

FORGOTTEN REALMS®

# NEVERWINTER NIGHTS™



OBSIDIAN  
entertainment

AT&T  
ATIARI

# Inhalt

<b>Einführung</b> .....	<b>4</b>
<b>Über dieses Handbuch</b> .....	<b>5</b>
<b>Schnellstart</b> .....	<b>6</b>
ReadMe-Datei .....	6
Systemanforderungen .....	6
Setup und Installation .....	6
Systemkonfiguration .....	6
Neues Spiel .....	6
Speichern und Laden .....	6
<b>Was ist neu in Neverwinter Nights 2</b> .....	<b>7</b>
<b>Dungeons &amp; Dragons-Konzepte</b> .....	<b>7</b>
Würfel .....	8
Charakterklassen .....	8
Attributswerte .....	8
Trefferpunkte .....	9
Rüstung und Rüstungsklasse (RK).....	9
Stufe .....	10
Fertigkeiten .....	10
Talente .....	11
Stufenaufstieg .....	13
Gesinnung .....	13
Grundlagen beim Kampf .....	14
Der Angriffswurf .....	14
Schaden .....	14
Kritische Bedrohungen und Treffer .....	14
Gelegenheitsangriffe .....	14
Rettungswürfe (Rettungen) .....	15
Magie .....	15
<b>Grundlagen von Neverwinter Nights 2</b> .....	<b>17</b>
Charaktererstellung .....	17
Volk und Geschlecht .....	17
Aussehen .....	17
Klasse .....	17
Gesinnung .....	17
Attributswerte .....	17
Hintergrund .....	18
Zusätzliche Anpassungen .....	18
Wie man spielt .....	18
Navigation in der Spielwelt .....	20
Kamerasteuerung .....	20
Interface-Führer .....	37
Charaktermenü .....	20
Gepäckmenü .....	21
Zauberamenü .....	21
Schnellzauberamenü .....	21
Tagebuchmenü .....	22
ESC-Menü .....	22
Allgemeine Interaktionen .....	22
Mehrspieler .....	23
Spielerprofil .....	23
Spieler gegen Spieler .....	24
Lokale und Server-Charaktere .....	24
Charakter wählen .....	24
Charaktere von Spiel zu Spiel verschieben .....	24
Bilden einer Gruppe .....	24
Kommunikation .....	24
Hosten eines Spielservers .....	25
Erstellung von Welten .....	25
<b>Spielerhandbuch</b> .....	<b>26</b>
Volk .....	26
Menschen .....	26

Berührte .....	26
Elfen .....	27
Zwerge .....	27
Gnome .....	28
Halblinge .....	28
Halb-Elfen .....	29
Halb-Orks .....	29
Klasse .....	29
Beschreibungen der Klassenfähigkeiten .....	29
Barbar .....	31
Barde .....	31
Kleriker .....	32
Druide .....	33
Kämpfer .....	33
Mönch .....	34
Paladin .....	35
Waldläufer .....	35
Schurke .....	36
Hexenmeister .....	37
Hexer .....	37
Magier .....	38
Prestigeklassen .....	38
Arkaner Bogenschütze .....	38
Arkaner Betrüger .....	39
Assassine .....	39
Finsterer Streiter .....	40
Gotteskrieger .....	40
Duellant .....	41
Zwergischer Verteidiger .....	41
Mystischer Ritter .....	42
Rasender Berserker .....	42
Harfner-Agent .....	43
Bleicher Meister .....	43
Jünger der Roten Drachen .....	44
Schattendieb von Amn .....	44
Schattentänzer .....	45
Kriegspriester .....	45
Waffenmeister .....	46
Fertigkeiten .....	46
Fertigkeiten anwenden .....	46
Allgemeine Fertigkeiten .....	47
Spezialisierte Fertigkeiten .....	49
Talente .....	50
Gesinnungswechsel .....	54
Kampf .....	55
Ein Ziel wählen .....	55
Interaktion .....	55
Fortbewegung .....	56
Auf dem falschen Fuß erwischt .....	56
Verletzungen und Tod .....	56
Wunden .....	56
Bewusstlosigkeit, Tod und Erholung .....	56
Rasten .....	56
Gefährten .....	57
Beziehungen aufbauen .....	57
Erfahrung von Gefährten .....	57
Gefährten steuern .....	57
Gefährten-KI .....	57
Effekt-Beschreibungen .....	57
Zauber .....	59
Zauber-Beschreibungen .....	59
Zauber-Zusammenfassungen .....	59

Ausrüstung, magische Gegenstände und Schätze .....	70
Herstellung von Gegenständen .....	73
<b>Anhang: Übersichten und Tabellen .....</b>	<b>75</b>
<b>Tastaturbefehle .....</b>	<b>82</b>

## Tabellenübersicht

Attributswert-Modifikatoren .....	9
Attributswerte .....	17
Kamera-Tastaturbefehle .....	20
Kommunikationsbefehle .....	24
Hintergrundmerkmale .....	51
Umgangstalente .....	51
Allgemeine Talente .....	52
Allgemeine Talente – Taktik .....	53
Fertigkeits- und Rettungstalente .....	53
Zauberwirktalente .....	54
Metamagische Talente .....	54
Göttliche Talente .....	54
Talente zur Erschaffung von Gegenständen .....	54
Bewegungsgeschwindigkeit-Mali .....	56
Rüstung und Schilde .....	71
Handwerksfertigkeit-Anforderungen .....	73
Klassenfertigkeitpunkte, TP, Grund-Angriffsbonus (GAB) und Rettungswürfe .....	75
Waffen .....	75
Mali beim Kampf mit zwei Waffen .....	76
Erfahrungs- und stufenabhängige Vorteile .....	76
Fertigkeiten nach Klassen .....	77
Fertigkeiten nach Prestigeklassen .....	77
Barden-Zauber pro Tag und bekannte Zauber .....	78
Kleriker-Zauber pro Tag .....	78
Kleriker-Domänen .....	79
Druiden-Zauber pro Tag .....	80
Mönchsfähigkeiten .....	80
Paladin- und Waldläufer-Zauber pro Tag .....	80
Hexenmeister-Zauber pro Tag und bekannte Zauber .....	81
Bekannte Hexer-Anrufungen .....	81
Magier-Zauber pro Tag .....	81
Tastaturbefehle .....	82

## Einführung

Vielen Dank, dass Sie *Neverwinter Nights 2* gekauft haben! Vor fast zehn Jahren arbeitete ich mit Ray Muzyka, Greg Zeschuk und Trent Oster, alle bei BioWare, zusammen, um das Konzept für das erste *Neverwinter Nights* zu erstellen. Es war spannend, sich ein Spiel vorzustellen, das anders war als *Baldur's Gate*, an dem BioWare damals arbeitete, und anders als *Planescape: Torment*, das ich mit einigen Mitarbeitern von Obsidian entwickelte. Wir wollten das Spielgefühl und die Erstellung von D&D-Abenteuern richtig auf den PC übertragen. Letztendlich hat BioWare mit dem ersten *Neverwinter Nights* erstaunliche Arbeit geleistet, wie man anhand des Lobes und der langlebigen, immer noch florierenden Community sehen kann. Anfang 2004 erhielt Obsidian die Ehre, *Neverwinter Nights* entwickeln zu dürfen. Wir machten uns eifrig daran, herauszufinden, wie das beste Sequel zu einem der beliebtesten Rollenspiele sein sollte. Uns wurde klar, dass das Sequel so nah am Original wie möglich sein muss, also bauten wir auf dem auf, was wir mit *Neverwinter Nights* erreichten, um Ihnen mehr von dem zu liefern, was Sie lieben. Dank der Entwicklerarbeit von Obsidian, der tollen Unterstützung von Atari, Hasbro und Wizards of the Coast ist das Spiel, das Sie in Händen halten, dem Geist des ersten Teils von *Neverwinter* und der beliebten Tradition von *Dungeons & Dragons*® treu geblieben. Es hat eine unglaubliche Kampagne, die von einigen der besten Designern der Spielebranche entworfen wurde. Und natürlich setzen wir das traditionelle Paradies für Modder mit unseren Toolsets fort. Steigen Sie in die tolle Community bei [www.nwn2.com](http://www.nwn2.com) ein und [nwnvault.ign.com](http://nwnvault.ign.com), und Sie erleben die wohl beste Rollenspiel-Erfahrung bisher. Wir können es kaum erwarten zu hören, was Sie von dem Spiel halten, und die unglaublichen Module zu sehen, die die Community – Sie – erstellen.

Viel Spaß, Sie werden kein Fremder bleiben,

Feargus Urquhart  
CEO  
Obsidian Entertainment, Inc.  
[www.obsidianent.com](http://www.obsidianent.com)

Die Hölle war über das Dorf Westhafen hereingebrochen. Asche schwebte wie schwarzer Schnee im Wind, sie stammte von den Feuern, die ins Mondlicht über dem Himmel darüber züngelten. Kriegslaute – Stahl, der auf Stahl traf, das Geschrei und Gejammer der Verwundeten und Sterbenden, das Getöse von freigesetzter Magie – prasselten auf den Magier ein, eine ohrenbetäubende Kakophonie, die an seinem Verstand zerrte und die Konzentration gefährdete, die für seine Kunst notwendig waren. Die Kreaturen des Schattens kamen geballt und unerwartet, doch ihre Taktik war weder die einer besetzenden Armee noch die von brandschatzenden Plünderern. Die Kreaturen waren auf der Suche nach etwas, und der Magier möge verdammt sein, wenn er es ihnen überließe. Plötzlich ebnete der Kampf ab, die Schatten ließen vom Magier ab und wirbelten an die Ränder des Marktplatzes wie Blätter im Herbstwind. Sie warteten auf etwas. Der Magier stahlte sich selbst und wirkte mächtige Schutzzauber. Die Schatten, die die brennenden Gehöfte warfen, tanzten zuckend über das Gras, näherten sich langsam einander an und verschmolzen zu einem tintenschwarzen Becken. Das Schattenbecken erhob sich und wurde zu einer hageren, menschenähnlichen Gestalt, die die Häuser von Westhafen überragte. Die Luft war schwanger von eisalter Bosheit und stank wie eine offene Gruft an einem Wintermorgen nach Leichen, als die Gestalt ihre brennenden Augen dem Magier zuwandte. Als die Kreatur zuschlug, ertönte kein Laut, kein herausfordernder Schrei, kein zischender Atem, nicht einmal der Laut eines umknickenden Grashalms. Eine Klinge aus purem schwarzen Schatten ergoss sich aus den Händen des Riesen, geformt aus dem Nichts der Schattenebene. Die Klinge schoss in einem Bogen auf den Kopf des Magiers zu, schneller als eine Schlange zubbiss, nur um hart auf ein Schwert aus glitzerndem Silber aufzutreffen und abzuprallen. Das Schwert des Magiers schimmerte wie Mondlicht und wogte, als wäre es aus flüssigem Quecksilber. Die Schatten kreischten und zuckten vor dem Licht zurück. Selbst der Riese aus Schatten schien über die Klinge erstaunt zu sein, und der Magier nutzte die Gelegenheit zu einem heftigen Gegenangriff. Purpurne Funken stoben, wo die Klingen aufeinandertrafen, und die Schlacht begann, in der leidenschaftlich tanzendes Silber auf zuckenden Schatten traf. Arkanes Feuer versengte die Nacht, nur um von der absoluten Leere der Form des Schattenriesens absorbiert zu werden. Der Magier und die Kreatur duellierten sich quer über die ganze Breite der verkohlten Überreste der Stadt, keiner von beiden konnte sich durchsetzen. Als die wogende Schlacht sie zum westlichen Rand des Grüns trug, erhob sich ein vereinzelter Laut aus dem Schlachtenlärm, ein hoher, dünner Ton, unverkennbar der Schrei eines Kindes. Einen Herzschlag lang löste sich der Blick des Magiers von seinem Gegner und er blickte über das Chaos des Schlachtfelds, um die Quelle des Schreis ausfindig zu machen. Dort – eine Mutter kauerte mit ihrem Kind hinter einem halb zertrümmerten Schutthaufen, der einst das Heim des Stadtoberhaupts war. Die vor Entsetzen weit aufgerissenen Augen der Mutter trafen in einer stillen Bitte um Hilfe auf die des Magiers. Es war nur ein kurzer Augenblick menschlichen Kontakts inmitten eines tödlichen Duells. Doch er währte zu lange. Die Klinge des Schattenriesen schlug so schnell ein, dass sie den dazwischenliegenden Raum kaum zu durchqueren schien. Der Magier versuchte verzweifelt, sein Schwert zum Parieren hochzureißen, doch seine Aufmerksamkeit war geteilt. Der Kraft durch den Willen des Magiers beraubt begann das Silberschwert zu brechen, gezackte spinnennetzgleiche Linien überzogen seine Oberfläche. Der Magier schickte seine arkane Kraft verzweifelt in das Schwert, doch vergebens. Die Augen des Schattenriesen glommen triumphierend auf, als das Silberschwert in ein Dutzend Stücke zerschellte und sein reines, klares Licht erlosch wie eine ausgeblasene Kerze. In der folgenden Stille hörte man nur das Kind wimmern.

Über dieses Handbuch

Das Handbuch zu *Neverwinter Nights 2* (NWN2) ist in verschiedene Abschnitte unterteilt, damit Sie die gesuchten Informationen schneller finden.

- **Schnellstart:** Sind Sie bereit für das Spiel? Dieser Abschnitt erklärt die wichtigsten Grundlagen, die Sie kennen müssen, um ins Spiel einzusteigen.
- **Was ist neu in Neverwinter Nights 2:** Eine Zusammenfassung der wichtigsten Änderungen am Gameplay verglichen mit dem ersten *Neverwinter Nights*. Wenn Sie zuvor noch kein *Neverwinter Nights* gespielt haben, können Sie diesen Abschnitt überspringen.
- **Dungeons & Dragons-Konzepte:** Sie sind Neuling in Sachen *Dungeons & Dragons*® (D&D®) oder Computer-Rollenspiel? Dieser Abschnitt erklärt die allgemeinen Konzepte dieses umfassenden Spielsystems. Wenn Sie bereits mit D&D 3.0 oder 3.5 vertraut sind, können Sie diesen Teil vermutlich überspringen.
- **Grundlagen von Neverwinter Nights 2:** In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie man einen Charakter erstellt und durch die verschiedenen Interface-Teile des Spiels navigiert.
- **Spielerhandbuch:** Hier finden Sie Details zu den Völkern, Klassen, Fertigkeiten, Talenten und Zaubern aus NWN2 sowie eine Beschreibung der fortgeschritteneren Konzepte, darunter das Kampfsystem – eine Kombination aus Echtzeit- und rundenbasiertem Kampf, das dazu beitrug, dass *Neverwinter Nights* so populär wurde.
- **Anhang:** Übersichten und Tabellen: Eine Zusammenstellung von Tabellen mit Zahlen zur Charaktererstellung, Waffenstatistiken und mehr. Im ganzen Handbuch finden Sie die folgenden Arten von Hinweisen, die Sie durch das Handbuch führen.

#### NWN2-Tipp

Diese Hinweise enthalten Tipps für diejenigen, die noch nicht mit Computer-Rollenspielen oder dem System von *Dungeons & Dragons*® vertraut sind. Es sind in der Regel Vorschläge als Entscheidungshilfen bei der Erstellung des Charakters, den Sie im Spiel spielen werden. Wenn Sie ein fortgeschrittener Spieler sind, können Sie diese Vorschläge getrost ignorieren – eine der tollsten Eigenschaften bei D&D® und *Neverwinter Nights 2* ist es, dass Sie Weg und Bestimmung frei wählen können!

#### D&D® -Hinweis

Diese Hinweise sind für diejenigen, die mit *Dungeons & Dragons*® 3.5 vertraut sind. Sie erklären, was NWN2 von D&D® unterscheidet. Das umfassende und flexible System von *Dungeons & Dragons*® ist hervorragend geeignet für Tischrollenspiele, doch die aktuellen technischen Gegebenheiten machen es schwierig, bestimmte Regeln in einem Computerspiel zu emulieren. In einigen Fällen setzt NWN2 Variationen der Regeln von D&D® ein, um für ein besseres Spielerlebnis auf dem Computer zu sorgen. Diese Variationen wurden in Verbindung mit Wizards of the Coast entwickelt, um sicherzustellen, dass das Flair von *Dungeons & Dragons*® erhalten bleibt.

# Schnellstart

## ReadMe-Datei

*Neverwinter Nights 2* beinhaltet eine ReadMe-Datei, in der die Lizenzvereinbarung sowie aktualisierte Informationen zum Spiel zu sehen sind. Bitte lesen Sie diese Datei, um sich über Änderungen zu informieren, die nach Drucklegung des Handbuchs noch vorgenommen wurden. Um die ReadMe-Datei zu öffnen, klicken Sie in der Windows®-Taskleiste auf 'Start', dann auf 'Programme', dann auf 'Atari' und auf '*Neverwinter Nights 2*' und schließlich auf 'ReadMe.txt'.

## Setup und Installation

1. Starten Sie Windows® XP und beenden Sie alle anderen Anwendungen.
  2. Legen Sie die Disc 1 von *Neverwinter Nights 2* in Ihr DVD-Laufwerk.
  3. Ist die Autoplay-Funktion aktiviert, sollte der Titelbildschirm erscheinen. Klicken Sie auf den Button 'Installieren'. Ist die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert, klicken Sie auf den Start-Button in der Taskleiste von Windows® und dann auf 'Ausführen'. Geben Sie 'D:\Setup' ein und klicken Sie auf 'OK'. Wenn Ihr DVD-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben als D hat, ersetzen Sie ihn entsprechend.
  4. Folgen Sie den weiteren Bildschirmanweisungen, um die Installation von *Neverwinter Nights 2* abzuschließen.
  5. Am Ende der Installation haben Sie die Wahl, ob Sie die ReadMe-Datei lesen oder das Spiel starten möchten.
- Hinweis: Zum Spielen muss die Disc 1 von *Neverwinter Nights 2* in Ihr DVD-Laufwerk eingelegt sein.

## Installation von DirectX®

Um die DVD-ROM von *Neverwinter Nights 2* starten zu können, ist DirectX® 9.0c oder eine aktuellere Version erforderlich. Haben Sie DirectX® 9.0c noch nicht installiert, klicken Sie auf 'Ja', um die Lizenzvereinbarung von DirectX® 9.0c zu akzeptieren. Damit starten Sie das Installationsprogramm von DirectX® 9.0c.

## Systemkonfiguration

Das Konfigurations-Hilfsprogramm von *Neverwinter Nights 2*, nwconfig, startet automatisch, wenn Sie *Neverwinter Nights 2* zum ersten Mal spielen. Es ist auch über das Startprogramm des Spiels aufrufbar, indem Sie auf 'Konfiguration' klicken. Das Hilfsprogramm ermittelt Ihre aktuelle Hardware und die 3D-Software-Einstellungen und empfiehlt eine optimale Konfiguration für das Spiel auf Ihrem System. Wenn das Hilfsprogramm das erste Mal gestartet wird, überprüft es automatisch, ob Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt, um *Neverwinter Nights 2* spielen zu können. Sie können die Konfigurationseinstellungen so anpassen, wie Sie es für Ihr System am passendsten halten. Sie müssen alle vorgenommenen Anzeige-Änderungen testen, bevor Sie die Änderungen speichern können.

## Neues Spiel

Klicken Sie im Hauptmenü auf 'Neues Spiel' und wählen Sie 'Neue Kampagne starten' und dann '*Neverwinter Nights 2*-Kampagne', um das offizielle Spiel zu starten. Wenn Sie andere Abenteuer installiert haben, sehen Sie diese entlang der Abenteuer-Einträge im Hauptmenü aufgelistet. Der nächste Schritt ist die Erstellung eines Charakters oder die Wahl eines bestehenden Charakters. Wenn Sie darauf brennen, ins Spiel zu kommen, klicken Sie auf 'Charakter wählen'. Wenn Sie die absolute Kontrolle bei der Erstellung Ihres Charakters haben möchten, klicken Sie auf 'Neuer Charakter'.

## Speichern und Laden

Um das Spiel zu speichern, öffnen Sie das ESC-Menü, indem Sie die Esc-Taste drücken. Klicken Sie auf 'Spiel speichern' und wählen Sie einen Speicherplatz. Klicken Sie dann unten rechts auf 'Spiel speichern' und geben Sie einen Namen für den Spielstand ein. Sie können das Spiel auch mit der Taste F12 schnellspeichern, der Fortschritt wird dann als 'Quicksave' gespeichert.

Um ein Spiel zu laden, öffnen Sie das ESC-Menü und klicken Sie auf 'Spiel laden' oder wählen Sie 'Spiel laden' im Hauptmenü. Wählen Sie einen Spielstand aus der Liste und klicken Sie auf 'Spiel laden', um ihn zu laden. Sie können einen Charakter jederzeit speichern, indem Sie das Optionsmenü öffnen und auf 'Charakter exportieren' klicken. Das Spiel speichert dann einen Schnappschuss Ihres Charakters mit der aktuellen Ausrüstung, den Sie dann in anderen Abenteuern laden können.

## WAS IST NEU IN NEVERWINTER NIGHTS 2?

Seit der Veröffentlichung von *Neverwinter Nights* sind mehrere Jahre vergangen und es hat sich allerhand geändert. Sie werden sofort die erheblich verbesserte Grafik bemerken, einen neuen epischen Handlungsstrang und zahlreiche weitere Verbesserungen. In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Gameplay-Unterschiede zwischen *Neverwinter Nights* und *Neverwinter Nights 2* erläutert.

### Dungeons & Dragons 3.5

*Neverwinter Nights 2* setzt die neuen Regeln von *Dungeons & Dragons 3.5* ein. Bitte achten Sie genau auf die Einzelheiten, vor allem, wenn Sie *Dungeons & Dragons 3.0* gespielt haben, die Regeln von 3.5 aber neu für Sie sind.

### Neue Völker

Wir haben mehrere neue Völker aus ganz Faerûn als spielbare Option hinzugefügt. Die meisten davon sind Völker mit Stufen-Anpassungen, was bedeutet, dass Ihre Attribute hoch genug sind, dass Charaktere dieser Völker etwas langsamer aufsteigen. Zusätzlich zu den Standardvölkern aus *Neverwinter Nights* können Sie jetzt aus folgenden Völkern wählen: Sonnenelfen, Waldelfen, Drow (Dunkeelfen), Goldzwerg, Duergar (Grauzwerg), Svirfneblins (Tiefengnome), Tieflinge, Aasimare, und Standhafte Halblinge.

### Neue Prestigeklassen

Im Add-On *Schatten von Undernzit* wurden Prestigeklassen eingeführt, in *Neverwinter Nights 2* kommen mehr dieser fortschrittlicheren Charakterklassen hinzu. Ihr Charakter kann nun ein arkaner Betrüger, Duellant, mystischer Ritter, rasender Berserker, Schattendieb von Amn oder Kriegspriester sein. Die Anzahl der Klassen, die jeder Charakter einnehmen kann, wurde auf vier erhöht, um für erweiterte Kombinationen und Einstellungsmöglichkeiten zu sorgen.

### Gruppe mit vier Mitgliedern

In *Neverwinter Nights* konnten Sie nur einen Gefährten dabei haben, Beim Add-On *Horden des Unterreichs* kam ein weiterer hinzu. In *NWN2* haben Sie jetzt eine klassische Gruppe mit vier Mitgliedern.

### Erschaffung von Gegenständen

*Neverwinter Nights 2* bietet ein komplett neues System zur Erschaffung von Gegenständen. Um Waffen und Rüstung sowie magische und alchemistische Objekte herzustellen, müssen Sie zuerst das richtige Rezept erlernen. Sie müssen es entweder finden oder durch Experimentieren herausfinden. Wenn Ihre Fähigkeiten ausreichen, den Gegenstand zu erschaffen, haben Sie automatisch Erfolg dabei – es gibt keine Zufallswürfe. Magische Gegenstände schließlich werden zum Teil aus Essenzen gemacht, die aus Monsterteilen destilliert werden, die Sie von Gegnern bekommen. (Keine Änderungen gibt es bei der Erstellung von Tränken, Schriftrollen und Zauberstäben.)

### Verbesserungen am Interface

In *NWN2* werden Sie eine Menge Verbesserungen am Interface bemerken. Durch neue, kontextabhängige Klappmenüs, die die Kreismenüs ersetzen, sind alle Aktionen mit 2 Klicks erreichbar. Mit einer neuen Modusleiste können Sie Modi wie Verstoßenheit, Heftiger Angriff und andere problemlos ein- und ausschalten.

### Festung

Während Ihrer Abenteuer in *Neverwinter Nights 2* errichten Sie irgendwann Ihre eigene Festung. Diese Operationsbasis kann durch Konstruktionen verbessert und mit Leuten bevölkert werden, die Sie überreden, sich Ihrer Sache anzuschließen. Ihre Festung bietet Ihnen zahlreiche Vorteile und ist ein Beweis dessen, was Sie erreicht haben.

### Toolset-Verbesserungen

In *Neverwinter Nights 2* ist es, dank der vielen Verbesserungen am Toolset, leichter denn je, Module zu erstellen. Durch mehr Einstellungsmöglichkeiten und Features wie Skriptparameter haben Sie mehr Möglichkeiten als je zuvor beim Erstellen von Welten und Szenarios.

### Einfluss auf Gefährten

Ein wichtiger Bestandteil von *Neverwinter Nights* waren die detaillierten und faszinierenden Beziehungen, die Sie zu Ihren Gefährten entwickeln konnten. In *Neverwinter Nights 2* haben wir dieses Feature noch weiter ausgebaut. Wie Sie sich im Spiel und Ihren Gefährten gegenüber verhalten wirkt sich auf deren Loyalität Ihnen gegenüber und auf den Verlauf der Handlung aus.

## Dungeons & Dragons-Konzepte

In diesem Abschnitt werden einige grundlegende Begriffe aus dem Dungeons & Dragons-(D&D) Rollenspieluniversum erklärt. Wenn Sie im Spiel oder im Handbuch auf Begriffe stoßen, die Ihnen nicht klar sind, ist hier ein guter Ort, um nach Antworten zu suchen.

#### D&D-Hinweis

Wenn Sie schon Dungeons & Dragons oder ein anderes Computerspiel, das auf D&D basiert, gespielt haben, müssen Sie diesen Abschnitt des Handbuchs vermutlich nicht lesen.



## Würfel

Würfel sind ein wichtiger Bestandteil der Tischrollenspiel-Version von Dungeons & Dragons. Mit ihnen werden Zufallszahlen ermittelt, die den Ausgang vieler Ereignisse im Spiel bestimmen, zum Beispiel, ob Sie die schuppige Haut eines Drachen durchdringen oder seinem Feueratem ausweichen können. In NWN2 übernehmen computergenerierte Zufallszahlen diese Rolle, es werden jedoch die gleiche Art "Würfel" verwendet. "W6" steht beispielsweise für einen sechsseitigen Würfel, wie man ihn in *Monopoly*® und *Yahtzee*® benutzt. Steht vor dem W noch eine Zahl, zeigt dies an, wie viele Würfel geworfen werden. "3W6" bedeutet also, dass drei sechsseitige Würfel geworfen werden, wobei Ergebnisse zwischen 3 und 18 möglich sind. Der gebräuchlichste Würfel in D&D ist wohl ein W20, also ein zwanzigseitiger Würfel mit den Zahlen von 1 bis 20. Ein W20 wird für den Angriff auf Gegner (den *Angriffswurf*) eingesetzt, beim Einsatz von Fertigkeiten wie Schlösser öffnen (ein *Fertigkeitwurf*) und bei der Abwehr von Zaubern (ein *Rettungswurf*, kurz Rettung). Diese Konzepte werden unten genauer erläutert.

## Charakterklassen

Ihre Charakterklasse, oft nur Klasse genannt, ist Ihr Beruf oder Ihre Berufung. Sie bestimmt, wozu Sie fähig sind – in Sachen Ausbildung im Kampf, magische Fähigkeiten und Fertigkeiten. Die Charakterklassen von Dungeons & Dragons® eignen sich für die meisten Charakterkonzepte. Beispielsweise geben sowohl Waldläufer als auch Kämpfer hervorragende Bogenschützen ab. Paladine und Kleriker sind beide geschickt bei der Jagd nach untoten Monstern wie Zombies oder Vampiren.

### Kampfklassen

In NWN2 werden diese sechs Klassen anhand Ihrer Fertigkeiten im Kampf identifiziert. Einige Klassen haben geringe Zauber- oder zauberähnliche Fertigkeiten, sind aber mehr auf den körperlichen Kampf ausgelegt.

- **Barbar:** Ein wilder Krieger, der von Raserei und Instinkt geleitet wird.
- **Kämpfer:** Ein Krieger mit unerreichten Waffenfertigkeiten.
- **Mönch:** Ein Meister der Kampfkunst und exotischer Kräfte.
- **Paladin:** Ein Held der Gerechtigkeit, gestärkt durch eine Reihe göttlicher Kräfte.
- **Waldläufer:** Ein verschlagener, geschickter Krieger aus der Wildnis.
- **Schurke:** Ein geschickter Kundschafter und Spion, der auf Verstoßenheit setzt.

### Zauberklassen

Diese sechs Klassen sind alle in der Lage, Magie einzusetzen, wenn Sie Ihre Karriere als Abenteurer beginnen. Sie haben alle zumindest minimale Fähigkeiten für den körperlichen Kampf.

- **Barde:** Ein Künstler und Alleskönner, dessen Musik Magie bewirkt.
- **Kleriker:** Ein Meister der göttlichen Magie und auch ein fähiger Krieger.
- **Druide:** Einer, der Energie aus der Natur zieht.
- **Hexenmeister:** Ein Zauberwirker mit angeborenen magischen Fertigkeiten.
- **Hexer:** Ein Zauberwirker, der sich mit den dunklen, übernatürlichen Kräften verbunden hat.
- **Magier:** Ein in den arkanen Künsten ausgebildeter Zauberwirker.

### Prestigeklassen

Prestigeklassen können nicht durch einen neuen Charakter gewählt werden. Sie sind fortgeschrittene Berufe, die eine fundierte Ausbildung und Vorbereitung erfordern, um sie zu meistern. Sie werden sich im Verlauf Ihrer Karriere vermutlich mindestens einer Prestigeklasse anschließen.

## Attributswerte

Die grundlegenden körperlichen und geistigen Eigenschaften Ihres Charakters sind in sechs Attributswerte untergliedert. Diese wirken sich auf Ihre Eignung im Kampf, beim Anwenden von Magie und andere Aspekte des Gameplays aus. Fertigkeiten, die von diesen Attributen abhängen, ändern sich je nach Wert des Attributs. Attributswerte schwanken in der Regel zwischen Werten von 8 bis 18, wobei ein Wert von 10 oder 11 als durchschnittlich für Menschen gilt.

**NWN2-Tipp**  
Wenn Sie bei der Erstellung Ihres Charakters nicht sicher sind, auf welche Attribute Sie sich konzentrieren sollen, klicken Sie auf den Button 'Empfohlen', um zu sehen, was das Spiel vorschlägt.

Jede Klasse hat verschiedene Attributswerte, die sehr wichtig für sie sind, Sie sollten also auf Ihre Klasse achten, wenn Sie Ihre Attribute festlegen. Jeder Charakter sollte einen hohen Attributswert in mindestens einem der Kernattribute seiner Klasse haben. Ein Paladin sollte beispielsweise ein Charisma von 12 haben, um von den Klassenfähigkeiten profitieren zu können, ein Magier sollte einen hohen Intelligenzwert haben, wenn er hochstufige Zauber wirken will.

- **Stärke (STR):** Stärke gibt die Muskeln und Körperkraft an. Dieses Attribut ist besonders wichtig für Nahkampf-Krieger, denn es hilft dabei, den Gegner zu treffen und Schaden zu verursachen. Eine große Stärke ist besonders nützlich, wenn man eine Zweihandwaffe schwingt.
- **Geschicklichkeit (GES):** Geschicklichkeit gibt die Beweglichkeit, Reflexe und Balance an. Dieses Attribut ist sehr wichtig für Schurken, alle Charaktere, die geschickte Bogenschützen werden wollen, und diejenigen, die der Verteidigung Priorität geben.
- **Konstitution (KON):** Konstitution repräsentiert Gesundheit und Ausdauer. Eine hohe Konstitution ist wichtig für alle Klassen, denn sie wirkt sich auf den Schaden aus, den man einstecken kann, ehe man stirbt. Besonders Zauberwirker benötigen eine gute Konstitution, denn sie hilft, die Konzentration beim Wirken von Zaubern im Kampf zu erhalten.

- **Intelligenz (INT):** Intelligenz bestimmt, wie gut Ihr Charakter lernt und schlussfolgert. Intelligenz ist wichtig für Magier, denn sie bestimmt, wie viele Zauber sie wirken können und wie wirksam diese sind. Intelligenz gewährt auch zusätzliche Fertigkeitpunkte, was für jeden Charakter nützlich ist.

**NWN2-Tipp**  
Hexenmeister, Barden und Hexer setzen keine Intelligenz für das Wirken von Zaubern ein – sie setzen stattdessen Charisma ein.

- **Weisheit (WEI):** Weisheit beschreibt den Willen des Charakters, seine Vernunft, Wahrnehmung und Intuition. Ein "verwirrter" Professor hat geringe Weisheit aber hohe Intelligenz. Ein Einfaltspinsel mit geringer Intelligenz kann dennoch sehr einsichtig sein (hohe Weisheit). Weisheit ist sehr wichtig für alle Charaktere, die göttliche Zauber wirken, darunter Kleriker, Druiden, Paladine und Waldläufer.
- **Charisma (CHA):** Charisma misst die Stärke der Persönlichkeit, Überzeugungskraft, Führungsqualität und die körperliche Anziehungskraft. Charisma ist sehr wichtig für Hexer, Paladine, Hexenmeister und Barden. Sie ist auch für Kleriker nützlich, da sie ihre Fähigkeit, Untote zu vertreiben, beeinflusst.

### Attributswert-Modifikatoren

Jeder Attributswert hat einen Modifikator, von -5 bis +15 und sogar höher. Dieser Modifikator ist der Bonus (oder Malus), der auf die Aspekte des Spiels angewendet wird, die von diesem Attributswert abhängen. Addieren Sie beispielsweise den Modifikator Ihrer Stärke zu dem Schaden, den Sie bei einem Gegner verursachen, wenn Sie ihn mit einem Schwert treffen. Die meisten Charaktere haben Attributswert-Modifikatoren zwischen -1 und +4, doch durch Anpassungen je nach Volk können Startcharaktere auch Modifikatoren von +5 oder -2 haben. Gegenstände und Zauber sind gängige Mittel, um die Attributswerte zu erhöhen (und damit auch die Attributswert-Modifikatoren). Wenn Sie Zauberwirker sind, kann Sie ein hoher Wert beim entsprechenden Attribut in die Lage versetzen, einen weiteren Zauber pro Tag zu wirken. Es gibt keine feste Grenze, die ein Attributswert nicht überschreiten kann.

**NWN2-Tipp**  
Wenn Sie Kleriker (Weisheit), Druiden (Weisheit), Hexenmeister (Charisma) oder Magier sind, empfehlen wir dringend einen Attributswert von mindestens 16 für das Kernattribut zum Magieanwenden. Sie werden diesen Wert irgendwann auf mindestens 19 steigern müssen, um Ihre mächtigsten Zauber wirken zu können. Barden und Hexer sollten hohes Charisma haben, es ist jedoch bei diesen Klassen nicht so außerordentlich wichtig. Paladine oder Waldläufer sollten bei Weisheit mindestens den Wert 12 haben.

Attributswert		Attributswert								
Attributswert	Modifikator	-Bonuszauber (nach Zaubergrad)-								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	-Kann an dieses Attribut gebundene Zauber nicht wirken-								
2-3	-4	-Kann an dieses Attribut gebundene Zauber nicht wirken-								
4-5	-3	-Kann an dieses Attribut gebundene Zauber nicht wirken-								
6-7	-2	-Kann an dieses Attribut gebundene Zauber nicht wirken-								
8-9	-1	-Kann an dieses Attribut gebundene Zauber nicht wirken-								
10-11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	+5	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	+6	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	+7	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	+8	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	+9	3	2	2	2	2	1	1	1	1

### Trefferpunkte

Der Begriff *Trefferpunkte* bezieht sich auf Ihre Gesundheit. Ihre Trefferpunkte sind ein Wert, der sich verringert, wenn Sie im Kampf oder durch Fallen Schaden nehmen. Sinken Ihre Trefferpunkte auf Null, werden Sie bewusstlos (sind Sie und alle Ihre Gefährten bewusstlos, ist das Spiel vorbei). Die maximale Anzahl an Trefferpunkten, die von Ihrem Konstitutionsmodifikator abhängt, gibt an, wie viele Trefferpunkte Sie haben, wenn Sie bei voll geheilt sind. Die Anzahl der Trefferpunkte schwankt oft während des Spiels, da Sie Schaden im Kampf einstecken und mächtiger werden. Die maximale Anzahl an Trefferpunkten steigt im Verlauf des Spiels, wenn Sie mächtiger werden. Sie beginnen mit einem Maximum von 10 Trefferpunkten und beenden NWN2 mit gut über 100 Punkten.

### Rüstung und Rüstungsklasse (RK)

Die Rüstungsklasse ist eine Zahl, die die Qualität Ihres Schutzes vor physischen Angriffen angibt. Besonders zu Beginn Ihrer Karriere wird die Rüstungsklasse vor allem von der Rüstung beeinflusst, die Sie tragen, und davon, ob Sie einen Schild einsetzen. Eine Person ohne Rüstung hat eine Rüstungsklasse von 10. Höhere Werte entsprechen besserer Rüstung. Normale Rüstungen bieten einen Bonus von 1 (Waffenrock) bis 8 (Ritterrüstung). Ein schwer gepanzerter Kämpfer kann eine Rüstungsklasse bis zu 20 haben. Rüstungsklassen höher als 30 sind außergewöhnlich und sehr selten. Zauber und magische Rüstungen können Ihre Rüstungsklasse erhöhen. Auch Ihr Geschicklichkeitsmodifikator wirkt sich auf diese wichtige Statistik aus, denn schwere Rüstung kann verhindern, dass Sie den maximalen Bonus für Ihre Geschicklichkeit erhalten.

## Stufe

Der Begriff Stufe kann in D&D vielerlei bedeuten. Im Allgemeinen gibt er an, wie mächtig oder fortgeschritten etwas ist. Eines der Hauptziele in NWN2 ist es, Ihre Charakterstufe zu erhöhen. Sie können das Spiel beispielsweise als Barbar mit Stufe 1 beginnen und es mit nahezu Stufe 20 beenden. Wenn Sie den Begriff Stufe hören, ist also meist das gemeint.

### NWN2-Tipp

Prestigeklassen werden nicht bei der Ermittlung des EP-Malus mit einberechnet.

## Erfahrung

Immer wenn Sie ein Monster töten oder eine Aufgabe erfüllt haben, erhalten Sie Erfahrungspunkte, kurz EP. Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die Sie besitzen, bestimmt Ihre Stufe. Wenn Sie genug Erfahrungspunkte besitzen, werden Sie aufgestuft, das bedeutet, Ihre Stufe erhöht sich um den Wert 1. Ist dies der Fall, können Sie wählen, in welcher Klasse Sie voranschreiten möchten, und neue Fertigkeiten und andere Fähigkeiten erlangen.

## Klassenkombinationen

Wenn Sie zu Beginn Ihren Charakter erstellen, hat er Stufe 1 in einer einzigen Klasse, zum Beispiel Barbar. Jedes Mal, wenn Sie aufgestuft werden, können Sie wählen, in welcher Klasse. Wenn Sie also Stufe 2 erreichen, können Sie sich entscheiden, einige Zauber zu erlernen und werden Barbar und Magier der Stufe 1. Klassenkombinationen können Spaß machen, sie können den Charakter aber auch schwächen, je nach Auswahl. Jede Klasse hat eigene Fähigkeiten, und diese vertragen sich nicht alle gut. Kräftige Barbaren können beispielsweise Rüstungen zum Schutz tragen, doch Magier, die eine solche Rüstung tragen, werden dadurch beim Zaubern behindert. Ihr Barbar-Magier muss sich also entscheiden, ob er eine Rüstung tragen oder ungehindert zaubern will – also keine ideale Kombination.

### NWN2-Tipp

Wenn Sie ein mächtiger Zauberwirker sein wollen (Kleriker, Druiden, Magier, Hexenmeister oder Hexer), ist Klassenkombination nicht die beste Option. Konzentrieren Sie sich stattdessen auf Ihre Zauberklassen und ziehen Sie später eine passende Prestigeklasse in Betracht.

Andererseits kann eine Kombination aus Barbar/Kämpfer sehr wirkungsvoll sein. Beide sind stark im Nahkampf, gehen ihn jedoch auf unterschiedliche Art an. Der Kämpfer hat im Allgemeinen mehr taktische Optionen als der Barbar, der wiederum mehr rohe Kraft hat. Die Kombination dieser Klassen kann zu einem Charakter mit einzigartigem Kampfstil führen. Bei Klassenkombinationen gibt es eine wichtige Einschränkung: Wenn Sie kombinierte Klassen haben, die mehr als eine Stufe auseinander sind, erhalten Sie einen EP-Abzug. Wenn Sie beispielsweise ein Stufe-3-Barbar und ein Stufe-1-Kämpfer sind, erhalten Sie 20% weniger EP als mit Stufe 2 bei beiden Klassen. Prestigeklassen haben keinen Einfluss auf Ihren EP-Malus.

## Bevorzugte Klasse

Jedes Volk hat eine bevorzugte Klasse. Die bevorzugte Klasse wird nicht gezählt, wenn dieser EP-Abzug berechnet wird. Wenn Sie beispielsweise ein Mensch (beliebige bevorzugte Klasse), Halb-Elf (beliebig), Halb-Ork (Barbar) oder Zwerg (Kämpfer) sind, und sie ein Stufe-3-Barbar/Stufe-1-Kämpfer sind, gibt es keinen EP-Abzug. Wenn Sie Klassenkombinationen planen, sollten eine der kombinierten Klassen die bevorzugte Klasse Ihres Volkes sein.

## Charakterstufe und Klassenstufe

Ihre Klassenstufe ist Ihre Stufe in einer bestimmten Klasse wie Kämpfer. Ihre Charakterstufe ist die Summe aller Klassenstufen. Wenn Sie also ein Stufe-2-Barbar/Stufe-2-Kämpfer sind, hat Ihr Charakter die Stufe 4, ihre Klassenstufen als Barbar und Kämpfer sind jeweils 2. Ein Stufe-10-Paladin und ein Stufe-5-Schurke/Stufe-5-Magier haben also beide Charakterstufe 10, was unter anderem bedeutet, dass sie die gleiche Menge an EP benötigen, um auf Stufe 11 aufzusteigen.

### NWN2-Tipp

Zauber haben Grade, sie reichen von Zaubern des Grads 0 (oder Zaubertricks, das sind kleinere Zauber mit wenig Anwendung im Kampf) bis zu Zaubern des Grads 9, die die Realität auf erstaunliche Weise verändern können.

## Fertigkeiten

Fertigkeiten repräsentieren individuelle Bereiche des praktischen Wissens, über das Sie verfügen, zusätzlich zu den grundlegenden Fähigkeiten Ihrer Klasse und Ihres Volkes. Sie dienen dazu, die Charaktere weiter zu verfeinern und voneinander zu unterscheiden. Während einige Fertigkeiten einfach automatisch eingesetzt werden, führen die meisten nicht automatisch zum Erfolg. Zwei Dinge wirken sich auf die Erfolgchance aus: Ihr Können in dieser Fertigkeit und die Schwierigkeit der Aufgabe, die Sie bewerkstelligen wollen.

Wenn Sie versuchen, eine Aufgabe zu erfüllen, wird ein Fertigkeitenswurf ausgeführt. Ihr Fertigkeitensrang wird mit den Boni und einer Zufallszahl zwischen 1 und 20 addiert. Der Fertigkeitenswurf ist erfolgreich, wenn das Ergebnis gleich oder größer ist als der Schwierigkeitsgrad (SG) der Aufgabe. Stellen Sie sich beispielsweise einen Schurken mit einem Bonus von +14 beim Schließen vor. Versucht er, ein einfaches Schloss mit einem SG von 15 zu öffnen, wird er immer Erfolg haben. Sein Fertigkeitenswurf ist mindestens 15 (1 + 14) und maximal 34 (20 + 14). Steht er jedoch vor einem sehr komplizierten Schloss mit dem SG 35, kann er es unmöglich öffnen, bevor er nicht irgendwie seinen Bonus beim Schließen erhöht.

Manchmal messen Sie sich beim Einsatz von Fertigkeiten direkt mit einem Monster oder einem anderen Charakter. In diesem Fall machen Sie einen "konkurrierenden" Fertigkeitswurf. Der SG ist dann keine feststehende Zahl, sondern ein Fertigkeitswurf Ihres Gegners. Wenn Sie beispielsweise die Fertigkeit 'Verstecken' einsetzen, um sich vor einem Gegner zu verbergen, wird der SG durch einen Entdecken-Wurf eines Gegners ermittelt, der versucht, Sie zu finden. Hat der Gegner beim Entdecken einen Bonus von +7, liegt der SG, den Sie beim Verstecken übertreffen müssen, zwischen 8 und 27 (eine Zufallszahl zwischen 1 und 20 plus 7). Wenn es keinen Malus für den Fehlschlag gibt und kein Gegner in der Nähe ist, können Sie die Aufgabe so oft versuchen, bis Sie ein perfektes Ergebnis erreicht haben. In solchen Fällen können Sie '20 nehmen' und erhalten automatisch eine 20. Wenn der oben erwähnte Schurke also versucht, ein Schloss zu öffnen und keine Gegner in der Nähe sind, hat er auch Erfolg, sofern der SG des Schlosses nicht höher als 34 ist.

## Ränge

Fertigkeitsränge werden mit Fertigkeitpunkten gekauft, die man sowohl bei der Charaktererstellung als auch bei jedem Stufenaufstieg erhält. Jede Fertigkeit hat einen Rang zwischen 0 (keine Übung) und 23 (maximaler Rang für einen Charakter der Stufe 20). Die Ränge werden zu jedem Wurf für diese Fertigkeit hinzugefügt, je höher der Rang eines Charakters also ist, desto höher sind seine Fertigkeitwürfe. Manche Fertigkeiten, wie das Schlösser öffnen, können nicht einmal versucht werden, wenn der Rang 0 ist. Solche Fertigkeiten werden in diesem Handbuch "speziell" genannt. Fertigkeiten, die keinen Rang erfordern, heißen "allgemein".

**NWN2-Tipp**  
Volk, Klasse, Talente und Attributswerte können alle Boni zu Ihren Fertigkeiten bieten, über die eigentliche Fertigkeitenauswahl hinaus, doch unabhängig davon, wie viele andere Boni ein Charakter auch haben mag, hat er vermutlich keinen Erfolg beim Einsatz der Fertigkeiten, für die er keine Ränge gekauft hat.

## Fertigkeitsarten

Es gibt drei Arten von Fertigkeiten: Klassenfertigkeiten, klassenübergreifende Fertigkeiten und exklusive Fertigkeiten.

- **Klassenfertigkeiten:** Klassenfertigkeiten fallen unter die Erfahrung und Ausbildung Ihrer Klasse. Jeder Fertigkeitpunkt, den Sie für eine Klassenfertigkeit ausgeben, erhöht ihren Rang um den Wert 1. Der maximale Rang bei Klassenfertigkeiten ist Ihre Stufe +3. Schlösser öffnen ist zum Beispiel eine Klassenfertigkeit der Schurken, denn solche heimlichen Aktionen sind eine ihrer Spezialitäten.
- **Klassenübergreifende Fertigkeiten:** Klassenübergreifende Fähigkeiten gehen über das hinaus, was Mitglieder Ihrer Klasse normalerweise können. Jeder Rang in einer klassenübergreifenden Fertigkeit kostet 2 Fertigkeitpunkte. Der maximale Rang einer klassenübergreifenden Fertigkeit ist  $(\text{Charakterstufe} + 3)/2$ , also halb so hoch wie der der Klassenfertigkeit. Schlösser öffnen ist beispielsweise eine klassenübergreifende Fertigkeit für Kleriker, die kaum Grund haben, diese Aktivität zu meistern.
- **Exklusive Fertigkeiten:** Einige Klassenfertigkeiten sind einer bestimmten Klasse vorbehalten und können nur von Mitgliedern dieser Klasse erlernt werden. Die einzigen exklusiven Fertigkeiten in NWN2 sind Auftreten (nur Barden) und Magischen Gegenstand benutzen (nur Barden, Schurken und Assassinen).

**NWN2-Tipp**  
Wenn Sie sich nicht sicher sind, erhöhen Sie nie klassenübergreifende Fertigkeiten. Suchen Sie stattdessen Gefährten aus, die die gewünschte Fertigkeit als Klassenfertigkeit haben. Wenn Sie zum Beispiel ein Kämpfer sind, sollten Sie einen Schurken finden, der Mechanismen ausschalten kann, anstatt diese Fertigkeit selbst zu lernen. Wenn Sie wirklich in einer klassenübergreifenden Fertigkeit gut werden wollen, dann ziehen Sie das Talent 'Guter Schüler' in Betracht.

## Talente

Ein Talent verleiht Ihnen eine neue Fähigkeit oder verbessert eine, die Sie bereits haben. Im Gegensatz zu Fertigkeiten sind Talente angeborene Fähigkeiten und es gibt keine Ränge oder Fortschritte. Einige Talente sind passiv, man profitiert also automatisch von ihnen, während andere neue Optionen eröffnen, die Sie im geeigneten Moment einsetzen können. Das erste Talent Ihres Charakters wird bei der Charaktererstellung gewählt. Neue Talente erhält man dann bei jedem dritten Stufenaufstieg (dem 3., 6., 9., 12., 15. und 18.). Viele Klassen verleihen einem besondere Talente bei bestimmten Stufen, und menschliche und Standhafte Halbving-Charaktere erhalten auf Stufe 1 ein Bonustalent. Manche Talente erfordern bestimmte Voraussetzungen, Sie müssen den angegebenen Attributswert, das Talent, die Fertigkeit oder den Grund-Angriffsbonus haben, um sie zu wählen und einzusetzen. Talente werden in verschiedene Kategorien unterteilt: Hintergrundmerkmale, Umgang, Allgemein, Fertigkeiten und Rettung, Zauberwirken, Metamagie, Göttlich, Erschaffung von Gegenständen und Zusatz.

