 5 mächtigsten Nachkommen Bhaals sich vereint haben, um die 5 zu gründen und sich so ihrer niederen Geschwister zu entledigen. Yaga Shura kommt zum Gespräch hinzu und erläutert euch, dass sie vorhatten die Welt zu regieren und ihren Vater wiederzubeleben. Zeit für euch, eure Meinung kund zu tun :-)

Gute Antwort: "Es bedeutet, dass Ihr Plan gescheitert ist und Bhaal das bleiben wird, was er ist: Tot!"

Woraufhin ihr erfahrt, dass ihr den mächtigsten noch nicht erwischt habt.

Yaga Shura: "Das letzte Mitglied der Fünf existiert noch immer, Gottkind, und Euer Vater regt sich bereits! Was gedenkt Ihr zu tun?"

Gute Antwort: "Nun, dann werde ich halt noch Balthasar, und wenn es sein muss, auch Bhaal aufhalten müssen."

Wirklich Gute Antwort: "Wenn ich Balthasar töten könnte, bevor er Bhaal wiedererweckt, würde ich mich am liebsten überhaupt nicht mit meinem so genannten 'Vater' herumschlagen."

Wenige Augenblicke später steht ihr mit 10.000 EP mehr wieder in Abazigals Höhle. Nehmt das Portal zur Linken (3), um wieder zum Eingang des Dungeons zu gelangen.

Im Freien angelangt, lauft ihr Elminster in die Arme. Er erzählt euch die herzergreifende Geschichte, dass ihr so mächtig geworden seid, dass selbst er es nicht mit euch aufnehmen würde. Außerdem gibt er euch den Hinweis, Saemon Havarian (oder wenn ihr diesen getötet habt, Zakfee Rafeya) aufzusuchen, um Balthasar in seinem Kloster einen Besuch abzustatten.

Bevor ihr gegen Balthasar vorgeht, habt ihr aber noch eine ausstehende Herausforderung im Einsprengsel anzunehmen.

In der vierten Kammer erwartet euch Cyric, der eure Gruppe umgehend wegteleportiert. Er fragt euch, ob ihr ihn wiedererkennt. Falls ihr 13 oder mehr Weisheit besitzt, könnt ihr ihm antworten, dass er der derzeitige Fürst des Mordes sei. Er erzählt euch mehr über die derzeitige Situation und testet euch danach, indem er euch ein paar seiner Lieblinge überlässt. Jede der Gestalten bringt euch 25.000 EP. Für die erfolgreiche Beseitigung aller erhaltet ihr wie immer 30.000 und der Rest eurer Party 25.000 EP. Jetzt ist es an der Zeit nach Amkethran aufzubrechen.



Viele Wege führen ins Kloster



- Legende:
- (1) Erster Startpunkt
- (2) Tor des Klosters
- (3) Späterer Startpunkt
- (4) Die Höhle der Toten
- (5) Balthasars Thronsaal
- (6) Bürgermeister
- (7) Saemon Havarian
- (8) Schmugglerhöhle
- (9) Taverne
- (10) Bogenschützentrainingsgebiet
- (11) Tempel von Waukeen
- (12) Verbindungsgebäude
- (13) Arkane Archive II & Kerricks Schmiede
- (14) Marlowes Haus

Zurück in Amkethran hat sich die Lage zugespitzt. Alle Mönche, denen ihr auf dem Marsch durch die Stadt begegnet, sind euch feindlich gesinnt. Begeht euch in die Schmugglerhöhle (8) und sprecht mit Saemon Havarian. Seine gesamten Gefolgsleute wurden abgeschlachtet, wodurch ihm mehr nach einer Zusammenarbeit mit euch ist (zum ersten Mal in der BG wird er nicht versuchen euch übers Ohr zu hauen). Er hat zwei Pläne zur Hand, die euch in das Innere des Klosters bringen können.

Ab auf den Friedhof



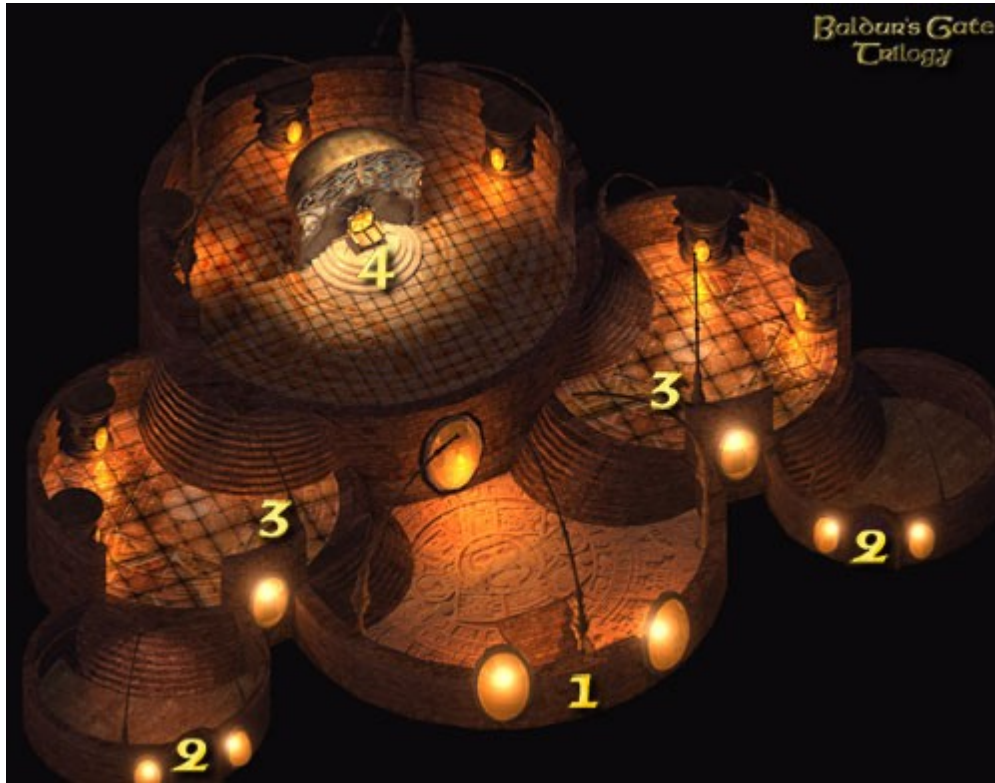
- Legende:
- (1) Ein-/Ausgang
- (2) Vongoethe
- (3) Geheimeingang ins Kloster

Saemons zweiter Vorschlag (mit dem er eher ungerne herausrückt), führt euch durch die Höhle der Toten. In dieser gibt es zahlreiche Särgе bzw. Türen, von denen eine (3) ebenfalls in Balthasars Thronsaal mündet. Um sie zu öffnen benötigt ihr jedoch einen Schlüssel.

Wie Saemon erzählt, hat er diesen jedoch nicht mehr. Faheed, der im Osten der Stadt (neben Marlowe) wohnt, ist der neue Besitzer.

Sucht ihn in seinem Haus auf und fragt ihn nach dem Schlüssel. Er wird euch berichten, dass er und seine Frau Abenteurer sind, die Balthasar töten wollen. Wenn ihr ihm mitteilt, dass ihr ihn ebenfalls töten wollt, händigt er euch den Schlüssel ohne Probleme aus.

Der letzte der 5



- Legende:
- (1) Eingang vom Hof
- (2) Eingang von der Halle der Toten
- (3) Balthasar

Begeht euch zu Balthasars Thron. Sobald ihr euch ihm nähert (3) erscheint Balthasar, um euch einige Dinge zu erläutern. Wie ihr sodann erfahrt, war es Melissan selbst, die die Gruppe der 5 formiert hat. Ferner erwähnt er, dass er die gesamte Bhaalbrut von der Planetenoberfläche entfernen will. Was euch leider mit einschließt...

Entgegen der Gerüchte, die Yaga Shura in die Welt gesetzt hat, ist der Kampf ähnlich einfach wie der gegen Illasera. Im guten alten Nahkampf liegt Balthasar (TP: 280, RK: -10, ETW0: -5, Angriffe pro Runde: 5) innerhalb kürzester Zeit am Boden (40.000 EP). Versucht ihm aber nicht mit Zeitstopp bei zu kommen. Wie der Demogorgon ist auch Balthasar Immun dagegen.

Die letzte Herausforderung



- Legende:
- (1) NSC-Teleporter
- (2) Ausgang
- (3) 1. Herausforderung
- (4) 2. Herausforderung
- (5) 3. Herausforderung
- (6) 4. Herausforderung
- (7) 5. Herausforderung

Zum letzten Mal teleportiert euch Solar in die Höllenfestung. Wie ihr sodann von ihr erfahrt, habt ihr die 5 bezwungen und Bhaal wurde nicht wiederbelebt. Melissan erscheint ebenfalls und so wird schnell klar, warum sie das alles getan hat...

...durch die Vernichtung der Bhaalbrut kann sie die Lücke füllen und somit zur Göttin emporsteigen. Sie erklärt euch all ihre Machenschaften bevor ihr zu eurer ersten Antwort kommt:

Melissan: "Und dann habt Ihr Euch dem Rest dieser paranoiden Narren zugewendet, während ich sie abgelenkt habe. Die Fünf waren das letzte Hindernis gewesen, um das ich mich hätte kümmern müssen, bevor ich zur Fürstin des Mordes hätte werden können ... Netterweise habt Ihr Euch für mich um sie gekümmert!"

Gute Antwort: "Ich werde Euch aufhalten, Melissan. Damit kommt Ihr nicht durch."

Melissan: "Der Großteil der Essenz von Bhaal befindet sich unter meiner Kontrolle, Narr. Ich bin zum jetzigen Zeitpunkt beinahe schon eine Göttin ... Ich kontrolliere die ganze Ebene im Abyss, die einst von Bhaal beherrscht wurde, den ganzen Thron des Blutes! Wagt Ihr es, dorthin zu kommen, und mir dort gegenüber zu treten? Oder soll ich Euch wie einen rüdigem

Hund jagen und zur Strecke bringen?"

Gute Antwort: "Ich werde nicht zulassen, dass Ihr damit durchkommt! Jemand muss Euch aufhalten!"

Paladin mäßige Antwort: "Gegen ein derart böses Wesen wie Ihr würde ich überall antreten ... Und ich werde siegen!"

Mit 10.000 Erfahrungspunkten mehr endet der Traum. Balthasars Leiche zu fleddern hat wenig Sinn, da ihr kurz vorm Ende des Spiels steht, gibt es keine neuen Wunderwaffen mehr. Begebt euch anhand eurer Einsprengselfähigkeit zurück zur Festung und nehmt die letzte Herausforderung...

Hinter Türchen Nummer 5 (7) erwartet euch der Schlächter (TP: 534, RK: -6, ETW0: -6, Angriffe pro Runde: 5), der große böse Dämon aus der Tiefe eurer eigenen Seele. Durch seine enormen Trefferpunkte und seine hohe Resistenz gegen so ziemlich alles (100% gegen Feuer, Elektrizität, Kälte und Säure, 90% gegen Magie, 50% gegen magische Kälte, 75% gegen magisches Feuer, 75% gegen alle Waffenarten) ist er ein ziemlich harter Brocken. Zu allem Überfluss beschwört er auch noch Knochenklingen (so etwas wie Mordekains Schwert) gegen euch.

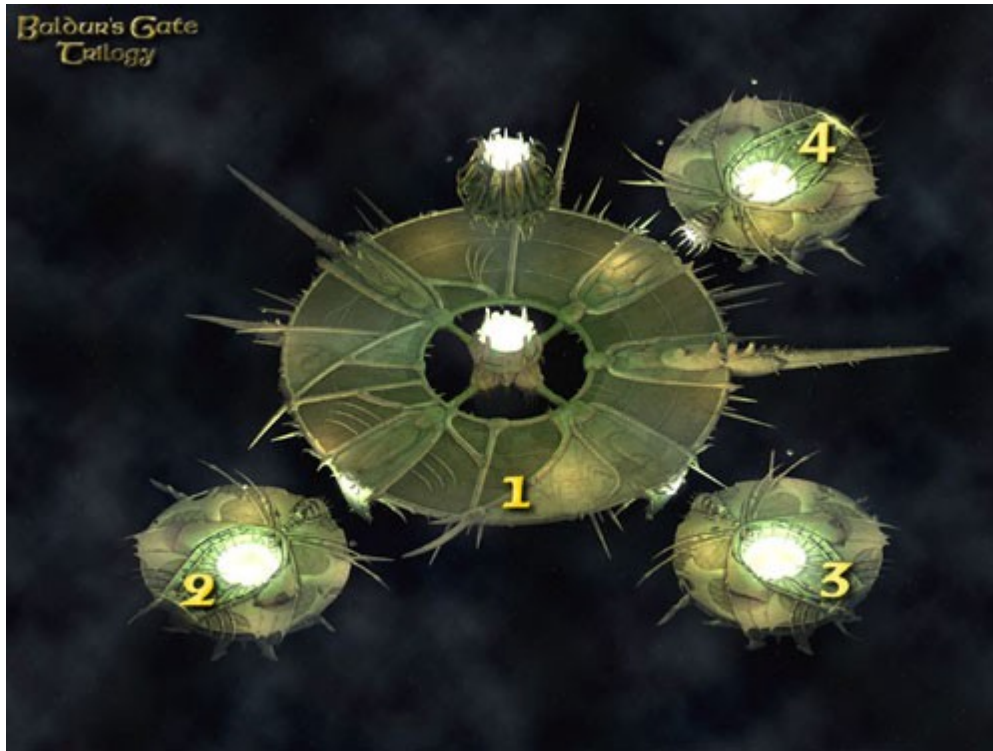
Am besten tut ihr es ihm gleich und bringt ebenfalls Mordekains Schwerter gegen ihn hervor. Da er sie nicht verletzen kann, sind sie die ideale Ablenkung. Nun würde ich sagen, geht mit allem auf ihn los, das ihr habt. Benutzt Verbesserte Hast und jede andere hochstufige Fähigkeit die euch zur Verfügung steht.

Wenn ihr ihn besiegt habt, steht der Endkampf unmittelbar bevor. Um zum Thron des Bhaal aufzusteigen, müsst ihr lediglich den Ausgang (2) benutzen. Dies ist eure letzte Chance unerledigte Dinge zu regeln... es gibt gleich kein Zurück mehr...



Komplettlösung Kapitel 10

Die Manaschmiede



- Legende:
- (1) Amelyssan
- (2) Luftelementare
- (3) Eiselementare
- (4) Erdelementare

Willkommen zum ultimativen Ende...

Amelyssan wartet hier mit einer Eingangsrede auf euch. Wie immer endet sie in einem Handgemenge. Ihr müsst ihr ca. 200 Trefferpunkte entrauben bevor sie das nächste Mal mit euch redet, um euch zu sagen, dass sie sich nicht mit euch beschäftigen kann. Sie verschwindet zur Mitte der Schmiede, um ihre Verwandlung zu beenden.

Nun liegt es an euch, ihre Aufmerksamkeit zurück zu erlangen. Begeht euch zur westlichen Plattform (2) (auf dem Weg zwischen den Plattformen könnt ihr euch Zeit zum heilen lassen), beendet die Existenz der dortigen Elementare und klickt auf das Manabecken, damit die Verbindung zu Amelyssan abreist.

Siehe da ihr habt ihre volle Aufmerksamkeit zurück. Sie erscheint wieder an ihrer alten Position. Dieses Mal beschwört sie einige andere Kreaturen zu ihrer Unterstützung. Schert euch nicht um Diese, sondern greift nur Amelyssan an. Sobald sie besiegt ist, verschwinden die Helfer von alleine.

Amelyssan verschwindet zum zweiten, um mehr Mana zu sammeln. Begeht euch zur südlichen Plattform (3) und löscht dort den Eiselementarprinzen Cryonax aus. Wenn ihr auf den dortigen Pool klickt, taucht Amelyssan ein zweites Mal aus ihrer Tankstelle auf.

Bei ihrem dritten Erscheinen setzt sie abermals einen drauf. Dieses Mal beschwört sie nicht nur fiese Schlächter, sondern teleportiert sich auch noch über die Plattform, sodass ihr mit den Tierchen alleine dasteht. Habt ihr auch diese Etappe überlebt, dürft ihr euch den letzten Pool (4) vornehmen. Die hier befindlichen Gegner haben es in sich. Neben Succubussen und Mariliths erwartet euch hier auch ein gefallener Planetar. Lockt am Besten nicht gleich den ganzen Gegnerschwarm an, sondern nur einzelne Bestandteile und konzentriert eure Angriffe

auf diese.

Wenn ihr das letzte Becken berührt, erscheint Amelyssan zur finalen Schlacht. Durch den Verlust des Manas des letzten Beckens, wird Amelyssan ein wenig einfacher zu bezwingen. Sobald ihr sie weit genug habt, greift Solar ein und teilt euch mit, dass nun alles vorbei ist. Ihr habt es geschafft

Zu guter Letzt habt ihr jetzt die Wahl, euren Thron als Gott zu besteigen oder die Gottesessenz aufzugeben und sterblich zu werden. Somit stehen euch 2 der 3 möglichen Abspänne zur Verfügung:

1. Ende: Ihr werdet zu einem guten Gott.
2. Ende: Ihr werdet zu Bhaals würdigem Nachfolger, dem Fürst des Mordes.
3. Ende: Ihr gebt die Essenz auf und werdet sterblich.

Das neutrale (dritte) Ende steht euch immer zur Verfügung. Die Wahl zwischen den anderen Beiden entsteht durch eure Antworten auf Solars Fragen während der Rituale in der Hölle. Falls ihr das dritte Ende genießen wollt, ohne das Spiel noch einmal durchspielen zu müssen, könnt ihr einen entsprechenden Eintrag in der baldur.ini (im Verzeichnis wohin ihr BG2 installiert habt) vornehmen. Unter der Option [MOVIES] sollten dort bereits die beiden Sequenzen aufgeführt sein, die ihr genossen habt. Fügt einfach den dritten Eintrag hinzu und ihr könnt das Ende betrachten:

```
ENDMVE1=1  
ENDMVE2=1  
ENDMVE3=1
```

Auf der folgenden Seite findet ihr letztlich noch alle Abschlussgeschichten der NSCs.

Das Ende

Aerie

Aerie setzte ihre Reisen fort, nachdem sie Pandur verlassen hatte. Sie wurde von ihrem Bedürfnis angetrieben, gegen Sklaverei in jeder Form zu kämpfen. Ihr Mitgefühl wurde jedoch durch das Bedürfnis nach Rache verdorben, Rache für das, was man ihr angetan hatte, als sie eine Sklavin gewesen war. Sie hätte sich vermutlich ganz verloren, wenn sie nicht auf eine Gruppe von Avarial, die geflügelten Elfen, gestoßen wäre, die in Cormyr als Sklaven gehalten wurden. Sie drängten sie, doch nach Faenya-Dail mitzukommen, zurück in ihre Heimat. Sie kam ihrem Wunsch nach und lernte dort viel. Das Wichtigste, das sie lernte war, dass sie nicht mehr eine von ihnen war. Damit hörte sie endlich auf, sich nach den Flügeln zurückzusehnen, die ihr ohnehin nicht mehr von Nutzen waren. Aerie wurde schließlich zu einer Hohepriesterin in Unterstein, einem Gnomendorf, von dem ihr Mentor Quayle oft gesprochen hatte. Er war damals wie ein Vater zu ihr gewesen. Bei seinem Volk fand sie schließlich ihren Frieden.

Aerie Romanze

Aerie und Pandur wurden unzertrennlich. Ihre Laufbahnen als Abenteurer wurden immer unwichtiger, als sie ihren gemeinsamen Sohn und schließlich auch noch eine Tochter aufzogen. In ihren späten Jahren wartete allerdings noch ein großes Abenteuer auf sie. Aerie litt noch immer unter einer tiefen Traurigkeit über den Verlust ihrer Flügel. Zusammen mit Pandur suchte sie die Avariel von Faenya-Dail auf, ihr Volk der geflügelten Elfen, dem sie vor so langer Zeit entrissen wurde. Jetzt, da es keine Verwirrung und keine Rätsel mehr für Aerie gab, konnten Sie und Pandur endlich dort oben in den Wolken heiraten. Ihre Vermählung, so sagt man, wurde sowohl von Aerdrie Faenya als auch Baervan Wildwanderer gesegnet, die beide in Form einer Vision zur Trauung erschienen.

Anomen

Anomen wurde nach der Zeit in Pandurs Gesellschaft von Sorgen geplagt. Er hatte die dunkle Macht, über die das Kind von Bhaal verfügte, erlebt, und das sorgte bei ihm für eine Glaubenskrise. Da sein Vertrauen in Helm erschüttert war, reiste Anomen ziellos durch die Welt, bis es ihn nach Maztica verschlug. Das geschah während der Revolte von Yamash, einem bösen Kleriker, der eine Horde dämonischer Kreaturen aufstellte, um das Land zu erobern. Anomen wurde in den Konflikt verwickelt. Er half den bedrängten Soldaten von Maztica, sich neu zu organisieren und bildete sie sogar aus. Er musste jedoch feststellen, dass er ihnen die Prinzipien des geordneten Kampfes am besten vermitteln konnte, indem er zu ihnen über die Pflichten und die Rollen eines Beschützers und Wächters erklärte. Anomen unterrichtete sie in der Doktrin Helms, und begann sie dabei selbst besser zu verstehen. Schlussendlich erfüllte die Wahrheit seiner Worte seine Männer. Yamash wurde von den Streitern Anomens, einem neuen Ritterorden für ein neues Land, besiegt.

Anomen Romanze

Anomen und Pandur zogen gemeinsam auf Abenteuer aus, bis sie weithin als Helden bekannt waren. Sie waren so gefragt, dass Ihre geplante Hochzeit immer weiter verschoben wurde, entweder weil irgendeine Krise drohte, die bekämpft werden musste, oder weil ein lohnendes Abenteuer auf die Beiden wartete. Einer würde immer darauf bestehen, sich noch rasch der neuen Herausforderung zu stellen. Doch dann kam schließlich der Tag, den sowohl Anomen, als auch Pandur um jeden Preis einhalten wollten. Die Kunde von der Hochzeit hatte sich wie ein Lauffeuer herumgesprochen, und Gesandte und Helden aus ganz Faerûn strömten herbei. Das Paar hatte während seines heroischen Lebens zahlreichen Leuten geholfen. Sie strömten in Scharen herbei, um zu sehen, wie sie von Elminster persönlich getraut wurden. Es war eine prächtige Zeremonie, wie sie die Stadt von Baldurs Tor noch nie gesehen hatte. Anomen und Pandur zogen sich kurz darauf aus dem öffentlichen Leben zurück. Obwohl, wenn die Geschichten die man erzählt wahr sind, dann führen sie noch immer ein Leben als Abenteurer

...

Cernd

Da seine Führung nicht mehr benötigt wurde, verließ Cernd Pandur und kehrte zu seinem Sohn Ahsdale zurück. Seine Verpflichtungen der Natur gegenüber führten jedoch dazu, dass er immer wieder abberufen wurde, was den Jungen immer stärker verbitterte. Jahre später errang Cernd den Titel des Obersten Druiden, brach seinen Aufstieg zum Anführer aller Druiden jedoch ab, als er erfahren musste, dass sein Sohn, dem er sich schon seit langem entfremdet hatte, inzwischen über verdorbene Magie gebot und der Befehlshaber einer Armee war, die die ganze Schwertküste bedrohte. Cernd dankte ab. Er sagte, dass es ihm nicht zustehen würde, eine derartige Position zu haben, wenn er doch bei seinen eigenen, persönlichen Angelegenheiten so versagt hatte. Die Auseinandersetzung, die schließlich zwischen Cernd und Ahsdale tobte, würde keiner von Beiden überleben. Sie waren inzwischen zu Fremden geworden. Das Einzige, was die Beiden noch gemeinsam hatten, war der Ort, an dem sie beide starben. An dieser Stelle entsprang eine prächtige und mächtige Eiche, die sich jedes Mal, wenn die Jahreszeit wechselt, blutrot färbt.

Edwin

Edwin erlangte großen Ruhm bei seinen Reisen mit Pandur. Er nutzte diesen Ruhm in den folgenden Jahren rücksichtslos aus und erlangte genug Einfluss, um sogar die Roten Magier zu unterwerfen. Er wurde zum größten Führer des Landes in der jüngeren Geschichte Tays. Seine Zeit des Ruhms dauerte jedoch nur extrem kurz. Schon wenige Tage später wurde er wieder vom Thron gestürzt, wie es halt mit Erobern in Tay üblich ist. Schließlich stehen in dem Land mächtige Magier förmlich Schlange und warten auf ihre Gelegenheit. Nach dieser Beschämung wurde es still um Edwin. Zuletzt, so hat man gehört, wurde er in einen Streit mit Elminster selbst verwickelt. Es war ein kurzer Kampf, der Edwins Existenz in den Reichen beendete. Edwina hingegen besitzt eine Bar in Tiefwasser. Man sagt, sie sei eine verbitterte und zynische Frau.

Haer'Dalis

Für Haer'Dalis waren die Reisen mit Pandur nur ein erster Einblick in die faszinierenden Vergessenen Reiche gewesen. Nachdem sich ihre Wege getrennt hatten, drängte es ihn, mehr zu sehen. Er besuchte die unterschiedlichsten Orte, wie Tiefwasser, Niewinter und Tay. Jeder seiner Besuche in einer neuen Gegend endete mit einer wilden Flucht, nachdem er es geschafft hatte, sich dank seiner unschuldigen Neugier in die örtlichen Streitigkeiten zu verwickeln. Später freundete er sich mit einem weiblichen Cambion an und begleitete sie in den Abyss, nur um kurz darauf als General wider Willen eine Revolte anzuführen, die mehrere Ebenen der Hölle erfasste. Einige Zeit lang war Haer'Dalis der gejagteste Mann in den Ebenen, doch gegen seine unbändige Wanderlust kam selbst der Zorn seiner zahlreichen Feinde nicht an. Nachdem er kreuz und quer durch die Ebenen gereist war, kam er praktisch unverletzt nach Sigil zurück. Dort schloss er sich wieder Raelis' Schauspielgruppe an. Er war froh, endlich einen Ort gefunden zu haben, an dem er sich niederlassen konnte. Natürlich nur bis zum nächsten Missverständnis ...

Imoen

Und was wurde aus Imoen, dem ewigen Mädchen? Sie hatte lange im Schatten von Pandur gestanden, aber sie war zu einer eigenen Persönlichkeit herangereift und stark genug geworden, ihr eigenes Schicksal zu finden. Sie kehrte nach Kerzenburg zurück. Jetzt, wo sie eine mächtige Magierin geworden war, konnte sie die dort gelagerten Werke erst so richtig schätzen. Kerzenburg kam ihr jedoch kleiner und unbedeutender vor, als sie es in Erinnerung hatte, und sie blieb nicht lang. Später sah man sie in Gesellschaft solch berühmter Persönlichkeiten wie Khelben 'Schwarzstab' und Elminster. Angeblich hat sie sie wiederholt aufgezogen. 'Sie sollten doch keine so griesgrämigen, alten Knacker sein und das Leben genießen.' habe sie gesagt. Ihr Einfluss wuchs. Angeblich hat sie sogar eine Diebesgilde begründet, die jetzt Zellen hat, die bis nach Niewinter hinauf reichen. Wenn man sie danach fragt, lächelt sie völlig unschuldig und meint etwas wie: 'He, jetzt übertreibt mal nicht. Bin doch nur ich. Die kleine Imoen!'

Jaheira

Die Ereignisse der Zeit der Bhaalbrut hatten Jaheira stark beeinflusst. Es war ihre Pflicht, das Gleichgewicht in allen Dingen zu beschützen, aber in den Jahren die folgten, musste sie feststellen, dass dieser Kampf in immer größerem Ausmaß in ihrem Kopf stattfand. Sie hatte große Veränderungen in Pandurs Gegenwart gesehen und gemerkt, wie flüchtig doch das Leben war. Der Verlust ihrer Geliebten nagte an ihr. Sie wurde als eine unermüdliche Streiterin für das Gleichgewicht bekannt. Manchmal kämpfte sie auf Seiten der Harfner, und manchmal agierte sie gegen sie. Egal was jedoch passierte: Sie blieb immer distanziert und vorsichtig. Sie ließ niemanden in ihre Nähe und blieb nie lange an einem Ort. Jaheira durchreiste die Vergessenen Reiche wohl mindestens dreimal in ihrem Leben, aber sie kehrte nie nach Tethyr oder an die Schwertküste zurück.

Jaheira Romanze

Die Jahre nach dem Ende der Zeit der Bhaalbrut waren gute Jahre für Jaheira. Man kann sie wohl wahrhaft nicht als friedliche Jahre bezeichnen, aber ihre Beziehung zu Pandur überstand alles. Die Treue zwischen ihnen war unerschütterlich. Obwohl die Pflichten des Abenteurerlebens sie manchmal sogar Jahre voneinander fernhielten, kehrten sie doch immer wieder zueinander zurück. Ihre Freunde wunderten sich, wie sicher Jaheira in dieser Beziehung doch geworden war, vor allem, wenn man ihre anfängliche Zurückhaltung bedachte. Jaheira jedoch lächelte nur amüsiert, wenn sie an diese erste Zeit zurückdachte. Schließlich waren Sie und Pandur im wahrsten Sinne des Wortes durch die Hölle gegangen. Wenn die Götter sie nicht trennen konnten, was waren dann schon ein paar Monate oder etliche hundert Kilometer? Jaheira lebt ein langes und gutes Leben. Sie war nicht immer direkt mit Pandur zusammen, aber sie war auch nie wirklich von ihm getrennt.

Jan Jansen

Jan Jansens Leben nach der Zeit, die er mit Pandur verbrachte, war weiterhin völlig verrückt und verdreht. Es gibt nur vage Details darüber, die von Halbwahrheiten und Lügen verzerrt werden. Gemäß seinen Memoiren 'Mit Jansen in 80 Tagen um die Welt', die er nach einer kurzen Gefängnisstrafe schrieb, die er für Affenschmuggel aufgebremst bekommen hatte, kehrte er zu seiner ersten großen Liebe zurück: dem Affenschmuggel natürlich. Das führte zu der nun berühmten Gibbon-Revolution von '72, ein wirres und ziemlich unsauberes Ereignis, das seinen Ausgang offenbar beim Sitz des Schattendiebes Vaelag hatte. Jan leugnete, dass er den Untergang des Schurkens geplant hatte, aber er konnte keine glaubwürdige Erklärung dafür abliefern, was er denn sonst mit einer Horde mit Messern bewaffneter Siamaffen vorgehabt hatte. Trotzdem konnte der Tod des nicht besonders beliebten und in dubiose Geschäfte verwickelten Vaelag dem jungen Gnom nicht angelastet werden. Seltsamerweise hat Jan Alibis für jede Minute und jede Sekunde des betreffenden Tages, und es muss wahrhaft ein toller Tag gewesen sein! Verwandte aus den ganzen Reichen traten bei der Gerichtsverhandlung auf und erklärten, dass er bei ihnen für Tee und Steckrüben zu Gast gewesen war. Bei seiner Hochzeit mit Lissa fragte man Jan, wie er es geschafft hatte an so vielen Orten zugleich gewesen zu sein, ohne jedoch bei dem Verbrechen anwesend gewesen zu sein? Jan antwortete schlicht: 'Nun, wenn man so viele Affen hat, ist einfach alles möglich.'

Keldorn Firecam

Keldorn Firecam dachte, dass seine Reisen mit Pandur das Ende seiner aktiven Laufbahn als Abenteurer und als Mitglied des Ordens darstellen würden. Er zog sich nach Athkatla zurück und hoffte, er würde dort so viel Frieden finden, wie es ein alter Krieger erwarten dürfte. Doch die Pflicht würde ihn noch einmal rufen. Jahre später wurde Amn von Feuerriesen belagert. Keldorn war gerade 60 Jahre alt geworden. Er und fünf Ritter mussten einen strategisch wichtigen Pass verteidigen, bis die Streitmacht von Amn dort ankam. Keldorn war natürlich siegreich, doch seine Wunden waren so schwer, dass der alte Paladin auf dem Schlachtfeld dahinschied. Vor den Augen seiner Ritter senkte sich die Hand Torms auf das Schlachtfeld. Als sie sich wieder hob, war Keldorn verschwunden. Seit jenem Tag werden Visionen des Wahren Gottes oft von der geisterhaften Gestalt des tapferen Keldorn begleitet, der zu seiner Rechten sitzt.

Korgan

Nachdem er sich von Pandur getrennt hatte, lebte Korgan Blutaxt sein Leben so blutig und brutal wie möglich. Er übernahm die Herrschaft über einen ganzen Zwergengclan, indem er ihren Anführer insgeheim tötete und sie gegen die scheinbaren Mörder des Clanoberhaupts aufbrachte. Er hätte ein Leben in Luxus leben können, aber sein Blutrausch kannte keine Grenzen. Der blutige Eroberungsfeldzug, den er führte, erschütterte die Reiche. Er drang mit seinem Zwergengclan tief ins Unterreich vor, und der blindwütige Zerstörungsdrang seines Clans überraschte sogar die Dunkelelfen. Wie man sich jedoch denken kann, ist es ein hoffnungsloses Unterfangen, ein Reich im Herrschaftsgebiet der Dunkelelfen zu erhalten. Korgan wurde zuletzt gesehen, wie er seine Axt gerade in den Magen einer Hohepriesterin Lolths grub und dabei wie irr lachte. In Zwergenglegenden wurde er zum Helden und sein Blutrausch zum Kreuzzug. Wie es scheint, können selbst die größten Irren als Helden in die Geschichte eingehen, wenn sie nur Großes leisten.

