

᠋᠋᠋᠋᠋



The Elder Scrolls III

# MORROWIND

Game of the Year Edition

Bethesda

᠋᠋᠋᠋᠋

᠋᠋᠋᠋᠋

᠋᠋᠋᠋᠋

᠋᠋᠋᠋᠋

᠋᠋᠋᠋᠋

## INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	2
Installation des Spiels .....	3
Hauptmenü .....	4
Spielsteuerung .....	5
Der Spielbildschirm .....	6
Verwenden der Menüs.....	7
Statistikmenü.....	8
Inventar .....	9
Magiemenü.....	10
Kartenmenü .....	11
Rassen .....	12
Primärattribute.....	16
Sekundärattribute .....	17
Kampffertigkeiten .....	18
Magische Fertigkeiten.....	19
Diebesfertigkeiten .....	20
Klassen.....	21
Auf Kampf spezialisierte Klassen .....	22
Auf Magie spezialisierte Klassen .....	23
Auf Diebeskünste spezialisierte Klassen .....	24
Sternzeichen .....	25
Erhöhen der Fertigkeiten und Aufsteigen in den Stufen.....	26
Waffen .....	27
Rüstung.....	28
Einsatz der Waffen, Reparieren von Waffen und Rüstungen.....	29
Magie.....	30
Schule der Beschwörung .....	30
Schule der Illusion .....	30
Schule der Zerstörung.....	32
Schule der Wiederherstellung .....	33
Schule der Mystik .....	34
Schule der Veränderung.....	35
Fertigkeiten, Eigenschaften, Krankheiten, Zauber .....	36
Magische Gegenstände, Magische Schriftrollen .....	37
Magie.....	38
Verzauberung.....	39
Tränke, Alchemie .....	40
Diebeskünste .....	41
Dialog .....	42
Bücher und Tagebuch.....	44
Behälter, Rasten, Schnelles Reisen, Verbrechen und Gefängnis .....	45
Laden und Speichern, Optionsmenü .....	46
Einstellungen .....	47
Mitwirkende.....	48

**Bethesda**<sup>®</sup>  
SOFTWARES  
a ZeniMax Media company

## VORWORT

Das Besondere aller „Elder Scrolls“-Rollenspiele lässt sich ganz einfach zusammenfassen: Tu, was immer du willst, und habe Spaß dabei. „Riesengroß“, „detailversessen“ und „ohne zeitliche Grenzen“ sind Begriffe, die oft fallen, wenn von Arena, Daggerfall und nun Morrowind die Rede ist. Wir glauben, dass ein gutes Rollenspiel den Spieler niemals in seiner freien Entscheidung beeinträchtigen darf, auch wenn es eine schlechte ist. Probiere doch einfach, einen Zauberer zu spielen, der eine schwere Rüstung trägt. Du kannst es. Bedenke nur, dass es eine neu zu erlernende Fertigkeit ist und du von deinen Studien der Magie abgehalten wirst.

Die Frage, die man uns meistens zuerst stellt, lautet: „Was mache ich in diesem Spiel?“ Und die unvermeidliche Antwort darauf ist: „Tja, was möchtest du denn gerne machen?“ Möchtest du ein nobler Ritter oder ein Verräter sein? Möchtest du, dass die Leute dich mögen? Oder sollen die Leute dich fürchten und hassen? Sprichst du lieber Zauber aus oder schwingst du lieber ein Schwert? Oder beides? Möchtest du Verliese plündern? Zum Anführer einer Gilde aufsteigen? Von jedem Informationen über alles sammeln? Was auch immer deine Interessen sind, es gibt viel für dich zu tun.

Vielleicht wirst du einmal einen Blick empor zu den Monden und den Sternen hoch über den Ebenen oder nimmst ein Bad im Geistermeer, vielleicht rennst du auch einmal vor einem Klippenläufer oder einem Schlachterfisch um dein Leben. Jeder Ort in Morrowind kann sich schnell als äußerst gefährlich herausstellen. Vvardenfell, der Schauplatz von Morrowind, ist kulturell und geografisch sehr vielfältig und wird von dem Roten Berg, einem Vulkan, und dem angrenzenden Aschland dominiert. Die Bevölkerung der Insel ist in den unterschiedlichsten Siedlungsformen anzutreffen – von kleinen Fischerdörfern mit Holzhütten über seltsame Städte, deren Häuser großen Krabbenpanzern ähneln oder aus von Magiern gezüchteten Riesenpilzen bestehen, bis hin zur majestätischen alten Stadt Vivec.

Wohin du auch gehst, du wirst überall eine Vielzahl von Leuten treffen: Gutherzige und Schurken, Exzentriker und normale Leute, die einfach ihren Weg durchs Leben gehen wollen. Wie du mit ihnen interagierst, hängt ganz von dir selbst ab, und das, was du erlebst, unterscheidet sich möglicherweise völlig von der Spielerfahrung anderer. Vertraue, wem du willst – befördere ins Jenseits, wen du willst, aber sei immer auf die Konsequenzen gefasst.

Morrowind strotzt vor Dingen, die du tun kannst – Hunderte und Aberhunderte von Dingen. Während du dich bemüht, die Hauptaufgaben zu erfüllen oder die Herrschaft über deine Gruppierung zu erlangen, solltest du immer auch daran denken, hier und da deinen eingeschlagenen Weg zu verlassen und zu sehen, was hinter dem nächsten Gebirgskamm auf dich wartet. Oder einmal mit den Leuten zu reden, die du triffst, um zu sehen, welche Probleme sie haben oder welche Unterstützung sie dir gewähren können. In diesen Momenten und unzähligen anderen wirst du die reale Welt vergessen und dich in unserer Welt verlieren – manchmal viel länger, als du es eigentlich vorhattest, sei es auf der Suche nach einem verlorenen Artefakt, das in einem Grab versteckt sein soll oder vielleicht während du Partei in einem Krieg nivalisierender Gilden ergreifst.

Wie auch immer deine Vorlieben gelagert sein mögen, es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, Morrowind zu spielen.

– Das Morrowind-Team

## INSTALLATION DES SPIELS

Lege einfach die Morrowind-CD in das CD-Laufwerk. Sollte das Installationsprogramm nicht automatisch starten, führe die Datei setup.exe aus. Folge den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm. Die Installation des *Elder Scrolls Construction Set* ist zum Spielen von Morrowind nicht erforderlich.

## STARTEN DES SPIELS

Nachdem du Morrowind installiert hast, kannst du es über das Windows-Startmenü oder durch einen **Doppelklick** auf das Symbol auf deinem Desktop starten.

### START

Begib dich ins Spiel.

### ZUSATZDATEIEN

Hier kannst du festlegen, mit welchen Plugins du spielst. Die Elder Scrolls-Plugins (oder esp-Dateien), die den Umfang der Welt von Morrowind erweitern, werden mit dem *Elder Scrolls Construction Set* erstellt und können entweder von dir selbst kreiert oder aus dem Internet heruntergeladen werden.



Doppelklicke auf die Dateien, um sie auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Du kannst dir hier auch deine Spielstände (ess-Dateien) ansehen und erkennen, welche Plugins benutzt wurden, als der jeweilige Spielstand gespeichert wurde. Durch einen **Doppelklick** auf einen Spielstand kannst du automatisch alle dafür erforderlichen Plugins auswählen.

Die Plugins stellen vorübergehende Änderungen an deinem Spiel dar. Wenn du an einem beliebigen Punkt einen Spielstand ohne ein zuvor benutztes Plugin laden möchtest, gehen alle durch dieses Plugin eingeführten Änderungen verloren. Plugins funktionieren sowohl mit neuen als auch mit bereits existierenden Spielständen.

### OPTIONEN

Hier wählst du spezielle Grafik-Optionen, wie die von dir benutzte Grafikkarte, die Grafikauflösung und die Bildschirmgröße. Wenn deine Karte Pixelshading unterstützt (wie zum Beispiel die NVIDIA GeForce 3 oder 4 sowie die ATI Radeon 8500), kannst du diese Funktion hier ebenfalls aktivieren oder deaktivieren.

### ELDERSCROLLS.COM

Besuche [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com), wo du die aktuellen Neuigkeiten erfahren und Mitglied der Community werden kannst.

### TECHNISCHER KUNDENDIENST

Öffnet das Fenster für den technischen Kundendienst, das verschiedene Diagnosefunktionen für dein System bereithält. Solltest du die technische Hotline kontaktieren müssen, wird diese die hier gewonnenen Daten nutzen können.

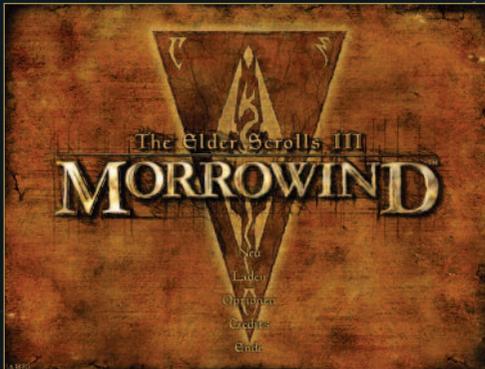
### DEINSTALLIEREN

Diese Option erlaubt dir, die Installation von Morrowind zu löschen oder zu verändern. Das *Elder Scrolls Construction Set* kannst du nur ausführen, wenn Morrowind installiert ist.

### VERLASSEN

Beendet das Spiel.

## HAUPTMENÜ



**NEU**  
Startet ein neues Morrowind-Spiel.

**LADEN**  
Erlaubt es, ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden.

**OPTIONEN**  
Führt in das Optionsmenü, in dem man Grafik, Sound, Steuerung und Voreinstellungen anpassen kann (siehe Seite 46).