### Hintergrundmerkmale

Hintergrundmerkmale können Sie nur mit Stufe 1 wählen. Die Wirkung ist in der Regel ähnlich wie bei den Fertigungs- und Rettungstalente, doch etwas stärker. Hintergrundmerkmale sind Fähigkeiten, die ein Charakter von seinen Eltern oder durch seine Erziehung hat. Wer sollte Hintergrundmerkmale wählen? Wählen Sie eines, wenn Sie glauben, dass es ein zentrales Merkmal des Charakters ist, der Sie sein möchten.

**NWN2-Tipp**  
Zauberndes Wunderkind ist hervorragend bei Magiern und Hexenmeistern, auch Kleriker und Druiden könnten es nützlich finden. Heldenglück ist im Allgemeinen eine gute Wahl, wenn Sie sich nicht sicher sind, was am Besten wäre.

### Umgangstalente

Umgangstalente haben Einfluss darauf, welche Arten von Waffen, Rüstung und Schilden ein Charakter tragen kann. Jede Klasse bietet mindestens ein freies Umgangstalent.

- **Wer sollte ein Umgangstalent wählen?** Diese Talente sollten in der Regel nicht gewählt werden. In der Regel beginnen die Klassen mit den Rüstungstalenten, die zu ihnen passen – ein Magier in Rüstung mag sich cool anhören, doch in der Praxis könnten die arkanen Zauberputzer, die die Rüstung verursacht, den Schutz durch sie wieder nichtig machen. Wenn Sie wirklich mehr Waffen und Rüstung einsetzen wollen, sollten Sie besser eine Stufe einer Kampfklasse wählen, die Ihnen viele Umgänge gratis gewährt.

### Allgemeine Talente

Die größte Talentgruppe sind die Allgemeinen Talente. Viele Allgemeine Talente legen fest, wie sich ein Charakter im Kampf verhält, indem sie bestimmte Taktiken verbessern. Sie können also einen großen Einfluss auf das Gameplay im Kampf haben. Viele Allgemeine Talente verleihen kampfbezogene Boni (Trefferboni, Zusatzangriffe etc.) bei bestimmten Situationen. Diese Vorteile erhalten Sie automatisch. Manche Talente sind 'taktisch', sie erlauben es Ihnen, bestimmte Spezialfähigkeiten während des Kampfes zu aktivieren. Taktische Talente werden erst wirksam, wenn Sie sie benutzen.

**NWN2-Tipp**  
Wenn Sie sich nicht sicher sind, welches Talent Sie sich aussuchen sollten, sollten Sie ein Allgemeines Talent wählen. Alle Klassen, wohl bis auf die Magier, Hexenmeister und Hexer profitieren davon.

- **Wer sollte ein Allgemeines Talent wählen?** Alle Charaktere, die auf Waffen setzen (und auch auf unbewaffneten Kampf!), um Gegner zu besiegen, können verschiedene passende Allgemeine Talente finden. Manche sind schon fast notwendig, um bestimmte Spielstile zu erreichen. Wenn Sie beispielsweise mit Ihrem Charakter in jeder Hand eine Waffe schwingen möchten, ist das Spiel sehr viel schwieriger, wenn Sie nicht das Talent 'Kampf mit zwei Waffen' gewählt haben.

### Fertigkeits- und Rettungstalente

Fertigkeits- und Rettungstalente verbessern in der Regel eine oder mehrere Fertigkeiten des Charakters oder seine Rettungswürfe. Sie schalten keine neuen Aktionen für den Charakter frei, können ihn jedoch bei der Erfüllung spezieller Aufgaben effektiver machen.

- **Wer sollte ein Fertigkeits- und Rettungstalent wählen?** Diese Talente sind in Bezug auf reine Macht oft schwächer, wenn Sie Ihren Charakter aber in Bezug auf eine bestimmte Fertigkeit wirklich verbessern wollen oder den persönlichen Hintergrund des Charakters weiterentwickeln, sind diese Talente eine gute Wahl.

### Zauberwirktalente

Zauberwirktalente verbessern die Fähigkeit beim Zaubern (und in manchen Fällen bei der Verteidigung). Sie sind nicht so wichtig für Zauberwirker, wie es die kampforientierten Allgemeinen Talente für viele andere Klassen sind, doch sie geben einem zweifellos das gewisse Etwas.

- **Wer sollte ein Zauberwirktalent wählen?** Diese Talente sind am passendsten für Magier und Hexenmeister, doch auch sehr nützlich für Kleriker, Druiden und Hexer. Für andere Klassen sind diese Talente eher keine gute Wahl.

### Metamagische Talente

Metamagische Talente erlauben es den Zauberwirklern, ihre Zauber auf vielerlei Art zu verbessern. Das Talent 'Zauber verstärken' erhöht numerisch die Effekte des Zaubers, auf den es angewendet wird, um 50%. Wenn Sie also das Talent 'Zauber verstärken' haben, können Sie es auf *Flammenpfeil* anwenden, um damit Schaden zwischen 6 und 36 statt zwischen 4 und 24 zu verursachen. Es gibt jedoch einen Haken dabei. Wendet man ein Metamagisches Talent auf einen Zauber an, erhöht sich seine Schwierigkeit, das heißt, er verwendet einen höheren Zaubergrad-Slot. Wie viel höher dieser ist, hängt vom Talent ab. Bei 'Zauber verstärken' sind es zwei Grade, das heißt, bei Verstärkung von *Flammenpfeil* muss er als Zauber des Grades 5 statt 3 angewendet werden. Die Anwendung von Metamagischen Talenten kann also sehr nützlich sein, bedeutet aber auch den Einsatz von Zaubern, die als schwächere Zauber begannen.

- **Wer sollte ein Metamagisches Talent wählen?** Diese Talente eignen sich am ehesten für erfahrene Spieler, die größtmögliche Flexibilität bei ihren Zaubern wünschen. Sie sind etwas komplizierter einzusetzen und werden für neue Spieler nicht empfohlen.

### Hinweis zu Metamagischen Talenten

Magier und Anwender göttlicher Magie (Kleriker und Druiden sowie Waldläufer und Paladine hoher Stufen) wählen, welche Zauber mit Metamagischen Talenten vorbereitet (und auf einen höheren Grad als normal gesetzt) werden. Im Spiel selbst hat das Fenster 'Bekannte Zauber' im Zauberbuch Tabellen, die anzeigen, welche Zauber beim gewählten Grad mit einem bekannten Metamagischen Talent vorbereitet werden können. Sie sehen eine Tabelle für jedes Metamagische Talent, das Sie sich angeeignet haben. Bei Hexern und Barden wird die Entscheidung gefällt, ob sie Metamagie einsetzen wollen, wenn sie ihre Zauber wirken. Wie bei den anderen Zauberwirklern wird der verbesserte Zauber behandelt, als hätte er einen höheren Grad. Bei den Hexern und Barden erscheint die Option 'Metamagisches Talent' in ihrem Schnellzaubermenü. Metamagisch verbesserte Zauber können auch im Schnellzaubermenü platziert werden. Metamagische Talente können keine Zauber beeinflussen, die mit Zauberstäben, Schriftrollen oder anderen Gerätschaften gemacht werden. Es ist beispielsweise nicht möglich, die Dauer eines *Feuerballs* mit dem Talent 'Zauber ausdehnen' zu verlängern. In NWN2 kann nur jeweils eine Art der metamagischen Veränderung auf einen einzelnen Zauber angewendet werden, aber verschiedene Zauber können mit verschiedenen Metamagischen Talenten verändert werden.

**NWN2-Tipp**  
Kampfzaubern ist für die meisten Zauberwirker sehr nützlich, besonders für die schlecht gepanzerten, die beim Zaubern eher unterbrochen werden. Klassenübergreifende Zauberwirker sollten das Talent 'Geübter Magieanwender' in Betracht ziehen.

## Göttliche Talente

Göttliche Talente können nur von Charakteren gewählt werden, die Untote vertreiben können (in der Regel Kleriker und Paladine hoher Stufen). Diese Talente wirken sich auf die Fähigkeiten dieser Klassen aus, positive Energien zu nutzen, bzw. greifen auf diese zurück.

- **Wer sollte ein göttliches Talent wählen?** Paladine, die nicht so effektiv wie Kleriker Untote vertreiben können, sollten sie in Betracht ziehen, um mehr aus ihrer Fähigkeit, Untote zu vertreiben, herauszuholen. Natürlich sollten auch Kleriker sich die göttlichen Talente ansehen.

## Talente zur Erschaffung von Gegenständen

Talente zur Erschaffung von Gegenständen ermöglichen es dem Charakter, magische Gegenstände herzustellen. Nur Charaktere mit einem speziellen Talent zur Erschaffung von Gegenständen sind dazu in der Lage.

## Zusatztalente

Während Ihrer Abenteuer kann Ihr Charakter Aktionen durchführen, die Ihnen spezielle Zusatztalente gewähren. Diese Talente werden durch gute und böse Taten erlangt und wirken sich nicht auf die Talente aus, die Sie beim Stufenaufstieg erhalten. Sie sind Anzeigen für Ihren Status oder Ruf und wirken sich in der Regel nicht direkt auf Ihre Fertigkeiten aus. Sie erfahren mehr über diese Talente, wenn Sie fähig genug sind und genug Glück haben, sie sich zu verdienen.

### D&D-Hinweis

Bis auf die metamagischen und göttlichen Talente sind diese Kategorien kein Bestandteil des Systems von D&D®. Sie werden in NWN2 eingesetzt, um es dem Spieler zu erleichtern, seine Talente zu wählen.

## Stufenaufstieg

Wenn Sie eine Charakterstufe aufsteigen, durchlaufen Sie den Prozess des "Stufenaufstiegs". Um in NWN2 aufzusteigen, rufen Sie den Charakterbildschirm auf und klicken Sie auf 'Stufenaufstieg'. Dann wählen Sie die Klasse, die Sie aufwerten wollen. Beim Stufenaufstieg verbessern Sie sich auf mehrere Arten:

- **Trefferpunkte:** Ihre maximale Trefferpunktzahl erhöht sich. Um wie viele Punkte hängt von der gewählten Klasse und Ihrem Konstitutionsmodifikator ab.
- **Attributswerte:** Bei jeder 4. Charakterstufe (4, 8, 12, 16, 20) müssen Sie einen Attributswert (Stärke, Geschicklichkeit etc.) wählen, der um den Wert 1 erhöht wird.
- **Fertigkeiten:** Sie erhalten die Grund-Fertigkeitspunkte Ihrer Klasse plus Ihres Intelligenz-Modifikators, die Sie zum Erlernen von Fertigkeiten ausgeben können. Im Gegensatz zu allen anderen Aspekten beim Stufenaufstieg müssen Sie die Fertigkeitpunkte nicht ausgeben, sondern können sie auch für spätere Stufenaufstiege sparen.

### NWN2-Tipp

Es können nachträglich keine Bonus-Fertigkeitpunkte aufgrund eines hohen Intelligenzwerts erlangt werden.

- **Talente:** Bei jeder dritten Charakterstufe (3, 6, 9, 12, 15, 18) müssen Sie ein Talent wählen. Wenn Sie also ein Stufe-1-Magier und Stufe-1-Schurke sind, haben Sie beim nächsten Stufenaufstieg Stufe 3 erreicht und müssen ein neues Talent wählen. Dieses Talent haben Sie zusätzlich zu den Talenten, die von Ihrer Klasse herrühren.
- **Klassenmerkmale:** Sie erhalten die besonderen Fähigkeiten Ihrer Klasse in der aktuellen Stufe. Wenn Sie beispielsweise ein Stufe-2-Paladin werden, erhalten Sie die Fähigkeiten Hand auflegen und Göttliche Würde. Viele Klassenfähigkeiten verbessern sich auch mit der Klassenstufe, einige Ihrer vorherigen Fähigkeiten sind jetzt also wirksamer.
- **Zauber:** Wenn Sie eine Zauberklasse wählen, können Sie jeden Tag mehr (und möglicherweise mächtigere) Zauber wirken. Sie erhalten eventuell auch die Möglichkeit, Zauber auszuwählen, die Sie lernen und danach anwenden können.
- **Vertrauter/Tiergefährte:** Wenn Sie eine Klasse wählen, die einen Vertrauten (Magier oder Hexenmeister) oder einen Tiergefährten (Druide oder Waldläufer) hat, können Sie ihn auswählen. Denken Sie daran, dass Sie Ihren Tiergefährten oder Vertrauten beim Stufenaufstieg nicht neu auswählen können. Ihr Gefährte/Vertrauter wird besser, wenn Sie aufsteigen, Name und Typ bleiben jedoch gleich.

### D&D-Hinweis

Das D&D®-System erfordert, dass Sie beim Stufenaufstieg alle Fertigkeitpunkte ausgeben, sonst verlieren Sie sie, bei NWN2 ist das nicht der Fall. In NWN2 können Sie auch keine halben Ränge einer klassenübergreifenden Fertigkeit kaufen. Stattdessen kostet die Erhöhung des Ranges in einer klassenübergreifenden Fertigkeit um den Wert 1 zwei Fertigkeitpunkte.

## Gesinnung

Die Gesinnung steht für die grundsätzliche Moralauffassung Ihres Charakters. Die Gesinnung wird in zwei Achsen unterteilt: gut/böse und rechtschaffen/chaotisch. Gute Charaktere schätzen den Wert des Lebens und sind freundlich, während böse Charaktere selbstsüchtig sind und oft andere des Spaßes oder Profits willen verletzen. Rechtschaffene Charaktere achten Gesetz, Ordnung und Gesellschaft, während chaotische die individuelle Freiheit schätzen. Zwischen den beiden Extremen liegt die Neutralität. Ein Charakter kann also rechtschaffen neutral (rechtschaffen bezüglich rechtschaffen/chaotisch und neutral bezüglich gut/böse) oder neutral gut (neutral bezüglich rechtschaffen/chaotisch und gut bezüglich gut/böse) sein. Eine praktische Auswirkung der Gesinnung ist, dass sie die Klassen einschränkt, die Sie anstreben können. Ein Mönch zu sein erfordert zum Beispiel hohe Disziplin, wie man sie nur bei rechtschaffenen



Charakteren findet.

Ihre Gesinnung ändert sich abhängig von Ihren Taten. Sie können in NWN2 unabhängig von Ihrer Gesinnung Erfolg haben – spielen Sie so, wie Sie sich Ihren Charakter vorstellen, und sehen Sie, wie die Welt auf Ihre Entscheidungen reagiert.

## Grundlagen beim Kampf

Die Durchführung des Kampfes in *Neverwinter Nights 2* wird in einem eigenen Kapitel weiter unten genauer erläutert. In diesem Abschnitt erfahren Sie etwas über die grundlegende Spielmechanik beim Kampf in *Dungeons & Dragons*.

Der Kampf in NWN2 ist *rundenbasiert*, das bedeutet, jeder Teilnehmer unternimmt zugweise Aktionen. Ein Aspekt des rundenbasierten Kampfes ist es, dass Sie nicht unmittelbar sehen können, wie Ihr Charakter auf die erteilten Befehle reagiert. Er wird die Befehle ausführen, sobald er an der Reihe ist. Nachdem jeder seine Aktionen ausgeführt hat, ist eine *Runde* beendet. Eine Runde dauert ungefähr sechs Sekunden – wenn Sie warten und nichts unternehmen, verpassen Sie Ihre Gelegenheit zu handeln! (Pausieren Sie das Spiel wenn nötig, um die nächste Aktion zu planen.)

## Der Angriffswurf

Wenn ein Angriff ausgeführt wird, wirft der Angreifer einen W20 (was eine Zahl zwischen 1 und 20 ergibt). Alle Angriffsboni, über die der Angreifer verfügt, werden dem Wurf hinzugezählt. Ist die Summe gleich der oder größer als die Rüstungsklasse des Ziels, gilt das als Treffer. Wird eine 20 geworfen, gilt das immer als Treffer, bei einer 1 ist es immer ein Fehlschlag, selbst wenn der Angreifer damit die Rüstungsklasse des Ziels übertroffen hätte. Änderungen an Ihrem Angriffswurf werden oft als *Treffer-Modifikator* bezeichnet (beispielsweise kann die Beschreibung eines Zaubers 'Angriffswürfe +2' lauten, was bedeutet, dass zu Ihrem Angriffswurf ein Bonus von +2 gerechnet wird).

### NWN2-Tipp

Sollte Ihre Konstitution steigen (oder sinken!), dann steigen (oder sinken) rückwirkend auch Ihre Trefferpunkte. Wenn Sie also einen Zauber wirken, der Ihre Konstitution erhöht, haben Sie mehr Trefferpunkte ... bis der Zauber endet!

## Schaden

Wenn Gegner (oder Sie) getroffen werden, wird der Angriffsschaden von den Trefferpunkten des Opfers abgezogen. Der Schaden wird von vielen Faktoren beeinflusst, darunter die Art der Waffe (ein Zweihand-Schwert verursacht mehr Schaden als ein Dolch), die Stärke des Waffenträgers und magische Zauber. Der Schaden für die meisten Angriffe ist zufällig und kann je nach Glück stark variieren. Rüstung (siehe unten) macht es schwerer, getroffen zu werden, verringert aber nicht den Schaden, wenn man getroffen wird (mit Ausnahme einiger besonders hergestellter Rüstungen).

## Kritische Bedrohungen und Treffer

Immer wenn Sie einen Gegner treffen, haben Sie die Chance auf einen kritischen Treffer. Liegt der unmodifizierte Angriffswurf (also die Zufallszahl zwischen 1 und 20) innerhalb der *Bedrohungschance*, ergibt dies eine *kritische Bedrohung*. Eine kritische Bedrohung ermöglicht Ihnen einen weiteren Angriffswurf (dieser Wurf ist kein Angriff im eigentlichen Sinn). Wenn dieser zweite "Angriff" auch trifft, haben Sie einen kritischen Treffer gelandet. Kritische Treffer verursachen mindestens den doppelten Schaden. Viele Waffen haben eine Bedrohungschance von 20, das bedeutet, wenn Ihr Angriffswurf genau 20 (vor Einberechnung der Modifikatoren) ist, ist der Angriff eine kritische Bedrohung. Manche Waffen, wie die meisten Schwerter, haben eine Bedrohungschance von 19-20, was eine kritische Bedrohung doppelt so wahrscheinlich macht. Einige spezielle Waffen wie Rapiere haben eine Bedrohungschance von 18-20. Wie hoch der zusätzliche Schaden durch einen kritischen Treffer ist, hängt vom *Multiplikator für kritische Treffer* ab. Am gängigsten ist der doppelte Schaden (x2), doch manche Waffen, wie Äxte, verursachen dreifachen Schaden (x3), sogar der vierfache Schaden ist möglich. Der Multiplikator wird auf den Basisschaden und die Boni durch Stärke oder magische Verbesserungen angewendet. Präzisionsbasierter Schaden (wie Schaden durch Hinterhältigen Angriff) und zusätzlicher Elementarschaden (wie durch ein Flammenschwert) werden nicht multipliziert.

Wenn also beispielsweise die kritischen Trefferwerte eines Langschwerts 19-20/x2 sind, bedeutet das, man landet eine kritische Bedrohung, wenn eine 19 oder 20 "gewürfelt" wird – und es wird doppelter Schaden verursacht, wenn die Bedrohung bestätigt wird.

## Gelegenheitsangriffe

Manchmal senkt ein Nahkämpfer seinen Schutz, um eine Aktion durchzuführen, die nichts mit dem Kampf zu tun hat. Unter solchen Umständen, können Kämpfer in der Nähe diese Gelegenheit der Schutzlosigkeit nutzen, um einen freien Angriff auszuführen. Diese Angriffe nennt man Gelegenheitsangriffe.

- **Bedrohtes Gebiet:** Wenn Sie mit einer Waffe ausgerüstet sind (oder Sie unbewaffnet sind und das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag haben), bedrohen Sie das Gebiet, innerhalb dessen Sie einen Nahkampfangriff starten können. Üblicherweise ist das ein 120°-Winkel innerhalb von 1,5 Metern vor Ihnen. Ein Gegner, der im bedrohten Gebiet bestimmte Aktionen ausführt, provoziert einen Gelegenheitsangriff von Ihnen.
- **Provozieren eines Gelegenheitsangriffs:** Wenn Sie sich in, innerhalb oder aus bedrohten Gebieten bewegen, provozieren Sie in der Regel einen Gelegenheitsangriff. Einige Aktionen provozieren von sich aus einen Gelegenheitsangriff:
  - Angriff mit einer Fernkampfwaffe.
  - Unbewaffneter Angriff (ohne das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag).
  - Wirken eines Zaubers.

- Aktivierung eines Zauberwirk-Gegenstands (Schriftrolle, Zauberstab etc.).
- Einsatz einer zauberähnlichen Fähigkeit.
- Rennen.
- Auch einige Talente provozieren Gelegenheitsangriffe. Details dazu finden Sie bei den Beschreibungen der Talente im Spiel.
- **Ausführen eines Gelegenheitsangriffs:** Ein Gelegenheitsangriff ist ein einzelner Nahkampfangriff mit normalem Angriffsbonus. Sie können nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde ausführen.

## Rettungswürfe (Rettungen)

Rettungswürfe, auch *Rettungen* genannt, bemessen die Resistenz gegen bestimmte Angriffsarten – Gift, Magie und Effekte wie die einer Drachennodemwaffe. Ist die Rettung erfolgreich, kann sie die Auswirkungen des Zaubers oder Angriffs vermindern oder verhindern. Rettungswürfe werden von einigen Attributswerten und Ihren Klassenstufen beeinflusst. Viele magische Gegenstände verbessern, wenn man sich mit ihnen ausrüstet, ebenfalls die Rettungswürfe. Bestimmte Zauber können Rettungswürfe vorübergehend verbessern, doch Achtung, andere verschlechtern sie auch!

- **Zähigkeit:** Dieser Rettungswurf misst Ihre Fähigkeit, massiver körperlicher Beanspruchung wie Gift, Lähmung und Augenblicklicher-Tod-Magie standzuhalten. Der Konstitutionsmodifikator des Charakters wird zu seinem Zähigkeits-Rettungswurf addiert.
- **Reflex:** Je höher der Reflex-Rettungsbonus, desto größer ist Ihre Chance, Angriffen wie dem Feuerball eines Magiers oder dem tödlichen Atem eines Drachens auszuweichen. Geschicklichkeitsmodifikatoren werden zu Reflex-Rettungswürfen hinzugezählt.
- **Willen:** Dieser Rettungswurf steht für die Resistenz gegen Beeinflussung des Willens und Beherrschung sowie gegen viele magische Effekte. Weisheitsmodifikatoren werden bei Willen-Rettungswürfen mit einberechnet.

Wie bei Fertigkeitwürfen gibt es auch bei den Rettungswürfen einen zugehörigen Schwierigkeitsgrad (SG). Ein Beispiel: Der SG eines Zaubers ist 10 zzgl. dem Attributswert-Modifikator des Anwenders. Wenn ein Magier mit einem Intelligenzwert von 14 (ergibt einen Modifikator +2) einen auf den Geist abzielenden Zauber des Grades 1 auf Sie richtet, ist der SG  $10 + 1 + 2 = 13$ . Sie werfen einen W20 und rechnen den Rettungsbonus des Willen dazu. Ist das Ergebnis gleich oder größer als 13, umgehen Sie die Effekte des Zaubers. Wird 1 "geworfen", ist es immer ein Fehlschlag, egal, wie hoch Ihr Rettungsbonus ist.

## Magie

*Neverwinter Nights 2* ist ein Spiel voller großer und kleiner Magie, von Heckenmagiern, die Schriftrollen schreiben, bis hin zu mächtigen Dämonen, die Feuerbälle schleudern. Selbst wenn Sie selbst kein Zauberwirker werden, sollten Sie mit den Grundlagen des Magiesystems von *Dungeons & Dragons 3.5* vertraut sein, da viele Ihrer Gefährten Zugriff auf mächtige Zauber haben werden und Ihre Gegner zahlreiche magische Tricks anwenden werden, um Sie aufzuhalten.

### Arten von Zaubern

Es gibt drei Hauptkategorien der Magie: die arkane Magie der Magier, Hexenmeister und Barden, die göttliche Magie der Kleriker, Druiden, Paladine und Waldläufer sowie die Anrufungen der Hexer. Arkane Zauber und Anrufungen sind oft blitzende und tödliche offensive Zauber, während die göttliche Magie viele heilende und positive Zauber beinhaltet – doch das ist nur eine Verallgemeinerung und alle Arten von Magie beinhalten eine große Bandbreite an Tricks. Zauber werden in "Grade" unterteilt, die von 0 (auch Zaubertrick oder Stoßgebet genannt) bis 9 reichen.

Magier, Kleriker, Druiden, Waldläufer und Paladine müssen ihre Zauber im Voraus vorbereiten. Hexenmeister und Barden haben eine kleinere Auswahl bekannter Zauber, müssen diese aber nicht vorher vorbereiten – sie wirken einfach nach Belieben ihre Zauber, bis das Tageslimit erreicht ist. Diese Art von Magienwendung nennt man *spontan*. Hexer können ihre Anrufungen bei Bedarf und ohne zahlenmäßige Begrenzung pro Tag durchführen.

Mit der Taste B öffnen Sie Ihr Zauberbuch, mit F öffnen Sie das Schnellzaubermenü.

### Zauber wirken

Das Wirken von Zaubern erfordert Konzentration (mit Ausnahme einiger seltener Zauber, die sofort gewirkt werden können). Es kann gefährlich sein, im Kampf einen Zauber zu wirken, denn die Feinde in Reichweite haben die Chance auf einen Gelegenheitsangriff gegen Sie. Werden Sie von einem dieser Angriffe getroffen, müssen Sie bei einem Konzentrations-Fertigkeitswurf mit SG 10 + genommener Schaden + Grad des Zaubers erfolgreich sein, sonst ist der Zauber verloren. Arkane Zauberwirker, die Rüstung tragen, haben bei allen Zaubern, die sie zu wirken versuchen, das Risiko, ihn zu verlieren. Anwender göttlicher Magie können Zauber wirken, während sie Rüstung tragen, und Barden und Hexer können ungehindert leichte Rüstung tragen.

### Magieschulen

Magieschulen sind Gruppen zusammengehöriger Zauber, die auf ähnliche Art wirken. Magier haben die Wahl, sich auf eine Magieschule zu spezialisieren, um einen zusätzlichen vorbereiteten Zauber pro Zaubergrad in der gewählten Schule zu erlangen, verlieren dadurch aber die Möglichkeit, Zauber einer entgegengesetzten Schule zu wirken.

Die acht Magieschulen sind:

**Bannzauber (Z):** Bannzauber schirmen den Anwender (und seine Verbündeten) von magischen und körperlichen Angriffen ab.

**Beschwörung (B):** Diese Zauber bringen Kreaturen und Objekte zum Anwender, oftmals in der Form von beschworenen Verbündeten.

**Erkenntniszauber (E):** Erkenntniszauber ermöglichen es dem Anwender, in der Zeit nach vorne zu blicken, um vorherzusehen, was als nächstes geschieht. Sie sind nützlich zum Sammeln von Informationen und für verschiedene Hilfen im Kampf.



**Verzauberung (V):** Verzauberungen geben einem entweder die Kontrolle über eine andere Kreatur oder verleihen einem Verbündeten verbesserte Fähigkeiten.

**Hervorrufung (H):** Diese Zauber manipulieren Energie oder erschaffen welche aus dem Nichts. Viele der besten Offensivzauber sind Anrufungen.

**Illusion (I):** Illusionen verändern die Wahrnehmung, machen Kreaturen unsichtbar oder bringen den Gegner dazu, Dinge zu sehen und zu hören, die nicht vorhanden sind.

**Nekromantie (N):** Nekromantiezauber manipulieren, erschaffen oder zerstören Leben.

**Verwandlung (W):** Verwandlungen verändern das Ziel entweder unauffällig oder auffällig.

### Boni und Aufrechnung

Viele Arten von Zaubern, Gegenständen und anderen Effekten verleihen Ihnen Boni. Der Zauber *Segnen* beispielsweise verleiht einen Angriffsbonus von +1. Boni der gleichen Art werden nicht aufgerechnet. Wenn also zwei *Segnen*-Zauber (oder einmal *Segnen* und einmal *Gebet*, ein ähnlicher Zauber) angewendet werden, ist der Angriffsbonus immer noch +1, nicht +2. *Speer +1* verleiht auch einen Angriffsbonus (und Schadensbonus) von +1. Der Bonus durch *Speer* ist ein anderer als der durch *Segnen*, wenn Sie also gesegnet werden, während Sie *Speer +1* einsetzen, gibt das einen Gesamt-Angriffsbonus von +2.

Eine Ausnahme dieser Regel stellt der Ausweichbonus der RK da, der sich aus hoher Geschicklichkeit, den Talenten Ausweichen und Beweglichkeit und vielen Zaubern und Gegenständen ergibt. Der Ausweichbonus kann bis maximal +10 aufgerechnet werden.

#### D&D-Hinweis

Sie werden feststellen, dass man in NWN2 mehr Bonusarten aufrechnen kann als in D&D. Beispielsweise lassen sich in NWN2 Verbesserungsboni auf Attributswerte durch magische Gegenstände mit denen aus Zaubern aufrechnen.

#### D&D-Hinweis

Ihr Grund-Angriffsbonus (GAB) ist Ihr Bonus auf Angriffswürfe, den Sie durch Ihre Klassen und Prestige Klassen erhalten. Der Grund-Angriffsbonus erhöht sich mit jeder Stufe und ist kumulativ. Gegenstände oder Zauber erhöhen Ihren Grund-Angriffsbonus nicht. Der Grund-Angriffsbonus ist die Voraussetzung für viele Talente und Prestige Klassen.

## Grundlagen von Neverwinter Nights 2

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Grundlagen dieses Spiels beschrieben. Es geht um das Erstellen von Charakteren und wie die allgemeine Benutzeroberfläche funktioniert; außerdem um das Lernen von Zaubern und die Fortbewegung und Interaktion mit Objekten.

### Charaktererstellung

Bevor Sie mit *Neverwinter Nights 2* beginnen, müssen Sie entscheiden, welchen Charakter Sie spielen möchten. Sie können Ihren Charakter auf viele Arten anpassen und beliebig viele Charaktere erstellen – Sie können also ohne Bedenken verschiedene Varianten ausprobieren.

*Neverwinter Nights 2* verfügt über ein flexibles System zum Verändern der Charaktere, also denken Sie nicht allzu viel über die Entscheidungen nach, die Sie am Anfang treffen. Zum Beispiel können Sie einen Gnomenbarbaren erstellen, um den anderen Spielern zu beweisen, dass Gnomen die besten Krieger sind. Aber dabei finden Sie wahrscheinlich heraus, dass Sie mehr Zeit damit verbringen, ihn mit Geschichten und Gedichten zu preisen, als tatsächlich zu kämpfen. An dieser Stelle könnte man aus ihm einen Barden machen, eine Klasse, die besser für diesen Spielstil geeignet ist. Er besitzt immer noch seine barbarischen Wurzeln, aber könnte sich als Barde danach frei fortbewegen.

Das Spannende an *Dungeons & Dragons* ist, Ihren Charakter dabei zu beobachten, wie er wächst und sich verändert. Wenn Sie nicht sicher sind, wie Sie fortfahren sollen oder was die beste Entscheidung ist, klicken Sie auf die Schaltfläche 'Empfohlen', und das Spiel trifft eine gute Entscheidung für Sie. Beim Erstellen eines Charakters ganz am Anfang können Sie ein "Paket" auswählen – eine Gruppe von Talenten und Fertigkeiten, die für ein bestimmtes Thema ausgewählt wurden.

### Volk und Geschlecht

Beim Erstellen eines Charakters werden zuerst Volk und Geschlecht bestimmt.

*Neverwinter Nights 2* verfügt über acht Hauptvölker und 16 Unterarten, aus denen Sie wählen können. Wenn Sie zum Beispiel das Volk Berührte auswählen, werden Sie aufgefordert, zwischen den Unterarten Aasimar und Tiefling zu wählen.

Die Geschlechter sind gleich mächtig – Ihre Wahl hat keinen Einfluss darauf, was Sie im Spiel erreichen können. Da dies ein Rollenspiel ist, werden manche Charaktere innerhalb des Spiels abhängig von Ihrem Charakter anders mit Ihnen interagieren.

### Aussehen

Wählen Sie aus einer Reihe unterschiedlicher Köpfe und Haarschnitte für Ihren Charakter. Sie können auch Haut-, Haar- und Augenfarbe verändern.

### Klasse

Der dritte, vielleicht wichtigste Schritt bei der Charaktererstellung ist die Auswahl der Klasse. Alle Klassen sind für alle Völker und Geschlechter möglich.

Für spezifischere Informationen bezüglich der von Ihnen gewählten Klasse lesen Sie bitte die Beschreibung im Charaktererstellungsbildschirm.

### Gesinnung

Wählen Sie die Gesinnung aus, die Ihre Moral und Ethik widerspiegelt.

### Attributswerte

In NWN2 bestimmen Sie die Attributswerte über ein Punktekaufsystem. Sie beginnen jedem der Attribute mit 8 Punkten. Dann besitzen Sie 32 Punkte, die Sie ausgeben können um diesen Wert zu erhöhen. Sie können Ihre Attribute auf diese Weise auf einen Wert von maximal 18 erhöhen, obwohl Sie während des Spiels höhere Werte erzielen können. Ist ein Attributswert außergewöhnlich hoch, ist eine weitere Erhöhung teurer, wie in der Tabelle unten zu sehen ist. Das Erhöhen eines Attributs von 8 auf 16 kostet z. B. 10 Punkte, also vergessen Sie nicht auf die übrigen Attribute des Charakters, wenn Sie ein oder zwei Attribute außergewöhnlich erhöhen. Beachten Sie, dass die Anpassung der Attributswerte je nach Volk erst nach der Verteilung der Punkte stattfindet.

Attributswerte		
Grundattributwert	Kosten	Gesamtkosten
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

## Hintergrund

In *Neverwinter Nights 2* kann Ihr Charakter ein Hintergrundmerkmal auswählen, das Ihre Geschichte in Ihrer Heimatstadt Westhafen vor Beginn der Spielereignisse festlegt. Waren Sie ein bescheidener Bauer, ein Mitglied der Miliz der Stadt oder haben Sie Ihre jungen Jahre als Unruhestifter oder Schläger verbracht? Jedes Hintergrundmerkmal bietet einen speziellen Bonus (und Malus) und beeinflusst, wie Sie von den Einwohnern von Westhafen behandelt werden.

## Zusätzliche Anpassungen

Nach Auswahl Ihrer Attributswerte haben Sie die Möglichkeit, ein Paket für Ihren Charakter zu wählen. Pakete wurden für Spieler entworfen, die direkt mit dem Spiel beginnen möchten, ohne die Anpassungen vorzunehmen, die für die Erstellung eines neuen Charakters notwendig sind. Mit einem Paket erhalten Sie automatisch Fertigkeiten, Talente und Zauber, die auf die ausgewählte Klasse zugeschnitten sind.

Jede Klasse hat ein Standardpaket, das automatisch ausgewählt wird, wenn Sie auf die Schaltfläche 'Empfohlen' klicken.

Um Ihren Charakter mit spezifischen Fertigkeiten, Talenten und Zaubern auszustatten, klicken Sie auf die Schaltfläche 'Anpassen' unten in der Liste der Pakete. Dann werden Sie durch die folgenden Bildschirme geleitet:

## Fertigkeiten

Jeder Charakter erhält Punkte, mit denen er zu Anfang des Spiels Fertigkeiten erwerben kann, basierend auf Klasse, Intelligenz und Volk. Die von Ihrer Klasse bevorzugten Fertigkeiten werden als "Klassenfertigkeiten" bezeichnet und sind mit dem Symbol Ihrer Klasse gekennzeichnet (wenn Sie einen Kämpfer auswählen, sehen Sie z. B. das Symbol mit Schwert und Schild neben Konzentration etc.). Fertigkeiten in roter Schrift können nicht erworben werden. Alle anderen Fertigkeiten werden als "klassenübergreifende Fertigkeiten" bezeichnet und sie zu erhöhen kostet mehr Punkte. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Empfohlen', und das Spiel verteilt Ihre Fertigungspunkte automatisch. Wenn Sie die 'Empfohlen'-Funktion nicht durchgängig einsetzen, hat die Wahl Ihres Pakets keinerlei Einfluss nach der Charaktererstellung. Sie können auch auf die Schaltfläche 'Weiter' klicken, bevor Sie alle Fertigungspunkte verteilt haben. Bis zu fünf unverbrauchte Punkte können ausgegeben werden, wenn Sie im Spiel fortschreiten.

Mit jeder abgeschlossenen Stufe erhalten Sie weitere Fertigungspunkte. Die Anzahl der Grund-Fertigungspunkte ist dabei abhängig von Ihrer Klasse (siehe 'Grund-Fertigungspunkte' in der Beschreibung Ihrer Klasse im Abschnitt 'Spielerhandbuch'). Sie erhalten auch Bonusfertigungspunkte in derselben Höhe wie Ihr Intelligenzbonus. In der 1. Stufe (z. B. wenn Sie am Anfang Ihren Charakter erstellen) erhalten Sie diesen Betrag vierfach.

## Talente

Am Anfang verfügen Sie über mindestens ein Talent, möglicherweise mehrere, abhängig von Klasse und Volk. Talente sind nach Funktion geordnet (Kampf, Metamagie, Erschaffung von Gegenständen etc.) und Sie können auf jede Kategorie klicken, um die Talente darin anzuzeigen oder auszublenden. Wählen Sie ein Talent aus, indem Sie auf den Pfeil klicken, um es von der verfügbaren Talentliste zu verschieben (oder es zurück zu den verfügbaren Talenten zu schieben, wenn Sie Ihre Meinung geändert haben). Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Empfohlen', und das Spiel wählt die Talente für Sie aus. Im Gegensatz zu den Fertigkeiten müssen Sie alle Talente auswählen, die verfügbar sind. Sie können Talente nicht für später "zurücklegen".

## Domänen und Schulen

Für bestimmte Zauberklassen müssen Sie eine Schule oder eine Domäne auswählen – welche Art des Zauberns Ihr Charakter am besten beherrscht. Magier können entweder ein breites Spektrum wählen oder sich auf eine Schule wie etwa Illusion oder Nekromantie spezialisieren. Kleriker haben Domänen wie etwa Krieg, Heilung und Feuer, die Bonuszauber und -fähigkeiten bieten. Kleriker wählen zwei Domänen aus.

## Auswahl der Zauber

Magier, Hexenmeister und Hexer müssen ihre Anfangszauber auswählen. Dieser Vorgang ähnelt der Talentauswahl, außer dass die Zauber nach ihrer Stufe geordnet sind. Wählen Sie alle Zauber aus, die Sie beherrschen möchten, oder klicken Sie auf die Schaltfläche 'Empfohlen', damit das Spiel Ihr Anfangsrepertoire festlegt.

## Auswahl der Vertrauten/Tiere

Magier, Hexenmeister, Druiden und Waldläufer bekommen spezielle Gefährten. Wählen Sie Ihren Vertrauten/Tiergefährten von der Liste und geben Sie ihm einen Namen oder wählen Sie 'Zufällig', um einen Namen zu generieren.

## Name und Lebenslauf

Um die Erstellung eines Charakters abzuschließen, geben Sie ihm einen Vornamen und einen Nachnamen. Sie können einen oder beide Namen auch zufällig generieren. Wenn Ihr Charakter fertig ist, klicken Sie auf die Schaltfläche 'Fertig stellen'.

## Wie man spielt

Zum Spielen von *NWN2* werden Sie hauptsächlich den Aktionsbildschirm verwenden. Der größte Teil des Bildschirms stellt die Spielwelt dar, mit Ihrem Charakter im Zentrum. An den Rändern des Bildschirms finden Sie zahlreiche Elemente der Benutzeroberfläche, auch Heads-up-Display (HUD) genannt. Die Komponenten des Aktionsbildschirms werden weiter unten beschrieben.



1. **Spielwelt.** Der Aktionsbildschirm besteht hauptsächlich aus der Spielwelt, in der Ihr Charakter und seine Umgebung angezeigt werden. Unten wird beschrieben, wie Sie in der Spielwelt navigieren.
2. **Aktiver Charakter.** Ihr aktiver Charakter ist derjenige, den Sie im Augenblick steuern. Sie können die Steuerung zwischen Ihrem eigenen Charakter und Ihren Gefährten wechseln.
3. **Minikarte.** Die Minikarte zeigt die Umgebung des aktiven Charakters von oben. Der Pfeil in der Mitte zeigt die Ausrichtung des aktiven Charakters an. Im Trapez, das an den Pfeil anschließt, wird das Blickfeld der Spielkamera angezeigt. Mit den Buttons '+' und '-' können Sie die Minikarte heran- bzw. wegzoomen. Runde Markierungsnadeln zeigen spezielle Orte, Charaktere, Objekte, etc. an. Wenn eine dieser Markierungsnadeln außerhalb der Kartengrenzen liegt, zeigt ein Pfeil am Kartenrand an, in welcher Richtung sich die Nadel befindet. Wenn Sie die Maus über eine der Nadeln bewegen, werden Informationen über diesen Ort angezeigt.
4. **Modusleiste.** Die Modusleiste wird dazu genutzt, verschiedene Modi ein- oder auszuschalten. Einige dieser Modi (wie 'Heftiger Angriff' oder 'Defensive Kampfweise') schließen sich gegenseitig aus. Es gibt Modi, die nur zur Verfügung stehen, wenn der aktive Charakter über bestimmte Talente oder Fertigkeiten verfügt.
5. **Chatfenster.** Das transparente Chatfenster zeigt Spielinformationen an (wie etwa von Ihnen verursachter Schaden und Angriffswürfe) sowie Gespräche, die Sie belauschen. Im Mehrspieler-Modus erscheint auch alles, was Ihre Mitspieler sagen, in diesem Fenster. Um mit anderen zu sprechen, drücken Sie die Eingabetaste und geben Sie dann ein, was Sie sagen möchten. Das Chatten mit anderen Spielern wird im Abschnitt 'Mehrspieler' näher beschrieben.
6. **Menüleiste.** Die Menüleiste enthält verschiedene Schaltflächen, die eine Reihe wichtiger Menüs aktivieren:
  - **Charakter.** Öffnet die Charakterinfo des aktiven Charakters.
  - **Gepäck.** Öffnet das Gepäckmenü des aktiven Charakters.
  - **Tagebuch.** Öffnet Ihr Tagebuch.
  - **Zauberbuch.** Öffnet das Zauberbuch des aktiven Charakters.
  - **Spielerliste.** Zeigt eine Liste der Spieler, die in einem Mehrspieler-Spiel online sind.
7. **Bereitschaftsleiste.** In die Bereitschaftsleiste können Sie alles einfügen, worauf Sie schnell zugreifen möchten, wie etwa Zaubersprüche, Gegenstände und Klassenfähigkeiten. Bewegen Sie beliebige Aktionen oder Gegenstände per 'Drag and Drop' zur Bereitschaftsleiste, um sie dort einzufügen. Jede Aktion in der Bereitschaftsleiste kann entweder per Mausklick ausgeführt werden oder indem Sie die entsprechende Zifferntaste drücken.
8. **Gruppenleiste.** Die Gruppenleiste zeigt das Porträt und die Gesundheit aller Gruppenmitglieder an. Ein Mausklick auf ein Porträt entspricht dem Mausklick auf einen Charakter in der Spielwelt, Sie können über die Gruppenleiste also zum Beispiel einen Zauber auf einen Gefährten wirken.
9. **Aktionsschleife.** Die Aktionsschleife zeigt Ihre aktuelle Aktion an sowie alle Aktionen, die Sie bereits zur Ausführung ausgewählt haben. Die Aktionen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie in der Liste vorkommen, und wenn Sie eine neue Aktion auswählen, wird diese am Ende der Schleife hinzugefügt. Einige Befehle, wie etwa Fortbewegung, löschen die Aktionsschleife und werden sofort ausgeführt. Per Mausklick auf eine Aktion in der Schleife wird die Aktion entfernt.
10. **Ausgewähltes Ziel.** Wenn Sie ein Ziel ausgewählt haben, werden das Porträt und die Gesundheitsleiste des Ziels rechts von der Minikarte angezeigt. Auf dieses Ziel werden standardmäßig Ihre Fähigkeiten angewendet, auch Zauber.
11. **ESC-Menü.** Hier können Sie Ihren Spielfortschritt speichern, gespeicherte Spielstände laden und die Spieloptionen anpassen.

## Navigation in der Spielwelt

Verwenden Sie die Maus, um den Mauszeiger auf dem Bildschirm zu bewegen. Per Linksklick (Mausklick) bewegen Sie Ihren Charakter oder führen die Standardaktion in der jeweiligen Situation aus, per Rechtsklick öffnen Sie ein Klappenmenü. Wenn Sie die Maus über ein Objekt bewegen, verändert sich der Mauszeiger und zeigt die Standardaktion an, die Ihr Charakter bei einem Linksklick ausführen wird. Wenn der Mauszeiger sich zum Beispiel über einer feindlichen Kreatur befindet, verändert er sich zu einem Kampfsymbol, mit dem angezeigt wird, dass per Linksklick die Kreatur angegriffen wird.

Wenn Sie eine Kreatur oder ein Objekt mit der rechten Maustaste anklicken, wird sie oder es als Ziel ausgewählt. Wenn Sie eine Aktion ausführen (wie etwa einen Zauber wirken), wird Ihr Ziel dementsprechend zum Opfer (oder Nutznießer). Per Rechtsklick auf eine andere Stelle in der Welt wird die Auswahl aufgehoben. Wenn Sie eine Aktion ausführen ohne dass ein Ziel ausgewählt ist, verändert sich der Mauszeiger, um dies anzuzeigen, und Sie können dann auf eine Kreatur oder ein Objekt klicken, um diese(s) als Ziel auszuwählen.

Zum Beispiel können Sie zuerst auf einen Ork und dann auf die Bereitschaftsleiste rechtsklicken, um ein Magisches Geschoss auf den Ork zu feuern. Oder Sie klicken zuerst auf den Magisches Geschoss-Zauber und danach auf den Ork.

Per Rechtsklick bei gedrückter Umschalttaste auf eine Kreatur oder ein Objekt öffnen Sie das Klappenmenü mit den Aktionen, die Sie bei diesem Ziel durchführen können. Wenn Sie zum Beispiel ein Mönch sind und das Klappenmenü bei einem Feind öffnen, wird durch Auswählen der Option 'Betäubender Schlag' die Kreatur auf diese Weise angegriffen. Nachdem Sie die ausgewählte Aktion an der Kreatur oder dem Objekt durchgeführt haben, wird die Kreatur bzw. das Objekt zu Ihrem Ziel. Wenn Sie die rechte Maustaste auf der Kreatur oder dem Objekt gedrückt halten, wird ebenfalls das Klappenmenü geöffnet.

## Aktionen und Fortbewegung mit der Tastatur

Sie können auch die Tastatur verwenden, um sich durch die Welt zu bewegen. Die Tasten W, A, S und D steuern Ihre Bewegungen. Mit der Taste W bewegen Sie sich vorwärts, mit S rückwärts, mit A drehen Sie sich nach links und mit D nach rechts. Sie können auch Umschalten-A verwenden, um einen seitlichen Schritt nach links zu machen, und Umschalten-D, um einen seitlichen Schritt nach rechts zu machen.

## Kamerasteuerung

Die Kamera in *Neverwinter Nights 2* ermöglicht es Ihnen, das Spielgeschehen aus der Ferne zu betrachten, um eine größere Ansicht der Umgebung zu erhalten, oder für nähere Details auf Ihren Charakter zu zoomen. Die Kamerasteuerung funktioniert folgendermaßen:

### Kameraansichten

- **Kameraansicht von oben:** Die Kamera ist fest ausgerichtet und bewegt sich nur, damit sich der aktive Charakter immer im Zentrum des Bildschirms befindet. Diese Ansicht ist die Standardeinstellung.
- **Festeingestellte Verfolgerkamera:** In diesem Modus befindet sich die Kamera über der Schulter des aktiven Charakters, wechselt Position und Winkel und folgt dabei ständig der Richtung und der Bewegung des Charakters.
- **Verfolgerkamera:** Ähnlich wie die Ansicht von oben, jedoch dreht sich die Kamera, wenn sich Ihr Charakter dreht.
- **Freie Kamera:** Hier ist die Kamera nicht auf den Charakter fixiert. Wenn Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen, scrollen Sie die Kameraansicht in die jeweilige Richtung.

Drücken Sie \* [Sternchen] auf dem Ziffernblock der Tastatur, um zwischen den Kameraperspektiven zu wechseln.

### Mausrad

- Halten Sie das Mausrad gedrückt, um den Kamerawinkel zu verändern.
- Bewegen Sie das Mausrad vor, um heranzuzoomen.
- Bewegen Sie das Mausrad zurück, um wegzuzoomen.

Kamera-Tastaturbefehle	
Aktion	Taste
Kameradrehung links	Pfeiltaste links
Kameradrehung rechts	Pfeiltaste rechts
Kamera heranzoomen	Pfeiltaste oben
Kamera wegzoomen	Pfeiltaste unten
Kameraschwenk oben	Bild auf
Kameraschwenk unten	Bild ab
Kameramodus wechseln	* (Ziffernblock)

## INTERFACE-FÜHRER

In diesem Abschnitt werden die Bildschirme beschrieben, auf die Sie beim Ändern der Einstellungen stoßen, und Sie erfahren mehr über Ihren Spielercharakter und das Spiel an sich.

## Charaktermenü

Das Charaktermenü zeigt alle Ihre wichtigen Statistiken und Fähigkeiten an. Sie können das Charaktermenü öffnen, indem Sie auf das Charaktersymbol in der Menüleiste klicken oder die Taste 'C' drücken. Sie finden hier folgende Registerkarten:

### Registerkarte 'Info'

Die Registerkarte 'Info' enthält wichtige Daten wie Volk, Klasse, Stufe, Attribute, Gesinnung, Rettungswürfe, für die nächste Stufe benötigte Erfahrung, Rüstungsklasse und Trefferpunkte. Der untere Teil dieser Registerkarte enthält genaue Informationen, wie etwa den Angriffsbonus und Schaden der momentan getragenen Waffe, Zauberresistenz und die Wahrscheinlichkeit eines Zauberpatzers. Verwenden Sie die Bildlaufleiste in der unteren Hälfte der Registerkarte, um den gesamten Inhalt anzusehen.