Mazzy Fentan

Die Gefahren, die Mazzy Fentan an der Seite von Pandur überstanden hatte, taten Ihrer Lust am Abenteuer keinen Abbruch. Lange Zeit nach den Ereignissen in Tethyr begründete sie die Fentan-Ritter, eine tapfere Gruppe von Helden, von deren Taten überall in den Reichen erzählt wurde. Sie kämpften gegen Trolle, um bedrohte Städte zu retten, warfen Armeen von Orks zurück, um alte Wälder zu schützen, und besiegten einen Amok laufenden Drachen in seiner eigenen Lagerstätte, nur um die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Die Legenden, die sich um sie rankten, machten sie zu etwas Größerem, und ein Erzähler fand den treffenden Vergleich, dass Mazzy wohl mindestens 6 Meter groß wäre, wenn man Mut in Zentimetern messen würde. Trotz all der Risiken, die sie einging, lebte Mazzy bis ins hohe Alter und entschlief friedlich in dem Gedanken, dass sie auf ihr Leben stolz sein konnte.

Minsc

Nachdem die Zeit der Bhaalbrut vorbei war, erfüllte Minsc einen Eid, den er vor langer Zeit geschworen hatte. Er kehrte nach Rashemen zurück und hoffte, er würde die Berserkerloge des Eisdrachen mit den Erzählungen seiner Taten beeindrucken und einen Platz in ihren geheiligten Rängen erhalten. Er musste gar nichts mehr sagen. In jeder Schänke von Faerûn war wohl schon ein Barde aufgetreten, der von den Taten des tapferen Waldläufers gesungen hatte, und er wurde als Held empfangen. Schließlich wurde er zum Anführer seiner eigenen Abenteurergruppe. Die Faust der Gerechtigkeit säte Furcht in den Herzen von bösen Wesen nah und fern. Als Minsc älter wurde, brach er schließlich wieder allein auf und verschwand. Und was geschah mit Boo? Nun, was wäre Minsc ohne Boo? Die Zwei wurden niemals getrennt und manche sagen, dass sie noch immer zusammen sind, dort oben bei den Sternen. Dort wo Hamster Riesen sind und Männer zu Legenden werden!

Nalia

Nalia wurde nach der Zeit, die sie mit Pandur verbracht hatte, sehr mächtig. Zuerst bereiste sie die Welt, sog magisches Wissen in sich auf und lernte einflussreiche Freunde kennen. Doch nach einem Jahr kehrte sie nach Amn zurück, und zwar zur Festung ihrer Familie de'Arnise. Sie musste feststellen, dass die Festung von niemand anders als Isaea Roenal kontrolliert wurde. Sie war jedoch nicht mehr das arme, verschreckte Mädchen, das von Zuhause weggelaufen war und mit dem er gerechnet hatte. Sie sorgte dafür, dass ihm Gerechtigkeit für seine Verbrechen wiederfuhr und erklärte sich selbst zur Erbin des Herzogtitels ihres Vaters. Sie wurde rasch zu einer vom Volk geliebten Herrscherin und einer respektierten und anerkannten Erzmagierin. Ja, es gelang ihr sogar, einen Sitz im Rat der Sechs von Amn zu erlangen. Nalia wurde in Amn zu einer Gestalt, die zahlreiche Jahre eine zentrale Rolle spielte. Sie kämpfte beständig für das Wohlergehen des einfachen Mannes auf der Straße und machte sich im Verlauf dieser Zeit viele Feinde unter den Reihen der Adligen und bei den Verhüllten Magiern, deren Pläne sie jedoch ein ums andere Mal vereiteln konnte.

Sarevok

In den Jahren nach seiner Wiedererweckung durch Pandur blieb Sarevok nie lange an einem Ort. Man sagt, dass er in Berdusk eine Invasionsarmee der Orks in die Flucht schlug und dabei so fürchterlich wütete, dass die verängstigte Bevölkerung sich nicht mehr sicher war, wen sie mehr fürchten sollte. Nach Westtor kam er als Eroberer, setzte mit äußerster Brutalität seinen Willen durch und verschwand dann wenige Monate später wieder unter mysteriösen Umständen. Er verhielt sich wie ein Mann, der sich selbst nicht kennt. Alle Geschichten sind sich darüber einig, dass Sarevok eine gequälte Seele ist und ständig zwischen Leben und Tod balanciert, ohne eine der beiden Welten erreichen zu können. Irgendwann verschwand er, und manche Geschichten sagen, dass er den Abyss gestürmt oder Selbstmord begangen hat. In Wahrheit reiste er nach Kara-Tur, um die einzige Liebe seines Lebens, die Kriegerin Tamoko, dort zu begraben. Er kehrte nie zurück, aber die Geschichten über ihn werden beständig weitererzählt.

Valygar

Valygar zog noch jahrelang nach den Ereignissen, die in der Sage vom Kind Bhaals erzählt wurden, auf Abenteuer aus. Er bereiste die Wildnis und wurde vor allem in der Gegend von Tiefwasser häufig gesehen. Schließlich zog er sich nach Athkatla zurück und beschloss, sich mit einem ruhigen Leben auf dem Anwesen seiner Familie zu begnügen. Die Bewunderer aus den Reihen des Adels gönnten ihm jedoch seine Ruhe nicht. Man drängte ihn dazu, die Position eines Hauptkommissars zu akzeptieren. Er wollte die Position zwar nicht, doch die Korruption in der Stadt erregte ihn bald so, dass er einwilligte. Es überraschte ihn wohl selbst, zu welchem effektiven Anführer er wurde. Während seiner Zeit im Amt stellte er den guten Ruf der Familie Corthala wieder her. Valygar heiratete, und sein einziger Sohn und ganzer Stolz, nahm sich die Lektionen, die sein Vater gelernt hatte, zu Herzen. Er wurde später zum Anführer der Verhüllten Magier und zur treibenden Kraft zahlreicher, positiver Reformen in ihren Reihen.

Viconia

Da Viconia nicht mehr mit Pandur zusammen war, ging sie nach Tiefwasser und begründete dort einen Orden Shars. Einer ihrer Anhänger betrog sie jedoch, was zu einem Massaker führte, bei dem alle Mitglieder des verdorbenen Ordens außer Viconia abgeschlachtet wurden. Shar machte Viconia wegen dieses Vorfalls schwere Vorwürfe, doch diese zeigte sich nicht im mindesten reuig und beschloss, weiter durch die Reiche zu streifen. Viconia war trotz allem eine Macht, mit der man rechnen musste. So hinderte sie beispielsweise die Ritter des Schildes daran, Calimhafen zu übernehmen und bewahrte die Elfenstadt Suldanessalar gemeinsam mit Drizzt Do'Urden vor den Auswirkungen eines finsternen Plans der Zentarim. Für diese Tat ließ Königin Ellesime Viconia die höchsten Ehren der Seldarine zu teil werden: eine Auszeichnung, die noch nie ein Mitglied der dunklen Rasse der Drow erlangt hat. Angeblich hat sich Viconia nur einmal knapp und ohne einen Gefühlsausdruck nach der Zeremonie verneigt und ist dann wieder aus der Elfenstadt aufgebrochen. Was weiter mit ihr geschah, ist unbekannt.

Viconia Romanze

Pandur und Viconia sind noch lange Zeit, nachdem sie Tethyr verlassen hatten, gemeinsam auf Abenteuer ausgezogen. Er wurde zu einer politisch einflussreichen Person. Sie wurde zu seiner Ratgeberin. Schließlich brachte Viconia Pandur einen Jungen zur Welt, der sich allerdings zuerst als eine Belastung für ihre Beziehung herausstellte. Die Geburt veränderte Viconia jedoch. Sie widmete sich ganz der Erziehung des Jungen und lehrte ihm sowohl die Wege der Drow als auch die von Pandurs Volk. Sie wunderte sich stets, wie verständnisvoll die Augen ihres Sohnes sie anblickten, doch unglücklicherweise sollte sie nie erleben dürfen, wie er aufwuchs. Viconia wurde von einem Diener Lolths vergiftet, und nur Ihr geliebter Mann kennt die letzten Worte, die sie noch im Tod geflüstert hat. Pandur zog ihren gemeinsamen Sohn im Geheimen auf. Die Geschichten, wie erfolgreich er dabei war, variieren stark. Einige behaupten, er und sein Sohn hätten einen Kreuzzug gegen die Drow angefangen, aber in allen Geschichten ist man sich einig, dass das Kind von Bhaal seine Liebe für seine dunkle Maid nie vergessen hat.



Komplettlösung Wachende Festung

Die Wachende Festung



- Legende:
- (1) Ritter der Wachen
- (2) Eingang zur 1. Ebene (AR3001)
- (3) Eingang zur 2. Ebene (AR3016)
- (4) Eingang zur 3. Ebene (AR3011)
- (5) Eingang zur 4. Ebene (AR3017)
- (6) Eingang zur 5. Ebene (AR3019)
- (7) Eingang zum Endgegner (AR3020)

Hoch in den Himmel erstreckt sich die gewaltige Wachende Festung. In ihm verbergen sich nicht nur riesige Dämonenscharen, sondern auch ein Großteil der mächtigsten Gegenstände Thron des Bhaals.

Nördlich eurer Startposition erwartet euch Bruder Ordren (1), der euch über die Geschehnisse ins Bild setzt. Einst versiegelte Helm die Wachende Festung, um dem mächtigen Bösen darin Einhalt zu gebieten. Doch grade jetzt scheint es, als würde sich das Böse so daraus befreien. So liegt es an euch, es davon abzuhalten seinem Gefängnis zu entfliehen. Stimmt ihr dem Plan zu, so werdet ihr auf das Dach (2), zum Eingang des ersten Levels, geleitet.

Von Bruder Pol erhaltet ihr sodann das Heilige Symbol und die Schriftrolle. Mit denen ihr den Eingekerkerten erreichen und das Ritual vollziehen könnt, denn schließlich sollt ihr den Kleinen nur wegsperren aber nicht töten.

Wenn euer Goldsäckchen bereits so schwer ist, dass es auf dem Boden schleift, könnt ihr von der netten Schwester einige Gegenstände für die kommende Schlacht erstehen. Zwei der Gegenstände (der Feuerzahn +4 und das Kurzsword des Mask) könnt ihr später von Cespenar in eurer neuen Festung aufrüsten lassen.

Jetzt steht euch nichts mehr im Wege... auf ins Innere des Gebäudes.

(Die Türen an der linken Seite führen direkt zu den jeweiligen Ebenen des Dungeons, sie öffnen sich jedoch erst, wenn ihr die Ebene bereits einmal betreten habt.)

Die Wachende Festung Ebene 1



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (3) Bibliothek
- (4) Statuenraum
- (5) Altar
- (8) Ruhestätte
- (10) Küche
- (11) Grabkammer des Hohepriesters
- (12) Ausgangsportal (AR3016)

Willkommen in der Wachenden Festung

Die Kämpfe, mit denen ihr in den nächsten Stunden konfrontiert werdet, variieren je nach den Werten eurer Gruppe. Ausschlaggebende Faktoren sind dabei: Die Anzahl der Partymitglieder, eure Stufen, Erfahrungspunkte und die derzeitige Einstellung des Schwierigkeitsgrades. An den Rätseln selbst ändert sich hingegen nichts.

Euer Ziel ist selbstverständlich der Ausgang zur 2. Ebene (12) Doch den müsst ihr erst einmal aktivieren. Für den Anfang schlage ich daher vor, dass ihr den großen Hauptraum vergesst

und euch euren Weg zur Linken, von der Startposition (1), bahnt.

Die geisterhafte Erscheinung ihm Nebenraum lässt bedauerlicherweise nicht mit sich reden, stattdessen gibt sie ununterbrochen ein "mir ist kalt" von sich, dass ihr im Gedächtnis behalten solltet. Außerdem beheimatet der Raum 4 Schränke (von denen 2 mit Fallen gespickt sind), in denen ihr u.a. die Paladin Armabänder ([siehe Gegenstandsschmiede](#)) finden könnt. Im nächsten Raum (2) eurer Tour erwartet euch der erste Gegner der Ebene, ein Steingolem. Die Bücherei (3) wird von Allerlei Trollen behaust. In ihr findet ihr eine Ausgabe von Elminster's Monsterhandbuch, welches ihr gut und gerne überfliegen könnt, um euch über die kommenden Monster auf dem Laufenden zu halten. Mitnehmen braucht ihr es jedoch nicht, in den weiteren Räumen/Ebenen gibt es unzählige weitere Exemplare davon. Wichtig hingegen ist den Leitfaden der Golemkonstruktion (x1330, y1590), welches ihr später wiederum bei Cespenar aufrüsten könnt ([siehe Gegenstandsschmiede](#)). Am Ende des Raumes gibt es eine weitere Schatztruhe mit kleineren Schätzen.

Die Statue im nächsten Raum (4) scheint euch zu beobachten, aber lasst euch davon nicht beirren. Der Raum enthält wiederum 3 Container, von denen der erste (x625, y1140, Vorsicht Falle) einen weiteren von Cespenar upgradebaren Gegenstand ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), den Immervollen Köcher (unendlich Bolzen), enthält, sich im zweiten (x 450 y 1250) eine Glocke befindet, die ihr unbedingt mitnehmen solltet und sich im Letztem zahlreiche Schätze verbergen (Wurfpfeile, die zu ihren Werfer zurückkehren, Extrastarke Heiltränke uvm.).

Nun gelangt ihr in den bisher verschmähten großen Saal (12), in ihm stehen, je nach Schwierigkeitsgrad, zahlreiche verschiedene Statuen herum, über die ihr euch im Moment jedoch noch keine Sorgen machen müsst. Südlich des Portals lauern zudem einige nicht versteinerte Feldermäuse. In der Küche (10) findet ihr neben dem Herd, in der Truhe, eine Kerze (x340, y1050).

Weiter geht's im kleinen Raum (6) auf der gegenüberliegenden Seite, in ihm ist so gut wie alles mit Fallen übersät. Schnappt euch die alten Hausschuhe (x1550, y750) und wenn ihr wollt einen weiteren unendlichen Vorrat an Bolzen (x1840, y600), als auch den Munitionsgürtel (x1980, y580), in ihm könnt ihr unzählige Kugeln, Bolzen, Pfeile und dergleichen unterbringen, und die Zunderschachtel. In dem darunter liegendem Raum (7), begegnet ihr je nach Schwierigkeitsgrad Spinnen oder Schatten aller Arten. Der einzig wirklich wichtige Gegenstand hier ist der Schutzstein (x2240, y920) und eventuell ein weiter Heiltrank im nächsten Regal. Der vorletzte Raum der Reihe (8) beschert euch wiederum einen Schutzstein und noch einen Superheiltrank. Auf dem Tisch des letzten Raumes (9) gibt es eine handschriftliche Notiz auf dem Tisch zu bewundern, sowie 4 Extraheilungstränke und einen Schlüssel (x2610, y1485).

Erinnert ihr euch noch an den Geist, dem kalt war? Spendet ihm doch mal einen Platz zum aufwärmen, schließlich habt ihr mittlerweile etwas, womit ihr den Ofen in der Küche (10) entfachen könnt :)

Siehe da, der frierende Geist taut buchstäblich auf und fängt sofort an euch mit wichtigen Informationen zu versorgen. Er erzählt euch nicht nur ein paar Kleinigkeiten über den nächsten Level, sondern auch das der Leichnam nebenan immer gerne seine Hausschuhe griffbereit hat, wenn er aufgeweckt wird. Also nichts wie rüber zur Begräbniskammer des Hohepriesters (11). Zur Linken befindet sich ein Geheimfach (x1040, y430) mit der letzten handschriftlichen Notiz. Mit einem Klick auf den Sarkophag erwacht der Leichnam des Hohepriesters zum Leben. Wenn ihr seine alten Hausschuhe griffbereit habt, zieht er friedlich von dannen (20.000 EP) und überlässt euch seine Ruhestätte zur Plünderung. Klickt also gleich noch mal darauf und erhaltet somit weitere 8.000 Erfahrungspunkte.

Solltet ihr die Pantoffeln nicht bei euch haben, erwachen die Golems zum Leben und machen euch euer Dasein ein wenig beschwerlicher.

Zurück in der Haupthalle (12) könnt ihr endlich mit dem Ausgangsritual beginnen. Begebt euch also zum Altar und platziert die Glocke und Kerze darauf. Jetzt startet die erste Phase

des spaßigen Teils, denn in diesem Augenblick erwachen die oberen beiden Statuen der Halle zum Leben. Bereitet den Beiden ihr Ende und das Ritual kann weitergehen. Die gigantische Statue fragt euch sodann nach den weiteren Schritten des Rituals. Falls ihr es euch nicht selbst zusammenreimen könnt ist hier die Lösung:

- Die Glocke Leuten
- Die Glocke Leuten
- Die Kerze anzünden
- Das Buch aufschlagen (funktioniert nur wenn ihr vorher den Sarkophag geöffnet habt)
- Die Glocke Leuten

Das Ritual ist komplett (25.000 EP) und das Portal zur nächsten Ebene hat sich soeben geöffnet... einen kleinen Haken hat die Sache aber dennoch, denn die restlichen Statuen sind ebenfalls zum Leben erwacht und sie stellen ein weit größeres Hindernis als die ersten beiden dar. Nachdem ihr die Leichen gefladert habt (ihr könnt einen Krummsäbel +4 und Bastard Schwert, das ihr wiederum von Cespenar upgraden lassen könnt ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), und einen Langbogen +3 finden) steht euch der Weg zur 2. Ebene endgültig offen. D.h. Selbstverständlich nur wenn ihr den Stein von Pol mitgenommen habt. Bevor ihr das Portal durchschreitet solltet ihr evtl. in Erwägung ziehen zu rasten. Falls ihr es nötig habt, könnt ihr es am besten in dem abgeschotteten Raum in der rechten Ecke machen. Andernfalls geht es sofort weiter zur Elementarebene...

Die Wachende Festung Ebene 2



- Legende:
- (1) Startpunkt, Portal zur Außenwelt (AR3000), Chromatic Demon und Portal zur 3. Ebene (AR3003)
- (2) Feuerbibliothek
- (3) Luftkammer
- (4) Luftbibliothek
- (5) Schleimkammer
- (6) Schleimbibliothek
- (7) Eiskammer
- (8) Eisbibliothek
- (9) Feuerkammer

Mit eurem Erscheinen auf dieser Ebene (1) werdet ihr von einem eingesperrten Vielfarbiger Dämonen in ein Gespräch verwickelt. Er ist der einzige Ausweg, auf dem ihr die nächste Ebene erreichen könnt, also hört ihm aufmerksam zu. Seit Tausenden von Jahren lebt er eingekerkert in diesem Käfig und da das nicht ganz seine Art zu Leben ist, liegt es an euch ihn zu befreien. Tut was er von euch will und er öffnet für euch das Portal zur nächsten Ebene... Die vier Schlüssel zum Käfig sind gleichzeitig die Zepter der vier Zauberer, die hier einst in ihrer Domänen hausten und Pläne schmiedeten um sich gegenseitig auszurotten. Wenn ihr den Bunker vorzeitig verlassen wollt (weil eure Taschen von der bisherigen Beute überquellen), könnt ihr das jederzeit über das Portal zu eurer Linken tun. Ansonsten würde ich vorschlagen, dass ihr euch in Richtung Eisbibliothek (8) begeben.

Da alle 4 Bibliotheken reichhaltig mit Fallen überseht sind, schlage ich vor, dass ihr zunächst euren Dieb hindurch schickt (je nach Schwierigkeitsgrad halten sich hier Todesalps oder dergleichen auf) im rechtsoberen Regal (x1600, y2130) liegt eine weitere handschriftliche Notiz (die Kombinationen darauf sind übrigens für eine Maschine auf der 4. Ebene, also merkt euch zumindest die Kombinationen, die Zettel selbst könnt ihr dann zurücklassen). Links oben (x1325, y1925) gibt es einen neuen Zauberstab und Klunker. Das letzte kleine Regal (x1000, y2110) birgt das Wichtigste in sich: Die Eisbibliotheknotiz und das rechte

Horn ([siehe Gegenstandsschmiede](#)). Von der Notiz erfahrt ihr den ursprünglichen Plan des Eiszauberers, mit dem er die Feuerelementare auslöschen wollte. Dem Plan folgend könnt ihr später das Feuerzepter ergattern, doch zunächst geht es erst mal weiter in die Feuerbibliothek (2).

Hier erwarten euch vermutlich einige Feuerriesen und natürlich auch wieder zahlreiche Fallen. Sobald ihr euch ihnen entledigt habt, solltet ihr euch mit dem Imp im Gang rechts oben unterhalten. Er wartet hier noch immer, da es ihm von seinem ursprünglichen Meister so befohlen wurde. Wenn ihr ihn auf den aktuellen Stand bringt, gewährt er euch Zugang zur Luftkammer (3) und erzählt euch, dass sie der Schlüssel zur Lösung der restlichen Probleme dieser Ebene ist. Durchsucht den Raum nach der Feuerbibliotheknotiz (x1370, y870) und überseht nicht, dass der Kopf der Säule (x1260, y760) ein Geheimfach hat, in dem sich Heiltränke, ein Zauberstab und einiges mehr verbirgt.

In der fallenübersäten Luftbibliothek (4) erwarten euch alle Arten von Golems (Eis, Sand und Eisen) und eine eher spärliche Auswahl von Gegenständen (handschriftliche Notiz [x3210, y1000] und die Luftbibliotheknotiz [x3000, y900]). Von der Luftnotiz erfahrt ihr, dass Blitze äußerst wirkungsvoll gegen die kommenden Schleime sind und selbstverständlich auch wie ihr den Schleimraum (5) selbst säubern könnt.

Auf zur letzten Bibliothek (6). Nachdem ihr die mutierten Spinnen der Schleimbibliothek ausgerottet habt, solltet ihr euch unbedingt den Schlüssel aus dem rechten Regal (x2900, y1900) unter den Nagel reißen. Durchsucht anschließend noch das ganz rechte Regal (x3225, y2120) und ihr erhaltet 5 weitere Extraheiltränke und die Schleimbibliotheknotiz. Von ihr erfahrt ihr zu guter Letzt, dass die Elementare auf der Luftkammer (7) äußerst empfindlich auf Säure reagieren und weiterhin wie ihr den Ventilator voll aufdreht.

Jetzt habt ihr im Grunde alle Informationen zusammen, die ihr braucht, um diese Ebene zu verlassen.

Na gut, wenn ihr euch das nicht zu traut, erklär ich's euch noch mal ganz genau:

Das Luftzepter:

Begeht euch über die Feuerbibliothek (2), an dem Imp vorbei, in die Luftelementarkammer (3) und schaltet den Ventilator ein. Zahlreiche Luftelementare erscheinen und greifen euch an, vernichtet sie und ihr erhaltet das Luftzepter.

Schleimzepter:

Stellt den Ventilator auf seine höchste (zweite) Stufe und öffnet sodann die rechte Tür der Bibliothek. Begeht euch die Luftbibliothek (4) hinunter zur linken Tür der Schleimkammer und öffnet sie ebenfalls. Mit dem Schlüssel aus Raum 6 könnt ihr jetzt ebenfalls die untere Tür öffnen wodurch die giftigen Gase in die Schleimbibliothek geweht werden. Tötet die verbleibende Schlange und das Zepter ist euer. Im Schleimbecken versteckt sich übrigens der neue giftige Flegelkopf, mit dem Cespenar den Flegel der Zeitalter upgraden kann ([siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Eiszepter:

Stürmt durch die Schleimbibliothek zur oberen Tür der Eiskammer, öffnet sie und rennt sofort zurück zum Ventilator (3). Sobald ihr ihn deaktiviert und wieder auf die höchste Stufe stellt,

weht das Gas direkt in die Eiskammer. Somit ist das Größte bereits getan und ihr braucht euch lediglich noch dem Eisgolem (7) widmen. Die Giftgase des Raumes machen dem Golem vermutlich mehr zu schaffen als euch. Ich würde euch aber dennoch raten, vor dem Raum zu verweilen und den Golem nicht in der Kammer selbst zu bekämpfen, da euch die kühlen Temperaturen verlangsamen. In den zersplitterten Überresten findet ihr neben dem 3. Zepter auch noch das linke Horn ([siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Feuerzepter:

Für die kommenden Züge, könnt ihr die gesamte Gruppe eigentlich in der Schleimbibliothek (6) zurücklassen und die Botenläufe zunächst nur mit einem Charakter bewältigen. Öffnet die linke Tür der Eiskammer und begeben euch dann in die Luftkammer (3) und deaktiviert den Ventilator, um das Gas aus der Eiskammer zu vertreiben. Öffnet die untere Tür der Feuerkammer (9) von der Luftbibliothek aus (8) und lockt die Feuerelementare in die Luftkammer. Dort angelangt erstarren sie augenblicklich und sind somit ein leichtes Opfer für eure Waffen. Derartig zerschmettert erwachen sie nicht wieder zu neuem Leben. Wiederholt den Vorgang mit allen 4 Feuerelementaren und euch winken 22.000 EPs. Übrig bleibt der Feuerriese, für den ihr jetzt doch wieder zur vollen Gruppenstärke greifen solltet. Er hinterlässt euch das letzte Zepter einen Helm ([siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Mit allen 4 Zeptern/Schlüsseln könnt ihr euren Teil der Abmachung erfüllen (20.000 EP), den Vielfarbiger Dämonen befreien und den Level verlassen...

...falsch gedacht, ihr habt es vermutlich kommen sehen. Der Dämon hat selbstverständlich nicht die Absicht gehabt, euch zu helfen und greift euch stattdessen an. Auf den ersten Blick scheint er unverwundbar zu sein. Das liegt aber nur daran, dass jede seiner Formen nur mit etwas bestimmten verletzbar ist. Ich persönlich habe mich dazu entschlossen, den Golem in seiner Eisform zu befreien und ihm mit Feuer ein Ende zu bereiten. Ihr könnt es aber auch mit anderen Mitteln versuchen (Roter Dämon = Eis; Luftelementar = Gift; Eisgolem = Feuer ; Glibber = Blitze). Mit seinem Dahinscheiden erhaltet ihr 55.000 Erfahrungspunkte, eine upgradebare Kopfbedeckung für euren Magier (den Stirnreif von Nesseril, [siehe Gegenstandsschmiede](#)) oder dergleichen, Ixil's Dorn und natürlich endlich den Portalschlüssel.

Habt ihr alles? Dann auf durchs Portal (keine Angst, dies mal erwarten euch nicht sofort unzählige Gegner auf der anderen Seite)...

Die Wachende Festung Ebene 3

Herzlich Willkommen im Labyrinth

Die erste lebende Person, der ihr in die Arme lauft ist ein verrückter Elf. Er haust bereits viel zu lange in diesem Labyrinth und hält euch paranoider Weise für eine dämonische Illusion, die ihn töten will. Daher ergreift er unverzüglich die Flucht vor euch. Doch so schnell solltet ihr euch von der einzigen nicht feindlichen Person hier nicht abschütteln lassen, folgt ihm also durch das Portal (3).

In seinem Heim angekommen, könnt ihr einen zweiten Versuch wagen, ihn anzusprechen. Hierzu solltet ihr entweder einen elfischen Charakter oder jemanden mit mehr als 15 Charisma auswählen (ein elfischer Kleriker wäre genial), denn nur dann lässt sich der verrückte Elf davon überzeugen, dass ihr keine dämonische Illusion seid. Quetscht ihn über die Dämonen, die sich hier bekämpfen, das Zepter und die Edelsteine und alles weitere aus,

bevor ihr auf die Idee kommt, ihm zu sagen, dass er jetzt schlafen solle. Wie ihr sodann erfahrt, schläft der verrückte Elf nie! Wenn euer(e) Sprecher(in) ein Kleriker(in) ist, könnt ihr das Gespräch damit beenden, ihm Heilung anzubieten. Sprecht einen Heilungszauber auf ihn aus und er kehrt zu seinem normalem Dasein zurück (5.000 EP).

Nachdem der verrückte Elf verschwunden ist, könnt ihr ungestört alles filzen. Schnappt euch, wenn ihr wollt, die Bardenhandschuhe vom Boden ([siehe Gegenstandsschmiede](#)) und durchsucht auf alle Fälle das Zelt (Vorsicht Falle). Neben zahlreichen Klunkern befindet sich hier auch das Tagebuch des Verrückten und das erwähnte strahlende Zepter, welches ihr braucht um in die nächste Ebene zu gelangen.

Da hier nun alles erledigt ist, könnt ihr im Grunde zurück durch das Portal (durch das ihr grade gekommen seid) und die Strapazen dieser Ebene beginnen. Alternativ könnt ihr zunächst auch eure Vorräte auffrischen und überflüssige Waren verkaufen, denn das zweite Portal des Raumes bringt euch zurück vor die Festung.

Vom Startraum (Gebiet 3003) aus, könnt ihr euch, wenn ihr wollt eigenständig durch das Labyrinth kämpfen. Die unten stehenden Karten sollten euch bei der Orientierung im Dungeon helfen.

Wenn euch das jedoch zu umständlich ist, [blättert eine Seite weiter...](#)

AR 3003: Startraum



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3016
- 2) Gebiet 3008
- 3) Gebiet 3011
- 4) Gebiet 3009

NSCs: Verrückter Elf

Gegenstände: -

AR 3004



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3008
- 2) Gebiet 3009
- 3) Gebiet 3006
- 4) Gebiet 3012

NSCs:

- 5) Dämonen (Cornugon, Baatezu)

Gegenstände: -

AR 3005: Wild Magic Zone



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3007
- 2) Gebiet 3010
- 3) Gebiet 3005
- 4) Gebiet 3003

NSCs:

- 5) Tieflinge

Gegenstände: -

AR 3006



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3009
- 2) Gebiet 3004
- 3) Gebiet 3013
- 4) Gebiet 3008

NSCs:

- 5) Succubus

Gegenstände: -

AR 3007



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3014
- 2) Zurück zu Punkt 1
- 3) Gebiet 3005
- 4) Zurück zu Punkt 1

NSCs:

- 5) Cambion

Gegenstände: -

AR 3008



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3004
- 2) Gebiet 3012
- 3) Gebiet 3006
- 4) Gebiet 3003

NSCs:

- 5) Dämonen (Cornugon, Baatezu)

Gegenstände: Der Läuterer +4

AR 3009



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3003
- 2) Gebiet 3005
- 3) Gebiet 3006
- 4) Gebiet 3004

NSCs:

Quasit

Gegenstände: -

AR 3010



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3003
- 2) Gebiet 3013
- 3) Zurück zu Punkt 1
- 4) Gebiet 3005

NSCs:

Tanar'ri

Gegenstände: -

AR 3011



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3003
- 4) Gebiet 3000

NSCs:

Verrückter Elf

Gegenstände:

- 2) Handschuhe des Barden
- 3) Tagebuch des Verrückten, Klunker

AR 3012



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3008
- 4) Gebiet 3004

NSCs:

- 2) Tahazzar / Tanar'ris

Gegenstände:

- 3) Superheilungstränke / Pfeile +3

AR 3013



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3006
- 4) Gebiet 3010

NSCs:

- 2) Ka'rashur / Baatezus

Gegenstände:

- 3) Superheilungstränke / Pfeile +3

AR 3014



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3015
- 2) Gebiet 3007

NSCs:

Dämonenalp / Skelette

Gegenstände: -

AR 3015



Übergänge zu den Gebieten:

- 1) Gebiet 3014
- 3) Gebiet 3016

NSCs:

- 2) Aesgareth und andere Planescape Wesen

Gegenstände: -

Die Wachende Festung Ebene 3



- Legende:
- (1) Gebiet 3004
- (2) Gebiet 3012
- (3) Gebiet 3006
- (4) Gebiet 3003
- (5) Dämonen (Cornugon, Baatezu)

Der folgende Weg sollte die kürzeste Kombination sein, um das Labyrinth zu überwinden.

Begeht euch vom Startraum (Gebiet 3003) durch das östliche Portal (Gebiet 3008) Dem Blutkrieg folgend bekämpfen sich hier zahlreiche Dämonen der Planescape. Da sie stark mit sich selbst beschäftigt sind, sollte es für euch kein Problem sein, sie auszuschalten. Wenn ihr den riesigen Fels in der Mitte des Raumes mit einem rechtschaffend gutem Charakter anklickt erhaltet ihr den Läuterer +4 (ein Bastardschwert, welches Cespenar aufrüsten kann, [siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Wählt wiederum das östliche Portal (x1070, y150) zu Gebiet 3012.