**CREDITS**  
Hier sieht man die Namen der Personen, die an Morrowind mitgearbeitet haben.

**ENDE**  
Beendet das Spiel.

*Während eines Spiels stehen außerdem diese Optionen zur Verfügung.*

**ENDE**  
Während eines Spiels führt ENDE zurück zum Hauptmenü.

**ZURÜCK**  
Zum Zurückkehren in das laufende Spiel.

**SPEICHERN**  
Ermöglicht das Speichern des laufenden Spiels.



## SPIELSTEUERUNG

VORWÄRTS SPRINGEN ZAUBER VORBEREITEN RASTEN  
W E R T  
A S D F J  
ZURÜCK WAFFE ZIEHEN TAGEBUCH  
SEITWÄRTS-BEWEGUNG LINKS SEITWÄRTS-BEWEGUNG RECHTS  
PERSPEKTIVE UMSCHALTEN (Tab-Taste gedrückt halten, um temporär die Perspektive mit der Maus zu ändern)  
RENNEN AN/AUS  
RENNEN  
Strg SCHLEICHEN  
AKTIVIEREN  
Leertaste  
BENUTZEN MENÜ-MODUS  
KURZTASTE 1 BIS 9  
NAHKAMPF 0

VORHERIGER ZAUBER NÄCHSTER ZAUBER  
β '   
ü +  
VORHERIGE WAFFE NÄCHSTE WAFFE

**F5** SCHNELLSPEICHERN  
**F9** SCHNELLLADEN  
**F1** KURZMENÜ

**BENUTZEN DER KURZTASTEN**  
F1: Die Kurztasten verwenden, um einen beliebigen Gegenstand oder Zauber einer Zifferntaste zuzuordnen.

**Maus**

## DER SPIELBILDSCHIRM



### LEBENSENERGIE / LEBENSENERGIE DES GEGNERS

Wird durch den roten Balken dargestellt. Wenn dieser komplett verschwunden ist, stirbt der Spielcharakter. Rasten, Tränke oder Zauber können die Lebensenergie wiederherstellen. Die Lebensenergie des Gegners wird durch einen gelben Balken dargestellt.

### MAGIE

Wird durch den blauen Balken dargestellt. Magie wird zum Anwenden von Zaubern gebraucht. Rasten, Tränke oder Zauber können die Magie wiederherstellen.

### AUSDAUER

Wird durch den grünen Balken dargestellt. Je weiter die Ausdauer sinkt, desto schwieriger ist es, erfolgreich Aktionen wie Angriffe oder Zauber auszuführen. Treffer im Nahkampf, Rennen, schnelles Schwimmen, Springen und das Schwingen einer Waffe reduzieren die Ausdauer. Gehen, Rasten, Tränke oder Zauber können die Ausdauer wiederherstellen.

### AKTIVE WAFFE

Die Taste **F** drücken, um eine Waffe zu ziehen (oder die Fäuste hochzunehmen, falls man keine Waffe trägt), und die **linke Maustaste** drücken, um anzugreifen. Je länger man die Taste gedrückt hält, desto kräftiger schwingt man die Waffe. Nur wenn man die Waffe kräftig genug schwingt, wird maximaler Schaden damit verursacht. Wird die Waffe nur leicht geschwungen, wird der Angriff zwar schneller ausgeführt, aber er verursacht nur minimalen Schaden. Der Balken unterhalb des Symbols der Waffe ist die Zustandsanzeige der Waffe. Um alle Waffen im Inventar nacheinander aufzurufen, benutzt man die Tasten **ü** und **+**. Die Waffen können auch Kurztasten zugeordnet werden (siehe Seite 5).

### AKTIVER ZAUBER

Zur Vorbereitung eines Zaubers die Taste **R** drücken und mit der **linken Maustaste** klicken, um ihn anzuwenden. Mit den Tasten **ß** und **'** (Apostroph) lassen sich die verfügbaren Zauber nacheinander anzeigen. So kann man den gesamten Inhalt des Magiemenus aufrufen, einschließlich der speziellen Eigenschaften, (normalen) Eigenschaften, Zauber und benutzten magischen Gegenstände. Die Zauber können auch Kurztasten zugeordnet werden (siehe Seite 5).

### KARTE

Zeigt das umgebende Gebiet an sowie die Richtung, in die man blickt. Türen werden durch Kästchen hervorgehoben.

### EFFEKTE

Die angezeigten Symbole stellen die Eigenschaften, magischen Effekte oder Krankheiten dar, die momentan auf den Charakter wirken. Man erfährt alles darüber, indem man das Magiemenu aufruft und das jeweilige Symbol hervorhebt.

## VERWENDEN DER MENÜS

Um in den Menü-Modus zu gelangen, muß die rechte Maustaste gedrückt werden. Man verlässt den Menü-Modus wieder durch erneutes Drücken der rechten Maustaste.



Es gibt vier Hauptmenüs: Statistik, Inventar, Magie und Karte. Sie werden auf den folgenden vier Seiten beschrieben. Jedes der Menüs kann einzeln geöffnet oder geschlossen werden, indem man das entsprechende Symbol auf dem Bildschirm anklickt.

- Statistik: Wertebalken
- Inventar: Symbol der aktiven Waffe
- Magie: Symbol des aktiven Zaubers
- Karte: Minikarte

Jedes Menü kann beliebig in der Größe verändert, bewegt oder ausgeblendet werden.

**Bewegen:** die Titelleiste des Menüs anklicken und mit gedrückter Maustaste ziehen um das Menü zu verschieben.

**Größe verändern:** einen beliebigen Menürand anklicken und mit gedrückter Maustaste ziehen.

**Ausblenden:** die Titelleiste des Menüs doppelklicken.

**Fixieren:** das Quadrat in der rechten oberen Ecke anklicken, um das Menü während der Erkundungen in seiner Position zu fixieren.

**Automatische Größe:** Mit gedrückter Umschalt-Taste die Titelleiste doppelklicken.

Dadurch wird das Menü maximal vergrößert. Bei gedrückter Umschalt-Taste erneut doppelklicken, um das Menü wieder in seiner vorherigen Größe anzuzeigen.

**Hinweis:** Bei den meisten Menüeinträgen wird eine Popup-Hilfe eingeblendet, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird.

## STATISTIKMENÜ

NAME

Erik		Hauptfertigkeiten	
Lebensenergie	30/30	Kurzwaffe	30
Magie	90/90	Feilschen	30
Ausdauer	170/170	Äst	45
Brufe	1	Leichte Rüstung	30
Rasse	Nord	Nahkampf	30
Klasse	Bandit	Nebenfertigkeiten	
Stärke	50	Blocken	20
Intelligenz	30	Mittlere Rüstung	30
Willenskraft	40	Wortgewandtheit	15
Geschicklichkeit	30	Ärthetik	20
Schnelligkeit	50	Langwaffe	20
Konstitution	50	Sonstige Fertigkeiten	
Charisma	40	Schmied	10
Glück	40		

HAUPT-FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN

NEBEN-FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN

SONSTIGE FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN

\* RUF

GRUPPIERUNGEN, STERNZEICHEN, KOPFGELD

\*Die rechte Spalte kann nach oben und unten verschoben werden. Ruf, Gruppierungen, Sternzeichen und Kopfgeld können durch Scrollen im Statistikenmenü angezeigt werden.

### NAME

Dein Name.

### LEBENSENERGIE

Die Menge an Schaden, die du aushalten kannst. Wenn dieser komplett verschwunden ist, stirbt dein Charakter. Rasten, Tränke oder Zauber können deine Lebensenergie wiederherstellen.

### MAGIE

Magie wird zum Anwenden von Zaubern gebraucht. Rasten, Tränke oder Zauber können deine Magie wiederherstellen.

### AUSDAUER

Je weiter deine Ausdauer sinkt, desto schwieriger ist es, erfolgreich Aktionen wie Angriffe oder Zauber auszuführen. Nahkampf, Rennen, schnelles Schwimmen und Springen reduzieren deine Ausdauer. Gehen, Rasten, Tränke oder Zauber können deine Ausdauer wiederherstellen.

### STUFE

Gibt den Fortschritt deiner Entwicklung an.

### RASSE

Deine Rasse. Weitere Informationen über Rassen findest du auf den Seiten 12-15.

### KLASSE

Deine Klasse.

### ATTRIBUTE

Deine mentalen, physischen und magischen Fähigkeiten.

### FERTIGKEITEN

Wenn du den Mauszeiger über eine Fertigkeit bewegst, erhältst du Informationen über diese Fertigkeit, und es erscheint eine Fortschrittsanzeige, die angibt, wie weit du noch in deiner Entwicklung voranschreiten musst, um diese Fertigkeit um einen Punkt erhöhen zu können. Weitere Informationen über Fertigkeiten findest du auf den Seiten 18-20.

### RUF

Gibt an, wie berühmt du bist.

### GRUPPIERUNGEN

Die Gruppierungen, denen du beigetreten bist.

### STERNZEICHEN

Das Sternzeichen, unter dem du geboren wurdest.

### KOPFGELD

Der Preis, den man für die von dir begangenen Verbrechen auf deinen Kopf ausgesetzt hat.

## INVENTAR

AKTIVE WAFFE

BELASTUNG

CHARAKTER

ANZEIGE-FILTER

GEGENSTÄNDE

RÜSTUNGS-WERT



### BELASTUNG

Dieser Balken zeigt das Gesamtgewicht aller Gegenstände an, die du mit dir führst. Wenn der Balken vollständig erscheint, kannst du dich nicht mehr bewegen, bis du einige Gegenstände ablegst.

### CHARAKTER

Das Bild deines Charakters zeigt alle angelegten Ausrüstungsgegenstände und deine aktive Waffe. Dieses Bild zeigt auch, welche Gegenstände du benutzt oder in deinem Inventar abgelegt hast.

### RÜSTUNGSWERT

Der durchschnittliche Rüstungswert aller Rüstungsbestandteile, die du trägst. Bei allen Körperteilen, die nicht durch Rüstung geschützt sind, wird deine Fertigkeit Ohne Rüstung als Faktor zugrunde gelegt. Je höher der Rüstungswert, desto besser bist du geschützt. Mehr über Rüstung erfährst du auf Seite 28.