### Registerkarte 'Fertigkeiten'

Die Registerkarte 'Fertigkeiten' zeigt die Fertigkeiten und Fertigungsmodifikatoren Ihres Charakters an. Der Fertigungsmodifikator entspricht den Gesamtträgen für Fertigkeiten zzgl. dem Attributwert-Modifikator und allen Boni aufgrund von Talenten, Gegenständen und Zaubern. Klicken Sie auf eins der Fertigkeitssymbole, um nähere Informationen zu erhalten.

### Registerkarte 'Talente'

Auf der Registerkarte 'Talente' sind Ihre Talente aufgelistet. Talente, die Sie bei der Charaktererstellung bzw. beim Aufstieg in die nächste Stufe erworben haben, sind nach ihrer Funktionalität geordnet (Hintergrundmerkmale, Allgemein, Umgang, Zauberwirken oder Fertigkeiten und Rettungen), während Talente, die Sie aufgrund Ihres Volks und Ihrer Klasse besitzen, unter 'Volksfähigkeiten' und 'Klassenfähigkeiten' aufgelistet sind. Klicken Sie auf eine Talentkategorie, um eine erweiterte Ansicht zu erhalten, und dann auf ein spezifisches Talent, um nähere Informationen anzuzeigen. Klicken Sie wieder auf die Kategorie, um die erweiterte Ansicht auszublenden.

### Registerkarte 'Verhalten'

Die Registerkarte 'Verhalten' zeigt eine Vielzahl von KI-Einstellungen, die dann zum Tragen kommen, wenn der Charakter nicht aktiv ist oder wenn die Handlungsliste leer ist. Wenn Sie die komplette Kontrolle über Ihre Charaktere wünschen, aktivieren Sie den Marionetten-Modus.

### Gepäckmenü

Das Gepäckmenü (Taste I) zeigt die Gegenstände an, die Sie besitzen. Das Gitter unten zeigt den Inhalt Ihres Rucksacks an. Sie können weiteren Raum für Gepäck schaffen, indem Sie auf eines der Beutelsymbole im Menü klicken. Jedes Symbol steht für eine neue Seite mit Platz für Gegenstände.

Der obere Teil des Menüs zeigt zahlreiche Werte Ihres Charakters und Ihrer Ausrüstung an. Die "Papierpuppe" zeigt an, mit welchen Gegenständen Ihre Ausrüstungsslots gefüllt sind. Sie sehen auch Ihre Trefferpunkte, Rüstungsklasse, Gold und wie viel Gewicht Sie tragen. Beachten Sie, dass das Tragen von zu viel Gewicht (der genaue Wert hängt von Ihrer Stärke ab) Sie behindert und Ihre Bewegungsrate senkt.

Sie können einen Gegenstand an sich nehmen, indem Sie ihn aus dem unteren Rucksack-Bereich in den entsprechenden Slot ziehen oder einfach, indem Sie doppelt auf den Gegenstand im Rucksack-Bereich klicken. Öffnen Sie das Klappmenü eines Gegenstands (rechtsklicken oder klicken & halten), um diesen zu untersuchen oder fallen zu lassen. Anhand des Klappmenüs können Sie geeignete Gegenstände auch aufnehmen, ablegen und verwenden.

### Zauber Menü

Sie rufen das Zauber Menü auf, indem Sie die Taste B drücken. Es ist in die Bereiche 'Bekannte Zauber' und 'Gelernte Zauber' unterteilt. Gelernte Zauber können Sie wirken, nachdem Sie gerastet haben. Bekannte Zauber sind nicht Zauber, die Sie zu dem Zeitpunkt bereits gelernt haben, sondern Zauber, die Sie lernen *können*. Magier, Kleriker, Druiden, Paladine und Waldläufer müssen Ihre Zauber im Bereich 'Gelernte Zauber' vorbereiten, bevor sie sie wirken können, während dies bei Barden, Hexern und Hexenmeistern nicht notwendig ist. Diese Klassen wirken ihre Zauber direkt aus der Liste für Bekannte Zauber und verwenden die Liste für Gelernte Zauber nicht.

Um einen Zauber vorzubereiten, wählen Sie zuerst die Zauberklasse aus den Symbolen im oberen Teil des Zauberbuchs aus. Nachdem Sie die Klasse ausgewählt haben, wählen Sie den Zaubergrad aus den nummerierten Blasen unter den Klassensymbolen.

Wenn Sie ein Metamagisches Talent haben, sehen Sie eine spezielle Liste für Zauber, die in diesem Grad mit dem Metamagischen Talent gelernt werden können.

Klicken Sie einen Zauber an, damit Sie ihn erlernen. Per Mausklick auf einen belegten Zauberslot wird der Zauber daraus entfernt.

Die Seite des Zauberbuchs mit Gelernten Zaubern zeigt, wie viele Zauber jedes Grads Sie lernen können. Wenn zum Beispiel unter dem 4. Grad zwei Quadrate angezeigt werden, kann Ihr Charakter zwei Zauber des 4. Grades erlernen. Jeder Gelernte Zauber kann einmal gewirkt werden und Sie können denselben Zauber mehrmals lernen. Ist Ihr Charakter ein Klassenkombinationscharakter und hat auf die Zauber mehrerer Klassen Zugriff, wiederholen Sie den Vorbereitungsprozess, um die Zauber für jede Zauberklasse zu lernen.

Vergessen Sie nicht, dass Ihre Gelernten Zauber solange nicht gewirkt werden können, bis Sie gerastet haben. Um zu rasten, drücken Sie die Taste R.

### Schnellzauber Menü

Um das Schnellzauber Menü zu öffnen, drücken Sie die Taste F. Ihre Zauberklassen werden ganz oben angezeigt. Wenn Sie ein Magier, Kleriker, Druide, Waldläufer oder Paladin sind, werden sämtliche gelernten Zauber nach Zaubergraden sortiert angezeigt. Die Zahl über einem Zauber zeigt an, wie oft Sie diesen noch wirken können, bevor Sie rasten.

Wenn Sie ein Barde, Hexenmeister oder Hexer sind, lernen Sie keine Zauber, also werden all Ihre bekannten Zauber angezeigt. Die Zahl über einem Zauber gibt an, wie viele Slots dieses Zaubergrads noch verfügbar sind - nicht wie oft Sie jeden Zauber wirken können.

Sie können das Schnellzauber Menü auch benutzen, um Zauber spontan in 'Kreatur herbeizaubern' (wenn Sie ein Druide sind) oder in Heil-/Verursachungszauber (wenn Sie ein Kleriker sind) zu verwandeln, indem Sie das Feld 'Spontane Verwandlung' ganz oben im Interface aktivieren.

## Tagebuchmenü

Das Tagebuchmenü enthält Informationen über Ihre aktuellen Quests und dient dazu, vorangegangene Ereignisse in Ihrem Abenteuer aufzuzeichnen. Die Registerkarte 'Quests' listet alle aktuellen Quests auf, während die Registerkarte 'Erledigt' Details der Ereignisse und Quests aufzeichnet, die bereits beendet sind (egal ob mit Erfolg oder Misserfolg).

## ESC-Menü

Vom ESC-Menü aus können Sie Spiele speichern und laden, Ihren Charakter zur Verwendung in anderen NWN2-Modulen speichern, diverse Spieloptionen anpassen und das Spiel verlassen. Um das ESC-Menü aufzurufen, drücken Sie die Taste ESC oder klicken Sie auf das entsprechende Symbol im Spielermenü.

**Spiel fortsetzen.** Hiermit kehren Sie zum Spiel zurück und verlassen das ESC-Menü.

**Spiel speichern.** Hiermit speichern Sie Ihren Spielfortschritt. Spielstände werden unter *Eigene Dateien\Neverwinter Nights 2\saves* abgelegt.

**Spiel laden.** Hiermit laden Sie einen gespeicherten Spielstand. Diese Option ist nützlich, wenn Sie einen Fehler gemacht haben und zu einem früheren Spielstand zurückkehren wollen.

**Charakter exportieren.** Hiermit speichern Sie Ihren Charakter zur Verwendung in einem anderen Modul. Exportierte Charaktere werden unter *Eigene Dateien\Neverwinter Nights 2\localvault* abgelegt.

**Spieloptionen.** Hier können Sie die Grafik-, Audio-, Kamera- und Spieleinstellungen sowie den Schwierigkeitsgrad anpassen. Wenn NWN2 nur langsam auf Ihrem Rechner läuft, sollten Sie hier Ihre Grafikeinstellungen heruntersetzen.

**Hauptmenü.** Beendet das gegenwärtige Spiel und bringt Sie zum Hauptmenü von NWN2 zurück.

**Spiel beenden.** Hiermit kehren Sie zu Windows zurück.

## Allgemeine Interaktionen

In *Neverwinter Nights 2* stoßen Sie ständig auf eine Vielzahl von Dingen, mit denen Sie interagieren können. Per Mausklick auf jedes beliebige Objekt wird Ihr Charakter die Standardaktion für dieses Objekt ausführen. Per Rechtsklick bei gedrückter Umschalttaste (oder indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten) rufen Sie bei jedem interaktiven Gegenstand dessen Klappmenü auf, in dem angezeigt wird, welche Aktionen Sie ausführen können. Hier einige der Kreaturen/Gegenstände, mit denen Sie interagieren können:

### Feinde

Feindliche Kreaturen leuchten rot, wenn Sie die Maus über sie bewegen, und der Mauszeiger wird zum Angriffssymbol. Klicken Sie nun, um die Kreatur anzugreifen (die Standardaktion, wie anhand des Schwerts angezeigt wird). Sie können die Schwierigkeit einer Kreatur ermitteln, indem Sie sie untersuchen. Rechtsklicken Sie dazu bei gedrückter Umschalttaste auf die Kreatur, um das Klappmenü zu öffnen, und wählen Sie dann die Option 'Untersuchen'. Wenn Sie einen Feind untersuchen, erhalten Sie manchmal Hinweise, wie Sie ihn besiegen können.

### Freunde

Wenn Sie den Mauszeiger über freundlich oder neutral gesinnte Kreaturen bewegen, erscheinen diese blau (oder grün, wenn Sie zu Ihrer Gruppe gehören), und der Mauszeiger verändert sich zum Redesymbol. Der Dialog mit anderen Charakteren ist ein wichtiger Bestandteil von *Neverwinter Nights 2*, da nicht alle Probleme allein mit Schwertern und Zaubern gelöst werden können. Manchmal beginnen Leute von allein ein Gespräch mit Ihnen, ansonsten können auch Sie ein Gespräch beginnen. Wenn der Mauszeiger über einem Charakter eine Sprechblase anzeigt, können Sie auf diesen Charakter klicken, um mit ihm oder ihr zu reden.

Einige Charaktere haben wenig zu sagen und ihre Antwort erscheint über ihrem Kopf. Andere Charaktere ermöglichen ein längeres Gespräch. Ihre Antworten und Fragen erscheinen dann in einer nummerierten Liste. Um Ihre Antwort auszuwählen, klicken Sie entweder darauf oder drücken Sie die entsprechende Zifferntaste. Wenn ein eingeklammertes Wort (z. B. '[Bluffen]') am Anfang einer Antwortoption erscheint, wird bei der Auswahl dieser Antwort auch eine Aktion (und möglicherweise ein Fertigkeitswurf) ausgeführt. Bestimmte Attribute, Völker, Klassen und Geschlechter ermöglichen spezielle Dialogoptionen mit einigen Charakteren.

Unter bestimmten Bedingungen kann eine freundlich oder neutral gesinnte Kreatur ihre Einstellung Ihnen gegenüber ändern und sich von nun an wie ein Feind verhalten.

### Händler

Durch Gespräche mit einigen freundlich gesinnten Kreaturen oder Leuten wird ein Händlermenü geöffnet, über das Sie mit ihnen Handel betreiben können. Gegenstände zu kaufen ist dem Verwenden eines Behälters sehr ähnlich. Im Ladenfenster ganz oben finden Sie Symbole für Rüstung, Waffen, Tränke, magische Gegenstände und sonstige Gegenstände. Per Mausklick auf eines dieser Symbole wird die Warenkategorie angezeigt. Um den Gegenstand zu kaufen, müssen Sie im Ladeninventar darauf doppelklicken. Daraufhin wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie gefragt werden, ob Sie den Gegenstand kaufen möchten. Wenn Sie zustimmen und genug Geld haben, wird der Kauf durchgeführt und der Gegenstand Ihrem Gepäck hinzugefügt. Um einen Gegenstand zu verkaufen, müssen Sie in Ihrem Gepäck darauf doppelklicken.

### Gegenstände

Gegenstände und Waffen können der Bereitschaftsleiste hinzugefügt werden, indem Sie den Gegenstand anklicken (z. B. in Ihrem Gepäck) und in einen Slot der Bereitschaftsleiste ziehen. Gegenstände in der Bereitschaftsleiste können direkt dort ausgewählt oder verwendet werden. Klicken Sie auf einen Gegenstand in der Bereitschaftsleiste, um sich damit auszurüsten (wenn es eine Waffe ist) oder um ihn einzusetzen (wenn es ein verwendbarer Gegenstand ist). Einige Gegenstände, wie etwa Edelsteine und Pfeile, können gestapelt werden. Um die Gegenstände zu stapeln, ziehen Sie den 'gleichen' Gegenstand auf dieselbe Stelle. Die maximale Stapelgröße hängt von

der Art des Gegenstands ab. Sie können Stapel trennen, indem Sie mit gedrückter Umschalttaste auf den Gegenstand rechtsklicken, um das Klappenmenü zu öffnen. Wählen Sie die Option 'Aufteilen' und geben Sie ein, wie viele Gegenstände Sie in den zweiten Stapel verschieben möchten.

### **Behälter**

Der Umgang mit Behältern ist dem mit Gepäck sehr ähnlich. Um auf den Behälter zuzugreifen, klicken Sie auf ihn. Dabei wird auch Ihr Gepäckmenü geöffnet. Bewegen Sie einen Gegenstand vom Behälter zu Ihrem Charakter, indem Sie ihn ziehen und loslassen. Verschlossene Behälter können mit der Fertigkeit 'Schlösser öffnen' geöffnet werden, durch Einschlagen oder mit einem Zauber. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf den Behälter, um das Klappenmenü aufzurufen, dann wählen Sie die gewünschte Aktion aus.

### **Türen**

Wenn Sie den richtigen Schlüssel besitzen, können Sie eine Tür aufsperrern. Ansonsten können Sie die meisten Türen mit der Fertigkeit 'Schlösser öffnen', durch Einschlagen oder mit einem Zauber öffnen. Einige Türen können erst dann geöffnet werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt wurden – suchen Sie in der Spielwelt nach Hinweisen, wie Sie diese Hindernisse umgehen können.

### **Mechanismus ausschalten**

Fallen müssen gefunden werden, bevor sie entschärft werden können. Wenn Sie sich nicht im Entdecken-Modus befinden – in den über die Modusleiste gewechselt werden kann – werden Würfe für Suchen zum Aufspüren einer Falle nur mit Ihrem halben Fertigungsmodifikator gemacht. Im Entdecken-Modus bewegen Sie sich mit reduzierter Geschwindigkeit, machen aber Würfe für Suchen mit dem vollen Fertigungsmodifikator.

## **Mehrspieler**

Zusätzlich zur aufregenden *Neverwinter Nights 2*-Kampagne haben Sie die Möglichkeit, mit anderen Menschen weltweit online zu spielen – entweder in einer von anderen geschaffenen Welt oder einer, die Sie selbst erschaffen haben.

Mit dem Spiel erhalten Sie ein vollständiges Toolset, das es allen Spielern ermöglicht, ihre eigenen Welten zu erstellen, die Sie und andere Spieler dann erforschen können. Es ist dasselbe Toolset, das wir zum Entwickeln des Spiels verwendet haben, es steht Ihnen also ein äußerst komplexes Programm zur Verfügung.

Um *Neverwinter Nights 2* im Mehrspieler-Modus zu spielen, müssen Sie via Internet- oder LAN (Local Area Network) eine Verbindung zu den anderen Computern herstellen. Sie können selbst einen Spielserver hosten und andere Spieler an Ihrem Abenteuer teilnehmen lassen oder sich mit einem Spiel verbinden, das von einem anderen Spieler gehostet wird. Die offizielle Kampagne kann im Mehrspieler-Modus mit bis zu drei anderen Spielern gespielt werden.

Um mehr über die Online-Community, Mehrspielerpartien und das Erschaffen eigener NWN2-Welten zu erfahren, besuchen Sie [www.obsidianent.com](http://www.obsidianent.com) und klicken Sie auf das NWN2-Logo. Wenn Sie einen Router oder eine Firewall verwenden, müssen Sie möglicherweise einige Einstellungen ändern, um ein NWN2-Spiel hosten zu können. Hilfe beim Einrichten Ihres Systems für den NWN2-Mehrspieler-Modus finden Sie online.

### **Spielerprofil**

Wenn Sie das erste Mal online spielen, müssen Sie zuerst ein Spielerprofil erstellen. Anhand dieses Spielerprofils unterscheidet *Neverwinter Nights 2* zwischen den Spielern und ermöglicht es Ihnen, spezielle Bereiche auf der *Neverwinter Nights 2* Community-Site ([www.nwn2.com](http://www.nwn2.com)) zu betreten. Wenn Sie bereits ein Spielerprofil erstellt haben – entweder im Spiel oder auf der *Neverwinter Nights 2* Community-Site – oder wenn Sie bereits ein NWN1-Profil haben, geben Sie Ihren Spielernamen und Ihr Passwort ein, um fortzufahren. Wenn Sie noch kein Profil erstellt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche 'Konto erstellen' und geben Sie einen von Ihnen gewählten Spielernamen und ein von Ihnen festgelegtes Passwort ein.

### **An einem Mehrspieler-Spiel teilnehmen**

Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten, klicken Sie im Hauptmenü auf 'Mehrspieler' und wählen Sie die Option 'Teilnehmen'. Nun erscheint eine Liste mit verfügbaren NWN2-Spielen. Wenn Sie ohne Internetverbindung spielen, wird das Spiel bei diesem Bildschirm eventuell kurz anhalten.

Um an einem lokalen Spiel teilzunehmen, klicken Sie im Mehrspieler-Menü auf 'LAN'. Anstelle der Spielesuche im Internet scannt Ihr Computer dann Ihr lokales Netzwerk nach Spielen.

Sie können die Spiele nach Filtern sortieren, indem Sie auf der Spielsuchseite oben auf den Filternamen klicken. Auf Wunsch können Sie sich auch nur Spiele eines bestimmten Typs anzeigen lassen. Sie können an einem Spiel teilnehmen, indem Sie auf das Spiel klicken und dann auf die Schaltfläche 'Verbindung' klicken. Über 'Direkte Verbindung' können Sie sich mit einem speziellen Computer verbinden, indem Sie die IP-Adresse dieses Computers eingeben.

#### **NWN2-Tipp:**

Der Host-Computer wird oft als Server bezeichnet (der Ausdruck Server kann sich auch auf die Software beziehen, die auf dem Host-Computer ausgeführt wird). Die Computer, die sich mit dem Server verbinden, werden als Clients bezeichnet.



## Spieler gegen Spieler (PvP)

Die Spieler gegen Spieler (PvP)-Einstellung eines Spiels bestimmt die Bedingungen, unter denen die Spieler sich gegenseitig Schaden zufügen können. In *Neverwinter Nights 2* gibt es drei Stufen: Kein PvP, Gruppen-PvP und Vollständiges PvP. Wenn Sie 'Kein PvP' wählen, können sich die Gegner gegenseitig keinen Schaden zufügen. In der Einstellung 'Gruppen-PvP' können Sie nur Spielern Schaden zufügen, die nicht in Ihrer Gruppe sind.

In der Einstellung 'Vollständiges PvP' können Sie jedem beliebigen anderen Spieler Schaden zufügen, es sei denn, das Gebiet ist für PvP gesperrt (wie etwa ein Laden). Zauber mit Flächenwirkung fügen den anderen Spielern innerhalb des Zaubereffekts Schaden zu. Die PvP-Einstellung in den Serveroptionen bestimmt die höchste Stufe eines PvP-Konflikts, die im Modul erlaubt ist. Wenn der Server-PvP auf 'Vollständiges PvP' eingestellt ist, kann es in dem Modul trotzdem Gebiete mit 'Gruppen-PvP' oder 'Kein PvP' geben, wenn aber der Server auf 'Kein PvP' eingestellt ist, werden alle Gebiete auf 'Kein PvP' eingestellt.

## Lokale und Server-Charaktere

*Neverwinter Nights 2* verfügt über zwei Arten von Charakteren: lokale und Server-Charaktere. Ein lokaler Charakter ist auf Ihrem Computer gespeichert. Sie können mit einem lokalen Charakter auf vielen verschiedenen Spielservern spielen, in einem Einzelspieler-Spiel oder in einem Mehrspieler-Spiel, das Sie hosten.

Wenn Sie aufhören zu spielen, nehmen Sie Ihren lokalen Charakter wieder mit 'nach Hause'.

Ein Server-Charakter wird auf dem Server des Spiels gespeichert, an dem Sie teilnehmen. Sie haben nur dann Zugriff auf diesen Charakter, wenn Sie mit diesem Server verbunden sind. Wenn Sie das Spiel verlassen, bleibt der Charakter bei der Person, die das Spiel hostet. Diese Art wird für Spieler empfohlen, die regelmäßig in einer Gruppe spielen.

Der Server selbst kann so eingerichtet werden, dass er entweder lokale oder Server-Charaktere akzeptiert. Wenn Sie sich mit einem Server verbinden, werden Sie darüber informiert, welche Charakterart dieser Server erlaubt.

Bei der Verbindung mit einem Server, der nur Server-Charaktere erlaubt, können Sie einen neuen Charakter auf diesem Server erstellen, indem Sie die Schaltfläche 'Neuer Charakter' in der Charakterliste anklicken.

## Charakter wählen

Wenn Sie einem Spiel beigetreten sind, wird die Seite 'Charakter wählen' aufgerufen. Auf der linken Seite sehen Sie eine Liste mit den verfügbaren Charakteren. Wählen Sie einen davon aus und klicken Sie dann zum Starten auf die Schaltfläche 'Spiel starten'. Manchmal stehen Charaktere nicht zur Verfügung, weil sie auf dem aktuellen Server nicht gespielt werden dürfen. Mögliche Einschränkungen entstehen durch Stufen- oder Klasseneinstellungen für das Modul oder der Server akzeptiert möglicherweise nur Server-Charaktere.

## Charaktere von Spiel zu Spiel verschieben

*Neverwinter Nights 2* unterscheidet nicht zwischen Einzelspieler- und Mehrspieler-Charakteren; Sie können mit demselben Charakter in beiden Spieltypen spielen. Mit der Option 'Charakter exportieren' können Sie einen lokalen Charakter erstellen, der mit Ihrem Charakter im Spiel identisch ist. Wenn Sie zurück zum Hauptmenü gehen und einem Mehrspieler-Spiel beitreten, können Sie diesen Charakter auswählen. Wenn Sie den ursprünglichen Spielstand laden, von dem aus Sie den Charakter gespeichert haben, wird das Spiel mit dem gespeicherten Charakter an der Stelle fortgesetzt, wo Sie damals aufgehört haben.

## Bilden einer Gruppe

Um in einem Mehrspieler-Spiel eine Gruppe zu bilden, müssen Sie einen Spieler zum Teilnehmen einladen und dieser Spieler muss der Teilnahme zustimmen. Um einen Spieler in Ihre Gruppe einzuladen, öffnen Sie das Klappenmenü (Rechtsklick bei gedrückter Umschalttaste) des Spielers und wählen Sie dann 'In Gruppe einladen'. Der andere Spieler erhält dann eine Nachricht, dass er in Ihre Gruppe eingeladen wurde. Wenn er akzeptiert, ist er Ihrer Gruppe beigetreten.

Gruppenmitglieder teilen EP und können sich in Gruppen-PvP-Gebieten keinen Schaden zufügen. Gruppenmitglieder erledigen Quests gemeinsam und können den Gruppen-Chat nutzen (siehe unten). In der offiziellen Kampagne müssen sich Ihre Gruppenmitglieder bei den Gebietsübergängen sammeln, bevor ein Mitglied das Gebiet wechseln darf.

## Kommunikation

In *Neverwinter Nights 2* gibt es vier hauptsächliche Kommunikationsarten zwischen den Spielern. Gespräche können von den Spielern in der Nähe gehört werden. Rufe werden von allen Spielern auf dem Server gehört, Flüstern erreicht nur einen bestimmten Charakter und Gruppenrufe werden von allen Gruppenmitgliedern gehört.

Kommunikationsbefehle			
Kommunikationstyp	Wer hört es	Syntax	Beispiel (was Sie eingeben)
Sprechen	In der Nähe	<Aussage>	Hallo!
Rufen	Alle	/s <Aussage>	/s Hallo zusammen!
Flüstern	Ein Spieler	/w <Spieler> <Aussage>	/w robert Hallo, robert!
Gruppenruf	Gruppenmitglieder	/p <Aussage>	/p Hallo Freunde!

## Hosten eines Spielservers

Wenn Sie einen Spielserver hosten, haben Sie die volle Kontrolle darüber, wer in Ihrem Spiel mitspielen darf. Sie haben die Möglichkeit, Spieler rauszuwerfen (aus dem Spiel zu entfernen) oder zu verbannen (permanent zu entfernen). Sie können ein Spiel hosten, indem Sie im Hauptmenü 'Mehrspieler' wählen und dann entweder ein neues Spiel starten oder ein bestehendes Spiel laden. Dadurch wird das Modul oder der Spielstand auf dem Spielserver gestartet und andere Spieler können auf Ihrem Server spielen, solange Sie sich selbst im Spiel befinden. Sie haben beim Setup Ihres NWN2-Spiel verschiedene Optionen, wie etwa die maximale Anzahl der teilnehmenden Spieler, lokale oder Server-Charaktere, PvP-Einstellungen und das Festlegen eines Passworts zum Schutz Ihres Spiels.

## Erstellung von Welten

Um Ihre eigenen Module, Quests und Gebiete zu erstellen, verwenden Sie das *Neverwinter Nights 2*-Toolset, das in Ihrem Spiel enthalten ist. Online finden Sie die neuesten Informationen und Tipps zum Erstellen eigener Welten für Sie und Ihre Freunde.

# Spielerhandbuch

*Neverwinter Nights 2* basiert auf dem Rollenspiel Dungeons & Dragons® Version 3.5. Sie können einen Charakter epischen Ausmaßes erstellen, durch fantastische, fesselnde Welten reisen und an Geschichten teilnehmen, die ebenso heldenhaft wie bescheiden sind. Es hängt nur von Ihnen ab, ob sich Ihr Charakter so verhält wie Sie selbst oder vollkommen anders. Sie können auch online andere Abenteurer treffen – Spieler aus allen Teilen der Welt, von denen Sie lernen und an deren Seite oder gegen die Sie kämpfen können. Ihren Spielstil können Sie ganz individuell gestalten. Das Regelwerk von Dungeons & Dragons® 3.5 wurde sorgfältig entworfen, um Ihnen Ihre Reisen zu erleichtern, und *Neverwinter Nights 2* macht sich diese Flexibilität zu Nutze.

## Volk

Die Welt von Faerûn wird von einer Vielzahl unterschiedlicher Völker bewohnt, jedes davon mit einzigartigen Merkmalen und Fähigkeiten. Ihre Klasse bestimmt, wie Sie aussehen und was Sie am besten können. Die Auswahl der Klasse hindert Sie nicht daran, einen bestimmten Weg durch das Spiel zu verfolgen, aber sie beeinflusst mit Sicherheit Ihre Erfahrungen auf diesem Weg. Jede Klasse wird unten kurz beschrieben. Um genaue Informationen über Vorteile und Nachteile sowie Spezialfähigkeiten jedes Volks zu erhalten, beachten Sie bitte den Informationsabschnitt während des Charaktererstellungsvorgangs. Einige Völker sind mächtiger als andere, da sie über Fähigkeitenboni oder andere spezielle Kräfte verfügen. Bei diesen Völkern findet eine Stufenanpassung statt, das bedeutet, dass diese Völker im Spiel langsamer aufsteigen. Je höher die Stufenanpassung eines Volks, umso langsamer steigen seine Mitglieder auf. Völker mit Stufenanpassung werden für Anfänger nicht empfohlen.

## Menschen

Die Menschen sind das anpassungsfähigste Volk unter den SC-Völkern. Ihr kurze Lebensspanne und ihre Neigung, die ganze Welt kreuz und quer zu besiedeln, sorgt für körperliche und kulturelle Vielfalt. Ihr Hautfarbe reicht von extrem blass bis hin zu sehr dunkel. Ihre Haarfarbe reicht von blond bis schwarz. Männliche Menschen können eine spärliche Gesichtsbehaarung oder auch wild wuchernde Bärte haben. Menschen bevorzugen oft ungewöhnliche Kleidung, seltsame Haarschnitte, ausgefallene Schmückstücke, Tätowierungen und ähnliche Dinge.

Es gibt keine menschlichen Untervölker.

- **Bevorzugte Klasse:** Jede. Menschen sind beim Bilden von Klassenkombinationen unkompliziert.
- **Spezialfähigkeiten:** Rasche Meisterschaft (1 zusätzliches Talent), zahlreiche Fertigkeiten (zusätzliche Fertigungspunkte)

Für wen eignet sich die Klasse Mensch? Menschen haben keine speziellen Schwächen und Ihre Bonustalent- und Fertigungspunkte bieten viele Möglichkeiten. Menschen eignen sich hervorragend für Anfänger.

## Berührte

Die Berührten entstammen dem menschlichen Volk vermischt mit dem Blut von Externaren (Engeln und Dämonen) und werden oft wegen ihres eigentümlichen Aussehens und ihres noch merkwürdigeren Verhaltens geächtet.

Für wen eignet sich die Klasse der Berührten? Mit ihrer überirdischen Tugend sind Aasimare sehr gute Kleriker und Paladine. Die höllischen Tieflinge sind für Schurken und Hexer wie maßgeschneidert.

### Berührte, Aasimar

Als Mensch mit dem Blut eines Celestischen ist ein Aasimar normalerweise gut gesinnt und kämpft gegen das Böse der Welt. Einige haben ein kleines körperliches Merkmal, das ihre Herkunft verrät, etwa silbernes Haar, goldene Augen oder einen unnatürlich intensiven Blick. Oft tragen jene, die von einem celestischen Diener einer Faerûnischen Gottheit abstammen, ein Geburtsmal in der Form des göttlichen Symbols oder ein anderes Zeichen ihres Glaubens.

- **Attributsänderungen:** +2 WE, +2 CH.
- **Bevorzugte Klasse:** Paladin.
- **Spezialfähigkeiten:** Dunkelsicht, Fertigkeitenvertrautheit (Entdecken), Fertigkeitenvertrautheit (Lauschen), Volkszauber (*Licht*), Immunität gegen Lähmung.
- **Stufenanpassung:** +1. Aasimare steigen langsam auf.

### Berührte, Tiefling

Wie die Aasimare sind Tieflinge halbe Menschen, sie haben jedoch infernalisches, nicht celestisches Blut in sich. Da sie von böartigen Fremden abstammen, werden Tieflinge von denen, die ihre Abstammung kennen, sofort als böse und unglaubwürdig angesehen. Einige Tieflinge haben ein körperliches Merkmal, das ihre Herkunft erkennen lässt, etwa spitze Zähne, rote Augen, kleine Hörner, den Geruch von Schwefel, Hufe oder einfach nur eine Aura der Falschheit. Diejenigen, die von einem infernalisches Diener abstammen, tragen oft als Geburtsmal das Symbol ihrer Gottheit oder ein anderes Zeichen ihres bösen Glaubens.

- **Attributsänderungen:** +2 GE, +2 IN, -2 CH.
- **Bevorzugte Klasse:** Schurke.
- **Spezialfähigkeiten:** Dunkelsicht, Fertigkeitenvertrautheit (Bluffen), Fertigkeitenvertrautheit (Verstecken), Volkszauber (*Unsichtbarkeit*), Infernale Resistenz.
- **Stufenanpassung:** +1. Tieflinge steigen langsam auf.

**D&D®-Hinweis**  
 Normalerweise entsprechen die Volksfähigkeiten in NWN2 denen des jeweiligen Volkes in Dungeons & Dragons®. Einige Volksfähigkeiten (wie zum Beispiel Kräfte durch einen speziellen Zauber) konnten in diesem Computer-Rollenspiel nicht gut umgesetzt werden. In diesen Fällen wurde dem Volk ein ungefähr gleichwertiger Vorteil hinzugefügt.

## Elfen

Elfen sind wohlbekannt für ihre Dichtkunst, Tänze, Lieder und ihre magischen Künste. Doch wenn sie bedroht werden, beweisen sie ihr Können mit Schwert, Bogen und Kriegsstrategie. Elfen werden über 700 Jahre alt und für menschliche Begriffe dauert es lange, bis sie mit jemandem Freundschaft schließen oder ihn zu ihrem Feind erklären. Es dauert jedoch noch viel länger, bis sie solch eine Freundschaft oder Feindschaft wieder vergessen. Elfen sind etwa 1,35 bis 1,65 m groß. Elfen haben keinerlei Gesichts- oder Körperbehaarung. Sie bevorzugen einfache und bequeme Kleidung und bewegen sich mit einer überirdischen Anmut. Viele Menschen und Angehörige anderer Völker finden sie auf eine unheimliche Weise atemberaubend schön.

- **Spezialfähigkeiten (alle Untervölker):** Immunität gegen Schlaf-Zauber, Widerstandskraft gegen Bezauberung, Bonusfähigkeiten (Umgang mit Langschwert, Rapier, Kurzbogen, Langbogen), Fertigkeitenvertrautheit (Lauschen), Fertigkeitenvertrautheit (Suchen), Fertigkeitenvertrautheit (Entdecken), Scharfe Sinne, Dämmerlicht.

Für wen eignet sich die Klasse der Elfen? Die meisten Elfenvölker sind ausgezeichnete Magier und Hexenmeister. Ihre Fähigkeit, mit manchen Schwertern und Bögen umzugehen, ermöglicht es sogar elfischen Zauberkundigen, Feinden im Kampf Schaden zuzufügen. Waldelfen sind hervorragende Kämpfer, Waldläufer und Barbaren.

## Mondelf

Mondelfen sind die bekanntesten Elfen an der Schwertküste. Sie sind meist hellhäutig und dunkelhaarig und haben dunkelgrüne Augen. Diese Elfen-Unterart ist Menschen gegenüber am tolerantesten, und die meisten Halb-Elfen stammen von Mondelfen ab.

- **Attributsänderungen:** +2 GE, -2 KO.
- **Bevorzugte Klasse:** Magier.

## Dunkelelf (Drow)

Die Drow stammen von dem dunkelhäutigen Elfenvolk namens Illythiiri ab. Ihr derzeitiges Erscheinungsbild stammt von einem Fluch der guten Elfengötter, die sie für das Folgen der Göttin Lolth auf ihrem Weg zum Bösen und zur Korruption bestraften. Auch als Dunkelelfen bekannt, haben Drow schwarze Haut, die poliertem Obsidian gleicht, und weißes oder hellgelbes Haar.

- **Attributsänderungen:** +2 GE, +2 IN, +2 CH, -2 KO.
- **Bevorzugte Klasse:** Magier.
- **Spezialfähigkeiten:** Volkszauber (*Dunkelheit*), Volkszauber (*Unsichtbares Sehen*), Lichtempfindlichkeit, Dunkelsicht, Zauberesistenz. Über diese Fähigkeiten verfügen sie zusätzlich zu den Fähigkeiten, die alle Elfen besitzen.
- **Stufenanpassung:** +2. Drow steigen sehr langsam auf.

## Sonnenelf

Sonnenelfen sind in Faerûn weniger bekannt als Mondelfen, da sie auf Immerdar leben, das von Nicht-Elfen nicht betreten werden darf. Auch als Goldelfen bekannt, haben sie eine bronzefarbene Haut, goldblondes, kupferfarbenes oder schwarzes Haar und grüne oder goldene Augen. Sie gelten als die zivilisiertesten und stolzesten Elfen und bevorzugen es, von Nicht-Elfen getrennt zu leben.

- **Attributsänderungen:** +2 IN, -2 KO.
- **Bevorzugte Klasse:** Magier.

## Waldelf

Waldelfen leben sehr zurückgezogen, aber nicht so sehr wie die wilden Wildelfen. Sie sind viel stärker als die meisten anderen Elfen und sind exzellente Krieger, aber schlechtere Magier. Sie fühlen sich in der Wildnis am wohlsten.

- **Attributsänderungen:** +2 ST, +2 GE, -2 KO, -2 IN.
- **Bevorzugte Klasse:** Waldläufer.

## Zwerge

Zwerge sind bekannt für ihr Geschick in der Kriegsführung, ihre Fähigkeit, körperliche und magische Angriffe zu überstehen, ihr Wissen um die Geheimnisse der Erde, ihre harte Arbeit und ihre Trinkfestigkeit beim Genuss von Bier. Zwerge sind nur schwer zum Lachen oder Scherzen zu bewegen und misstrauen Fremden. Sie sind aber den wenigen Leuten gegenüber, denen sie vertrauen, großzügig. Zwerge erreichen nur eine Größe von 1,20 bis 1,35 m, sind aber beinahe ebenso breit wie hoch. Die Haut von Zwergen hat üblicherweise eine tiefbeige oder hellbraune Färbung, und ihr Haar ist für gewöhnlich schwarz, grau oder braun. Männliche Zwerge schätzen ihren Bart sehr. Alle Zwerge haben die folgenden Merkmale:

- **Bevorzugte Klasse:** Kämpfer.
- **Spezialfähigkeiten (alle Unterarten):** Steinwissen, Dunkelsicht, Widerstandskraft gegen Gift, Widerstandskraft gegen Magie, Kampftraining gegen Orks, Kampftraining gegen Goblinoide, Verteidigungstraining gegen Riesen, Fertigkeitenvertrautheit (Legendenkunde), Waffenvertrautheit (Zwergische Streitaxt).

Für wen eignet sich die Klasse der Zwerge? Zwerge sind ausgezeichnete Kämpfer, besonders wegen ihrer guten Gesundheit. Sie eignen sich für die meisten Klassen und außerdem hervorragend für Anfänger.

## Schildzwerg

Die Schildzwerg sind die Überlebenden der letzten großen Zwergenreiche, die in langen Kämpfen gegen die Goblins zerstört wurden.

- **Attributsänderungen:** +2 KO, -2 CH.

## Goldzwerg

Im Gegensatz zu den Schildzwergen haben die Goldzwerg ihr großes Königreich in der Großen Spalte erhalten, und sie haben es geschafft, schreckliche Kriege gegen böse Humanoide zu überleben. Obwohl sie ein wenig mit der Magie vertraut sind, haben sie nie an der Selbstüberschätzung gelitten, die den Untergang vieler Nationen der Menschen bedeutete. Zufrieden und sicher in ihrem fernen Heim erlangten die Goldzwerg den Ruf, arrogant und stolz zu sein. Seit dem Donnersegen haben viele junge Goldzwerg die Große Spalte verlassen, um den Rest von Faerûn zu erkunden. Andere Völker sehen die Goldzwerg grundsätzlich als schlagkräftige Krieger und gerissene Händler an, obwohl einige Goldzwerg als distanziert gelten und mit Argwohn betrachtet werden.

- **Attributsänderungen:** +2 KO, -2 GE.

## Grauzwerg (Duergar)

Nachdem sie sich aus der Sklaverei der Gedankenschinder befreit haben, sind die Grauzwerg, oder Duergar, als eine neue Zwergenunterart mit geringeren geistigen Kräften erschienen. Im Allgemeinen sind Duergar böse, doch einige von ihnen haben ihrem Volk den Rücken zugekehrt und suchen eine andere Art des Lebens.

- **Attributsänderungen:** +2 KO, -2 CH.
- **Spezialfähigkeiten:** Mächtige Fertigkeitvertrautheit (Leise bewegen), Fertigkeitvertrautheit (Legendenkunde), Schwache Fertigkeitvertrautheit (Lauschen), Schwache Fertigkeitvertrautheit (Entdecken), Waffenvertrautheit (Zwergische Streitaxt), Volkszauber (*Vergrößern*), Volkszauber (*Unsichtbarkeit*), Lichtempfindlichkeit. Über diese Fähigkeiten verfügen sie zusätzlich zu den Fähigkeiten, die alle Zwerge besitzen.
- **Stufenanpassung:** +1. Duergar steigen sehr langsam auf.

## Gnome

Gnome werden überall als Alchemisten, Erfinder und Techniker gerne willkommen geheißen, doch die meisten ziehen das einfache und bequeme Leben unter ihren Artgenossen vor. Gnome bewundern Tiere, schöne Edelsteine und Scherze aller Art – besonders Streiche. Sie lernen am liebsten durch persönliche Erfahrung und versuchen ständig neue Dinge zu bauen. Gnome werden zwischen 90 und 105 cm groß und zwischen 350 und 500 Jahre alt.

Alle Gnome haben die folgenden Merkmale:

- **Bevorzugte Klasse:** Barde.
- **Spezialfähigkeiten (alle Unterarten):** Klein, Widerstandskraft gegen Illusionen, Kampftraining gegen Reptilien, Kampftraining gegen Goblinoide, Verteidigungstraining gegen Riesen, Fertigkeitvertrautheit (Lauschen), Fertigkeitvertrautheit (Handwerk: Alchemie), Zauberfokus (Illusion), Dunkelsicht.

Für wen eignet sich die Klasse der Gnome? Aufgrund ihrer kleinen Größe verursachen Gnome einen geringeren Schaden, wodurch sie besser als Zauberwirker oder unterstützende Charaktere geeignet sind. Sie sind für Anfänger nicht zu empfehlen.

## Felsengnom

Felsengnome sind die häufigste Gnomen-Unterart und werden häufig einfach als "Gnome" bezeichnet. Ihre Hautfarbe reicht von dunkelbraun bis holzbraun, ihre Haare sind blond und ihre Augen haben häufig verschiedene Blautöne. Gnome tragen normalerweise erdfarbene Kleidung, die aufwändig geschmückt wird. Männliche Gnome bevorzugen sorgfältig gestutzte Bärte.

- **Attributsänderungen:** +2 KO, -2 ST.

## Tiefengnom (Svirfneblin)

Tief im Unterreich versteckt, leben die Svirfneblin oder auch Tiefengnome. Zurückgezogen, misstrauisch und empfindlich gegen das Eindringen in ihre Höhlen, zeigen die Tiefengnome nur wenig des Humors und der Offenheit ihrer Vettern an der Oberfläche. Die Tiefengnome sind wahrscheinlich das verstohlenste und am schwersten fassbare Volk der Welt. Jahrhunderte des Überlebenskampfes in den tödlichen Gefahren des Unterreichs haben in diesem Volk eine unvergleichliche Fähigkeit erzeugt, nicht auf sich aufmerksam zu machen.

- **Attributsänderungen:** +2 GE, +2 WE, -2 ST, -4 CH.
- **Spezialfähigkeiten:** Fertigkeitvertrautheit (Verstecken), Fertigkeitvertrautheit (Zauberkunde), Volkszauber (*Blindheit*), Volkszauber (*Entropieschild*), Volkszauber (*Unsichtbarkeit*), Unsichtbares Sehen, +2 auf alle Rettungswürfe, Entschlüpfende Verteidigung (+4 Ausweichbonus auf die RK gegen alle Kreaturen), Zauberresistenz.
- **Stufenanpassung:** +3. Tiefengnome steigen sehr langsam auf.

## Halblinge

Halblinge sind schlau, fähig, geschickt und einfallsreich, wenn es darum geht, unter widrigen Umständen zu überleben. Halblinge sind für ihre unstillbare Neugier bekannt und zeigen einen Wagemut, mit dem viele größere Leute nicht mithalten können. Sie können durch die Verlockungen von Reichtum angezogen werden, aber sie neigen dazu, das Gold auszugeben, welches sie erlangen, statt es zu horten. Halblinge haben eine erdfarbene Haut, schwarzes glattes Haar und braune oder schwarze Augen. Männliche Halblinge tragen oft lange Koteletten, aber Bärte und Schnurrbärte sieht man nur selten bei ihnen. Sie bevorzugen praktische Kleidung. Ein Halbling würde lieber ein bequemes Hemd tragen als Schmuck. Halblinge sind etwa 90 cm groß und werden häufig bis zu 150 Jahre alt.

Alle Halblinge haben die folgenden Merkmale:

- **Attributsänderungen:** +2 GE, -2 ST.
- **Bevorzugte Klasse:** Schurke.
- **Spezialfähigkeiten:** Klein, Fertigkeitenvertrautheit (Leise bewegen), Fertigkeitenvertrautheit (Lauschen), Furchtlos, Treffsicherheit.

Für wen eignet sich die Klasse der Halblinge? Aufgrund ihrer kleinen Größe verursachen Gnome einen geringeren Schaden, wodurch sie besser als Zauberwirker oder unterstützende Charaktere geeignet sind. Halblinge sind ausgezeichnete Schurken. Sie sind für Anfänger nicht zu empfehlen.

### Leichtfuß-Halblinge

Leichtfuß-Halblinge, die am häufigsten in der Welt gesehene Halbling-Unterart, geben meist ihrem inneren Drang nach, auf Wanderschaft zu gehen. Sie fühlen sich in der Nähe der verschiedensten Völker und Kulturen zu Hause.

- **Spezialfähigkeit:** Glück (+1 auf alle Rettungswürfe). Über diese Fähigkeit verfügen sie zusätzlich zu den Fähigkeiten, die alle Halblinge besitzen.

### Standhafter Halbling

Während Leichtfuß-Halblinge das Reisen und Erkunden neuer Länder und Leute schätzen, sind die Standhaften Halblinge das organisierte, ordentlichere und arbeitsamere Halbling-Volk. Sie bauen sich ein Heim und verteidigen dieses eisern gegen Bedrohungen.

- **Spezialfähigkeit:** Rasche Meisterschaft (ein zusätzliches Talent). Über diese Fähigkeiten verfügen sie zusätzlich zu den Fähigkeiten, die alle Halblinge besitzen.

## Halb-Elfen

Halb-Elfen besitzen die Neugier, den Erfindungsreichtum und den Ehrgeiz ihres menschlichen Elternteils sowie die feinen Sinne, die Liebe zur Natur und den Kunstgeschmack ihres elfischen Elternteils. Trotzdem sind sie in beiden Kulturen Außenseiter. Für Menschen sehen Halb-Elfen wie Elfen aus und für Elfen wie Menschen. Halb-Elfen sind bleicher, hübscher und glatthäutiger als ihre menschlichen Eltern. Verschiedene Halb-Elfen haben jedoch unterschiedliche Hautfarben, ganz so wie Menschen. Halb-Elfen haben meist grüne Augen, die an die von Elfen erinnern. Sie werden ungefähr 180 Jahre alt.

- **Bevorzugte Klasse:** Jede. Halb-Elfen sind beim Bilden von Klassenkombinationen unkompliziert.
- **Spezialfähigkeiten:** Immunität gegen Schlaf, Widerstandskraft gegen Bezauberung, Schwache Fertigkeitenvertrautheit (Lauschen), Schwache Fertigkeitenvertrautheit (Suchen), Schwache Fertigkeitenvertrautheit (Entdecken), Fertigkeitenvertrautheit (Diplomatie), Fertigkeitenvertrautheit (Bluffen), Dämmerblick.

Für wen eignet sich die Klasse der Halb-Elfen? Halb-Elfen sind sehr ausgewogen und eignen sich für alle Klassen. Sie sind für Anfänger äußerst empfehlenswert.

## Halb-Orks

Halb-Orks sind aufbrausend, misstrauisch und störrisch. Sie sind die Nachkommen eines menschlichen und eines orkischen Elternteils. Sie handeln lieber, als zu planen, und kämpfen lieber, als zu diskutieren. Sie lieben die einfachen Freuden im Leben, wie Fressgelage, Prahlereien, Saufereien und wilde Tänze. Für viele Abenteurergruppen stellen sie eine wertvolle Bereicherung dar, doch beim großen Galaball einer Herzogin sind sie definitiv fehl am Platz. Halb-Orks sind ebenso groß wie Menschen, doch ihre grobschlächtigen Gesichtszüge verraten ihre Herkunft. Für sie sind Narben ein Grund stolz zu sein, ja, sogar Zeichen von Schönheit. Halb-Orks werden nur sehr selten älter als 75 Jahre.

- **Attributsänderungen:** +2 ST, -2 IN, -2 CH.
- **Bevorzugte Klasse:** Barbar.
- **Spezialfähigkeit:** Dunkelsicht.

Für wen eignet sich die Klasse der Halb-Orks? Halb-Orks sind möglicherweise die besten Kämpfer, Barbaren und Mönche. Sie sind für Anfänger optimal.

## Klasse

Die Charakterklasse bestimmt, was Sie am besten können. In diesem Abschnitt werden alle Klassen beschrieben, sowie die Fähigkeiten, die diese Klassen am Anfang und beim Aufstieg in höhere Stufen erhalten. Die höchste Stufe, die Sie in NWN2 erreichen können, ist die Stufe 20.

## Beschreibungen der Klassenfähigkeiten

Bei der Beschreibung jeder Klasse finden Sie eine Liste der Klassenmerkmale oder -fähigkeiten. In vielen Fällen wird das Merkmal kurz definiert. Die folgenden Bezeichnungen werden in der Liste der Klassenfähigkeiten verwendet.

[\*] Fähigkeiten, die mit einem Sternchen markiert sind, verbessern sich mit der Klassenstufe. Sie können entweder mächtiger oder öfter verwendet werden, oder beides. Für genaue Informationen lesen Sie bitte die Klassenbeschreibungen im Spiel. Mönch und Barbar erhalten z. B. jeweils eine erhöhte Bewegungsrate. Die Bewegungsrate des Mönchs nimmt mit höheren Stufen weiter zu und wird daher mit diesem Symbol markiert, die Geschwindigkeit des Barbaren nimmt jedoch nicht weiter zu.