In diesem Gebiet begegnet ihr Tahazzar, dem Anführer einer der beiden Dämonengruppen. Wenn ihr böser Gesinnung seit, bietet er euch die Chance an seiner Seite zu kämpfen und seinen Feind, Ka'rashur, auszulöschen. Sobald ihr mit Ka'rashur's Herz zurückkehrt erhaltet ihr als Belohnung die Diebeskappe (welche erst nützlich wird wenn Cespenar sie auferüstet hat, [siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Als guter Charakter habt ihr leider keine andere Chance, als Tahazzar und sein Gefolge auszurotten. Nehmt euch den Zepteredelstein aus seinen Überesten und untersucht den Raum genauer. Am nordöstlichen Ausläufer des Raumes gibt es ein kleines Versteck (x650, y320) mit geringeren Schätzen. Verlasst den Raum durch das andere (südliche) Portal zu Gebiet 3004 und wählt dort wiederum das Südliche zu Gebiet 3006.

Die Sukkubus dieser Gegend bereiten euch einen herzlichen Empfang, aber lasst euch nicht

küssen. Versucht ihren zu entfliehen und steuert abermals durch das südliche Portal in Gebiet 3013.

Nun seid ihr bei der anderen Dämonengruppe angelangt und steht Ka'rashur gegenüber. Falls ihr böse seid könntet ihr ihnen wieder beitreten. Andernfalls müsst ihr sie ebenfalls bekämpfen, damit euch der 2. Zepteredelstein in die Hände fällt. Im Osten gibt es einen kleinen fallengespickten Sockel (x960, y360), in dem sich geringere Schätze befinden. Führt euren Feldzug durch das zweite (südliche) Portal weiter zu Gebiet 3010.

Die Glabrezus dieses Gebietes überfluten den Raum ziemlich schnell mit Elementaren und anderen Kreaturen. Nehmt euch daher als erstes die beiden Glabrezus direkt vor (sie sind relativ leicht zu besiegen) und verlasst den Raum über das westliche (links untere) Portal zu Gebiet 3005.

Nun befindet ihr euch in der ersten "Wilden Magie Zone", vermeidet also zunehmend das Wirken von Zaubern, da die Zauber nicht den Effekt haben, den sie sollten. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr die Tieflinge dieser Zone bekämpfen. Falls euch das jedoch zu aufwendig ist, könnt ihr das Gebiet auch sofort wieder durch das nördliche Portal (zu Gebiet 3007) verlassen.

Hier gilt selbiges wie in der vorigen Gegend. Ihr könnt den Raum wiederum sofort durch das nördliche Portal (zu Gebiet 3014) verlassen oder den Cambion bekämpfen.

Dieser Raum ist gefährlicher als die vorangegangenen. Direkt vor euch auf dem Boden befindet sich die erste von 5 Fallen. Wenn ihr auch nur einen Schritt nach vorn geht, wird sie ausgelöst. Dummerweise stürmen eure Charaktere, bei aktivierter KI usw., vermutlich sofort auf die Geister ein. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch dieses Gebiet umgehend durch das nördliche Portal verlassen, um zu eurem Bestimmungsort zu gelangen. Doch neben einem Haufen kleiner Schätze, birgt der Raum auch weiße Drachenschuppen in sich, aus denen Cespelar euch eine feine Rüstung zaubern kann ([siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Das Kartenspiel



- Legende:
- (1) Gebiet 3014
- (2) Aesgareth und andere Planescape Wesen
- (3) Gebiet 3016

Jetzt seid ihr mehr oder weniger am Ende dieser Ebene und an dem Ort, an den euch die Sukkubus versetzt hätten, wenn ihr euch hättet küssen lassen. Für die bloße Ankunft in diesem Raum erhaltet ihr bereits 10.000 Erfahrungspunkte pro Person. Der letzte Zepteredelstein befindet sich in den Händen von Aesgareth (2). Um in seinen Besitz zu gelangen bieten sich euch zwei Wege:

Ihr könnt Aesgareth und seine Anhänger bekämpfen. Was euch 105.000 Erfahrungspunkte für die gesamte Gruppe einbringt (wenn ihr 6 Mitglieder habt wären das beispielsweise 17.500 EP). Zudem erhaltet ihr das Schicksalskartenspiel, einige kleinere Schätze und selbstverständlich den Zepteredelstein.

Als zweite Möglichkeit (und die würde ich euch empfehlen) könnt ihr auf Aesgareths Spiel eingehen. Plaudert also freundlich mit Aesgareth und willigt seinem Spiel ein. Nach dem ersten Gespräch solltet ihr unbedingt abspeichern. (Ferner jedes Mal sobald ihr eine Runde gewonnen habt). Das Spiel dreht sich darum, dass ihr Beide eine Karte ziehen müsst und die Qualen, die sie mit sich bringt, überstehen müsst. Derjenige mit der höheren Karte (und den größeren Qualen) gewinnt die Runde. Als Preise winken euch: Der Zepteredelstein, das Spektralfeuer (ein Langschwert +4, welches ihr von Cespenar upgraden lassen könnt, [siehe Gegenstandsschmiede](#)) und eine Wunschzauber Schriftrolle.

Den Einsatz dürft ihr ebenfalls selbst bestimmen: Erfahrung, Trefferpunkte oder den Weg in die Freiheit. Eigentlich braucht ihr nur um den Zepteredelstein spielen, doch ich würde euch empfehlen, auch um die beiden anderen Schätze zu spielen. Da ihr pro Gegenstand 25.000 Erfahrungspunkte und außerdem 20.000 EP extra für alle drei Runden (also insgesamt 95.000 EP pro Person!!!) bekommt. Verliert ihre eine Runde ladet ihr einfach neu :-). Falls euch das ständige Neuladen irgendwann auf den Keks geht, könnt ihr immer noch zur ersten Methode greifen. Eine detaillierte Übersicht, welche Karten ihr ziehen könnt, findet ihr [hier](#).

Egal welchen Weg ihr eingeschlagen habt, seid ihr nun im Besitz des 3. Zepteredelsteins.

Womit der Schlüssel zum Ausgang (3) komplett ist. Bevor ihr das Portal durchschreiten könnt, stellen sich euch jedoch noch ein paar Gedankenschinder in den Weg.

Die Wachende Festung Ebene 4



- Legende:
- (1) Carston
- (2) Ausgangsportal (AR3000)
- (3) Gedankenschinderdungeon (AR3021)
- (5) Magiegolems (blaues Öl)
- (6) Githyanki Dungeon (AR3022)
- (8) Fackelraum
- (9) Minotauren

Mit eurem Erscheinen könnt ihr das Ziel dieser Ebene begutachten. Die Maschine von Lum dem Verrückten (1) erlaubt es Carston nach Belieben Monster herbei zu beschwören und ihnen bei ihren Schlachten zuzuschauen. Nach dem Gefecht zwischen Githyanki, Illithiden und einem Dämonen, könnt ihr gerne versuchen Carston zu interviewen. Er hat jedoch reichlich wenig Interesse euch zuzuhören oder gar Fragen zu beantworten (also bemüht euch nicht zu sehr). Untersucht lieber die umliegende Gegend.

Oberhalb der Maschine stehen 4 Schränke die neben den üblichen magischen Gegenständen auch altertümliche Nichtmagische enthalten. Der Grund dafür sind die Magiegolem im Osten (5), die nur durch nichtmagischen Waffen Schaden nehmen können. Falls ihr Bedarf habt, dann deckt euch ein. Auf dem Weg zu den Golems (5) kommt ihr durch einen zweiten Raum (4). Am oberen Rande dieses befinden sich zwei Schränke mit kleineren Schätzen, von denen der linke vermutet ist. Merkt euch am besten gleich die Farben der drei Bodenplatten des Raumes. Mit nicht magischem Equipment könnt ihr jetzt durch die Tür in den nächsten Raum stürmen und euch die beiden Magiegolems vorknöpfen. Derart bewaffnet sind sie beinahe lächerlich einfach. Bedient euch an dem Pool und lasst das blaue Öl in eurem Inventar

verschwinden.

Zurück im Hauptraum solltet ihr als nächstes die westlichen Kammern (7) erkunden. Im rechten Container findet ihr haufenweise Superheiltränke. Auf der gegenüber liegenden Seite hingegen, sind die Kisten leicht bissig. Schaut euch auch hier wieder die Farben der Bodenplatten an und merkt sie euch für später. Im vorerst letzten Raum (8) könnt ihr die 6 Fackeln bisher nur bewundern, denn zum entfachen dieser fehlen euch noch die 2 anderen Öle und die Zündhölzer. Jeweils ein Öl bekommt ihr aus dem Illithiden (3) und Githyanki Dungeon (6). Welches ihr euch zuerst vornehmt, ist relativ egal.

Im Reich der Gedankenschinder



- Legende:
- (1) Eingang (AR3017)
- (3) Illithiden Stabschlüssel Teil 1
- (5) Lehrling
- (6) Illithiden Stabschlüssel Teil 2
- (7) Lilanes Öl

Einen guten Anfang könntet ihr hier mit Mordkain's Schwertern erreichen, aber vielleicht kommt ihr auch [mit den üblichen Taktiken](#) aus. Nehmt den linken Ausläufer zur Kammer der Erdkolosse (3), um in den Besitz des ersten Illithidenzepterteils zu gelangen. Der untere Gang bringt euch tiefer in die Gefilde der Gedankenschinder und somit einigen dieser Sippschaft und ein paar Erdkolossen näher. Auf dem Tisch (x1600, y915) liegen eine neue handschriftliche Notiz (auf dieser Ebene werdet ihr sie endlich alle gebrauchen können) und 5 Extraheiltränke.

In der rechten Gefängniszelle (5) findet ihr den letzten (sterbenden) Lehrling Carstons. Bevor er das zeitliche segnet, könnt ihr ihn noch flink über Carston und den Ausgang dieser Ebene ausfragen. Mit seinem Ableben wandern 10.000 Erfahrungspunkte auf euer Konto und ihr bekommt die Chance seine Habe (Tisch hinter ihm) zu durchwühlen.

Im untersten Raum erwarten euch bereits 3 Gedankenschinder und einige Erdkolosse. Das einzige wichtige hier ist das zweite Illithidenzepterteil, das einer der Illithiden bei sich trägt. mit beiden Teilen steht euch der Weg in die letzte Kammer (7) offen. Im zentralen Becken befindet sich das rote Öl. Doch gebt acht, sobald ihr euch daran vergreift, springen zwei Vampirische Gedankenschinder aus den Schränken (14.000 EP). Habt ihr das Öl in der Tasche, kann es zurück auf die vorangegangene Etage gehen.

Auf Carstons Etage hat sich bisher wenig geändert, daher könnt ihr flink über den Flur die nächste Treppe zu Githyankidungeon (6) hinabhuschen.

Die Behausung der Githyanki



- Legende:
- (1) Eingang (von AR3017)
- (2) Githyanki Anführer
- (3) Drachenhöhle (AR3018)
- (4) Leichnamsgruft (AR3027)

Die Anti-Paladin Githyanki erschweren euch den Aufenthalt von Beginn an. Nachdem ihr den ersten Raum befriedet habt, könnt ihr die 3 Kisten (die Mittlere ist mit einer Falle versehen) nach nützlichen Gegenständen absuchen. Wichtig ist hier lediglich der Feuerstein mit Zunder (x880, y550). Zum ordentlichen Austoben, könnt ihr gleich die Tür zum rechten Raum nehmen und eine weitere handschriftliche Notiz ergattern. Aus der Sackgasse hinaus geht's weiter zum Häuptling der Githyanki. Nette Worte bringen bei ihm unglücklicherweise gar nichts. So lässt sich auch dieses Gespräch nur mit einem Handgemenge (7.500 EP) beenden. Aus den Überresten lassen sich das Tagebuch, eines der Lehrlinge Carstons, und das

Langschwert +4 "Angurvadal" (aufrüstbar) bergen. In den Zähnen des Schiffes (x1350, y1550) versteckt sich Montolios Schließe (ein Teil von Montolios Umhang, [siehe Gegenstandsschmiede](#)).

Der purpurne Pool (x1550, y1700) enthält letztlich das ersehnte 3. Öl, mit dem ihr die Fackeln der oberen Etage entfachen könntet. Aber ihr wollt doch sicherlich noch die Beiden anderen Kreaturen dieser Ebene kennen lernen oder?

Der Rote Drache, Saladrex



- Legende:
- (1) Eingang (AR3022)
- (2) Saladrex: TP: 244 RK: -12 ETWO: -6 Angriffe pro Runde: 3 Resistenz: 30% gegen alle Waffen

Geschöpf Nummer 1, ein großer roter Drache, verbirgt sich hinter Tür Nummer 3 und hört auf den Namen Saladrex. Er ist mit seinem derzeitigen Aufenthaltsort eigentlich ziemlich zufrieden. Begegnet ihr ihm mit Respekt plaudert er gerne mit euch über alles was ihr wissen wollt. Habt ihr jetzt Lust auf einen sauberen Kampf, dann lasst euch nicht aufhalten. Doch beachtet, die Thron des Bhaal Drachen haben ein neues Skript bekommen. Die gesamten alten Taktiken (Todeswolken etc.) ziehen hier nicht mehr. Ihr müsst euch demnach auf einen echten Kampf einstellen.

Als Belohnung winken euch der Widderstecken +4 ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), 1500

Goldstücke, ein Schurkenstein und anderes kleineres Zeug.

Eine kleine Hilfestellung kann ich euch für den Kampf geben: Der Drache passt nicht durch den Torbogen. Wenn ihr euch auf die Stufen zurückzieht erreicht euch lediglich sein Feueratem. Mit dem Strecken des Zauberschlags der vorigen Ebenen (zum senken seiner Resistenz) und ein paar Blitzen, ist er gar nicht mehr so gefährlich. Wie auch immer ihr euch entscheidet, geht es anschließend wieder zurück zur vorigen Etage.

Der Demi-Leichnam

Der Demi-Leichnam hinter der nächsten Tür (4) ist ebenfalls optional... hey, aber das war das ganze Gebäude doch auch oder?!

Die Tür zur Gruft könnt ihr nach Belieben mit einem oder allen euer Mannen durchschreiten. Da der tote Magier gerne mit Einkerkerszaubern um sich wirft, würde ich euch einen Abbildzauber ans Herz legen. Neben 55.000 EP bekommt ihr von ihm den Sternendolch +4 ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), 20.000 Gold und geringere Schätze.

Die Maschine des Verrückten



- Legende:
- (1) Carston
- (2) Ausgangsportal (AR3000)
- (3) Gedankenschinderdungeon (AR3021)
- (5) Magiegolems (blaues Öl)
- (6) Githyanki Dungeon (AR3022)
- (8) Fackelraum
- (9) Minotauren

Zurück auf Carstons Ebene könnt ihr endlich die Fackeln (8) entfachen (10.000 EP). Falls ihr euch die Kombinationen der Bodenplatten gemerkt habt, wisst ihr ja was ihn welchen Farben die Fackeln erstrahlen müssen. Falls nicht sag ich's euch noch mal:

Links: Rechts:
 Rot Blau
 Rot Lila
 Lila Rot

Mit einem Klick öffnen sich die Türen zu Rock and Garock. Die beiden Minotauren beschwören zwar allerhand andere Geschöpfe herbei, aber was kann euch nach einem Drachen und einem Demi-Leichnam denn noch schocken?

Die Axt der Unnachgiebigkeit, die Rock bei sich trägt, könnt ihr wiederum bei Cespenar upgraden ([siehe Gegenstandsschmiede](#)). Von den Tresoren ist der eine verschlossen und der andere vermint. Der Schlüssel zum Ende dieses Levels liegt, in Gestalt eines Kristallschlägels, im linken Tresor. Im Rechten solltet ihr die Erdgolemseite nicht vergessen.

Nun ist es an der Zeit Carston seine Arroganz auszutreiben. Klopft 6 Mal mit dem Hämmerchen gegen die Maschine und Carston verliert seinen früheren Schutz. Derartig degradiert ist er wie ausgewechselt. Verschont ihn (das bringt euch 10.000 EP ein, durch seinen Tod erhaltet ihr nur 6.000) und er sucht das Weite, nachdem er euch sein Tagebuch übergeben hat. Aus welchem ihr erfahrt, wie ihr das Portal zur nächsten Ebene öffnen könnt. Jetzt wird es Zeit für einen neuen Spielstand. Anhand der eingesammelten handschriftlichen Notizen könnt ihr die Hebel, Schalter und Knöpfe der Maschine betätigen und so an alle möglichen Herrlichkeiten gelangen. Jede gültige Kombination besteht aus 3 verschiedenen Knöpfen, Hebel oder dergleichen. Mit den folgenden Kombinationen erlangt ihr bessere Attribute und Ähnliches. Die Attributverbesserungen sind nicht nur für euren Hauptcharakter, ihr könnt sie ebenfalls jedem anderem zukommen lassen. Jede Kombination funktioniert jedoch nur ein Mal.

Dreieckiger Knopf +3	Grünes Rad	Mittlerer Hebel	Sturm Stern
Blaues Rad Resistenz	Grünes Rad	Langer Hebel	Magische
Kreisförmiger Knopf	Blaues Rad	Langer Hebel	+1 Intelligenz
Quadratischer Knopf Geschicklichkeit	Blaues Rad	Kurzer Hebel	+1
Rotes Rad	Grünes Rad	Kurzer Hebel	+1 Charisma
Kreisförmiger Knopf Weisheit	Quadratischer Knopf	Dreieckiger Knopf	+1
Kreisförmiger Knopf Konstitution	Rotes Rad	Langer Hebel	+1
Quadratischer Knopf	Kurzer Hebel	Mittlerer Hebel	+1 Stärke
Dreieckiger Knopf	Rotes Rad	Mittlerer Hebel	Ausgang

Gebt ihr hingegen falsche Kombinationen ein, können euch sowohl gute als auch schlechte Dinge wiederfahren: Superheiltrank; 100.000 EP für den Charakter am Hebel; Einkerkering des jeweiligen Chars; Versteinering; -1 Intelligenz; -1 Geschicklichkeit; 50 Punkte Feuerschaden; 75 Punkte Blitzschaden; Verlust von 15 Stufen.

Was auch immer ihr unternimmt, danach solltet ihr das Portal öffnen (25.000 EP) und auf die nächste Ebene verschwinden.

Die Wachende Festung Ebene 5



- Legende:
- (1) Eingang von der 4. Ebene (AR3017)
- (2) Siegel (AR3020)
- (3) Ausgang (AR3000)
- (4) Orkhöhle (AR3025)
- (5) Drachenhöhle (AR3024)
- (6) Impwohnung (AR3026)
- (7) Farbrätsel
- (8) Geisterkriegerlevel (AR)

Ihr habt es geschafft, ihr seid auf der letzten Etage angekommen und der Weg zum Endgegner liegt direkt vor euch auf dem Boden. Aber bevor es soweit ist, müsst ihr 3 Prüfungen und 3 Endgegnerkombos überwinden. Das Siegel in der Mitte (2) ist durch 3 Schlösser gesichert. Jeweils einen Schlüssel bekommt ihr durch das Farbzunordnungsrätsel (links), das Geisterkriegerlabyrinth (rechts) und drei weitere Prüfungen (unten). Mit dem Öffnen jedes Schlosses müsst ihr eine Herrschnarr von Wächtern bekämpfen. Die Reihenfolge, in der ihr euch die Schlüssel beschafft ist vollkommen egal. Ihr müsst also nicht der Ordnung dieser Lösung folgen. Im Laufe dieser Ebene werdet ihr euch maximal einen Raum, von eurem derzeitigen Standort, entfernen. Ihr habt also jederzeit die Chance, durch das Ausgangsportal (3) zu verschwinden und euer Inventar aufzufrischen oder zu entleeren.

Die drei Prüfungen des Geistes

Im unteren Teil der Ebene trifft ihr auf eine geisterhafte Erscheinung. Sagt ihm, dass ihr für alles bereit seid, was vor euch liegt. Hinter den drei Türen erwarten euch eine Ausdauer-, Stärke- und Intelligenzprüfung.

Unerschütterlich wie ihr seid, schlage ich vor, ihr nehmt euch sofort mal die linke Tür (4) vor und beweist eure Ausdauer an Unmengen von Orks. Der Test beschränkt sich meines Wissens auf Zeit, ihr müsst also lediglich eine Weile durchhalten. Nach kurzer Zeit erscheint die Geisterhafte Gestalt und gratuliert euch mit 21.000 Erfahrungspunkten zur bestandenen Prüfung. Im Planschbecken der Orks verbergen sich Ixil's Nagel +4 ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), 5 Heiltränke und einiger anderer kleiner Krimskrams.

Tür Nummer zwei (5) entpuppt sich als Höhle eines großen grünen Drachens. Aber was soll's die Grünen waren doch schon immer die Verlierer. Mit Mordekains Schwertern und eventuell einem Feuerelementar fällt der kleine im Nu zusammen und überlässt euch neben 62.000 Erfahrungspunkten wiederum einen von Cespenar upgradebaren Gegenstand, Hindo's Verdammnis +3, ([siehe Gegenstandsschmiede](#)) und einen Schädel für den Altar (8). Siehe da, der Geist erscheint abermals und spendet euch weitere 21.000 EP pro Person.

Nachdem ihr eure Kampfeskraft nun ausreichend unter Beweis gestellt habt, ist eure Intelligenz gefordert. Der Imp hinter der letzten Tür (6) gibt euch zwei Rätsel auf. Falls sie euch tatsächlich zu schwer sein sollten, sind hier die Lösungen:

Die Lösung des Geschwisterrätsels ist Sieben (10.000 EP).

Um beim Münzenrätsel als Sieger hervor zu gehen solltet ihr folgende Reihenfolge wählen:

- 2 Münzen (er wird eine nehmen)
- 3 Münzen (er nimmt ebenfalls 3)
- 1 Münze (womit die Letzt für ihn bleibt, 10.000 EP)

21.000 EP fließen zum letzten Mal vom Geist auf euer Konto und die Prüfungen sind geschafft. Holt euch das was ihr braucht aus den drei Containern des Raumes und begeben euch wieder zurück zur Hauptebene. Die Geisterhafte Erscheinung erwartet euch bereits mit dem Schlüssel auf der anderen Seite.

Farbbälle die aus einer Maschine schießen und in große Säulen einsortiert werden müssen. Darum geht's im linken Raum. Doch zunächst ist der Raum mit niederen Monstern gefüllt. Lest euch anschließend die Schlussfolgerung des Vorbenutzers durch, um zu erfahren worum es geht. Die Beschreibung ist jedoch etwas ungenau. Wie viele Knöpfe ihr drückt und wie viele Monster ihr dabei bekämpfen müsst, liegt nämlich an euch. Für den ersehnten Schlüssel reicht es bereits aus, jeweils eine Farbkugel in die jeweilige Säule einzuordnen. Ihr könnt aber auch alle 4 Kugel (insgesamt 16) mitnehmen. Jeweils 3 der 4 Kugel sind nämlich Tränke, die euch im Kampf unterstützen. Mit dem Druck auf einen der Knöpfe erscheinen folgende Monster:

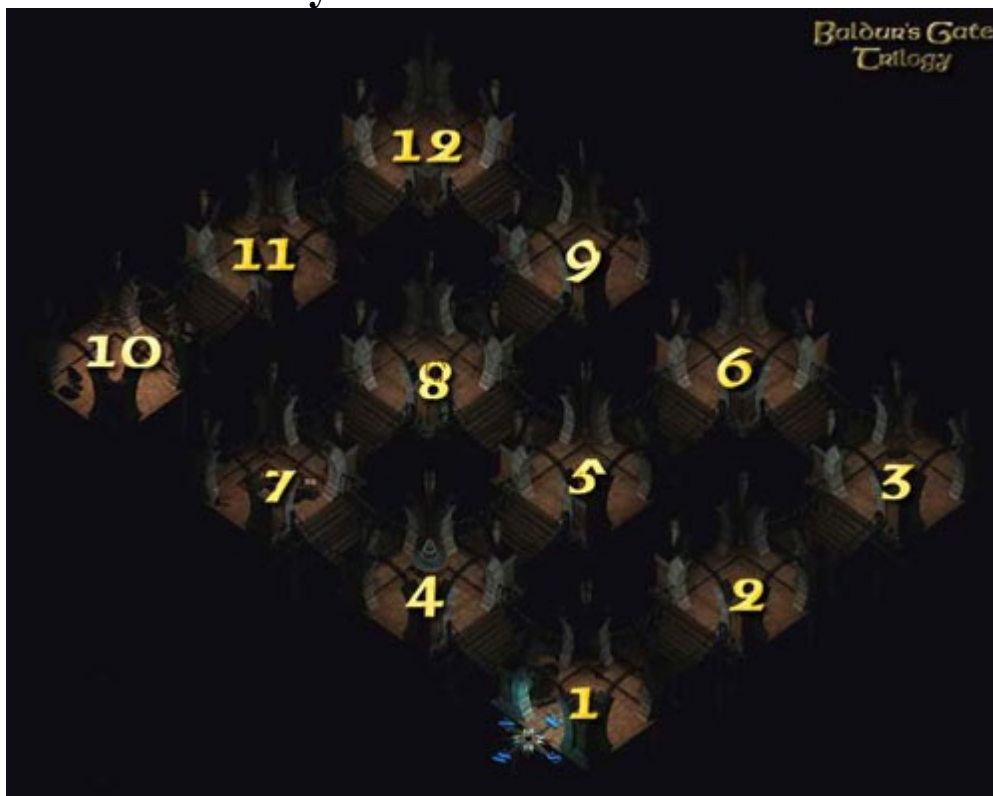
Blau 1:	Magier (11.000 EP)	Grün 1:	Mutierte Spinnen
Blau 2:	Magier (14.000 EP)	Grün 2:	Erdkolosse
Blau 3:	Magier (20.000 EP)	Grün 3:	Erdelementare
Blau 4:	Magier (60.000 EP)	Grün 4:	Betrachter
Lila 1:	Skelettkrieger	Rot 1:	Hobgoblins
Lila 2:	Schatten	Rot 2:	Kuo-Toas
Lila 3:	Vampire	Rot 3:	Trolle
Lila 4:	Leichname	Rot 4:	Höhere Wolfweren

Die übrigen 3 bzw. 12 Farbkugeln beschern euch folgende Unterstützungen:

Blau 1:	Kältekegel	Grün 1:	Beschwört Watschelnde Komposthaufen
Blau 2:	Genesung	Grün 2:	Melf's Säure Pfeil
Blau 3:	Schutz vor normalen Geschossen	Grün 3:	Vorübergehend 5% Resistenz gegen Magie
Lila 1:	Unsichtbarkeit	Rot 1:	Feuerball
Lila 2:	Massenheilung +1 Rettungswürfe)	Rot 2:	Glück (vorübergehend)
Lila 3:	Wolkenriesenstärke	Rot 3:	Heilt 64 Trefferpunkte

Für das Drücken eines jeden Knopfes bekommt ihr 1.000 EP (pro Kopf) und zum Abschluss auf alle Fälle noch einmal 10.000 EP für das korrekte platzieren der Kugel. Habt ihr die farbigen Bällchen richtig zugeordnet ist der zweite Schlüssel ebenfalls euer und ihr könnt euer Abenteuer zum letzten Raum (8) fortsetzen.

Das Geisterlabirynth



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Goblin
- (3) Truhe (Zauberstab) mit Skelettkrieger
- (4) Brunnen (Gift)
- (5) Schriftrolle
- (6) Kampfhund (Trank und Schlüssel)
- (7) Geist, Truhe (Helm)
- (9) Tisch (Armbänder)

- (10) Mumie
- (11) Truhe (Heilung)
- (12) Gibberling

Die Rechte Kammer ist ebenfalls mit zufälligen Monsterkombinationen gespickt. Sobald ihr sie ausgeschaltet habt, könnt ihr den Kriegerschädel, den ihr aus den Überesten des Drachen geborgen habt, auf den Altar legen und euer neuestes Abenteuer kann beginnen.

Innerhalb dieser 12 Räume, die ihr nun vor euch seht, könnt ihr euch nicht wie gewohnt bewegen. Es ist vielmehr eine Art altes Textadventure, wie es einige von euch aus früheren PC oder C64 Jahren noch kennen. Ihr steuert nun nicht mehr eure normale Party, sondern den Geisterkrieger (50 TP, 7 RK, 10 ETW0), über Kommandos wie gehe nach Norden etc..

Falls ihr euch euren Weg durch den Level selbst suchen wollt, sind hier ein paar

Anhaltspunkte:

- Ihr erhaltet 4.000 Quest Erfahrungspunkte für den Helm
- Ihr erhaltet 4.000 Quest Erfahrungspunkte für Trank und Schlüssel
- Ihr erhaltet 4.000 Quest Erfahrungspunkte für das Öffnen der Truhe mit dem Schlüssel
- Ihr erhaltet 4.000 Quest Erfahrungspunkte für die Schriftrolle
- Ihr erhaltet 3.000 Quest Erfahrungspunkte für die Anwendung der Schriftrolle auf den Gibberling
- Ihr erhaltet 4.000 Quest Erfahrungspunkte für die Armbänder
- Wenn ihr versucht dem Goblin zu entfliehen erleidet ihr 2 Schadenspunkte
- Wenn ihr versucht dem Skelett zu entfliehen erleidet ihr 5 Schadenspunkte
- Wenn ihr versucht dem Hund zu entfliehen erleidet ihr 5 Schadenspunkte
- Wenn ihr versucht dem Geist zu entfliehen erleidet ihr 7 Schadenspunkte
- Der Zauberstab hat eine stärkere Wirkung, wenn ihr ihn an der Mumie zum ersten Mal einsetzt

Andernfalls ist hier mein Vorschlag zur Überwindung des Levels:

- Raum 1: Geht nördlich zu Raum 4
- Raum 4: Geht nördlich zu Raum 7
- Raum 7: Tötet den Geist, Öffnet die Truhe, um an den Helm zu gelangen, Geht südlich zu Raum 4
- Raum 4: Geht südlich zu Raum 1
- Raum 1: Geht östlich zu Raum 2
- Raum 2: Bekämpft der Goblin, Geht östlich zu Raum 3
- Raum 3: Öffnet die Truhe, Bekämpft das Skelett, Schnappt euch den Zauberstab, Geht nördlich zu Raum 6
- Raum 6: Bekämpft den Hund, Sucht nach Trank und Schlüssel, Geht westlich zu Raum 5
- Raum 5: Sucht nach der Schriftrolle, Geht nördlich zu Raum 8
- Raum 8: Geht östlich zu Raum 9
- Raum 9: Wenn ihr versucht die Armbänder (ETW0 +1) vom Tisch zu nehmen, gibt es eine 33% Chance, das ihr vergiftet werdet...es liegt an euch :-)) Geht nördlich zu Raum 12
- Raum 12: Benutzt die Schriftrolle, um den Gibberling zu töten, Geht westlich zu Raum 11
- Raum 11: Öffnet mit dem Schlüssel aus Raum 6 die Truhe, um euch zu heilen, Geht westlich durch den Torbogen zu Raum 10
- Raum 12: Bekämpft die Mumie zunächst mit dem Zauberstab und das mit eurer normalen Waffe.

Im Anschluss daran werdet ihr von eurem Geisterdasein erlöst und steht mit dem letzten Schlüssel und 21.000 EP wieder im Hauptraum der 5. Ebene.

Die Wächter der Siegel



- Legende:
- (1) Eingang von der 4. Ebene (AR3017)
- (2) Siegel (AR3020)
- (3) Ausgang (AR3000)
- (4) Orkhöhle (AR3025)
- (5) Drachenhöhle (AR3024)
- (6) Impwohnung (AR3026)
- (7) Farbrätsel
- (8) Geisterkriegerlevel (AR)

Jetzt habt ihr sie hoffentlich alle beisammen. Mit jeweils einem Schlüssel, könnt ihr eines der 3 Siegel öffnen und so die Wächter freisetzen. Der Schwierigkeitsgrad, der Gegner die ihr bekämpfen müsst, erhöht sich im Uhrzeigersinn.

- **1. Siegel (links oben):**
Priester und ein Magier
- **2. Siegel (unten):**
Leichnam und Schädel: Gegenstände: Erinnyeschleuder4 +4 ([siehe Gegenstandsschmiede](#)), Schlangenschaft ([siehe Gegenstandsschmiede](#))
- **3. Siegel (rechts oben):**
Nalmissra [Tanar'ri]: 25.000 EP, Gegenstände: Schriftrolle: Wunsch
Die Jägerin [Dämon] : 20.000 EP, Gegenstände: Taralash +4 ([siehe Gegenstandsschmiede](#))

Y'tossi [Dämon] : 23.000 EP, Gegenstände: Panzerhandschuhe der außergewöhnlichen Fertigkeit Spezialisierung (+1 THAC0, +2 Schaden + 1/2 Angriffe pro Runde)

Amerilis Zauviir [Kleriker]: 20.000 EP, Gegenstände: -

Mutter [Betrachter]: 50.000 EP

Xei Win Toh [Kämpfer]: 28.000 EP

Während die ersten beiden Gegnermassen relativ leicht zu besiegen sind, hat es die 3. Armada in sich. Ich empfehle euch jegliche Art von Schutzzaubern (Todesschutz, Abbild usw.). Außerdem Balduran's Schild oder den Spiegelungsumhang für den Charakter, der der Betrachtermutter am nächsten kommt. Ferner solltet ihr einige von Mordekains's Schwertern beschwören, da zum Beispiel Y'tossi nur von +5 Waffen verletzt werden kann und vermutlich nicht alle eure Mannen diese besitzen. Falls das alles nicht hilft, gibt es noch eine feige Taktik und zwar könntet ihr euch darauf konzentrieren den Kampf in der Nähe des Ausgangsportals (3) auszufechten. So bekommt ihr die Gelegenheit, wann immer einer oder mehrere eurer Charaktere schwer verletzt sind, euch zurück zu ziehen, zu heilen und eure Zauber wieder aufzuladen.