### AKTIVE WAFFE

Die Waffe, die du momentan als aktive Waffe benutzt. Eine Waffe wird aktiv, indem du sie ausrüstest. Wenn du keine Waffe benutzt, wird im Kampf die Fertigkeit Nahkampf angewendet.

### GEGENSTÄNDE

Mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar klicken, um ihn aufzunehmen. Du kannst den Gegenstand benutzen, indem du ihn über dem Bild deines Charakters ablegst. Auf diese Weise kannst du Rüstung, Kleidung und Ringe anlegen, Bücher lesen, Tränke und Zutaten einnehmen und Waffen, Dietriche oder andere Gegenstände in die Hand nehmen. Jeder benutzte Gegenstand wird durch ein Kästchen um das entsprechende Symbol im Inventar gekennzeichnet. Zum Ablegen des Gegenstands klicke erneut auf ihn. Du kannst einen Gegenstand entweder im Inventar oder auf dem Boden ablegen. Wenn du den Mauszeiger über einen Gegenstand bewegst, werden Informationen über ihn angezeigt.

Mehr als ein Exemplar des gleichen Gegenstandes erscheint als Stapel. Nimmt man einen solchen auf oder legt ihn ab (Pfeile, eine kleine Menge Gold), erscheint das Menü zur Mengenbestimmung. Mit dem Schieberegler wird festgelegt, wie viel man aufnehmen möchte. Alternative Möglichkeiten:

Gesamten Stapel nehmen: Mit gedrückter Umschalt-Taste auf den Stapel klicken.  
Eine Einheit des Stapels nehmen: Mit gedrückter Strg-Taste auf den Stapel klicken.

Du kannst außerdem deinen Mauszeiger dazu benutzen, Gegenstände in der Welt zu bewegen, wie zum Beispiel die Teller auf einem Tisch. Klicke mit der linken Maustaste auf das Objekt und klicke dann erneut, um es an einer beliebigen Stelle in der Welt zu platzieren.

### GEGENSTANDSFILTER

Standardmäßig wird das vollständige Inventar angezeigt. Man kann allerdings mit den Filtern nur Waffen, Kleidung und Rüstung, magische Gegenstände und Tränke sowie allgemeinen Gegenstände wie Zutaten, Bücher, Fackeln, Dietriche anzeigen lassen.

## MAGIEMENÜ

EFFEKTE  
SPEZIELLE  
EIGENSCHAFTEN  
ZAUBER  
MAGISCHE  
GEGENSTÄNDE



### EFFEKTE

Deine speziellen Eigenschaften oder Fähigkeiten werden durch entsprechende Symbole dargestellt. Außerdem werden alle magischen Effekte oder Krankheiten angezeigt, die momentan auf dich wirken. Bewege den Mauszeiger über ein Symbol, um Informationen über den Effekt und darüber, wie er auf dich wirkt, zu erhalten.

### SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN

Hier werden deine speziellen Eigenschaften aufgelistet. Bewege den Mauszeiger über eine dieser Eigenschaften, um Informationen über ihre Auswirkungen zu erhalten. Spezielle Eigenschaften können nur einmal pro Tag eingesetzt werden. Weitere Details hierzu findest du auf Seite 36.

### ZAUBER

Hier findest du die Zauber, die du anwenden kannst. Um deinen aktiven Zauber festzulegen, wähle den Zauber mit der **linken Maustaste** aus. Wenn du den Mauszeiger über einen Zauber bewegst, erhältst du weitere Details über seine Effekte, Wirkungsdauer und welche Fertigkeit dieser Zauber verlangt. **KOSTEN** ist die Menge an Magie, die für den Gebrauch des Zaubers erforderlich ist, wenn du versuchst, ihn anzuwenden. Ein Zauber kostet immer Magie, unabhängig davon, ob er gelingt oder nicht. **CHANCE** zeigt an, wie wahrscheinlich ein Zauber gelingt. Je höher dein Fertigkeitwert in der jeweiligen Magieschule ist, desto höher ist die Erfolgswahrscheinlichkeit.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Hier werden die magischen Effekte der verzauberten Gegenstände in deinem Inventar aufgelistet. Wenn du den Mauszeiger über einen magischen Gegenstand bewegst, erhältst du Informationen über dessen Effekte und Wirkungsdauer. Weitere Einzelheiten über das Verzaubern von Gegenständen findest du auf Seite 39.

## KARTENMENÜ

### UMGEBUNGSKARTE



Das Kartenmenü bietet einen größeren Überblick über die momentane Umgebung. Die Karte zeigt die Lage von Gebäuden, Verliesen und anderen Gebäuden. Ein Pfeil in der Mitte des Bildschirms stellt den eigenen Standort und Blickrichtung dar. Gelbe Markierungen kennzeichnen Türen. Bei Anwendung eines Zaubers, der das Entdecken von Dingen, Kreaturen u. Ä. ermöglicht, werden diese ebenfalls auf der Karte angezeigt. Der angezeigte Kartenausschnitt wird verschoben, indem mit **gedrückter linker Maustaste** die Maus nach **oben, unten, rechts** oder **links** bewegt wird. Durch Bewegen des Mauszeigers auf eine Markierung werden zusätzliche Informationen zu dieser eingeblendet.

### WELTKARTE



Durch Klicken auf die Schaltfläche **WELT** in der rechten unteren Ecke zur Weltkarte wechseln. Dort werden die gesamte Insel von Vvardenfell und alle besuchten Orte angezeigt. Manchmal kommt es vor, dass andere Charaktere wichtige Orte auf der Weltkarte markieren. Der angezeigte Kartenausschnitt wird verschoben, indem mit **gedrückter linker Maustaste** die Maus nach **oben, unten, rechts** oder **links** bewegt wird. Durch Bewegen des Mauszeigers auf eine Markierung werden zusätzliche Informationen zu dieser eingeblendet. Durch Klicken auf **LOKAL** geht es zurück zur Umgebungskarte.

## ERSTELLEN EINES CHARAKTERS

Wenn du das Spiel zum ersten Mal beginnst, musst du dich entscheiden, welche Art von Spieler du bist. Nachdem du deinen Namen eingegeben hast, wirst du gebeten, Rasse, Klasse und Sternzeichen auszuwählen.

## RASSEN

Wähle eine der 10 in Morrowind üblichen Rassen. Da jede Rasse ihre eigenen besonderen Eigenschaften hat, gehört das Festlegen deiner Rasse zu den wichtigsten Entscheidungen, die du treffen musst.



### ARGONIER

Das Wissen über diese reptilienartige Rasse aus Schwarzmarsch ist spärlich und nur wenige können behaupten, die Argonier wirklich zu verstehen. Die unzähligen Jahre, in denen sie ihre Grenzen, verteidigen mussten, machten die Argonier zu wahren Meistern des verborgenen Widerstands und des Angriffs aus dem Hinterhalt. Die Reptilienrasse fühlt sich auf Land und im Wasser gleichermaßen zu Hause. Sie sind perfekt an das Leben in den tödlichen Sumpfgeländen angepasst und entwickelten eine natürliche Resistenz gegen die Krankheiten und Gifte, die bereits für unzählige Abenteurer den Tod bedeutet haben.

Fertigkeitsboni: Alchemie +5, Athletik +15, Illusion +5, Mittlere Rüstung +5, Mystik +5, Speer +5, Ohne Rüstung +5  
Besondere Fähigkeiten: Krankheitsresistenz, Giftimmunität, Wasseratmung

### BRETONEN

Bretonen fühlen eine angeborene, instinktive Bindung zu den Kräften der Magie und des Übernatürlichen. Viele große Zauberer entstammen ihrer Heimatprovinz Hochfels. Neben ihrer raschen und aufmerksamen Auffassungsgabe für Magie, Verzauberung und Alchemie kann auch der einfachste Breton eine große Resistenz gegen zerstörerische und beherrschende magische Energien vorweisen.



Fertigkeitsboni: Beschwörung +10, Mystik +10, Wiederherstellung +10, Alchemie +5, Veränderung +5, Illusion +5  
Besondere Fähigkeiten: Gefestigter max. Magiewert, Drachenhaut, Magieresistenz



### DUNKELELFEN

Im Kaiserreich spricht man von ihnen allgemein als „Dunkelelfen“, aber in ihrer Heimat Morrowind nennen sie sich „Dunmer“. Die dunkelhäutigen und rotäugigen Dunkelelfen verbinden überlegenen Intellekt mit großer Körperkraft und Beweglichkeit, was sie zu mächtigen Kämpfern und Zauberern macht. Auf dem Schlachtfeld sind die Dunkelelfen für ihre ausgewogene Zusammensetzung aus Schwertkämpfern, Scharfschützen und Kampfmagiern bekannt.

Fertigkeitsboni: Langwaffe +5, Zerstörung +10, Leichte Rüstung +5, Athletik +5, Mystik +5, Schütze +5, Kurzwaffe +10  
Besondere Fähigkeiten: Ahnenwächter, Feuerresistenz

### HOCHELFEN

Die hochgewachsenen, goldhäutigen Hochelfen sind ein stolzes, auf den Summerset-Inseln beheimatetes Volk. Die Sprache des Kaiserreichs, Tamrilisch, basiert auf Schrift und Sprache der Hochelfen, und die meisten Künste, Handwerke und Wissenschaften sind aus ihren Traditionen hervorgegangen. Die gewandten, intelligenten und willensstarken Hochelfen sind sehr begabt in den arkanen Künsten und rühmen sich damit, dass ihre hervorragenden physischen Fähigkeiten sie weitaus widerstandsfähiger gegen Krankheiten machen, als es „niedere Rassen“ jemals sein werden.