[^] Diese Fähigkeiten sind immer aktiv. Der Vorteil dieser Fähigkeiten ist, dass sie immer in den richtigen Situationen angewendet werden. Die Schnelle Bewegung des Barbaren ist ein Beispiel für diese Art von Fähigkeit. Sie ist immer aktiv, im Gegensatz zum Barbarischen Kampfrausch, der eigens angewendet werden muss und nur für eine kurze Zeit anhält.

Um Platz zu sparen, werden einige der häufigen oder komplizierten Klassenfähigkeiten unten beschrieben. Auf diese Fähigkeiten wird in den Klassenbeschreibungen nur mit Namen Bezug genommen. Beachten Sie, dass Sie nähere Informationen über Klassenfähigkeiten in der Beschreibung jeder Klasse im Spiel finden.

### **Tiergefährte**

Sie haben einen unerschütterlichen Tiergefährten, der Sie im Kampf unterstützt. Wenn dieser Gefährte stirbt, können Sie am nächsten Tag einen neuen Gefährten erlangen.

### **Schadensreduzierung**

Mit Schadensreduzierung (SR) können Sie den Nahkampfschaden eines einzigen Treffers bis zu einer gewissen Höhe ignorieren, es sei denn die Waffe, die den Schaden verursacht hat, kann die Reduzierung überwinden. Schadensreduzierung wird mit der Höhe des reduzierten Schadens und der Waffenart aufgelistet, die man benötigt, um diesen Effekt aufzuheben. SR 5/+2 bedeutet beispielsweise, dass bei jedem Angriff auf das Ziel mit einer Waffe geringer als +2 der Schaden um 5 reduziert wird. Die SR 1/- eines Barbaren bedeutet, dass jeder Schaden um 1 verringert wird (das "-" bedeutet, dass diese Schadensreduzierung nicht aufgehoben werden kann).

### **Ausweichrolle**

Einmal am Tag können Sie, wenn Sie von einem potenziell tödlichen Schlag getroffen wurden, einen Reflexwurf (SG = erlittener Schaden) machen, wenn Sie nicht auf dem falschen Fuß erwischt wurden. Wenn dieser erfolgreich ist, erleiden Sie nur den halben Schaden (der immer noch ausreichen könnte, um Sie zu töten).

### **Entrinnen**

Bei Zaubern und Fallen, denen teilweise durch einen Reflexwurf ausgewichen werden kann, erleiden Sie keinen Schaden (anstelle des halben Schadens), wenn Sie erfolgreich sind.

### **Entrinnen, Verbessertes**

Bei Zaubern und Fallen, denen teilweise durch einen Reflexwurf ausgewichen werden kann, erleiden Sie keinen Schaden (anstelle des halben Schadens), wenn Sie erfolgreich sind, und den halben Schaden (anstelle des vollen Schadens), wenn Sie scheitern.

### **Meisterliches Verstecken**

Wenn Sie diese Fähigkeit verwenden, können Sie in den Verstecken-Modus wechseln, während Sie beobachtet werden. Diese Fähigkeit benötigt eine Regenerationsphase, bevor sie erneut genutzt werden kann.

### **Handauflegen**

Sie können einmal am Tag einen Verbündeten heilen. Der geheilte Wert entspricht Ihrem Charisma-Modifikator mal Ihrer Stufe in der Klasse, die Ihnen diese Fähigkeit verleiht. Ihr Charisma-Modifikator muss mindestens +1 sein, ansonsten ist diese Fähigkeit wirkungslos.

### **Hinterhältiger Angriff**

Wenn Sie einen Nah- oder Fernkampfangriff erfolgreich gegen einen Gegner durchführen, den Sie auf dem falschen Fuß erwischen ODER der Sie nicht sehen kann (z. B. wenn Sie versteckt oder unsichtbar sind) ODER der Ihnen den Rücken zudreht UND sich im Kampf gegen einen anderen Gegner befindet, fügen Sie zusätzlichen Schaden zu (anfangs 1 W6). Dieser zusätzliche Schaden wird im Fall eines kritischen Treffers nicht multipliziert. Alle Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, wie etwa Konstrukte und Untote, sind auch gegen hinterhältige Angriffe immun. Der Schaden aus hinterhältigen Angriffen von Kombinationsklassen ist kumulativ.

### **Vertrauten herbeirufen**

Sie können eine kleine Kreatur zu Hilfe rufen. Wenn dieser Vertraute stirbt, haben Sie -2 Konstitution, bis Sie rasten. Danach können Sie erneut einen Vertrauten herbeirufen.

### **Untote vertreiben**

Sie können Untote beeindrucken, so dass sie fügsam werden und leichter zu töten sind. Diese Fähigkeit kann am Tag 3 + Charisma-Modifikator Mal genutzt werden. Charisma beeinflusst auch, wie viele Untote betroffen sind. Mächtigere Untote sind weniger stark betroffen und schwache Untote sind immer zuerst betroffen. Wenn Sie mächtig genug sind, können Sie sogar einige Untote vollständig zerstören.

### **Reflexbewegung**

Sie können Ihren Beweglichkeitsbonus auf die RK (falls vorhanden) behalten, sogar wenn Sie auf dem falschen Fuß erwischt oder von einem unsichtbaren Angreifer getroffen werden. Sie verlieren Ihren Beweglichkeitsbonus jedoch, wenn Sie bewegungsunfähig gemacht wurden.

### **Reflexbewegung, Verbesserte**

Sie sind gegen hinterhältige Angriffe immun, es sei denn, der Angreifer ist Ihnen um mindestens 4 oder mehr Stufen überlegen (in der Klasse oder den Klassen, die die Fähigkeit Verbesserte Reflexbewegung haben).

## Barbar

Aus den gefrorenen Weiten des Nordens und brütenden Dschungeln des Südens kommen tapfere, wagemutige Krieger. Zivilisiertere Leute nennen sie Barbaren oder Berserker und verdächtigen sie der Gewalttaten, Gottlosigkeit und schrecklicher Verwüstungen. Diese "Barbaren" haben jedoch jenen gegenüber, die sich mit ihnen verbündet haben, ihre Stärke und ihren Wert bewiesen. Feinden, von denen sie unterschätzt wurden, haben sie gezeigt, dass sie raffiniert, erfinderisch, hartnäckig und gnadenlos sein können.

Der Barbar ist ein ausgezeichneter Krieger. Ein Barbar kann in einen Kampfrausch verfallen, ein Zustand, in dem er stärker und widerstandsfähiger ist, und somit ist er besser in der Lage, seine Gegner zu bezwingen und ihren Angriffen zu widerstehen. Der Kampfrausch lässt den Barbaren geschwächt zurück. Er hat nur genug Kraft für einige wenige dieser beeindruckenden Schauspiele pro Tag, aber diese wenigen sind üblicherweise ausreichend. Er ist in der Wildnis zu Hause und kann mit hoher Geschwindigkeit rennen.

- **Gesinnung:** Jede nicht rechtschaffene
- **Hauptattribute:** Stärke, Konstitution
- **Trefferpunkte pro Stufe:** 12
- **Grund-Angriffsbonus:** Hoch
- **Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit
- **Waffen:** Alle einfachen Waffen und Kriegswaffen
- **Rüstung:** Leicht, mittel, Schilde (keine Turmschilde)
- **Grund-Fertigkeitspunkte:** 4

### Spezialfähigkeiten des Barbaren

- **Kampfrausch\*:** Sie können sich in eine mörderische Wut versetzen und erhalten Stärke und Konstitution +4 und RK -2 (Malus). Die Dauer ist abhängig von Ihrer Konstitution. Nach dem Wutausbruch sind Sie für kurze Zeit erschöpft.
- **Schnelle Bewegung^:** Ihre Bewegungsrate steigt um 10%.
- **Reflexbewegung (2. Stufe)^**
- **Fallenspur (3. Stufe)\*^:** Sie erhalten einen Bonus für Reflexwürfe gegen Fallen.
- **Schadensreduzierung (7. Stufe)\*^:** Sie können einen Teil des Schadens jedes Schlags oder Angriffs (SR 1/-) ignorieren.

Eisenhaut-Gesang (9. Stufe, erfordert Auftreten 12): Gewährt der Gruppe kurzzeitig Schadensreduzierung.

Lied der Freiheit (12. Stufe, erfordert Auftreten 15): Beendet Verzauberungen von Verbündeten.

Lied des Heldentums (15. Stufe, erfordert Auftreten 18): Verbessert die RK und Rettungswürfe der Gruppe.

Legionärsmarsch (18. Stufe, erfordert Auftreten 21): Verbessert die Kampffähigkeiten der Gruppe erheblich.

## Tipps für Kombinations- und Prestigeklassen

Barbaren bilden gute Kombinationsklassen mit Kämpfern und Waldläufern. Ihre Gesinnung entspricht nicht den Anforderungen von Paladinen und Mönchen. Barbaren eignen sich hervorragend als rasende Berserker. Sie sind auch mächtige Finstere Streiter, Waffenmeister oder Zwergische Verteidiger.

## Barde

Man sagt, dass die Musik einen besonderen Zauber besitzt, und der Barde beweist die Wahrheit dieses Sprichwortes. Durch das Land zu wandern, Wissen zu sammeln, Geschichten zu erzählen, mit seiner Musik Magie zu wirken und von der Dankbarkeit seines Publikums zu leben: Daraus besteht das Leben eines Bardens. Wenn sie durch Zufall oder aufgrund einer Gelegenheit in einen Konflikt verwickelt werden, dienen Bardens als Diplomaten, Verhandlungsführer, Boten, Späher und Spione.

Die Magie eines Bardens kommt aus dem Herzen. Wenn sein Herz gut ist, erfüllt er die Niedergeschlagenen mit Hoffnung und Mut. Er benutzt seine Tricks, Musik und Magie, um die Pläne von Bösewichten zu durchkreuzen. Wenn die Adligen des Landes korrupt sind, ist der gute Barde ein Feind des Staates, der geschickt der Verhaftung entgeht und den Unterdrückten neuen Mut macht. Aber Musik kann auch einem bösen Herzen entspringen. Böse Bardens ziehen die Manipulation der rohen Gewalt vor. Sie halten die Herzen und den Verstand anderer gefangen und nehmen sich, was das begeisterte Publikum "freiwillig" gibt.

- **Gesinnung:** Jede nicht rechtschaffene.
- **Hauptattribute:** Charisma, Geschicklichkeit
- **Trefferpunkte pro Stufe:** 6
- **Grund-Angriffsbonus:** Mittel
- **Hohe Rettungswürfe:** Reflex, Willen
- **Waffen:** Langschwert, Rapier, Kurzschwert, Kurzbogen, alle einfachen Waffen
- **Rüstung:** Leicht, Schilde (keine Turmschilde)
- **Grund-Fertigkeitspunkte:** 6
- **Zauber:** Arkane (Charismabasiert, keine Vorbereitungszeit, Zauber können durch das Tragen mittlerer oder schwerer Rüstung oder das Verwenden eines Schildes, fehlschlagen)

### Spezialfähigkeiten des Bardens

- **Bardenwissen\*^:** Sie können Gegenstände leichter erkennen als andere Klassen, indem Sie Ihre Bardensstufen zu allen Würfeln für die Fertigkeit Legendenkunde hinzufügen.



- **Bardenlied\***: Sie können Lieder singen, die die Moral verbessern und alle offensiven und defensiven Stärken des Bardens und seiner Gefährten geheimnisvoll verstärken.
  - Lied des Mutes: Erhöhter Kampfschaden.
  - Lied des Erfolgs (2. Stufe): Boni auf alle Fertigkeiten.
  - Lied der Verteidigung (5. Stufe): Verbesserte Rüstungsklasse.
  - Lied der Regeneration (7. Stufe): Wunden heilen mit der Zeit.
  - Lied der Zähigkeit (8. Stufe): Verbesserte Rettungswürfe.
  - Lied der Verlangsamung (11. Stufe): Feinde bewegen sich vielleicht langsamer.
  - Lied des Misstons (14. Stufe): Stört die Konzentration der Feinde.
- **Bardenmusik\***: Sie können ein Lied singen, um Verbündeten zu helfen und Feinde zu behindern. Wenn Sie Ihre Stufe und die Fertigkeit Auftreten erhöhen, werden neue Lieder verfügbar und alte Lieder werden mächtiger (Bardenstufe/Tag).
  - Bannlied (erfordert Auftreten 3): Beschützt jemanden vor dem Zauber eines Feindes.
  - Faszinieren (erfordert Auftreten 3): Lässt Feinde in der Nähe erstarren, wodurch diese keine Aktionen durchführen können.
  - Zufluchtslied (3. Stufe, erfordert Auftreten 6): Bewirkt, dass Feinde Sie nicht angreifen (Ihre Verbündeten jedoch weiterhin).
  - Geist benebeln (6. Stufe, erfordert Auftreten 9): Eine mächtigere Version von Faszinieren, es beeinflusst jedoch nur einen einzigen Gegner.
  - Eisenhaut-Gesang (9. Stufe, erfordert Auftreten 12): Gewährt für kurze Zeit Schadensreduktion für die Gruppe.
  - Lied der Freiheit (12. Stufe, erfordert Auftreten 15): Beendet die Verzauberung von Verbündeten.
  - Lied des Heldentums (15. Stufe, erfordert Auftreten 18): Verbessert die RK und Rettungswürfe der Gruppe.
  - Legionärsmarsch (18. Stufe, erfordert Auftreten 21): Verbessert die Kampfstile der Gruppe außerordentlich.

### Tipps für Kombinations- und Prestige Klassen

Als arkane Zauberwirker und mit ihren "Hans-Dampf-in-allen-Gassen"-Fähigkeiten, sind Bardens nicht für Kombinationsklassen gemacht. Für Bardens eignen sich am besten Harfner-Agenten und Assassinen.

Magieinteressierte Bardens sind hervorragende arkane Betrüger, während Bardens mit einem Hang zur Verstohlenheit gute Schattentänzer oder Schattendiebe von Amn abgeben. Kampforientierte Bardens sind gerne Jünger der Roten Drachen, Duellanten oder Mystische Ritter.

## Kleriker

Das Werk der Götter ist überall zu finden, an Orten natürlicher Schönheit und bei mächtigen Kreuzzügen, in hoch aufragenden Tempeln und den Herzen der Gläubigen. Wie unter Sterblichen auch gibt es unter Göttern die gesamte Bandbreite an Persönlichkeiten, von gutmütig bis bösartig, von reserviert bis aufdringlich, von einfach bis undurchschaubar. Die Götter wirken jedoch zumeist durch Mittelsmänner: ihre Kleriker. Gute Kleriker heilen, schützen und vergelten. Böse Kleriker plündern, zerstören und sabotieren. Ein Kleriker nutzt die Macht seines Gottes, um dessen Willen zu erfüllen.

Kleriker sind Meister der göttlichen Magie, deren besondere Stärke in der Heilung liegt. Selbst ein unerfahrener Kleriker kann Leute vom Rande des Todes zurückbringen. Ein erfahrener Kleriker kann sogar Leute zurückholen, die diese Linie überschritten haben. Als Gottesdiener, durch die göttliche Energie kanalisiert wird, können Kleriker untote Wesen vertreiben, sie schwächen oder sogar zerstören. Ein böser Kleriker andererseits kann Untote unter seine Kontrolle bringen. Kleriker verfügen über eine gewisse Kampfausbildung.

#### D&D-Hinweis

In NWN2 können böse Kleriker genauso wie gute Kleriker Untote vertreiben.

- **Hauptattribute:** Weisheit, Charisma
- **Trefferpunkte pro Stufe:** 8
- **Grund-Angriffsbonus:** Mittel
- **Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit, Willen
- **Waffen:** Alle einfachen Waffen
- **Rüstung:** Alle Rüstungen, Schilde (keine Turmschilde)
- **Grund-Fertigkeitspunkte:** 2
- **Zauber:** Göttlich (Weisheitsbasiert, Rüstung hemmt Zauberwirkung nicht)

### Spezialfähigkeiten des Klerikers

Jeder Kleriker wählt zwei Domänen. Jede Domäne bringt eine Fähigkeit oder einen Bonus sowie zusätzliche Zauber.

- **Spontane Umwandlung:** Sie können mit jedem gelernten Kleriker-Zauber *Wunden heilen* (bei guter oder neutraler Gesinnung) oder *Wunden verursachen* (bei böser Gesinnung).
- **Untote vertreiben\*** (3 + CH-Modifikator/Tag)

### Tipps für Kombinations- und Prestige Klassen

Als göttliche Zauberwirker gehen Kleriker meist keine Kombinationsklassen ein. Militante Kleriker sollten erwägen, Gotteskrieger, Finstere Streiter oder Kriegspriester zu werden.

## Druide

Das Toben eines Sturms, die sanfte Kraft der Morgensonne, die Schläue des Fuchses, die Kraft des Bösen: All diese Dinge und mehr stehen in der Macht des Druiden. Druiden nehmen jedoch für sich keine Herrschaft über die Natur in Anspruch. Dieser Anspruch, so sagen sie, sei die leere Prahlerei eines Stadtbewohners. Ein Druide erlangt seine Macht nicht durch die Herrschaft über die Natur, sondern durch sein Einswerden mit ihr. Diesen Unterschied werden jene, die in einen Druidenhain eindringen oder auf andere Art und Weise einen Druiden erzürnen, kaum spüren.

Druiden wirken fast genauso wie Kleriker göttliche Magie. Die meisten erhalten ihre Zauber allerdings durch die Macht der Natur, nicht von den Göttern. Ihre Zauber konzentrieren sich auf Tiere und die Natur. Außer den Zaubern erhalten Druiden ein wachsendes Arsenal von magischen Fähigkeiten, wenn sie an Erfahrung gewinnen, darunter auch die Fähigkeit, die Gestalt von Tieren anzunehmen.

- **Gesinnung:** Muss neutral gut, rechtschaffen neutral, neutral, chaotisch neutral oder neutral böse sein.
- **Hauptattribut:** Weisheit
- **Trefferpunkte pro Stufe:** 8
- **Grund-Angriffsbonus:** Mittel
- **Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit, Willen
- **Waffen:** Keule, Dolche, Wurfpeil, Sichel, Krummsäbel, Speer, Schleuder und Kampfstab
- **Rüstung:** Leicht, mittel, Schilde (keine Turmschilde)
- **Grund-Fertigkeitspunkte:** 4
- **Zauber:** Göttlich (Weisheitsbasiert, Rüstung hemmt Zauberwirkung nicht)

### Spezialfähigkeiten des Druiden

- **Naturgespür<sup>^</sup>:** Sie erhalten einen +2 Bonus auf alle Angriffe, die in der Wildnis stattfinden.
- **Tiergefährte<sup>\*^</sup>:**
- **Spontane Umwandlung:** Sie können mit jedem gelernten Druidenzauber *Kreaturen herbeizaubern*.
- **Unterholz durchqueren (2. Stufe)<sup>^</sup>:** Sie gehen im Freien schneller als normal.
- **Spurloser Schritt (3. Stufe)<sup>^</sup>:** Sie bewegen sich unauffällig durch Wildnis und erhalten +4 Bonus für Verstecken und Leise bewegen im Freien.
- **Lockruf der Natur widerstehen (4. Stufe)<sup>^</sup>:** Sie erhalten einen +2 Verständnisbonus auf Rettungswürfe gegen alle Furchtzauber und -effekte.
- **Tiergestalt (5. Stufe)<sup>\*</sup>:** Sie können die Form verschiedener Tiergestalten annehmen (1/Tag).
- **Immunität gegen Gifte (9. Stufe)<sup>^</sup>:** Sie sind gegen Gift immun.
- **Elementgestalt (16. Stufe)<sup>\*</sup>:** Sie können die Form verschiedener Elemente annehmen (1/Tag).

### Tipps für Kombinations- und Prestigeklassen

Druiden vermeiden Kombinationsklassen noch stärker als Kleriker, da sie es bevorzugen, das einzigartige Spektrum ihrer Fähigkeiten zu maximieren.

## Kämpfer

Der Ritter auf seiner Suche, der erobernde Kriegsherr, der Vorkämpfer des Königs, der Elite-Fußsoldat, der abgehärtete Söldner und der Räuberkönig: Sie sind alle Kämpfer. Kämpfer können tapfere Verteidiger der Bedürftigen, grausame Plünderer oder beherzte Abenteurer sein. Einige reihen sich in die reinsten Seelen des Landes ein und sind willens, für die Sache des Guten dem Tod ins Auge zu blicken. Anderer gehören zu den Übelsten – jene, die ohne zu zögern für ihren eigenen Nutzen oder sogar aus Spaß töten. Kämpfer, die nicht aktiv auf Abenteuer ziehen, können Soldaten, Wachen, Leibwächter, Vorkämpfer oder Gesetzeshüter sein. Ein auf Abenteuer ziehender Kämpfer könnte sich Krieger nennen, Söldner, Schläger oder einfach nur Abenteurer.

Kämpfer haben von allen Klassen die rundum besten Kampffähigkeiten, daher auch der Name. Kämpfer sind mit allen üblichen Waffen und Rüstungen vertraut. Außer ihrer allgemeinen Kampfkraft entwickelt jeder Kämpfer ihm eigene Spezialisierungen. Ein Kämpfer könnte besonders fähig mit einer bestimmten Waffe umgehen. Ein anderer wurde dazu ausgebildet, bestimmte atemberaubende Manöver zu machen. Wenn Kämpfer an Erfahrung gewinnen, erhalten sie die Gelegenheit, ihre Kampffähigkeiten zu entwickeln.

- **Hauptattribut:** Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz
- **Trefferpunkte pro Stufe:** 10
- **Grund-Angriffsbonus:** Hoch
- **Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit
- **Waffen:** alle einfachen und Kriegswaffen
- **Rüstung:** Alle Rüstungen, Schilde und Turmschilde
- **Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

### Spezialfähigkeiten des Kämpfers

- **Bonustalente des Kämpfers<sup>^</sup>:** Sie erhalten ein Bonustalent in der ersten Stufe und in jeder geraden Stufe (2, 4, 6, etc.). Diese Bonustalente können aus einer Untergruppe der gesamten Talentliste ausgewählt werden.

### Tipps für Kombinations- und Prestigeklassen

Kämpfer bilden gute Kombinationsklassen mit Barbaren, Paladinen, Waldläufern und sogar Schurken und Mönchen. Kämpfern stehen viele Prestigeklassen-Optionen zur Verfügung — die empfehlenswertesten darunter sind: Finsterer Streiter, Zwergischer Verteidiger,

Rasender Berserker, Duellant, Gotteskrieger oder Waffenmeister. Elfen- und Halb-Elfen-Kämpfer, die Bögen verwenden, sollten darüber nachdenken, Stufen eines Magiers oder Hexenmeisters zu erwerben und arkane Bogenschützen zu werden.

## Mönch

Über das Land verstreut liegen Klöster, kleine ummauerte Abteien, die von Mönchen bewohnt werden. Diese Mönche streben nach persönlicher Perfektion, durch Handlungen ebenso wie durch Besinnlichkeit. Sie bilden sich zu vielseitigen Kriegerern aus, die im Kampf ohne Waffen oder Rüstungen geübt sind. Von guten Meistern geführte Klöster schützen die Bevölkerung. Da sie zum Kampf bereit sind, selbst wenn sie barfuß sind und Bauernkleidung tragen, sind Mönche in der Lage, sich unbemerkt unter die Bevölkerung zu mischen und Räuber, Kriegsherren und korrupte Adlige zu überraschen. Im Gegensatz dazu beherrschen von bösen Meistern geleitete Klöster umliegende Länder durch Furcht, wie es das Schloss eines bösen Kriegsherrn könnte. Böse Mönche geben ideale Spione, Eindringlinge und Assassinen ab.

Das Hauptmerkmal des Mönches ist seine Fähigkeit zum waffenlosen und ungerüsteten Kampf. Dank seiner rigorosen Ausbildung kann er so hart zuschlagen, als wäre er bewaffnet, und noch dazu schneller als ein Krieger mit einem Schwert. Zwar wirken Mönche keine Zauber, aber auch sie besitzen Magie. Sie bedienen sich einer subtilen Energie, die Ki genannt wird. Sie erlaubt ihnen, unglaubliche Leistungen zu vollbringen. Das bekannteste Talent eines Mönches ist seine Fähigkeit, einen Gegner mit einem waffenlosen Schlag zu betäuben. Ein Mönch verfügt auch über eine übernatürliche Wachsamkeit gegenüber Angriffen. Er kann einem Angriff ausweichen, selbst wenn er sich dieses Angriffs nicht bewusst war.

### D&D-Hinweis

In NWN2 bekommen Sie auch dann noch Mönchsstufen, wenn Sie eine Stufe in einer anderen Klasse erhalten haben.

- **Gesinnung:** Jede nicht rechtschaffene
- **Hauptattribut:** Stärke, Weisheit, Geschicklichkeit
- **Trefferpunkte pro Stufe:** 8
- **Grund-Angriffsbonus:** Mittel
- **Hohe Rettungswürfe:** Alle
- **Waffen:** Keule, Dolch, Beil, leichte Armbrust, schwere Armbrust, Kama, Kampfstab, Shuriken, Schleuder
- **Rüstung:** Keine
- **Grund-Fertigkeitspunkte:** 4

### Spezialfähigkeiten des Mönchs

- **Waffenloser Kampf** \*^: Waffenlose Angriffe des Mönchs verursachen einen größeren Schaden als die anderer Klassen.
- **Bonustalente**^: Sie erhalten die Talente Doppelschlag, Verbesserter Waffenloser Schlag und Betäubender Schlag in der 1. Stufe, Geschosse abwehren in der 2. Stufe sowie Niederwerfen und Verbessertes Niederwerfen in der 6. Stufe.
- **RK-Bonus (Mönch)** ^: Sie addieren den Weisheitsmodifikator UND Beweglichkeitsmodifikator zu Ihrer Rüstungsklasse und Sie erhalten alle 5 Stufen RK +1. Diese Fähigkeiten haben Sie nur, wenn Sie keine Rüstung tragen und keinen Schild verwenden.
- **Schlaghagel:** Sie erhalten einen zusätzlichen Angriff pro Runde, wenn Sie unbewaffnet sind oder mit einem Kama kämpfen. Wenn Sie diese Fähigkeit verwenden, ist jedoch die Trefferwahrscheinlichkeit jedes Angriffs etwas geringer. Um diese Fähigkeit verwenden zu können, müssen Sie unbewaffnet sein.
- **Entrinnen (2. Stufe)**^.
- **Mönch-Schnelligkeit (3. Stufe)**\*^: Ihre Bewegungsrate wird erhöht. Sie müssen unbewaffnet sein, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
- **Ruhiger Geist (3. Stufe)**^: Sie erhalten einen +2 Kompetenzbonus für Rettungswürfe gegen den Zauber der Geistesbeeinflussung.
- **Ki-Schlag (4. Stufe)**\*^: Ihre unbewaffneten Angriffe können Kreaturen Schaden zufügen, die über eine beliebige Art von Schadensresistenz verfügen.
- **Reinheit des Körpers (5. Stufe)**^: Sie sind immun gegen Krankheiten.
- **Unversehrtheit des Körpers (7. Stufe)**\*: Sie können einige Ihrer Wunden heilen (1/Tag).
- **Verbessertes Entrinnen (9. Stufe)**^.
- **Diamantkörper (11. Stufe)**^: Sie sind gegen Gift immun.
- **Diamantseele (13. Stufe)**^: Sie erhalten Zauberresistenz.
- **Vibrierende Handfläche (15. Stufe)**: Sie können versuchen, einen Gegner direkt mit einem waffenlosen Angriff zu töten (1/Tag).
- **Körper lösen (19. Stufe)**: Sie erhalten 50% Tarnung, wodurch viele Angriffe der Feinde nicht treffen.
- **Perfektes Selbst (20. Stufe)**^: Sie erhalten eine hohe Schadensreduzierung und sind gegen Fähigkeiten, die den Geist beeinflussen, immun.

### Tipps für Kombinations- und Prestige Klassen

Mönche bilden oft keine Kombinationsklasse, da sie im Laufe des Spiels mit vielen Fähigkeiten ausgestattet werden. Schurke, Kämpfer und Paladine sind vernünftige Möglichkeiten für Mönche, die nach mehr Vielfalt streben. Für Mönche, die Verstoßenheit bevorzugen, eignen sich die Prestige Klassen Assassine (wenn böse!) oder Schattentänzer hervorragend.

## Paladin

Die Leidenschaft, Gutes zu tun, den Willen, die Ordnung aufrechtzuerhalten, und die Macht, das Böse zu besiegen: Das sind die drei Waffen des Paladins. Nur wenige besitzen die Reinheit und die Hingabe, die nötig sind, um den Pfad des Paladins zu beschreiten. Aber diese wenigen werden mit der Kraft belohnt, zu beschützen, zu heilen und zu zerschmettern. In einem Land voller intrigierender Magier, unheiliger Priester, blutrünstiger Drachen und infernalischen Bestien ist der Paladin die letzte Hoffnung, die nicht ausgelöscht werden kann.

Göttliche Macht beschützt den Paladin und verleiht ihm besondere Kräfte. Sie bewahrt ihn vor Leid, schützt ihn vor Krankheiten, lässt ihn seine eigenen Wunden heilen und stählt sein Herz gegen Furcht. Der Paladin kann diese Macht auch dazu einsetzen, anderen zu helfen, indem er sie von Wunden und Krankheiten heilt. Und schließlich kann der Paladin diese Macht benutzen, um Böses zu vernichten. Selbst die unerfahrensten Paladine können Böses entdecken, und erfahrenere Paladine können böse Gegner niederstrecken und Untote vertreiben.

### D&D-Hinweis

In NWN2 bekommen Sie auch dann noch Paladinstufen, wenn Sie eine Stufe in einer anderen Klasse erhalten haben.

**Gesinnung:** Rechtschaffen gut

**Hauptattribute:** Stärke, Charisma, Weisheit

**Trefferpunkte pro Stufe:** 10

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit

**Waffen:** alle einfachen und Kriegswaffen

**Rüstung:** alle Rüstungen, Schilde (keine Turmschilde)

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

**Zaubern (4. Stufe):** Paladin-Zauber. Göttlich (Weisheitsbasiert, Rüstung beeinflusst die Zauberwirkung nicht).

### Spezialfähigkeiten des Paladins

**Böses Niederstrecken\*:** Sie können einen heiligen Angriff durchführen, der die bösen Feinde niederschmettert (1/Tag).

**Göttliche Würde (2. Stufe)^:** Rettungswürfe werden durch Ihren Charisma-Bonus erhöht, falls vorhanden.

**Handauflegen (2. Stufe)\***

**Göttliche Gesundheit (3. Stufe)^:** Sie werden immun gegen Krankheit

**Aura der Tapferkeit (3. Stufe)^:** Immun gegen Furcht; nahe Verbündete erhalten +4 auf Würfe gegen Furcht.

**Untote vertreiben (4. Stufe)\*:** (3 + CH-Modifikator/Tag)

**Krankheit kurieren (6. Stufe)\*:** Der Paladin kann seine Verbündeten von Krankheit kurieren (1/Tag).

### Tipps für Kombinations- und Prestige Klassen

Die Gesinnungsbeschränkung der Paladine verhindert Kombinationsklassen mit Barden oder Barbaren, aber die Fähigkeiten der Paladine passen mit den Fähigkeiten von Kämpfern, Waldläufern und Mönchen möglicherweise gut zusammen. Die Prestige Klasse Gotteskrieger verbessert die bereits beträchtlichen Nahkampf- und Verteidigungsfähigkeiten des Paladins.

## Waldläufer

Die Wälder und Hügel sind die Heimat wilder und gerissener Kreaturen, wie beispielsweise blutrünstiger Eulenbären und bösartiger Täuschungsbestien. Aber raffinierter und mächtiger als diese Monster ist der Waldläufer, ein fähiger Jäger und Verfolger. Er kennt die Wälder wie seine eigene Heimat (was sie auch tatsächlich sind), und er kennt seine Beute bis zu den tödlichsten Einzelheiten genau. Der Waldläufer ist vertraut mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen und ein fähiger Krieger. Seine Fertigkeiten erlauben ihm das Überleben in der Wildnis und helfen ihm, seine Beute zu finden und Entdeckung zu vermeiden. Er besitzt auch ein besonderes Wissen über bestimmte Arten von Wesen. Dieses Wissen gestattet ihm, solche Wesen einfacher zu finden und zu besiegen. Und schließlich besitzt ein erfahrener Waldläufer eine solch enge Bindung zur Natur, dass er sich ähnlich wie ein Druide der Macht der Natur bedienen kann, um göttliche Zauber zu wirken.

**Hauptattribute:** Stärke, Weisheit

**Trefferpunkte pro Stufe:** 8

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit, Reflex

**Waffen:** Alle einfachen und Kriegswaffen

**Rüstung:** Leicht, mittel, Schilde (keine Turmschilde)

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 6

**Zaubern (4. Stufe):** Waldläuferzauber. Göttlich (Weisheitsbasiert, Rüstung beeinflusst die Zauberwirkung nicht)

### Spezialfähigkeiten des Waldläufers

**Erzfeind\*^:** Sie wählen einen Kreaturentyp aus (wie etwa Externare oder Untote) und erhalten für diese Kreaturen einen Bonus für Lauschen und Entdecken sowie einen Bonus für Schaden, den Sie den Kreaturen im Kampf zufügen.

**Tiergefährte \*^**

**Kampfstil (2. Stufe)^:** Sie wählen einen von zwei Kampfstilen aus: Bogenschießen oder Kampf mit zwei Waffen. Wenn Sie eine leichte oder keine Rüstung tragen, haben Sie daher, abhängig vom ausgewählten Kampfstil, zusätzliche Talente.

Zusätzliche Bonustalente erhalten Sie in den Stufen 6 und 11.

**Bonustalent (3. Stufe)^:** Abhärtung

**Unterholz durchqueren (7. Stufe)^:** Sie gehen im Freien schneller als normal.

**Schneller Verfolger (8. Stufe)^:** Sie können mit wenig Anstrengung Spuren lesen, indem Sie Ihre Fertigkeit Spuren lesen nutzen, während Sie sich mit normaler Geschwindigkeit bewegen. Dadurch ist die Fertigkeit Spuren lesen jederzeit ohne Malus aktiv.

**Entrinnen (9. Stufe)^**

**Tarnung (13. Stufe)^:** Sie nutzen Verstoßenheit, während Sie sich im Freien bewegen.

**Meisterliches Verstecken (17. Stufe, kann nur im Freien genutzt werden)^**

### Tipps für Kombinations- und Prestigeklassen

Waldläufer bilden mit vielen Klassen gute Kombinationsklassen: Barbaren, Kämpfer, Paladine und Schurken. Ihre Fähigkeiten überschneiden sich mit denen der Druiden, weshalb diese beiden Klassen eine schlechte Kombination sind. In Kombination mit Magier- oder Hexenmeister-Stufen, sind auf Bogenschießen spezialisierte elfische Waldläufer perfekte arkane Bogenschützen. Waldläufer, die den Nahkampf bevorzugen, neigen möglicherweise eher zu den Prestigeklassen Duellant oder Gotteskrieger.

## Schurke

Schurken haben wenig miteinander gemeinsam. Einige sind lautlose Diebe. Andere sind redegewandte Schwindler. Wieder andere sind Späher, Unterwanderer, Spione, Diplomaten oder Schläger. Was sie gemeinsam haben, sind ihre Vielseitigkeit, ihre Anpassungsfähigkeit und ihr Einfallsreichtum. Allgemein kann man sagen, dass Schurken darin geübt sind, genau das zu erlangen, was ihnen andere verwehren wollen: den Zugang zu einer verschlossenen Schatzkammer, der sichere Weg an einer tödlichen Falle vorbei, geheime Schlachtpläne, das Vertrauen eines Wächters oder das Geld in der Tasche irgendeiner Person. Schurken sind hochgradig begabt und können sich auf viele der verschiedenen Arten von Fertigkeiten konzentrieren. Zwar können sie im Kampf mit den Mitgliedern vieler anderer Klassen nicht mithalten, aber ein Schurke weiß, wo er zuschlagen muss, damit es weh tut. Ein Schurke, der seinen Gegner mit einem Hinterhältigen Angriff erwischt, kann sehr viel Schaden austeilen.

Schurken besitzen einen sechsten Sinn, wenn es darum geht, Gefahren zu vermeiden. Erfahrene Schurken entwickeln nahezu magische Kräfte und Fertigkeiten, wenn sie die Kunst des Schleichens, des Entrinnens und der Hinterhältigen Angriffe meistern. Außerdem können Schurken, obwohl sie nicht in der Lage sind, selbst Zauber zu wirken, dies gut genug "vortäuschen", um Zauber von Schriftrollen zu verwenden, Zauberstäbe zu aktivieren oder nahezu jeden anderen magischen Gegenstand zu benutzen.

**Hauptattribute:** Geschicklichkeit, Intelligenz

**Trefferpunkte pro Stufe:** 6

**Grund-Angriffsbonus:** Mittel

**Hohe Rettungswürfe:** Reflex

**Waffen:** Keule, Dolch, Wurfpeil, leichte Armbrust, Beil, schwere Armbrust, Streitkolben, Morgenstern, Rapier, Kurzbogen, Kurzsword, Schleuder, Kampfstab

**Rüstung:** Leicht

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 8

### Spezialfähigkeiten des Schurken

**Hinterhältiger Angriff\*^**

**Fallengespir \*^:** Sie erhalten einen Bonus für Rettungswürfe, um Fallen zu entgehen.

**Entrinnen (2. Stufe)^**

**Reflexbewegung (4. Stufe)^**

**Verbesserte Reflexbewegung (8. Stufe)^**

**Besondere Talente des Schurken (10. Stufe):** Bei Erreichen der 10. Stufe und danach alle drei Stufen, können Sie ein besonderes Talent aus der folgenden Liste auswählen (oder irgendein anderes Talent, das Sie bevorzugen):

**Schwächender Schlag^:** Jeder erfolgreiche hinterhältige Angriff übt automatisch einen Schaden auf das Stärkeattribut des Ziels in Höhe von 2 Punkten aus.

**Gelegenheit ausnutzen ^:** Sie erhalten +4 Kompetenzbonus auf Angriffswürfe, wenn Sie einen Gelegenheitsangriff durchführen.

**Fertigkeitsmeisterschaft^:** Sie sind bei den Fertigkeiten Mechanismus ausschalten, Schlösser öffnen oder Falle stellen erfolgreicher, sogar während eines Kampfes.

**Entschlüpfender Geist^:** Sie haben zwei Chancen, einem beliebigen Zauber der Geistesbeeinflussung zu widerstehen.

**Verbessertes Entrinnen^**

**Ausweichrolle^**

### Tipps für Kombinations- und Prestigeklassen

Um die Macht ihres Hinterhältigen Angriffs zu maximieren, vermeiden viele Schurken Kombinationsklassen. Mit ein paar Magier- oder Hexenmeister-Stufen jedoch erhält der Schurke ein bisschen unterstützende Magie und jede Klasse ergänzt den Schurken bis zu einem gewissen Grad. Am Kampf interessierte Schurken geben wirkungsvolle Assassinen und Duellanten ab. Ein Schurke mit magischem Training ist ein mächtiger arkaner Betrüger. Schurken, die ihre Verstoßenheit verfeinern möchten, wählen möglicherweise die Prestigeklassen Schattentänzer oder Schattendieb von Amn.

## Hexenmeister

Hexenmeister erschaffen Magie, so wie ein Poet Gedichte erschafft: durch angeborene Begabung, die durch Übung geschärft wurde. Sie haben keine Bücher, keine Lehrmeister, keine Theorien, nur ungeformte Kraft, die sie nach ihrem Willen einsetzen. Einige Hexenmeister behaupten, dass in ihren Adern das Blut von Drachen fließt. Das mag sogar wahr sein. Es ist allgemein bekannt, dass bestimmte mächtige Drachen menschenähnliche Gestalt annehmen können und sogar menschliche Liebhaber haben. Außerdem ist es schwer nachzuweisen, dass ein bestimmter Hexenmeister keinen Drachen unter seinen Vorfahren hat. Hexenmeister besitzen sogar häufig ein auffällig gutes Aussehen, üblicherweise mit einem Hauch des Exotischen, der auf eine ungewöhnliche Herkunft hinweist. Dennoch ist die Behauptung, dass Hexenmeister teilweise Drachen sind, entweder eine unbeweisbare Prahlerei seitens bestimmter Hexenmeister, oder neidischer Tratsch seitens jener Leute, die nicht mit der Begabung eines Hexenmeisters ausgestattet sind.

Hexenmeister zaubern mithilfe angeborener Kräfte, nicht durch sorgfältig trainierte Fertigkeiten. Ihre Magie ist eher intuitiv als logisch. Sie kennen weniger Zauber als Magier und erlangen langsamer als diese Zugang zu mächtigeren Zaubern. Sie können ihre Zauber jedoch häufiger wirken und müssen sie nicht im Voraus aussuchen und vorbereiten. Hexenmeister können sich nicht auf spezielle Schulen der Magie spezialisieren, wie dies Magier können. Sie haben jedoch mehr Zeit, um Kampffähigkeiten zu lernen und sind geübt im Umgang mit einfachen Waffen.

**Hauptattribute:** Charisma, Konstitution

**Trefferpunkte pro Stufe:** 4

**Grund-Angriffsbonus:** Niedrig

**Hohe Rettungswürfe:** Willen

**Waffen:** Alle einfachen Waffen

**Rüstung:** Keine

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

**Zauber:** Arkane (Charismabasiert, müssen nicht vorbereitet werden, Zauber können durch das Tragen einer Rüstung oder das Verwenden eines Schildes fehlschlagen)

### Spezialfähigkeiten des Hexenmeisters

**Vertrauten herbeirufen\*^**

### Tipps für Kombinations- und Prestigeklassen

Da Kombinationsklassen ihre Zauberfähigkeiten beeinträchtigen, bilden Hexenmeister selten Kombinationsklassen.

Hexenmeister mit Fähigkeiten in den nekromantischen Künsten möchten möglicherweise den Weg eines Bleichen Meisters einschlagen. Ein Hexenmeister, der als Schurke trainiert, eignet sich hervorragend als Arkaner Betrüger.

## Hexer

Von einer übernatürlichen Blutlinie abstammend, versucht der Hexer die infernalische Magie, die in seiner Seele flutet, zu beherrschen. Während Magier die arkane Magie durch Zaubersprüche beschwören, ruft der Hexer die mächtige Magie nur durch reine Geisteskraft herbei. Mit furchterregender Bestimmtheit und der Kraft seines Willens nutzt er seine angeborenen magischen Fähigkeiten, um Taten übernatürlicher List zu vollbringen, geistig Schwache zu täuschen oder seinen Feinden mit dem Schwarzmagischen Strahl zu begegnen. Hexer horten große Reserven an mystischer Energie. Die Quelle dunkler Magie, die in ihren Seelen brennt, macht sie gegen viele Arten des Angriffs resistent und bewaffnet sie mit gefährlicher Macht. Hexer nutzen keine Zaubersprüche, aber sie lernen ihre Macht zu nutzen, um bestimmte Angriffe und Tricks der Anrufung auszuüben. Hexer machen ihre fehlende Vielseitigkeit damit wett, dass sie stärker und robuster sind als Magier und Hexenmeister.

**Gesinnung:** Jede chaotische und jede böse

**Hauptattribute:** Charisma, Geschicklichkeit

**Trefferpunkte pro Stufe:** 6

**Grund-Angriffsbonus:** Mittel

**Hohe Rettungswürfe:** Willen

**Waffen:** Alle einfachen Waffen

**Rüstung:** Leicht

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

**Zauber:** Anrufungen (Charismabasiert, keine Vorbereitung, keine Einschränkungen beim Wirken, Zauber können durch das Tragen mittlerer oder schwerer Rüstung oder das Verwenden eines Schildes fehlschlagen)

### Spezialfähigkeiten des Hexers

**Schwarzmagischer Strahl\*:** Sie können jede Runde einen Schwarzmagischen Strahl beschwören, wodurch ein Bolzen mystischer Kraft auf den Feind geschleudert wird. Sie müssen das Ziel treffen, aber Ihre Rüstung schützt Sie nicht vor dieser Art des Angriffs. Sie erhalten keinen Rettungswurf gegen diesen Schaden, können jedoch durch Zauberresistenz geschützt werden.

**Anrufungen\*:** Im Gegensatz zu anderen Zauberwirkern können Sie Ihre Zauber, Anrufungen genannt, an einem Tag beliebig oft wirken.

**Schwarzmagische Essenzen:** Einige Anrufungen verändern den Schaden eines Schwarzmagischen Strahls oder fügen dem Angriff schädliche Sekundäreffekte hinzu. Es kann immer nur eine Schwarzmagische Essenz hinzugefügt werden.

**Strahlenformen:** Einige Anrufungen verändern Bereich, Ziel oder Wirkungsbereich eines Schwarzmagischen Strahls. Nur eine Strahlenform kann einen Schwarzmagischen Strahl gleichzeitig beeinflussen.

**Mystische Legendenkunde^:** Sie erhalten +2 Kompetenzbonus auf die Fertigkeiten Zauberkunde und Legendenkunde.

**Gegenstand täuschen** ^: Sie erhalten +4 Bonus auf die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen.  
**Schadensreduzierung (3. Stufe)\*^**: Sie werden gegen physische Angriffe resistent, außer gegen Angriffe mit kaltgeschmiedeten Waffen (1/Kaltgeschmiedetes Eisen).  
**Infernalischer Widerstand (8. Stufe)\***: Mithilfe infernalischer Macht können Sie Wunden mit der Zeit heilen (1/Tag).  
**Energieresistenz (10. Stufe)\***: Sie erhalten Resistenz gegen zwei Energieformen (Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer und Schall).

### Tipps für Kombinations- und Prestigeklassen

Die Fähigkeiten des Hexers passen nicht gut zu den Fähigkeiten anderer Klassen, deshalb kommen bei Hexern Prestigeklassen (oder Kombinationsklassen) selten vor. Die schwarzmagischen Fähigkeiten eines Hexers qualifizieren ihn nicht für Prestigeklassen, die Zauberfähigkeiten erfordern (wie etwa der Arkane Betrüger).

## Magier

Ein paar unverständliche Worte und eine fließende Geste haben mehr Kraft in sich als eine Streitaxt, wenn es sich bei ihnen um die Worte und Gesten eines Magiers handelt. Diese einfachen Handlungen lassen Magie einfach erscheinen, aber sie deuten gerade mal an, wie viel Zeit ein Magier über seinem Zauberbuch brüten muss, um jeden Zauber für die Anwendung vorzubereiten, und wie viele Jahre er zuvor in der Lehre verbracht hat, um die Kunst der Magie zu erlernen.

Magier benötigen intensives Studium, um Magie zu erzeugen. Sie untersuchen staubige alte Wälzer, debattieren magische Theorien mit Ihresgleichen und praktizieren geringere Magie, wann immer sie können.

Die Stärke des Magiers liegt in seinen Zaubern. Alles andere ist zweitrangig. Neue Zaubern lernt er durch Forschung und wachsende Erfahrung oder auch von anderen Magiern. Neben neuen Zaubern lernt der Magier im Laufe der Zeit auch, seine Zaubern so zu modifizieren, dass sie auf größere Entfernung wirken, besser funktionieren oder auf andere Art und Weise verbessert werden.

Einige Magier ziehen es vor, sich auf eine bestimmte Art von Magie zu spezialisieren. Die Spezialisierung macht den Magier in seinem ausgewählten Feld mächtiger. Aber es macht es ihm auch unmöglich, einige der nicht zu seinem Spezialgebiet gehörenden Zaubern anzuwenden.

**Hauptattribute:** Intelligenz, Konstitution

**Trefferpunkte pro Stufe:** 4

**Grund-Angriffsbonus:** Niedrig

**Hohe Rettungswürfe:** Willen

**Waffen:** Keule, Dolch, leichte Armbrust, schwere Armbrust, Kampfstab

**Rüstung:** Keine

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

**Zauber:** Arkane (Intelligenzbasiert, Vorbereitung erforderlich, Zaubern können durch das Tragen einer Rüstung oder das Verwenden eines Schildes fehlschlagen)

### Spezialfähigkeiten des Magiers

**Vertrauten herbeirufen**\*^

**Bonustalente des Magiers:** Alle 5 Stufen erhalten Sie ein Bonustalent. Diese Bonustalente können aus einer Untergruppe der gesamten Talentliste ausgewählt werden.

### Tipps für Kombinations- und Prestigeklassen

Wie Hexenmeister verabscheuen es Magier, ihren Zauberfortschritt für eine Kombinationsklasse aufzugeben. Viele Prestigeklassen geben dem Magier die Möglichkeit, eine neue Welt zu erschließen. Mit den Prestigeklassen Arkaner Bogenschütze, Bleicher Meister und Mystischer Ritter erhält der Magier mehr Möglichkeiten im Kampf und der Arkane Betrüger bietet schurkenähnliche Fertigkeiten für einen geschäftstüchtigen Magier.

## Prestigeklassen

Prestigeklassen unterscheiden sich von den regulären Klassen darin, dass erst bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein müssen, bevor man in ihnen Stufen erhöhen kann. Einige Prestigeklassen setzen eine bestimmte Anzahl von Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten voraus, andere verlangen die Fähigkeit, arkane oder göttliche Zaubern wirken zu können. Jede bietet eine Reihe von Fähigkeiten, durch die sich die Prestigeklassen grundlegend von den anderen unterscheidet. Mit Ausnahme des Harfner-Agenten und des Schattendiebes haben alle der folgenden Prestigeklassen eine Maximalstufe von 10. Harfner-Agent und Schattendieb haben eine Maximalstufe von 5.