Habt ihr die Vorendgegner bezwungen, ist es keine schlechte Idee abzuspeichern. Sobald ihr das Rad am Siegel (2) betätigt öffnet sich das letzte Portal zum Prinz der Dämonen.

Demogorgon, der Prinz der Dämonen



- Legende:
- (1) Portal zur 5. Ebene (AR3019)
- (2) Ausgang (AR3000)
- (3) Demogorgon

Es ist soweit, ihr habt es tatsächlich geschafft, ihr steht vor Demogorgon. Selbstverständlich versucht er euch auszureden die Schriftrolle zu verwenden. Aber ihr hört doch wohl nicht auf ihn oder? Schlagt seine Beschwichtigungsversuche in den Wind und bringt, für stolze 80.000 Erfahrungspunkte, die Schriftrolle zum Einsatz.

Tja, dumm gelaufen. Erstaunlicherweise hatte der Dämon Recht. Von nun an seid ihr ebenfalls hier eingesperrt. Ihr könnt gerne versuchen durch die Portale zu entfliehen, aber wie ihr bemerken werdet, sind sie aus. So bleibt euch keine andere Wahl, als euch nochmal mit dem Dämonenprinzip zu unterhalten. Selbstverständlich hat er einen Plan, mit dem ihr den falschen Helmisten das Handwerk zu legen. Der Eingekerkerte ist bereit für euch einen kleinen Spalt zu öffnen, über den ihr das Verlies verlassen und die falschen Priester hereinlocken könnt. Für den Augenblick bleibt euch keine andere Wahl, als dem Plan Folge zu leisten. Willigt dem Plan also ein und verlasst das Portal durch das Ausgangsportal (2) in die Außenwelt.

Ihr habt die freie Auswahl...



- Legende:
- (2) Falsche Helmpriester
- (7) Demogorgons Ebene

Zurück im Freien (7) erklimmt ihr die Treppen zum Eingang der Festung (2). Überzeugt Odren davon, dass der Eingekerkerte tot ist und sie sich selbst überzeugen mögen, wenn sie es

nicht glauben. Ungläubig bricht die Mannschaft umgehend ins Innere der Wachenden Festung auf.

Augenblicke später erscheint euch eine geisterhafte Dame. Sie erzählt euch, dass Odren eigentlich der Jenige sein sollte, der das Ritual vollzieht. Doch er dachte, er könne euch stattdessen opfern, und so hat Helm sein Schicksal besiegelt. Sie bietet euch drei Möglichkeiten, wie ihr weiter verfahren könnt:

1. Ihr macht euch aus dem Staub.
2. Ihr betretet die Festung, versucht Odren zu retten und Demogorgon zu töten.
3. Ihr benutzt die Schriftrolle und schließt somit Odren und Demogorgon darin ein.

Punkt 1 dürfte wohl außer Frage stehen. Für die anderen Beiden erhaltet ihr je 25.000 EP und die Schriftrolle. Am einfachsten ist es jetzt selbstverständlich das Ritual zu vollziehen und die Beiden einzusperren. Es wird euch keiner verübeln. Demogorgon ist vermutlich der stärkste Gegner im gesamten Spiel. Falls ihr es macht, bekommt ihr 80.000 EP, der Dämon ist für immer eingesperrt und die Wachende Festung ist befriedet.

Im anderen Fall stellt euch auf den Kampf eures Lebens ein. Von den Rittern, die ihr soeben in die Festung gelockt habt, könnt ihr keinerlei Hilfe erwarten, die sind bereits tot, sobald ihr eintretet. Ebenso wenig könnt ihr Zeitstopp einsetzen, denn die einzige Wirkung die der Zauber herbeiführt, ist das euer Magier plötzlich einen Zweikampf mit dem Prinzen austragen darf. Die Cheats wirken hier übrigens nicht im Geringsten.

Hält euch das alles noch immer nicht davon ab, Demogorgon gegenüber zu treten, möchte ich euch verraten, dass er ständig 3 Dämonen beschwört. Wobei es sich entweder um Glabrezu (12.000 EP), Balor (26.000 EP) oder Mariliths (23.000) handelt. Letzterer Art entsprang Y'tossi (auf der vorigen Ebene). Es bringt absolut nichts sie zu töten, denn sobald ihr einen niedergestreckt habt, beschwört Demogorgon augenblicklich einen Haufen Neue. Ach ja, wenn eure Streiter nicht mindestens +4 Waffen besitzen, könnt ihr sie gleich vor der Tür stehen lassen. Es sei denn ihr sucht ein lebendiges Schutzschild.

Selbstverständlich ist der Prinz nicht unsterblich. Es gibt zahlreiche Wege ihn auszuschalten, manche sind eher Feige, andere sind eine Kämpfers würdig. Was ihr in jedem Fall nicht vergessen solltet, sind defensive Zauber, wie z.B. Segen, Schutz vor Bösem 3m Radius, Gesang, Hast, Steinhaut, Spiegelbild, Rüstung des Glaubens usw. Ferner sollten eure Magier Zauberabwehr und Kettenzauber bereithalten, um Bresche, Magie durchdringen und vor allem Resistenz senken im Bündel zu wirken. Zur Unterstützung im Kampf würde ich euch zudem die stärksten Kreaturen ans Herz legen, die euer Beschwörungsbuch zu bieten hat. Als da wären z.B. Planetare, Unsichtbare Pirscher, Mordekains Schwerter, Feuerelementare etc. Seid ihr bereit, dann umzingelt ihn, sprecht ihn an, entladet eure Kettenzauber auf ihn und schlachtet ihn ab.

Eine andere etwas feigere Methode steht euch mit einem gut ausgerüsteten Dieb offen. Halltet euren Hauptcharakter vom Endgegner fern und stellt mit eurem Dieb ca. 7 Fallen (diejenigen, die Pfeile verschießen) um den zukünftigen Erscheinungsort (da wo ständig das braune Gesicht auftaucht) des Dämonen herum auf. Kommt jetzt mit eurem Hauptcharakter näher und sprecht Demogorgon an. Der Prinz taucht auf und stirbt noch im Laufe des Gespräches an den Pfeilen.

Auf welche Weise auch immer ihr den Oberdämon besiegt, es winken euch stolze 100.000 EP pro Charakter!!! Damit ist Demogorgon besiegt und die Wachende Festung befriedet.

Allgemeine Tipps

Cheats

Die Aktivierung der Cheatcodes:

Um die Codes zu aktivieren, müsst ihr zunächst die BALDUR.INI Datei öffnen (sie befindet sich standardmäßig im C:\Programme\Black Isle\BGII - SvA Verzeichnis) und unter dem Punkt

[Program Options]

die Zeile

Debug Mode=1

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

Soviel Gold ihr wollt

Jede Goldsumme die ihr wollt, erhaltet ihr mit diesem Cheat

```
CLUAConsole:AddGold( )
```

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

Mehr Erfahrungspunkte

Unendlich Erfahrungspunkte könnt ihr euch wegen der 8.000.000 Grenze nicht beschaffen. Doch bis an die Grenze könnt ihr gehen :-)

```
CLUAConsole:SetCurrentXP( )
```

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

Beispiel: `CLUAConsole:SetCurrentXP(5000000)`

Das Gebiet entdecken

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

`CLUAConsole:ExploreArea()`

Zu einer Gegend teleportieren

Jede Karte des Spiels lässt sich hiermit besuchen.

`CLUAConsole:MoveToArea()`

Tragt die Kennung der gewünschten Karte zwischen die Klammern ein und achtet darauf das ihr alle Partymitglieder ausgewählt habt. Eine komplette Auflistung aller Thron des Bhaal Gebiete findet ihr hier.

Beispiel: `CLUAConsole:MoveToArea("AR5000")`

Einen Gegenstand herbeizaubern

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

`CLUAConsole:CreateItem("ID",Anzahl)`

Tragt die Kennung des gewünschten Gegenstandes zwischen den Anführungszeichen ein. Die Anzahl braucht ihr nur bei Gegenständen angeben, von denen mehrere in einem Slot möglich sind (Tränke, Schriftrollen etc.) Eine Übersicht aller Gegenstände des Spiels findet ihr hier.

Ein Monster herbeirufen

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

`CLUAConsole:CreateCreature()`

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

wyvern01 - Wyvern
skelwa01 - Skeleton Warrior
dragred - Red Dragon
ghogr01 - Greater Ghoul
dragsil - Silver Dragon
mumgre01 - Great Mummy
dragblac - Black Dragon
mistho01 - Mist Horror
lich01 - Lich
orc05 - Orc Warrior
hldemi - Demi Lich
gendji01 - Djinni
beheld01 - Elder Beholder
ogre01 - Ogre
uddrow27 - Drow Warrior
behgau01 - Gauth Beholder
icsalcol - Salamander
trogi01 - Giant Troll
vammat01 - Mature Vampire
troluo01 - Splitter Troll
icmin01 - Minotaur
icbone01 - Bone Golem
golsto01 - Stone Golem
mindfl01 - Mind Flayer
Das Wetter verändern

In Thron des Bhaal gibt es drei verschiedene Wetterarten. Mit dem folgendem Cheat könnt ihr euch eine davon aussuchen

CLUAConsole:SetWeather(#)

Tragt an Stelle der Raute eine der folgenden Zahlen ein:

0 = Kein Weiter

1 = Regen

2 = Schnee

Heilen, teleportieren, töten und andere lustige Sachen

Um das Spiel noch einfacher zu gestalten gibt es Cheattasten, die ihr zunächst mit

CLUAConsole:EnableCheatKeys()

aktivieren müsst. Anschließend könnt ihr die folgenden Tasten drücken:

CTRL+1 Verändert die Rüstung eurer Spielfigur (die Rüstungsklasse ändert sich hierbei nicht)

CTRL+2 Lässt den Bildschirm schwarz werden

CTRL+3 Lässt den Bildschirm wieder normal werden

CTRL+6 Verändert eure Spielfigur in die vorherige Figur der Liste

CTRL+7 Verändert eure Spielfigur in die nächste Figur der Liste

CTRL+B Spielt die letzte Full-Motion-Video Sequenz noch mal ab

CTRL+C Springt zum nächsten Kapitel

CTRL+J Zu den Koordinaten des Mousepointers teleportieren

CTRL+Q Lässt das Geschöpf, auf dem sich der Mousepointer befindet, der Gruppe beitreten

CTRL+R Einen Charakter heilen

CTRL+T Springt eine Stunden (Spielzeit) weiter

CTRL+Y Jeden Gegner töten



Gegenstandsschmiede

In Thron des Bhaal setzt Cespenar im eurem Einsprengsel Cromwells Baldur's Gate 2: Schatten von Amn Tradition fort und konstruiert euch die mächtigsten Gegenstände des Spiels. Wie zuvor sind die einzelnen Komponenten über die gesamten Gebiete des Erweiterungssets verteilt. Um euch die Suche etwas einfacher zu machen, findet ihr hier eine komplette Aufstellung aller erstellbaren Gegenstände. Seht sie euch genau an, denn einige der Komponenten kommen nur einmal im Spiel vor, werden aber zur Herstellung von mehreren Gegenständen gebraucht, wie z.B. Gonds Bogensehne, mit der ihr die Feuerzahnarmbrust, den Dunkelfeuerbogen oder Taralash aufrüsten könntet.

Angurvadal +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Angurvadal +4</p> <p>Fundort: Githyankihauptling in der Githyankibehausung innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3022]</p> <p>Quecksilber</p> <p>Fundort: Kleines Becken (x600, y600) in der Gedankenschinderbehausung innerhalb Sendai's Enklave [Gebiet 6107]</p> <p>10.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Stärke des Trägers wird auf 22 erhöht.</p> <p>Der Träger ist immun gegen Lebenskraftverlust.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W8+5 (Klingenwaffe), +1 SP durch Feuer</p> <p>Gewicht: 2</p> <p>Initiativefaktor: 0</p> <p>Waffenfertigkeit: Langschwert</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 6</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <ul style="list-style-type: none"> Druiden Klerikern Magiern

Aslyferunds Elfenkettenpanzer +5:



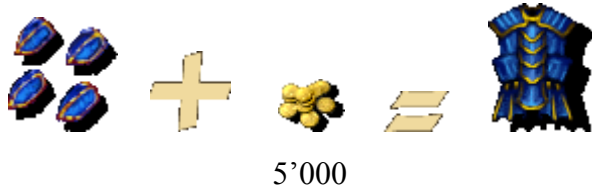
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Klingensängers Kettenhemd +4</p> <p>Fundort: Nizidramanii'yt, der schwarze Drache, im Westen von Suldanessallar [AR2807]</p> <p>Schiftrolle: Schutz vor normalen Waffen</p> <p>40.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger ist gegen alle normalen Waffen immun.</p> <p>Rüstungsklasse: 0</p> <p>Gewicht: 15</p> <p>Mindeststärke: 5</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Druiden</p> <p>Magiern</p>

Axt der Unnachgiebigkeit +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Axt der Unnachgiebigkeit +3</p> <p>Fundort: Rock, der Minotaurus, auf der 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3017]</p> <p>Baalors Klaue</p> <p>Fundort: Container im linken Abschnitt von Yaga Shuras Schlafzimmer in den Wandernden Bergen (x1000, y1060) [Gebiet 5204]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält -1 auf RK, +1 auf Konstitution und regeneriert 3 Trefferpunkt pro Runde.</p> <p>Fähigkeiten im Kampf: 10% aller Treffer töten den Gegner augenblicklich durch Enthauptung.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W8+5 (Klingenwaffe)</p> <p>Gewicht: 5</p> <p>Initiativefaktor: 2</p> <p>Waffenfertigkeit: Axt</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 10</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Blauer Drachenplattenpanzer:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Blaue Drachenschuppen</p> <p>Fundort: Abazigal in seiner Lagerstätte [Gebiet 6005]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält +90% Resistenz gegen Blitze und Elektrizität.</p> <p>Rüstungsklasse: -1</p> <p>Gewicht: 20</p> <p>Mindeststärke: 15</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Barden</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Magiern</p>

Carsomyr +6



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Carsomyr +5 Fundort: Firkraag auf der dritten Ebene des Dungeons der Windspeerhügel [AR1203]</p> <p>Auge von Tyr Fundort: Odamaron der Leichnam in Sendai's Enklave [Gebiet 6110]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält 50% Magieresistenz und kann dreimal täglich Magie bannen wirken.</p> <p>Eigenschaften im Kampf: Wenn das Schwert einen Gegner trifft wirkt es Magie bannen.</p> <p>ETW0: -6</p> <p>Schaden: 1W10+6 (Klingenwaffe), +6 gegen chaotisch böse Gegner</p> <p>Gewicht: 6</p> <p>Initiativefaktor: 4</p> <p>Waffenfertigkeit: Zweihänder</p> <p>Waffentyp: Beidhändig</p> <p>Mindeststärke: 14</p> <p>Kann nur von Paladinen verwendet werden.</p>

Diebeskapuze



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Diebeskapuze</p> <p>Fundort: Tahazzar's oder Ka'rashur's Auftrag zur Vernichtung der anderen Dämonen (Die Wachende Festung Ebene 3)</p> <p>Ring der Unsichtbarkeit</p> <p>Gegengifttrank (Bild fehlt)</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger ist gegen Hinterhältige Angriffe und Gift immun. Der Träger kann dreimal täglich Wahrer Blick wirken.</p> <p>Kann nur von Dieben verwendet werden.</p>

Dunkelfeuerbogen +5



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Dunkelfeuerbogen +4 Fundort: Vom Bogenschützenkommandanten in Amkethran [Gebiet 5500]</p> <p>Bogensehne Gonds Fundort: Captain Egeissag in Sendai's Enklave [Gebiet 6106]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält +5% auf Feuer- und Kälteresistenz. Einmal täglich kann der Träger Verbesserte Hast wirken.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Gewicht: 1</p> <p>Initiativefaktor: 1</p> <p>Waffenfertigkeit: Kurzbogen</p> <p>Waffentyp: Beidhändig</p> <p>Mindeststärke: 3</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Erinnyeschleuder +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Erinnyeschleuder +4</p> <p>Fundort: Leichnam auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Kann einmal täglich 5 Schleuderkugeln +4 erschaffen.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: +5 (Fernkampfschaden)</p> <p>Gewicht: 0</p> <p>Initiativefaktor: 0</p> <p>Waffenfertigkeit: Schleuder</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 3</p>

Feindbann +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Feindbann +3</p> <p>Fundort: Ritualwächter der 1. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3001]</p> <p>Flars Scheide</p> <p>Fundort: Keller von Gromnirs Festung in Saradush [Gebiet 5007]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält +1 auf alle Rettungswürfe. Bei jedem Treffer wird Larlorchs Geringerer Lebenskraftentzug auf das Ziel gewirkt (kein Rettungswurf).</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 2W4+5 (Klingenwaffe), +6 gegen Untote, Gestaltwandler und Externare (Dämonen, Planetare usw.)</p> <p>Gewicht: 5</p> <p>Initiativefaktor: 3</p> <p>Waffenfertigkeit: Bastardschwert</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 11</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Felshelm:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Felshelm</p> <p>Fundort: Feuerriese im Nordwesten der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]</p> <p>Hörner</p> <p>Fundort: Frostriese im Südwesten der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016] und 2. Ebene der Wachenden Festung (x 1000 y 2110) [Gebiet 3016]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält 25% Feuer-, Kälte, Säure-, Gift- und Elektrizitätsresistenz.</p> <p>Der Träger kann einmal täglich Aura der Ehrfurcht wirken (alle Feinde, denen ein Rettungswurf -2 gegen Zauber misslingt, fliehen in Panik).</p> <p>Kann nur von Kämpfern verwendet werden.</p>

Feuerzahn +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Feuerzahn +4</p> <p>Fundort: Schwester Garlena auf der Wachenden Festung [Gebiet 3000]</p> <p>Bogensehne Gonds</p> <p>Fundort: Captain Egeissag in Sendai's Enklave [Gebiet 6106]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Verschießt Feuerbolzen +2, ohne Munition zu benötigen.</p> <p>ETW0: -7 (-5 durch die Armbrust, -2 durch die Feuerbolzen)</p> <p>Schaden: 1W8+5, +2 Schadenspunkte durch Feuer</p> <p>Gewicht: 5</p> <p>Initiativefaktor: 1</p> <p>Waffenfertigkeit: Armbrust</p> <p>Waffentyp: Beidhändig</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Flegel der Zeitalter +4:



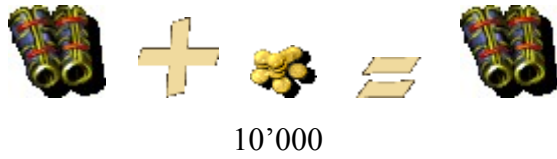
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Flegel der Zeitalter +3 Fundort: Siehe BG2 Gegenstandsschmiede</p> <p>Giftkopf Fundort: Giftkopf: Schleimbecken auf der 2. Ebene der Wachenden Festung</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: 33% aller Treffer verlangsamen das Ziel (kein Rettungswurf).</p> <p>ETW0: -4</p> <p>Schaden: 1W6+5 (Wuchtwaffe), +1 SP durch Feuer, +1 SP durch Kälte, +1 SP durch Säure, +1 SP durch Gift</p> <p>Gewicht: 9</p> <p>Initiativefaktor: 3</p> <p>Waffenfertigkeit: Flegel/Morgenstern</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 13</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Magiern</p>

Flegel der Zeitalter +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Flegel der Zeitalter +3 Fundort: Siehe BG2 Gegenstandsschmiede</p> <p>Elektrizitäts- und Giftkopf Fundort: Giftkopf: Schleimbecken auf der 2. Ebene der Wachenden Festung Elektrizitätskopf: Abazigal innerhalb seiner Lagerstätte [Gebiet 6005]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält 5% Magieresistenz. Außerdem wirkt auf den Träger Handlungsfreiheit. 33% aller Treffer verlangsamen das Ziel (kein Rettungswurf).</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W6+6 (Wuchtwaaffe), +2 SP durch Säure, +2 SP durch Kälte, +2 SP durch Feuer, +2 SP durch Gift, +2 SP durch Elektrizität</p> <p>Gewicht: 8</p> <p>Initiativefaktor: 2</p> <p>Waffenfertigkeit: Flegel/Morgenstern</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 13</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Magiern</p>

Gesegnete Armreifen:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Paladin-Armschienen</p> <p>Fundort: 1. Ebene der Wachenden Festung (Schrank direkt links vom Eingang) [Gebiet 3001]</p> <p>10.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Die maximalen Trefferpunkte des Charakters werden um +10 erhöht, während er die Handschuhe trägt. Der Träger kann einmal täglich Kritische Wunden heilen und Auferstehung wirken.</p> <p>Gewicht: 1</p> <p>Können nur von Paladinen verwendet werden.</p>

Gram, das Schwert der Seelenpein +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Gram, das Schwert der Seelenpein +4</p> <p>Fundort: Abazigal innerhalb seiner Lagerstätte [Gebiet 6005]</p> <p>Herz der Verdammten</p> <p>Fundort: Odamaron der Leichnam in Sendai's Enklave [Gebiet 6110]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Träger erhält 5% Magieresistenz. 10% aller Treffer verursachen 2W10 SP durch Gift. Bei einem Treffer muss das Opfer einen Rettungswurf gegen Todesmagie bestehen, oder es verliert eine Stufe.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W10+5 (Klingenwaffe)</p> <p>Gewicht: 9</p> <p>Initiativefaktor: 5</p> <p>Waffenfertigkeit: Zweihänder</p> <p>Waffentyp: Beidhändig</p> <p>Mindeststärke: 14</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Große Metalleinheit



Die Große Metalleinheit stellt gewissermaßen das Easteregg der Baldur's Gate Reihe dar. Um sie anfertigen zu lassen müsst ihr die Goldenen, Silbernen und Bronzenen Plantalons zu Kerrick, dem Schmied von Amkethran, bringen. Der Haken daran ist lediglich, dass ihr jeweils eine Pantalon in jedem Baldur's Gate Teil findet und ihr somit nur daran kommt, wenn ihr euren Charakter zwischen den einzelnen Teilen importiert / exportiert habt. Andernfalls bleibt euch leider nur der Weg, die Gegenstände herbei zu cheaten.

Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Goldene Pantalons (misc47)</p> <p>Fundort: Baldur's Gate 1 im Obersten Geschoss vom Freundlichen Arm beim Edelmann. (man soll sie waschen)</p> <p>Silberpantalons (misc50)</p> <p>Fundort: Als Belohnung für den Entführungsauftrag auf dem Athkatla Friedhof in Baldur's Gate 2</p> <p>Bronzene Pantalons (misccb)</p> <p>Fundort: Von den drei Abenteurern (Steinstatuen) innerhalb Abazigal's Lagerstätte [Gebiet 6003]</p>	<p>In einem schon lange vergessenen Abschnitt unserer gesammelten Pantomime befinden sich Geschichten über die Große Metalleinheit. Gargantua war der selbst ernannte Fürst seiner unermesslichen niederen Bereiche, bis sein Pantagrue, die Treffsicherheit seines Herrschers in Frage stellt. Da seine Makel nun enthüllt waren, lag der große Gargantua niedergeschmettert auf dem Boden, während er versuchte, seine Scheide zu verbergen, falls sein nun herrschender Körper das Gleichgewicht verlieren sollte. Man hatte ihn gewarnt, dass ihm das Volk nicht nachsichtig gegenüber stehen würde, aber er war nachlässig gewesen und hatte alle Brüstungen hinter sich abgerissen. Ungerührt hüllte er sich in die Robe seines Vaters, die ihm ohnehin nicht besonderes gut stand und formt die Große Metalleinheit mit ihren eigenen Wänden. Die Herrschaft von Pangruell war ein Morast der Komposition, und seine Brüstung bekam einen Riss, der sich verbreiterte und so für seinen Niederfall sorgte. Als sozusagen sein Frack gekommen war, fiel sein Regiment dem Aufstand zum Opfer und die Blücherei war so umfressend, das nicht mal die Große Metalleinheit gefiltert werden konnte. Die einzelnen Teile, ein Triumvirat aus langen Rüschenunterhosen, ging in den Analen der Geschichte verloren. Auf Euren Schultern lastet nun die fürchterliche Verantwortung, die die Große Metalleinheit mit sich bringt. Der Saum der Realität, die Katze im Beutel, der Sitz der Macht und die Beine in einer Woge auslaufend. Nun den poliert sie gut und gehabt Euch wohl.</p>

Herzholzring:



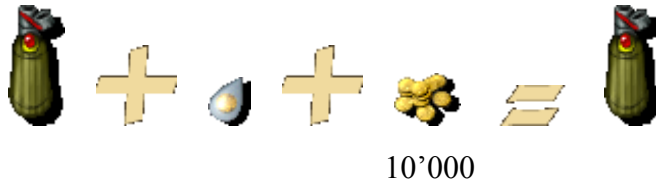
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Eichenring Fundort: Vom Kleriker in Amkethran [5503]</p> <p>Nymphenträne Fundort: Mirwald: der Tempel (x1430, y480) [Gebiet 5202]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 6. und 7. Grades einprägen.</p> <p>Kann nur von Druiden verwendet werden.</p>

Hindos Verdammnis +4



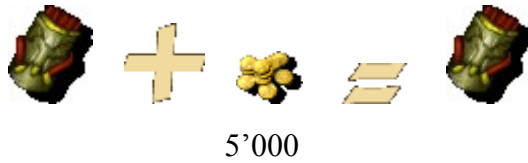
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Hindos Verdammnis +3</p> <p>Fundort: Grüner Drache auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3024]</p> <p>Hindos Hand</p> <p>Fundort: Mönch in der Gefängniszelle des Kuo-Toa Trakts von Abazigal's Lagerstätte [Gebiet 6002]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Kann einmal täglich Genesung wirken. Der Träger erhält 10% Magieresistenz und ist gegen alle Arten von Todesmagie immun.</p> <p>ETW0: -4</p> <p>Schaden: 1W10+4 (Klingenwaffe)</p> <p>Gewicht: 2</p> <p>Initiativefaktor: 0</p> <p>Waffenfertigkeit: Katana</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 6</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Immervoller Beutel +2:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Immervoller Beutel +1</p> <p>Fundort: Yaga Shuras Bett in seinem Schlafzimmer in den Wandernden Bergen (x 2500, y 670) [Gebiet 5204]</p> <p>Königsträne</p> <p>10.000 Goldstücke</p>	<p>Der Stoffbeutel enthält eine unbegrenzte Anzahl von Schleudersteinen +2.</p>

Immervolle Bolzenschachtel +2:



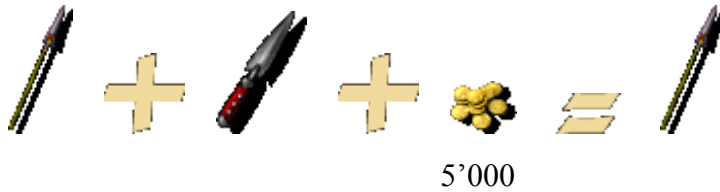
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Immervolle Bolzenschachtel +1</p> <p>Fundort: Container im Nordwesten der 1. Ebene der Wachenden Festung (x625, y1140) [Gebiet 3001]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Die Bolzenschachtel enthält eine unbegrenzte Anzahl von Bolzen +2.</p>

Immervoller Köcher +2:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Immervoller Köcher +1</p> <p>Fundort: Container im Nordosten der 1. Ebene der Wachenden Festung (x 1840 y 600) [Gebiet 3001]</p> <p>Spitzbubenstein</p> <p>10.000 Goldstücke</p>	<p>Der Köcher enthält eine unbegrenzte Anzahl von Pfeilen +2.</p>

Ixils Dorn +6:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Ixils Nagel</p> <p>Fundort: Becken in der Orkhöhle auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3025]</p> <p>Ixils Dorn</p> <p>Fundort: Vielfarbiger Dämon auf der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Auf dem Träger der Waffe wirkt permanent Handlungsfreiheit.</p> <p>Fähigkeiten im Kampf: Bei jedem Treffer muss dem Gegner ein Rettungswurf gelingen. Scheitert er, wird er drei Runden an der Stelle festgenagelt und erleidet in jeder Runde zusätzliche 1W6+5 Schadenspunkte.</p> <p>ETW0: -6</p> <p>Schaden: 1W6+6 (Stichwaffe)</p> <p>Gewicht: 5</p> <p>Initiativefaktor: 2</p> <p>Waffenfertigkeit: Speer</p> <p>Waffentyp: Beidhändig</p> <p>Mindeststärke: 5</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Keule der Detonation +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Keule der Detonation +3</p> <p>Fundort: Priestergeister auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]</p> <p>Feuerschutzring (Bild fehlt)</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: 30% aller Treffer verursachen zusätzlich 15 SP durch Feuer. Bei 5% aller Treffer wird ein Feuerball ausgelöst.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W6+5 (Wuchtwaaffe), +5 SP durch Feuer</p> <p>Gewicht: 3</p> <p>Initiativefaktor: 4</p> <p>Waffenfertigkeit: Keule</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 5</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Magiern</p>

Kurzsword des Mask +5



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Kurzsword des Mask +4</p> <p>Fundort: Schwester Garlena auf dem Dach der Wachenden Festung [Gebiet 3000]</p> <p>Herz der Verdammten</p> <p>Fundort: Odamaron der Leichnam in Sendai's Enklave [Gebiet 6110]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: 15% aller Treffer entziehen dem Gegner 1 Stufe Lebenskraft.</p> <p>Bei 15% aller Treffer wird der Gegner für 24 Sekunden verstrickt (kein Rettungswurf).</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W6+5 (Stichwaffe)</p> <p>Gewicht: 2</p> <p>Initiativefaktor: 0</p> <p>Waffenfertigkeit: Kurzsword</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 5</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Läuterer +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Läuterer +4</p> <p>Fundort: Schwebender Fels auf der 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3008]</p> <p>Auge von Tyr</p> <p>Fundort: Odamaron der Leichnam in Sendai's Enklave [Gebiet 6110]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält 30% Magieresistenz und kann zweimal täglich Magie bannen und einmal täglich Massenheilung wirken.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 2W4+5 (Klingenwaffe), +5 gegen chaotisch böse Gegner</p> <p>Gewicht: 5</p> <p>Initiativefaktor: 3</p> <p>Waffenfertigkeit: Bastardschwert</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 11</p> <p>Kann nur von Paladinen verwendet werden.</p>

Leitfaden der Golemkonstruktion (Ton)



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Leitfaden der Golemkonstruktion</p> <p>Fundort: Leitfaden zur Golemkonstruktion: Die Wachende Festung Ebene 1 (x1330, y1590) [Gebiet 3001]</p> <p>Seite über Tongolems</p> <p>Fundort: Rechter Tresor bei den zwei Minotauern auf der 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3017]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Einmal täglich einen Tongolem herbeizaubern. Er verschwindet spätestens nach 10 Runden.</p> <p>Kann nur von Magiern und Barden verwendet werden.</p>

Leitfaden der Golemkonstruktion (Stein)



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Leitfaden der Golemkonstruktion (Ton)</p> <p>Fundort: siehe oben</p> <p>Seite über Steingolems</p> <p>Fundort: Wandfach hinter dem Sklavenmädchen in Yaga Shuras Schlafzimmer in den Wandernden Bergen (x3050, y840) [Gebiet 5204]]</p> <p>10.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Einmal täglich einen Steingolem herbeizaubern. Er verschwindet spätestens nach 10 Runden.</p> <p>Kann nur von Magiern und Barden verwendet werden.</p>

Leitfaden der Golemkonstruktion (Koloss)



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Leitfaden der Golemkonstruktion (Stein)</p> <p>Fundort: siehe oben</p> <p>Seite über Kolossgolems</p> <p>Tisch im Laboratorium (x460, y800) innerhalb Abazigal's Lagerstätte [Gebiet 6003]</p> <p>15.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Einmal täglich einen Koloss (Eisengolem) herbeizaubern. Dieser verschwindet spätestens nach 10 Runden.</p> <p>Der Golem erfüllt zwei Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Er greift alle Feinde des Zaubernden an, die er sehen kann. 2) Er dient als magisches Schild für den Zaubernden und wehrt den Schaden von bis zu 5 Schlägen, die den Zaubernden treffen, ab. Wird der Zaubernde öfter als fünfmal getroffen, verschwindet der Golem sofort. <p>Kolossgolem:</p> <p>RK: -2; Kann nur durch Waffen +2 oder bessere verwundet werden; TP: 99; ETW0: -1; Fäuste treffen wie Waffen +2; Schaden: 8W8 und wenn dem Ziel ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt, wird es betäubt und erleidet zusätzliche 2W6 SP.</p> <p>Kann nur von Magiern und Barden verwendet werden.</p>

Montolios Umhang:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Montolios Umhang</p> <p>Fundort: Vom Bürgermeister von Amkethran für die Rettung seiner Tochter</p> <p>Montolios Schließe</p> <p>Fundort: Zahn des Githyankischiffs (x1350 y1550) in der Githyankibehausung innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3022]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält +1 auf alle Rettungswürfe und -2 auf ETW0 mit der Zweithand.</p> <p>RK-Bonus: -1</p> <p>Kann nur von Waldläufern verwendet werden.</p>