Fertigkeitsboni: Zerstörung +10, Verzauberung +10, Alchemie +10, Veränderung +5, Beschwörung +5, Illusion +5  
Besondere Fähigkeiten: Gefestigter max. Magiewert, Anfälligkeit für Magie, Feuer, Eis und Blitz, Krankheitsresistenz



### KAISERVOLK

Als Einwohner der zivilisierten, weltoffenen Provinz Cyrodiil ist das Kaiservolk hochgebildet und sehr beredt. Obschon von der Statur her vielleicht weniger imposant als andere Völker, haben sich Angehörige des Kaiservolks doch immer wieder als geschickte Diplomaten und Händler erwiesen. Diese Eigenschaften sowie die bemerkenswert gut ausgebildete und geführte leichte Infanterie haben es dem Kaiservolk ermöglicht, alle anderen Provinzen zu unterwerfen und das Ruhmreiche Kaiserreich zu Frieden und Wohlstand zu führen.

Fertigkeitsboni: Wortgewandtheit +10, Feilschen +10, Langwaffe +10, Stumpfe Waffe +5, Leichte Rüstung +5, Nahkampf +5  
Besondere Fähigkeiten: Stern des Westens, Stimme des Kaisers



### KHAJIIT

Die Khajiit stammen aus der Provinz Elsweyr und können in ihrem Aussehen stark variieren: Es gibt Khajiit, die fast aussehen wie Elfen und solche, die den „Jaguarmenschen“ der Cathay-Raht oder den großen Senche-Tigern gleichen. Am häufigsten trifft man in Morrowind jedoch die Suthay-Raht an. Sie sind intelligent, schnell und geschickt. Viele Khajiit verabscheuen Waffen und verlassen sich lieber auf ihre Klauen. Wegen ihrer naturgegebenen Geschicklichkeit und ihrer unübertroffenen Akrobatik sind sie hervorragende Diebe.

Fertigkeitsboni: Akrobatik +15, Athletik +5, Nahkampf +5, Leichte Rüstung +5, Sicherheit +5, Kurzwaffe +5, Schleichen +5

Besondere Fähigkeiten: Auge der Furcht, Auge der Nacht

### NORD

Die Bewohner von Himmelsrand gehören zu einem hochgewachsenen Volk mit hellem Haar. Im Kampf sind sie aggressiv und furchtlos, im Handel und bei der Erforschung umtriebig und draufgängerisch. Als geschickte Seeleute findet man die Nord in allen Häfen und Siedlungen entlang der Küsten und Flüsse Tamriels. Stark, stur und zäh wie sie sind, haben die Nord einen schon legendären Ruf als Volk, das Kälte und sogar magischem Frost trotzen kann. In der Kultur der Nord ist Gewalt etwas Alltägliches. Sie ziehen freudig in den Kampf und legen dabei eine Art ekstatischer Wildheit an den Tag, die noch jeden Feind in Angst und Schrecken versetzt hat.



Fertigkeitsboni: Axt +10, Stumpfe Waffe +10, Mittlere Rüstung +10, Langwaffe +5, Speer +5, Schwere Rüstung +5

Besondere Fähigkeiten: Donnerfaust, Schutz, Blitzresistenz, Eisimmunität



### ORKS

Die barbarischen Völker der Tiernmenschen aus den Bergen von Wrothgaria und den Drachenschwanzbergen sind bekannt für ihren schier unerschütterlichen Mut im Kampf und die unverdrossene Duldung auch größter Härten. In der Vergangenheit wurde den Orks von den anderen Ländern und Rassen in Tamriel nur Angst und Hass entgegengebracht. Mittlerweile aber werden sie zunehmend akzeptiert. Die Schmiede der Orks werden allseits für ihre Handwerkskunst gepriesen, und Ork-Krieger in schwerer Rüstung gehören zu den besten Schlachttrouppen im ganzen Kaiserreich.

Fertigkeitsboni: Schmied +10, Axt +5, Schwere Rüstung +10, Mittlere Rüstung +10, Block +10

Besondere Fähigkeiten: Berserker, Magieresistenz



### ROTHWARDONEN

Die Rothwardonen von Hammerfell sind ausnahmslos Naturtalente. Die dunkelhäutigen Krieger mit den kräftigen Haarschöpfen gehören zu den besten Kämpfern Tamriels. Sie scheinen für die Schlacht geboren, wenn da nicht ihr Stolz und ihr Hang zur absoluten Unabhängigkeit wären. Daher eignen sie sich besser Kundschafter, Nahkämpfer oder freiheitsliebende Helden, weniger jedoch als Soldaten in einer regulären Armee. Neben ihrer kulturellen Affinität für viele Waffen und Rüstungsarten bringen die Rothwardonen auch noch eine gute Konstitution und viel Ausdauer mit.

Fertigkeitsboni: Langwaffe +15, Kurzwaffe +5, Schwere Rüstung +5, Axt +5, Stumpfe Waffe +5, Mittlere Rüstung +5, Athletik +5

Besondere Fähigkeiten: Kampfrausch, Giftnessistenz, Krankheitsresistenz

### WALDELFFEN

Unter Waldelfen versteht man die verschiedenen wilden Elfencians aus den westlichen Gebieten Valenwalds. Im Kaiserreich bezeichnet man sie gemeinhin als „Waldelfen“, sie selbst aber nennen sich entweder „Bosmer“ oder „Baumsaft-Volk“. Waldelfen sind behände, körperlich flink und geistig rege. Wegen ihrer angeborenen Neugier und Geschicklichkeit eignen sie sich besonders gut als Späher, Agenten und Diebe. Vor allem aber sind Waldelfen sehr geschickt im Umgang mit dem Bogen. In ganz Tamriel gibt es keine besseren Schützen.



Fertigkeitsboni: Schütze +15, Schleichen +10, Leichte Rüstung +10, Alchemie +5, Akrobatik +5

Besondere Fähigkeiten: Tiersprache, Krankheitsresistenz

## PRIMÄRATTRIBUTE

Die mentalen, physischen und magischen Eigenschaften eines Charakters werden durch acht primäre Attribute bestimmt. Diese Primärattribute haben einen Wert zwischen 0 und 100 und können durch Magie, Tränke oder Krankheit verändert werden. Wenn du eine Stufe aufsteigst, kannst du deine Attribute erhöhen.



### STÄRKE

Beeinflusst, wie viel du tragen kannst, wie hoch deine Ausdauer ist und bestimmt deine anfängliche Lebensenergie und wie viel Schaden du mit Nahkampfaffen wie Schwertern und Äxten anrichten kannst. Dominiert die Fertigkeiten Schmied, Stumpfe Waffe, Axt, Langwaffe und Akrobatik.



### INTELLIGENZ

Beeinflusst deine allgemeinen Magiewerte und den Gebrauch der Magie. Dominiert die Fertigkeiten Alchemie, Verzauberung, Beschwörung und Sicherheit.



### WILLENSKRAFT

Beeinflusst deine Fähigkeit, magischen Angriffen zu widerstehen, und deinen Ausdauerwert. Dominiert die Fertigkeiten Zerstörung, Veränderung, Mystik und Wiederherstellung.



### GESCHICKLICHKEIT

Beeinflusst deine Fähigkeit, Angriffe auszuführen und diesen auszuweichen, sowie deinen Ausdauerwert. Dominiert die Fertigkeiten Schleichen, Leichte Rüstung, Schütze und Blocken.



### SCHNELLIGKEIT

Beeinflusst, wie schnell du dich bewegst. Dominiert die Fertigkeiten Athletik, Kurzwaffe, Nahkampf und Ohne Rüstung.



### KONSTITUTION

Beeinflusst deine Lebensenergie, wie viel Ausdauer du hast und um welche Höhe deine Lebensenergie steigt, wenn du schläfst oder eine Stufe aufsteigst. Dominiert die Fertigkeiten Mittlere Rüstung, Schwere Rüstung und Speer.



### CHARISMA

Beeinflusst, wie sehr die Leute dich mögen, wodurch du mehr Informationen erlangst. Dominiert die Fertigkeiten Wortgewandtheit, Feilschen und Illusion.



### GLÜCK

Glück wirkt sich auf alles aus, was du tust, dominiert aber keine Fertigkeiten.

## SEKUNDÄRATTRIBUTE

Diese sind von den Primärattributen abgeleitet und werden durch Veränderungen deiner Primärattribute beeinflusst.



### LEBENSENERGIE

Lebensenergie ist die Menge an Schaden, die du aushalten kannst, bevor du stirbst. Das Maximum wird jedes Mal erhöht, wenn du eine Stufe aufsteigst. Konstitution beeinflusst, wie viel Lebensenergie du pro Stufe dazubekommst und wie schnell die Lebensenergie wiederhergestellt wird, wenn du rastest. Deine anfängliche Lebensenergie entspricht der Hälfte der Summe aus Stärke und Konstitution.



### MAGIE

Magie wird gebraucht, um Zauber zu wirken. Du beginnst mit einem Magiewert entsprechend der Hälfte deiner Intelligenz. Er kann erhöht werden, indem du eine Rasse oder ein Sternzeichen auswählst, das deinen Magiefaktor erhöht. Magie wird auf natürlichem Wege durch Rasten wiederhergestellt.



### AUSDAUER

Schwindende Ausdauer ist das Maß deiner Müdigkeit. Je geringer deine Ausdauer ist, desto schwieriger ist es, erfolgreich Aktionen auszuführen. Rennen, schnelles Schwimmen, Springen und das Schwingen einer Waffe reduzieren deine Ausdauer. Gehen, Rasten, Tränke oder Zauber können deine Ausdauer wiederherstellen. Deine maximale Ausdauer entspricht der Summe aus Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit und Willenskraft.



### BELASTUNG

Die Belastung ist das gesamte Gewicht an Gegenständen, das du mit dir führst. Die Belastung bestimmt auch, wie schnell du dich bewegst und wie sehr du beim Rennen oder Schwimmen ermüdest. Bei voller Belastung kannst du dich gar nicht bewegen. Die Belastung beträgt das Fünffache deiner Stärke.