## Arkaner Bogenschütze

Arkane Bogenschützen sind meist die besten Kämpfer einer elfischen Kriegergruppe. Sie sind begnadete Bogenschützen, die darin geschult sind, ihre Schüsse mittels magischer Kräfte noch tödlicher zu machen. Jenseits der Wälder sind sie wegen ihrer Treffsicherheit mit dem Bogen und ihrer Fähigkeit, ihre Pfeile magisch zu verstärken, berühmt, und sie können eine ganze Armee in Angst und Schrecken versetzen, wenn sie als Gruppe auftreten. Kämpfer, Waldläufer, Paladine und Barbaren werden häufig Arkane Bogenschützen, um ihren Kampfstil mit ein wenig Magie aufzubessern. Natürlich kann auch ein Magier oder Hexenmeister zum Arkanen Bogenschützen werden, um besser kämpfen zu können. Mönche, Kleriker, Druiden, Schurken und Barden sind in dieser Klasse allerdings nur selten anzutreffen.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 8

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit, Reflex

**Waffen:** Alle einfachen und Kriegswaffen  
**Rüstung:** Leicht, Mittelschwer, Schilde (keine Turmschilde)  
**Grund-Fertigkeitspunkte:** 4

#### Voraussetzungen

**Volk:** Elf oder Halbelf  
**Grund-Angriffsbonus:** +6  
**Talente:** Waffenfokus (Langbogen) oder Waffenfokus (Kurbogen), Kernschuss  
**Zauber:** Fähigkeit, arkane Zauber wirken zu können

#### Spezialfähigkeiten

**Pfeil verbessern\*^:** Sie schießen Pfeile mit erhöhter Präzision und mehr Schaden.  
**Pfeilzauber (2. Stufe):** Sie können einen Feuerballpfeil verschießen. (3/Tag)  
**Suchpfeil (4. Stufe)\*:** Sie können einen Pfeil abschießen, der niemals sein Ziel verfehlt (1/Tag).  
**Pfeilhagel (8. Stufe):** Sie können einen Pfeil auf jedes und alle Ziele in Reichweite abschießen (1/ Tag).  
**Pfeil des Todes (10. Stufe):** Sie können einen Pfeil abschießen, der einen Feind sofort tötet (1/Tag).

### Arkaner Betrüger

Arkane Betrüger verbinden ihr Wissen über Zaubersprüche mit einer Prise Intrigen, Diebstahl oder reiner Bosheit. Sie gehören zu den anpassungsfähigsten Abenteurern. Arkane Zauberei und die Fähigkeit des hinterhältigen Angriffs sind Bedingungen für diese Klasse, wodurch die Klassenkombinationen Magier/Schurke oder Hexenmeister/Schurke die besten Voraussetzungen erfüllen. Oft wählen Assassinen diese Klasse, sofern sie bereits die Stufe des Magiers oder Hexenmeisters erreicht haben.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 4  
**Grund-Angriffsbonus:** Niedrig  
**Hohe Rettungswürfe:** Reflex, Willen  
**Grund-Fertigkeitspunkte:** 4

#### Voraussetzungen

**Gesinnung:** Nicht rechtschaffen  
**Fertigkeiten:** Legendenkunde 7, Mechanismus ausschalten 7, Turnen 7, Zaubern 4  
**Hinterhältiger Angriff:** 2W6 oder höher  
**Arkane Zaubern:** Kann Zauber der Stufe 3 und höher wirken

#### Spezialfähigkeiten

**Zauber:** Wenn Sie eine Stufe des Arkanen Betrügers erhöhen können, bekommen Sie neue Zauber pro Tag und Ihre schon bekannten Zauber erhöhen sich, als ob Sie eine Stufe in einer Ihrer arkanen Zauberklassen dazu gewonnen hätten.  
**Plündermagie\*:** Sie können magische Effekte mit einem Berührungsangriff bannen und erhalten gleichzeitig einen Angriffsbonus  
**Hinterhältiger Angriff^:** In jeder Stufe erhalten Sie einen weiteren W6 auf Ihren hinterhältigen Angriffsschaden.  
**Improvisierter hinterhältiger Angriff (3. Stufe)\*:** Sie können Ihrem Gegner in der nächsten Runde den Ges-Modifikator versagen und bekommen so einen hinterhältigen Angriff (1/Tag).

### Assassine

Der Assassine ist ein Meister darin, rasche tödliche Angriffe zu führen. Assassinen sind unübertroffen beim Verkleiden und Infiltrieren und agieren oft als Spione, Informanten, gedungene Mörder und Instrumente der Rache. Ihre zahlreichen hinterhältigen Fähigkeiten gestatten es ihnen, Meuchelmorde mit erstaunlicher und schockierender Effizienz und Präzision auszuführen. Schurken, Mönche und Barden sind ideale Kandidaten für den Assassinen, der mit einer tödlichen Klinge in den Schatten lauert. Kämpfer, Ex-Paladine, Waldläufer, Druiden und Barbaren sind kriegerische Assassinen, die sowohl offen als auch verdeckt vorgehen, während Hexenmeister, Magier und Kleriker zu den schrecklichsten Assassinen gehören, da ihre Zauber nun erst recht ungestraft zum Einsatz kommen können.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 6  
**Grund-Angriffsbonus:** Mittel  
**Hohe Rettungswürfe:** Reflex  
**Waffen:** Alle einfachen Waffen  
**Rüstung:** Leicht  
**Grund-Fertigkeitspunkte:** 4

#### Voraussetzungen

**Gesinnung:** Jede böse  
**Fertigkeiten:** Verstecken 8, Leise bewegen 8

#### Spezialfähigkeiten

**Todesangriff\*^:** Bei diesem speziellen hinterhältigen Angriff haben Sie die Chance, Ihren Gegner zu lähmen.  
**Giftwiderstand (2. Stufe)\*^:** Sie erhalten einen Bonus aus Rettungswürfe (Gift).



**Reflexbewegung (2. Stufe)^**  
**Verbesserte Reflexbewegung (5. Stufe)^**  
**Meisterliches Verstecken (8. Stufe)^**

Zauber:

**Stufe:** Geisterhaftes Antlitz (1/Tag)  
**Stufe:** Dunkelheit (1/Tag)  
**Stufe:** Unsichtbarkeit (1/Tag)  
**Stufe:** Verbesserte Unsichtbarkeit (1/Tag)

## Finsterer Streiter

Ein Finsterer Streiter ist das personifizierte Böse. Er ist nichts anderes als ein sterblicher Teufel, ein schwarzer Ritter mit dem denkbar schlechtesten Ruf, ein bösariger Schuft der übelsten Sorte. An Macht dem rechtschaffenen Paladin ebenbürtig, aber den Mächten der Dunkelheit verschrieben. Keine Klasse ist besser geeignet als eine andere, um einen Finsteren Streiter hervorzubringen – das Wichtigste ist der Wille, den Mächten der Dunkelheit dienen zu wollen.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 10  
**Grund-Angriffsbonus:** Hoch  
**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit  
**Waffen:** Alle einfachen und Kriegswaffen  
**Rüstung:** Alle Rüstungen, Schilde (keine Turmschilde)  
**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

Voraussetzungen

**Gesinnung:** Jede böse  
**Grund-Angriffsbonus:** +6  
**Talente:** Doppelschlag, Heftiger Angriff  
**Fertigkeiten:** Verstecken 5

Spezialfähigkeiten

**Gutes Niederstrecken (2. Stufe)\*:** Sie können einen unheiligen Angriff gegen gute Feinde ausführen (1/Tag).  
**Finsterer Segen (2. Stufe)^:** Sie addieren Ihren Charisma-Modifikator zu den Rettungswürfen.  
**Untote vertreiben (3. Stufe)\***  
**Untote erschaffen (3. Stufe):** Sie können einen untoten Verbündeten herbeirufen (1/Tag).  
**Hinterhältiger Angriff (4. Stufe)\*^**  
**Scheusal herbeizaubern (5. Stufe):** Sie können einen teuflischen Verbündeten herbeizaubern (1/Tag).

Zauber

**Stufe:** Bullenstärke (1/Tag)  
**Stufe:** Schwere Wunden verursachen (1/Tag)  
**Stufe:** Ansteckung (1/Tag)  
**Stufe:** Kritische Wunden verursachen (1/Tag)

## Gotteskrieger

Ein Gotteskrieger ist der starke Arm seiner Gottheit, Wächter über die heiligen Stätten, Beschützer der Pilger und Anführer der Kreuzritter. Während Paladine diese Rolle in den Kirchen guter Gesinnung übernehmen, hält ein Gotteskrieger unabhängig von Gesinnung oder Ethos die Fahne seiner Gottheit hoch. Rivalitäten zwischen Gotteskriegern unterschiedlichen Glaubens sind der Stoff der Legenden, welche die Barden schon seit Jahrhunderten erzählen. Die heiligen Krieger werden von den Anhängern ihrer Götter geliebt und von deren Feinden gehasst. Die meisten Gotteskrieger haben einen kriegerischen oder militärischen Hintergrund. Viele Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer schlüpfen in diese Rolle, aber auch militante Druiden haben schon häufig diesen Weg eingeschlagen.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 10  
**Grund-Angriffsbonus:** Hoch  
**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit  
**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

Voraussetzungen

**Grund-Angriffsbonus:** +7  
**Talente:** Waffenfokus für eine beliebige Nahkampfwaffe

Spezialfähigkeiten

**Bonustalente^:** Sie erhalten auf jeder geraden Stufe ein Bonustalent (2, 4, 6 etc.).  
**Handauflegen\***  
**Heilige Verteidigung (2. Stufe)\*^:** Sie erhalten +1 auf alle Rettungswürfe

**Ungläubige niederstrecken (3. Stufe)\*:** Sie können einen göttlichen Angriff entfesseln, der sich auf einen Gegner mit einer anderen Gesinnung verheerend auswirkt (1/Tag).

**Göttlicher Zorn (5. Stufe):** Sie erhalten 'Schadensreduzierung' und +3 auf Angriffs-, Schaden-, und Rettungswürfe. Die Dauer hängt von Ihrem Charisma ab (1/Tag).

## Duellant

Der Duellant ist ein flinker, intelligenter Kämpfer, der darin trainiert ist, präzise Angriffe mit leichten Waffen, wie dem Rapier, durchzuführen. Im Kampf nutzt er immer den Vorteil seiner schnellen Reflexe und seinen Verstand. Statt eine umständliche Rüstung zu tragen, hält der Duellant es für sinnvoller, gar nicht erst getroffen zu werden. Duellanten sind häufig Kämpfer oder Waldläufer und ebenso oft Schurken oder Barden. Magier, Hexenmeister und Mönche geben überraschend gute Duellanten ab, da auch diese Klassen nicht auf Rüstungen vertrauen. Sie profitieren in hohem Maße von den Waffenfertigkeiten des Duellanten. Einige Paladine und Barbaren, die sich ein gutes Stück vom Ideal ihrer Klasse entfernt haben, werden ebenfalls oft Duellanten.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 10

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit

**Waffen:** Alle einfachen und Kriegswaffen

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 4

### Voraussetzungen

**Grund-Angriffsbonus:** +6

**Fertigkeiten:** Parieren 5, Turnen 5

**Talente:** Ausweichen, Beweglichkeit, Waffenfinesse

### Spezialfähigkeiten

**Gewitzte Verteidigung<sup>^</sup>:** Wenn er keine Rüstung oder Schild trägt, addiert der Duellant seinen Intelligenzbonus oder seine Stufe als Duellant (das Niedrigere von beiden) zu seiner RK.

**Verbesserte Reaktion (2. Stufe)\*:** Sie können Ihre Reaktionszeit verbessern, indem Sie die Entsprechung des Hast-Zaubers auf sich selbst anwenden (1/Tag).

**Verbesserte Beweglichkeit (3. Stufe)<sup>^</sup>:** Wenn Sie keine Rüstung oder Schild tragen, erhalten Sie wegen Ihrer besseren Beweglichkeit einen zusätzlichen Bonus von +4 zur RK gegen Gelegenheitsangriffe.

**Anmut (4. Stufe)<sup>^</sup>:** Sie erhalten +2 auf Reflex-Rettungswürfe.

**Präziser Schlag (5. Stufe)\*:** Sie können sich zu einem präzisen Schlag entscheiden und verursachen so +1W6 Schaden mit einer leichten oder einhändigen Stichwaffe. Dies funktioniert nur gegen Gegner, die anfällig gegen kritische Treffer sind. Dieser Bonus geht Zweithand-Schildboni oder Zweithandangriffen voraus.

**Schnörkel (6. Stufe):** Alle 30 Sekunden können Sie einen Hieb vollführen, der, sollten Sie treffen, zu einem zusätzlichen Schaden von +2W6 führt.

**Ausgefeilte Parade (8. Stufe)<sup>^</sup>:** Ihre Fertigkeit Parieren wird um Ihre Stufe als Duellant erhöht.

**Bonustalent (9. Stufe)<sup>^</sup>:** Geschosse abwehren.

## Zwergischer Verteidiger

Der Verteidiger ist ein Vorkämpfer der Sache der Zwerge, eines zwergischen Adligen, eines zwergischen Gottes oder der zwergischen Lebensart. Wie schon der Name andeutet, ist der Zwergische Verteidiger besonders darin geschult, eine schier unüberwindliche Verteidigungsstellung zu bilden. Eine Kampfreihe von Zwergischen Verteidigern ist wesentlich robuster als eine 3 m dicke Steinmauer und viel gefährlicher. Die meisten Zwergischen Verteidiger sind Kämpfer, Paladine, Waldläufer oder Kleriker. Ehemaligen Barbaren, Hexenmeistern, Magiern und Druiden kommen sicherlich die defensiven Fähigkeiten dieser Prestigeklasse zugute. Schurken, Barden und Mönche verlassen sich meist zu sehr auf ihre Beweglichkeit, um aus den Fähigkeiten des Zwergischen Verteidigers vollen Nutzen zu schöpfen.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 12

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit, Willen

**Waffen:** Alle einfachen und Kriegswaffen

**Rüstung:** Alle Rüstungen, Schilde (keine Turmschilde)

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

### Voraussetzungen

**Volk:** Zwerge

**Gesinnung:** Jede rechtschaffene

**Grund-Angriffsbonus:** +7

**Talente:** Ausweichen, Abhärtung

**NWN2-Tipp**  
 Ein zwergischer Kämpfer kann ein sehr mächtiger zwergischer Verteidiger werden. Um die Voraussetzung 'Ausweichen' zu erlangen, muss Ihre Geschicklichkeit 13 oder mehr betragen.

### Spezialfähigkeiten

**Verteidigungshaltung\*:** Sie können eine spezielle Kampfhaltung einnehmen, die Ihnen zu +4 Stärke und Konstitution, +2 auf alle Rettungswürfe und +4 Ausweichen-Bonus auf die RK verhilft (1/Tag).

**Verbesserte Verteidigung\*:** Sie erhalten einen +1 Ausweichen-Bonus auf die RK.

**Reflexbewegung^ (2. Stufe)**

**Fallengespür\*^ (4. Stufe):** Sie erhalten einen Bonus auf Reflex-Rettungswürfe, um Fallen zu entgehen.

**Verbesserte Reflexbewegung^ (6. Stufe)**

**Schadensreduzierung (6. Stufe)\*^:** Sie können einen Teil des Schaden jedes Angriffs oder Schlages gelassen hinnehmen (SR 3/-).

### Mystischer Ritter

Im arkanen Wissen und der Kriegskunst gleichermaßen geschult, ist der Mystische Ritter ein vielseitiger Krieger, der Feuerbälle auf seine Gegner wirft oder sie mit dem Schwert in die Flucht schlägt. Mystische Ritter teilen ihre Zeit in physisches Training zur Verbesserung ihrer Kriegskunst und arkanes Studium ein, um mächtigere Zauber zu erlernen. Sie wirken immer geteilt, da sie durch die gleichzeitige Verbesserung dieser beiden Seiten viel Zeit und Aufwand investieren.

Jeder, der wünscht ein Mystischer Ritter zu werden, muss ein breit gefächertes Können mit Waffen und arkanes Basiswissen beweisen. Folglich sind die meisten mystischen Ritter bereits vorher Klassenkombinationscharaktere, wobei Kämpfer/Magier die wohl häufigste Kombination sein dürfte.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 6

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit

**Waffen:** Alle einfachen Waffen

**Rüstung:** Leicht

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 6

### Voraussetzungen

**Gesinnung:** Nicht böse

**Talente:** Wachsamkeit, Eiserner Wille

**Fertigkeiten:** Diplomatie 8, Legendenkunde 4, Überlebenskunst 2

**Arkane Zaubern:** Beherrscht mindestens Sprüche der Stufe 3

### Spezialfähigkeiten

**Bonustalent:** Im Kampf zaubern, Fertigkeitsfokus (Konzentration)

**Zauberwirker (2. Stufe)^:** Wenn Sie eine Stufe in 'Mystischer Ritter' erreichen (außer bei Stufe 1), erhalten Sie neue Zauber pro Tag und Ihre schon bekannten Zauber erhöhen sich, als ob Sie eine Stufe in einer Ihrer arkanen Zauberklassen dazu gewonnen hätten.

### Rasender Berserker

Wahnsinn und die Unberechenbarkeit eines Donnersturms zeichnen die Seele des Rasenden Berserkers. Anders als die meisten Charaktere kämpft dieser nicht, um ein heldenhaftes Ziel zu erreichen oder einen bösen Schurken zur Strecke zu bringen. Dies sind lediglich Vorwände, um den Nervenkitzel des Kampfes zu erleben. Der Wahnsinn des Kampfes ist für den Rasenden Berserker gleich einer Droge – er muss ständig neue Kämpfe suchen, um seine Sucht zu befriedigen. Entlang der wilden Grenzländer und in den bösen Königreichen der Welt werden Kriegsbanden unterschiedlichster Charaktertypen oft von Rasenden Berserkern angeführt. Häufig wenden sich diese Gruppen dem Straßenraub zu oder verdingen sich als Söldner. Woher auch immer diese Kriegsbanden stammen, sie bewegen sich fast gesetzmäßig auf Konfliktsituationen zu, da sie ihr täglich Brot mit Kriegen und Konflikten verdienen. Tatsächlich ist das Erscheinen eines Rasenden Berserkers ein sicherer Vorbote für ungemütliche Zeiten.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 12

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

### Voraussetzungen

**Gesinnung:** Nicht rechtschaffen

**Grund-Angriffsbonus:** +6

**Talente:** Doppelschlag, Rundumschlag, Heftiger Angriff

## Spezialfähigkeiten

**Raserei\*:** Sie können in gewalttätige Raserei verfallen, erhalten dabei +6 Stärke, -4 RK (Malus) und einen zusätzlichen Angriff mit Ihrem höchsten Grund-Angriffsbonus (ohne zusätzliche Effekte, wie z. B. Hast, die bei anderen zusätzlichen Angriffen zum Tragen kommen). Während der Raserei erleiden Sie jede Runde einen Schaden von 2. Die Dauer richtet sich nach Ihrer Konstitution. Raserei kann nicht mit der Kampfrausch-Fähigkeit der Barbaren kombiniert werden.

**Bonustalent:** Abhärtung

**Vollendeter Rundumschlag (2. Stufe):** Anstatt einem, erhalten Sie einmal pro Runde zwei Bonusangriffe.

**Unsterbliche Raserei (4. Stufe):** Wenn der Rasende Berserker ab Stufe 4 mit der Raserei beginnt, ist er immun gegen jegliche Todeszauber, zauberähnliche Fähigkeiten und Effekte.

**Vollendeter heftiger Angriff (5. Stufe):** Ihr 'Heftiger Angriff' und 'Verbesserter heftiger Angriff' sind noch mächtiger.

**Raserei hervorrufen (6. Stufe)\*:** Versetzt alle Verbündete in Raserei (wie oben beschrieben).

**Vollendeter heftiger Angriff (10. Stufe):** Ihr 'Heftiger Angriff' und 'Verbesserter heftiger Angriff' sind noch mächtiger.

## Harfner-Agent

Harfner-Agenten gehören zu einer Geheimgesellschaft. Die Mitglieder haben sich dem Ziel verschrieben, das Böse zu bekämpfen, das Wissen zu erhalten und ein Gleichgewicht zwischen der Zivilisation und der unberührten Wildnis zu wahren. Die Harfner-Agenten erfüllen bei der Organisation der Harfner zahlreiche Aufgaben, beispielsweise Spionage, verdeckte Missionen und das Überbringen wichtiger Botschaften und Informationen. Sie können allein oder in kleinen Gruppen operieren und sind vielseitig wie nur wenige andere Klassen. Viele Barden werden zu Harfner-Agenten, aber sie sind nicht die einzigen qualifizierten Charaktere. Waldläufer, Schurken, Hexenmeister und Magier besitzen die nötige Fertigkeitervielfalt, um Harfner-Agenten zu werden.

### NWN2-Tipp

Wenn Sie Ihren Charakter erstellen, sollten Sie bereits daran denken, welcher Prestigeklasse Sie einmal betreten wollen. Wählen Sie Ihre Talente und Fertigkeiten dementsprechend aus. Bedenken Sie, dass die aufgeführten Waffen und Rüstungen für Ihren Charakter zusätzlich nutzbar werden.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 6

**Grund-Angriffsbonus:** Mittel

**Hohe Rettungswürfe:** Willen

**Waffen:** Alle einfachen Waffen

**Rüstung:** Leicht

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 6

## Voraussetzungen

**Gesinnung:** Nicht böse

**Talente:** Wachsamkeit, Eiserner Wille

**Fertigkeiten:** Diplomatie 8, Legendenkunde 4, Überlebenskunst 2

## Spezialfähigkeiten

**Harfnerwissen\*^:** Sie können Gegenstände leichter als andere Klassen identifizieren. Bei Proben auf Legendenkunde können Sie Ihre Harfner-Agent-Stufe hinzufügen.

**Zauberwirker (2. Stufe)^:** Wenn sich Ihre Harfner-Agenten-Stufe erhöht (außer bei Stufe 1), erhalten sie neue Zauber pro Tag und Ihre schon bekannten Zauber erhöhen sich, als ob Sie eine Stufe in einer Ihrer Zauberklassen dazu gewonnen hätten (entweder arkan oder göttlich).

**Deneirs Auge (2. Stufe)^:** Sie erhalten +3 auf Rettungswürfe gegen Fallen.

**Lliiras Herz (2. Stufe)^:** Sie erhalten +2 auf Rettungswürfe gegen den Verstand beeinträchtigende Zauber.

**Tymoras Lächeln (3. Stufe):** Sie oder ein Verbündeter erhalten +2 auf alle Rettungswürfe.

**Lurues Stimme (4. Stufe):** Mit dieser Fähigkeit können Sie den Zauber 'Tier beherrschen' wirken (3/Tag).

**Mystras Segen (5. Stufe)^:** Sie erhalten +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber.

## Bleicher Meister

Normalerweise ist es keine sehr effiziente Entscheidung, sich als arkaner Zauberwirker den nekromantischen Künsten zuzuwenden. Jene, die über die Macht des Untodes gebieten wollen, schlagen fast immer den Weg eines Anwenders göttlicher Magie ein. Es gibt jedoch eine Alternative für jene, die Macht über Untote begehren. Der Bleiche Meister konzentriert sich auf das Studium seltsamer Kräfte und verfügt über makabre Fähigkeiten.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 6

**Grund-Angriffsbonus:** Niedrig

**Hohe Rettungswürfe:** Willen

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

## Voraussetzungen

**Gesinnung:** Nicht gut

**Arkane Zaubern:** Kann mindestens Zauber der Stufe 3 wirken.

## Spezialfähigkeiten

- Zaubern**<sup>^</sup>: Für jede neue Stufe des Bleichen Meisters erhalten Sie neue Zauber pro Tag und Ihre schon bekannten Zauber erhöhen sich, als ob Sie eine Stufe in einer Ihrer arkanen Zauberklassen dazu gewonnen hätten.
- Knochenrüstung**: In Stufe 1 erhält der Bleiche Meister +2 zu seiner natürlichen RK. Jede 4. Stufe erhöht er sich um weitere +2.
- Tote beleben (2. Stufe)\***: Sie können einen untoten Verbündeten herbeibeschwören.
- Dunkelsicht (3. Stufe)**: Sie können in der Dunkelheit sehen.
- Todlose Kraft (5. Stufe)**: Sie erhalten drei zusätzliche Trefferpunkte.
- Untotes Transplantat (5. Stufe)\***: Sie können Gegner lähmen (2/Tag).
- Knochenhart (7. Stufe)**: Sie werden immun gegen Festhalten, Lähmen und Betäuben.
- Todlose Meisterschaft (10. Stufe)**: Sie werden immun gegen kritische Treffer.

## Jünger der Roten Drachen

Man sagt, dass die magischen Kräfte der Hexenmeister und Barden daher kommen, weil irgendwann das Blut eines Drachen zum Teil ihrer Blutlinie wurde. Jünger der Roten Drachen sind Hexenmeister, manchmal auch Barden, die ihre magischen Kräfte als Katalysator nutzen, um das Drachenblut der Roten Drachen, das in ihren Adern fließt, zu entfesseln und seine Kräfte vollständig zu nutzen. Viele dieser fähigen Zauberwirker ziehen auf Abenteuer aus, um noch mehr über ihr drakonisches Erbe herauszufinden. Oft zieht es sie zu Gegenden hin, die dafür bekannt sind, dass sich dort Drachen aufhalten.

- Trefferpunkte pro Stufe**: 12
- Grund-Angriffsbonus**: Mittel
- Hohe Rettungswürfe**: Zähigkeit, Willen
- Grund-Fertigkeitspunkte**: 2

## Voraussetzungen

- Klasse**: Hexenmeister oder Barde
- Fertigkeiten**: Legendenkunde 8

## Spezialfähigkeiten

- Drakonische Rüstung (1. Stufe)\***<sup>^</sup>: Sie erhalten einen natürlichen Rüstungsbonus.
- Drakonische Attributswerte**<sup>^</sup>: Diese Effekte sind kumulativ.
- Stufe**: Stärke +2
- Stufe**: Stärke +2
- Stufe**: Konstitution +2
- 9. Stufe**: Intelligenz +2
- 10. Stufe**: Stärke +4; Charisma +2
- Odemwaffe (3. Stufe)\***: Sie können Feuer spucken wie ein roter Drache.
- Blindespür (5. Stufe)**: Sie erhalten die Fähigkeit Blindespür.
- Halb-Drache (10. Stufe)**<sup>^</sup>: Sie erhalten Dunkelsicht und Immunität gegen Schlaf, Lähmung, Furcht und Feuer.

## Schattendieb von Amn

Die Organisation, die als Schattendiebe bekannt ist, ist die größte und erfolgreichste Diebesgilde der Region. Ihr Erfolg liegt in dem Netzwerk von Gilden, die alle dieselben zwei Ziele verfolgen: Profit und Macht. Von ihrer Festung in Amn aus kontrolliert die Organisation den Löwenanteil aller kriminellen Aktivitäten entlang der Schwertküste und darüber hinaus. Ein Mitglied der Schattendiebe kennt nur seine Untergebenen, Mitarbeiter und den Vorgesetzten. Dieses Netz der Verschwiegenheit dient dem Schutze der Organisation, da Mitglieder im Falle einer Verhaftung nur wenige andere verraten können.

- Trefferpunkte pro Stufe**: 6
- Grund-Angriffsbonus**: Mittel
- Hohe Rettungswürfe**: Reflex
- Rüstung**: Leicht
- Grund-Fertigkeitspunkte**: 6

## Voraussetzungen

- Fertigkeiten**: Bluffen 3, Verstecken 8, Einschüchtern 3, Leise bewegen 3
- Talente**: Verstohlenheit
- Muss mit den Schattendieben Kontakt aufnehmen und in dieser Gilde Mitglied werden.

## Spezialfähigkeiten

- Hinterhältiger Angriff**\*
- Doppelzüngig**<sup>^</sup>: Sie erhalten +2 Bluffen und Diplomatie.
- Bonustalent**<sup>^</sup>: In Stufe 2 und 4 erhalten Sie einen der folgenden Boni: Wachsamkeit, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Finte, Blitzschnelle Reflexe, Flinke Finger, Fertigkeitenfokus, Lautlos zaubern, Gestenlos zaubern, Spuren lesen, Waffenfitness und Waffenfokus.
- Reflexbewegung (2. Stufe)**<sup>^</sup>

**Ruf (3. Stufe)^:** Sie erhalten einen 10% Rabatt bei allen Händlern und einen zusätzlichen +2 Bonus bei allen Proben auf Bluffen, Einschüchtern und Diplomatie.

**Verbesserte Reflexbewegung (5. Stufe)^**

## Schattentänzer

Schattentänzer agieren genau an der Grenze zwischen Licht und Schatten. Den geschickten Meistern der Täuschung traut wohl niemand so recht, doch rufen sie überall, wo sie hingehen, Erstaunen und auch ein wenig Bewunderung hervor. Viele Schattentänzer nutzen ihre Fertigkeiten, um Verteidigungslinien zu überwinden oder bei trickreichen Betrügereien guten Profit zu machen. Vor allem Schurken, Barden und Mönche schlagen den Weg des Schattentänzers ein. Kämpfer, Barbaren, Waldläufer und Paladine können dank ihrer Schattentänzerfähigkeiten besser kämpfen, wohingegen Magier, Hexenmeister, Kleriker und Druiden defensiv gestärkt werden, so dass sie ihre Zauber aus der Ferne wirken und sich dann rasch in Sicherheit bringen. Trotz ihrer Verbindung zu den Schatten und den Betrügereien sind Schattentänzer ebenso oft gut wie böse.

Sie arbeiten oft in kleinen Gruppen, bleiben nie lange an einem Ort. Einige nutzen ihre Fähigkeiten, um zu unterhalten, andere betätigen sich als Diebe, dringen an beliebigen Orten ein und übertölpeln andere.

In den Augen des gemeinen Volkes ist jede Schattentänzergruppe von einer mystischen Aura umgeben. Es weiß nicht, ob es gut oder schlecht von ihnen denken soll.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 8

**Grund-Angriffsbonus:** Mittel

**Hohe Rettungswürfe:** Reflex

**Waffen:** Alle einfachen Waffen

**Rüstung:** Leicht

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 6

### Voraussetzungen

**Fertigkeiten:** Leise bewegen 8, Verstecken 10, Turnen 5

**Talente:** Ausweichen, Beweglichkeit

### Spezialfähigkeiten

**Schattenbenommenheit:** Sie verschaffen Ihrem Ziel eine eingebildete Benommenheit (1/Tag).

**Schatten herbeizaubern\*:** Sie können einen Schatten heraufbeschwören, um ihn danach für Ihre Zwecke zu nutzen (1/Tag).

**Im Schatten ausweichen\*:** Sie erhalten Tarnung, Schadensreduzierung und einen RK-Bonus (3/Tag).

**Meisterliches Verstecken**

**Entrinnen (2. Stufe)^**

**Reflexbewegung (2. Stufe)^:** Mit dieser Fähigkeit vermeiden Sie den Verlust des Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn Sie auf dem falschen Fuß erwischt werden.

**Dunkelsicht (2. Stufe)^:** Sie können in der Dunkelheit sehen.

**Ausweichrolle (5. Stufe)^**

**Verbesserte Reflexbewegung (5. Stufe)^**

**Entschlüpfender Geist (7. Stufe)^:** Sie erhalten zwei Chancen, um einem den Verstand beeinflussenden Zauber zu widerstehen..

**Verbessertes Entrinnen (10. Stufe)^**

## Kriegspriester

Kriegspriester sind erbitterte, bodenständige Kleriker, die Frieden predigen und für den Krieg bereit sind. Ihr starker Wille, die mächtige Persönlichkeit und die Hingabe zu ihrem Gott machen sie zu furchtbaren Gegnern. Kleriker sind, wie auch Druiden, die ihr Interesse von der Natur auf den Kampf verlagert haben, die geborenen Kriegspriester.

#### D&D-Hinweis

In NWN2 können Druiden zu Kriegspriestern werden.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 10

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit

**Waffen:** Alle einfachen und Kriegswaffen

**Rüstung:** Alle Rüstungen, Schilde und Turmschilde

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

### Voraussetzungen

**Grund-Angriffsbonus:** +5

**Fertigkeiten:** Diplomatie 8, Entdecken 5

**Talente:** Im Kampf zaubern

**Göttliches Zaubern:** Kann mindestens Zauber der Stufe 4 wirken.

## Spezialfähigkeiten

**Kriegsruhm**<sup>^</sup>: Im Umkreis von 10 Fuß erhalten alle Verbündeten (jedoch nicht der Kriegspriester selbst) +1 auf Treffer, und alle Feinde müssen -1 auf Rettungswürfe hinnehmen.

**Zaubern (2. Stufe)**<sup>^</sup>: In jeder zweiten Kriegspriester-Stufe erhalten Sie neue Zauber pro Tag und Ihre schon bekannten Zauber erhöhen sich, als ob Sie eine Stufe in einer Ihrer göttlichen Zauberklassen dazu gewonnen hätten.

**Aufstacheln**\* (2. Stufe): Innerhalb von 30 Fuß erhalten Verbündete +2 auf Rettungswürfe gegen Angst und den Verstand beeinflussende Effekte (1/Tag).

**Aura der Furcht (5. Stufe)**: Innerhalb von 30 Fuß werden Feinde von 'Furcht' befallen (1/Tag).

**Gnadenloser Feind (10. Stufe)**: Innerhalb von 20 Fuß erhalten Verbündete +20 Trefferpunkte, und die Bewegungsrate des Kriegspriesters ist für 10 Runden auf 50% reduziert (1/Tag).

## Zauber:

**Stufe:** Furcht bannen (1/Tag pro Kriegspriester-Stufe)

**Stufe:** Massen-'Leichte Wunden heilen' (1/Tag)

**Stufe:** Schlachtenglück (1/Tag)

**Stufe:** Hast (3/Tag)

**Stufe:** Massenheilung (1/Tag)

## Waffenmeister

Der Waffenmeister strebt nach Perfektion im Umgang mit einer bestimmten Nahkampfwaffe. Er will eins mit dieser Waffe werden und sie so einsetzen, als wäre sie eine natürliche Verlängerung seines Körpers.

**Trefferpunkte pro Stufe:** 10

**Grund-Angriffsbonus:** Hoch

**Hohe Rettungswürfe:** Zähigkeit

**Grund-Fertigkeitspunkte:** 2

## Voraussetzungen

**Grund-Angriffsbonus:** +5

**Talente:** Waffenfokus für eine Nahkampfwaffe, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Tänzender Angriff und Wirbelwind.

**Fertigkeiten:** Einschüchtern 4

### NWN2-Tipp

Ein Kämpfer ist ein sehr guter Kandidat, um Waffenmeister zu werden. Der Waffenmeister erfordert aber einige Talente. Um diese erhalten zu können, sollten Sie sicherstellen, dass Ihr Charakter bei Geschicklichkeit und Intelligenz mindestens über einen Wert von 13 verfügt.

## Spezialfähigkeiten

**Gewählte Waffe**<sup>\*^</sup>: Sie wählen eine Waffenart, die Sie beherrschen wollen. Wann immer Sie diese Art von Waffe führen, erhalten Sie zusätzliche Vorteile.

**Ki-Schaden:** Bringt bei einem Angriff mit Ihrer gewählten Waffe maximalen Schaden bei (1/Tag).

**Erhöhter Multiplikator (5. Stufe):** Sie erhalten zusätzlich 1x zu Ihrem Multiplikator für kritische Treffer, wenn Sie Ihre gewählte Waffe benutzen (z. B. aus 2x wird 3x usw.)

**Verbesserter Waffenfokus (5. Stufe):** Bei Angriffswürfen mit Ihrer gewählten Waffe erhalten Sie +1.

**Kritischer Ki-Treffer (7. Stufe):** Sie erhalten +2 auf die Bedrohungschance mit Ihrer gewählten Waffe (aus einer Bedrohungschance von 20 wird 18-20 usw.).

## FERTIGKEITEN

In diesem Abschnitt werden die zur Verfügung stehenden Fertigkeiten in *Neverwinter Nights 2* beschrieben.

## Fertigkeiten anwenden

Viele Fertigkeiten wie zum Beispiel Schätzen werden automatisch in der entsprechenden Situation angewendet. Andere Fertigkeiten wie Schlösser öffnen werden eingesetzt, indem man mit Gegenständen in der Spielwelt interagiert. Wenn Sie beispielsweise bei gehaltener Umschalttaste auf eine verschlossene Kiste klicken, haben Sie die Option, diese über ein Klappmenü zu öffnen. Einige Fertigkeiten werden auch nur eingesetzt, wenn Sie in einen speziellen Modus wechseln. Diese Modi werden weiter unten erklärt.

### D&D-Hinweis

Viele Fertigkeiten funktionieren in NWN2 ein wenig anders als in D&D. Diese Unterschiede sind notwendig, um D&D an ein Computer-Rollenspiel anzupassen, den Charakter der originalen Fertigkeit aber zu erhalten. Lesen Sie die Beschreibungen bitte aufmerksam durch.

### Entdecken-Modus

Wenn Sie den Entdecken-Modus über die Modusleiste aktivieren, können Sie nicht mehr rennen, aber dafür führen Sie Würfe für Suchen, Entdecken und Lauschen durch, um unsichtbare Kreaturen und versteckte Gegenstände aufzuspüren. Ihre Fertigkeiten Entdecken und Lauschen sind immer aktiv, aber der Entdecken-Modus erweitert sie. Nur Elfen führen außerhalb vom Entdecken-Modus Würfe auf Suchen durch.

### Verstohlenheit-Modus

Die Fertigkeiten Leise bewegen und Verstecken werden dadurch eingesetzt, dass man anhand der Modusleiste den Verstohlenheit-Modus aktiviert. Im Verstohlenheit-Modus können Sie nicht mehr rennen, versuchen sich aber der Entdeckung durch einen Feind zu entziehen. Feinde können Würfe auf Lauschen und Entdecken durchführen, um Sie zu entdecken. Der Verstohlenheit-Modus wird automatisch aktiviert, wenn Sie unsichtbar werden.

## Allgemeine Fertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten können von jedem benutzt werden, ob er in ihnen nun Ränge hat oder nicht. Neben jedem Fertigkeitennamen steht in Klammern der Attributswert, der beeinflusst, wie gut Sie diese beherrschen.

### Schätzen (Int)

Je besser Ihre Schätzen-Fertigkeit, desto bessere Preise werden Sie beim Kauf oder Verkauf von Waren erhalten. Diese Fertigkeit wird automatisch eingesetzt, wenn Sie mit einem Händler zu tun haben.

### Bluffen (Cha)

Sie können das Ungeheuerliche oder Unwahre plausibel erscheinen lassen. Diese Fertigkeit umfasst Schauspielern, Beeinflussen, Schnellreden und irreführende Körpersprache. Dialoge, bei denen man bluffen kann, sind entsprechend gekennzeichnet. Charaktere mit dem Finten-Talent können diese Fertigkeit nutzen, um einen Gegner abzulenken, wodurch dieser seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK verliert, was ihn wiederum anfälliger für Hinterhältige Angriffe macht. Klicken Sie mit gehaltener Umschalttaste auf einen Gegner und wählen dann 'Finte', um dies im Kampf zu versuchen.

### Konzentration (Kon)

Würfe auf Konzentration werden immer gemacht, wenn Sie während eines Zauberspruchs abgelenkt werden. Der SG ist gleich 10 plus erhaltener Schaden plus Stufe des Zaubers, den Sie wirken wollten. Sie erhalten auf Ihren Wurf einen Abzug von -4, wenn Sie in einem Abstand von weniger als drei Metern zu einem Feind zaubern. Die Fertigkeit Konzentration wird auch herangezogen, um die Auswirkungen der Fertigkeit Provozieren (siehe unten) abzumildern.

### Handwerk: Alchemie (Int)

Handwerk: Alchemie erlaubt es Ihnen, Essenzen (rohe Magie, die benutzt wird, um magische Gegenstände zu erschaffen) zu destillieren und magische Gegenstände in Essenzen aufzuspalten. Der SG hängt von der Komplexität des Trankes, der Essenz oder des magischen Gegenstands ab, den es herzustellen bzw. aufzuspalten gilt. Um diese Fertigkeit zu benutzen, müssen Sie die benötigten Zutaten auf einen Alchemietisch legen und den auf den Alchemietisch gerichteten Gegenstand 'Stößel und Mörser' verwenden. Um einen Gegenstand zu destillieren, benutzen Sie Stößel und Mörser mit dem Symbol des Gegenstands.

### Handwerk: Rüstung (Int)

Sie können diese Fertigkeit benutzen, um aus Rohmaterialien Rüstungen und Schilde zu fertigen. Der SG hängt von der Art der Rüstung oder des Schildes ab, die Sie herstellen wollen. Um diese Fertigkeit zu benutzen, platzieren Sie die entsprechende Gießform (z. B. Lederrüstungs-Gießform) und die benötigten Rohstoffe auf einem Amboss und setzen Sie dann das Schmiedehammer-Symbol auf dem Amboss ein.

### Handwerk: Fallen (Int)

Sie können diese Fertigkeit benutzen, um verschiedenartige Fallen aus Rohmaterialien herzustellen. Der SG hängt vom Typ und von der Gefährlichkeit der Falle ab, die Sie herstellen möchten. Um diese Fertigkeit zu benutzen, platzieren Sie die entsprechende Gießform (z. B. Speerfallen-Gießform) und die benötigten Rohstoffe auf einem Amboss und setzen Sie dann das Schmiedehammer-Symbol auf dem Amboss ein.

### Handwerk: Waffen (Int)

Der Charakter weiß, wie er alle möglichen Arten von Waffen aus verschiedenen Materialien herstellen kann. Der SG hängt von der Art der Waffe ab, die Sie herstellen möchten. Um diese Fertigkeit zu benutzen, platzieren Sie die entsprechende Gießform (z. B. Langschwert-Gießform) und die benötigten Rohstoffe auf einem Amboss und setzen Sie dann das Schmiedehammer-Symbol auf dem Amboss ein.

### Diplomatie (Cha)

Sie haben die Möglichkeit andere zu überreden, damit Sie zusätzliche Informationen zu Missionen oder eine besondere Belohnung erhalten. Diese Fertigkeit wird während Unterhaltungen automatisch eingesetzt. Der SG richtet sich nach dem Ziel.



### Disziplin (Str)

Wann immer ein Gegner versucht, ein taktisches Kampftalent (wie z. B. Entwaffnen oder Niederwerfen) gegen Sie einzusetzen, kann Ihre Fertigkeit Disziplin die Auswirkungen abmildern. Der SG entspricht dem Angriffswurf des Angreifers.

**D&D-Hinweis**  
Disziplin ist eine NWN2-Fertigkeit. Sie ist nicht Teil der D&D-Spielwelt.

### Heilkunde (Wei)

Mit dieser Fertigkeit können Sie Trefferpunkte wiederherstellen und sich und andere mit Hilfe einer Heilertasche von Giften und Krankheiten heilen. Wenn das Ziel vergiftet wurde oder erkrankt ist, müssen Sie den SG der Schwächung übertreffen. Bei Erfolg ist das Ziel geheilt und erhält Trefferpunkte in Höhe des Würfelergebnisses plus aller Modifikatoren. Ist das Ziel nicht vergiftet oder erkrankt, so wird dennoch erlittener Schaden geheilt. Benutzen Sie die Heilertasche in Ihrem Gepäck, um diese Fertigkeit bei sich oder anderen anzuwenden.

### Verstecken (Ges)

Verstecken wird in Verbindung mit der Fertigkeit Leise bewegen benutzt. Um diese Fertigkeit einzusetzen, aktivieren Sie einfach den Verstoehlenheit-Modus anhand der Modusleiste. Ihr Wurf auf Verstecken wird mit dem Ihres Gegners auf Entdecken, und Ihr Wurf auf Leise bewegen mit dem gegnerischen Wurf auf Lauschen verglichen. Bedenken Sie, dass Sie im Verstoehlenheit-Modus nicht mehr rennen können.

Die meisten Rüstungen oder die Benutzung einer Fackel verursachen einen Malus auf Ihren Verstecken-Wurf, schlechte Sicht jedoch einen Bonus. Kleine oder sich nicht bewegende Charaktere können sich leichter verstecken.

### Einschüchtern (Cha)

Sie können diese Fertigkeit einsetzen, damit ein Raufbold vor Ihnen zurückweicht oder um einem Gefangenen die Information abzurufen, die Sie brauchen. Dialogzeilen, bei denen Sie Einschüchtern einsetzen können, sind speziell markiert. Ihre Erfolgchancen hängen von der jeweiligen Situation ab.

### Lauschen (Wei)

Diese Fertigkeit alarmiert Sie bei versteckten Kreaturen in Ihrer Nähe. Ihr Wurf auf Lauschen wird mit dem Wurf auf Leise bewegen des verborgenen Wesens verglichen. Ein erfolgreicher Wurf macht die Kreatur sichtbar, so dass Sie diese angreifen können. Wenn Sie stillstehen, erhalten Sie einen Bonus von +5 auf Lauschen. Um diese Fertigkeit einzusetzen, aktivieren Sie den Entdecken-Modus in der Modusleiste.

### Legendenkunde (Int)

Wann immer Sie zum ersten Mal einen magischen Gegenstand untersuchen, erhalten Sie durch Ihre Fertigkeit Legendenkunde eine Chance, ihn zu identifizieren. Je wertvoller ein Gegenstand, desto schwieriger ist er zu identifizieren. Barden und Harfner-Agenten erhalten Boni für Würfe auf Legendenkunde.

#### D&D-Hinweis

Die Fertigkeit Legendenkunde in NWN2 entspricht der aus D&D

### Leise bewegen (Ges)

Leise bewegen wird zusammen mit der Fertigkeit Verstecken eingesetzt. Um diese Fertigkeit anzuwenden, aktivieren Sie den Verstoehlenheit-Modus an der Modusleiste. Ihr Wurf auf Leise bewegen wird mit dem Wurf des Gegners auf Lauschen, Ihr Wurf auf Verstecken mit dem auf Entdecken verglichen. Bedenken Sie, dass Sie im Verstoehlenheit-Modus nicht mehr rennen können. Die meisten Rüstungen verursachen einen Malus auf Leise bewegen.

### Parieren (Ges)

Wenn Sie eine einhändige Waffen führen oder waffenlos kämpfen, können Sie mit der Fertigkeit Parieren eine defensive Einstellung an den Tag legen – so können Sie Nahkampfangriffe besser ablenken und bei Gegnern die weniger gut ausgebildet sind Gegenangriffe landen. Um diese Fertigkeit anzuwenden, aktivieren Sie Parieren anhand der Modusleiste. Normalerweise können Sie nicht angreifen, solange Sie sich im Parieren-Modus befinden.

**D&D-Hinweis**  
Parieren ist eine Fertigkeit von NWN2. Sie ist nicht Teil der D&D-Spielwelt.

Der SG eines Parieren-Wurfes ist der modifizierte Angriffswurf des gegenwärtigen Angriffs. Bei einer erfolgreichen Parade erleidet der Parierende keinen Schaden. In jeder Runde können Sie so viele Angriffe abwehren, wie Sie normalerweise austeilen könnten. Weitere Angriffe können abgewehrt werden, allerdings mit einem kumulativen Malus von -3 (wenn Sie also 3 Angriffe pro Runde haben, dann parieren Sie den vierten mit -3, den fünften mit -6 usw.). Sollte der Parieren-Wurf den erforderlichen SG mit 10 oder mehr übertreffen, dann erhalten Sie einen freien Gegenangriff gegen Ihren Feind.

### Auftreten (Cha)

Auftreten ist eine spezielle Fertigkeit der Barden für die verschiedenen Bardenlieder und deren Effekte, derer sich die Barden bedienen können. Normalerweise sollte eine Barde diese Fertigkeit auf einen größtmöglichen Wert bringen. Auftreten kann gelegentlich bei Dialogen verwendet werden.

### Suchen (Int)

Ihre Fähigkeit, Fallen zu finden, hängt von Ihrer Fertigkeit Suchen ab. Der SG für das Finden einer Falle wird von der Fertigkeit Falle stellen des Fallenstellers und der Gefährlichkeit der Falle bestimmt. Nur Schurken können eine Falle mit einem SG von über 35 entdecken. Normalerweise finden Sie nur Fallen in einem Umkreis von 5 Fuß. Im Entdecken-Modus (aktivierbar über die Modusleiste) wird er auf 10 Fuß erhöht.

**Kombo:** Wenn Sie 5 oder mehr Ränge in Suchen haben, bekommen Sie einen +2 Kombinationsbonus zu Ihrer Fertigkeit Überlebenskunst.

### Entdecken (Wei)

Entdecken (zusammen mit Lauschen) verbessert Ihre Fähigkeit, versteckte Kreaturen zu lokalisieren. Der SG wird durch den Wurf auf Verstecken der versteckten Kreatur bestimmt. Um die Fertigkeit Entdecken einzusetzen, aktivieren Sie den Entdecken-Modus über die Modusleiste.

### Überlebenskunst (Wei)

Die Fertigkeit Überleben enthüllt Feinde in Ihrer Nähe auf der Minikarte.

### Provozieren (Cha)

Sie können einen Gegner provozieren, damit er für kurze Zeit seine Abwehr senkt. Je mehr sich Ihre Fertigkeit Provozieren verbessert, desto schwerer fällt es Ihrem Gegner zu widerstehen, und es können auch mehrere Gegner getroffen werden. Ihr Gegner wird beeinflusst, es sein denn, sein Wurf auf Disziplin übertrifft Ihren Wurf auf Provozieren.

#### D&D-Hinweis

Provozieren ist eine Fertigkeit von NWN2. Sie ist nicht Teil der D&D-Spielwelt.

## Spezialisierte Fertigkeiten

Sie können diese Fertigkeiten nur anwenden, wenn Sie in ihnen mindestens einen Rang innehaben.

### Mechanismus ausschalten (Int)

Es gibt vier zunehmend schwieriger werdende Handlungen, die Sie an Fallen durchführen können.

Der SG wird durch den Schwierigkeitsgrad der Falle und der Handlung bestimmt.

Diese Handlungen sind:

- Untersuchen der Falle, um festzustellen, wie schwierig es sein wird, diese zu entschärfen (Grund-SG -7),
- die Falle kenntlich machen, damit andere Mitglieder der Gruppe nicht aus Versehen hineinstolpern (Grund-SG -5),
- die Falle bergen (Grund-SG +10)
- oder die Falle per 'Mechanismus ausschalten' entschärfen (Grund-SG).

Nur Schurken können eine Falle mit einem SG von 20 oder mehr entschärfen.

**Kombo:** Mit 5 oder mehr Rängen in Falle stellen, erhält ein Charakter einen Kombinationsbonus von +2 für Würfe auf Mechanismus ausschalten.

#### D&D-Hinweis

In NWN2 wurde die Fertigkeit 'Falle stellen' von der D&D-Fertigkeit 'Mechanismus ausschalten' getrennt. Sie verwenden die Fertigkeit 'Falle stellen', wenn Sie eine Falle legen.