Runenhammer +5:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Runenhammer +4 Fundort: Yaga Shura im Armeelager [Gebiet 5203]</p> <p>Clangeddins Rune Fundort: Haus des Holzfällers in Sendai's Enklave (x520, y340) [Gebiet 6100]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Auf dem Träger liegt Schutz vor Lebenskraftentzug. Der Träger ist gegen Furcht immun. Der Träger kann einmal täglich Feuerriesenstärke und Massenheilung einsetzen.</p> <p>Fähigkeiten im Kampf: Untote erleiden durch einen Treffer 4W4+10 Schadenspunkte und müssen einen Rettungswurf -4 gegen Todesmagie bestehen, oder sie werden vernichtet.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 2W4+5 (Wuchtwaaffe)</p> <p>Gewicht: 2</p> <p>Initiativefaktor: 0</p> <p>Waffenfertigkeit: Kriegshammer</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 16</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Magiern</p>

Spektralfeuer +5



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Spektralfeuer+4</p> <p>Fundort: Von Aesgareth, wenn ihr mit ihm spielt. 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3015]</p> <p>Leichnamsschädel</p> <p>Fundort: Container beim Leichnam in Sendai's Enklave (x800 y100) [Gebiet 6110]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Während die Waffe ausgerüstet ist, wirkt auf den Träger Schutz vor Lebenskraftentzug. Einmal täglich kann der Träger eine Spektralklinge herbeizaubern. Das tanzende Schwert kämpft 4 Runden lang an der Seite des Trägers von Spektralfeuer und richtet mit einem Treffer 1W8+3 Schadenspunkte an.</p> <p>Fähigkeiten im Kampf: Einmal täglich Durchdringender Schlag. Der Träger erhält für 3 Runden -10 auf ETW0.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W8+5 (Klingenwaffe), +1W6 Schadenspunkte durch Kälte</p> <p>Gewicht: 2</p> <p>Initiativefaktor: 1</p> <p>Waffenfertigkeit: Krummsäbel/Wakizashi/Ninja-To</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 8</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Sternendolch +5



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Sternendolch+4</p> <p>Fundort: Demi-Leichnam in der Gruft innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3027]</p> <p>Sternensaphir</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Nach 15% aller Treffer wird der Träger für 60 Sekunden unsichtbar.</p> <p>Sternenstrahl: 5% aller Treffer richten zusätzlich 1W8 SP durch Feuer und 1W8 SP durch Elektrizität an.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W4+5 (Stichwaffe)</p> <p>Gewicht: 1</p> <p>Initiativefaktor: 0</p> <p>Waffenfertigkeit: Dolch</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 3</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Klerikern</p>

Stirnreif von Nesseril:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Stirnreif von Nesseril</p> <p>Fundort: Vielfarbiger Dämon auf der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]</p> <p>Bronzener Ionenstein</p> <p>Fundort: Rätsel der Geisterhaften Erschienenung im Vampir-Gefängnis von Saradush [Gebiet 5006]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Die maximalen Trefferpunkte des Trägers erhöhen sich um +10. Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 7. und des 8. Grades einprägen.</p> <p>Kann nur von Magiern verwendet werden.</p>

Sturmstern +5



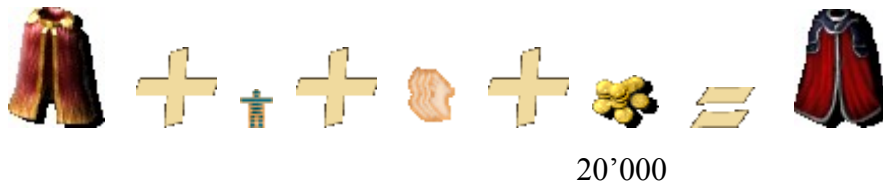
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Sturmstern +3 Fundort: Maschine von Lum (Dreieck, Grün, Mittel) auf der 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3017]</p> <p>Meteoritenerz Fundort: Kisers Keller (x650, y350) in Saradush [Gebiet 5014]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Träger erhält +20% auf Elektrizitätsresistenz. Bei 5% aller Treffer wird Kugelblitz auf das Opfer gewirkt.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Schaden: 1W6+6 (Wuchtwaaffe), +1W6 SP durch Elektrizität</p> <p>Gewicht: 4</p> <p>Initiativefaktor: 2</p> <p>Waffenfertigkeit: Streitkolben</p> <p>Waffentyp: Einhändig</p> <p>Mindeststärke: 10</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Magiern</p>

Taralash +5:



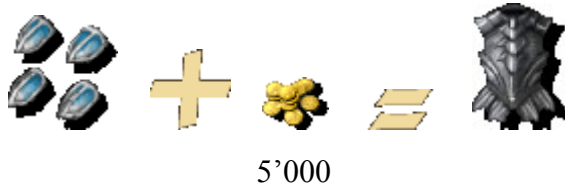
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Taralash +4 Fundort: Wächterdämonin auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]</p> <p>Bogensehne Gonds Fundort: Captain Egeissag in Sendai's Enklave [Gebiet 6106]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Bewegungstempo des Trägers erhöht sich um +2.</p> <p>ETW0: -5</p> <p>Gewicht: 1</p> <p>Initiativefaktor: 2</p> <p>Waffenfertigkeit: Langbogen</p> <p>Waffentyp: Beidhändig</p> <p>Mindeststärke: 6</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p>

Verbesserter Schutzhang +2:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Schutzhang +2</p> <p>Schriftrolle: Unsichtbarkeit</p> <p>Schriftrolle: Verbesserte Hast</p> <p>20.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger kann einmal täglich Verbesserte Hast und Erweiterte Unsichtbarkeit wirken. Der Träger erhält +2 auf alle Rettungswürfe.</p> <p>RK-Bonus: -2</p>

Weißer Drachenschuppenpanzer:



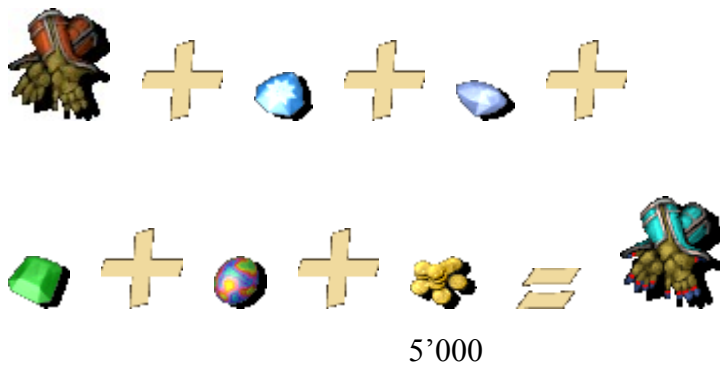
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Weiße Drachenschuppen</p> <p>Fundort: Dämonischer Todesalb auf der 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3014]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger erhält 50% Kälteresistenz und kann dreimal täglich Kältekegel wirken.</p> <p>Rüstungsklasse: -2</p> <p>Gewicht: 15</p> <p>Mindeststärke: 8</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Magiern</p>

Widderstecken +6



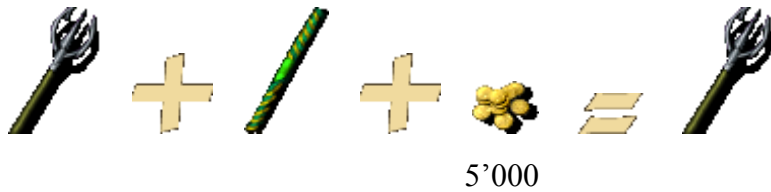
Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Widderstrecken +4</p> <p>Fundort: Saladrex in der Drachenhöhle innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3018]</p> <p>Ranarchs Horn</p> <p>Fundort: Gromnir im Obergeschoss der Burg von Saradush [Gebiet 5002]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: 15% aller Treffer werfen den Gegner zurück und betäuben ihn.</p> <p>ETW0: -6</p> <p>Schaden: 1W6+12 (Wuchtwaffe), +1W4 SP (Stichwaffe)</p> <p>Gewicht: 2</p> <p>Initiativefaktor: 1</p> <p>Waffenfertigkeit: Kampfstab</p> <p>Waffentyp: Beidhändig</p> <p>Mindeststärke: 5</p>

Wundersame Handschuhe:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Bardenhandschuhe Fundort: Geröllhaufen beim Verrückten (x615 y630) auf der 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3011]</p> <p>Sternensaphir</p> <p>Diamant</p> <p>Smaragd</p> <p>Spitzbubenstein</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger kann sich einen Zauber des 2., 3. und 4. Grades zusätzlich einprägen.</p> <p>ETW0: -1</p> <p>RK-Bonus: -1</p> <p>Gewicht: 1</p> <p>Können nur von Barden verwendet werden.</p>

Wüter +6:



Komponenten:	Eigenschaften:
<p>Wüter +4</p> <p>Fundort: Imix im Norden von Yaga Shuras Schlafzimmer [Gebiet 5204]</p> <p>Schlangenschaft</p> <p>Fundort: Leichnam auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]</p> <p>5.000 Goldstücke</p>	<p>Besondere Fähigkeiten: Der Träger kann zweimal täglich Mantel der Furcht wirken.</p> <p>Fähigkeiten im Kampf: Jeder Schlag verursacht zusätzlich 3W6 SP durch Gift, außer dem Opfer gelingt ein Rettungswurf gegen Gift. 10% aller Treffer köpfen den Gegner (kein Rettungswurf).</p> <p>ETW0: -6</p> <p>Schaden: 1W10+6 (Stichwaffe)</p> <p>Gewicht: 10</p> <p>Initiativefaktor: 3</p> <p>Waffenfertigkeit: Hellebarde</p> <p>Waffentyp: Beidhändig</p> <p>Mindeststärke: 13</p> <p>Kann nicht verwendet werden von:</p> <p>Dieben</p> <p>Druiden</p> <p>Klerikern</p> <p>Magiern</p> <p>Mönchen</p>

Schicksalskarten

Am Ausgang der 2. Ebene der Wachenden Festung erwartet euch Aesgareth. Er ist im Besitz der Schicksalskarten, einem Kartenspiel, welches euch enorme Belohnungen aber auch starke Abzüge beschern kann. Um den Ausgang der Ebene zu öffnen, seid ihr fasst dazu gezwungen mit Aesgareth eine Partie zu spielen. Wenn ihr mit Aesgareth um den Zepteredelstein, die Wunschzauberschriftrolle oder die Spektralklinge spielen wollt, geht es darum steht's die höhere Karte zu ziehen und somit auch die größeren Schmerzen zu erleiden. Habt ihr eine höhere Karte gezogen als Aesgareth so gewinnt ihr einen Gegenstand hinzu. Verliert ihr solltet ihr besser neu laden. Die folgende Liste soll euch Aufschluss geben, wie gut eure Chancen stehen.

Bezeichnung	Effekt	Kann gezogen werden von:
1. Das Rad	Zaubereffekt ohne Wirkung	Aesgareth
2. Stärke	Verringert eure Stärke auf 6, bis ihr Fluch bannen wirkt.	Spieler
3. Bau	Beschwört einen Adamatitgolem	Aesgareth
4. Der Kaiser	Immun gegen alle Geistes-effekte für eine Woche	Spieler
5. Die Kaiserin	Wahre Sicht Effekt für eine Woche	Aesgareth
6. Hohe Priesterin	Stille, so lange kein Fluch bannen Zauber gewirkt wird.	Spieler
7. Streit	Verlangsamt euch so lange, bis ihr Fluch bannen wirkt.	Spieler
8. Herausforderung	Ein Flammenschlag trifft den Kartenzieher	Aesgareth
9. Arglist	Beschwört Assassine	Spieler
10. Triumph	Beschwört vier Kämpfer	Aesgareth

11. Pest	Verringert eure Konstitution auf 6.	Spieler

Anmerkung: Ich glaube das eine gewisse Abhängigkeit zwischen den Karten besteht d.h. wenn ihr die Pest zieht (und somit verliert) und anschließend neu ladet, könnt ihr nur die gleiche oder eine einzige andere Karte ziehen. Selbiges gilt auch für Aesgareth. Falls dem so ist, hängen folgende Karten zusammen:

Spieler = Pest oder Streit; Arglist oder Stärke; Hohe Priesterin oder Der Kaiser

Aesgareth = Triumph oder Bau; Herausforderung oder die Kaiserin; Das Rad (ohne Auswahlmöglichkeit)

Sind die Schicksalskarten erst einmal in eurem Besitz, ergibt sich ein neues Spiel. Von nun an könnt ihr, mit ein wenig Glück, die großen Belohnungen einstreichen. Die folgende Liste zeigt euch was ihr erwarten könnt.

Aber beachtet, ihr könnt das Spiel nur einmal spielen. Ist die letzte Karte gezogen, zerstört sich das Spiel.

Karte	Beschreibung	Effekt
1. Runde		
Der Kerker (schlecht)	Die Karte zeigt schwarze Runen und einen Mann, der voller Panik in einem Käfig schreit.	Wirkt Einkerkung (mit einem -4 Rettungswurf gegen Tod). Kann mit einem Freiheitszauber (MAG/HEX Stufe 9) wieder aufgehoben werden.
Der Ruin (schlecht)	Auf der Karte befindet sich eine alarmierend aussehende Illustration. Ein Blitzschlag trifft einen hohen Turm. Vom Turm stürzt ein panischer Mann in seinen Tod.	Die Gruppe verliert augenblicklich 100.000 Goldstücke (ohne Rettungswürfe oder andere Ausflüchte).
Die Euryale (gut)	Die Fratze der Medusa, die auf dieser Karte dargestellt ist, scheint beinahe lebendig zu sein. Ihr Blick bohrt sich in Eure Augen. Die Schlangen auf ihrem Kopf tanzen hin und her.	Der Anwender erhält permanent -1 auf alle Rettungswürfe (hiergegen gibt es keine Rettungswürfe, der Effekt hält für immer).

Die Flammen (gut)	Auf der Karte sind Flammen dargestellt, die förmlich zu tanzen scheinen. Die Flammen strahlen Zorn, Neid und Missgunst aus.	Ruft augenblicklich einen Balordämonen und 4 Feuerelementare herbei.
Der Edelstein (gut)	Die Karte zeigt eine hell wirkende Szene. Ein Mann hält einen Diamanten ins Licht. Dieser scheint vor innerer Magie und Kraft zu funkeln.	Jedes Gruppenmitglied erhält einen der folgenden Edelsteine: Schurkenstein, Königsträne, Saphir, Diamant, Rubin.
Der Narr (gut)	Die Karte zeigt ein seltsames Bild. Ein lächelnder Mann ist kopfüber an einem Fuß aufgehängt. Die komische Szene wirkt nicht bedrohlich, sondern regt Euch fast zum Lachen an.	Der Anwender erhält augenblicklich 50.000+ Erfahrungspunkte.
2. Runde		
Das Nichts (schlecht)	Die ganze Karte ist nachtschwarz und scheint unglaublich tief zu sein. Plötzlich scheint Ihr irgendwie in diese Tiefe zu stürzen.	Wirkt Auflösung (mit einem -4 Rettungswurf gegen Tod) und führt somit zum permanenten Tod.
Der Magier (schlecht)	Auf der Karte ist ein junger, offenbar intelligenter Mann dargestellt. Mit einer Hand zeigt er zum Himmel und mit der anderen zur Erde. Ihr wisst, dass dies ein altes Zeichen für Verwandlung ist.	Transformiert den Anwender in ein Kaninchen (ohne Rettungswurf). Der Effekt kann nur durch einen Fluch bannen Zauber aufgehoben werden.
Der Ritter (gut)	Diese Karte ist von Runen überzogen. In der Mitte steht ein Krieger in einem schwarzen Plattenpanzer, der Euch finster anstarrt.	Beschwört augenblicklich vier Dämonenritter herbei.
Der Schurke (gut)	Die Karte ist blutrot und man kann praktisch die Hinterhältigkeit spüren, die sie ausstrahlt. Sie zeigt einen lächelnden Mann, der einem anderen Mann eine scharfe Klinge in den Rücken stößt.	Der Anwender wird umgehend bezaubert (ohne Rettungswurf) und greift den Rest der Gruppe an.

<p>Die Sonne (gut)</p>	<p>Die Karte ist sehr hell. Ihr müsst unwillkürlich lächeln, als Ihr sie anseht. Ihr seht einen dicken, lächelnden Jungen auf einem Pferd reiten. Hinter ihm strahlt die Sonne hell herab.</p>	<p>Die Gruppe bekommt 300.000 zusätzliche Erfahrungspunkte.</p>
<p>Der Wesir (gut)</p>	<p>Diese Karte wirkt irgendwie mysteriös und geheimnisvoll. Sie zeigt einen verhutzelten, alten Mann, der eine Kapuze trägt. Seine Augen blicken direkt in Eure Augen. Ihr spürt sofort, dass er über große Geheimnisse Bescheid weiß.</p>	<p>Wirkt einen "Schutzmantel" Zauber, der einen gesamten Spieltag anhält.</p>
<p>Der Schlüssel (gut)</p>	<p>Die Karte zeigt einen wichtigen, heiligen Mann, in prächtigen Roben. Die reuigen Sünder knien vor ihm nieder. Er hält einen großen, goldenen Schlüssel in die Höhe.</p>	<p>Der Anwender erhält einen magischen Gegenstand</p>
<p>Der Stern (gut)</p>	<p>Auf der Karte ist eine junge Frau dargestellt, die aus einem ruhig daliegenden Teich steigt. Die Frau lächelt sanft. Der Nachthimmel wirkt so echt und weit, dass Ihr ganz verblüfft seid, wie er auf der Karte Platz findet.</p>	<p>Der Anwender erhält permanent +1 auf ein Attribut: Barbar, Kämpfer, Paladin oder Waldläufer: Stärke Druide, Kleriker oder Mönch: Weisheit Hexenmeister oder Magier: Intelligenz Barde oder Dieb: Geschicklichkeit</p>
<p>3. Runde</p>		
<p>Der Schädel (schlecht)</p>	<p>Auf der Karte springt Euch sofort der bleiche, weiße Schädel ins Auge. Der Schädel scheint zu grinsen. Ihr werdet von Furcht erfüllt.</p>	<p>Ein Todesschatten wird herbeibesworen und greif den Anwender an.</p>
<p>Der Mond (gut)</p>	<p>Die Karte zeigt eine unglaublich schöne Frau, die durch die Dunkelheit schreitet. Sie wird zur Hälfte von einer Laterne verdeckt, die sie auf ihrem Weg vor sich hält. Der Nachthimmel hinter Ihr ist hell und wirkt erstaunlich real.</p>	<p>Der Anwender erhält permanent 10 zusätzliche Trefferpunkte.</p>

Die Klauen (schlecht)	Die Karte zeigt eine böartig grinsende Frau mit hell leuchtenden Augen, die nach Euch greift. Ihre Hände sind verschrumpelt und laufen in langen Nägeln aus, die an Klauen erinnern.	Der Anwender erblindet dauerhaft. Die Wirkung kann durch einen Fluch bannen Zauber aufgehoben werden.
Der Tor (schlecht)	Die Karte zeigt einen jungen Mann, der den Nachthimmel bewundert und dabei seine Umgebung ignorierend auf eine steile Klippe zugeht.	Der Anwender wird verwirrt und seine Weisheit verringert sich auf 3. Die Verwirrung kann durch Magie bannen aufgehoben werden. Der Attributabzug kann mit Hilfe eines Fluch bannen Zaubers entfernt werden.
Der Komet (gut)	Das Bild eines brennenden, feurigen Kometen scheint Euch förmlich aus der Karte anzuspringen. Den Schweif, den er hinter sich herzieht, führt aus den Tiefen der Karte heraus.	Permanent +5 Feuerresistenz
Die Erinnyen (gut)	Auf der Karte sind drei Frauen dargestellt, die einen Faden halten. Alle drei schauen Euch schief an. Eine der Frauen ist jung und wunderschön, die zweite Frau ist im besten Alter und wirkt mütterlich und die dritte erinnert an eine alte Hexe.	+1 auf alle Attribute für einen Spieltag
Der Thron (gut)	Die Karte zeigt einen Mann, der auf einem Eisenthron sitzt. Sein Gesichtsausdruck wirkt königlich und befehlend zugleich. Einen Augenblick langt kommt es Euch so vor, als ob Euch die Figur ernst und gemessen zugenickt hätte.	Die Gruppe erhält augenblicklich +1.000.000 Erfahrungspunkte
4. Runde		
Das Gleichgewicht	Die Karte zeigt einen Mann mit flammrotem Haar und feurigen Augen, der direkt in Eure Augen blickt. In seiner Hand hält er eine Waage. Die beiden silbernen Waagschalen sind genau ausbalanciert.	Das Ende des Kartenspiels

Die vier Karten, die ihr im Verlauf einer Partie ziehen könnt, werden zwar per Zufall ausgewählt, besitzen aber dennoch eine gewisse Abhängigkeit voneinander.

Habt ihr beim ersten Durchlauf eine gute Karte (Die Euryale, Die Flammen, Der Edelstein, Der Narr) gezogen, besteht eure Auswahl bei der zweiten Ziehung aus folgenden Karten:

Das Nichts, Der Magier, Der Ritter, Der Schurke, Die Sonne, Der Wesir

Habt ihr beim ersten Durchgang hingegen eine schlechte Karte (Der Kerker oder Der Ruin) gezogen, ergeben sich folgende Karten:

Das Nichts, Der Schlüssel, Der Stern, Der Schurke, Die Sonne, Der Wesir

Waren in den ersten beiden Durchläufen keine schlechten Karten, dann könnt ihr beim dritten Versuch die folgenden Karten ziehen:

Der Schädel, Der Mond, Die Klauen, Der Tor, Der Komet, Die Erinnyen

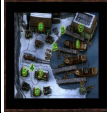
War hingegen mindestens eine, der vorangegangenen Karten, schlecht, könnt ihr beim letzten Versuch folgende Karten ziehen:


Der Schädel, Der Thron, Der Mond, Der Tor, Der Komet, Die Erinnyen




Waffen

Thron des Bhaal - Armbrüste

 <p>Feuerzahn +4 (ID: XBOW15)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W8+4, +2 Schadenspunkte durch Feuer</p>	<p>ETWO:</p> <p>-6 (-4 durch die Armbrust, -2 durch die Feuerbolzen)</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Verschießt Feuerbolzen +2, ohne Munition zu benötigen.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>5</p>	<p>Initiative:</p> <p>1</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Geschoss</p>	<p>Typ:</p> <p>Zweihändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Die Feuerzahnarmbrust ist eine der mächtigsten Armbrüste in den Reichen. Sie erzeugt die Feuerbolzen, die sie verschießt, selbst. Es ist also keine Munition notwendig.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Schwester Garlena [Gebiet 3000]</p>		

 <p>Feuerzahn +5 (ID: XBOW16)</p>	<p>Schaden: 1W8+5, +2 Schadenspunkte durch Feuer</p>	<p>ETWO: -7 (-5 durch die Armbrust, -2 durch die Feuerbolzen)</p>
<p>Besonderheit: Verschießt Feuerbolzen +2, ohne Munition zu benötigen.</p>	<p>Gewicht: 5</p>	<p>Initiative: 1</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Geschoss</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>
<p>Beschreibung: Gonds magische Sehne sorgt dafür, dass die magischen Geschosse der Feuerzahnarmbrust noch treffsicherer und tödlicher werden. Für die Feuerzahnarmbrust wird keine Munition benötigt.</p>		
<p>Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede</p>		


 <p>Leichte Armbrust +3 (ID: XBOW18)</p>	<p>Schaden: +3</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 4</p>	<p>Initiative: 2</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Geschoss</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>

Beschreibung:

Eine Armbrust sieht im Prinzip aus wie ein Bogen, den man quer auf einem hölzernen oder metallenen Schaft montiert hat. Dieser Schaft trägt auch den Namen Säule. Normalerweise wird eine Armbrust aus Eschen- oder Eibenholz gefertigt. Eine Armbrust verwendet Bolzen als Munition. Diese magische Armbrust liegt leicht und sicher in der Hand und hat nur einen geringen Rückstoß.

Fundort:

Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]

 Schwere Armbrust +3 (ID: XBOW17)	Schaden:	ETWO:
	+5	-3
Besonderheit:	Gewicht:	Initiative:
-	10	7
Beschränkungen:	Schadenstyp:	Typ:
-	Geschoss	Zweihändig

Beschreibung:


Eine Armbrust sieht im Prinzip aus wie ein Bogen, den man quer auf einem hölzernen oder metallenen Schaft montiert hat. Normalerweise wird eine Armbrust aus Eschen- oder Eibenholz gefertigt. Diese Armbrust wurde mit Energie von der Luft ebene verzaubert. Offenbar wurde die Verzauberung von einem äußerst fähigen Hexenmeister durchgeführt. Die magische Energie manifestiert sich darin, dass sie die Hand des Schützen führt und dass die Bolzen wesentlich mehr Durchschlagskraft haben, als wenn sie von einer normalen Armbrust abgeschossen werden.

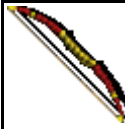
Fundort:

Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]


Thron des Bhaal - Bögen

 Dunkelfeuerbogen +4 (ID: BOW20)	Schaden: -	ETWO: -4
Besonderheit: Der Träger erhält +5% auf Feuer- und Kälteresistenz. Einmal täglich kann der Träger verbesserte Hast wirken.	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Durch in Vergessenheit geratene Magie ist es einst gelungen, die Elemente Feuer und Eis in diesem wunderbaren Kurzbogen zu vereinen.		
Fundort: Vom Bogenschützenkommandanten in Amkethran [Gebiet 5500]		

 Dunkelfeuerbogen +5 (ID: BOW21)	Schaden: -	ETWO: -5
Besonderheit: Der Träger erhält +5% auf Feuer- und Kälteresistenz. Einmal täglich kann der Träger Verbesserte Hast wirken.	Gewicht: 1	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Gonds magische Sehne sorgt dafür, dass dieser ohnehin bereits hochmagische Bogen noch mächtiger geworden ist und präziser trifft.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

 Komposit-Langbogen +3 (ID: BOW24)	Schaden: +1	ETWO: -4
Besonderheit: -	Gewicht: 7	Initiative: 4

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Der Bogen trägt das Zeichen einer strahlenden Sonne. Er wurde vermutlich einst von den Wächtern des Sonnengottes Amaunator verwendet. Sie setzten derartige Bögen ein, um die Priester dieses Glaubens, der heutzutage schon längst untergegangen ist, zu beschützen. Heutzutage existieren nur noch wenige dieser Waffen. Sie sind bei den meisten Bogenschützen sehr begehrt, weil sie sowohl die Treffsicherheit als auch die Durchschlagskraft der verschossenen Pfeile erhöhen. Der Bogen kann nur mit Stärke 18+ eingesetzt werden.		
Fundort: Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]		


 Kurzbogen +3 (ID: BOW26)	Schaden: -	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Zweihändig

Beschreibung:

Kurzbögen waren historisch gesehen die ersten Bögen, die entwickelt wurden. Sie hießen natürlich damals noch nicht Kurzbögen. Das ist ein moderner Begriff, der alle Bögen zusammenfasst, die nicht als Langbogen gelten. Der Schaft eines typischen Kurzbogens hat eine Länge von 1,50 m. Dieser spezielle Kurzbogen kann es mit fast jedem Langbogen aufnehmen. Ob die starke Magie in dem Bogen auf die Verwendung magischen Holzes oder auf starke Verzauberungen zurückzuführen ist, kann man nicht sagen. Auf jeden Fall richtet er mehr Schaden als ein normaler Kurzbogen an und trifft genauer.

Fundort:


Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]


 Langbogen +3 (ID: BOW25)	Schaden: +1	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 2	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Zweihändig

Beschreibung:


Der Langbogen ähnelt dem Kurzbogen, hat allerdings einen wesentlich längeren Schaft, der meist ebenso hoch ist wie ein menschlicher Bogenschütze (1,80 bis 1,95 m). Obwohl der Langbogen im Einsatz etwas langsamer als der Kurzbogen ist, hat er eine größere Reichweite und eine höhere Treffsicherheit. Der glatte Schaft des Bogens fühlt sich warm an. Das ist offenbar auf die magische Energie zurückzuführen, die in dem Holz enthalten ist.

<p>Fundort:</p> <p>Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]</p>
--


 <p>Taralash +4 (ID: BOW22)</p>	<p>Schaden:</p> <p>-</p>	<p>ETWO:</p> <p>-4</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Bewegungstempo des Trägers erhöht sich um +2.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>2</p>	<p>Initiative:</p> <p>3</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Spitze</p>	<p>Typ:</p> <p>Zweihändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Taralash war ein Jäger, der dafür bekannt war, seine Beute immer einzuholen. Es gibt nur wenige Tiere, die ihm je entkamen, wenn er sie einmal mit seinem mächtigen Langbogen anvisiert hatte.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Wächterdämonin auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]</p>		

 Taralash +5 (ID: BOW23)	Schaden: -	ETWO: -5
Besonderheit: Bewegungstempo des Trägers erhöht sich um +2.	Gewicht: 1	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Gonds magische Sehne sorgt dafür, dass dieser ohnehin bereits legendäre Langbogen, der einst von Taralash geführt wurde, noch mächtiger wird.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		


Thron des Bhaal - Bastardschwerter


 Bastardschwert +3 (ID: SW1H72)	Schaden: 2W4+3	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 7	Initiative: 5

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das Bastardschwert ist auch als Anderthalbhänder bekannt. Der Name kommt daher, dass es sozusagen eine Mischung aus Langschwert und Zweihänder darstellt. Hierbei handelt es sich um ein magisches Bastardschwert.		
Fundort: Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]		

 Feindbann +3 (ID: SW1H62)	Schaden: 2W4+3, +6 gegen Untote, Gestaltwandler und Externare (Dämonen, Planetare usw.)	ETWO: -5
Besonderheit: -	Gewicht: 7	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese mächtige Klinge wurde von dem Erzmagier Demron für Hauptmann Fflar von Myth Drannor erschaffen. Als die Elfenstadt fiel, ging das Schwert in den Ruinen der einst prächtigen Metropole verloren.		


Fundort: Ritualwächter der 1. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3001]
--

 Feindbann +5 (ID: SW1H63)	Schaden: 2W4+5, +6 gegen Untote, Gestaltwandler und Externare (Dämonen, Planetare usw.)	ETWO: -5
Besonderheit: Der Träger erhält +1 auf alle Rettungswürfe. Bei jedem Treffer wird Larlorchs Geringerer Lebenskraftentzug auf das Ziel gewirkt (kein Rettungswurf).	Gewicht: 7	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Zusammen mit Fflars Scheide ist Feindbann eine noch mächtigere Waffe, als selbst die Legenden behauptet haben.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		


 <p>Läuterer +4 (ID: SW1H64)</p>	<p>Schaden: 2W4+4, +4 gegen chaotisch böse Gegner</p>	<p>ETWO: -4</p>
<p>Besonderheit: Der Träger hat 20% Magieresistenz.</p>	<p>Gewicht: 6</p>	<p>Initiative: 4</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Diese Einhandwaffe ist förmlich von der Essenz der Tugendhaftigkeit durchflutet. Man sagt, dass sie einst die geheiligte Klinge des berühmten Paladins Sir Wediyer gewesen ist. Die Waffe ging verloren, als Sir Wediyer ein fliehendes Höllenschlundscheusal durch einen Dimensionsriss verfolgt hat. Weder das Scheusal noch Sir Wediyer wurden jemals wieder gesehen.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Schwebender Fels auf der 3. Ebene der Wachenden Festung (nur für Charaktere guter Gesinnung) [Gebiet 3008]</p>		

 <p>Läuterer +5 (ID: SW1H65)</p>	<p>Schaden:</p> <p>2W4+5, +5 gegen chaotisch böse Gegner</p>	<p>ETWO:</p> <p>-5</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Der Träger erhält 30% Magieresistenz und kann zweimal täglich Magie bannen und einmal täglich Massenheilung wirken.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>5</p>	<p>Initiative:</p> <p>4</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Klinge</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Durch das Auge Tyrs wird Läuterer vermutlich zum mächtigsten Werkzeug heiliger Gerechtigkeit auf ganz Faerûn.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Siehe Gegenstandsschmiede</p>		


Thron des Bhaal - Bolzen


 <p>Immervolle Bolzenschachtel +1 (ID: QUIVER02)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W8</p>	<p>ETWO:</p> <p>-1</p>
---	----------------------------	------------------------

Besonderheit: Die Bolzenschachtel enthält eine unbegrenzte Anzahl von Bolzen +1.	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0
Beschreibung: Die Geschichte dieses magischen Bolzenschächtelchens ist schon lange in Vergessenheit geraten. Es muss aber etwas mit der unerklärlichen, aber gut dokumentierten Knappheit fähiger Bogner in der Zeit der Sorgen zu tun haben.		
Fundort: Container im Nordwesten der 1. Ebene der Wachenden Festung (x625, y1140) [Gebiet 3001]		


 Immervolle Bolzenschachtel +2 (ID: QUIVER04)	Schaden: 1W8	ETWO: -2
Besonderheit: Die Bolzenschachtel enthält eine unbegrenzte Anzahl von Bolzen +2.	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0
Beschreibung: Durch das Geld, dass ihr in die immervolle Bolzenschachtel investiert habt, ist sie nun noch mächtiger und nützlicher geworden.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

Thron des Bhaal - Dolche

 Dolch +3 (ID: DAGG24)	Schaden: 1W4+3	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
<p>Beschreibung:</p> <p>Ein typischer Dolch läuft spitz zu und hat zwei scharfe Kanten, im Gegensatz zu einem Messer, das etwas kürzer und normalerweise nur auf einer Seite scharf ist. Dieser Dolch ist magisch, wodurch er besser trifft, mehr Schaden verursacht und schneller zustößt. Durch seine Magie kann er auch Wesen verletzen, die gegen normale Waffen immun sind, beispielsweise Vampire, Elementare und Mumien.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]</p>		

 Ixils Dorn (ID: DAGG23)	Schaden: 1W4+2	ETWO: -2
Besonderheit: -	Gewicht: 1	Initiative: 0


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser 'Dolch' ist in Wahrheit die Spitze von Ixils Nagel, einem Artefakt von beinahe unvorstellbarer Macht. Selbst dieses kleine Stück des legendären Speers ist eine durchaus brauchbare Waffe.		
Fundort: Vielfarbiger Dämon auf der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]		


 Sternendolch +4 (ID: DAGG21)	Schaden: 1W4+4	ETWO: -4
Besonderheit: Nach 5% aller Treffer wird der Träger für 60 Sekunden unsichtbar.	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Man sagt, dass dieser Dolch von einem unachtsamen geringeren Gott fallen gelassen wurde und aus den Himmeln selbst auf die Erde gelangt ist. Der Dolch ist bei Dieben und Meuchelmördern äußerst beliebt, da er seinen Träger manchmal auf magische Weise vor den Blicken seines Opfers verbirgt.		