## KAMPFFERTIGKEITEN



**BLOCKEN** ermöglicht es dem Kämpfer, mit Schilden einen Nahkampfangriff abzuwehren. Ein erfolgreicher Block wehrt den gesamten Schaden des Angriffs ab. Dominierendes Attribut: Geschicklichkeit



**WAFFENSCHMIED** dient dazu, Waffen und Rüstungen in gutem Zustand zu halten. Abgenutzte Waffen richten weniger Schaden an. Abgenutzte Rüstungen bieten weniger Schutz gegen Angriffe. Mit zunehmender Abnutzung sinkt die Wirkung von Waffen und Rüstungen geradezu dramatisch. Dominierendes Attribut: Stärke



**MITTLERE RÜSTUNG** umfasst Ketten-, Schuppen-, Knochen- oder Ork-Rüstungen, mit denen man sich gut bewegen und verteidigen kann, und die gleichzeitig sehr strapazierfähig sind. Um die diversen Rüstungen wirkungsvoll einsetzen zu können, müssen deren Träger entsprechend ausgebildet, konditionsstark und in der Benutzung geübt sein. Dominierendes Attribut: Konstitution



**SCHWERE RÜSTUNG** erlaubt Bewegung und Verteidigung in schweren Rüstungen wie etwa Eisen-, Stahl-, Silber-, Dwemer-, Ebenerz- oder Daedra-Rüstungen. Um die diversen Rüstungen wirkungsvoll einsetzen zu können, müssen deren Träger entsprechend ausgebildet, konditionsstark und in der Benutzung geübt sein. Dominierendes Attribut: Konstitution



**STUMPFE WAFFE** erhöht die Wirkung im Umgang mit Schlagwaffen wie Streitkolben, Hämmern, Keulen oder Kampfstäben. Dominierendes Attribut: Stärke



**LANGWAFFE** ermöglicht den wirkungsvollen Einsatz von Breitschwert, Säbel, Langschwert, Claymore, Katana und Dai-Katana. Dominierendes Attribut: Stärke



**AXT** hilft beim Führen schwerer Spaltwaffen wie Streit- und Kriegsäxten. Dominierendes Attribut: Stärke



**SPEER** ermöglicht den wirkungsvollen Einsatz von Stangenwaffen wie Hellebarden und Speeren. Dominierendes Attribut: Konstitution



**ATHLETIK** dient der Verbesserung der physischen Kondition. Gute Athleten legen kurze wie lange Strecken zu Land rasch und effizient zurück und sind zudem geschickte Schwimmer und Taucher. Dominierendes Attribut: Schnelligkeit

## MAGISCHE FERTIGKEITEN



**ZERSTÖRUNG** beschreibt die Beherrschung der Zaubereffekte der Schule der Zerstörung. Derartige Zauber können lebende wie tote Ziele treffen. Hierzu gehören Elementarschäden, Entzug, Attribut senkende Zauber, Anfälligkeiten verursachende Zauber und Desintegration. Dominierendes Attribut: Willenskraft



In der Schule der **VERÄNDERUNG** lernt man, die physische Welt samt ihren natürlichen Eigenschaften zu manipulieren. Zu den Veränderungszaubern gehören Wasseratmung, Festes Wasser, Springen, Levitation, Last, Öffnen und Schloss sowie das Errichten magischer Schilde gegen physischen Schaden. Dominierendes Attribut: Willenskraft



Zauber der Schule der **ILLUSION** Illusion beeinflussen Wahrnehmung und Gedanken von Lebewesen. Zu den Illusionszaubern gehören Blindheit, Licht, Lähmung, Stille, Besänftigung oder Erzürnen, Chamäleon und Unsichtbarkeit. Dominierendes Attribut: Charisma



Zu den Zaubern der Schule der **BESCHWÖRUNG** gehört die geistige Beherrschung natürlicher und magischer Wesen, das Herbeirufen von Waffen und Rüstungen aus anderen Welten, das Beschwören daedrischer oder untoter Diener und Mächte zum Schutz des Zaubernenden. Dominierendes Attribut: Intelligenz



Zauber der Schule der **MYSTIK** formen und konzentrieren die Kräfte der anderen Welt. So werden Seelen an Edelsteine gebunden, der Körper eines Zauberkundigen teleportiert, die Welt mittels Telekinese beeinflusst, magische Energie absorbiert oder reflektiert oder ein noch nicht sichtbares Objekt in großer Entfernung aufgespürt. Dominierendes Attribut: Willenskraft



Die Absolventen der Schule der **WIEDERHERSTELLUNG** heilen und stärken körperliche Eigenschaften und Fähigkeiten und lassen sie genesen. Sie heilen Krankheiten und schützen vor anderen bösen Einflüssen. Wiederherstellungszauber können zudem Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Geschicklichkeit und andere körperliche Attribute erhöhen oder absorbieren. Dominierendes Attribut: Willenskraft



In der **VERZAUBERUNG** beherrscht man die Herstellung, den Einsatz und das Aufladen magischer Gegenstände. In der Verzauberung Geübte haben mehr Erfolg bei der Herstellung neuer Gegenstände. Magische Gegenstände verbrauchen weniger Energie und lassen sich von geübten Benutzern mit Seelensteinen schneller aufladen. Dominierendes Attribut: Intelligenz



Mit **ALCHEMIE** werden magische Eigenschaften in ansonsten natürlichen Substanzen ermittelt. Diese Substanzen werden dann entweder unmittelbar eingenommen oder angewandt oder als Getränke aufbereitet. Diese ermöglichen dann die Heilung von Krankheiten, das Laufen auf Wasser, magische Schilde oder die Stärkung körperlicher Attribute. Dominierendes Attribut: Intelligenz



**OHNE RÜSTUNG** hilft, Verletzungen im Kampf ohne Rüstung zu vermeiden oder zumindest zu reduzieren, indem Angriffen ausgewichen wird oder sie abgewehrt oder schlicht absorbiert werden. Wer diese Fertigkeit besitzt, ist ganz ohne Rüstung meist besser geschützt als mit Rüstung. Dominierendes Attribut: Schnelligkeit

## DIEBESKÜNSTE



**SICHERHEIT** dient dem Öffnen verschlossener Türen mit Dietrichen und dem Entschärfen von Fallen mit Sonden. Eine Fertigkeit, die für Diebe und Spione gleichermaßen nützlich ist.  
Dominierendes Attribut: Intelligenz



**SCHLEICHEN** ist das Talent, ungesehen und ungehört zu kommen und zu gehen. Und wer gut schleichen kann, ist in der Regel auch ein guter Taschendieb.  
Dominierendes Attribut: Geschicklichkeit



**AKROBATIK** ermöglicht es, weite Sprünge zu machen und bei Stürzen aus großer Höhe Schaden zu vermeiden. Fähige Akrobaten gelangen an Orte, die für andere unerreichbar bleiben. Zudem können sie steuern, wohin sie fallen.  
Dominierendes Attribut: Stärke



**LEICHTE RÜSTUNG** erlaubt Bewegung und Verteidigung in leichten, beweglichen Rüstungen – etwa aus Leder, Pelz, Chitin oder Vulkanglas. Um die diversen Rüstungen wirkungsvoll einsetzen zu können, müssen deren Träger entsprechend ausgebildet, konditionsstark und in der Benutzung geübt sein.  
Dominierendes Attribut: Geschicklichkeit



Charaktere mit der Fertigkeit **KURZWAFFE** können gut mit kurzen, schnellen Stichwaffen wie Dolchen, Tantos, Kurzschwertern und Wakizashis umgehen.  
Dominierendes Attribut: Schnelligkeit



**SCHÜTZE** bestimmt die Handhabung von Fernkampfaffen wie Kurz- und Langbogen, Armbrust, Wurfsternen und Wurfmessern.  
Dominierendes Attribut: Geschicklichkeit



**FEILSCHEN** ist die Kunst, günstig einzukaufen und teuer zu verkaufen. Diese Fertigkeit bewirkt niedrigere Einstiegspreise für Waren, Ausrüstung und Dienste sowie bessere Chancen, beim Handeln gute Ergebnisse zu erzielen.  
Dominierendes Attribut: Charisma



Charaktere, die über die Fertigkeit **WORTGEWANDTHEIT** verfügen, beeinflussen andere durch Bewunderung, Einschüchterung und Spott. Wer einem eloquenten Sprecher zuhört, ist eher bereit, Informationen preiszugeben und ihm wichtige Aufgaben anzuvertrauen.  
Dominierendes Attribut: Charisma



**NAHKAMPF** ist die Kunst des unbewaffneten Kampfes. Zwar kann ein ausgeruhter Gegner im Nahkampf zunächst nur erschöpft werden, ist er aber vor lauter Erschöpfung bereits ohnmächtig, kann ein Nahkampf auch auf Kosten seiner Lebensenergie gehen.  
Dominierendes Attribut: Schnelligkeit

## KLASSEN

Deine Klasse definiert deine Art zu leben und welche Fertigkeiten am wichtigsten für dich sind. Wenn du deinen Charakter erstellst, hast du verschiedene Möglichkeiten bei der Auswahl deiner Klasse:

1. Beantworte zehn Fragen. Basierend auf deinen Antworten wird dir dann eine Klasse zugewiesen.
2. Wähle eine der 21 Klassen in Morrowind.
3. Erstelle eine selbst definierte Klasse, indem du die Haupt- und untergeordneten Fertigkeiten auswählst und deiner selbst definierten Klasse einen Namen gibst.

Jede Klasse erhält eine Spezialisierung, fünf Hauptfertigkeiten, fünf untergeordnete Fertigkeiten und einen Bonus von +10 auf zwei Attribute.

### SPEZIALISIERUNG

Jede Klasse verfügt über eine Spezialisierung, entweder Kampftalente, magische Talente oder Diebeskünste. In diese Hauptrichtungen lässt sich jede Klasse einordnen. Du erhältst +5 auf jede Fertigkeit innerhalb deiner Spezialisierung. Außerdem sind diese Fertigkeiten leichter zu steigern.

Ein Charakter, der beispielsweise Experte im Kampf ist, kann schneller den Umgang mit der Axt erlernen, als dass er etwas über Akrobatik lernt.