### Schlösser öffnen (Ges)

Sie können geschlossene Türen und Behälter öffnen. Der SG wird durch den Schwierigkeitsgrad des Schlosses bestimmt. Sie können Diebeswerkzeug benutzen, um Ihren Wert für Schlösser öffnen zu erhöhen. Dieses geht beim Öffnungsversuch jedoch kaputt, ob nun erfolgreich oder nicht. Bedenken Sie, dass Sie bei dem Versuch ein Schloss zu knacken '20 nehmen', es sei denn, Sie befinden sich in einer Kampfsituation.

### Falle stellen (Ges)

Mit Hilfe von Fallenstellerwerkzeug können Sie Fallen legen, die für Ihre Verbündeten zu sehen ist, für Ihre Feinde aber tödlich sein können. Der SG für diese Aufgabe hängt von der Gefährlichkeit der Falle ab. Wenn Sie diese Fähigkeit im Kampf einsetzen und der Versuch mit 10 oder mehr fehlschlägt, lösen Sie Ihre eigene Falle aus.

**Kombo:** Wenn Sie 5 oder mehr Ränge in Mechanismus ausschalten innehaben, bekommen Sie einen Kombinationsbonus von +2 für Würfe auf Falle stellen.

### Fingerfertigkeit (Ges)

Mit dieser Fertigkeit können Sie Gegenstände von anderen stehlen. Anderen die Taschen zu leeren läuft in zwei Schritten ab. Zuerst muss der Gegenstand gegen einen SG von 20, wenn das Ziel neutral, von 30, wenn Ihnen das Ziel feindlich gesinnt ist, stibitzt werden. Zweitens dürfen Sie von dem Ziel nicht entdeckt werden. Wenn dessen Wurf auf Entdecken Ihren Wurf auf Fingerfertigkeit übertrifft, wurde der Diebstahl bemerkt und man wird Sie vermutlich angreifen. Charaktere, die Ihnen feindlich gesinnt sind, erhalten einen Bonus von +10 auf den Entdecken-Wurf.

### Zauberkunde (Int)

Ein erfolgreicher Wurf auf Zauberkunde bedeutet, dass Sie einen Zauberspruch identifizieren, während ein Feind ihn gegen Sie ausspricht. Der SG dieses Wurfes ist 15 plus Stufe des Zauberspruchs. Zauberkunde wird automatisch eingesetzt, wenn erforderlich. Für je 10 Ränge in Zauberkunde erhalten Sie +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber. Spezialisierte Magier erhalten +2 für Würfe auf Zauberkunde, wenn es sich um Sprüche der Schule handelt, auf die sie spezialisiert sind. Handelt es sich um Sprüche aus einer ihnen verbotenen Schule, erhalten sie einen Malus von -5.

### Turnen (Ges)

Immer wenn Sie sich hinter einem Gegner bewegen, wird automatisch ein Wurf auf Turnen mit einem SG von 15 ausgeführt. Bei Erfolg erhalten Ihre Gegner keine Gelegenheitsangriffe in dieser Runde. Zusätzlich steigt Ihr Rüstungsbonus alle 5 Ränge in dieser Fertigkeit (ohne Ihren GE-Bonus) um +1.

### Magischen Gegenstand benutzen (Cha)

Diese Fertigkeit erlaubt es Ihnen, magische Gegenstände zu benutzen, die Ihnen normalerweise wegen Volk, Klasse oder Gesinnung vorenthalten sind. Der SG wird durch den Wert des Gegenstands bestimmt. Der SG wird um 5 erhöht, wenn dieser Gegenstand für Ihr Volk nicht vorgesehen ist, und um 10, wenn dieser Gegenstand Ihrer Gesinnung widerspricht.

## TALENTE

In *Neverwinter Nights 2* gibt es über 100 Talente. Diese werden im folgenden Abschnitt umrissen. Weitere Informationen finden Sie in den Beschreibungen innerhalb des Spiels.

#### D&D-Hinweis

Viele Talente funktionieren in NWN2 ein wenig anders als in D&D. Diese Unterschiede sind notwendig, um D&D an ein Computer-Rollenspiel anzupassen, den Charakter der originalen Talente aber zu erhalten. Beispielsweise befähigt Sie 'Umgang mit exotischen Waffen' dazu, mit allen exotischen Waffen umzugehen. Andere zu entwaffnen kann ohne das Talent Entwaffnen nicht einmal versucht werden. Bitte lesen Sie dazu auch die Talent-Beschreibungen innerhalb des Spiels.

Hintergrundmerkmale		
Talent	Voraussetzungen	Bonus
Künstler <sup>■</sup>	1. Stufe	+2 Auftreten; +3 Bardenlied/Tag.
Kämpfernatur <sup>●</sup>	1. Stufe	+2 Entdecken; +2 Widerstand gegen Furcht; +2 Initiative.
Dickschädel <sup>■</sup>	1. Stufe	+2 Widerstand gegen Provozieren; +2 Widerstand gegen Furcht; +1 Willenswürfe.
Heldenglück <sup>●</sup>	1. Stufe	+1 Rüstungsklasse; +1 alle Rettungswürfe.
Geist über Körper	1. Stufe	Int und metamagische Talente erhöhen Trefferpunkte (anstatt Kon).
Silberne Handfläche <sup>●</sup>	1. Stufe	+2 Schätzen, Bluffen, Diplomatie.
Schlangenblut <sup>●</sup>	1. Stufe	+2 Gift widerstehen; +2 Zähigkeitswürfe.
Zauberndes Wunderkind <sup>■</sup>	1. Stufe	Dämonenzauber Es ist für Feinde etwas schwieriger, den Zaubern zu widerstehen.
Starke Seele <sup>■</sup>	1. Stufe	+3 Todesmagie widerstehen. +1 Zähigkeits- und Willenswürfe.
Schläger <sup>■</sup>	1. Stufe	+2 Einschüchterung und Schätzen. +2 Initiative.

Umgangstalente		
Talent	Voraussetzungen	Bonus
Umgang mit Rüstungen (leichte)		Kann leichte Rüstung tragen.
Umgang mit Rüstungen (mittlere)	Umgang mit Rüstungen (leichte)	Kann mittlere Rüstung tragen.
Umgang mit Rüstungen (schwere)	Umgang mit Rüstungen (mittlere)	Kann schwere Rüstung tragen.
Affengriff	Grund-Angriffsbonus +1	Kann Zweihandwaffen mit einer Hand führen.
Umgang mit Schilden		Kann einen Schild führen.
Umgang mit Turmschilden	Umgang mit Schilden	Kann einen Turmschild führen
Umgang mit exotischen Waffen	Grund-Angriffsbonus +1	Kann alle exotischen Waffen (z. B. Doppeltaxt, Katana, Sense) führen.
Umgang mit Kriegswaffen		Kann alle Kriegswaffen führen (z. B. Langschwert, Streitaxt, Bögen).
Umgang mit einfachen Waffen		Kann alle simplen Waffen führen (z. B. Dolch, Speer, Armbrust).

- Dieses Talent funktioniert anders als in D&D.
- Dieses Talent existiert nicht in D&D.
- \* Kämpfer können dieses Talent als Bonustalent auswählen.
- ▲ Magier können dieses Talent als Bonustalent auswählen.

Allgemeine Talente		
Talent	Voraussetzungen	Bonus
Schlachtenmagus	Barde oder Hexer	Kann Barden- oder Hexerzauber in mittlerer Rüstung wirken.
Blind kämpfen		Erleichtert den Kampf, wenn man blind ist oder gegen einen unsichtbaren Gegner kämpft.
Waffenspezialisierung*	Kämpfer Stufe 4; Waffenfokus (Waffe wählen)	+2 Schaden mit gewählter Waffe.
Doppelkick*	Grund-Angriffsbonus +3; Geschicklichkeit 15; Verbesserter waffenloser Schlag	Ein freier Angriff nach erfolgreichem waffenlosen Treffer.
Doppelschlag*	Str 13; Heftiger Angriff	Wenn man einen Feind im Nahkampf tötet, erhält man einen freien Angriff.
Fluchlied■	Barde Stufe 1; Auftreten => 3	Vermindert die Kampffähigkeit des Gegners.
Flinkheit*		Bewegungsgeschwindigkeit steigt um 5%.
Geschosse abwehren*	Ges 13; Verbesserter Waffenloser Schlag	Lenkt pro Runde den ersten erfolgreichen Fernangriff automatisch ab.
Ausweichen*	Ges 13	Verbesserte Rüstungsklasse gegen angegriffenen Gegner.
Elefanten-Fellrüstung	Fähigkeit 'Tiergestalt'	Kann Tiergestalt anwenden, um die Rüstungsklasse extrem zu erhöhen.
Taktikexperte	Ges 13	Erfolgreiche Gelegenheitsangriffe verhelfen Ihnen und Ihren Verbündeten zu Boni.
Verlängerter Kampfrausch	Fähigkeiten 'Kampfrausch' oder 'Raserei'	Kampfrausch- oder Raserei dauern 5 Runden länger an.
Zusätzliche Bardemusik	Fähigkeit 'Bardemusik'	+4 Bardelieder/Tag.
Zusätzlicher Kampfrausch	Fähigkeiten 'Kampfrausch' oder 'Raserei'	+2 auf Kampfrausch oder Raserei/Tag.
Zusätzliche betäubende Angriffe	Grund-Angriffsbonus +2; Betäubender Schlag	+3 Betäubende Schläge/Tag.
Zusätzliche Tiergestalt	Fähigkeit 'Tiergestalt'	+2 Einsätze der Tiergestalt/Tag; bis zu +1 Einsatz elementarer Tiergestalt/Tag.
Heftiger Angriff gegen Erzfeind	Grund-Angriffsbonus +4; Fähigkeit 'Erzfeind'; Heftiger Angriff	Zusätzlicher Schaden, wenn man den heftigen Angriff gegen den Erzfeind einsetzt.
Rundumschlag*	Grundangriffbonus +4; Str 13; Doppelschlag; Heftiger Angriff	Ähnlich wie der Doppelschlag, aber man kann mehr als einen freien Angriff/Runde erhalten.
Große Unverwundlichkeit	Fähigkeit 'Schadenreduzierung'	+1 Schadenreduzierung.
Mächtiger Kampf mit zwei Waffen*	Grund-Angriffsbonus +11; Ges 19; Verbesserter Kampf mit zwei Waffen	Mit einem Malus von -10 erhalten Sie einen dritten Angriff mit Ihrer Zweitwaffe.
Mächtiger Waffenfokus*	Kämpfer Stufe 8; Waffenfokus (Waffe wählen)	+1 für gewählte Waffe. Erweitert sich mit weiterem Waffenfokus.
Mächtige Waffenspezialisierung*	Kämpfer Stufe 12; Waffenfokus (Waffe wählen); Waffenspezialisierung (Waffe wählen)	+2 Schaden mit gewählter Waffe. Erweitert sich mit weiteren Waffenspezialisierungen.
Verbesserter kritischer Treffer*	Grund-Angriffsbonus	+8 Höhere Chance eines kritischen Treffers mit der gewählten Waffe.
Verbesserte Initiative		+4 Initiative.
Verbesserte Parade**	Int 13	Verbessert die Resultate bei Benutzung der Fertigkeit Parieren.
Verbesserte Verteidigung mit zwei Waffen*	Grund-Angriffsbonus +6; Ges 17; Umgang mit Schilden; Kampf mit zwei Waffen; Verteidigung mit zwei Waffen	Wie Kampf mit zwei Waffen, aber größerer Rüstungsklasse.
Verbesserter Kampf mit zwei Waffen*	Grund-Angriffsbonus +6; Ges 15; Kampf mit zwei Waffen	Sie haben mit Ihrer Zweitwaffe einen zweiten Angriff mit einem Malus von -5.
Verbesserter Waffenloser Schlag*		Ihr verbesserter waffenloser Schlag führt nicht zu Gelegenheitsangriffen.
Nachhaltige Bardemusik		Dauer des Bardelieds um 5 Runden verlängert.
Beweglichkeit*	Ges 13; Ausweichen	+4 Rüstungsklasse gegen Gelegenheitsangriffe.
In Tiergestalt zaubern	We 13; Fähigkeit 'Tiergestalt'	Kann Zauber wirken, wenn in Tiergestalt.
Widerstandsfähigkeit der Eiche	Druide Stufe 12	Kann die Tiergestalt annehmen, um gegen Gift, Schlaf und kritische Treffer immun zu sein.
Kernschuss*		Bonus auf Fernangriffe auf kurze Entfernung.
Heftiger kritischer Treffer	Grund-Angriffsbonus +4; Waffenfokus (Waffe wählen)	Erhöht die Chance; einen kritischen Treffer zu landen.
Schnelles Nachladen	Grund-Angriffsbonus 2	Erhöht die Schussgeschwindigkeit mit der Armbrust.
Geschickter Angriff■		Erhöht die Chance, die Parade des Gegners zu überwinden.
Tänzelnder Angriff	Grund-Angriffsbonus +4; Ges 13; Ausweichen; Beweglichkeit	Bewegung gibt dem Feind keinen Gelegenheitsangriff.
Abhärtung		+1 Trefferpunkt/Stufe (rückwirkend).
Spuren lesen*		Minikarte zeigt Feinde in der Nähe an.
Verteidigung mit zwei Waffen*	Ges 15; Kampf mit zwei Waffen	Verbesserte Rüstungsklasse beim Kampf mit zwei Waffen. Bonus ist beim Parieren größer.
Kampf mit zwei Waffen*	Ges 13	Mali sind beim Kampf mit zwei Waffen extrem vermindert.
Waffenfinesse*	Grund-Angriffsbonus +1	Bei Treffern mit leichten Waffen zählt der Ges-, nicht der Str-Bonus.
Waffenfokus*	Grund-Angriffsbonus +1	+1 bei Treffern mit gewählter Waffe.
Zen-Bogenschießen	Grund-Angriffsbonus +3; Wei 13	Bei Fernangriffstreffern zählt der Wei-, nicht der Ges-Bonus.

- Dieses Talent funktioniert anders als in D&D.
- Dieses Talent existiert nicht in D&D.
- \* Kämpfer können dieses Talent als Bonustalent auswählen.
- ▲ Magier können dieses Talent als Bonustalent auswählen.

Allgemeine Talente – Taktik		
Talent	Voraussetzungen	Bonus
Gezielter Schlag**	Grund-Angriffsbonus +1	Kann versuchen, den Gegner durch gezielte Schläge auf Arme oder Beine kampfunfähig zu machen.
Defensive Kampfweise*	Int 13	Hat die Möglichkeit von defensiven Angriffen.
Entwaffnen*	Int 13	Kann versuchen, den Feind im Nahkampf zu entwaffnen.
Finte	Int 13; Gezielter Schlag	Kann bluffen, um die Rüstungsklasse der meisten Gegner zu senken.
Verbesserte defensive Kampfweise*	Int 13; Defensive Kampfweise	Wie Defensive Kampfweise, nur noch defensiver.
Verbessertes Entwaffnen*	Int 13; Entwaffnen	Wie Entwaffnen, aber mit besseren Erfolgschancen.
Verbesserter Niederschlag*	Grund-Angriffsbonus +7; Int 13; Niederschlag	Kann Niederschlag auch gegen größere Gegner einsetzen.
Verbesserter Heftiger Angriff**	Str 13; Heftiger Angriff	Wie Heftiger Angriff, aber kraftvoller und verwegener.
Verbessertes Schnelles Schießen*	Mehrfachschuss; Kernschuss; Schnelles Schießen	Wie Schnelles Schießen, aber ohne Malus.
Niederschlag*		Kann versuchen, den Gegner zu Boden zu schlagen.
Mehrfachschuss	Grund-Angriffsbonus +6; Ges 17; Schnelles Schießen; Kernschuss	Schießen Sie gleichzeitig mehrere Pfeile ab, allerdings mit Treffermalus.
Heftiger Angriff**		Kann rücksichtslos angreifen, teilt mehr Schaden aus, trifft aber weniger häufig.
Schnelles Schießen*	Ges13; Kernschuss	+1 Angriff/Runde mit Fernkampfwaffe, aber geringerer Trefferwahrscheinlichkeit.
Betäubender Schlag*	Grund-Angriffsbonus +8; Ges 13; Wei 13; Verbesserter Waffenloser Schlag	Kann versuchen, einen Feind mit einem waffenlosen Schlag lahmzulegen. Begrenzte Anzahl an Anwendungen/Tag.
Wirbelwindangriff	Grund-Angriffsbonus +4; Ges 13; Int 13; Ausweichen; Beweglichkeit; Tänzelder Angriff	Kann gleichzeitig alle Gegner innerhalb von 5 Fuß angreifen.

Fertigkeits- und Rettungstalente		
Talent	Voraussetzungen	Bonus
Guter Schüler*		Erlernt andere Fertigkeiten so schnell, als ob es Klassenfertigkeiten wären.
Wachsamkeit		+2 Entdecken und Lauschen.
Höfische Magokratie		+2 Legendenkunde und Zauberkunde.
Große Zähigkeit		+2 Zähigkeitswürfe.
Eiserner Wille		+2 Willenswürfe.
Blitzschnelle Reflexe		+2 Reflexwürfe.
Unterhändler		+2 Diplomatie und Bluffen.
Flinke Finger		+2 Mechanismus ausschalten und Schlösser öffnen.
Offenheit		Bringt 5 Fertigkeitpunkte.
Krankheit widerstehen*		+4 Krankheit widerstehen.
Gift widerstehen*		+4 Gift widerstehen.
Energien widerstehen*	Grundzähigkeitswurf-Bonus +8	Schadensreduzierung von 5 gegen eine Art von Energie.
Selbsterhaltung		+2 Überlebenskunst und Heilkunde.
Fertigkeitsfokus	Auswahl einer Fertigkeit +3 auf gewählte Fertigkeit.	
Verstohlenheit		+2 Verstecken und Leise bewegen.

- Dieses Talent funktioniert anders als in D&D.
- Dieses Talent existiert nicht in D&D.
- \* Kämpfer können dieses Talent als Bonustalent auswählen.
- ▲ Magier können dieses Talent als Bonustalent auswählen.

Zauberwirktalente		
Talent	Voraussetzungen	Bonus
Arkane Verteidigung	Zauberfokus (Schule wählen)	+2 Rettungswürfe gegen gewählte Magieschule.
Verstärktes Heilen	Heilkunde 4	Verstärkt die Wirkung von Heilungszaubern.
Verstärkte Herbeizauberung	Zauberfokus (Beschwörung)	Verstärkt die Macht beschworener Kreaturen.
Im Kampf zaubern <sup>▲</sup>	Zauberwirker der Stufe 1+	Erleichtert das Zaubern während des Kampfes.
Zusätzlicher Slot	Zauberwirker der Stufe 4+	Kann einen zusätzlichen Zauber wirken.
Mächtiger Zauberfokus <sup>▲</sup>	Zauberfokus (Schule wählen)	Erschwert dem Gegner das Widerstehen gegen Zauber aus der gewählten Schule in besonders hohem Maße.
Mächtige durchschlagende Zauber <sup>▲</sup>	Durchschlagende Zauber	Macht es wesentlich leichter, die gegnerische Zauberresistenz zu überwinden.
Geübter Magieanwender	Zauberkunde 4	Erhöht die Zauberstufe für klassenkombinierte Zauberwirker.
Zauberfokus	Kann Zauber der Stufe 1 wirken	Erschwert dem Gegner das Widerstehen gegen Zauber aus der gewählten Schule.
Durchschlagende Zauber		Macht es etwas einfacher, die gegnerische Zauberresistenz zu überwinden.

Metamagische Talente		
Talent	Voraussetzungen	Bonus
Zauber verstärken <sup>▲</sup>	Kann zwei Stufe-2-Zauber wirken	Verstärkt die Wirkung der meisten Zauber um 50%.
Zauber ausdehnen <sup>▲</sup>	Kann Stufe-1-Zauber wirken	Verlängert die Dauer der meisten Zauber um 100%.
Zaubereffekt maximieren <sup>▲</sup>	Kann Stufe-3-Zauber wirken	Verstärkt die meisten Zauber auf ihren Maximalwert.
Andauernder Zauber <sup>▲</sup>	Kann Stufe-7-Zauber wirken; Zauber ausdehnen	Verlängert die Dauer mancher Zauber bis zu 24 Stunden.
Schnell zaubern <sup>▲</sup>	Kann Stufe-4-Zauber wirken	Wirken Sie Zauber als freie Aktion.
Lautlos zaubern <sup>▲</sup>	Kann Stufe-1-Zauber wirken	Wirken Sie schalldämpfte Zauber.
Gestellos zaubern <sup>▲</sup>	Kann Stufe-1-Zauber wirken	Kann Zauber wirken, während Sie eine Rüstung tragen.

Göttliche Talente		
Talente	Voraussetzungen	Bonus
Göttliche Macht	Str => 13; Cha 13; Fähigkeit 'Untote vertreiben'; Heftiger Angriff	Kann über Untote Vertreiben den Schaden der Waffe erhöhen.
Göttliche Widerstandskraft	Fähigkeit 'Untote vertreiben'	Kann über Untote Vertreiben Verbündete mit Elementarresistenz schützen.
Göttliches Schild	Fähigkeit 'Untote vertreiben'	Kann über Untote vertreiben die Rüstungsklasse erhöhen.
Zusätzliches Vertreiben	Kleriker oder Paladin	+6 Untote vertreiben/Tag.
Heilige Vergeltung	Fähigkeit 'Untote vertreiben'	Verstärkt den Schaden gegen Untote für eine Runde um 2-12.

Talent zur Erstellung von Gegenständen		
Talent	Voraussetzungen	Bonus
Trank brauen	Zauberwirker Stufe 3+	Kann einen Trank jeden Zaubers der Stufe 3 oder darunter erschaffen.
Magische Waffen und Rüstung herstellen	Zauberwirker Stufe 5+	Kann magische Waffen und Rüstungen herstellen.
Zauberstab herstellen	Zauberwirker Stufe 5+	Kann einen Zauberstab jedes bekannten Zaubers der Stufe 4 oder darunter erschaffen.
Wundersamen Gegenstand herstellen	Zauberwirker Stufe 3+	Kann magische Gegenstände wie z. B. Ringe herstellen.
Schriftrolle anfertigen	Zauberwirker Stufe 1+	Kann Schriftrollen jedes bekannten Zaubers erstellen.

- Dieses Talent funktioniert anders als in D&D.
- Dieses Talent existiert nicht in D&D.
- \* Kämpfer können dieses Talent als Bonustalent auswählen.
- ▲ Magier können dieses Talent als Bonustalent auswählen.

### Gesinnungswechsel

Wenn Sie entgegen Ihrer Gesinnung handeln, wird sie sich mit der Zeit stetig ändern – von Gut zu Böse, von Rechtschaffen zu Chaotisch oder umgekehrt. Die Nachhaltigkeit des Wechsels hängt von Ihren Taten ab und kann zu schwer wiegenden Konsequenzen führen. Charaktere, die immer gut waren, trifft es härter, wenn sie böse Taten begehen. Wenn Sie z. B. chaotisch gut sind, wird sich Ihre Gesinnung beim Töten eines Unschuldigen mehr in Richtung böse verschieben als wenn Sie rechtschaffen neutral wären. Das funktioniert jedoch nicht anders herum: die Gesinnung eines bösen Charakters, der eine gute Tat vollbringt, bewegt sich nicht mehr in Richtung gut, als es bei einem neutralen Charakter der Fall wäre. Es ist leichter, in den Sumpf des Bösen abzurutschen, als ein Vorbild an Mildtätigkeit zu werden.

Alle Gesinnungen in NWN2 sind absolut spielbar. Lassen Sie Ihren Charakter nach Ihren eigenen Vorstellungen handeln. Beachten Sie die Einschränkungen der Gesinnung in Bezug auf Charakterklassen. Durch die Gesinnungswechsel müssen Sie aber keine Angst haben, irgendetwas zu verpassen.

## Kampf

Kämpfe laufen in *Neverwinter Nights 2* in einer Mischung aus rundenbasiertem und Echtzeit-Gameplay ab.

Handlungen geschehen in Echtzeit, aber jedes Monster oder jeder Charakter kann pro Runde (ungefähr 6 Sekunden) eine Reihe von Handlungen vollführen. Wenn Sie also einen Goblin angreifen, wird der Goblin einen Gelegenheitsangriff gegen Sie durchführen (oder wegrennen!), bevor Sie ihn nochmals angreifen können. Wenn Sie wie rasend die Tasten drücken, bewegen Sie sich deswegen nicht öfter oder schneller. Wenn Sie aber zu lange warten, verpassen Sie eventuell, dass Sie am Zug sind, und Ihr Gegner kann abermals agieren. Während Sie Ihrem Charakter Anweisungen geben, erscheinen diese in der Aktionsschleife. Einige Anweisungen, wie z. B. Gegenstände aufheben, Türen öffnen oder Zauber wirken, landen in Ihrer Aktionsschleife. Diese Anweisungen werden der Reihe nach abgearbeitet. Es ist also möglich Zauber "auf Vorrat" anzuordnen, die Sie nacheinander wirken wollen. Anweisungen wie Bewegen oder Angreifen werden "Modalbefehle" genannt und löschen die Handlungen in der Aktionsschleife. Sie können Handlungen auch aus der Aktionsschleife entfernen, indem Sie darauf klicken.

Direkt kontrollieren Sie nur Ihren aktiven Charakter. Mit einem Mausklick auf das Porträt eines anderen Charakters wird dieser zu Ihrem neuen aktiven Charakter. Alternativ können Sie auch die Funktionstaste des jeweiligen Charakters (F1 bis F5) drücken, um zu diesem Charakter zu wechseln.

## Ein Ziel wählen

Wenn Sie auf eine Kreatur oder ein Objekt klicken wird sie bzw. es als Ziel ausgewählt. Ihr Ziel ist das Opfer (oder der Begünstigte) jeder Handlung die Sie durchführen, bei der man ein Ziel benötigt. Wenn Sie z. B. einen Angriffszauber gegen eine feindliche Kreatur wirken wollen und Ihr aktuell angewähltes Ziel ein Feind ist, dann wird dieser automatisch das Ziel Ihres Zaubers.

Zusätzlich gibt es einige Tastaturkürzel, mit denen Sie schnell zwischen verschiedenen Zielen hin- und herschalten können: Umschalten-F1 bis Umschalten-F10 wählt das jeweilige Mitglied Ihrer Gruppe als Ziel aus. Mit der Rücktaste können Sie zu Ihrem vorherigen Ziel zurückspringen.

Umschalten-Tab wählt den vorherigen Feind als Ihr Ziel aus.

Tab wählt den nächsten Feind als Ihr Ziel aus.

Die Taste '#' wählt den Feind als Ziel aus, der Ihnen am nächsten ist.

## Interaktion

Der Begriff Nichtspielercharakter (NSC) bezeichnet jede Kreatur oder Person, die nicht von Ihnen oder anderen Spielern geführt wird. Einige NSCs werden für Sie hilfreich sein, wie z. B. ein Priester des örtlichen Tempels oder ein Händler, der Ihnen Waren verkauft. Andere, z. B. untote Schergen, sind Ihre Feinde und werden Sie sofort angreifen. In manchen Situationen beeinflussen Ihre vergangenen oder augenblicklichen Taten das Verhalten der NSCs Ihnen gegenüber.

### Feindselig

Feindselige Kreaturen greifen Sie normalerweise an, sobald Sie von ihnen entdeckt werden, und kämpfen auf Leben und Tod. Mit feindseligen Kreaturen können Sie nicht reden.

**Standardaktion:** Angriff.

### Neutral

Der Großteil der Welt steht Ihnen zu Beginn neutral gegenüber. Sie können mit ihnen sprechen, erhalten Informationen über die Welt und zukünftige Abenteuer. Neutrale Charaktere werden feindselig, wenn sie von Ihnen angegriffen werden.

**Standardaktion:** Reden.

### Freundlich

Freundliche Charaktere verhalten sich genauso wie neutrale, helfen Ihnen jedoch weiter. Meistens indem Sie von ihnen geheilt werden, ohne dafür zahlen zu müssen. Sollten Sie in der Gegenwart eines freundlich gesinnten Charakters angegriffen werden, wird er Ihnen vermutlich zur Seite stehen.

**Standardaktion:** Reden.

### Beschäftigt

Wenn Sie bei bestimmten Gelegenheiten, normalerweise während oder nach einem Kampf, mit Charakteren zu sprechen versuchen, werden diese Ihnen sagen, dass sie beschäftigt sind. Sie können erst dann mit ihnen reden, wenn der Kampf vorüber ist. Sollten Sie diese Ansage von jemandem erhalten, der sich nicht im Kampf befindet, warten Sie einige Sekunden und versuchen nochmals, mit ihm zu reden.

**Standardaktion:** Die Charaktere können erst dann mit Ihnen interagieren, wenn sie nicht mehr beschäftigt sind.

### Unverwundbar

Einige Charaktere können nicht verletzt werden. Es handelt sich in der Regel um mächtige Charaktere, die dabei helfen, die Geschichte voranzutreiben. Sie anzugreifen wird sie nicht verärgern oder verwunden.

**Standardaktion:** Reden.



## Fortbewegung

Viele Faktoren – darunter die Klassenfähigkeiten, die Belastung (wie viel Gewicht Sie in Relation zu Ihrer Stärke tragen), magische Gegenstände und die Wirkung von Zaubern – beeinflussen die Fortbewegung in *Neverwinter Nights 2*. Kein Charakter wird sich langsamer als 10% (es sei denn, man hält ihn fest oder er ist gelähmt) oder schneller als 150%, ausgehend von seiner Grundbewegungsgeschwindigkeit, bewegen. Die geläufigen Bewegungsgeschwindigkeits-Mali werden im Folgenden zusammengefasst. Entdecken- & Verstoehlenheit-Modus

In beiden Modi können Sie nicht rennen, ansonsten ist Ihre Bewegungsgeschwindigkeit jedoch nicht beeinträchtigt. Sollten Sie sich in beiden Modi gleichzeitig befinden, ist Ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 50% reduziert.

### Zu schwer bepackt

Ein etwas zu schwer bepackter Charakter kann nicht mehr rennen. Ein viel zu schwer bepackter Charakter kann sich nur noch mit 50% Bewegungsgeschwindigkeit fortbewegen. Eine Übersicht über Ihre momentane und maximale Belastung erhalten Sie im Gepäckfenster.

Bewegungsgeschwindigkeits-Mali		
Situation	Effektive Bewegungsgeschwindigkeit	Kann rennen
Nicht aktiv im Entdecken- oder Verstoehlenheit-Modus; nicht zu schwer bepackt	100%	Ja
Aktives Entdecken	100%	Nein
Verstoehlenheit	100%	Nein
Leicht zu schwer bepackt	100%	Nein
Zwei von: Verstoehlenheit, Entdecken oder leicht zu schwer bepackt	50%	Nein
Verstoehlenheit, Entdecken und leicht zu schwer bepackt	25%	Nein
Bewegungsmalus, wenn viel zu schwer bepackt: Zusätzliche	50%	Nein

## Auf dem falschen Fuß erwischt

Wenn Sie überrascht werden, hat man Sie auf dem falschen Fuß erwischt. In diesem Fall wird Ihr Geschicklichkeitsbonus (so Sie denn einen haben) nicht zu Ihrer Rüstungsklasse gerechnet und Sie sind anfällig für den tödlichen Hinterhältigen Angriff des Schurken. Die außerordentliche Fähigkeit 'Reflexbewegung' erlaubt Barbaren und Schurken, ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK auch dann zu behalten, wenn sie auf dem falschen Fuß erwischt werden.

Sie wurden auf dem falschen Fuß erwischt, wenn:

- Sie eine Nichtkampfhandlung durchführen.
- Sie sich außerhalb Ihres Kampfradius' bewegen.

## Verletzungen und Tod

Abenteurer leben ein aufregendes Leben – voller Schmerz und Verletzungen.

## Wunden

Wenn Sie getroffen werden, verlieren Sie Trefferpunkte (TP). Sinken diese Trefferpunkte auf 0, dann sind Sie bewusstlos. Heilende Zauber (z. B. *Leichte Wunden heilen*), Heiltränke und die Fertigkeit Heilkunde (zusammen mit einer Heilertasche) können alle benutzt werden, um verlorene TP wiederherzustellen, sogar während des Kampfes. Im Laufe des Spiels werden Sie Gegenstände und Fähigkeiten entdecken, die Trefferpunkte mit der Zeit regenerieren können. Die am häufigsten eingesetzte Methode, um TP zurückzuerlangen, ist zu rasten (siehe Abschnitt 'Rasten' weiter unten).

## Bewusstlosigkeit, Tod und Erholung

Sie sind bewusstlos, wenn Ihre Trefferpunkte einen Wert von 0 erreichen. Dann können Sie keine Handlungen mehr durchführen und können während des Kampfes nur mit dem Zauber 'Auferstehung' oder 'Tote erwecken' geheilt werden. Wenn Ihr aktiver Charakter bewusstlos geschlagen wird, erhalten Sie die Kontrolle über das nächste Mitglied Ihrer Gruppe, das noch steht.

Wurde Ihre gesamte Gruppe ausgeschaltet, sind Sie gezwungen, einen Spielstand zu laden. Nach einem Kampf kann jeder Charakter wiederbelebt werden, indem man seine Trefferpunkte auf mindestens 1 steigert.

## Rasten

Rasten frischt die Zaubersprüche und die Trefferpunkte Ihrer Gruppe wieder auf. Um zu rasten, drücken Sie 'R' oder klicken Sie auf das Rasten-Symbol. Sie können nicht während oder kurz nach einem Kampf rasten, und in manchen Gegenden ist es nicht sicher genug.

Wenn Sie in einer unsicheren Gegend rasten wollen, wird Ihnen dies mitgeteilt – suchen Sie nach Feinden in Ihrer Nähe und vertreiben Sie diese oder versuchen Sie, ein sichereres Plätzchen zu finden.

Rasten dauert in Echtzeit nur 15 Sekunden, im Spiel vergeht aber ein Tag. In dieser Zeit gesunden Charaktere, Zauber und Spezialfähigkeiten mit einer Anzahl von Benutzungen/Tag laden sich wieder auf und bestimmte zeitlich begrenzte Effekte verfliegen. (Bedenken Sie: Manche Effekte wie z. B. Krankheiten verschlimmern sich, wenn man rastet).

## Gefährten

Während Ihrer Abenteuer werden sich Ihnen verschiedenen Gefährten anschließen, die gewillt sind, alles mit Ihnen zusammen zu wagen. Diese Gefährten mögen andere Motive oder Absichten als Sie haben, aber sie werden Ihren Anweisungen Folge leisten, solange sie mit

Ihnen auf Reisen sind. Sie können gleichzeitig bis zu drei Gefährten in Ihrer Gruppe haben (mit Ihnen also vier). In den Anfängen des Spiels werden Sie auf eine Operationsbasis stoßen, in der sich mögliche Gefährten aufhalten. Diese werden dort bleiben, bis Sie von Ihnen in Ihre Gruppe aufgenommen werden. Sollten Sie die Zusammenstellung Ihrer Gruppe ändern wollen, kehren Sie einfach zur Basis zurück. Beim Verlassen sehen Sie einen Gruppenauswahl-Bildschirm, von dem aus Sie die Zusammenstellung Ihrer Gruppe anpassen können.

## Beziehungen aufbauen

Sie können eine Unterhaltung mit einem Gefährten beginnen, indem Sie sein Klappmenü aufrufen (rechte Maustaste gedrückt halten). Obwohl sie Ihnen gegenüber ein gewisses Maß an Loyalität an den Tag legen, haben sie doch ihre eigenen Ziele. Wenn Sie ihnen bei ihren persönlichen Missionen helfen, verdienen Sie sich ihr Vertrauen. Die Art und Weise, wie Sie mit anderen interagieren, wird auch die Meinung Ihrer Gefährten über Sie beeinflussen. Sie werden unterschiedliche Ansichten haben, was richtig und was falsch ist. Eine Tat, die den einen Gefährten beeindruckt, könnte auf einen anderen abstoßend wirken.

## Erfahrung von Gefährten

Die Gefährten an Ihrer Seite werden, genau wie Sie selbst, immer mächtiger. Wenn sie genug Erfahrungspunkte angesammelt haben, um eine Stufe aufzusteigen, können Sie wählen, in welchen Bereichen sie sich verbessern sollen, aber nicht bis auf welchen Wert. Manche Gefährten können dazu bewegt werden, den Traditionen und Werten einer anderen Klasse zu folgen. Bevor dies passiert, müssen Sie aber mit dem Gefährten darüber reden und ein gewisses Maß an Vertrauen bei ihm erlangt haben.

## Gefährten steuern

Sie übernehmen die Kontrolle über einen Gefährten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf sein Porträt klicken (oder durch Umschalten-F1 bis Umschalten-F10) – dieser Gefährte ist dann Ihr aktiver Charakter. Sie können auf seinen Charakterbogen und Gepäck zugreifen, als ob es Ihr eigener Charakter wäre. Allerdings wird er sich nicht von lieb gewonnenen Gegenständen trennen.

## Gefährten-KI

Wenn Sie Ihre Gefährten nicht selbst steuern möchten, können Sie ihnen ein KI-Verhalten zuweisen, das Ihrer Strategie und Ihrem Spielstil entgegenkommt. Öffnen Sie das Charaktermenü des Gefährten und klicken Sie auf die Registerkarte 'Verhalten'. Sie können auch Ihr eigenes KI-Verhalten für Situationen, in denen Sie einen Gefährten kontrollieren, festlegen.

### Effekt-Beschreibungen

Die Welt von Faerûn ist voller Kräfte natürlichen und magischen Ursprungs. Während des gesamten Abenteuers werden Sie einer Vielzahl begünstigender und auch schädlicher Effekte unterworfen sein. Beispielsweise wird der Zauber 'Bullenstärke' Ihre Stärke für kurze Zeit erhöhen oder eine Riesenspinne wird Sie vergiften. Um anzuzeigen, welchen Effekten Sie gerade unterliegen, erscheint ein Symbol neben Ihrem Porträt. Falls Sie sich seiner Bedeutung nicht sicher sind, bewegen Sie Ihre Maus darüber. Dann wird angezeigt, was Sie plagt oder Bäume ausreißen lässt. Viele Effekte, wie z. B. die Erhöhung der Bewegungsgeschwindigkeit, sind selbsterklärend. Einige der etwas komplizierteren Effekte werden im Folgenden detailliert beschrieben.

### Blind

Wenn Sie mit Blindheit geschlagen sind, haben Sie eine 50% Chance komplett zu verfehlen, und einen Malus von -4, um zu treffen.

### Bezaubert

Während Sie bezaubert sind, sind Sie nicht in der Lage, feindselige Handlungen gegen den Bezaubernden durchzuführen.

### Getarnt

Jeder, der versucht, Sie anzugreifen, hat eine prozentuale Chance, Sie zu verfehlen, noch bevor er einen Angriffswurf ausgeführt hat.

### Verwirrt

Bei Verwirrung macht man eins von drei Dingen: ziellos durch die Gegend laufen, stehen bleiben oder das nächste greifbare Ziel attackieren.

### Schadensimmunität

Dieser Effekt tritt als Prozentwert auf, der jeden Einzelschaden modifiziert. Ein Charakter mit z. B. einer Feuerimmunität von 25% würde, wenn er von einem Feuerball getroffen wird, anstatt 40 Schadenspunkten nur 30 Schadenspunkte erleiden.

### Schadensresistenz

Durch diese Fähigkeit können Sie eine bestimmte Art von Schaden bis zu einem gewissen Grad ignorieren. Beispielsweise bedeutet Schadensresistenz 'Feuer' 20/-, dass die ersten 20 Punkte Feuerschaden, die Sie erleiden, komplett an Ihnen abprallen.

### **Dunkelheit**

Sollten Sie von magischer Dunkelheit umgeben sein, sind Sie praktisch blind und können andere Charaktere oder Kreaturen nicht sehen. Für diese sind Sie dafür ebenfalls unsichtbar – es sei denn, deren Sehkraft kann diese Dunkelheit durchdringen.

### **Benommen**

Während der Benommenheit sind Sie nicht in der Lage, anzugreifen, Zauber zu wirken oder Fertigkeiten oder Talente einzusetzen. Allerdings können Sie sich normal bewegen.

### **Taub**

Wenn Sie taub sind, können Sie keine Würfe auf Lauschen durchführen und Sie werden Warnungen und Rufe Ihrer Verbündeten nicht hören. Des Weiteren haben Sie eine 20% Chance, beim Wirken eines zu sprechenden Zaubers (die meisten) zu versagen.

### **Krank**

Wenn Sie rasten, während Sie krank sind, müssen Sie einen Rettungswurf auf Zähigkeit bestehen (der SG hängt von der jeweiligen Krankheit ab). Ansonsten erleiden Sie einen Abzug Ihrer Attributswerte. Sollten Sie je zwei dieser Rettungswürfe hintereinander bestehen, besiegen Sie damit die Krankheit. Weiteres Rasten stellt die Abzüge der Attributswerte wieder her. Manche Krankheiten haben spezielle Nebeneffekte, wie z. B. Blindheit oder andere unangenehme Überraschungen, welche sich erst nach der Inkubationszeit oder nach 24 Stunden im Spiel einstellen.

### **Beherrscht**

Wenn Sie beherrscht werden, sind Sie wie benommen und von furchtbaren seelischen Qualen geplagt. Sollte es Ihnen allerdings gelingen, einen Ihrer Gegner zu beherrschen, wird er für Sie kämpfen (und sterben).

### **Verstrickt**

Während Sie verstrickt sind, können Sie sich nicht bewegen und werden auf dem falschen Fuß erwischt.

### **Verängstigt**

Angsteffekte führen zu einem Malus von -2 auf Rettungswürfe und zwingen Sie vor der Quelle der Angst davonzurennen.

### **Hast**

Hast verschafft Ihnen einen 50% Bonus auf Ihre Bewegungsgeschwindigkeit, +1 Ausweichen-Bonus auf die RK und pro Runde einen zusätzlichen Angriff. Der Zeitbedarf für das Wirken von Zaubern wird halbiert.

### **Immun**

Immunität schützt Sie vor gewissen schädlichen Effekten. Wenn Sie z. B. gegen Krankheiten immun sind, können Sie niemals erkranken.

### **Unsichtbar**

Wenn Sie unsichtbar sind, erhalten Sie 50% auf Tarnung (siehe oben) gegen feindliche Angriffe und können den Geschicklichkeitsmodifikator aller Gegner ignorieren. Es sei denn, dieser Gegner hat das Talent 'Reflexbewegung'.

### **Gelähmt**

Während Sie gelähmt sind, können Sie sich nicht bewegen oder jedwede Handlung durchführen. Sie liegen einfach am Boden. Schwache Gegner, die gelähmt sind, können mit einem einzigen Angriff getötet werden.

### **Vergiftet**

Wenn Sie zum ersten Mal vergiftet werden, sinken Ihre Attributswerte (oftmals Konstitution), sofern Sie nicht einen Rettungswurf auf Zähigkeit bestehen. Tun Sie das nicht, müssen Sie kurze Zeit später einen zweiten Rettungswurf durchführen, bei dem Sie im Zweifelsfall zum wiederholten Mal Attributswerte einbüßen. Der so erlittene Attributverlust kann durch Rasten wiederhergestellt werden.

### **Am Boden**

Während Sie am Boden liegen, erwischt man Sie auf dem falschen Fuß und Sie verlieren Ihren Geschicklichkeitsbonus zur RK. Zusätzlich erhält jeder, der Sie angreift, +4 auf Treffer.

### **Stumm**

Während Sie stumm sind, machen Sie bei Bewegungen keine Geräusche, können aber selbst auch nichts hören. Auch zu sprechende Zauber (die meisten) zu wirken bleibt Ihnen verwehrt.

### **Schlaf**

Während der Schlaf auf Sie wirkt, liegen Sie am Boden und können keine Handlungen durchführen. Falls Sie im Schlaf angegriffen werden, erwachen Sie. Schwache Gegner können im Schlaf mit einem einzigen Angriff getötet werden.

## Verlangsamt

Während Sie verlangsamt sind, bewegen Sie sich nur mit 50% Ihrer normalen Geschwindigkeit. Des Weiteren erleiden Sie einen Abzug von -2 auf die RK, Reflexwürfe und Angriffswürfe, zusammen mit dem Verlust eines Angriffs pro Runde (bis zu einem Minimum von einem Angriff).

## Zauberresistenz

Die Zauberresistenz ist wie eine Rüstung gegen Zauber. Ein Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) muss genauso hoch wie oder höher als Ihre Zauberresistenz ausfallen, sonst hat er keinerlei Wirkung. Hilfreiche Zauber müssen keine Zauberresistenz überwinden.

## Betäubt

Während Sie betäubt sind, stehen Sie stumpfsinnig, hilflos und bewegungslos da. Auswirkungen wie bei Liegend.

## Temporäre TP

Temporäre Trefferpunkte erlauben es Ihnen, mehr Trefferpunkte zu haben, als Ihr maximaler Wert es eigentlich zulassen würde. Temporäre Trefferpunkte kann man nicht durch Heilung oder Erholung wiedererlangen. Wenn Sie getroffen werden, gehen die kurzzeitigen TP zuerst verloren.

## Zauber

Dieser Abschnitt enthält weitere Details über die Zauber in NWN2, inklusive der Listen der Zauber für die verschiedenen Charakterklassen.

## Zauber-Beschreibungen

Untersuchen Sie einen Zauber im Spiel, um seine komplette Beschreibung zu lesen. Im Folgenden werden die Felder in den Beschreibungen der Zauber erklärt.

**Zauberstufe:** Bestimmt, welche Klassen diesen Zauber bis zu welcher Stufe wirken können.

**Kalkulationsgrad:** Die Stufe, bei der dieser Zauber benutzt wird, um magische Gegenstände innerhalb des NWN2-Toolsets herzustellen.

**Schule:** Die Schule, der ein Zauber angehört, kann bestimmen, welcher spezialisierte Magier ihn einsetzen kann.

**D&D-Hinweis**  
Spezialisierte Magier wählen in NWN2 nicht zwei verbotene Schulen. Stattdessen ist eine bestimmte Schule automatisch verboten, abhängig von der gewählten Spezialisierung.

**Kategorie:** Diese allgemeine Klassifikation zeigt an, durch welche Art von Immunität oder Schutz dieser Zauber abgeschwächt oder gar unschädlich gemacht wird.

**Komponenten:** Zauber können sowohl sprachliche, als auch körperliche Komponenten haben. Bestimmte Zauber benötigen auch nur eine Komponente. Der Effekt 'Stille' verhindert den Gebrauch von Zaubern mit sprachlicher Komponente.

**Reichweite:** Zauber haben die folgenden Reichweiten: Berührung, Kurz, Mittel, Lang.

**Wirkungsbereich:** Zauber haben die folgenden Wirkungsbereiche: Persönlich (nur Sie selbst), Einzel, Klein, Mittel, Groß, Riesig und Kolossal.

**Wirkungsdauer:** Gibt an, wie lange die Wirkung des Zaubers anhält.

**Rettungswurf:** Gibt an, ob dieser Zauber seinem Ziel einen Rettungswurf gewährt, und was dessen Auswirkungen wären.

**Zauberresistenz:** Gibt an, ob Zauberresistenz gegen diesen Zauber wirkt.

**Beschreibung:** Eine kurze Beschreibung des Zaubers.

## Zauber-Zusammenfassungen

Hier finden Sie eine kurze Zusammenfassung aller Zauber, gruppiert nach Klasse und Grad. Ausführliche Beschreibungen finden Sie im Spiel selbst.

### Barde

#### Barden-Zauber des Grades 0

*Kleinere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 4 Trefferpunkte.

*Benommenheit:* Schwache Gegner sind benommen.

*Aufblitzen:* Blitz bei Kreatur auf (-1 auf Treffer).

*Licht:* Erschafft eine kleine Lichtquelle.

*Resistenz:* Gewährt dem Ziel +1 auf Rettungen.

#### Barden-Zauber des 1. Grades

*Verstärken:* Lauschen-Fertigkeitswürfe im Bereich viel einfacher.

*Balagarns Eisenhorn:* Schlägt Kreaturen nieder.

*Furcht auslösen:* Erschreckt schwache Kreaturen.  
*Person bezaubern:* Freundet eine Person mit dem Anwender an.  
*Leichte Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Rascher Rückzug:* Die Geschwindigkeit des Anwenders erhöht sich um 150%.  
*Schmieren:* Verlangsamt oder schlägt Gegner nieder.  
*Identifizieren:* Verbessert Legendenkunden-Fertigkeitswürfe stark.  
*Erfreuliche Geräusche:* Beendet Stille-Effekte für die Gruppe.  
*Schwache Magie bannen:* Beendet schwache magische Effekte.  
*Furcht bannen:* Beendet Furcht-Effekt beim Ziel.  
*Schlaf:* Schwächere Kreaturen schlafen ein.  
*Kreatur herbeizaubern I:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Tashas Fürchterlicher Lachanfall:* Das Ziel lacht hysterisch und kann sich nicht verteidigen.