<p>Fundort:</p> <p>Demi-Leichnam in der Gruft innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3027]</p>
--


 <p>Sternendolch +5 (ID: DAGG22)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W4+5</p>	<p>ETWO:</p> <p>-5</p>
	<p>Besonderheit:</p> <p>Nach 15% aller Treffer wird der Träger für 60 Sekunden unsichtbar. Sternenstrahl: 5% aller Treffer richten zusätzlich 1W8 SP durch Feuer und 1W8 SP durch Elektrizität an.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>1</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Spitze</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Jetzt wo der Griff dieses Dolches durch die Sternensaphire geschmückt ist, gehört er zu den gefährlichsten Waffen in den Reichen.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Siehe Gegenstandsschmiede</p>		

Thron des Bhaal - Flegel

 Flegel +3 (ID: BLUN32)	Schaden: 1W6+4	ETWO: -3
Besonderheit: 33% aller Treffer verlangsamen das Ziel (kein Rettungswurf).	Gewicht: 11	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Ein Flegel besteht aus einem Holzgriff, der über eine Eisenkette oder ein Scharnier entweder mit einer mit Dornen übersäten Holzstange oder einer mit Dornen versehenen Eisenkugel verbunden ist. Dieser Flegel wurde zusätzlich verzaubert.		
Fundort: Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]		

 Flegel der Zeitalter +4 (ID: BLUN30C)	Schaden: 1W6+5 (Wuchtwaffe), +1 SP durch Feuer, +1 SP durch Kälte, +1 SP durch Säure, +1 SP durch Gift	ETWO: -4
---	---	-----------------

Besonderheit: 33% aller Treffer verlangsamen das Ziel (kein Rettungswurf).	Gewicht: 9	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Dieser Flegel verfügt über vier Waffenköpfe und verursacht Feuer-, Kälte, Säure- und Giftschaden. Wenn man den fünften Waffenkopf für den Flegel der Zeitalter finden könnte, würde diese beeindruckende Waffe noch mächtiger.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

 Flegel der Zeitalter +5 (ID: BLUN30)	Schaden: 1W6+6, +2 SP durch Säure, +2 SP durch Kälte, +2 SP durch Feuer, +2 SP durch Gift, +2 SP durch Elektrizität	ETWO: -5
Besonderheit: Der Träger erhält 5% Magieresistenz. Außerdem wirkt auf den Träger Handlungsfreiheit. 33% aller Treffer verlangsamen das Ziel (kein Rettungswurf).	Gewicht: 8	Initiative: 2

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Jetzt, wo der Flegel der Zeitalter mit allen fünf Waffenköpfen versehen ist, ist das Potenzial dieser von den Rakshasa erschaffenen Waffe vollständig ausgeschöpft.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

Thron des Bhaal - Hellebarden


 Hellebarde +3 (ID: HALB12)	Schaden: 1W10+3	ETWO: -3
Besonderheit: Der Träger kann zweimal täglich Mantel der Furcht wirken.	Gewicht: 6	Initiative: 11
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Zweihändig

Beschreibung:


Die Hellebarde besteht aus einer fast 2 m langen spitzen Stange, an deren Ende eine große, geschwungene Klinge angebracht ist, die an die Klinge eines Henkerbeils erinnert. Man könnte sie vielleicht am besten als eine Kreuzung aus Speer und Axt bezeichnen. Diese spezielle Hellebarde wurde bei der Fertigung magisch verstärkt, wodurch sie sich besonders gut dazu eignet, Feinde abzuschlachten.

Fundort:


Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]


 <p>Wüter +4 (ID: HALB10)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W10+4</p>	<p>ETWO:</p> <p>-4</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Der Träger kann zweimal täglich Mantel der Furcht wirken.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>12</p>	<p>Initiative:</p> <p>5</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Spitze</p>	<p>Typ:</p> <p>Zweihändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Wenn Ihr diese mit Blut getränkte Hellebarde nur in die Hand nehmt, läuft Euch ein eisiger Schauer den Rücken hinunter. Die Ursprünge dieser grausigen Waffe sind unbekannt, aber allein ihr Anblick reicht schon aus, um dem Gegner Angst und Schrecken einzujagen</p>		

Fundort: Imix im Norden von Yaga Shuras Schlafzimmer [Gebiet 5204]


 Wüter +6 (ID: HALB11)	Schaden: 1W10+6	ETWO: -6
Besonderheit: Der Träger kann zweimal täglich Mantel der Furcht wirken. Fähigkeiten im Kampf: Jeder Schlag verursacht zusätzlich 3W6 SP durch Gift, außer dem Opfer gelingt ein Rettungswurf gegen Gift. 10% aller Treffer köpfen den Gegner (kein Rettungswurf).	Gewicht: 10	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Durch die Kombination mit dem Schlangenschaft verfügt diese böartige Hellebarde nun über die Fähigkeit, einen Gegner mit einem einzigen Schlag zu töten, außer es handelt sich um einen Gegner, dem der Verlust des Kopfes nichts ausmacht ...		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

Thron des Bhaal - Katanas

 <p>Hindos Verdamnis +3 (ID: SW1H70)</p>	<p>Schaden: 1W10+3</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit: Kann einmal täglich Geringere Genesung wirken.</p>	<p>Gewicht: 3</p>	<p>Initiative: 1</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung: Hindo war ein bekannter Samurai und ein unerschütterlicher Verteidiger des Volkes gegen die bösen untoten Kreaturen, die sein Heimatland oft heimsuchten.</p>		
<p>Fundort: Grüner Drache auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3024]</p>		

 <p>Hindos Verdamnis +4 (ID: SW1H71)</p>	<p>Hindos Verdamnis +4 (ID: SW1H71)</p>	<p>ETWO: -4</p>
---	---	---------------------

Besonderheit: Kann einmal täglich Genesung wirken. Der Träger erhält 10% Magieresistenz und ist gegen alle Arten von Todesmagie immun.	Gewicht: 2	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Jetzt, wo das Katana wieder mit der Hand seines ursprünglichen Besitzers vereint ist, ist Hindos Verdammnis eine Waffe, die selbst des größten Samurais würdig wäre.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		


 Katana +3 (ID: SW1H75)	Schaden: 1W10+3	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

Beschreibung:

Ein Katana zu verzaubern, ist keine einfache Angelegenheit. Im Gegensatz zu herkömmlicheren Waffen stellt ein Katana nämlich bereits eine nahezu perfekte Waffe dar. Um es noch weiter zu verbessern, ist normalerweise ein Opfer erforderlich. So könnte beispielsweise ein sterbender Samurai einen Wu-Jen bitten, seinen Kampfgeist in sein Katana zu bannen. Der Träger eines magischen Katana, wie beispielsweise dieser Waffe, sollte daher die Bräuche von Kara-Tur und den Ehrenkodex des Samurais, der diese Waffe einst in die Schlacht geführt hat, respektieren. Tut er das nicht, könnte er bald das Opfer einer ganz erstaunlichen Pechsträhne werden.

Fundort:

Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]


 <p>Krummsäbel +3 (ID: SW1H76)</p>	<p>Schaden: 1W8+3</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Einmal täglich kann der Träger eine Spektralklinge herbeizaubern. Dieses tanzende Schwert kämpft 4 Runden lang an der Seite des Trägers von Spektralfeuer und richtet mit einem Treffer 1W8+3 Schadenspunkte an.</p>	<p>Gewicht: 1</p>	<p>Initiative: 2</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>

Beschreibung:


Der Krummsäbel oder 'Shamshir', wie man ihn ursprünglich genannt hat, ist nur auf einer Seite geschärft und weist eine starke Krümmung auf. Nach oben hin verbreitert er sich zuerst und läuft dann in einer scharfen Spitze aus. Dadurch kann er zwar nur ein wenig langsamer geschwungen werden als Waffen vergleichbarer Größe, richtet aber deutlich mehr Schaden an. Diese Waffe, die Ihr hier in den Händen haltet, wurde magisch verzaubert und stellt so eine perfekte Ergänzungen zu den Fähigkeiten eines geübten Kämpfers dar.

Fundort:


Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]

 <p>Spektralfeuer +4 (ID: SW1H68)</p>	<p>Schaden: 1W8+4, +1W4 Schadenspunkte durch Kälte</p>	<p>ETWO: -4</p>
<p>Besonderheit: Einmal täglich kann der Träger eine Spektralklinge herbeizaubern. Dieses tanzende Schwert kämpft 4 Runden lang an der Seite des Trägers von Spektralfeuer und richtet mit einem Treffer 1W8+3 Schadenspunkte an.</p>	<p>Gewicht: 2</p>	<p>Initiative: 1</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>

<p>Beschreibung:</p> <p>Die Legenden sagen, dass die Seelen jener, die durch diese dunkle Klinge getötet werden, für immer an die Klinge gebunden sind und herbeigerufen werden können, um unsichtbar an der Seite ihres Bezwingers zu kämpfen.</p>
<p>Fundort:</p> <p>Von Aesgareth, wenn ihr mit ihm spielt. 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3015]</p>

 <p>Spektralfeuer +5 (ID: SW1H69)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W8+5, +1W6 Schadenspunkte durch Kälte</p>	<p>ETWO:</p> <p>-5</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Während die Waffe ausgerüstet ist, wirkt auf den Träger Schutz vor Lebenskraftentzug. Einmal täglich kann der Träger eine Spektralklinge herbeizaubern. Das tanzende Schwert kämpft 4 Runden lang an der Seite des Trägers von Spektralfeuer und richtet mit einem Treffer 1W8+3 Schadenspunkte an. Fähigkeiten im Kampf: Einmal täglich Durchdringender Schlag. Der Träger erhält für 3 Runden -10 auf ETW0.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>2</p>	<p>Initiative:</p> <p>1</p>

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Spektralfeuer wird durch die Magie, die dem Schädel des Leichnams innewohnt, unglaublich verstärkt. Es ist eine Waffe, die ein Instrument des unheiligen Todes darstellt, eine Waffe, die wohl besser niemals in den Reichen entfesselt worden wäre.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

 Usonos Klinge +4 (ID: SW1H67)	Schaden: 1W8+4	ETWO: -4
Besonderheit: 10% aller Treffer verursachen 2W10 SP durch Elektrizität (Rettungswurf für halben Schaden)	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig


Beschreibung:

Die Tochter eines hoch stehenden Funktionärs im bürokratischen Kara-Tur, eine gewisse Usono, hat sich von ihrer Familie abgewandt und ihren Rang verleugnet. Sie hat sich ihren eigenen Namen als Yakuza in der Unterwelt erkämpft.

Die Klinge dieses magischen Ninja-Tos vibriert förmlich vor elektrischer Energie.

Fundort:

Ritualwächter der 1. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3001]


 <p>Wasserklinge, Krummsäbel +3 (ID: SW1H68C / SW1H69C)</p>	<p>Schaden: 1W8+3</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 3</p>	<p>Initiative: 4</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Einhändig</p>

Beschreibung:

Die Klinge der Waffe scheint zu glänzen und zu fließen. Wenn man genauer hinsieht, kann man erkennen, dass sie eine rasiermesserscharfe Kante aus Wasser hat. Die Herstellung der Waffe hat große Handwerkskunst erfordert und den einen oder anderen Segen von einem wohlmeinenden Gott. Das Heft ist im Vergleich zur Klinge plump und mit relativ einfachen Verzierungen überzogen.


Fundort:


-

 <p>Yamato +4 (ID: SW1H66)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W8+4</p>	<p>ETWO:</p> <p>-4</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Der Träger erhält -1 auf die RK.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>1</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Klinge</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Der Name des mächtigen Wu Jen, der dieses 'Zweitschwert' gefertigt hat, ist seit langer Zeit vergessen. Der Name Yamato lässt sich jedoch ungefähr als 'Wächter' oder 'Verteidiger' übersetzen.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]</p>		


Thron des Bhaal - Hämmer


 <p>Kriegshammer +3 (ID: HAMM12)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W4+4</p>	<p>ETWO:</p> <p>-3</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>-</p>	<p>Gewicht:</p> <p>4</p>	<p>Initiative:</p> <p>1</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Wucht</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Berittene Ritter können vom Pferderücken aus Waffen mit einem langen Heft nicht sehr effektiv einsetzen. Deswegen wurde viele Arten von Waffen mit kürzeren Schäften ausgestattet, damit man sie einhändig führen kann. Dieser Kriegshammer für Reiter ist durchgehend aus Stahl gefertigt und hat einen Schaft von ungefähr 45 cm Länge. Die Waffe ist von mächtiger Magie erfüllt, aber Ihr konntet nicht herausfinden, welchen Ursprung sie hat.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]</p>		

 <p>Runenhammer +4 (ID: HAMM10)</p>	<p>Schaden: 2W4+4</p>	<p>ETWO: -4</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Auf dem Träger liegt Schutz vor Lebenskraftentzug. Fähigkeiten im Kampf: Untote erleiden durch einen Treffer 4W4+8 Schadenspunkte und müssen einen Rettungswurf -4 gegen Todesmagie bestehen, oder sie werden vernichtet.</p>	<p>Gewicht: 3</p>	<p>Initiative: 0</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Wucht</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Dieser aus Schwarzstahl gefertigte Hammer trägt eine mächtige Rune auf dem Waffenkopf. Er verfügt über zahlreiche Fähigkeiten eines Streitkolbens der Zerschlagung.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Yaga Shura im Armeelager [Gebiet 5203]</p>		

 Runenhammer +5 (ID: HAMM11)	Schaden: 2W4+5	ETWO: -5
Besonderheit: Auf dem Träger liegt Schutz vor Lebenskraftentzug. Der Träger ist gegen Furcht immun. Der Träger kann einmal täglich Feuerriesenstärke und Massenheilung einsetzen. Fähigkeiten im Kampf: Untote erleiden durch einen Treffer 4W4+10 Schadenspunkte und müssen einen Rettungswurf -4 gegen Todesmagie bestehen, oder sie werden vernichtet.	Gewicht: 2	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die Rune Clangeddins, die jetzt auf dem Waffenkopf des Hammers prangt, verstärkt seine ohnehin beeindruckenden Fähigkeiten noch weiter.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

Thron des Bhaal - Kugeln

 <p>Immervoller Beutel +1 (ID: QUIVER05)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W4+2</p>	<p>ETWO:</p> <p>-1</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Der Stoffbeutel enthält eine unbegrenzte Anzahl von Schleudersteinen +1.</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Wucht</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Obwohl dieser kleine Stoffbeutel leer erscheint, wird er doch von einer mächtigen magischen Aura umgeben.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Yaga Shuras Bett in seinem Schlafzimmer in den Wandernden Bergen (x 2500, y 670) [Gebiet 5204]</p>		

 <p>Immervoller Beutel +2 (ID: QUIVER06)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W4+3</p>	<p>ETWO:</p> <p>-2</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Der Stoffbeutel enthält eine unbegrenzte Anzahl von Schleudersteinen +2.</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Wucht</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Das Geld für die Verbesserung des Immervollen Beutels war gut investiert. Er verfügt jetzt über noch stärkere magische Eigenschaften als zuvor.</p>		

Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede

●● Schleuderkugel +3 (ID: BULL05)	Schaden: 1W4+4	ETWO: -3
Besonderheit: -	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0

Beschreibung: Diese Schleuderkugel ist von magischer Energie erfüllt. Sie wirkt leichter als eine normale Schleuderkugel und hüpft förmlich auf den Gegner zu.


Fundort: Gefängniszelle in Gromnir's Keller in Saradush [Gebiet 5007]; Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]


●● Schleuderkugel +4 (ID: BULL05)	Schaden: 1W4+5	ETWO: -4
Besonderheit: -	Schadenstyp: Geschoss	Initiative: 0

Beschreibung: Diese Schleuderkugel ist von magischer Energie erfüllt. Sie wirkt leichter als eine normale Schleuderkugel und hüpft förmlich auf den Gegner zu.

Fundort: Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]

Thron des Bhaal - Kurzschwerter


 Kurzschwert +3 (ID: SW1H74)	Schaden: 1W6+3	ETWO: -3
Besonderheit: Bei 15% aller Treffer wird der Gegner für 24 Sekunden verstrickt (kein Rettungswurf).	Gewicht: 1	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Spitze	Typ: Einhändig
Beschreibung: Das Kurzschwert wurde von jemandem gefertigt, der offenbar über magische Fertigkeiten und außerordentliches handwerkliches Geschick verfügt. Die makellose Klinge zeigt keinerlei Rostflecken, Kratzer oder andere Beschädigungen. Die Waffe strahlt Magie aus und kann daher im Kampf effektiver als ein normales Kurzschwert eingesetzt werden.		
Fundort: Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]		

 <p>Kurzschwert des Mask +4 (ID: SW1H58)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W6+4</p>	<p>ETWO:</p> <p>-4</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Bei 15% aller Treffer wird der Gegner für 24 Sekunden verstrickt (kein Rettungswurf).</p>	<p>Gewicht:</p> <p>2</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Spitze</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Diese Klinge ist ein begehrtes Werkzeug bei jenen, die dem Schattenfürst dienen. Sie ist aber auch bei jenen beliebt, die in dunkle Geschäfte verwickelt sind.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Schwester Garlena [Gebiet 3000]</p>		


 <p>Kurzschwert des Mask +5 (ID: SW1H59)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W6+5</p>	<p>ETWO:</p> <p>-5</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>15% aller Treffer entziehen dem Gegner 1 Stufe Lebenskraft. Bei 15% aller Treffer wird der Gegner für 24 Sekunden verstrickt (kein Rettungswurf).</p>	<p>Gewicht:</p> <p>2</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Spitze</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Durch das Herz der Verdammten wird diese Waffe zu einem tödlichen Werkzeug für Meuchelmörder und Diebe.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Siehe Gegenstandsschmiede</p>		

Thron des Bhaal - Langschwerter


 <p>Angurvadal +4 (ID: SW1H60)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1w8+1 Feuerschaden</p>	<p>ETWO:</p> <p>-4</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Einmal täglich kann die Waffe die Stärke des Trägers für 60 Sekunden auf 22 erhöhen.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>2</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Klinge</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Die legendäre, brennende Klinge von Frithior ist auch als der Bringer der Qual bekannt.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Githyankihäuptling in der Githyankibehausung innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3022]</p>		

 <p>Angurvadal +5 (ID: SW1H61)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1w8+1 Feuerschaden</p>	<p>ETWO:</p> <p>-5</p>
---	---	------------------------


Besonderheit: Stärke des Trägers wird auf 22 erhöht. Der Träger ist immun gegen Lebenskraftverlust.	Gewicht: 2	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Durch das Quecksilber wurde die wahre Macht von Frithiors brennender Klinge entfesselt.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		


 Der Beantworter +4 (ID: SW1H77)	Schaden: 1W8+4	ETWO: -4
Besonderheit: Jeder Treffer senkt die Magieresistenz des Ziels um 15% und verschlechtert seine RK um +2.	Gewicht: 2	Initiative: 9
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

<p>Beschreibung:</p> <p>Der letzte Schlag in einem Kampf zählt mehr als der erste Schlag. Das ist die Philosophie, die hinter der Erschaffung dieser mächtigen Waffe steht. Sie macht es zwar schwierig, die Initiative in einem Kampf an sich zu reißen, aber jeder Treffer macht den Gegner verwundbarer.</p>
<p>Fundort:</p> <p>General Jamis Tombelthen an der Oase [Gebiet 6300]</p>

 <p>Langschwert +3 (ID: SW1H73)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W8+3</p>	<p>ETWO:</p> <p>-3</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Der Träger hat 20% Magieresistenz.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>2</p>	<p>Initiative:</p> <p>2</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Klinge</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Diese Schwerter werden auch als Kriegsschwerter oder Militärschwerter bezeichnet. Die Klinge summt leicht in eurer Hand, das einzige offensichtliche Zeichen dafür, dass sie magisch ist.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]; General Jamis Tombelthen in der Oase [Gebiet 6300]</p>		


Thron des Bhaal - Morgensterne

 Eisstern +4 (ID: BLUN35)	Schaden: 2W4+4, +1W4 Schadenspunkte durch Kälte	ETWO: -4
Besonderheit: Der Träger erhält +20% Feuerresistenz	Gewicht: 8	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Waffenkopf dieses Morgensterns scheint aus einem unzerbrechlichen, eisblauen Kristall gefertigt zu sein. Der Griff ist eiskalt. Der Träger wird von einer angenehm kühlen Aura umgeben, die sogar vor magischem Feuer schützt.		
Fundort: Gromnir im Obergeschoss der Burg von Saradush [Gebiet 5002]		

 Morgenstern +3 (ID: BLUN34)	Schaden: 2W4+3	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 8	Initiative: 4


Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Der Morgenstern besteht aus einem hölzernen Schaft, an dessen Ende sich ein zylindrischer mit spitzen Zacken versehener Metallkopf befindet. Morgensterne haben üblicherweise eine Gesamtlänge von ungefähr 1,20 m. Dieser Morgenstern ist verzaubert, so dass er wesentlich leichter, schneller und tödlicher als ein typischer Morgenstern ist.		
Fundort: Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]		

Thron des Bhaal - Pfeile


 Immervoller Köcher +1 (ID: QUIVER01)	Schaden: 1W6 +1	ETWO: -1
Besonderheit: Der Köcher enthält eine unbegrenzte Anzahl von Pfeilen +1.	Schadenstyp: Spitze	Initiative: 0
Beschreibung: Die Geschichte dieses magischen Köchers ist schon lange in Vergessenheit geraten. Es muss aber etwas mit der unerklärlichen, aber gut dokumentierten Knappheit fähiger Bogner in der Zeit der Sorgen zu tun haben.		


Fundort:


Container im Nordosten der 1. Ebene der Wachenden Festung (x 1840 y 600)
[Gebiet 3001]

 <p>Immervoller Köcher +2 (ID: QUIVER03)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W6 +2</p>	<p>ETWO:</p> <p>-1</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Der Köcher enthält eine unbegrenzte Anzahl von Pfeilen +2.</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Spitze</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Das Geld für die Verbesserung des Immervollen Köchers war gut investiert. Er verfügt jetzt über noch stärkere magische Eigenschaften als zuvor.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Siehe Gegenstandsschmiede</p>		

Thron des Bhaal - Schlingen

 <p>Erinnyeschleuder +4 (ID: SLING08)</p>	<p>Schaden:</p> <p>+4</p>	<p>ETWO:</p> <p>-4</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Kann einmal täglich 5 Schleuderkugeln +4 erschaffen.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>0</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Geschoss</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Das Gnomendorf Erinnye wurde lange Zeit von einem einzigen Halbling beschützt, der nur mit einer magischen Schleuder bewaffnet war. Die Schleuder wurde von jener Hexenmeisterin erschaffen, die dem Dorf auch ihre Namen gegeben hat. Das Dorf wurde irgendwann von Orks überrannt, und die Schleuder ging dabei verloren.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Leichnam auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]</p>		

 Erinnyeschleuder +5 (ID: SLING09)	Schaden: +5	ETWO: -5
Besonderheit: Kann einmal täglich 5 Schleuderkugeln +4 erschaffen.	Gewicht: 0	Initiative: 0
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig
Beschreibung: Durch die Verbesserungen wurde die Erinnyeschleuder noch wesentlich tödlicher und treffgenauer.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

 Schleuder +3 (ID: SLING09)	Schaden: +3	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 0	Initiative: 3
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Geschoss	Typ: Einhändig

Beschreibung:


Magische Schleudern sind die typische Waffe des stämmigen Halblingkriegers. Normalerweise wird die Waffe von der Mutter oder einer begabten Tante des jungen Halblings angefertigt, bevor er auf sein zweites großes Abenteuer auszieht. Der Grund, warum die Schleuder erst angefertigt wird, nachdem der junge Halbling bereits sein erstes Abenteuer bestanden hat, liegt darin, dass so mancher Halbling nach diesem ersten Abenteuer beschließt, dass das Leben eines Abenteurers doch nichts für ihn ist.


Fundort:


Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]



Thron des Bhaal - Stangenwaffen

 <p>Ixils Dorn +6 (ID: SPER12)</p>	<p>Schaden: 1W6+6</p>	<p>ETWO: -6</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Auf dem Träger der Waffe wirkt permanent Handlungsfreiheit. Fähigkeiten im Kampf: Bei jedem Treffer muss dem Gegner ein Rettungswurf gelingen. Scheitert er, wird er drei Runden an der Stelle festgenagelt und erleidet in jeder Runde zusätzliche 1W6+5 Schadenspunkte.</p>	<p>Gewicht: 5</p>	<p>Initiative: 2</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Jetzt, wo der Schaft und die Spitze wieder vereint sind, ist Ixils Dorn wahrhaft eine furchterregende Waffe. Die Spitze des Speers kann sich vom eigentlichen Speer trennen und einen Gegner am Boden festnageln. Einen Augenblick später bildet sich eine neue Spitze, so dass man ungehindert weiterkämpfen kann.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Siehe Gegenstandsschmiede</p>		

 <p>Ixils Nagel +4 (ID: SPER11)</p>	<p>Schaden: 1W6+4</p>	<p>ETWO: -4</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 5</p>	<p>Initiative: 6</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Spitze</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Viele Generationen schon ist dieser Schaft von Ixils Dorn getrennt, der magischen Spitze des legendären Speers. Selbst in seinem unvollständigen Zustand handelt es sich bei diesem Artefakt um eine mächtige Waffe.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Becken in der Orkhöhle auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3025]</p>		

 <p>Kampfstab +3 (ID: STAF24)</p>	<p>Schaden: 1W6+3</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 3</p>	<p>Initiative: 1</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Wucht</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>

<p>Beschreibung:</p> <p>Der Kampfstab ist die gewöhnlichste aller Stabwaffen. Er besteht aus Holz und hat eine Länge von 1,80 bis 2,70 m. Hochwertige Kampfstäbe werden aus Eichenholz gefertigt und haben mit Metall verstärkte Enden. Auf diesem Stab liegt eine mächtige Verzauberung, die ihn treffsicherer macht. Außerdem richtet er mehr Schaden an. Über den Ursprung dieser Verzauberung lässt sich nichts sagen.</p>
<p>Fundort:</p> <p>-</p>


 <p>Schlangenschaft (ID: STAF23)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W6+2</p>	<p>ETWO:</p> <p>-2</p>
	<p>Besonderheit:</p> <p>Bei jedem erfolgreichen Angriff besteht eine Chance von 50%, dass der Gegner vergiftet wird. Wenn dem Opfer ein Rettungswurf gegen Gift misslingt, erleidet es eine Runde lang jede Sekunde 2 Schadenspunkte</p>	<p>Gewicht:</p> <p>3</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Wucht</p>	<p>Typ:</p> <p>Zweihändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Dieser mächtige Kampfstab ist mit Schlangenmustern verziert. Bei jedem Schlag besteht eine Chance, dass auf den Gegner ein tödliches Gift wirkt.</p>		

Fundort: Leichnam auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]

 Widderstecken +4 (ID: STAF21 / AURSTAF)	Schaden: 1W6+10	ETWO: -4
Besonderheit: 10% aller Treffer werfen den Gegner zurück und betäuben ihn.	Gewicht: 3	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig


Beschreibung: Dieser Widderstecken wurde vermutlich von dem gleichen unbekanntem Erzmagier erschaffen, der auch den Widderring erfunden hat. Dieser Stecken verfügt nicht über Ladungen und kann beliebig oft eingesetzt werden.

Fundort: Saladrex in der Drachenhöhle innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3018]
--


 Widderstecken +6 (ID: STAF22)	Schaden: 1W6+12 (Wuchtwaaffe), +1W4 SP (Stichwaaffe)	ETWO: -6
---	--	-----------------

Besonderheit: 15% aller Treffer werfen den Gegner zurück und betäuben ihn.	Gewicht: 2	Initiative: 1
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Der Widderstecken wird durch Roranachs Horn noch zusätzlich verstärkt. Es gibt nur wenige Gegner, die dieser Waffe widerstehen können.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		


Thron des Bhaal - Äxte


 Axt der Unnachgiebigkeit +3 (ID: AX1H14)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
Besonderheit: Der Träger erhält -1 auf die RK und regeneriert 1 Trefferpunkt pro Runde.	Gewicht: 7	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig

<p>Beschreibung:</p> <p>Diese Axt wurde zuletzt von den zerfurchten Händen Glimreds Schwerhands geführt, einem alternden Zwergenhelden, der mit ihr in den tiefsten Höhlen unter den Wandernden Bergen verschwand.</p>
<p>Fundort:</p> <p>Rock, der Minotaurus, auf der 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3017]</p>

 <p>Axt der Unnachgiebigkeit +5 (ID: AX1H15)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W8+5</p>	<p>ETWO:</p> <p>-5</p>
	<p>Besonderheit:</p> <p>Der Träger erhält -1 auf RK, +1 auf Konstitution und regeneriert 3 Trefferpunkt pro Runde. Fähigkeiten im Kampf: 10% aller Treffer töten den Gegner augenblicklich durch Enthauptung.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>5</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Klinge</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Jetzt, da die Axt der Unnachgiebigkeit durch Balors Klaue noch zusätzlich verstärkt wurde, ist sie wahrlich eine fürchterliche Waffe. Es handelt sich um Henkersaxt, die fähig ist, den Schädel eines Gegners mit einem Schlag vom Rumpf zu trennen.</p>		


<p>Fundort:</p> <p>Siehe Gegenstandsschmiede</p>
--

 <p>K'logarath +4 (ID: AX1H16)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W6+4 (Klingenwaffe) oder geworfen (Fernkampf- waffe, Stichwaffe)</p>	<p>ETWO:</p> <p>-4</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Die Waffe kehrt direkt, nachdem sie Schaden angerichtet hat, in die Hand des Werfers zurück. Dem Opfer muss ein Rettungswurf gegen Todesmagie gelingen. Wenn es scheitert, wird es zurückgeworfen und erleidet zusätzlich 2W6 SP.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>1</p>	<p>Initiative:</p> <p>0</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Klinge</p>	<p>Typ:</p> <p>Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Die Ursprünge dieser Wurfaxt sind nur den Bewohnern des Unterreichs bekannt. Man weiß nur, dass einmal ein ganzer Duergarclan in den Krieg gezogen ist, um dieses Artefakt zu erobern.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]</p>		


 Streitaxt +3 (ID: AX1H17)	Schaden: 1W8+3	ETWO: -3
Besonderheit: -	Gewicht: 4	Initiative: 4
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Einhändig
Beschreibung: Die am weitesten verbreitete Variante der Streitaxt besteht aus einer 1,20 m langen Stange, an deren Ende eine geschwungene, einseitig scharfe Klinge montiert ist. Magische Streitäxte werden meist von Zwergen geschmiedet, die sich mit ihnen gegen ihre feindseligen Nachbarn verteidigen. Diese magische Streitaxt wurde ganz offensichtlich schon oft im Kampf geschwungen. Der Zauber auf ihr ist jedoch noch immer stark und macht sie zu einer mächtigen Waffe.		
Fundort: Garrock und Rock, die Minotauren, auf der 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3017], Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]		

Thron des Bhaal - Streitkolben

 <p>Streitkolben +3 (ID: BLUN33)</p>	<p>Schaden: 1W6+4</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 6</p>	<p>Initiative: 4</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Wucht</p>	<p>Typ: Einhändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Der Streitkolben ist eine einfache Weiterentwicklung der Keule. Ein Streitkolben ist nicht viel mehr als ein Holzprügel, dessen Ende mit einem eisernen Kopf verstärkt ist. Dieser Streitkolben ist verzaubert, so dass die Waffe den Träger förmlich zu führen scheint und zu einer natürlichen Erweiterung seines Waffenarms wird.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]</p>		

 <p>Sturmstern +3 (ID: BLUN28)</p>	<p>Schaden: 1W6+4, +1W6 SP durch Elektrizität</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 6</p>	<p>Initiative: 4</p>

Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Diese magische Waffe scheint schon vor langer Zeit angefertigt worden zu sein. Manche vertreten die Ansicht, sie stamme aus Nesperil. Wenn man sie schwingt, zieht sie spektakuläre, aber harmlose elektrische Entladungen hinter sich her.		
Fundort: Maschine von Lum (Dreieck, Grün, Mittel) auf der 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3017]		

 Sturmstern +5 (ID: BLUN29)	Schaden: 1W6+6, +1W6 SP durch Elektrizität	ETWO: -5
Besonderheit: Träger erhält +20% auf Elektrizitätsresistenz. Bei 5% aller Treffer wird Kugelblitz auf das Opfer gewirkt.	Gewicht: 4	Initiative: 2
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Wucht	Typ: Einhändig
Beschreibung: Durch das Meteoritenerz werden die Fähigkeiten dieser ohnehin beeindruckenden Waffe noch weiter verstärkt.		