### HAUPTFERTIGKEITEN

Jede Klasse verfügt über fünf Hauptfertigkeiten. Diese sind die für die Klasse unentbehrlichen Fertigkeiten. Die Hauptfertigkeiten beginnen bei 30 und sind leichter zu steigern als andere Fertigkeiten.

### NEBENFERTIGKEITEN

Jede Klasse hat außerdem fünf Nebenfertigkeiten. Dennoch sind diese Fertigkeiten ebenfalls wichtig für die Klasse. Sie beginnen bei 15.

### SONSTIGE FERTIGKEITEN

Alle Fertigkeiten, die nicht als Haupt- oder Nebenfertigkeiten gewählt werden, gelten als sonstige Fertigkeiten und beginnen bei 5. Sonstige Fertigkeiten steigen am langsamsten.

Eine auf Kampf spezialisierte Klasse mit Athletik Stufe 30 als Hauptfertigkeit zum Beispiel kann Athletik um 50% schneller erhöhen als eine auf Magie spezialisierte Klasse mit Athletik als sonstige Fertigkeit auf Stufe 30.

## AUF KAMPF SPEZIALISIERTE KLASSEN



### KRIEGER

Krieger sind die gut ausgebildeten Waffenmeister, Soldaten, Söldner und Abenteurer des Kaiserreichs, die im Umgang mit verschiedenen Waffen und Rüstungsarten geschult, durch lange Märsche ertüchtigt und durch zahllose Schlachten, Nahkämpfe und Hinterhalte gestählt sind.



### BARBAREN

Barbaren sind die stolze, wilde Kriegerelite der Nomaden des Flachlands, der Bergstämme und der Seefahrervölker. Sie tendieren zu brutalen und direkten Wesenszügen ohne zivilisierten Anstand, jedoch sonnen sie sich in heroischen Taten und zeichnen sich als ungestüme, erbarmungslose Einzelkämpfer aus.



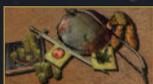
### KREUZRITTER

Jeder zauberkundige Krieger mit schwerer Rüstung, der sich einer guten Sache verschrieben hat, darf sich Kreuzritter nennen. Kreuzritter jagen Monster und Schurken und versuchen so, die Welt vom Bösen zu befreien.



### RITTER

Die aus adliger Herkunft stammenden oder in der Schlacht oder im Turnier ausgezeichneten Ritter, sind zivilisierte Krieger, in Schrift und Anstand unterrichtet und dem Kodex der Ritterlichkeit unterworfen. Neben der Kunst des Krieges studieren Ritter die Kunde des Heilens und der Verzauberung.



### KUNDSCHAFTER

Kundschafter verlassen sich auf ihre Verstopfenheit, um Wege und Gegner zu erkunden, und setzen Fernwaffen und Nahkampftaktiken, wenn sie zum Kämpfen gezwungen sind. Im Gegensatz zu den Barbaren neigen Kundschafter im Gefecht eher zu sehr vorsichtigem und methodischem Vorgehen als zu Impulsivität.



### BOGENSCHÜTZEN

Bogenschützen sind auf Fernangriffe und schnelle Bewegung spezialisierte Kämpfer. Durch den Einsatz von Fernwaffen und flinke Manöver halten sie ihre Gegner auf Distanz, während sie im Nahkampf, wenn der Gegner schon verwundet und geschwächt ist, auf Schwert und Schild zurückgreifen.



### SCHURKEN

Schurken sind Abenteurer und Opportunisten mit der Gabe, schnell in Schwierigkeiten zu geraten und sich ebenso schnell wieder aus ihnen herauszuwinden. Indem sie sich manchmal auf Charme und Flucht und manchmal auf Klinge und Geschäftssinn verlassen, blühen sie in schweren Zeiten geradezu auf, wobei ihnen Glück und List oft das Überleben sichern.

## AUF MAGIE SPEZIALISIERTE KLASSEN



### MAGIER

Die meisten Magier behaupten, die Magie wegen ihrer intellektuellen Aspekte zu studieren, jedoch profitieren sie in Wahrheit oft von ihrer praktischen Anwendung. Auch wenn sie sich in Temperament und Motivation zum Teil gravierend voneinander unterscheiden, haben Magier eines gemeinsam: die begeisterte Hingabe für Zauberei.



### HEXENMEISTER

Obwohl sie schon durch Begabung zauberkundige sind, stützen sich Hexenmeister größtenteils auf Beschwörungen und Verzauberungen. Kennzeichnend ist ihre Gier nach magischen Schriftrollen, Ringen, Rüstungen und Waffen. Das Befehligen untoter und daedrischer Diener ist eine Wohltat für ihr übersteigertes Selbstbewusstsein.



### HEILER

Heiler sind zauberkundige, die einen feierlichen Eid darauf schwören, Verwundete und Kranke zu heilen. Wenn sie bedroht werden, verteidigen sie sich mit Verstand und wehren Angriffe ab. Nur unter extremen Umständen greifen sie auf tödliche Gewalt zurück.



### KAMPFMAGIER

Kampfmagier sind Zauberer und Krieger in einer Person, die sowohl der tödlichen Zauberei als auch des schwer bewaffneten Kampfes mächtig sind. Sie opfern Beweglichkeit und Vielseitigkeit für die Fähigkeit, zusätzlich Nah- und Fernangriffe durch Elementarschaden und beschworene Kreaturen auszuführen.



### HEXENJÄGER

Hexenjäger widmen sich der Ausrottung und Vernichtung der pervertierten Praktiken von dunklen Kulte und ketzerischer Hexerei. Sie üben sich in der Kunst des Kampfes, der Magie und der Unsichtbarkeit, um Vampire, Hexen, Hexer und Totenbeschwörer zu bekämpfen.



### MAGIERKRIEGER

Magierkrieger sind zauberkundige Experten, die für die Unterstützung der kaiserlichen Truppen im Kampf ausgebildet sind. Altgediente Magierkrieger sind geschätzte Söldner und bringen beste Voraussetzungen für eine Karriere als Abenteurer mit.



### SCHATTENKLINGEN

Schattenklingen sind zauberkundige, die ihre Magie zur Verbesserung ihrer Mobilität, Tarnung und des unerkannten Nahkampfs nutzen. Man sagt ihnen Unredlichkeit nach, da viele Schattenklingen Diebe, Vollstrecker, Assassinen oder Agenten sind.

## AUF DIEBESKÜNSTE SPEZIALISIERTE KLASSEN



### DIEBE

Diebe sind klassische Langfinger oder Taschendiebe. Im Gegensatz zu Räubern, die ihre Opfer töten und ausplündern, wählen Diebe typischerweise eher Verstoßenheit und List als Gewalt und setzen oft die romantische Seite ihres Charms und ihrer Gerissenheit für ihre habgierigen Aktivitäten ein.



### AGENTEN

Agenten sind Meister der Täuschung, aber auch in Selbstverteidigung und dem Gebrauch tödlicher Gewalt geübt. Selbstständig und unabhängig handelnd verschreiben sich Agenten persönlichen Zielen und auch verschiedenen Auftraggebern oder Angelegenheiten.



### ASSASSINEN

Assassinen sind Berufsmörder, die sich ihre Verstoßenheit und Beweglichkeit zunutze machen, um sich unerkannt ihren Opfern zu nähern. Die Ausführung erfolgt mit Fernwaffen oder bei entsprechender Nähe mit Kurzwaffen. Assassinen können sowohl ruchlose Mörder als auch prinzipientreue Agenten mit noblen Absichten sein.



### AKROBATEN

Der Begriff „Akrobat“ ist eine wohlwollende Umschreibung für äußerst bewegliche Einbrecher und Fassadenkletterer. Diese Diebe versuchen stets unerkannt zu bleiben und entziehen sich ihrer Ergreifung durch Beweglichkeit und List.



### MÖNCHE

Mönche sind Studenten der antiken Künste des waffenlosen Kampfs und der Selbstverteidigung ohne Rüstung. Mönche bleiben durch ihre Verstoßenheit, Beweglichkeit und Geschicklichkeit unerkannt und sind geübt im Umgang mit einer Vielzahl von Nah- und Fernkampfwaffen.



### PILGER

Pilger sind Reisende auf der Suche nach der Wahrheit und der Erleuchtung. Sie schützen sich mit Waffen, Rüstung und Magie für das Leben auf der Straße und in der Wildnis, und durch ihre umfangreichen Kenntnisse über die Welt sind sie gut in Handel und Überredungskunst.



### BARDEN

Barden sind Geschichtskundige und Märchenerzähler. Sie sehnen sich nach Abenteuer, bei denen sie Weisheit und Erkenntnis erlangen können. Dabei verlassen sie sich auf Schwert, Schild, Zauberei und Verzauberung, um für die Gefahren gewappnet zu sein, die ihre lehrreichen Erkundungen bergen.

## STERNZEICHEN

Man sagt in Tamriel, dass Personen, die unter einer bestimmten Sternkonstellation geboren wurden, „unter glücklichen Aspekten leben“. Diese Personen sind als Ergebnis eines magischen Zusammenspiels der himmlischen Einflüsse mit Fähigkeiten gesegnet – oder durch Schwächen verflucht.



### DER LEHRLING

Wer im Zeichen des Lehrlings geboren wird, hat eine besondere Neigung zu Magie aller Art, ist ihr gegenüber jedoch auch anfälliger.



### DER ATRONACH

Wer in diesem Zeichen geboren wird, kann von Natur aus auf große magische Energien zurückgreifen, kann jedoch keine eigene Magie erschaffen.



### DIE FÜRSTIN

Wer im Zeichen der Fürstin geboren wird, verfügt über gesteigerte Konstitution und mehr Charisma.



### DER FÜRST

Diejenigen, die im Zeichen des Fürsten geboren sind, können Lebensenergie wiederherstellen, sind jedoch anfällig für Feuer.



### DIE LIEBENDE

Die im Zeichen der Liebe Geborenen besitzen eine gesteigerte Geschicklichkeit und können andere mit einem Kuss lähmen.



### DER MAGIER

Wer im Zeichen des Magiers geboren ist, verfügt über gesteigerte Magie.