### **Barden-Zauber des 2. Grades**

*Blind- und Taubheit verursachen:* Das Ziel wird blind und taub.  
*Bärenstärke:* Gewährt dem Ziel +4 Stärke.  
*Katzenhafte Anmut:* Gewährt dem Ziel +4 Geschicklichkeit.  
*Wolke der Fassungslosigkeit:* Feinde sind für 1W6 Runden betäubt und blind.  
*Mittelschwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 2W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Dunkelheit:* Umhüllt Kreaturen mit Dunkelheit.  
*Adlerhafte Pracht:* Gewährt dem Ziel +4 Charisma.  
*Verschlagenheit des Fuchses:* Gewährt dem Ziel +4 Intelligenz.  
*Geisterhaftes Antlitz (I):* Gewährt eine Schadenresistenz von 5/Magie; immun gegen Zauber der Grade 0 und 1.  
*Heldenmut:* Gewährt dem Ziel +2 auf Treffer und +2 auf Rettungs- und Fertigkeitswürfe.  
*Person festhalten:* Lähmt ein menschenartiges Ziel.  
*Unsichtbarkeit:* Das Ziel ist unsichtbar, bis es angreift oder einen Zauber wirkt.  
*Spiegelbilder:* Erschafft 1W4 + 1/Stufe Abbilder des Anwenders als Lockvögel.  
*Weisheit der Eule:* Gewährt dem Ziel +4 Weisheit.  
*Kampfrausch:* Die Gruppe wird von der Barbaren-Fähigkeit Kampfrausch beeinflusst.  
*Erschrecken:* Verursacht Furcht bei schwachen Kreaturen.  
*Stille:* Erschafft eine Zone der Stille um das Ziel.  
*Geräuschexplosion:* 1W8 Schallschaden bei den Kreaturen im Umfeld.  
*Kreatur herbeizaubern II:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Barden-Zauber des 3. Grades**

*Monster bezaubern:* Freundet ein Monster mit dem Anwender an.  
*Hellhören/Hellsehen:* Das Ziel erhält +10 Entdecken und Lauschen.  
*Verwirrung:* Das Ziel verhält sich unvorhersehbar.  
*Tiefe Verzweiflung:* Das Ziel erleidet Malus von -2 bei Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfen und Schaden.  
*Schwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 3W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Tiefschlaf:* Kreaturen schlafen ein.  
*Magie bannen:* Beendet magische Effekte.  
*Standort vortäuschen:* Die Hälfte der Angriffe verfehlt das Ziel.  
*Furcht:* Verursacht Furcht.  
*Fallen finden:* Der Anwender erhält +10 Suchen.  
*Hast:* Gewährt dem Ziel +1 Angriff/Runde, +50% Bewegungsrate, +1 auf Treffer und +1 RK.  
*Sphäre der Unsichtbarkeit:* Die Sphäre der Unsichtbarkeit verbirgt die Gruppe.  
*Fluch brechen:* Alle Flüche werden vom Ziel genommen.  
*Unsichtbares sehen:* Das Ziel kann unsichtbare Kreaturen sehen.  
*Verlangsamen:* Das Ziel wird verlangsamt.  
*Kreatur herbeizaubern III:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Waffe des schweren Schlages:* Stumpfe Waffen verursachen öfter kritische Treffer.

### **Barden-Zauber des 4. Grades**

*Kritische Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 4W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Person beherrschen:* Der Anwender erhält vorübergehend die Kontrolle über das menschenartige Ziel.  
*Bewegungsfreiheit:* Das Ziel wird immun gegen Lähmung.  
*Erweiterte Unsichtbarkeit:* Das Ziel ist unsichtbar, selbst wenn es angreift oder Zauber wirkt.  
*Monster festhalten:* Das Zielmonster wird gelähmt.  
*Legendenkunde:* Verbessert für eine lange Zeit die Legendenkunde-Fertigkeitswürfe.  
*Gift neutralisieren:* Heilt Ziel von Gift.  
*Schattenbeschwörung:* Wirkt eine schattenhafte Version einer Reihe von Zaubern.  
*Kreatur herbeizaubern IV:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Kriegsschrei:* Die Gruppe erhält +2 auf Treffer und Schaden, Feinde werden von Furcht eingenommen.

### **Barden-Zauber des 5. Grades**

*Ätherisches Antlitz:* Gewährt eine Schadensreduzierung von 20/Adamantit und Immunität gegen Zauber des 2. Grades und niedriger.  
*Mächtige Magie bannen:* Beendet mächtige magische Effekte.  
*Großer Heldennüt:* Das Ziel erhält +1 temporäre Trefferpunkte pro Stufe und +4 auf Treffer sowie Rettungs- und Fertigkeitwürfe.  
*Massen-'Leichte Wunden heilen':* Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Gedankenebel:* Wer im Nebel ist, erleidet -10 bei Willen-Rettungswürfen.  
*Lied der Zwietracht:* Feinde haben eine 50%ige Chance, sich gegenseitig zu attackieren.  
*Kreatur herbeizaubern IV:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Barden-Zauber des 6. Grades**

*Grabgesang:* Der Feind verliert 2 Attributspunkte Stärke und Geschicklichkeit in jeder Runde.  
*Energieimmunität:* Gewährt dem Ziel Immunität gegen eine Energieart.  
*Eissturm:* Verursacht 3W6 Wucht- und 2W6 Kälteschaden.  
*Massen-'Mittelschwere Wunden heilen':* Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 2W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Massen-'Person festhalten':* Lähmt viele Gegner.  
*Kreatur herbeizaubern IV:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

## **Kleriker**

### **Kleriker-Zauber des Grades 0**

*Kleinere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 4 Trefferpunkte.  
*Kleinere Wunden verursachen:* Verursacht Schaden vom Wert 1.  
*Licht:* Erschafft eine kleine Lichtquelle.  
*Resistenz:* Gewährt dem Ziel +1 auf Rettungen.  
*Tugend:* Gewährt dem Ziel vorübergehend 1 Trefferpunkt.

### **Kleriker-Zauber des 1. Grades**

*Verfluchen:* Der Gegner erleidet -1 auf Treffer und Rettungswürfe gegen Furcht.  
*Segnen:* Gewährt den Verbündeten in der Nähe +1 auf Treffer und Schaden.  
*Leichte Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Untote entdecken:* Zeigt Untote auf der Minikarte.  
*Göttliche Gunst:* Gewährt dem Anwender +1/3 Stufen auf Treffer und Schaden.  
*Unheil:* Das Ziel erleidet -2 auf Treffer und Schaden und -2 auf Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe.  
*Elementen trotzen:* Gewährt dem Ziel 10/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.  
*Entropieschild:* 20% der Fernkampfangriffe verfehlen den Anwender.  
*Leichte Wunden verursachen:* Die Berührung des Anwenders verursacht 1W8 +1/Stufe Schaden. Heilt Untote.  
*Magische Waffe:* Verleiht einer Waffe vorübergehend einen Verbesserungsbonus von +1.  
*Schutz vor Gesinnung:* Gewährt dem Ziel +2 RK, +2 auf Rettungswürfe gegen Kreaturen der angegebenen Gesinnung.  
*Furcht bannen:* Beendet Furcht-Effekt beim Ziel.  
*Heiligtum:* Gegner in der Nähe ignorieren den Anwender.  
*Furcht auslösen:* Verursacht Furcht bei schwachen Kreaturen.  
*Schild des Glaubens:* Das Ziel erhält +2 + 1/6 Stufen RK.  
*Kreatur herbeizaubern I:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Kleriker-Zauber des 2. Grades**

*Beistand:* Gewährt dem Ziel 1W8 +1 temporäre Trefferpunkte und +1 auf Treffer und Rettungswürfe gegen Furcht.  
*Ausdauer des Bären:* Gewährt dem Ziel +4 Konstitution.  
*Bärenstärke:* Gewährt dem Ziel +4 Stärke.  
*Mittelschwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 2W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Dunkelheit:* Umhüllt Kreaturen mit Dunkelheit.  
*Totenglocke:* Saugt Lebensenergie aus Leichen und verleiht dem Anwender +2 Stärke, 1W8 temporäre Trefferpunkte und +1 Zauberglad.  
*Adlerhafte Pracht:* Gewährt dem Ziel +4 Charisma.  
*Fallen finden:* Der Anwender erhält +10 Suchen.  
*Verschlagenheit des Fuchses:* Gewährt dem Ziel +4 Intelligenz.  
*Person festhalten:* Lähmt ein menschenartiges Ziel.  
*Mittelschwere Wunden verursachen:* Die Berührung des Anwenders verursacht 2W8 +1/Stufe Schaden. Heilt Untote.  
*Schwache Magie bannen:* Beendet schwache magische Effekte.  
*Teilweise Genesung:* Beseitigt alle Effekte mit negativem Einfluss auf Attributswerte, RK, Treffer, Schaden, Zauberesistenz oder Rettungswürfe.  
*Weisheit der Eule:* Gewährt dem Ziel +4 Weisheit.  
*Lähmung aufheben:* Heilt das Ziel von Lähmungs- und Festhalte-Effekten.  
*Elementen widerstehen:* Gewährt dem Ziel 20/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.  
*Anderen schützen:* Gewährt dem Ziel +1 RK und +1 auf Rettungswürfe. Die Hälfte des Schadens des Ziels wird auf den Anwender umgeleitet.  
*Stille:* Erschafft eine Zone der Stille um das Ziel.

*Geräuschexplosion*: 1W8 Schallschaden bei den Kreaturen im Bereich.  
*Kreatur herbeizaubern II*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Kleriker-Zauber des 3. Grades**

*Tote beleben*: Ruft einen untoten Vasallen herbei.  
*Fluch*: Das Ziel erleidet -2 auf alle Attributswerte.  
*Blindsight*: Das Ziel kann Unsichtbares und in der Dunkelheit sehen.  
*Blind- und Taubheit verursachen*: Das Ziel wird blind und taub.  
*Ansteckung*: Steckt das Ziel mit einer Zufallskrankheit an.  
*Schwere Wunden heilen*: Heilt beim Ziel 3W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Magie bannen*: Beendet magische Effekte.  
*Glyphe der Abwehr*: Erschafft eine feststehende Glyphe, die explodiert, wenn Feinde daran vorbeigehen, und 1W8/2 Stufen Schallschaden verursacht.  
*Schwere Wunden verursachen*: Die Berührung des Anwenders verursacht 3W8 +1/Stufe Schaden. Heilt Untote.  
*Unsichtbarkeit aufheben*: Beseitigt Unsichtbarkeit von Kreaturen in der Nähe.  
*Schutzkreis gegen Gesinnung*: Gewährt dem Anwender und Verbündeten in der Nähe +2 RK, +2 auf Rettungswürfe und Immunität gegen auf den Geist abzielende Zauber der angegebenen Gesinnung.  
*Magisches Schutzgewand*: Verleiht Rüstung oder Ziel +1/4 Stufen Verbesserungsbonus.  
*Gebet*: Gewährt der Gruppe +1 und verursacht bei den Gegnern -1 auf Treffer und Schaden sowie bei Fertigungs- und Rettungswürfen.  
*Schutz vor Elementen*: Gewährt dem Ziel 30/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.  
*Blind- und Taubheit kurieren*: Heilt Blindheit und Taubheit bei Verbündeten in der Nähe.  
*Fluch brechen*: Alle Flüche werden vom Ziel genommen.  
*Krankheit kurieren*: Heilt das Ziel von Krankheiten.  
*Gleißendes Licht*: Verursacht 1W8/Stufe Schaden bei Untoten, 1W6/Stufe bei Konstrukten und 1W8/2 Stufen bei anderen.  
*Kreatur herbeizaubern III*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Waffe des schweren Schlages*: Stumpfe Waffen verursachen öfter kritische Treffer.

### **Kleriker-Zauber des 4. Grades**

*Zauberresistenz abschätzen*: Verringert die Zauberresistenz des Ziels gegen Zauber des Anwenders enorm.  
*Kritische Wunden heilen*: Heilt beim Ziel 4W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Schutz vor Todesmagie*: Gewährt dem Ziel Immunität gegen Tod und negative Energiezauber und -effekte.  
*Fortschicken*: Vertreibt die vom Ziel herbeigerufenen Gefährten.  
*Göttliche Macht*: Der Anwender erhält einen Angriffsbonus, +6 Stärke und +1 Trefferpunkte/Stufe.  
*Bewegungsfreiheit*: Das Ziel wird immun gegen Lähmung.  
*Mächtige Magische Waffe*: Verleiht der Waffe vorübergehend +1 Verbesserung/4 Stufen.  
*Hammer der Götter*: Verursacht 1W8/2 Stufen Schaden.  
*Kritische Wunden verursachen*: Die Berührung des Anwenders verursacht 4W8 +1/Stufe Schaden. Heilt Untote.  
*Gift neutralisieren*: Heilt Ziel von Gift.  
*Gift*: Vergiftet das Ziel.  
*Genesung*: Beseitigt die meisten negativen Effekte beim Ziel, inklusive Stufenverlust und Blindheit.  
*Schwächster Schutzmantel*: Absorbiert bis zu 1W4 + 4 Zauberggrade.  
*Kreatur herbeizaubern IV*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Kleriker-Zauber des 5. Grades**

*Schlachtenglück*: Verflucht Feinde, die den Bereich betreten, mit -2 auf Treffer und Schaden und -2 auf Rettungswürfe. Der Anwender erhält einen zusätzlichen Angriff (sofern nicht bereits in Hast).  
*Flammenschlag*: Eine Feuersäule verursacht 1W6/Stufe Feuer- und heiligen Schaden.  
*Schwacher Schutzmantel*: Absorbiert bis zu 1W6 + 6 Zauberggrade.  
*Massen-'Leichte Wunden heilen'*: Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Massen-'Leichte Wunden verursachen'*: Verursacht bei jedem Gegner in der Nähe 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte Schaden. Heilt Untote.  
*Tote erwecken*: Belebt ein ausgeschaltetes Gruppenmitglied wieder.  
*Gerechte Macht*: Der Anwender wird größer, erhält +4 Stärke, +2 Konstitution, +2 RK und Schadensreduzierung 3/gut (wenn nicht böse) oder 5/gut (wenn böse). (Die Vergrößerung bewirkt auch -1 auf Treffer und -1 RK, aber +3 Schaden).  
*Schneller Tod*: Tötet das Ziel.  
*Zauberresistenz*: Gewährt dem Ziel 12 + 1/Stufe Zauberresistenz.  
*Kreatur herbeizaubern V*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Wahrer Blick*: Der Anwender durchschaut ätherische und Unsichtbarkeitseffekte.

### **Kleriker-Zauber des 6. Grades**

*Verbannung*: Zerstört viele herbeigerufene Kreaturen.  
*Klingenbarriere*: Erschafft eine Klingenwand, die 1W6/Stufe Schaden verursacht.  
*Untote befehligen*: Beherrscht eine untote Kreatur.  
*Untote erschaffen*: Erschafft eine untote Kreatur.  
*Energieimmunität*: Gewährt dem Ziel Immunität gegen eine Energieart.  
*Mächtige Magie bannen*: Beendet mächtige magische Effekte.

*Leid*: Der Berührungsangriff des Anwenders verursacht 10/Stufe Schaden. Dieser Zauber kann sein Ziel aber nicht töten.  
*Heilung*: Heilt beim Ziel 10/Stufe Trefferpunkte. Das Ziel wird auch von den meisten negativen Effekten geheilt.  
*Massen-'Mittelschwere Wunden heilen'*: Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 2W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Massen-'Mittelschwere Wunden verursachen'*: Verursacht bei allen Gegnern in der Nähe 2W8/Stufe Trefferpunkte Schaden. Heilt Untote.  
*Verbündeter aus den Ebenen*: Ruft einen Externar herbei.  
*Kreatur herbeizaubern VI*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Steinkörper*: Verursacht beim Anwender +4 Stärke, -4 Geschicklichkeit, Schadensreduzierung 10/Adamantit, 50% Bewegungsmalus, Immunität gegen viele negative Effekte und halbiert den Schaden durch Säure und Feuer.  
*Tod den Untoten*: Erschlägt viele untote Kreaturen.

### **Kleriker-Zauber des 7. Grades**

*Zerstörung*: Tötet das Ziel.  
*Ätherischer Ausflug*: Feinde können den Anwender erst entdecken, wenn er eine feindliche Aktion ausführt.  
*Vollständige Genesung*: Heilt das Ziel von den meisten vorübergehenden und allen dauerhaften negativen Effekten.  
*Massen-'Schwere Wunden heilen'*: Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 3W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Massen-'Schwere Wunden verursachen'*: Verursacht bei allen Feinden in der Nähe 3W8 + 1/Stufe Trefferpunkte Schaden. Heilt Untote.  
*Regeneration*: Regeneriert 10% der maximalen Trefferpunkte des Ziels pro Runde.  
*Auferstehung*: Ein Gruppenmitglied wird wiederbelebt und vollständig geheilt.  
*Kreatur herbeizaubern VII*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Wort des Glaubens*: Tötet oder betäubt Gegner.

### **Kleriker-Zauber des 8. Grades**

*Schutzaura gegen Gesinnung*: +4 RK, Immunität gegen auf den Geist abzielende Zauber und 25 Zauberresistenz gegen Kreaturen der angegebenen Gesinnung.  
*Mächtiger Untote erschaffen*: Erschafft eine mächtige untote Kreatur.  
*Erdbeben*: Verursacht 10W6 Schaden bei allen Kreaturen innerhalb des Erdbebengebiets.  
*Feuersturm*: Ein Flammenregen verursacht 1W6 Feuerschaden/Stufe.  
*Massen-'Kritische Wunden heilen'*: Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 4W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Massen-'Kritische Wunden verursachen'*: Verursacht bei allen Feinden in der Nähe 4W8 + 1/Stufe Trefferpunkte Schaden. Heilt Untote.  
*Schutzmantel*: Absorbiert bis zu 1W8 + 8 Zaubergrade.  
*Kreatur herbeizaubern VIII*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Sonnenstrahl*: Verursacht 1W6 Schaden/Stufe bei Untoten, 3W6 Schaden bei anderen.

### **Kleriker-Zauber des 9. Grades**

*Entzug von Lebenskraft*: Das Ziel büßt vorübergehend 2W4 Stufen ein.  
*Äthergestalt*: Feinde können die Gruppe erst entdecken, wenn ein Mitglied eine feindliche Aktion ausführt.  
*Tor*: Ruft einen Hornteufel herbei.  
*Implosion*: Tötet alle lebenden Dinge in der Nähe.  
*Massenheilung*: Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 10/Stufe Trefferpunkte und die meisten negativen Effekte.  
*Sturm der Vergeltung*: Ein Säureregen verursacht in jeder Runde 3W6 Säureschaden.  
*Kreatur herbeizaubern IX*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Ewiger Feind der Untoten*: Gewährt der Gruppe Immunität gegen Schaden, Stufenverlust, Entzug von Lebenskraft, Attributswert-Abzüge, Gifte und Krankheiten.

## **Druide**

### **Druiden-Zauber des Grades 0**

*Kleinere Wunden heilen*: Heilt beim Ziel 4 Trefferpunkte.  
*Aufblitzen*: Blitzt bei Kreatur auf (-1 auf Treffer).  
*Licht*: Erschafft eine kleine Lichtquelle.  
*Resistenz*: Gewährt dem Ziel +1 auf Rettungen.  
*Tugend*: Gewährt dem Ziel vorübergehend 1 Trefferpunkt.

### **Druiden-Zauber des 1. Grades**

*Tarnung*: Gewährt dem Ziel +10 Verstecken.  
*Leichte Wunden heilen*: Heilt beim Ziel 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Elementen trotzen*: Gewährt dem Ziel 10/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.  
*Verstricken*: Fängt Feinde mit Kletterpflanzen ein.  
*Dämmerlicht*: Die Gruppe kann im Dunklen wie Elfen sehen.  
*Magische Fänge*: Gewährt Tiergefährten +1 auf Treffer und Schaden.  
*Schlaf*: Lässt 2W4 TW Kreaturen einschlafen.  
*Kreatur herbeizaubern I*: Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Druiden-Zauber des 2. Grades**

*Rindenhaut*: Verhärtet die Haut des Ziels und verbessert so seine Rüstungsklasse.



*Ausdauer des Bären:* Gewährt dem Ziel +4 Konstitution.  
*Bärenstärke:* Gewährt dem Ziel +4 Stärke.  
*Katzenhafte Anmut:* Gewährt dem Ziel +4 Geschicklichkeit.  
*Flammenwaffe:* Fügt der Zielwaffe 1W6 Feuerschaden hinzu.  
*Windstoß:* Ein Windstoß wirft Kreaturen um und verweht gasartige Effekte.  
*Tier festhalten:* Lähmt das Zieltier.  
*Schwache Magie bannen:* Beendet schwache magische Effekte.  
*Teilweise Genesung:* Beseitigt alle Effekte mit negativem Einfluss auf Attributswerte, RK, Treffer, Schaden, Zauberresistenz oder Rettungswürfe.  
*Massenmimikry:* Gruppe erhält +10 Verstecken.  
*Weisheit der Eule:* Gewährt dem Ziel +4 Weisheit.  
*Elementen widerstehen:* Gewährt dem Ziel 20/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.  
*Kreatur herbeizaubern II:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Druiden-Zauber des 3. Grades**

*Blindsicht:* Das Ziel kann Unsichtbares und in der Dunkelheit sehen.  
*Blitze herbeirufen:* Lichtblitze verursachen 1W6/Stufe Elektrizitätsschaden.  
*Ansteckung:* Steckt das Ziel mit einer Zufallskrankheit an.  
*Mittelschwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 2W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Tier beherrschen:* Steuert das Zieltier.  
*Mächtige Magische Fänge:* Gewährt Tiergefährten +1/3 Stufen auf Treffer und Schaden.  
*Madenbefall:* Verseucht das Ziel mit Maden und verursacht so 1W4 temporären Konstitutionsschaden pro Runde.  
*Gift neutralisieren:* Heilt Ziel von Gift.  
*Gift:* Vergiftet das Ziel.  
*Schutz vor Elementen:* Gewährt dem Ziel 30/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.  
*Dornenfeuer:* Verursacht 1W8 +1/2 Stufen Schaden und vergiftet das Ziel leicht.  
*Krankheit kurieren:* Heilt das Ziel von Krankheiten.  
*Spinnenhaut:* Das Ziel erhält +1 +1/3 Stufen auf RK und Rettungswürfe gegen Gift und Verstecken-Fertigkeitwürfe.  
*Dornenwuchs:* Erschafft Dornen, die in jeder Runde 1W4 Schaden bei den Gegnern verursachen.  
*Kreatur herbeizaubern III:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Rankenquell:* Erschafft gewundene Ranken, die die Feinde verstricken.

### **Druiden-Zauber des 4. Grades**

*Schwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 3W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Magie bannen:* Beendet magische Effekte.  
*Flammenschlag:* Eine Feuersäule verursacht 1W6/Stufe Feuer- und heiligen Schaden.  
*Bewegungsfreiheit:* Das Ziel wird immun gegen Lähmung.  
*Monster festhalten:* Das Ziel wird gelähmt.  
*Eissturm:* Verursacht 3W6 Wucht- und 2W6 Kälteschaden.  
*Genesung:* Beseitigt die meisten negativen Effekte beim Ziel, inklusive Stufenverlust und Blindheit.  
*Steinhaut:* Gewährt dem Anwender 10/Adamantit Schadensreduzierung.  
*Kreatur herbeizaubern IV:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Druiden-Zauber des 5. Grades**

*Erwecken:* Verstärkt Tiergefährten.  
*Kritische Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 4W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Schutz vor Todesmagie:* Gewährt dem Ziel Immunität gegen Tod und negative Energiezauber und -effekte.  
*Inferno:* Verbrennt das Ziel mit 2W6 Feuerschaden pro Runde.  
*Verständnis der Eule:* Gewährt dem Ziel einen Bonus auf Weisheit in Höhe der halben Weisheit des Anwenders.  
*Schneller Tod:* Tötet das Ziel.  
*Zauberresistenz:* Gewährt dem Ziel 12 + 1/Stufe Zauberresistenz.  
*Kreatur herbeizaubern IV:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Feuerwand:* Eine Flammenwand verursacht 2W6 + Stufe Feuerschaden. Untote nehmen doppelten Schaden.

### **Druiden-Zauber des 6. Grades**

*Zerfall:* Zermalmte Zielkonstrukte mit 1W6/Stufe Schaden.  
*Ertränken:* Tötet ein lebendes Ziel nahezu.  
*Energieimmunität:* Gewährt dem Ziel Immunität gegen eine Energieart.  
*Mächtige Magie bannen:* Beendet mächtige magische Effekte.  
*Mächtige Steinhaut:* Gewährt dem Anwender 20/Adamantit Schadensreduzierung.  
*Massen-'Leichte Wunden heilen':* Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte.  
*Regeneration:* Regeneriert 10% der maximalen Trefferpunkte des Ziels pro Runde.  
*Steinerne Griff:* Erschafft eine Wolke, die Kreaturen in Stein hüllt.  
*Kreatur herbeizaubern VI:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Druiden-Zauber des 7. Grades**

*Aura der Lebenskraft:* Gewährt Verbündeten +4 Stärke, Konstitution und Geschicklichkeit.

*Kriechender Tod:* Ein Teppich aus Insekten greift auf Ihren Befehl hin an.

*Feuersturm:* Ein Flammenregen verursacht 1W6 Feuerschaden/Stufe.

*Leid:* Der Berührungsangriff des Anwenders verursacht 10/Stufe Schaden. Dieser Zauber kann sein Ziel aber nicht töten.

*Heilung:* Heilt beim Ziel 10/Stufe Trefferpunkte. Das Ziel wird auch von den meisten negativen Effekten geheilt.

*Massen-'Mittelschwere Wunden heilen':* Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 2W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Kreatur herbeizaubern VII:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

*Sonnenstrahl:* Verursacht 1W6 Schaden/Stufe bei Untoten, 3W6 Schaden bei anderen.

*Wahrer Blick:* Der Anwender durchschaut ätherische und Unsichtbarkeits-Effekte.

### **Druiden-Zauber des 8. Grades**

*Bombardierung:* Trifft Feinde in der Nähe mit 10W8 Schaden.

*Erdbeben:* Verursacht 10W6 Schaden bei allen Kreaturen innerhalb des Erdbebengebiets.

*Finger des Todes:* Tötet das Ziel.

*Massen-'Schwere Wunden heilen':* Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 3W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Vorahnung:* Gewährt dem Ziel 30/Adamantit Schadensreduzierung.

*Kreatur herbeizaubern VIII:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

*Sonnenfeuer:* Verursacht 1W6/Stufe Schaden bei untoten Kreaturen (6W6 bei nicht untoten Feinden). Kann Gegner auch dauerhaft blenden.

### **Druiden-Zauber des 9. Grades**

*Elementarhorde:* Ruft Elementare herbei.

*Massen-'Kritische Wunden heilen':* Heilt bei allen Verbündeten in der Nähe 4W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Gestaltwandel:* Der Anwender verwandelt sich in eine mächtige Form.

*Sturm der Vergeltung:* Ein Säureregen verursacht in jeder Runde 3W6 Säureschaden.

*Kreatur herbeizaubern IX:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

## **Paladin**

### **Paladin-Zauber des 1. Grades**

*Segnen:* Gewährt den Verbündeten in der Nähe +1 auf Treffer und Schaden.

*Waffe weihen:* Gewährt Nahkampfwaffe +2W6 Schaden gegen Untote. Die Waffe eignet sich dann auch gut zur Überwindung von Schadensresistenz.

*Leichte Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Untote entdecken:* Zeigt Untote auf der Minikarte.

*Göttliche Gunst:* Gewährt dem Anwender +1/3 Stufen auf Treffer und Schaden.

*Elementen trotzen:* Gewährt dem Ziel 10/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.

*Teilweise Genesung:* Beseitigt alle Effekte mit negativem Einfluss auf Attributswerte, RK, Treffer, Schaden, Zauberresistenz oder Rettungswürfe.

*Schutz vor Gesinnung:* Gewährt dem Ziel +2 RK, +2 auf Rettungswürfe gegen Kreaturen der angegebenen Gesinnung.

*Resistenz:* Gewährt dem Ziel +1 auf Rettungen.

*Tugend:* Gewährt dem Ziel vorübergehend 1 Trefferpunkt.

### **Paladin-Zauber des 2. Grades**

*Beistand:* Gewährt dem Ziel 1W8 +1 temporäre Trefferpunkte und +1 auf Treffer und Rettungswürfe gegen Furcht.

*Aura des Ruhms:* Gewährt dem Anwender +4 Charisma und Verbündeten +4 Bonus auf Rettungswürfe gegen Furcht.

*Bärenstärke:* Gewährt dem Ziel +4 Stärke.

*Adlerhafte Pracht:* Gewährt dem Ziel +4 Charisma.

*Weisheit der Eule:* Gewährt dem Ziel +4 Weisheit.

*Lähmung aufheben:* Heilt das Ziel von Lähmungs- und Festhalte-Effekten.

*Elementen widerstehen:* Gewährt dem Ziel 20/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.

*Anderen schützen:* Gewährt dem Ziel +1 RK und +1 auf Rettungswürfe. Die Hälfte des Schadens des Ziels wird auf den Anwender umgeleitet.

### **Paladin-Zauber des 3. Grades**

*Mittelschwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 2W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Magie bannen:* Beendet magische Effekte.

*Mächtige Magische Waffe:* Verleiht der Waffe vorübergehend +1 Verbesserung/4 Stufen.

*Schutzkreis gegen Gesinnung:* Gewährt dem Anwender und Verbündeten in der Nähe +2 RK, +2 auf Rettungswürfe und Immunität gegen auf den Geist abzielende Zauber der angegebenen Gesinnung.

*Gebet:* Gewährt der Gruppe +1 und verursacht bei den Gegnern -1 auf Treffer und Schaden und bei Fertigkeiten- und Rettungswürfen.

*Blind- und Taubheit kurieren:* Heilt Blindheit und Taubheit bei Verbündeten in der Nähe.

*Fluch brechen:* Alle Flüche werden vom Ziel genommen.

### **Paladin-Zauber des 4. Grades**

*Schwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 3W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Schutz vor Todesmagie:* Gewährt dem Ziel Immunität gegen Tod und negative Energiezauber und -effekte.

*Bewegungsfreiheit:* Das Ziel wird immun gegen Lähmung.

*Heiliges Schwert:* Verwandelt die Nahkampfwaffe des Anwenders in einen Heiligen Rächer.

*Gift neutralisieren:* Heilt Ziel von Gift.

*Genesung:* Beseitigt die meisten negativen Effekte beim Ziel, inklusive Stufenverlust und Blindheit.

### **Waldläufer**

#### **Waldläufer-Zauber des 1. Grades**

*Tarnung:* Gewährt dem Ziel +10 Verstecken.

*Leichte Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 1W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Verstricken:* Fängt Feinde mit Kletterpflanzen ein.

*Dämmerlicht:* Die Gruppe kann im Dunklen wie Elfen sehen.

*Magische Fänge:* Gewährt Tiergefährten +1 auf Treffer und Schaden.

*Elementen widerstehen:* Gewährt dem Ziel 20/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.

*Kreatur herbeizaubern I:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

#### **Waldläufer-Zauber des 2. Grades**

*Rindenhaut:* Verhärtet die Haut des Ziels und verbessert so seine Rüstungsklasse.

*Ausdauer des Bären:* Gewährt dem Ziel +4 Konstitution.

*Katzenhafte Anmut:* Gewährt dem Ziel +4 Geschicklichkeit.

*Tier festhalten:* Lähmt das Zieltier.

*Massenmimikry:* Gruppe erhält +10 Verstecken.

*Weisheit der Eule:* Gewährt dem Ziel +4 Weisheit.

*Schutz vor Elementen:* Gewährt dem Ziel 30/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.

*Schlaf:* Schwächere Kreaturen schlafen ein.

*Dornenwuchs:* Erschafft Dornen, die in jeder Runde 1W4 Schaden bei den Gegnern verursachen.

*Kreatur herbeizaubern II:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

#### **Waldläufer-Zauber des 3. Grades**

*Beistand:* Gewährt dem Ziel 1W8 +1 temporäre Trefferpunkte und +1 auf Treffer und Rettungswürfe gegen Furcht.

*Mittelschwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 2W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Mächtige Magische Fänge:* Gewährt Tiergefährten +1/3 Stufen auf Treffer und Schaden.

*Unsichtbarkeit aufheben:* Beseitigt Unsichtbarkeit von Kreaturen in der Nähe.

*Gift neutralisieren:* Entfernt Gift vom Ziel.

*Krankheit kurieren:* Heilt das Ziel von Krankheiten.

*Kreatur herbeizaubern III:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

#### **Waldläufer-Zauber des 4. Grades**

*Schwere Wunden heilen:* Heilt beim Ziel 3W8 +1/Stufe Trefferpunkte.

*Bewegungsfreiheit:* Das Ziel wird immun gegen Lähmung.

*Selbstverwandlung:* Der Anwender verwandelt sich in ein Monster.

*Kreatur herbeizaubern IV:* Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Zauber von Hexenmeistern/Magiern**

#### **Hexenmeister/Magier-Zauber des Grades 0 (Zaubertricks)**

*Säurespritze (B):* 1W3 Punkte Säureschaden.

*Benommenheit (V):* Schwächerer Gegner ist benommen.

*Aufblitzen (H):* Macht eine Kreatur benommen (-1 auf Treffer).

*Licht (H):* Erschafft eine kleine Lichtquelle.

*Kältestrahl (H):* Verursacht 1W4 Kälteschaden.

*Resistenz (Z):* Gewährt dem Ziel +1 auf Rettungswürfe.

#### **Hexenmeister/Magier-Zauber des 1. Grades**

*Brennende Hände (H):* Ein Feuerkegel verursacht 1W4/Stufe Feuerschaden.

*Erschrecken (N):* Erschreckt schwache Kreaturen.

*Person bezaubern (V):* Freundet eine Person an.

*Sprühende Farben (I):* Schaltet Feinde aus, blendet oder betäubt sie.

*Untote entdecken (E):* Zeigt Untote auf der Minikarte.

*Elementen trotzen (Z):* Gewährt dem Ziel 10/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.

*Person vergrößern (W):* Bewirkt +2 Stärke, -2 Geschicklichkeit, -1 auf Treffer, -1 RK und +3 Nahkampfschaden.

*Rascher Rückzug (W):* Die Geschwindigkeit des Anwenders erhöht sich um 150%

*Schmierern* (B): Verlangsamt oder schlägt Gegner nieder.  
*Identifizieren* (E): Verbessert Legendenkunden-Fertigkeitswürfe stark.  
*Dämmersicht* (W): Die Gruppe kann im Dunklen wie Elfen sehen.  
*Magierrüstung* (B): Gewährt dem Ziel +4 RK.  
*Magisches Geschoss* (H): 1W4 + 1 Schaden/Pfeil; Extrapfeil bei Stufen 3, 5, 7, 9.  
*Magische Waffe* (W): Verleiht einer Waffe vorübergehend einen Verbesserungsbonus von +1.  
*Schutz vor Gesinnung*(Z): Gewährt dem Ziel +2 RK, +2 auf Rettungswürfe gegen Kreaturen der angegebenen Gesinnung.  
*Schwächestrahle* (N): Der Strahl verursacht 1W6 Stärkeschaden.  
*Schild* (Z): Der Anwender erhält +4 RK.  
*Schockgriff* (H): Der Berührung des Angreifers verursacht 1W6/Stufe Elektrizitätsschaden.  
*Schlaf* (V): Schwächere Kreaturen schlafen ein.  
*Kreatur herbeizaubern I* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Zielsicherer Schlag* (E): Der Anwender erhält +20 auf den nächsten Angriffswurf.

### Hexenmeister/Magier-Zauber des 2. Grades

*Balagarns Eisenhorn* (W): Schlägt Kreaturen nieder.  
*Ausdauer des Bären* (W): Gewährt dem Ziel +4 Konstitution.  
*Blindsicht* (W): Das Ziel kann Unsichtbares und in der Dunkelheit sehen.  
*Blind- und Taubheit verursachen* (I): Das Ziel wird blind und taub.  
*Bärenstärke* (W): Gewährt dem Ziel +4 Stärke.  
*Katzenhafte Anmut* (W): Gewährt dem Ziel +4 Geschicklichkeit.  
*Wolke der Fassungslosigkeit* (H): Feinde sind für 1W6 Runden betäubt und blind.  
*Entzünden* (H): Flammen schießen hervor, verursachen 2W6 +1/Stufe Feuerschaden und entzünden die Opfer.  
*Dunkelheit* (H): Hüllt Kreaturen in Dunkelheit.  
*Tödliche Rüstung* (N): Schädigt Kreaturen, die den Anwender berühren.  
*Adlerhafte Pracht* (W): Gewährt dem Ziel +4 Charisma.  
*Falsches Leben* (N): Der Anwender erhält 1W10 + 1/Stufe (max. 10) temporäre Trefferpunkte.  
*Feuerexplosion* (H): Kreaturen in der Nähe erleiden 1W8 Feuerschaden/Stufe.  
*Verschlagenheit des Fuchses* (W): Gewährt dem Ziel +4 Intelligenz.  
*Gedlees Blitzring* (H): Blitze schlagen in Kreaturen ein, verursachen 1W6 Elektrizitätsschaden und betäuben die Opfer.  
*Geisterhaftes Antlitz* (I): Gewährt eine Schadenresistenz von 5/Magie und Immunität gegen Zauber der Grade 0 und 1.  
*Ghulhand* (N): Die Berührung des Anwenders kann lähmen.  
*Windstoß* (H): Ein Windstoß wirft Kreaturen um und verweht gasartige Effekte.  
*Unsichtbarkeit* (I): Das Ziel ist unsichtbar, bis es angreift oder einen Zauber wirkt.  
*Klopfen* (W): Öffnet Türen und Behälter.  
*Schwache Magie bannen* (Z): Beendet schwache magische Effekte.  
*Melfs Säurepfeil* (B): Der Bolzen verursacht 3W6 Säureschaden plus 1W6/Runde bis der Zauber endet.  
*Spiegelbilder* (I): Erschafft 1W4 + 1/Stufe Bilder des Anwenders als Lockvögel.  
*Weisheit der Eule* (W): Gewährt dem Ziel +4 Weisheit.  
*Schutz vor Pfeilen* (Z): Das Ziel erhält 10/Magie Schadenresistenz gegen Fernkampfwaffen.  
*Elementen widerstehen* (Z): Gewährt dem Ziel 20/- Schadenresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.  
*Erschrecken* (N): Verursacht Furcht bei schwachen Kreaturen.  
*Unsichtbares sehen* (E): Das Ziel kann unsichtbare Kreaturen sehen.  
*Kreatur herbeizaubern II* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Tashas Fürchterlicher Lachanfall* (V): Das Ziel lacht hysterisch und kann sich nicht verteidigen.  
*Netz* (B): Fängt Feinde in einem Netz.

### Hexenmeister/Magier-Zauber des 3. Grades

*Hellhören/Hellsehen* (E): Das Ziel erhält +10 Entdecken und Lauschen.  
*Tiefschlaf* (V): Kreaturen schlafen ein.  
*Magie bannen* (Z): Beendet magische Effekte.  
*Standort vortäuschen* (I): Die Hälfte der Angriffe verfehlt das Ziel.  
*Feuerball* (H): Massive Flammen verursachen 1W6 Feuerschaden/Stufe.  
*Flammenpfeil* (B): Verursacht 4W6 Feuerschaden/Pfeil; 1 Pfeil/4 Stufen.  
*Mächtige Magische Waffe* (W): Verleiht der Waffe vorübergehend +1 Verbesserung/4 Stufen.  
*Hast* (W) Gewährt dem Ziel +1 Angriff/Runde, +50% Bewegungsrate, +1 auf Treffer und +1 RK.  
*Heldenmut* (V): Gewährt dem Ziel +2 auf Treffer und +2 auf Rettungs- und Fertigkeitswürfe.  
*Person festhalten* (V): Lähmt ein menschenartiges Ziel.  
*Verbesserte Magierrüstung* (B): Das Ziel erhält +3 RK + 1/2 Stufen.  
*Sphäre der Unsichtbarkeit* (I): Die Gruppe wird unsichtbar.  
*Schärfen* (W): Hieb- oder Stichwaffen landen öfter kritische Treffer.  
*Blitz* (H): Ein horizontaler Energieblitz verursacht 1W6 Elektrizitätsschaden/Stufe.  
*Schutzkreis gegen Gesinnung* (Z): Gewährt dem Anwender und Verbündeten in der Nähe +2 RK, +2 auf Rettungswürfe und Immunität gegen auf den Geist abzielende Zauber der angegebenen Gesinnung.  
*Mestils Säureodem* (H): Ein Kegel verursacht 1W6 Säureschaden/Stufe.

*Schutz vor Elementen*(Z): Gewährt dem Ziel 30/- Schadensresistenz gegen alle Arten von Elementarschaden.  
*Kampfrausch* (V): Die Gruppe wird von der Barbaren-Fähigkeit Kampfrausch beeinflusst.  
*Schillernder Ball* (H): Ein knisterndes Projektil verursacht 1W6 Elektrizitätsschaden/Stufe.  
*Verlangsamten* (W): Das Ziel erleidet -50% Bewegungsgeschwindigkeit, -1 RK, -1 auf Treffer und -1 Reflex-Rettungswürfe.  
*Spinnenhaut* (W): Das Ziel erhält +1 + 1/3 Stufen auf RK und Rettungswürfe gegen Gift und Verstecken-Fertigkeitwürfe.  
*Stinkende Wolke* (B): Kreaturen sind benommen und ihnen wird übel.  
*Kreatur herbeizaubern III* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Vampirangriff* (N): 1W8 Schaden/2 Stufen; heilt den Anwender um den gleichen Betrag.  
*Waffe des schweren Schlages* (W): Stumpfe Waffen verursachen öfter kritische Treffer.

#### **Hexenmeister/Magier-Zauber des 4. Grades**

*Tote beleben* (N): Ruft einen untoten Vasallen herbei.  
*Zauberresistenz abschätzen* (E): Stark verringerte Zauberresistenz des Ziels gegen Zauber des Anwenders.  
*Fluch* (W): Das Ziel erleidet -2 auf alle Attributswerte.  
*Monster bezaubern* (V): Freundet ein Monster mit dem Anwender an.  
*Verwirrung*(V): Das Ziel verhält sich unvorhersehbar.  
*Ansteckung* (N): Steckt das Ziel mit einer Zufallskrankheit an.  
*Tiefe Verzweiflung* (V): Das Ziel erleidet -2 Malus bei Angriffs-, Rettungs-, Attribut- und Fertigkeitwürfen und Schaden.  
*Elementarschild* (H): Ein Feuerring schädigt die Angreifer und gewährt dem Anwender 50% Resistenz gegen Kälte/Feuer.  
*Entkräftung* (N): Das Ziel büßt vorübergehend 1W4 Stufen ein.  
*Evards Schwarze Tentakel* (B): Fängt Feinde mit Tentakeln und greift sie an.  
*Furcht* (N): Verursacht Furcht bei Gegnern.  
*Erweiterte Unsichtbarkeit* (I): Das Ziel ist unsichtbar, selbst wenn es angreift oder Zauber wirkt.  
*Eissturm* (H): Verursacht 3W6 Wucht- und 2W6 Kälteschaden.  
*Schwächster Schutzmantel*: Absorbiert bis zu 1W4 + 4 Zaubergade.  
*Isaacs Schwacher Geschosshagel* (H): Verursacht 1W6 Schaden/Geschoss; 1 Geschoss/Stufe.  
*Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit* (Z): Schützt den Anwender vor allen Zaubern des Grades 3 und geringer.  
*Schwache Magische Bresche* (Z): Nimmt einem feindlichen Magier bis zu drei Verteidigungen.  
*Tödliches Phantom* (I): Tötet das Ziel.  
*Selbstverwandlung* (W): Der Anwender verwandelt sich in ein Monster.  
*Fluch brechen* (Z): Alle Flüche werden vom Ziel genommen.  
*Schattenbeschwörung* (I): Wirkt eine schattenhafte Version einer Reihe von Zaubern.  
*Steinhaut* (Z): Gewährt dem Anwender 10/Adamantit Schadensreduzierung.  
*Kreatur herbeizaubern IV* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Feuerwand* (H): Eine Flammenwand verursacht 2W6 + Stufe Feuerschaden. Untote nehmen doppelten Schaden.

#### **Hexenmeister/Magier-Zauber des 5. Grades**

*Bigbys Behindernde Hand* (H): Die Hand bietet Schutz gegen einen Gegner, der -10 Angriffsmalus erleidet.  
*Todeswolke* (N): Tötet schwächere Kreaturen.  
*Kältekegel* (H): Der Kegel verursacht 1W6 Kälteschaden/Stufe.  
*Fortschicken* (Z): Vertreibt die vom Ziel herbeigerufenen Gefährten.  
*Person beherrschen* (V): Der Anwender erhält vorübergehend die Kontrolle über das menschenartige Ziel.  
*Schwachsinn* (E): Das Ziel erleidet 1W4 Punkte Schaden auf Intelligenz und Charisma /4 Stufen.  
*Flächenbrand* (H): Feuerbälle (1/Stufe) explodieren und verursachen jeweils 1W6 Feuerschaden/Stufe.  
*Mächtige Feuerexplosion* (H): Kreaturen in der Nähe erleiden 1W8 Feuerschaden/Stufe (maximal 5W8).  
*Monster festhalten* (V): Das Ziel wird gelähmt.  
*Schwache Gedankenleere* (Z): Schützt das Ziel vor auf den Geist abzielende Zauber und beseitigt eventuell bereits wirksame.  
*Schwacher Bindender Ruf* (B): Kontrolliert oder ruft einen schwachen Externar herbei.  
*Schwacher Schutzmantel* (Z): Absorbiert bis zu 1W6 + 6 Zaubergade  
*Gedankennebel* (I): Wer im Nebel ist, erleidet -10 bei Willen-Rettungswürfen.  
*Schleier der Flammen* (W): Das Ziel ist in Flammen gehüllt und wird verbrannt, eventuell auch Kreaturen in der Nähe.  
*Kreatur herbeizaubern V* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Ätzende Sphäre* (B): Eine riesige Säureexplosion verursacht mehrere Runden lang Säureschaden.

#### **Hexenmeister/Magier-Zauber des 6. Grades**

*Säurenebel* (B): Verlangsamt die Kreaturen im Nebel und verursacht Säureschaden.  
*Bigbys Kräftige Hand* (H): Die Hand stößt das Ziel weg.  
*Kugelblitz* (H): Schädigt das Ziel mit 1W6 Elektrizitätsschaden/Stufe; Sekundärblitze.  
*Todeskreis* (N): Tötet 1W4 Kreaturen/Stufe.  
*Untote erschaffen* (N): Erschafft eine untote Kreatur.  
*Auflösung* (W): Der Strahl verursacht 2W6 Schaden/Stufe.  
*Atherisches Antlitz* (I): Gewährt eine Schadensreduzierung von 20/Adamantit und Immunität gegen Zauber des 2. Grades und niedriger.  
*Fleisch zu Stein* (W): Das Ziel wird zu Stein.  
*Kugel der Unverwundbarkeit* (Z): Schützt den Anwender vor allen Zaubern des Grades 4 und geringer.  
*Mächtige Magie bannen* (Z): Beendet mächtige magische Effekte.

*Großer Heldenmut* (V): Das Ziel erhält +1 temporäre Trefferpunkte pro Stufe und +4 auf Treffer sowie Rettungs- und Fertigkeitwürfe.  
*Mächtige Magische Bresche* (Z): Nimmt einem feindlichen Magier bis zu sechs Verteidigungen.  
*Mächtige Steinhaut* (W): Gewährt dem Anwender 20/Adamantit Schadensreduzierung.  
*Issacs Mächtiger Geschosshagel* (H): Ein Geschoss (3W6 Schaden)/Stufe trifft auf zufällige Feinde.  
*Legendenkunde* (E): Verbessert für eine lange Zeit die Legendenkunde-Fertigkeitwürfe.  
*Bindender Ruf* (B): Steuert oder ruft einen Externar herbei.  
*Steinkörper* (W): Verursacht beim Anwender +4 Stärke, -4 Geschicklichkeit, Schadensreduzierung 10/Adamantit, 50% Bewegungsmalus, Immunität gegen viele negative Effekte und halbiert den Schaden durch Säure und Feuer.  
*Stein zu Fleisch* (W): Stellt versteinertes Ziel wieder her.  
*Kreatur herbeizaubern VI* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Tensors Umwandlung* (W): Der Anwender wird körperlich stark.  
*Wahrer Blick* (E): Der Anwender durchschaut ätherische und Unsichtbarkeits-Effekte.  
*Tod den Untoten* (N): Erschlägt viele untote Kreaturen.

### **Hexenmeister/Magier-Zauber des 7. Grades**

*Verbannung* (E): Zerstört viele herbeigerufene Kreaturen.  
*Bigbys Zugreifende Hand* (H): Die Hand bietet Deckung, schubst oder greift.  
*Untote befehligen* (N): Beherrscht eine untote Kreatur.  
*Verzögerter Feuerball* (H): Ein mächtigerer Feuerball, der als Falle eingesetzt werden kann.  
*Energieimmunität* (Z): Gewährt dem Ziel Immunität gegen eine Energieart.  
*Ätherischer Ausflug* (W): Feinde können den Anwender erst entdecken, wenn er eine feindliche Aktion ausführt.  
*Finger des Todes* (N): Tötet das Ziel.  
*Höhere Schattenbeschwörung* (I): Wirkt eine schattenhafte Version einer Reihe von mächtigen Zaubern.  
*Massen-'Personen festhalten'* (V): Lähmt viele Feinde.  
*Mordenkainens Schwert* (W): Ruft ein mächtiges, schwebendes Schwert herbei, das die Feinde bekämpft.  
*Regenbogenspiel* (H): Beeinflusst zufällig viele Feinde.  
*Schattenschild* (I): Der Anwender erhält +5 RK, eine Schadensreduzierung von 10/Adamantit sowie Immunität gegen Tod und negative Energieeffekte.  
*Schutzmantel* (Z): Absorbiert bis zu 1W8 + 8 Zaubergade.  
*Kreatur herbeizaubern VII* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

### **Hexenmeister/Magier-Zauber des 8. Grades**

*Bigbys Geballte Faust* (H): Die herbeigerufene Faust verursacht in jeder Runde 1W8 + 11 Schaden und betäubt das Ziel.  
*Schwarzstab* (V): Der Kampfstab erhält +4 Waffe und wirkt Magie bannen bei jeder Kreatur, die er trifft.  
*Mächtigere Untote erschaffen* (N): Erschafft eine mächtige untote Kreatur.  
*Mächtiger Bindender Ruf* (B): Lähmt Externar oder ruft einen mächtigen Externar herbei.  
*Verdorren* (N): Verursacht 1W6/Stufe negativen Energieschaden.  
*Flammende Wolke* (B): Eine Feuerwolke verursacht 4W6 Feuerschaden bei allen in ihr.  
*Eiserner Körper* (W): Der Anwender erhält +6 Stärke, -6 Geschicklichkeit, 15/Adamantit Schadensreduzierung, 50% Bewegungsmalus, Immunität gegen viele negative Effekte und halbiert den Schaden durch Säure und Feuer.  
*Massenblind- und Taubheit verursachen* (I): Feinde in der Nähe werden blind und taub.  
*Massenbezauberung* (V): Kreaturen in der Nähe sind dem Anwender besser gesinnt.  
*Gedankenleere* (Z): Verbündete in der Nähe erhalten Immunität gegen auf den Geist abzielende Zauber und Effekte.  
*Polarstrahl* (H): Verursacht 1W6 Kälteschaden/Stufe.  
*Wort der Macht: Betäubung* (E): Betäubt das Ziel automatisch.  
*Vorahnung* (E): Gewährt dem Ziel 30/Adamantit Schadensreduzierung.  
*Schutz vor Zaubern* (Z): Der Anwender erhält +8 auf Rettungswürfe gegen Zauber.  
*Kreatur herbeizaubern VIII* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.  
*Sonnenfeuer* (H): Verursacht 1W6/Stufe Schaden bei untoten Kreaturen (6W6 bei nicht untoten Feinden). Dieser Zauber kann Gegner auch dauerhaft blenden.