Fundort:

Siehe Gegenstandsschmiede

Thron des Bhaal - Zauberstäbe



Aufhebungszepter (ID: RODS06)

Wirkung:

Wirkt Rubinroter Strahl der Aufhebung (1 Ladung)

Beschränkungen:

-

Beschreibung:

Dieser Gegenstand gestattet es einem Krieger, einen feindlichen Magier rasch seines magischen Schutzes zu berauben. Der Gegenstand wird daher vor allem von Magerkillern heiß begehrt.

Fundort:

Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]



Fluchstecken (ID: WAND19)

Wirkung:

Träger kann Blindheit, Taubheit und Stille auf ein Ziel wirken (1 Ladung). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird das Opfer von keiner der drei Auswirkungen betroffen.

Beschränkungen:

-

Beschreibung:

Dieser Stab macht sein Opfer gleichzeitig blind, taub und stumm. Besonders erschreckend ist wohl, dass dieser fürchterliche Stab von jedem verwendet werden kann.

Fundort:

Säule in der Feuerbibliothek der 2. Ebene der Wachenden Festung (x1260 y760) [Gebiet 3016], Sendai in ihrer Enklave [Gebiet 6108]



Stecken des Zauberschlags (ID: WAND18)

Wirkung:

Träger kann Magische Bresche (1 Ladung) und Magie durchdringen (1 Ladung) wirken.

Beschränkungen:

-


Beschreibung:


Ironischerweise werden diese magischen Stäbe von Magiern sowohl begehrt als auch gefürchtet. Ein Magier kann sie einsetzen, um die magische Verteidigung seines Gegners niederzureißen, aber er kann sich genau so leicht als Opfer eines derartigen Stabes wiederfinden.

Fundort:

Feuerbibliothek der 2. Ebene der Wachenden Festung (x1325 y1925) [Gebiet 3016]

Thron des Bhaal - Zweihänder

 <p>Carsomyr +6 (ID: SW2H19)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W10+6, +6 gegen chaotisch böse Gegner</p>	<p>ETWO:</p> <p>-6</p>
<p>Besonderheit:</p> <p>Der Träger erhält 50% Magieresistenz und kann dreimal täglich Magie bannen wirken. Eigenschaften im Kampf: Wenn das Schwert einen Gegner trifft wirkt es Magie bannen.</p>	<p>Gewicht:</p> <p>6</p>	<p>Initiative:</p> <p>4</p>
<p>Beschränkungen:</p> <p>-</p>	<p>Schadenstyp:</p> <p>Klinge</p>	<p>Typ:</p> <p>Zweihändig</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Selbst ein mächtiges, heiliges Relikt wie Carsomyr kann durch das heilige Auge Tyrs noch zusätzlich verstärkt werden.</p>		
<p>Fundort:</p> <p>Siehe Gegenstandsschmiede</p>		

 <p>Gram, das Schwert der Seelenpein +5 (ID: SW2H17)</p>	<p>Schaden:</p> <p>1W10+5</p>	<p>ETWO:</p> <p>-5</p>
---	-------------------------------	------------------------

Besonderheit: 10% aller Treffer verursachen 2W12 SP durch Gift.	Gewicht: 9	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig
Beschreibung: Das ist eine der vielen Waffen, die vom großen Helden Siegfried geführt wurde. Die Klinge ist außergewöhnlich scharf und extrem gut ausbalanciert. Wenn man sie in einem bestimmten Winkel gegen das Licht hält, kann man das schwache Abbild einer Schlange auf dem Griff erkennen.		
Fundort: Abazigal innerhalb seiner Lagerstätte [Gebiet 6005]		


 Psi-Klinge +5 (ID: SW2H21)	Schaden: 1W10+5	ETWO: -5
Besonderheit: Gewährt dem Träger Immunität gegen Verwirrung und gegen alle PSI-Angriffe.	Gewicht: 9	Initiative: 5
Beschränkungen: -	Schadenstyp: Klinge	Typ: Zweihändig

Beschreibung:

Manche vertreten die Ansicht, dass diese enorme Klinge von den Drow gefertigt wurde. Es gibt jedoch andere Gelehrte, die diese Theorie bestreiten. Über eines sind sich jedoch alle Gelehrten einig: Diese massive Klinge wurde nur zu einem Zweck erschaffen. Sie soll dazu dienen, die Illithiden zu vernichten. Jene, die die Psi-Klinge führen, sind gegen die PSI-Kräfte der Gedankenschinder immun. Der verwirrende Blickangriff der Erdkolosse, die des Öfteren den Illithiden dienen, wird durch die Waffe ebenfalls negiert.

Fundort:

Container im rechten Raum von Yaga Shuras Höhle in den Wandernden Bergen (x 1770, y 2100) [Gebiet 5201]

 <p>Zweihänder +3 (ID: SW2H20)</p>	<p>Schaden: 1W10+3</p>	<p>ETWO: -3</p>
<p>Besonderheit: -</p>	<p>Gewicht: 9</p>	<p>Initiative: 7</p>
<p>Beschränkungen: -</p>	<p>Schadenstyp: Klinge</p>	<p>Typ: Zweihändig</p>

Beschreibung:



Der Zweihänder ist eine größere Form des Langschwertes. Sowohl Klinge als auch Griff sind wesentlich länger und massiver ausgeführt. Historisch gesehen hat er hauptsächlich dazu gedient, berittene Ritter vom Pferd zu holen und Formationen von Pikenträgern aufzubrechen. Dieser magische Zweihänder kann diese Aufgaben mit Leichtigkeit erfüllen. Er stellt ein schreckliches Zeugnis dafür dar, welche Tötungswerkzeuge entstehen, wenn sich meisterliche Schmiedekunst und Magie vereinen.



Fundort:

Die Schänke zum Baumstamm in Saradush [Gebiet 5003]; Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]; Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]


Rüstungen

Thron des Bhaal – Armbänder

	Beschränkungen: Nur verwendbar durch Barden	Gewicht: 1
<p>Bardenhandschuhe (ID: BRAC24)</p>		
<p>Besonderheit:</p>		
<p>Beschreibung: Diese Lederhandschuhe haben offenbar keine besonderen Eigenschaften. Sie sind jedoch recht modisch.</p>		
<p>Fundort: Geröllhaufen beim Verrückten (x615 y630) auf der 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3011]</p>		
	Beschränkungen: Nur Paladine	Gewicht: 1
<p>Gesegnete Armreifen (ID: BRAC23)</p>		
<p>Besonderheit: Die maximalen Trefferpunkte des Charakters werden um +10 erhöht, während er die Handschuhe trägt. Der Träger kann einmal täglich „Kritische Wunden heilen“ und „Auferstehung“ wirken.</p>		
<p>Beschreibung: Das bereitwillige Opfer großer Goldmengen und die heiligen Worte der Segnungszeremonie haben dazu geführt, dass die Götter diese bereits formidablen Handschuhe mit noch größeren Kräften ausgestattet haben. Sie stellen nun wahrlich beeindruckende Werkzeuge in den Händen eines rechtschaffenen Streiters für das Gute dar.</p>		
<p>Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede</p>		
	Beschränkungen: Nur verwendbar durch Diebe, Druiden, Magier, Mönche, Kleriker	Gewicht: 1
<p>Handschuhe der Außergewöhnlichen Fertigkeit (ID: BRAC21)</p>		
<p>Besonderheit: Der Träger erhält +1/2 Angriff je Runde; ETW0: -1; Schaden: +2</p>		
<p>Beschreibung: Diese äußerst seltenen Handschuhe sind bei Duellanten, Kriegern und Kämpfern aller Art äußerst begehrt.</p>		

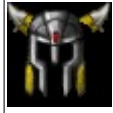




Fundort: Y'tossi, Wächterdämonin, auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]		
	Beschränkungen: Nur Paladine	Gewicht: 1
Paladin-Armschienen (ID: BRAC22)		
Besonderheit: Die maximalen Trefferpunkte des Charakters werden um +10 erhöht, während er die Handschuhe trägt.		
Beschreibung: Die Verteidiger der Gerechtigkeit sind natürlich immer begierig darauf, magische Hilfsmittel zu erringen, mit denen sie die Machenschaften des Bösen vereiteln können. Diese besonderen Handschuhe können nur von Kriegerern mit absolut reinem Herzen verwendet werden.		
Fundort: 1. Ebene der Wachenden Festung (Schrank direkt links vom Eingang) [Gebiet 3001]		
	Beschränkungen: Nur Mönche	Gewicht: 0
Tzu-Zans Armreifen (ID: BRAC26)		
Besonderheit: Die maximalen Trefferpunkte des Trägers erhöhen sich um +15. RK-Bonus: -1		
Beschreibung: Obwohl Mönche normale Rüstungen aller Art ablehnen, bilden diese Handschuhe des Großmeisters Tzu-Zan doch eine Ausnahme von der Regel. Sie sind von allen Anhängern des waffenlosen Kampfes heiß begehrt.		
Fundort: Draconis in Abazigal's Lagerstätte [Gebiet 6000]		
	Beschränkungen: Nur Barden	Gewicht: 1
Wundersame Handschuhe (ID: BRAC25)		
Besonderheit: Der Träger kann sich einen Zauber des 2., 3. und 4. Grades zusätzlich einprägen; ETW0: -1; RK-Bonus: -1		
Beschreibung: Diese Lederhandschuhe sind mit verschiedenen Edelsteinen geschmückt und stärken die Fähigkeiten eines Barden.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		





Thron des Bhaal – Gürtel

	Besonderheit: Die Stärke des Trägers wird auf 22 erhöht.
Gürtel der Feuerriesenstärke (ID: BELT11)	
Beschreibung: Der Gürtel besteht aus dem verwobenen Haar eines Feuerriesen. Der Gürtel erhöht die Stärke seines Trägers beträchtlich.	
Fundort: Yaga Shuras Höhle in den Wandernden Bergen (x 1200, y 700) [Gebiet 5201]	




Thron des Bhaal – Helme

	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Bronzener Ionenstein (ID: HELM27)		
Besonderheit: Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 7. Grades einprägen.		
Beschränkungen: Nur von Magiern und Barden verwendbar		
Beschreibung: Dieser Ionenstein verfügt über besonders machtvolle magische Eigenschaften und wird von Zauberkundigen und Magiern heiß begehrt.		
Fundort: Rätsel der Geisterhaften Erscheinung im Vampir-Gefängnis von Saradush [Gebiet 5006]		
	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Diebeskapuze (ID: HELM30)		
Besonderheit: Der Träger ist gegen Hinterhältige Angriffe und Gift immun. Der Träger kann dreimal täglich Wahrer Blick wirken.		
Beschränkungen: Nur von Dieben verwendbar		
Beschreibung: Es gibt keine Ehre unter Dieben. Vielleicht wurde die Diebeskapuze ja deswegen so angefertigt, dass sie ihren Träger gegen die Fähigkeiten seiner eigenen Klasse schützt.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		
	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Felshelm (ID: HELM31)		
Besonderheit: Der Träger erhält 25% Feuer-, Kälte-, Säure-, Gift- und Elektrizitätsresistenz.		
Beschränkungen: Nur von Kämpfern verwendbar		
Beschreibung: Der Helm schützt den Träger nicht nur vor rein körperlichen Schäden, sondern auch gegen die unterschiedlichsten Arten von magischen Angriffen. Man kann leicht erkennen, dass der Metallhelm einst mit Hörnern geschmückt war. Sie wurden jedoch schon lange entfernt. Es ist ein Rätsel, über welche magischen Eigenschaften sie wohl verfügt haben.		
Fundort: Feuerriese im Nordwesten der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]		

	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Felshelm (ID: HELM32)		
Besonderheit: Der Träger erhält 25% Feuer-, Kälte, Säure-, Gift- und Elektrizitätsresistenz. Der Träger kann einmal täglich „Aura der Ehrfurcht“ wirken (alle Feinde, denen ein Rettungswurf -2 gegen Zauber misslingt, fliehen in Panik).		
Beschränkungen: Nur von Kämpfern verwendbar		
Beschreibung: Durch die Hörner ist der Felshelm nun noch mächtiger. Vor allem bei Generälen und allen anderen Heerführern ist er sehr beliebt, da allein das Tragen des Helms die Gegner in Angst und Schrecken versetzen kann.		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		
	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 1
Goldener Hornhelm (ID: HELM33)		
Besonderheit:		
Beschreibung: Das ist einer der goldenen Helme, wie er von Balthasars Söldnern getragen wird.		
	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Goldener Ionenstein (ID: HELM23)		
Besonderheit: Der Träger erhält +1 auf Intelligenz.		
Beschränkungen: Keine		
Beschreibung: Dieser Ionenstein ist bei Magiern und Zauberkundigen heiß begehrt, da er die Intelligenz seines Trägers erhöht.		
	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Lavendelfarbener Ionenstein (ID: HELM26)		
Besonderheit: Der Träger erhält +4 auf alle Rettungswürfe gegen Todesmagie.		
Beschreibung: Dieser lavendelfarbene Ionenstein flackert und funkelt, als ob er leben würde.		
Fundort: Gromnir im Obergeschoss der Burg von Saradush [Gebiet 5002]		
	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Mallas' Seelenstein (ID: AMSOUL01)		
Besonderheit: Fähigkeiten: +1 auf Geschicklichkeit; +1 auf Konstitution; Kann einmal täglich Gift neutralisieren wirken.		
Beschränkungen: Nur von Charakteren mit neutraler oder böser Gesinnung verwendbar		
Beschreibung: Das ist ein kleiner Sternensaphir, in dem die Seele der unschuldigen, jungen Frau Malla eingekerkert ist. Der Sternensaphir kann wie ein Ionenstein um den Kopf seines Besitzers kreisen und verfügt über große Macht. Nur absolut gewissenlose Wesen würden jedoch einen derartigen Gegenstand verwenden.		
Fundort: Vongoethe (Leichnam) in Amkethran [Gebiet 5509]		



 Obsidian-Ionenstein (ID: HELM24)	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Besonderheit: Der Träger erhält +1 auf Konstitution.		
Beschränkungen: Keine		
Beschreibung: Dieser widerstandsfähige Ionenstein aus Obsidian verleiht seinem Träger eine erhöhte Widerstandsfähigkeit.		
Fundort: Karthis Al-Hezzar im Nordwald [Gebiet 6400]		
 Silberner Ionenstein (ID: HELM25)	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Besonderheit: Der Träger erhält +1 auf Weisheit.		
Beschränkungen: Keine		
Beschreibung: Die silberne und graue Farbe dieses Ionensteins soll vielleicht eine Metapher für die Weisheit des Alters darstellen.		
 Stirnreif von Nesseril (ID: HELM28)	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 2
Besonderheit: Die maximalen Trefferpunkte des Trägers erhöhen sich um +10. Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 7. und des 8. Grades einprägen.		
Beschränkungen: Nur von Magiern verwendbar		
Beschreibung: Jetzt wo der Stirnreif von Nesseril mit dem bronzenen Ionenstein kombiniert ist, stellt er ein mächtiges Werkzeug für jene dar, welche die arkanen Künste ausüben. Natürlich erregt ein so mächtiger Gegenstand oft die Aufmerksamkeit eines neidischen Rivalen ...		
Fundort: Vielfarbiger Dämon auf der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]; Siehe Gegenstandsschmiede		
 Wong Feis Ionenstein (ID: HELM34)	Rüstungsklassen Bonus:	Gewicht: 1
Besonderheit: Die maximalen Trefferpunkte des Trägers erhöhen sich um +15, und er regeneriert alle 6 Sekunden einen Trefferpunkt.		
Beschränkungen: Nur von Mönchen, Kämpfern und Kensai verwendbar		
Beschreibung: Man sagt, dass Chan Cheng, der Gott des Krieges in Kara-Tur, diesen Ionenstein dem Shou-ling Mönch Wong Fei Hung geschenkt hat. Der Gott kam als Drache auf die Erde und kämpfte drei Tage und drei Nächte ohne Unterlass gegen Wong Fei. Chang Cheng war von der Kampfkraft des Mönchs so beeindruckt, dass er ihm den Ionenstein überreichte. Der Stein verschwand, als Wong Fei starb.		
Fundort: Sendai in ihrer Enklave [Gebiet 6108]		

Thron des Bhaal – Rüstungen


 <p>Aslyferunds Elfenkettenpanzer +5 (ID:CHAN19)</p>	Rüstungsklasse: 0	Gewicht: 15
<p>Besonderheit: Der Träger ist gegen alle normalen Waffen immun.</p>		
<p>Beschränkungen: Druiden und Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Aslyferund, der aus Myth Drannor ausgestoßen wurde, lernte während seines Exils das Geheimnis, wie man mächtige Elfenrüstungen anfertigen kann, indem man normale Elfenkettenhemden verstärkt und mit starken Zaubern belegt. Da er sich jedoch weigerte, sein Geheimnis mit anderen zu teilen, wurde er von einem neidvollen Rivalen getötet.</p>		
<p>Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede</p>		
 <p>Beschlagenes Lederwams der Dornen +6 (ID: LEAT23)</p>	Rüstungsklasse: 1	Gewicht: 5
<p>Besonderheit: Dornenschaden. Wenn der Träger der Rüstung im Kampf getroffen wird, erleidet der Angreifer 1W4 SP durch Feuer.</p>		
<p>Beschränkungen: Mönchen und Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Diese Rüstung wurde von der Hierophantin Wassalia angefertigt, bevor sie beschloss, sich für immer auf der Feuerebene niederzulassen. Die Rüstung ist an Stelle von Metallnoppn mit langen, roten Dornen überzogen.</p>		
<p>Fundort: Sendai in ihrer Enklave [Gebiet 6108]</p>		
 <p>Blauer Drachenplattenpanzer (ID: PLAT20)</p>	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 20
<p>Besonderheit: Der Träger erhält +90% Resistenz gegen Blitze und Elektrizität.</p>		
<p>Beschränkungen: Barden, Dieben, Druiden und Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Die Rüstung wurde aus den leichten, aber widerstandsfähigen Schuppen eines Blauen Drachen angefertigt. Sie bietet ausgezeichneten Schutz gegen alle Arten von Waffen und gegen Elektrizität.</p>		
<p>Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede</p>		


 <p>Enkidu Feldharnisch +3 (ID: PLAT21)</p>	<p>Rüstungsklasse: -2</p>	<p>Gewicht: 45</p>
<p>Besonderheit: Der Träger ist gegen hinterhältige Angriffe immun und erhält +5% Magieresistenz.</p>		
<p>Beschränkungen: Barden, Dieben, Druiden und Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Die Rüstung wurde für Enkidu, einen berühmten Krieger aus Kara-Tur, hergestellt. Niemand wagte es, ihn in einem fairen Kampf herauszufordern, aber zahlreiche Meuchelmörder, Ninjas und Wu-Jen versuchten, Enkidu hinterrücks und feige zu ermorden.</p>		
<p>Fundort: Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]</p>		
 <p>Große Metalleinheit (ID: SECRET05)</p>	<p>Rüstungsklasse: 0</p>	<p>Gewicht: 45</p>
<p>Besonderheit: Charakter verwandelt sich in einen Adamantitgolem mit außergewöhnlichen Waffen</p>		
<p>Beschränkungen: Barden, Dieben, Druiden und Magiern</p>		
<p>Beschreibung: In einem schon lange vergessenen Abschnitt unserer gesammelten Pantomime befinden sich Geschichten über die Große Metalleinheit.</p>		
<p>Gargantua war der selbst ernannte Fürst seiner unermesslichen niederen Bereiche, bis sein Pantagruel, die Treffsicherheit seines Herrschers in Frage stellt. Da seine Makel nun enthüllt waren, lag der große Gargantua niedergeschmettert auf dem Boden, während er versuchte, seine Scheide zu verbergen, falls sein nun herrschender Körper das Gleichgewicht verlieren sollte. Man hatte ihn gewarnt, dass ihm das Volk nicht nachsichtig gegenüber stehen würde, aber er war nachlässig gewesen und hatte alle Brüstungen hinter sich abgerissen. Ungerührt hüllte er sich in die Robe seines Vaters, die ihm ohnehin nicht besonderes gut stand und formte die Große Metalleinheit mit ihren eigenen Wänden.</p>		
<p>Die Herrschaft von Pangruell war ein Morast der Komposition, und seine Brüstung bekam einen Riss, der sich verbreiterte und so für seinen Niederfall sorgte. Als sozusagen sein Frack gekommen war, fiel sein Regiment dem Aufstand zum Opfer und die Blücherei war so umfressend, dass nicht mal die Große Metalleinheit gefiltert werden konnte. Die einzelnen Teile, ein Triumvirat aus langen Rüschenunterhosen, ging in den Annalen der Geschichte verloren.</p>		
<p>Auf Euren Schultern lastet nun die fürchterliche Verantwortung, die die Große Metalleinheit mit sich bringt. Der Saum der Realität, die Katze im Beutel, der Sitz der Macht und die Beine in einer Woge auslaufend. Nun denn, poliert sie gut und gehabt Euch wohl.</p>		
<p>Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede</p>		

 <p>Großmeisterrüstung +6 (ID: LEAT24)</p>	Rüstungsklasse: 1	Gewicht: 5
<p>Besonderheit: Erhöhen das Bewegungstempo wie durch Siebenmeilenstiefel</p>		
<p>Beschränkungen: Mönchen und Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Diese Rüstung wurde für den Großmeister der Meuchelmörder, Vita Muerte, geschaffen. Sie schützte Vita nicht nur ausgezeichnet, sondern ermöglichte es ihm auch, seine unglückseligen Opfer besser zu verfolgen ... Der Magier, der die Rüstung für den rücksichtslosen Mörder angefertigt hatte, bekam diese besondere Eigenschaft seines Meisterwerks bald am eigenen Leib zu spüren ...</p>		
<p>Fundort: Eler Had im Obergeschoss der Burg von Saradush [Gebiet 5002]</p>		
 <p>Kettenhemd +3 (ID: CHAN21)</p>	Rüstungsklasse: 2	Gewicht: 10
<p>Besonderheit: Der Träger ist gegen alle normalen Waffen immun.</p>		
<p>Beschränkungen: Dieben, Druiden und Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Das ist ein typischer goldener Kettenpanzer, wie in Balthasars Söldner tragen.</p>		
 <p>Ritterrüstung +2 (ID: PLAT23)</p>	Rüstungsklasse: -1	Gewicht: 50
<p>Besonderheit: -</p>		
<p>Beschränkungen: Barden, Dieben, Druiden und Magiern</p>		
<p>Beschreibung: Ein Prunkharnisch stellt die prächtigste Rüstung dar, die man sich als Krieger kaufen kann. Sie sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern bietet auch den besten Schutz. Die magische Verzauberung dieses Prunkharnischs ist ganz besonders stark. Die ganze Rüstung ist mit aufwendigen Gravuren und spektakulären Prägungen verziert. Euch ist nicht bekannt, woher die Rüstung stammt.</p>		
<p>Fundort: Jamis Tombelthen in der Oase [Gebiet 6300]</p>		


 <p>Shuruppaks Plattenpanzer (ID: PLAT22)</p>	Rüstungsklasse: -2	Gewicht: 15
Besonderheit: +1 auf Geschicklichkeit; +20% Feuerresistenz		
Beschränkungen: Barden, Dieben, Druiden und Magiern		
<p>Beschreibung: Shuruppak, der berüchtigte Gehilfe des inzwischen vernichteten Gottes Gilgeam, wurde der 'Metzler' genannt, weil er jene, die sich ihm entgegen stellten, auf brutalste Weise abschlachtete. Der blutrünstige Verrückte war auf diesen Spitznamen sogar noch stolz. Vor seiner Zerstörung gab Gilgeam seinem Diener Shuruppak eine magische Rüstung, die dem Metzler ermöglichen sollte, seine Feinde noch effektiver zu vernichten.</p> <p>Shuruppaks Plattenpanzer ist erstaunlich leicht und gibt dem Träger eine unnatürliche Anmut und Gewandtheit. Man weiß nicht, wie Shuruppak diese Rüstung, die er stets hoch schätzte, verlor. Es ist jedoch sicher, dass er noch immer auf der Suche nach ihr ist ...</p>		
Fundort: Yaga Shura im Armeelager [Gebiet 5203]		
 <p>Weißer Drachenschuppenpanzer (ID: CHAN20)</p>	Rüstungsklasse: -2	Gewicht: 15
Besonderheit: Der Träger erhält 50% Kälteresistenz und kann dreimal täglich Kältekegel wirken		
Beschränkungen: Magiern		
<p>Beschreibung: Die Rüstung, die ja aus den Schuppen eines jungen Eisdrachen hergestellt wurde, schützt den Träger vor Kälte und Eis, keine besonders überraschenden Eigenschaften.</p>		
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede		

Thron des Bhaal – Schilde

 <p>Schild der Rechtschaffenheit +4 (ID: SHLD32)</p>	Rüstungsklasse: -5	Gewicht: 8
Besonderheit: +1 auf alle Rettungswürfe		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
<p>Beschreibung: Peragath der Tapfere, ein großer Champion des Ordens des Strahlenden Herzens, führte diesen Schild in der Schlacht gegen eine Horde von Tanar-Ri, die durch ein Tor zur Astralebene strömten. Der Paladin wurde von heiligem Eifer erfasst und schlug die Horde im Alleingang zurück. Doch dann sprang er in seinem Eifer durch das Tor, um die Tanar-Ri endgültig auszuschalten. Das Tor schloss sich und Peragath und sein Schild gingen für immer in den Ebenen verloren.</p>		


Fundort: Yaga Shura im Armeelager [Gebiet 5203]		
	Rüstungsklasse: -5	Gewicht: 8
Schwarzstahl-Schild +4 (ID: SHLD31)		
Besonderheit: Der Träger erhält +10% Feuer-, Kälte-, Säure- und Giftresistenz.		
Beschränkungen: Barden, Druiden, Magiern und Dieben		
Beschreibung: Dieser Schild aus zwergischem Schwarzstahl wird noch zusätzlich durch starke Magie verstärkt und bietet besseren Schutz als so manche Rüstung. Die Legenden besagen, dass geplant war, den Schild als Geschenk an den Zwergenheld Glimred Schwerhand zu überreichen. Er verschwand jedoch in den Tiefen der Wandernden Berge, bevor die Arbeit an dem Schild beendet wurde. Da Glimred verschwunden war, wurde der Schild an den Höchstbietenden versteigert. Die Zwerge weigerten sich jedoch, die Identität des mysteriösen Käufers zu enthüllen.		
Fundort: Diaytha in Sendai's Enklave [Gebiet 6105]		


Thron des Bhaal – Stiefel

	Besonderheit: Der Träger kann zweimal täglich „Steinhaut“ wirken (zwei Schichten je Anwendung). Der Träger ist gegen hinterhältige Angriffe immun.
Gargylstiefel (ID: BOOT12)	
Beschreibung: Die Legenden sagen, dass es dem Magier, der dieses magische Schuhwerk erschaffen hat, tatsächlich gelungen ist, den Geist eines Gargyls ihm einzukern. Das Schuhwerk bewahrte den Magier jedoch nicht vor dem Zorn der Lebensgefährtin des Gargyls ...	
Fundort: Schmuggler von Amkethran in Amkethran [Gebiet 5504]	

Sonstige Gegenstände

Thron des Bhaal - Halsketten


 Amulett der Gepardengeschwindigkeit (ID: AMUL26)	Besonderheit: Erhöht das Bewegungstempo des Trägers um +2. Kann einmal täglich Verbesserte Hast auf den Träger wirken.
Beschreibung: Dieses Amulett beschleunigt die Schritte seines Trägers. Es ist nicht überraschend, dass es bei flüchtigen Verbrechern, Reisenden und Feiglingen gleichermaßen beliebt ist.	
Fundort: Thelynn'ss in Sendai's Enklave [Gebiet 6109]	


 Amulett der Seldarine (ID: AMUL27)	Besonderheit: Der Träger erhält +1 auf Rettungswürfe und +10% Magieresistenz.
Beschreibung: Dieses Amulett ist eine Belohnung der Elfenkönigin Ellesime für die Rettung des Baums des Lebens. Es schützt gegen alle Arten von Magie.	


<input type="checkbox"/> Amulett des Meisterharfners (ID: AMUL28)	Besonderheit: Träger erhält +20% auf Fallen finden und Schlösser öffnen; Träger ist immun gegen Stille; RK-Bonus: -3
Beschreibung: Dieses Amulett ist sowohl bei Barden als auch bei Dieben begehrt, allerdings aus unterschiedlichen Gründen. Abgesehen davon, dass das Amulett gegen körperliche Angriffe schützt, erhöht es die Fertigkeit des Trägers im Bereich der Diebesfähigkeiten. Für den Barden ist hingegen besonders wichtig, dass das Amulett gegen jede Art von Stille schützt.	
Fundort: Imix im Norden von Yaga Shuras Schlafzimmer [Gebiet 5204]	


Thron des Bhaal - Ringe


<input type="checkbox"/> Eichenring (ID: RING43)	Besonderheit: -
Beschreibung: Dieser Ring wurde nicht aus Gold oder einem anderen Edelmetall gefertigt, sondern aus Eichenholz.	
Fundort: Vom Kleriker in Amkethran [Gebiet 5500 / 5503]	


 Gegengiftring (ID: RING46)	Besonderheit:
	Der Träger ist gegen jedes Gift immun.
Beschreibung: Der Ring hat die Form eines schmucklosen Silberreifens. Sein unscheinbares Äußeres täuscht jedoch darüber hinweg, dass ihm mächtige Magie innewohnt. Ein Gegengiftring ist vor allem bei Adligen und einflussreichen Politikern, sowie bei allen anderen Personen, die befürchten müssen, zu Opfern eines Mordanschlags zu werden, sehr beliebt.	
Fundort:	
Vongoethe (Leichnam) in Amkethran [Gebiet 5509]	

 Heiliges Symbol Helms (ID: BELT13)	Besonderheit:
	Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 6. und 7. Grades einprägen. Der Träger erhält 5% Magieresistenz und +1 auf Stärke.
Beschreibung: Nur die treuesten und würdigsten Diener des Wachenden, erhalten diese mächtigen Heiligen Symbole.	
Fundort:	
Mit dem Aufstieg in die 25. Stufe erhält jeder neutrale Kleriker dieses Symbol als Geschenk seines Gottes	

 <p>Heiliges Symbol Lathanders (ID: BELT12)</p>	<p>Besonderheit:</p> <p>Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 6. und 7. Grades einprägen. Der Träger erhält 5% Magieresistenz und +1 auf Stärke.</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Nur die treuesten und würdigsten Diener des Morgenfürsten erhalten diese mächtigen Heiligen Symbole.</p>	
<p>Fundort:</p> <p>Mit dem Aufstieg in die 25. Stufe erhält jeder gute Kleriker dieses Symbol als Geschenk seines Gottes</p>	

 <p>Heiliges Symbol Talos (ID: BELT14)</p>	<p>Besonderheit:</p> <p>Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 6. und 7. Grades einprägen. Der Träger erhält 5% Magieresistenz und +1 auf Stärke.</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Nur die treuesten und würdigsten Diener des Sturmfürsten erhalten diese mächtigen Heiligen Symbole.</p>	
<p>Fundort:</p> <p>Mit dem Aufstieg in die 25. Stufe erhält jeder böse Kleriker dieses Symbol als Geschenk seines Gottes</p>	

 Herzholzring (ID: RING44)	Besonderheit: Der Träger kann sich einen zusätzlichen Zauber des 6. und 7. Grades einprägen.
Beschreibung: Jetzt wo dieser einfache Ring aus Eiche mit der Nymphenträne vereint ist, zeigt er seine wahre Macht. Er gestattet es dem Druiden, die natürlichen Energien der Umgebung anzuzapfen.	
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede	

 Ring der Erweiterten Unsichtbarkeit (ID: RING42)	Besonderheit: Kann einmal täglich Verbesserte Unsichtbarkeit auf den Träger wirken.
Beschreibung: Der Schemenring Dieser Ring wurde vor zahlreichen Jahren von einem rücksichtslosen Meuchelmörder effektiv eingesetzt. Er war in Tethyr tätig und nur als 'Der Schemen' bekannt. Da er völlig unsichtbar zuschlug, wurde das Dahinscheiden seiner Opfer oft fälschlicherweise rachsüchtigen Geistern oder Gespenstern zugeschrieben.	
Fundort: Fl'Yissetat (Grüner Drache) innerhalb Abazigal's Lagerstätte [Gebiet 6004]	

<input type="checkbox"/> Schutzring +3 (ID: RING41)	Besonderheit: Der Träger erhält +3 auf alle Rettungswürfe und -3 auf die RK.
Beschreibung: Der Siegelring des Hüters Die Legenden besagen, dass dieser simple Goldreif ein Geschenk von Ao an Helm war. Es war eine Belohnung für die unerschütterliche Treue des Gottes während der Zeit der Sorgen. Helm hat diesen Ring an seine sterblichen Anhänger weitergegeben.	
Fundort: Könnt ihr bei Aesgareth Schicksalskartenspiel auf der 3. Ebene der Wachenden Festung durch die Karte "Der Schlüssel" im zweiten Zug gewinnen.	