### DAS RITUAL

Die im Zeichen des Rituals Geborenen können sich selbst heilen und Untote vertreiben.



### DIE SCHLANGE

Im Zeichen der Schlange Geborene können andere vergiften, wobei sie eigene Lebensenergie einbüßen.



### DER SCHATTEN

Wer im Zeichen des Schattens geboren ist, kann sich selbst unsichtbar machen.



### DAS SCHLACHTROSS

Im Zeichen des Schlachtrosses Geborene können sich schneller bewegen.



### DIE DIEBIN

Diejenigen, die im Zeichen der Diebin geboren sind, können Angriffen aller Art besser ausweichen.



### DER TURM

Wer im Zeichen des Turms geboren ist, kann Türen auf magische Weise öffnen und Dinge schon aus einiger Entfernung erkennen.



### DER KRIEGER

Im Zeichen des Kriegers Geborene bewirken mit größerer Wahrscheinlichkeit Treffer im Kampf.

## ERHÖHEN IHRER FERTIGKEITEN UND AUFSTEIGEN IN DEN STUFEN

Um eine Fertigkeit zu erhöhen, musst du sie lediglich einige Male erfolgreich einsetzen. Je niedriger deine Fertigkeit ist, desto schwieriger ist ihre Anwendung, aber bis zu ihrer Erhöhung sind weniger Anwendungen notwendig. Eine hohe Fertigkeit zu verbessern dauert wesentlich länger. Spezialisierte Fertigkeiten sowie Haupt- und untergeordnete Fertigkeiten steigen ebenfalls schneller als sonstige Fertigkeiten.

Es gibt drei Möglichkeiten, eine Fertigkeit zu verbessern:

1. Benutze sie immer und immer wieder.
2. Lasse dich gegen Entgelt von einem anderen Charakter ausbilden.
3. Lerne aus speziellen Büchern mehr über die Fertigkeit.



Du kannst deinen Fortschritt bis zur nächsten Anhebung deiner Fertigungsstufe beobachten, indem du im Statistikenmenü die Fertigkeit mit deinem Mauszeiger markierst.

Das Erhöhen deiner Stufe hängt von der Verbesserung der Haupt- und Nebenfertigkeiten ab, die zu deiner Klasse gehören. Um deine Stufe zu erhöhen, musst du deine

Haupt- und Nebenfertigkeiten insgesamt um eine Summe von 10 Punkten verbessern.

Du kannst deinen Fortschritt bis zur nächsten Anhebung deiner Stufe beobachten, indem du im Statistikenmenü die Stufe mit dem Mauszeiger markierst.



Sobald du deine Fertigkeiten ausreichend verbessert hast, musst du rasten, indem du die Taste T drückst. So kannst du über das Erlernte meditieren, um eine Stufe aufzusteigen (siehe Seite 45).



Du kannst drei Punkte zu deinen Attributen hinzuaddieren. Manche Attribute verfügen über einen Bonus, der davon bestimmt wird, welche Fertigkeiten du seit dem letzten Aufsteigen in eine andere Stufe verbessert hast. Wenn du also mehrere Fertigkeiten mit Charisma als dominierendem Attribut verbessert hast, wirst du einen entsprechenden Bonusfaktor für Charisma sehen. Jeder Punkt, den du einem Attribut mit Bonus zuteilst, wird mit dem Bonusfaktor multipliziert. Auch sonstige Fertigkeiten, die du eingesetzt hast, zählen für den Attributbonus. Du kannst jedem Attribut nur einen Punkt zuteilen.

Wenn du eine Stufe aufsteigst, steigt außerdem deine Lebensenergie um ein Zehntel deiner Konstitution.

## WAFFEN

Es gibt unzählige verschiedene Waffen, für deren Herstellung die unterschiedlichsten Materialien verwendet werden. Manche Waffen sind mit speziellen Zaubern belegt, die ihre Wirkung verstärken sollen. Jede Waffe besitzt einen minimalen und einen maximalen Schadenswert für die verschiedenen Angriffsarten: Schlag, Hieb und Stoß (siehe Seite 29).

	Name und Beschreibung	Bester Angriff/ Grundschiaden
	<b>DOLCH, TANTO</b> - Vielseitige Waffen mit kurzer Klinge. leicht zu führen, aber nicht sehr widerstandsfähig.	Stoß 5-5
	<b>KURZSCHWERT, WAKIZASH</b> - Waffen mit kurzer Klinge und einem guten Verhältnis zwischen Schnelligkeit und Schaden.	Stoß 7-12
	<b>BREITSCHWERT</b> - In Massen gefertigtes Schwert mit zweischneidiger Klinge, das vor allem von der Legion verwendet wird.	Hieb 4-14
	<b>LANGSCHWERT, KATANA</b> - Schwerer mit langer Klinge, von Rittern häufig zusammen mit einem Schild eingesetzt.	Hieb 1-20
	<b>SÄBEL</b> - Einschneidige Variante des Breitschwerds, die viel von Banditen benutzt wird.	Schlag 5-20
	<b>CLAYMORE, DAI-KATANA</b> - Massive Beidhänder mit langen Klingen. Diese Schwerter können nur von den stärksten Kriegeren geführt werden.	Schlag 1-27
	<b>KEULE</b> - Eine primitive stumpfe Waffe, die oft zusammen mit einem Schild eingesetzt wird.	Schlag 4-5
	<b>STAB</b> - Diese beidhändige stumpfe Waffe sieht man vor allem bei einfachen Reisenden.	Hieb 3-7
	<b>STREITKOLBEN</b> - Die bevorzugte stumpfe Waffe der Kreuzritter, die häufig zusammen mit einem Schild benutzt wird.	Schlag 3-14
	<b>KRIEGSHAMMER</b> - Eine beidhändige stumpfe Waffe, deren Gewicht einen Gegner leicht von den Füßen reißen kann.	Schlag 1-32
	<b>STREITAXT</b> Die bevorzugte Waffe der Barbaren verursacht großen Schaden.	Schlag 1-20
	<b>KRIEGSAXT</b> Eine schwere, beidhändige Axt, die gewaltigen Schaden verursacht.	Schlag 1-36
	<b>SPEER, HELLEBARDE</b> - Beidhändig geführte Stangenwaffen mit großer Reichweite, die mäßigen Schaden verursachen.	Stoß 6-17
	<b>BOGEN</b> - Diese Fernkampfaffen gibt es in einer Kurz- und einer Langvariante. Sie verschießen Pfeile.	Fernkampf 1-25
	<b>ARMBRUST</b> - Eine Fernkampfwaffe, die Bolzen verschießt, die auch schwere Rüstungen durchschlagen können.	Fernkampf 20-20
	<b>WURFPFEILE, WURFSTERNE, MESSER</b> Diese Wurfaffen verursachen beim Gegner nur geringen Schaden.	Fernkampf 1-4

## RÜSTUNG

Jedes Rüstungsteil verbessert den Schutz des Charakters, sprich seinen „Rüstungswert“. Je höher der Rüstungswert, desto besser ist dein Charakter geschützt. Wenn du ein Rüstungsteil siehst, so wird entsprechend deinen Fertigkeiten der Rüstungswert dieses Teils angezeigt. Das bedeutet: Wenn du einen hohen Fertigkeitenswert für leichte Rüstungen hast, aber einen niedrigen für schwere Rüstungen hast, dann sind die Rüstungswerte für leichte Rüstungen höher als für schwere. Solltest du allerdings große Fähigkeiten im Kampf ohne Rüstung besitzen, so bist du meist ganz ohne Rüstung am besten geschützt. Rüstungen absorbieren durch erfolgreiche Angriffe des Gegners verursachten Schaden. Wenn du getroffen wirst, wird der Schaden mit deinem Rüstungswert verrechnet und ein Teil des potenziellen Schadens absorbiert. Bei diesem Vorgang wird die Rüstung beschädigt, wodurch sich ihr Zustand verschlechtert. Dadurch wiederum verringert sich der Schutz, den die Rüstung bietet. Der Rüstungswert ist der gewichtete Durchschnitt aller Rüstungsteile, die du angelegt hast. Dabei tragen bestimmte Rüstungsteile mehr zu diesem Wert bei als andere.



Prozentanteil  
am gesamten  
Rüstungswert

Rüstungsteil

	<b>BRUSTPANZER</b> Brust	40
	<b>HELM</b> Helm	10
	<b>SCHULTERPLATTE</b> Linker oder rechter oberer Arm	10
	<b>HANDSCHUH/ARMSCHIENEN</b> Linke und rechte Hand bzw. Handgelenk	10
	<b>BEINSCHIENEN</b> Oberschenkel	10
	<b>STIEFEL</b> Unterschenkel	10
	<b>SCHILD</b> - Linke und Vorderseite des Körpers. Ermöglicht dem Träger, Angriffe abzublocken.	10

## EINSATZ DER WAFFEN

Um anzugreifen, drücke die linke Maustaste und lasse sie wieder los. Je länger du sie gedrückt hältst, desto mehr Schaden verursachst du und umso mehr sinkt deine Ausdauer.

Jede Waffe verfügt über eine Einstufung in drei Angriffskategorien: Schlag, Hieb, Stoß. Du führst diese Angriffe aus, indem du eine entsprechende Bewegung machst, während du deine Waffe zurückziehst.

Schlag: Auf der Stelle stehen bleiben oder diagonal bewegen  
Hieb: Von einer Seite zur anderen bewegen  
Stoß: Vor oder zurück bewegen

Du kannst auch in deinen Voreinstellungen die Option „Immer bester Angriff“ aktivieren (siehe 47). Dadurch wird unabhängig von deiner Bewegung immer die beste Angriffswaffe gewählt. Standardmäßig steht diese Option auf AUS.