### **Hexenmeister/Magier-Zauber des 9. Grades**

*Bigbys Zerdrückende Hand* (H): Eine große Hand bietet Schutz, schubst und zerdrückt Feinde.  
*Monster beherrschen* (V): Kontrolliert das Zielmonster.  
*Entzug von Lebenskraft* (N): Das Ziel büßt vorübergehend 2W4 Stufen ein.  
*Äthergestalt* (W): Feinde können die Gruppe erst entdecken, wenn ein Mitglied eine feindliche Aktion ausführt.  
*Tor* (B): Ruft einen Hornteufel herbei.  
*Mächtiger Schutzmantel* (Z): Absorbiert bis zu 1W12 + 10 Zaubergade.  
*Massen-'Monster festhalten'* (V): Lähmt Feinde in der Nähe.  
*Meteoritenschwarm* (H): Meteore treffen Feinde im Bereich und verursachen 20W6 Schaden.  
*Mordenkainens Auftrennung* (Z): Eine sehr mächtige Version des Zaubers Magie bannen.  
*Wort der Macht, Tod* (E): Tötet eine Kreatur mit weniger als 100 Trefferpunkten.  
*Schatten* (I): Wirkt eine schattenhafte Version einer Reihe von sehr mächtigen Zaubern.  
*Gestaltwandel* (W): Der Anwender verwandelt sich in eine mächtige Form.  
*Kreatur herbeizaubern IX* (B): Zaubert eine entsprechende Kreatur herbei.

*Wehgeschrei der Todesfee* (N): Ein scheußlicher Schrei, der Feinde in der Nähe töten kann.  
*Unheimliches Schicksal* (I): Ein Schrecken erregendes Phantom kann Feinde in der Nähe töten.

## Hexer

### Geringste Anrufungen (Grad 1)

*Betörender Einfluss\**: Der Anwender erhält +6 auf Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern.  
*Glück des Teufels\**: Der Anwender erhält einen Glücksbonus auf alle Rettungswürfe in Höhe des Charisma-Bonus.  
*Dunkelheit*: Umhüllt Kreaturen mit Dunkelheit.  
*Blick des Teufels\**: Der Anwender erhält Dunkelsicht.  
*Entziehende Explosion* (Schwarzmagische Essenz): Verlangsamt das Ziel.  
*Ferne Entladung* (Strahlenform): Erhöht die Reichweite des Schwarzmagischen Strahls.  
*Entropieschutz\**: Der Anwender erhält +4 Leise bewegen und Verstecken. Fernkampfangriffe auf den Anwender können das Ziel verfehlen.  
*Furcht erregende Entladung* (Schwarzmagische Essenz): Der Schwarzmagische Strahl verursacht Furcht.  
*Fürchterlicher Schlag* (Strahlenform): Der Schwarzmagische Strahl wird auf die Nahkampfangriffe des Anwenders angewendet.  
*Geschick des Ketzers\**: Der Anwender erhält +4 Geschicklichkeit und Turnen.  
*Unsichtbares Enthüllen\**: Der Anwender kann unsichtbare Kreaturen sehen.

### Niedere Anrufungen (Grad 2)

*Schattenentladung* (Schwarzmagische Essenz): Der Schwarzmagische Strahl verursacht Dunkelheit.  
*Aschenentladung* (Schwarzmagische Essenz): Der Schwarzmagische Strahl entzündet das Ziel.  
*Bezauberung*: Freundet eine Kreatur mit dem Anwender an.  
*Verzweiflungsfluch*: Das Ziel erleidet -1 auf Angriffswürfe und -2 auf alle Attributswerte.  
*Mystische Entladung* (Schwarzmagische Essenz): Der Schwarzmagische Strahl erstreckt sich im Bogen über viele Ziele.  
*Flucht*: Der Anwender erhält +1 Angriff/Runde, +50% Bewegungsgeschwindigkeit, +1 auf Treffer und +1 RK.  
*Infernalische Kälteentladung* (Schwarzmagische Essenz): Der Schaden des Schwarzmagischen Strahls ist kältebasiert und das Ziel erleidet -4 Geschicklichkeit.  
*Nacht der wandelnden Toten*: Ruft einen untoten Vasallen herbei.  
*Qualvolles Zauber bannen*: Beendet die magischen Effekte beim Ziel. Wird ein Effekt entfernt, nimmt das Ziel Schaden.  
*Unsichtbarer Hexer*: Der Anwender wird unsichtbar.

### Höhere Anrufungen (Grad 3)

*Verhexungsentladung* (Schwarzmagische Essenz): Der Schwarzmagische Strahl verwirrt das Ziel.  
*Tentakel der Finsternis*: Tentakel verstricken Ziele und verursachen 2W6 Kälteschaden.  
*Magie verschlingen*: Beendet mächtige magische Effekte beim Ziel. Wird ein Zauber entfernt, erhält der Anwender 2 temporäre Trefferpunkte/Grad des gewirkten Zaubers.  
*Kegelförmige Entladung* (Strahlenform): Der Schwarzmagische Strahl wird ein Kegel.  
*Giftige Entladung* (Schwarzmagische Essenz): Der Schwarzmagische Strahl macht das Ziel benommen.  
*Beharrliche Insektenplage*: Das Ziel erleidet jede Runde erhöhten Schaden, bis die Plage endet.  
*Ätzende Explosion* (Schwarzmagische Essenz): Der Schwarzmagische Strahl verursacht Säureschaden und ignoriert Zauberresistenz.  
*Infernalische Feuerwand*: Die Wand verursacht 1W6 + Stufe Feuerschaden. Untote nehmen doppelten Schaden.

### Dunkle Anrufungen (Grad 4)

*Dunkle Vorahnung*: Der Anwender erhält eine Schadensreduzierung von 10/Silber.  
*Verdammnisentladung*: Der Schwarzmagische Strahl hat einen Wirkungskreis von 7 Metern.  
*Rächende Unsichtbarkeit*: Der Anwender ist unsichtbar, auch wenn er angreift oder Zauber wirkt. Wird die Anrufung gebannt, verletzt eine Explosion Feinde in der Nähe.  
*Negative Energieentladung* (Schwarzmagische Essenz): Der Schwarzmagische Strahl verursacht negativen Energieschaden und senkt die Stufe des Ziels.  
*Wort der Verwandlung*: Der Anwender wechselt die Gestalt zu einer mächtigen Form.  
\* Dieser Effekt ist dauerhaft. Der Hexer profitiert immer von dieser Fähigkeit.

## Ausrüstung, magische Gegenstände und Schätze

### Rüstung und Schilde

In *Neverwinter Nights 2* gibt es elf Rüstungs-Grundtypen. Je höher die RK der Rüstung, desto besseren Schutz bietet sie gegen Angriffe. Hoher Schutz kostet jedoch seinen Preis. Arkane Zauberwirker riskieren Zauberpatzer, wenn sie versuchen, mit angelegter Rüstung Zauber zu wirken, und schwerere Rüstung schränkt die Beweglichkeit ein und verlangsamt die Geschwindigkeit.  
**Max. GE-Bonus** ist der maximale Geschicklichkeitsbonus, den Sie für Ihre Rüstung erhalten können, wenn Sie angelegt ist. Wenn Sie beispielsweise eine Ritterrüstung (mit Max. GE-Bonus +1) tragen und eine Geschicklichkeit von 18, fügen Sie nur +1 zu Ihrer Rüstungsklasse hinzu, auch wenn Sie normalerweise +4 hinzufügen würden.  
**Rüstungsmalus** ist der Malus, der auf körperliche Fertigkeiten (Verstecken, Leise bewegen und Turnen) angewandt wird, während Sie diese Rüstung tragen.

Rüstung und Schilde			
Rüstungsart	Rüstungsbonus	Max. GE-Bonus	Rüstungsmalus
Leicht			
Waffenrock	+1	+8	0
Lederrüstung	+2	+6	0
Beschlagene Lederrüstung	+3	+5	-1
Kettenhemd	+4	+4	-2
Mittel			
Fellrüstung	+3	+4	-3
Schuppenpanzer	+4	+3	-4
Kettenrüstung	+5	+2	-5
Brustplatte	+5	+3	-4
Schwer			
Bänderpanzer	+6	+1	-6
Plattenpanzer	+7	+0	-7
Ritterrüstung	+8	+1	-6
Schilder			
Leicht	+1	-	-1
Schwer	+2	-	-2
Turmschild	+4	+2	-10

## Waffen

Es stehen viele Waffen mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl.

**Waffengröße:** Es gibt 3 Waffengrößen, die beeinflussen, wie die Waffen benutzt werden.

**Leicht:** Leichte Waffen sind kleine Waffen, die man leicht in der Zweithand halten kann. Wenn Sie mit zwei Waffen kämpfen, ist der Malus geringer, wenn die Waffe in der Zweithand eine leichte Waffe ist. Wenn Sie das Talent 'Waffenfinesse' haben, wird Ihr Geschicklichkeitsbonus statt der Stärkebonus auf Angriffswürfe mit der Waffe angewandt.

**Einhändig:** Diese Waffen können leicht mit einer Hand geschwungen werden, sind aber dennoch unhandlich genug, um beim Einsatz mit der Zweithand einen Malus zu erhalten. Wenn Sie keinen Schild oder eine Zweithandwaffe benutzen, halten Sie eine Einhandwaffe mit beiden Händen. In diesem Fall wird Ihr Stärkebonus auf den Schaden um 50% erhöht

**Zweihand:** Zweihandwaffen sind so groß und schwer, dass Sie sie mit beiden Händen führen müssen, sie können also keinen Schild und keine Zweitwaffe mehr halten. Mit Zweihandwaffen wird der 1,5fache Stärkebonus zum Schaden addiert. Kleine Charaktere (Halblinge und Gnome) verwenden einhändige Waffen, als wären es beidhändige, sie können Zweihandwaffen überhaupt nicht benutzen.

**Kampf mit zwei Waffen:** Wenn Sie eine zweite Waffe in der Zweithand führen, können Sie einen Extraangriff mit dieser Waffe pro Runde erhalten. Sie erhalten einen Malus von -6 auf Angriffswürfe mit der Haupthand und einen Malus von -10 auf die Angriffswürfe mit der Zweithand. Das Talent 'Kampf mit zwei Waffen' reduziert diese Mali auf -2 pro Hand. Außerdem gewährt das Talent 'Verbesserter Kampf mit zwei Waffen' einen weiteren Zweihand-Angriff mit einem Angriffsmalus von -5, das Talent 'Mächtiger Kampf mit zwei Waffen' einen dritten Angriff -10.

**Zweihand-Waffenschaden:** Waffen in Ihrer Zweithand erhalten nur den halben Stärkebonus auf ihren Schaden.

## Verschiedene Gegenstände

**Amulette/Halsketten:** Amulette sind Halsketten mit größeren Anhängern oder Symbolen. Die meisten sind reiner Schmuck, doch einige sind mit Magie durchdrungen.

**Gürtel:** Gürtel trägt man um Bauch oder Hüften, doch sie verbessern die Schutzwirkung einer Rüstung nur, wenn sie irgendwie verzaubert wurden.

**Stiefel:** Stiefel gibt es in vielen Formen und Ausführungen, doch sie verbessern die Schutzwirkung einer Rüstung nur, wenn sie über magische Eigenschaften verfügen oder anderweitig ungewöhnlich sind.

**Armschienen:** Armschienen gehören zu den meisten Rüstungen, verstärken deren Schutzwirkung aber nur, wenn sie über magische Fähigkeiten verfügen.

**Umhänge:** Umhänge sind einfache Kleidungsstücke aus Stoff, die ihren Träger draußen vor schlechtem Wetter und anderer Unbill schützen sollen. Magische Umhänge bieten zusätzlichen Nutzen.

**Panzerhandschuhe:** Panzerhandschuhe gehören zu den meisten Rüstungen, verstärken deren Schutzwirkung aber nur, wenn sie über magische Fähigkeiten verfügen.

**Heilertaschen:** Heilertaschen ermöglichen es Ihrem Charakter, die Fertigkeit 'Heilen' auf sich selbst oder andere anzuwenden. Heilertaschen können Trefferpunkte wiederherstellen, Krankheiten heilen oder Gift entfernen. Heilertaschen können nur einmal eingesetzt werden.

**Helme:** Helme gibt es in den verschiedensten Stilen, doch sofern sie nicht verzaubert sind, bieten sie keinen zusätzlichen Schutz.

**Ringe:** Ringe trägt man üblicherweise als Schmuck am Finger, manche sind aber auch mit mächtiger Magie durchdrungen. An jeder Hand kann ein magischer Ring getragen werden.

**Diebeswerkzeug:** Diese Dietriche, Feilen und andere ausgesuchten Werkzeuge verleihen dem Charakter einen beträchtlichen Bonus, wenn er versucht, verschlossene Truhen und Türen zu öffnen. Diebeswerkzeug kann nur einmal eingesetzt werden.

**Fallenstellerwerkzeug:** Diese einzigartigen Gegenstände ermöglichen es Charakteren mit der Fertigkeit 'Falle stellen', tödliche Fallen aufzustellen. Es gibt eine Vielzahl von Fallen, von feurigen Explosionen bis zu Gaswolken.



**Beutel und Kisten:** Es gibt eine Vielzahl von Behältern, die Sie in Ihrem Gepäck tragen können. Diese halten ähnliche Objekte beieinander. Ziehen Sie einfach die Objekte in den Behälter. Sie haben Zugriff auf den Inhalt von Behältern, wenn Sie im Klappenmenü die Option 'Öffnen' wählen.

**Belladonna:** Der Einsatz dieses Gewächses ergibt +5 RK gegen Gestaltwandler wie Werwölfe.

**Knoblauch:** Wenn man dieses stark riechende Gewächs zu sich nimmt, erhält man eine Minute lang +2 Angriffsbonus gegen Untote. Es bewirkt jedoch auch einen Malus von -1 beim Charisma für diese Dauer.

## Granatenartige Waffen

**Säurefläschchen:** Fläschchen mit Säure, die am häufigsten von Alchemisten und Graveuren benutzt werden, können nützliche Waffen für einen Abenteurer sein, vor allem, wenn er Kreaturen gegenüber steht, die gegen andere Angriffe resistent sind.

**Alchemistenfeuer-Fläschchen:** Dieses Fläschchen enthält eine flüchtige Mixtur, die beim Kontakt mit Luft in Flammen aufgeht.

**Fußangeln:** Fußangeln sind kleine, pyramidenförmige Dornen, die so gefertigt sind, dass egal, auf welche Seite sie fallen, immer eine scharfe Spitze nach oben steht. Sie werden oft eingesetzt, um Verfolger zu verlangsamen oder zum Hinken zu bringen.

**Erstickungspulver:** Erstickungspulver ist eine Mischung aus scharfem Pfeffer und natürlichen Kräutern, die das Ziel vorübergehend ausschalten können.

**Weihwasser-Fläschchen:** Fläschchen mit von einem Kleriker einer guten Gottheit gesegneten Wasser sind wertvolle Waffen gegen Untote.

**Verstrickungsbeutel:** Verstrickungsbeutel sind vollgepackt mit länglichen, klebrigen Strängen, die beim Aufprall aus dem Beutel platzen und sich um das Ziel schlingen.

**Donnerstein:** Donnersteine sind Steine mit vielen Oberflächen, die mit einer alchemistischen Formel belegt sind und beim Kontakt mit einer harten Oberfläche mit einem ohrenbetäubendem Krachen explodieren.

**Feuerbombe:** Feuerbomben explodieren beim Aufprall, verursachen 10W6 Punkte Feuerschaden und schaffen im Wirkungsbereich für fünf Runden nach dem Aufprall einen Feuersturm.

**Säurebombe:** Diese stark reagierende Säure explodiert beim Aufprall, verursacht 10W6 Punkte Säureschaden und schafft im Wirkungsbereich für fünf Runden nach dem Aufprall einen Säurenebel.

## Magische Gegenstände

Es gibt alle möglichen Arten von magischen Gegenständen in *Neverwinter Nights 2* zu entdecken:

**Magische Waffen:** Magische Waffen gewähren Boni bei Angriff und Schaden, viele haben auch noch andere Eigenschaften.

**Magische Rüstung:** Magische Rüstung gewährt einen RK-Bonus und kann weitere schützende Eigenschaften haben.

**Tränke:** Tränke sind magische Gegenstände, die man einmal einsetzen kann, sie beinhalten nützliche Zauber in flüssiger Form.

**Schriftrollen:** Eine Schriftrolle ist ein einzelner, in einem Stück Pergament aufbewahrter Zauber. Zauberwirker können Schriftrollen einsetzen, um den darauf verzeichneten Zauber zu wirken, Magier können den Zauber von Schriftrollen in Ihr Zauberbuch kopieren. In beiden Fällen zerfällt die Schriftrolle nach dem Einsatz zu Staub. Zauberwirker müssen den Zauber einer Schriftrolle in ihrer Klassenzauberliste haben, um ihn einsetzen zu können.

**Zauberstäbe, -stecken und -zepter:** Diese Gegenstände speichern Zauber, die Zauberwirker einsetzen können, anstatt ihren eigenen Vorrat an Zaubern zu nutzen. Zauberstäbe, -stecken und -zepter haben viele Ladungen, für jeden Einsatz wird eine Ladung abgezogen. Wenn die Ladungen des Gegenstands erschöpft sind, zerfällt er zu Staub.

## Identifizieren magischer Gegenstände

Alle Gegenstände, sofern nicht in einem Laden gekauft, sind zuerst nicht identifiziert. Je wertvoller und mächtiger ein Gegenstand ist, desto schwieriger ist er zu identifizieren. Nicht identifizierte Gegenstände können erst eingesetzt oder angelegt werden, wenn Sie identifiziert wurden.

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, Gegenstände zu identifizieren:

Einsatz der Fertigkeit *Legendenkunde*. Alle Klassen erhalten automatisch beim Stufenaufstieg einen gewissen Wert an *Legendenkunde*, mit dem Sie Gegenstände automatisch identifizieren können. Je höher Ihr Modifikator für diese Fertigkeit ist, desto mehr Gegenstände können Sie automatisch identifizieren.

Wirken Sie den Zauber *Identifizieren* (oder setzen Sie eine *Identifizieren*-Schriftrolle ein), wenn Sie ein arkaner Zauberwirker sind. Dieser Zauber identifiziert einen Gegenstand Ihrer Wahl. Er erhöht auch vorübergehend Ihre Fertigkeit *Legendenkunde*. Zahlen Sie in einem Laden dafür, dass man den Gegenstand für Sie identifiziert. Untersuchen Sie dazu den Gegenstand in einem Laden und klicken Sie auf 'Identifizieren'. Sie müssen für diese Dienste zwar bezahlen, doch der Gegenstand wird identifiziert und ist dadurch einsatzbereit.

## Gifte

Alle Charaktere sind in der Lage, Waffen zu vergiften. Es besteht jedoch die Möglichkeit, dass sich der Charakter bei einem fehlgeschlagenen Geschicklichkeitswurf beim Versehen der Klinge mit Gift versehentlich selbst vergiftet. Assassinen und Finstere Streiter können Waffen ohne Risiko vergiften.

**Riesenskorpiongift:** 1W2 Stärke-Attributswert-Schaden

**Riesenbienengift:** 1W2 Konstitution-Attributswert-Schaden

**Riesentausendfüßlergift:** 1W2 Intelligenz-Attributswert-Schaden

Je wirkungsvoller ein Gift ist, desto schwieriger ist die Resistenz dagegen:

**Schwach:** SG 18

**Normal:** SG 20

**Stark:** SG 22

**Tödlich:** SG 26

## HERSTELLUNG VON GEGENSTÄNDEN

Sie können Ihre Handwerksfertigkeiten und Talente nutzen, um Gegenstände zu erschaffen oder zu verzaubern, und sie dann einsetzen oder verkaufen. Die Herstellung von Gegenständen in NWN2 hängt nicht vom Zufall ab: entweder Sie können einen Gegenstand herstellen oder Sie können es nicht. Die fünf Herstellungsarten sind: Schmiedekunst, Alchemie, Verzauberung, die Erschaffung kurzlebiger Gegenstände und die Herstellung wundersamen Gegenstände.

### NWN2-Tipp

Wenn Sie eine Operationsbasis in Neverwinter Nights 2 einrichten können, ist darin irgendwo eine Werkbank.

## Schmiedekunst

Schmiedekunst wird eingesetzt, um Waffen und Rüstungen herzustellen. Die Fertigungsanforderungen (entweder Handwerk: Rüstung oder Handwerk: Waffen) für die Herstellung verschiedener Waffen sind:

Handwerksfertigkeit-Anforderungen	
Gegenstand	Benötigter Rang
Rüstung	Gleich dem Rüstungsbonus
Einfache Nahkampfwaffen	2
Kriegerische Nahkampfwaffen	5
Exotische Nahkampfwaffen	8
Bögen	2
Armbrüste	5

Um einen Gegenstand zu schmieden, benötigen Sie zwei Dinge: die entsprechende Gießform (z. B. eine Dolch-Gießform für einen Dolch) und die erforderlichen Rohmaterialien. Suchen Sie sich im Spiel eine Werkbank für Rüstung und Waffen und platzieren Sie die Gießform und die Rohmaterialien darauf. Verwenden Sie dann einen Schmiedehammer an der Werkbank und der Gegenstand wird hergestellt, sofern das Rezept korrekt ist und Sie die erforderliche Fertigkeit besitzen.

Die in NWN2 verfügbaren Rohmaterialien sind unterteilt in Metallbarren, Holzplanken und Lederhäute. Sie finden exotischer Rohmaterialien während Ihrer Abenteuer und in Läden von Händlern. Der Einsatz anderer Materialien als den Standardmaterialien (also alles andere als Metallbarren, Holzplanken und Lederhäuten) erfordert höhere Fertigkeiten für den Erfolg, es entstehen jedoch Gegenstände mit besonderen Kräften.

Ein Langschwert wird beispielsweise mit einer Langschwert-Gießform aus zwei Metallbarren gemacht. Wenn Sie statt der beiden Metallbarren zwei Silberbarren verwenden, stellen Sie ein Silber-Langschwert her.

## Alchemie

Alchemie, bedingt durch die Fertigkeit 'Handwerk: Alchemie', erfüllt zwei Zwecke: Der eine ist die Herstellung alchemistischer Gegenstände wie Alchemistenfeuer und Donnerstein und funktioniert ähnlich wie das Schmieden: Platzieren Sie die Bestandteile auf einer Alchemistenwerkbank und verwenden Sie dann dort Stößel und Mörser. Die Erstellung komplizierterer Gegenstände erfordert einen höheren Wert der Fertigkeit Handwerk: Alchemie. Sie können alchemistische Rezepte in Büchern finden, die gelegentlich von Händlern verkauft werden.

Der andere Zweck der Alchemie ist die Destillierung von Essenzen aus Körperteilen, die sie von verschiedenen Kreaturen bekommen. Eine Essenz ist eine solide Form der Magie und wird zur magischen Herstellung von Gegenständen verwendet (siehe unten). Essenzen gibt es in fünf Variationen (Luft, Erde, Feuer, Wasser und Energie) und vier Potenzstufen (schwach, dünn, glühend und strahlend). Benutzen Sie Stößel und Mörser an einem Gegenstand, um ihn in seine Essenzen zu verwandeln – in der Gegenstandsbeschreibung wird angegeben, welche Stufe der Fertigkeit Handwerk: Alchemie Sie benötigen, um ihn zu destillieren, und welche Essenzen dabei gewonnen werden. Stärkere Essenzen können in schwächere aufgeteilt werden, wenn man sie mit dem Stößel und Mörser benutzt.

## Verzauberung

Waffen und Rüstung können mit der Fertigkeit 'Magische Waffen und Rüstungen herstellen', Essenzen und einem Edelstein verzaubert werden. Sie müssen auch einen bestimmten Zauber wirken, um den Verzauberungsvorgang zu vollenden. Sie müssen die passenden Rezepte finden, um den Gegenständen die gewünschten Eigenschaften zu verleihen. Nachdem Sie einige der gängigen Rezepte gelernt haben, können Sie auch selbst an neuen Rezepten experimentieren.

## Erschaffung kurzlebiger Gegenstände

Kurzlebige Gegenstände (insbesondere Zauberstäbe, Schriftrollen und Tränke) sind magische Gegenstände, die man nur begrenzt oft einsetzen kann, ehe sie verbraucht sind. Sie sind beträchtlich leichter herzustellen als andere magische Gegenstände, doch der einfache Gebrauch hat seinen Preis, sie kosten mehr Gold.

Um einen kurzlebigen Gegenstand zu erschaffen, müssen Sie das entsprechende Talent haben: Trank brauen, Zauberstab herstellen oder

Schriftrolle anfertigen. Sie brauchen auch einen besonderen "leeren Gegenstand", auf den die Verzauberung angewandt wird: ein Trankfläschchen, einen Knochenzauberstab oder eine leere Schriftrolle. Diese Gegenstände können in Magieläden überall im Spiel gekauft werden. Wenn Sie das passende Talent und den passenden Gegenstand haben, öffnen Sie einfach Ihr Gepäck und wirken Sie den gewünschten Zauber auf den Gegenstand. Der Preis in Gold dafür wird automatisch von Ihrem Gepäck abgezogen und der Gegenstand wird erstellt. Die Art des Zaubers, die man in kurzlebige Gegenstände einbinden kann, ist abhängig von der Gegenstandsart eingeschränkt:

**Schriftrolle:** Keine Beschränkung, Sie können jede Art Zauber in eine Schriftrolle einbinden.

**Trank:** Alle hilfreichen, auf ein Ziel bezogenen Zauber bis zum Grad 3.

**Zauberstab:** Alle zielgerichteten Zauber bis zum Grad 4.

## **Wundersame Gegenstände herstellen**

Andere magische Gegenstände, wie Ringe, Umhänge und Stiefel, können mit dem Talent 'Wundersamen Gegenstand herstellen', Rohmaterialien, Essenzen und einem Edelstein hergestellt werden. Dieser Prozess geht ähnlich vonstatten wie die Verzauberung von Rüstung und Waffen, mit der Ausnahme, dass das Grundobjekt auch mit erstellt wird. (Sie stellen also nicht zuerst Stiefel her und verzaubern sie dann, sondern sie erstellen den magischen Gegenstand in einem Schritt). Wie auch bei Waffen und Rüstung lernen Sie Rezepte für wundersame Gegenstandsherstellung während Ihrer Abenteuer.

## ANHANG: ÜBERSICHTEN UND TABELLEN

<b>Klassenfertigungspunkte, TP, Grund-Angriffsbonus (GAB) und Rettungswürfe</b>						
Klasse	Grund-Fertigungspunkte*	TP/Stufe	GAB	Zähigkeit	Rettungen	
					Reflex	Willen
Barbar	4	12	Hoch	Hoch	Niedrig	Niedrig
Barde	6	6	Mittel	Niedrig	Hoch	Hoch
Kleriker	2	8	Mittel	Hoch	Niedrig	Hoch
Druide	4	8	Mittel	Hoch	Niedrig	Hoch
Kämpfer	2	10	Hoch	Hoch	Niedrig	Niedrig
Mönch	4	8	Mittel	Hoch	Hoch	Hoch
Paladin	2	10	Hoch	Hoch	Niedrig	Niedrig
Waldläufer	6	8	Hoch	Hoch	Hoch	Niedrig
Schurke	8	6	Mittel	Niedrig	Hoch	Niedrig
Hexenmeister	2	4	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch
Hexer	2	6	Mittel	Niedrig	Niedrig	Hoch
Magier	2	4	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch
<b>Prestigeklasse</b>						
Arkaner	Bogenschütze	4	8	Hoch	Hoch	Hoch
Arkaner	Betrüger	4	4	Niedrig	Niedrig	Hoch
Assassine	4	6	Mittel	Niedrig	Hoch	Niedrig
Finsterer	Streiter	2	10	Hoch	Hoch	Niedrig
Gotteskrieger	2	10	Hoch	Hoch	Hoch	Niedrig
Duellant	4	10	Hoch	Niedrig	Hoch	Niedrig
Zwergischer Verteidiger	2	12	Hoch	Hoch	Niedrig	Hoch
Mystischer Ritter	2	6	Hoch	Hoch	Niedrig	Niedrig
Rasender Berserker	2	12	Hoch	Hoch	Niedrig	Niedrig
Harfner Agent	6	6	Mittel	Niedrig	Hoch	Hoch
Bleicher Meister	2	6	Niedrig	Hoch	Niedrig	Hoch
Jünger der Roten Drachen <sup>2</sup>	12	Mittel	Hoch	Niedrig	Hoch	
Schattendieb von Amn	6	6	Hoch	Hoch	Hoch	Niedrig
Schattentänzer	6	8	Mittel	Niedrig	Hoch	Niedrig
Kriegspriester	2	10	Hoch	Hoch	Niedrig	Niedrig
Waffenmeister	2	10	Hoch	Niedrig	Hoch	Niedrig

\*Fertigungspunkte beim Stufenaufstieg = Grund-Fertigungspunkte + INT-Modifikator. Das 4-fache dieser Summe auf Stufe 1.

<b>Waffen</b>					
Waffe	Einsatz*	Schaden	Kritisch**	Reichweite	Art
<b>Einfache Waffen</b>					
Dolch	Leicht	1W4	19-20/x2	-	Stich oder Hieb
Streitkolben	Leicht	1W6	x2	-	Wucht
Sichel	Leicht	1W6	x2	-	Hieb
Keule	1-händig	1W6	x2	-	Wucht
Morgenstern	1-händig	1W8	x2	-	Wucht und Stich
Kampfstab	2-händig	1W6	x2	-	Wucht
Speer	2-händig	1W8	x3	-	Stich
Schwere Armbrust	Fernkampf	1W10	19-20/x2	36,5 m	Stich
Leichte Armbrust	Fernkampf	1W8	19-20/x2	25 m	Stich
Schleuder	Fernkampf	1W4	x2	15 m	Wucht
Wurfpfeil	Wurf	1W4	x2	6 m	Stich
<b>Kriegswaffen</b>					
Leichter Hammer	Leicht	1W4	x2	-	Wucht
Beil	Leicht	1W6	x3	-	Hieb
Kukri	Leicht	1W4	18-20/x2	-	Hieb
Kurzschwert	Leicht	1W6	19-20/x2	-	Stich
Streitaxt	1-händig	1W8	x3	-	Hieb
Langschwert	1-händig	1W8	19-20/x2	-	Hieb
Rapier***	1-händig	1W6	18-20/x2	-	Stich
Krummsäbel	1-händig	1W6	18-20/x2	-	Hieb
Streithammer	1-händig	1W8	x3	-	Wucht
Krummschwert	2-händig	2W4	18-20/x2	-	Hieb
Zweihändige Axt	2-händig	1W12	x3	-	Hieb
Zweihänder	2-händig	2W6	19-20/x2	-	Hieb
Hellebarde	2-händig	1W10	x3	-	Stich oder Hieb
Sense	2-händig	2W4	x4	-	Hieb
Kriegsstreitkolben	2-händig	1W12	x2	-	Wucht
Langbogen	Fernkampf	1W8	x3	30,5 m	Stich
Kurzbogen	Fernkampf	1W6	x3	18 m	Stich
Wurfbeil	Wurf	1W6	x2	3 m	Hieb

Waffen					
Waffe	Einsatz*	Schaden	Kritisch**	Reichweite	Art
Exotische Waffen					
Kama	Leicht	1W6	x2	-	Hieb
Bastardschwert	1-händig	1W10	19-20/x2	-	Hieb
Zwergische Streitaxt	1-händig	1W10	x3	-	Hieb
Katana	1-händig	1W10	19-20/x2	-	Hieb
Shuriken	Wurf	1W2	x2	3 m	Stich

\* Kleine Charaktere verwenden Einhandwaffen mit beiden Händen und können keine Zweihandwaffen einsetzen.

\*\* Sofern nicht anders angegeben ist die kritische Bedrohungschance einer Waffe immer 20.

\*\*\* Ein Rapier kann auch vom Talent 'Waffenfinesse' profitieren, obwohl es eine Einhandwaffe ist.

Mali beim Kampf mit zwei Waffen		
Umstände	Haupthand	Zweihand
Normale Mali	-6	-10
Leichte Zweihandwaffe	-4	-8
Talent 'Kampf mit zwei Waffen'	-4	-4
Leichte Zweihand-Waffe und Talent Kampf mit zwei Waffen	-2	-2

Erfahrungs- und stufenabhängige Vorteile								
Charakterstufe	Erforderliche Erfahrungspunkte	Basis-Rettungen niedrig/hoch	Grund-Angriffsbonus			Maximale Klassenfertigkeit	Attributssteigerung	Talente
			Hoch	Mittel	Niedrig			
1	0	+0/+2	+1	+0	+0	4		1st
2	1,000	+0/+3	+2	+1	+1	5		
3	3,000	+1/+3	+3	+2	+1	6		2nd
4	6,000	+1/+4	+4	+3	+2	7	1st	
5	10,000	+1/+4	+5	+3	+2	8		
6	15,000	+2/+5	+6/+1	+4	+3	9		3rd
7	21,000	+2/+5	+7/+2	+5	+3	10		
8	28,000	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	11	2nd	
9	36,000	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	12		4th
10	45,000	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	13		
11	55,000	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	14		
12	66,000	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	15	3rd	5th
13	78,000	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	16		
14	91,000	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	17		
15	105,000	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	18		6th
16	120,000	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	19	4th	
17	136,000	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	20		
18	153,000	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	21		7th
19	171,000	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	22		
20	190,000	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	23	5th	

Fertigkeiten nach Klassen												
Fertigkeit	Barbar	Barde	Kleriker	Druide	Kämpfer	Mönch	Paladin	Waldläufer	Schurke	Hexenmeister	Hexer	Magier
Schätzen	k	*	k	k	k	k	k	k	*	k	k	k
Bluffen	k	*	k	k	k	k	k	k	*	*	*	k
Konzentration	k	*	*	*	k	*	*	*	k	*	*	*
Handwerk: Alchemie	k	*	*	*	k	*	k	*	*	*	*	*
Handwerk: Rüstung	*	*	*	k	*	k	*	*	k	k	*	*
Handwerk: Fallen	*	*	k	k	k	*	k	*	*	*	*	k
Handwerk: Waffen	*	*	*	k	*	k	*	*	*	k	*	*
Diplomatie	k	*	*	*	k	*	*	k	*	k	k	k
Mechanismus ausschalten	k	k	k	k	k	k	k	k	*	k	k	k
Disziplin	*	*	k	k	*	*	*	*	k	k	k	k
Heilen	k	k	*	*	k	k	*	*	k	k	*	k
Verstecken	k	*	k	k	k	*	k	*	*	k	k	k
Einschüchtern	*	k	k	k	*	k	k	k	*	k	*	k
Lauschen	*	*	k	*	k	*	k	*	*	k	k	k
Legendenkunde	k	*	*	*	k	*	*	*	*	*	*	*
Leise bewegen	k	*	k	k	k	*	k	*	*	k	k	k
Schlösser öffnen	k	k	k	k	k	k	k	k	*	k	k	k
Pariieren	*	*	*	*	*	*	*	*	*	k	k	k
Auftreten	X	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Suchen	k	k	k	k	k	k	k	*	*	k	k	k
Falle stellen	k	k	k	k	k	k	k	*	*	k	k	k
Taschendiebstahl	k	*	k	k	k	k	k	k	*	k	k	k
Zauberkunde	k	*	*	*	k	k	k	k	k	*	*	*
Entdecken	k	k	k	*	k	*	k	*	*	k	k	k
Überlebenskunst	*	k	k	*	k	k	k	*	k	k	k	k
Provozieren	*	*	k	k	*	k	k	k	*	k	*	k
Turnen	k	*	k	k	k	*	k	k	*	k	k	k
Magischen Gegenstand benutzen	X	*	X	X	X	X	X	X	*	X	*	X

\* = Klassenfertigkeit k = klassenübergreifende Fertigkeit X = nicht verfügbar

Fertigkeiten nach Prestigeklassen																
Fertigkeit	Altkamer Bogenschiütze	Altkamer Betrüger	Assassine	Finsterer Strahler	Gotteskrieger	Dieb lant	Zwergischer Verteidiger	Mystischer Ritter	Rasender Berserker	Härrer-Agent	Bleicher Meister	Jünger der Roten Drachen	Schattendieb von Ann	Schattensänger	Kriegspriester	Waffenmeister
Schätzen	k	*	k	k	k	k	k	k	k	*	k	k	*	k	k	k
Bluffen	k	*	*	k	k	*	k	k	k	*	k	k	*	*	k	k
Konzentration	k	*	k	*	k	k	k	*	k	k	*	*	k	k	*	k
Handwerk: Alchemie	*	*	*	*	k	*	*	*	k	*	*	*	*	*	k	*
Handwerk: Rüstung	k	k	k	*	*	k	*	*	k	*	k	*	k	k	*	k
Handwerk: Fallen	k	*	*	*	*	k	k	*	k	*	*	*	*	*	k	k
Handwerk: Waffen	*	*	*	*	*	*	*	*	k	*	*	*	*	*	k	*
Diplomatie	k	*	*	*	k	k	k	k	k	*	*	*	*	*	*	k
Mechanismus ausschalten	k	*	*	k	k	k	k	k	k	k	k	*	k	k	k	k
Heilen	k	k	k	*	k	k	k	k	k	k	k	k	k	k	*	k
Verstecken	*	*	*	*	k	k	k	k	k	*	*	k	k	*	k	k
Einschüchtern	k	k	*	*	k	k	k	k	*	k	k	k	*	k	*	*
Lauschen	*	*	*	k	k	*	*	k	k	*	*	*	*	*	k	k
Legendenkunde	k	*	k	*	*	k	*	k	*	*	*	*	*	k	*	*
Leise bewegen	*	*	*	k	k	k	k	k	k	*	*	k	*	*	k	k
Schlösser öffnen	k	*	*	k	k	k	k	k	k	k	k	*	k	k	k	k
Pariieren	k	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Auftreten	X	X	X	X	X	X	X	X	X	*	X	X	X	X	X	k
Suchen	k	*	*	k	k	k	k	k	k	k	k	*	*	*	k	k
Falle stellen	k	*	*	k	k	k	k	k	k	k	k	*	*	k	k	k
Taschendiebstahl	k	*	*	k	k	k	k	k	k	*	k	k	*	*	k	k
Zauberkunde	k	*	k	k	k	k	k	*	k	k	*	*	k	k	*	k
Entdecken	*	*	*	k	k	*	*	k	k	k	k	*	*	*	k	k
Überlebenskunst	*	k	k	k	k	k	k	*	*	k	k	k	k	k	k	k
Provozieren	k	*	k	k	k	*	k	k	k	*	k	k	*	k	*	*
Turnen	k	*	*	k	k	*	k	k	k	*	k	k	*	*	k	k
Magischen Gegenstand benutzen	X	X	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	k

\* = Klassenfertigkeit k = klassenübergreifende Fertigkeit X = nicht verfügbar

Barden-Zauber pro Tag und bekannte Zauber														
Barden-Stufe	Grundzauber pro Tag						Bekannte Zauber							
	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6
1	2	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-
2	3	0	-	-	-	-	-	4	2	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-	4	3	-	-	-	-	-
4	3	2	0	-	-	-	-	4	3	2	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-	4	4	3	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-	4	4	3	-	-	-	-
7	3	3	2	0	-	-	-	4	4	4	2	-	-	-
8	3	3	3	1	-	-	-	4	4	4	3	-	-	-
9	3	3	3	2	-	-	-	4	4	4	3	-	-	-
10	3	3	3	2	0	-	-	4	4	4	4	2	-	-
11	3	3	3	3	1	-	-	4	4	4	4	3	-	-
12	3	3	3	3	2	-	-	4	4	4	4	3	-	-
13	3	3	3	3	2	0	-	4	4	4	4	4	2	-
14	4	3	3	3	3	1	-	4	4	4	4	4	3	-
15	4	4	3	3	3	2	-	4	4	4	4	4	3	-
16	4	4	4	3	3	2	0	4	5	4	4	4	4	2
17	4	4	4	4	3	3	1	4	5	5	4	4	4	3
18	4	4	4	4	4	3	2	4	5	5	5	4	4	3
19	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4
20	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4

Kleriker-Zauber pro Tag										
Kleriker-Stufe	Grundzauber pro Tag									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
4	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	5	4	4	3	-	-	-	-	-	-
7	6	5	4	3	2	-	-	-	-	-
8	6	5	4	4	3	-	-	-	-	-
9	6	5	5	4	3	2	-	-	-	-
10	6	5	5	4	4	3	-	-	-	-
11	6	6	5	5	4	3	2	-	-	-
12	6	6	5	5	4	4	3	-	-	-
13	6	6	6	5	5	4	3	2	-	-
14	6	6	6	5	5	4	4	3	-	-
15	6	6	6	6	5	5	4	3	2	-
16	6	6	6	6	5	5	4	4	3	-
17	6	6	6	6	6	5	5	4	3	2
18	6	6	6	6	6	5	5	4	4	3
19	6	6	6	6	6	6	5	5	4	4
20	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5

Kleriker-Domänen										
		Zusätzliche bekannte Zauber								
Domäne	Fähigkeit	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Luft	Reißbewegung			Bleichbräuen			Kugelfiz			
Tier	Tierfinte		Katzenhals-Armut		WahrerBlick					
Tod	Schattenholzaubem (1/Tag)				TödlicheGefährte					WahrerMacht Tod
Zerstörung	Ungheligenäckelstücken (1/Tag)			Kampfausch			Sauerhel			
Eide	BrunstaktAbfänger				Serhat	Erogenmunit				
Böses	ExtensivweilUnite vertehen				EwadschwarzTentikel					Uffämliches Schicksal
Feuer	Feuerstanz5			Feuerball		Feuerwand				
Gutes	AuadrTafelheit(1/Tag)		Schutzbesegen Böses			Schwacherbinderder Ruf				
Heilung	AlleHeilzauberverstärkt		SchwaeWunden heilen			Heilung				
Wissen	Keine(Brunstzauber)	Identifizieren	Klopfen	HeilnennHeilchen	WahrerBlick	Legendenkunde				
Magie	Keine(Brunstzauber)	Magiarüstung	MelkStuepfel	Zubauesstanz abschätzen		MichtigeMagie bannen		Schutzmantel	Schwarzstb	
Pflanzen	Unichtolzdurchqueren	Verstücken	Rinderhat	Gif	Messerminky	Rankenquel				
Schutz	GröflicheSchutz(1/Tag)				KleineKugelder Unewundbarkeit	Erogenmunit				
Stärke	Stärke(1/Tag)	Bärenstärke		GröflicheMacht						
Sonne	ZusätzlichesVertehen		GlaubsLicht					Sonnenstahl		
Reisen	SchnelleBewegung(als Barbar)			Bewegungsfähigkeit		Hat				
Tricks	BrunstaktFinte	Schmeien	Unschiffbarkeit		Verwirrung					
Krieg	Schleichenmeister(1/Tag)	Person vergrößern					Tenas Umwandlung			
Wasser	Eritimen			Gif		Eisum				



Druiden-Zauber pro Tag										
Druiden-Stufe	Grundzauber pro Tag									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Mönchsfähigkeiten					
Mönch-Stufe	Angriffsbonus	Waffenloser Schaden		RK-Bonus	RenntempoSpeed
		Klein	Mittel		
1	-2/-2	1W4	1W6	+0	100%
2	-1/-1	1W4	1W6	+0	100%
3	+0/+0	1W4	1W6	+0	110%
4	+1/+1	1W6	1W8	+0	110%
5	+2/+2	1W6	1W8	+1	110%
6	+3/+3	1W6	1W8	+1	120%
7	+4/+4	1W6	1W8	+1	120%
8	+5/+5/+0	1W8	1W10	+1	120%
9	+6/+6/+1	1W8	1W10	+1	130%
10	+7/+7/+2	1W8	1W10	+2	130%
11	+8/+8/+8/+3	1W8	1W10	+2	130%
12	+9/+9/+9/+4	1W10	2W6	+2	140%
13	+9/+9/+9/+4	1W10	2W6	+2	140%
14	+10/+10/+10/+5	1W10	2W6	+2	140%
15	+11/+11/+11/+6/+1	1W10	2W6	+3	145%
16	+12/+12/+12/+7/+2	2W6	2W8	+3	145%
17	+12/+12/+12/+7/+2	2W6	2W8	+3	145%
18	+13/+13/+13/+8/+3	2W6	2W8	+3	150%
19	+14/+14/+14/+9/+4	2W6	2W8	+3	150%
20	+15/+15/+15/+10/+5	2W8	2W10	+4	150%

Paladin- und Waldläufer-Zauber pro Tag				
Paladin- oder Waldläufer-Stufe	Grundzauber pro Tag			
	1	2	3	4
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	0	-	-	-
5	0	-	-	-
6	1	-	-	-
7	1	-	-	-
8	1	0	-	-
9	1	0	-	-
10	1	1	-	-
11	1	1	0	-
12	1	1	1	-
13	1	1	1	-
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Hexenmeister-Zauber pro Tag und bekannte Zauber																			
Hexenmeister-Stufe	Grundzauber pro Tag									Bekannte Zauber									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1	5	3	-	-	-	-	-	-	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	6	4	-	-	-	-	-	-	-	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	6	5	-	-	-	-	-	-	-	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	6	3	-	-	-	-	-	-	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	6	6	4	-	-	-	-	-	-	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	6	6	6	4	-	-	-	-	-	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	6	6	6	5	3	-	-	-	-	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	6	6	6	6	4	-	-	-	-	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	6	6	6	6	5	3	-	-	-	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	6	6	6	6	6	4	-	-	-	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	6	6	6	6	6	5	3	-	-	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	6	6	6	6	6	6	4	-	-	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14	6	6	6	6	6	6	5	3	-	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	6	6	6	6	6	6	6	4	-	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	9	5	5	4	4	4	3	2	1
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	9	5	5	4	4	4	3	3	2
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	9	5	5	4	4	4	3	3	2
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	9	5	5	4	4	4	3	3	2
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	9	5	5	4	4	4	3	3	3

Bekannte Hexer-Anrufungen				
Hexer-Stufe	Bekannte Anrufungen			
	Geringste	Niedere	Höhere	Dunkle
1	1	0	0	0
2	2	0	0	0
3	2	0	0	0
4	3	0	0	0
5	3	0	0	0
6	3	1	0	0
7	3	1	0	0
8	3	2	0	0
9	3	2	0	0
10	3	3	0	0
11	3	3	1	0
12	3	3	1	0
13	3	3	2	0
14	3	3	2	0
15	3	3	3	0
16	3	3	3	1
17	3	3	3	1
18	3	3	3	2
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Wizard Spells Per Day										
Wizard Level	Base Spells per Day									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

## Tastaturbefehle

Aktion	Taste
<b>Kamera</b>	
Kameradrehung links	Pfeiltaste links
Kameradrehung rechts	Pfeiltaste rechts
Kamera heranzoomen	Pfeiltaste oben
Kamera wegzoomen	Pfeiltaste unten
Kameraschwenk oben	Bild auf
Kameraschwenk unten	Bild ab
Kameramodus wechseln	* (Ziffernblock)
<b>Normale Fortbewegung</b>	
Vorwärts laufen	W
Nach links drehen	A
Rückwärts laufen	S
Nach rechts drehen	D
<b>Modifizierte Fortbewegung</b>	
Vorwärts gehen Umschalten	W
Schritt nach links Umschalten	A
Rückwärts gehen Umschalten	S
Schritt nach rechts Umschalten	D
<b>Zielen</b>	
Standardaktion auf Ziel ausführen	E
Nächsten Feind anvisieren	Tab
Vorherigen Feind anvisieren	Umschalten-Tab
Nächstgelegenen Feind anvisieren	#
Zuvor gewähltes Ziel anvisieren	Rücktaste
1. - 10. Gefährten übernehmen	F1 - F10
1. - 10. Gefährten anvisieren	Umschalten F1 - F10

## Tastaturbefehle

Aktion	Taste
<b>Menüs</b>	
Schnellzaubern	F
Gepäck	I
Tagebuch	J
Charakter	C
Zauber	B
<b>Befehle</b>	
Rasten	R
Bereitschaftsleisten-Slot 1-12 aktivieren	1 - 0, ß, ´
Zu Bereitschaftsleiste 1-10 wechseln	Umschalten 1 - 0
Karte	M
Schnell untersuchen	G
Quick Inspect	Y
Interface ein-/ausblenden	H
Schnellspeichern	F12
Screenshot	Druck
Pause	Leertaste

© 2006 Hasbro, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2006 Atari Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vermarktung und Vertrieb durch Atari, Inc., New York, NY. Entwicklung durch Obsidian Entertainment, Inc. © 2006 BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Grünwald/München. Producer: BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf v. Rittberg.  
Executive Producer: ATTACTION / Sigggi Kogl. Spieltechnologie und Toolset © 2006 Obsidian Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Atari und das Atari-Logo sind Warenzeichen von Atari Interactive, Inc. Neverwinter Nights, Vergessene Reiche und das Vergessene Reiche-Logo, Dungeons and Dragons, D&D und das Dungeons and Dragons-Logo, Wizards of the Coast und das Logo sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. in den U.S.A. und/oder anderen Rechtsgebieten und werden mit Genehmigung verwendet. HASBRO und seine Logos sind Warenzeichen von Hasbro, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Obsidian und das Obsidian-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Obsidian, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Verwendet die FreeType 2.0-Bibliothek. Das FreeType Project ist urheberrechtlich geschützt © 1996 - 2002 David Turner, Robert Wilhelm und Werner Lemberg. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet die allgemeine 'zlib'-Kompressionsbibliothek. Copyright © 1995 – 2002 Jean-loup Gailly und Mark Adler. Alle Rechte vorbehalten.