Thron des Bhaal - Schlüsselgegenstände

<input type="checkbox"/> Alte Hausschuhe(ID: PLOT01P)
Verwendungszweck: Für den Leichnam des Hohepriesters Beschreibung: Es ist ein Wunder, dass sich diese vermoderten, abgetragenen Schuhe noch nicht in einen ranzigen Haufen aufgelöst haben.
Fundort: 1. Ebene der Wachenden Festung (x1550 y750) [Gebiet 3001]



Blaues Öl (ID: PLOT04A)

Verwendungszweck:

Um die Fackeln im Westen der 4. Ebene der Wachenden Festung zu entzünden

Beschreibung:

Wenn man über den korrekten Zunder verfügt, lässt diese Flüssigkeit eine Fackel leuchtend blau brennen.

Fundort:

Blaues Becken im Nordosten der 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3017]



Carstons Tagebuch (ID: PLOT04J)

Verwendungszweck:

Um das Ausgangsportal der 4. Ebene zu öffnen

Beschreibung:

Diese Unterlagen enthalten wirres Geschreibsel und mehr oder weniger verständliche Kommentare zur Funktionsweise der Maschine von Lum dem Verrückten. Sie wurden von Carston geschrieben, während er in der Maschine gefangen war. In einem Abschnitt beschreibt er die Kontrollen:

'Ich würde ja so gern entkommen! Es ist hier manchmal so eng, und ich vermisse mein Mamilein so sehr. Es gibt ein inaktives Portal und ich weiß, dass es durch die Maschine aktiviert werden kann, aber ich fürchte mich davor, es auszuprobieren.

Wenn ich Recht habe, lässt sich das Portal aktivieren, indem man den dreieckigen Knopf drückt, den roten Regler dreht und den Hebel mittlerer Länge zieht ... aber dennoch wird mich das nicht aus dem verdammten Glasgefängnis befreien!'

Fundort:

Von Carston



Eiszepter (ID: PLOT03D)

Verwendungszweck:

Um den Vielfarbigen Dämonen zu befreien

Beschreibung:

Dieser silberne Zepterschlüssel aus dem Elementarraum des Eises ist mit Einlegearbeiten aus Diamanten geschmückt. Er öffnet die Nordtür des Eisraumes und die Südtür des Feuerraums.

Fundort:

Frostriese im Südwesten der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]



Feuerstein und Zunder (ID: PLOT04F)

Verwendungszweck:

Um die Fackeln im Westen der 4. Ebene der Wachenden Festung zu entzünden

Beschreibung:

Dieses Werkzeug wurde speziell dafür entwickelt, um langsam brennende Fackeln zu entzünden. Es könnte sich als nützlich erweisen, wenn Ihr jemals Fackeln entzünden müsst, die an den Wänden eines Verlieses montiert sind.

Fundort:

Truhe im Nordosten (x 880 y 550) der Githyankibehausung innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3022]



Feuerzepter (ID: PLOT03B)

Verwendungszweck:

Um den Vielfarbigen Dämonen zu befreien

Beschreibung:

Dieser mit Edelsteinen überzogene Zepterschlüssel aus dem Elementarraum des Feuers ist mit Einlegearbeiten aus Rubinen geschmückt. Er öffnet die Osttür des Feuerraums.



Friedhofsschlüssel (ID: PLOT17B)

Beschreibung:

Der Schlüssel öffnet den Weg in Balthasars Kloster, der durch einen der Särge in der Friedhofshöhle in Amkethran führt.



Gekritzelte Notiz (ID: PLOT01N)

Beschreibung:

Diese Notiz wurde mit einer zittrigen Handschrift geschrieben:

Die Kälte des Winters ist an diesem Heiligen Ort so ausgeprägt, dass mir selbst das Mark in den Knochen zu gefrieren scheint. Warum habe ich nur die Zunderschachtel für den Herd verlegt? Ohne sie bin ich nicht in der Lage, das Feuer in der Küche zu entfachen. Der Schneesturm tobt unaufhörlich weiter. Ich fürchte, bereits den eisigen Griff des Grabes zu spüren ...

Fundort:

Container im Nordosten der 1. Ebene der Wachenden Festung (x 1840 y 600)
[Gebiet 3001]



Geschichte des Eingekerkerten (ID: PLOT01I)

Beschreibung:

Dieses Schriftstück ist offensichtlich wesentlich jüngeren Datums, als die anderen Bücher in der Bibliothek des Tempels.

Die Geschichte des Eingekerkerten:

Auch der, der nur ruhig dasteht und Wache hält, dient!

Das ist die Lektion des Großen Wächters, Helm mit dem Wachsamem Auge.

Lasst die Ereignisse, die sich in diesem vergessenen Tempel zugetragen haben, als Beispiel für all jene dienen, die dem Wachsamem dienen. Unter dieser geheiligten Erde ist der Avatar des Wächters großem Bösen entgegengetreten, einem Prinz der Niederen Ebenen.

Durch seine unerschütterliche Beharrlichkeit gelang es Helm, dem Wächter der Götter, seine geheiligte Pflicht zu erfüllen und die Kreatur hier in den Tiefen des Tempels zu binden, auf dass sie nie mehr auf dieser Welt wandeln möge.

Sprecht nicht den Namen des Untiers aus, ihr Ritter des Wachsamem, aber bewacht diesen Ort. Schützt die Siegel, die den Eingekerkerten hier festhalten und bleibt stets wachsam.

Verratet niemals eure Aufgabe und das Vertrauen, das man in euch setzt. Dies ist der Wille Helms.

Fundort:

1. Ebene der Wachenden Festung (x 775 y 1200) [Gebiet 3001]



Glocke (ID: PLOT01H)

Verwendungszweck:

Zur Durchführung des Rituals

Beschreibung:

Diese Glocke ist verrostet und stumpf. Sie gibt jedoch noch immer ein lautes Geräusch von sich, wenn man sie läutet.

Fundort:

Ebene 1 der Wachenden Festung (x450, y1250) [Gebiet 3001]



Hüterstein (ID: PLOT01B)

Verwendungszweck:

Um Zugang zur Wachenden Festung zu erhalten

Beschreibung:

Das Heilige Symbol von Helm gestattet es Euch, die Siegel zu passieren, die den Eingang zur Festung schützen, in welcher der Eingekerkerte eingesperrt ist.

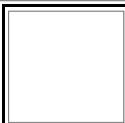


Handgeschriebene Notiz (ID: PLOT01M)

Beschreibung:

Die Notiz ist in einer feinen, fließenden Handschrift gehalten und muss wohl von einem professionellen Schreiber verfasst worden sein:

Leider konnte sich der alte Priester bei der heutigen Messe nicht daran erinnern, welchen Abschnitt er aus der Heiligen Schrift vorlesen sollte. Sein nobler Geist ist noch immer willens, aber sein alternder Verstand lässt ihn in dieser schweren Stunde im Stich. Vielleicht reicht es ja aus, die Nummer des Kapitels und des Verses diskret in den Ärmel seiner zeremoniellen Robe zu sticken, um ihm in Zukunft eine derartige Blamage zu ersparen.



Heiliges Buch (ID: PLOT01G)

Verwendungszweck:

Zur Durchführung des Rituals

Beschreibung:

Das Buch in Euren Händen enthält zahlreiche Psalme, die in Kapitel und Verse gegliedert sind. Alle preisen sie einen seit langer Zeit vergessenen Gott.



Helms Schriftrolle (ID: PLOT01Q)

Verwendungszweck:

Zur endgültigen Beseitigung des Eingekerkerten.

Beschreibung:

Die Ritualschriftrolle, die Ihr von dem Geist erhalten habt, der einst ein Ritter beim Ritterorden des Wachsamem war, erinnert an die Schriftrolle, die Ihr von Odren erhalten habt. Allerdings hat diese Schriftrolle wesentlich größere Macht.



Illithidenzepter (ID: PLOT04I)

Verwendungszweck:

Um Zugang zum letzten Raum der Gedankenschinderbehausung zu erhalten.

Beschreibung:

Das ist ein Illithidenzepter, das entstanden ist, indem Ihr die beiden Hälften des Zepters vereint habt. Ihr müsst jetzt nur noch die Tür finden, die damit geöffnet werden kann.

Fundort:

Wird zusammengesetzt aus den 2 Illithidenzepterteilen.



Illithidzepter Teil 1 (ID: PLOT04G)

Verwendungszweck:

Um Zugang zum letzten Raum der Gedankenschinderbehausung zu erhalten.

Beschreibung:

Das ist eine Hälfte eines bizarren Schlüssels der Illithiden, der an ein Zepter erinnert. Das Schloss, das dieser Schlüssel sperrt, muss wahrlich etwas Wertvolles schützen, wenn die Gedankenschinder sich die Mühe gemacht haben, den Schlüssel in zwei Teile zu trennen.

Fundort:

Illithid im Norden der Gedankenschinderhöhle innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung. [Gebiet 3021]



Illithidzepter Teil 2 (ID: PLOT04H)

Verwendungszweck:

Um Zugang zum letzten Raum der Gedankenschinderbehausung zu erhalten.

Beschreibung:

Das ist eine Hälfte eines bizarren Schlüssels der Illithiden, der an ein Zepter erinnert. Das Schloss, das dieser Schlüssel sperrt, muss wahrlich etwas Wertvolles schützen, wenn die Gedankenschinder sich die Mühe gemacht haben, den Schlüssel in zwei Teile zu trennen.

Fundort:

Illithid im Südwesten der Gedankenschinderhöhle innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung. [Gebiet 3021]



Ka'rashurs Herz (ID: PLOT02J)

Verwendungszweck:

Für Tahazzar

Beschreibung:

Niemand hat gesagt, dass Dämonenherzen hübsch sind, aber diesen widerwärtigen, breiigen Fleischklumpen, der das Böse förmlich ausstrahlt, hättet Ihr nicht erwartet. Das Organ ist schwer, nass und pulsiert noch immer. Selbst wenn Ihr es tief in Eurem Rucksack verstaut, könnt Ihr das unheimlich klingende Pochen hören. Ihr könnt Euren Impuls, regelmäßig in den Rucksack zu schauen, ob sich das grausige Ding nicht gerade daranmacht, sich zu befreien, nur schwer unterdrücken.

Fundort:

In Ka'rashurs Körper.



Kerze (ID: PLOT01F)

Verwendungszweck:

Zur Durchführung des Rituals

Beschreibung:

Die Kerze riecht stark nach Sandelholz.

Fundort:

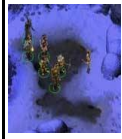
Truhe am Herd der Ebene 1 der Wachenden Festung (x340 y1050) [Gebiet 3001]



Klosterpfortenschlüssel (ID: PLOT17A)

Beschreibung:

Dieser Schlüssel öffnet das vordere Eingangstor zu Balthasars Kloster.



Kristallschlüssel (ID: PLOT04D)

Verwendungszweck:

Zur Zerstörung der Glasscheibe von Lum's Maschine

Beschreibung:

Dieser aufwendig verzierte Hammer ist zu grazil, um als Werkzeug verwendet zu werden, außer natürlich, er verfügt über magische Fähigkeiten.

Fundort:

Linker Tresor bei den zwei Minotauern auf der 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3017]



Lazarus' Schriftrolle: Teleportieren (ID: PLOT18A)

Beschreibung:

Diese Schriftrolle enthält einen einfachen Teleportationszauber, der einmal eingesetzt werden kann. Er würde es jemandem ermöglichen, aus Saradush zu teleportieren, wären da nicht die magischen Barrieren, die durch Yaga-Shuras Magier errichtet wurden. Würde man die Schriftrolle unter diesen Umständen verwenden, wäre das sicherlich tödlich.



Lazarus' Zauberbuch (ID: PLOT18B)

Beschreibung:

Dieses durch starke Zauber geschützte Zauberbuch gehört Lazarus Librarius. Er würde sich vermutlich sehr freuen, wenn er es zurückerhält.



Luftzepter (ID: PLOT03A)

Verwendungszweck:

Um den Vielfarbigen Dämonen zu befreien

Beschreibung:

Dieser goldene Zepterschlüssel aus dem Elementarraum der Luft ist mit Einlegearbeiten aus Bernstein und gelben Edelsteinen geschmückt. Er öffnet die Südtür des Luftraums und die Nordtür des Giftraums.

Fundort:

Luftelementar im Ventilatorraum der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]



Nachricht (ID: PLOT16B)

Beschreibung:

Dieser Brief ist in eleganter Handschrift gehalten:

'Mein getreuer General, Jamis!

Ich bitte Euch mit großer Hast zu marschieren und die Bhaalbrut Pandur abzufangen, bevor er noch mehr Schaden anrichten kann. Unabhängig davon, ob er wirklich dafür verantwortlich gewesen ist, was sich in Saradush zugetragen habt, können wir nicht zulassen, dass er so weitermacht. Wir haben auch nicht die Zeit für eine ordentliche Gerichtsverhandlung, sollte es uns gelingen, er gefangenzunehmen.

Unsere anderen Streitkräfte bemühen sich, die Ausschreitungen in Myratma einzudämmen und diejenigen, die unsere Stunde der Schwäche ausnutzen wollen, von unseren Grenzen fern zu halten. Ihr seid unsere einzige Hoffnung Pandur aufzuhalten. Setzt jedes Mittel ein, das notwendig ist ... und passt auf Euch auf, alter Freund!

Mögen die Götter uns allen beistehen!

Die königliche Monarchin Ziranda Rhindaun.'



Notiz aus der Eisbibliothek (ID: PLOT03I)

Beschreibung:

Diese Notiz ist durch eine dünne Schicht magisches Eis geschützt und erstaunlich gut lesbar:

Die anderen weigern sich, meinem Beitrag zu diesem Projekt die notwendige Anerkennung zu zollen! Wenn der Dämon die Gestalt eines geflügelten, roten Untiers annimmt, ist er durch meine mächtige Wintermagie verletztlich. Dennoch beharren meine 'Gefährten' auf der Meinung, dass ihre Magie mächtiger als die meinige ist.

Der Flammenmagier mit seinem 'unbesiegbaren' Diener ist natürlich am schlimmsten! Ich habe jedoch das Geheimnis entdeckt, wie man seinen Riesen, der ihm so viel bedeutet, zerstören kann! Die Feuerelementare sind der Schlüssel. Wenn man sie ausschaltet, wird er verwundbar! Ich werde die vier Elementare in mein eisiges Labor locken und sie hier in meinem gefrorenen Reich zerstören. Dadurch werden ihre Geister in den Eiskristallen gefangen. So können sie nicht in der Lavagrube wiedergeboren werden, in der sie sonst in einem ewigen Kreislauf neu auftauchen!

Fundort:

2. Ebene der Wachenden Festung (x1000 y2110) [Gebiet 3016]



Notiz aus der Feuerbibliothek (ID: PLOT03G)

Beschreibung:

Diese Notiz ist geschwärzt und verbrannt. Man kann nur noch ein paar Bruchstücke des Textes entziffern:

... Gefährten sind sture Idioten ... Dämon praktisch immun gegen körperlichen Schaden ... verwandelt er sich jedoch in seine Eisform ,ist er durch Flammen und Feuer verwundbar ... den aufgeblasenen Luftmagier und seine lächerlichen Diener zerstören ... mein Riese ist unbesiegbar!

Fundort:

2. Ebene der Wachenden Festung (x1370 y870) [Gebiet 3016]



Notiz aus der Luftbibliothek (ID: PLOT03F)

Beschreibung:

Viele der Worte auf diesen verstreuten Pergamenten sind im Verlauf der Jahrhunderte verblasst.

... Macht meiner elektrischen Verzauberungen ... unser gefangenes Haustier ... die Gestalt des grünen Schleimriesen ist durch Elektrizität verwundbar ...

Nur der letzte Eintrag lässt sich noch vollständig entziffern:

Ich habe endlich eine Möglichkeit entdeckt, wie ich diese tragische, in Schleim vernarrte Entschuldigung für einen Magier ausrotten könnte. Wenn ich meinen Ventilator auf die höchste Stufe stelle, während die südwestliche Tür zu seiner Giftküche offen steht, dann wird der Giftnebel aus dem Labor geblasen.

Dadurch werden seine Gifttierchen verwundbar.

Ich muss daran denken, diese Schleimpfüßen mit Blitzen zu bearbeiten, wenn ich nicht will, dass sich bald Tausende davon hier herumtreiben.

Bald werde ich meinen Plan umsetzen, und mich von seiner ätzenden Gegenwart für immer befreien!

Fundort:

2. Ebene der Wachenden Festung (x3000 y900) [Gebiet 3016]



Notiz aus der Schleimbibliothek (ID: PLOT03H)

Beschreibung:

Die Tinte ist in dem Tagebuch über die Seiten gelaufen. Zahlreiche Seiten sind förmlich von Tinte durchweicht. Viele der Worte sind völlig unleserlich:

... Kräfte, die wir nicht verstehen ... meine eigene Forschung konzentrieren ... Säure und Gift sind gegen seine Luftinkarnation wirksam ...

Der untere Bereich der letzten Seite ist beinahe vollständig lesbar:

... einen Weg gefunden, das kaltherzige Monster zu vernichten. Wenn ich den Ventilator des Luftmagiers hochfahre und alle Türen zwischen dem Ventilatorraum, meinem Labor und dem kalten Raum des Eismagiers öffne, wird der Wind meine giftigen Dämpfe hinunter zu den Schergen des Eismagiers blasen. Sobald sie von dem Giftgas berührt werden, werden sie verseucht und verwundbar sein. Dieser schneeblinde Narr wird gar nicht wissen, wie ihm geschieht. Ich kann dann die Türen schließen, den Ventilator wieder auf die niedrige Einstellung schalten. Das Gas wird dann in mein giftiges Labor zurücktreiben. Auf diesem Weg geschieht meinen eigenen wertvollen Tierchen nichts.

Fundort:

2. Ebene der Wachenden Festung (x3225 y2120) [Gebiet 3016]



Portalschlüssel (ID: PLOT03E)

Beschreibung:

Ihr nehmt an, dass Ihr mit diesem Schlüssel, den Ihr aus dem Körper des vielfarbigen Dämons geholt habt, in das nächste Stockwerk des Verlieses gelangen könnt.

Fundort:

Vielfarbiger Dämon auf der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]



Ritualschriftrolle (ID: PLOT01A)

Verwendungszweck:

Zur Anwendung auf den Eingekerkerten

Beschreibung:

Das ist die Schriftrolle, die Euch vom Ritterorden des Wachsamens zur Verfügung gestellt wurde, um die Siegel zu erneuern, die den Eingekerkerten in der Festung halten.



Rotes Öl (ID: PLOT04B)

Verwendungszweck:

Um die Fackeln im Westen der 4. Ebene der Wachenden Festung zu entzünden

Beschreibung:

Wenn man über den korrekten Zunder verfügt, lässt diese Flüssigkeit eine Fackel leuchtend rot brennen.

Fundort:

Rotes Becken (x1200 y1000) in der Gedankenschinderhöhle innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3021]



Schädel des Kriegers (ID: PLOT05D)

Beschreibung:

Der Schädel des Ewigen Kriegers ist von einer starken Aura der Reinheit und Tugend umgeben.

Fundort:

Grüner Drache auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3024]



Schicksalskarten (ID: PLOT02H)

Beschreibung:

Schicksalskarten

Die Karten in diesem Kartenspiel bestehen aus Metall. Jede Karte ist mit einem andern Bild geschmückt. Die Karten glänzen förmlich vor magischer Energie. Jeder Satz Schicksalskarten unterscheidet sich zwar leicht von allen anderen Schicksalskarten, doch ist jedes dieser Artefakte äußerst mächtig und sollte nicht leichtfertig eingesetzt werden. Welche Auswirkungen die Schicksalskarten in Euren Händen haben, könnt Ihr nur erfahren, indem Ihr eine aus dem Kartenstapel zieht. Sobald eine Karte gezogen wurde, sind ihre Auswirkungen irreversibel. Man sagt, dass man aus jedem Satz Schicksalskarten immer nur eine gewisse Menge Karten ziehen kann, bevor es verschwindet und an einem völlig anderen Ort in den Ebenen wieder auftaucht. Aus welchem Grund das geschieht, ist völlig unbekannt.

Fundort:

Aesgareth auf der 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3015]



Schlüssel (ID: PLOT01O)

Beschreibung:

Der Schlüssel ist besonders hochwertig und aufwendig verziert.

Fundort:

1. Ebene der Wachenden Festung (x 2610 y 1485) [Gebiet 3001]



Schlüssel (ID: PLOT03K)

Beschreibung:

Dieser Schlüssel passt vermutlich zur nordöstlichen Tür in der Schleimbibliothek.



Schlüssel des Geistes (ID: PLOT05C)

Beschreibung:

Auf diesem Schlüssel ist das Wort 'GEIST' eingraviert.



Schlüssel des Herzens (ID: PLOT05A)

Beschreibung:

Auf diesem Schlüssel ist das Wort 'MUT' eingraviert.

Fundort:

Geisterhafte Erscheinung auf der 5. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3019]



Schlüssel des Verstands (ID: PLOT05B)

Beschreibung:

Auf diesem Schlüssel ist das Wort 'WEISHEIT' eingraviert.



Schleimzepter (ID: PLOT03C)

Verwendungszweck:

Um den Vielfarbigen Dämonen zu befreien

Beschreibung:

Dieser Aquamarin-Zepterschlüssel aus dem Elementarraum des Schleims ist mit Einlegearbeiten aus Smaragden und Türkisen geschmückt. Er öffnet die Osttür im Eisraum.

Fundort:

Schleim auf der 2. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3016]



Schutzstein (ID: PLOT01J)

Beschreibung:

Dieser Stein wirkt so, als ob man ihn in zwei Hälften gespalten hätte. Auf dem Stein befindet sich eine Inschrift:

Zwei Türme, um das Grabmal auf ewig zu bewachen,

Zweifacher Schutz, um den Raum jetzt zu betreten.

Fundort:

1. Ebene der Wachenden Festung (x 2240 y 920) [Gebiet 3001]



Schutzstein (ID: PLOT01K)

Beschreibung:

Dieser Stein wirkt so, als ob man ihn in zwei Hälften gespalten hätte. Auf ihm befindet sich die Darstellung eines Golems.

Fundort:

1. Ebene der Wachenden Festung (x 2775 y 1210) [Gebiet 3001]



Steckbrief (ID: PLOT16A)

Beschreibung:

Dieses Schriftstück scheint ein offizieller Steckbrief zu sein, der vom Königshaus von Tethyr unterzeichnet wurde. Es werden 100.000 Goldmünzen Belohnung für den Kopf von Pandur angeboten. In dem Dokument wird betont, dass zwar die ganze Bhaalbrut äußerst gefährlich ist, aber dass vor allem Pandur für die Zerstörung von Saradush und für die zahlreichen Toten dort und an vielen anderen Orten verantwortlich zu machen ist. Am Ende des Steckbriefes findet sich eine kurze, aber relativ gute Beschreibung, anhand derer man Pandur zweifelsfrei identifizieren kann.



Strahlendes Zepter (ID: PLOT02A)

Verwendungszweck:

Zum Auffüllen

Beschreibung:

Das Zepter sieht leider nicht mehr besonders beeindruckend aus, da drei Edelsteine aus ihren Fassungen an der Spitze gebrochen wurden. Wenn man alle drei fehlenden Edelsteine finden würde, könnte man das Zepter wieder herstellen.

Fundort:

Zelt (x 615 y 630) auf der 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3011]



Strahlendes Zepter (ID: PLOT02B)

Verwendungszweck:

Zum Verlassen der 2. Ebene der Wachenden Festung

Beschreibung:

Jetzt, da die Edelsteine wieder in das Zepter eingesetzt wurden, könnt Ihr verstehen, wie es seinen Namen erlangt hat. Jeder der Edelsteine strahlt ein helles Licht aus. Zusammen tauchen sie das Zepter in einen wahren Regenbogen aus Farben.



Tagebuch (ID: PLOT02G)

Beschreibung:

Ihr haltet das zerfledderte, alte Tagebuch eines Abenteurers namen Sir Kalthorine ut Wistan in den Händen. Die Seiten sind vergilbt und wurden durch klauenbewehrte Füße beschädigt. Verschiedene Abschnitte sind allerdings noch immer lesbar. Sir Kalthorine beschreibt, wie gefährlich es ist, an den Dämonen und Teufeln in diesem Stockwerk vorbeizukommen. Er erwähnt vor allem die 'Zonen toter Magie' in den blauen Räumen und die 'Zonen Unbändiger Magie' in den roten Räumen. Er erklärt auch, dass er das Strahlende Zepter schon fast vervollständigt hat. Eine Anmerkung über die Portale erregt Eure Aufmerksamkeit: Sir Kalthorine findet die Tatsache, dass man nicht an der gleichen Stelle landet, wenn man durch ein Portal geht, durch das man gerade gekommen ist, äußerst bemerkenswert und spekuliert, ob dies nicht der Schlüssel wäre, seinen Weg durch das Labyrinth zu finden. Sonst lässt sich Sir Kalthorine nur noch langwierig darüber aus, wie angewidert er über den 'Verrat' durch den Ritterorden des Wachsamens ist und dass der Ritterorden an seiner Notlage schuld sei. Leider erklärt er nicht, wie dieser Verrat denn nun genau ausgesehen hat. Das alles ist äußerst seltsam, weil das Tagebuch doch mindestens ein halbes Jahrhundert alt sein muss.



Tagebuch des Verrückten (ID: PLOT02F)

Beschreibung:

Dieses Tagebuch ist ziemlich dick und enthält auch zahlreiche Einträge. Am Anfang sind sie noch in gut verständlichem Elfisch gehalten. Sie erzählen von den Schrecken des Schreibers, dass er hier in diesem Labyrinth gefangen ist und wie frustriert er ist, dass man nicht einmal, wenn man durch ein Portal schreitet, durch das man eben gekommen ist, wieder am Ausgangsort landet. Der Schreiber ist offensichtlich depressiv und hat Schuldgefühle, weil er seine toten Gefährten verlassen hat. Seine Schrift und sein Geisteszustand verschlechtert sich zusehend ... bis sie zu wirrem Gekritzel verkommt. Er schreibt endlos über irgendwelche Dämonen. Über zahlreiche Seiten zieht sich das Wort 'Yakmann' kreuz und quer.

Nur einmal wird das wirre Geschreibsel durch einen halbwegs gut lesbaren Abschnitt unterbrochen. Bei diesem Abschnitt könnte es sich um eine Richtungsbeschreibung handeln. Vielleicht ist es aber auch nicht mehr, als die Worte eines Verrückten:

'Ich stehe im Raum, der den Weg zeigt,
und ich muss weg von hier.
Ich fliehe in Richtung der aufgehenden Sonne,
zur Säule aus Stein, die sich in der Nähe befindet.
Von dort setze ich meinen Weg fort, wie ich ihn begonnen habe,
und spreche mit dem Dämonen.
Er fordert mich auf, nach Süden zu reisen,
zu laufen und nicht schwach zu sein.
Nach Süden, bis ich den Obelisk finde,
der auf allen Seiten von Runen überzogen ist.
Die untergehende Sonne zieht mich weiter,
in ihre feuerrote Umarmung.
Von dort fliehe ich in die Kälte des Nordens,
und lege mich zu Füßen des Baumes nieder.
Aber selbst dort ruft noch der Norden,
denn im Norden bin ich frei.'

Fundort:

Zelt (x 615 y 630) auf der 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3011]



Tagebuch von Carstons Lehrling (ID: PLOT04E)

Beschreibung:

Das scheint die einzige Seite zu sein, welche die Zerstörung des Tagebuchs überlebt hat:

Carston ist dafür verantwortlich, dass ich an diesem höllischen Ort gefangen bin. Ich verfluche ihn täglich dafür. Mein einziger Trost ist es, dass mein alter Meister selbst den Glaskäfig nicht verlassen kann, in dem er gefangen ist. Ich habe den Kristallschlägel verborgen, damit ihn niemals jemand verwenden kann, um sechsmal gegen das Glockenbehältnis zu schlagen und Carston zu befreien. Möge er doch dort drinnen auf ewig gefangen bleiben!

Fundort:

Githyankihäuptling in der Githyankibehausung innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3022



Tahazzars Herz (ID: PLOT02I)

Verwendungszweck:

Für Ka'rashur

Beschreibung:

Niemand hat gesagt, dass Dämonenherzen hübsch sind, aber diesen widerwärtigen, breiigen Fleischklumpen, der das Böse förmlich ausstrahlt, hättet Ihr nicht erwartet. Das Organ ist schwer, nass und pulsiert noch immer. Selbst wenn Ihr es tief in Eurem Rucksack verstaut, könnt Ihr das unheimlich klingende Pochen hören. Ihr könnt Euren Impuls, regelmäßig in den Rucksack zu schauen, ob sich das grausige Ding nicht gerade daranmacht, sich zu befreien, nur schwer unterdrücken.

Fundort:

In Tahazzars Körper.



Violettes Öl (ID: PLOT04C)

Verwendungszweck:

Um die Fackeln im Westen der 4. Ebene der Wachenden Festung zu entzünden

Beschreibung:

Wenn man über den korrekten Zunder verfügt, lässt diese Flüssigkeit eine Fackel leuchtend violett brennen.

Fundort:

Violettes Becken (x1550 y1700) in der Githyankibehausung innerhalb 4. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3022]



Zepter-Edelstein (ID: PLOT02C / PLOT02D / PLOT02E)

Verwendungszweck:

Zum Einsetzen in das Strahlende Zepter

Beschreibung:

Dieser Edelstein ist offensichtlich Teil eines wesentlich wertvolleren Schmuckstücks. Offenbar wurde er aus der goldenen Fassung, in der er einst geruht hat, gebrochen.

Fundort:

Aesgareth auf der 3. Ebene der Wachenden Festung [Gebiet 3015]



Zerfleddertes Pergament (ID: PLOT01C / PLOT01D / PLOT01E)

Verwendungszweck:

Zur Durchführung des Rituals

Beschreibung:

Dieses Fragment einer uralten und ziemlich mitgenommenen Schriftrolle ist mit wunderschön verzierten Buchstaben überzogen. Ihr entziffert das Meisterwerk der Kalligrafie wie folgt:

... Und möge die Glocke ein zweites Mal läuten, um den Heiligen zu ehren.

So wie sein Name für immer über das Land hallen wird.

Möge die Ritualkerze erleuchtet werden, um den Heiligen zu ehren.

So wie sein Name auf ewig ein Leuchtfeuer für seine Gläubigen sein wird ...



Zunderschachtel (ID: PLOT01L)

Verwendungszweck:

Zur Durchführung des Rituals


Beschreibung:

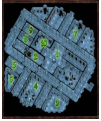
Dieses Set aus Feuerstein und Zunder ist mit einem langen Griff ausgestattet. Man kann es wohl verwenden, um in Öfen, Herden und großen Kaminen Feuer zu machen.

Fundort:

Container im Osten der 1. Ebene der Wachenden Festung (x 1980 y 580)
[Gebiet 3001]

Thron des Bhaal - Umhänge

 Montolios Umhang (ID: CLCK32)	Besonderheit: Der Träger erhält +1 auf alle Rettungswürfe und -2 auf ETW0 mit der Zweithand.
Beschreibung: Ihr haltet hier den legendären Umhang von Montolio DeBrouchee in den Händen. Er war der älteste, blinde Mentor des berühmten dunkelelfischen Waldläufers Drizzt Do'urden. Wie auch sein Schüler war Montolio ein Meister im Kampf mit zwei Klingen.	
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede	

 Verbesserter Schutzumhang +2 (ID: CLCK31)	Besonderheit: Der Träger kann einmal täglich Verbesserte Hast und Erweiterte Unsichtbarkeit wirken. Der Träger erhält +2 auf alle Rettungswürfe.
Beschreibung: Die Fähigkeiten, über die dieser mächtige Umhang verfügt, zeigt, dass Schutz die verschiedensten Formen annehmen kann ... So ist es manchmal auch eine sehr gute Taktik, sich zu verstecken und davonzulaufen, um keinen Schaden zu erleiden.	
Fundort: Siehe Gegenstandsschmiede	



Game Guides

Baldur's Gate

Baldur's Gate 2

Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal

In Vorbereitung

Divine Divinity

Drakensang

Icwind Dale

IWD: Herz des Winters

IWD: Trials of the Luremaster

Icwind Dale 2

Knights of the Old Republic

Neverwinter Nights

NWN: Schatten von Undernzit

NWN: Horden des Unterreichs

Planescape: Torment

Pool of Radiance

The Witcher

D&D History Special