## REPARIEREN VON WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffen und Rüstungen nehmen bei ihrer Benutzung Schaden. Je stärker eine Waffe beschädigt ist, desto weniger Schaden kann sie anrichten. Sobald ihr Zustand auf null sinkt, wird die Waffe oder Rüstung unbrauchbar. Du kannst deine Rüstungen und Waffen reparieren, indem du Hämmer oder Zangen benutzt. Der Erfolg der Reparatur hängt von deiner Fertigkeit Schmied und der Qualität des verwendeten Werkzeugs ab.

Oder suche nach Leuten, die dir die Reparatur dieser Gegenstände als Dienst anbieten. Das ist natürlich mit Kosten verbunden, wobei du jedoch davon ausgehen kannst, dass der Gegenstand immer wieder in den Bestzustand zurückversetzt wird.

## EINEN NIEDERSCHLAG ERLEIDEN

Während eines Kampfes kann es vorkommen, dass du als Ergebnis eines kräftigen Treffers deines Gegners niedergeschlagen wirst. Ein solcher Niederschlag hat nur relativ kurze Auswirkungen und kann jederzeit passieren, unabhängig von deiner Lebensenergie oder deiner Ausdauer. Solange du niedergeschlagen bist, kannst du nicht blocken oder angreifen. Das Treffen eines Gegners, der niedergeschlagen ist, fügt ihm mehr Schaden zu und er ist auch leichter zu treffen. Ein hoher Wert in Geschicklichkeit hilft dir, nicht so schnell einen Niederschlag zu erleiden.

## KAMPFUNFÄHIGKEIT

Wenn deine Ausdauer auf null sinkt, wirst du ohnmächtig. Dies passiert in der Regel dann, wenn du einen Schlag einstecken musst. Wie lange du bewusstlos bist, hängt von mehreren Faktoren ab. Während dieser Zeit kannst du keine Angriffe blocken. Solange du bewusstlos bist, reduzieren Nahkampfangriffe deine Lebensenergie und nicht deine Ausdauer.

## MAGIE

Der Erfolg deines Einsatzes von Magie basiert auf deinen Fertigkeiten in den sechs Schulen der Magie. Eine Steigerung deines Könnens hängt von der Häufigkeit der Anwendung und der Ausbildung ab, wodurch deine Fertigkeit verbessert wird. Du kannst neue Zauber erlernen, indem du sie Charakteren abkaufst oder bestimmte Aufgaben löst.

### SCHULE DER BESCHWÖRUNG

Durch Beschwörungen können magische Gegenstände und Wesen aus der anderen Welt herbeigerufen werden, um dir zu Diensten zu stehen. Zu den Zaubereffekten der Schule der Beschwörung gehören die mentale Beherrschung normaler und magischer Wesen, die Beschwörung anderweltlicher Waffen und Rüstungen sowie die Beschwörung daedrischer oder untoter Diener und Mächte, die dem Beschwörer dienen oder ihn beschützen sollen.

#### UNTOTE VERTREIBEN

Steigert zeitweilig die Fluchtbereitschaft einer untoten Kreatur. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Steigerung des Fluchtwerts.

#### KREATUR BESCHWÖREN

Beschwört eine anderweltliche Kreatur. Sie erscheint sechs Fuß vor dem Zaubernden und attackiert solange jede Einheit, die den Zaubernden angreift, bis der Effekt endet oder die beschworene Kreatur getötet wird. Wenn du in einer Stadt eine Kreatur beschwörst, werden die Stadtwachen dich und die Kreatur sofort angreifen.

#### BEHERRSCHUNG

Zwingt eine Kreatur oder einen Humanoiden, für den Zaubernden zu kämpfen. Die Wirkungsstärke bestimmt die Stufe der betroffenen Kreatur oder des Humanoiden.

#### BESCHWORENER GEGENSTAND

Beschwört einen geringeren Daedra herbei, der in Form eines magischen und wunderbar leichten daedrischen Gegenstands gebunden ist. Der Gegenstand wird automatisch verwendet und der andere derzeit verwendete Gegenstand wird in das Inventar verschoben.

### SCHULE DER ILLUSION

Illusion ändert die Wahrnehmung und die Gedanken lebender Subjekte.

#### UNSICHTBARKEIT

Macht das Ziel für andere unsichtbar. Der Effekt wird aufgehoben, sobald das Ziel angreift, spricht oder Objekte aktiviert (z. B. Türen).

#### CHAMÄLEON

Bewirkt, dass das Ziel visuell an seine Umgebung angepasst wird, sodass niemand es sehen kann. Der Effekt bleibt auch erhalten, wenn das Ziel angreift oder Objekte aktiviert. Während die Unsichtbarkeit stets 100-prozentig ist, kann der Chamäleon-Effekt von 1% bis 100% reichen. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Grad der Anpassung an die Umgebung.

#### LICHT

Wenn der Zauber auf sein Ziel trifft, erleuchtet er die Umgebung für die Wirkungsstärke des Effekts. Das Lichtgeschoss verursacht keinen Schaden.



#### ZUFLUCHT

Bewirkt, dass das Ziel schwerer zu treffen ist. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Wert, der zur Wahrscheinlichkeit des Zauberns hinzugefügt wird, mit der er sich erfolgreich gegen einen Angriff verteidigt.



#### INFRAVISION

Verleiht dem Ziel zeitweilig die Gabe, im Dunkeln sehen zu können. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Grad, um den die Umgebungshelligkeit angehoben wird.



#### BEZAUBERN

Verbessert zeitweilig die Gesprächigkeit eines Charakters gegenüber dem Zaubernden. Nach Ablauf des Effekts kehrt die Gesprächigkeit des Ziels auf ihren Ausgangswert zurück.



#### LÄHMUNG

Lässt das Ziel erstarren, sodass es sich nicht bewegen kann. Der Effekt hat keine Wirkungsstärke, sondern lediglich eine Wirkungsstärke.



#### STILLE

Macht das Opfer zeitweilig stumm, sodass es keine Zauber wirken kann.



#### BLINDHEIT

Beeinträchtigt die Sehkraft des Opfers, wodurch dessen Chancen, einen Gegner mit Waffen oder im waffenlosen Nahkampf zu treffen, verringert werden.



#### LÄRM

Lässt das Opfer verwirrende Geräusche hören. Die Wirkungsstärke bestimmt die Verringerung der Chance des Opfers, erfolgreich Zauber wirken zu können, sowie die relative Lautstärke des Lärms.



#### HUMANOIDEN ODER KREATUR BESÄNFTIGEN

Verringert zeitweilig den Angriffswert (d. h. die Angriffsbereitschaft). Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Verringerung des Angriffswerts. Untote, Daedra und Artefakte sind davon nicht betroffen.



#### HUMANOIDEN ODER KREATUR ERZÜRNEN

Steigert zeitweilig den Angriffswert (d. h. die Angriffsbereitschaft). Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Steigerung des Angriffswerts. Untote, Daedra und Artefakte sind davon nicht betroffen.



#### HUMANOIDEN ODER KREATUR DEMORALISIEREN

Steigert zeitweilig die Fluchtbereitschaft vor einem Angreifer. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Steigerung des Fluchtwerts. Untote, Daedra und Artefakte sind davon nicht betroffen.



#### HUMANOIDEN ODER KREATUR ERMUTIGEN

Verringert zeitweilig die Fluchtbereitschaft vor einem Angreifer. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Verringerung des Fluchtwerts. Untote, Daedra und Artefakte sind davon nicht betroffen.

## SCHULE DER ZERSTÖRUNG

Zerstörung schädigt lebendige und unbelebte Dinge.



### SCHADEN

Lässt den Zauberkundigen magische Energie losschleudern, welche beim Ziel die Werte der Attribute, der Lebensenergie, der Magie, der Ausdauer oder der Fertigkeit verringert. Die Attribute können nur mit Wiederherstellungszaubern oder Heiltränken wiederhergestellt werden. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Einheiten, die in jeder Sekunde Wirkungsdauer verloren werden.



### FEUERSCHADEN

Dieser Zauber beschwört eine Manifestation von Elementarfeuer. Sobald diese Manifestation mit einem Objekt in Kontakt kommt, explodiert sie und verursacht in einem bestimmten Bereich Schaden.



### BLITZSCHADEN

Dieser Zauber beschwört Elementarblitze. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Schaden, den das erste Opfer nimmt, das sich auf dem Weg des Blitzes befindet.



### EISSCHADEN

Dieser Zauber beschwört eine Manifestation von Elementareis. Bei Kontakt mit einem Objekt verursacht diese Manifestation Eisschaden im Wirkungsbereich des Zaubers.



### ENTZIEHEN

Verringert beim Ziel zeitweise die Werte der Attribute, der Lebensenergie, der Magie, der Ausdauer oder der Fertigkeit. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Einheiten, die in jeder Sekunde Wirkungsdauer verloren werden.



### GIFT

Dieser Zauber erzeugt einen giftigen Säurenebel, der dem Opfer Lebensenergie entzieht. Das Opfer büßt während der Wirkungsdauer des Zaubers zunehmend Lebensenergie ein, es sei denn, die Wirkung des Gifts wird durch einen Zauber zur Giftneutralisierung aufgehoben.



### MAGIE BEEINTRÄCHTIGEN

Bewirkt, dass sich für die Wirkungsdauer des Effekts die Magie des Opfers nicht im Schlaf regeneriert.



### ANFÄLLIGKEIT

Verringert die Widerstandskraft des Opfers gegenüber Schaden durch Elementarfeuer, Elementareis, Elementarblitze, Magie (nicht durch Elemente bewirkt), normale Waffen (nicht verzaubert), gewöhnliche Krankheiten, die Pest, die Corpus-Krankheit und durch Gift.



### WAFFE ODER RÜSTUNG AUFLÖSEN

Beschädigt die angelegte Waffe oder Rüstung des Opfers. Kann durch Berührung oder auf Entfernung verwendet werden.

## SCHULE DER WIEDERHERSTELLUNG

Wiederherstellung kann die Attribute und Fähigkeiten des Körpers heilen, wiederherstellen und verstärken, Krankheiten heilen und den Körper vor anderen bösen Einflüssen schützen. Wiederherstellungszauber können zudem Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Geschicklichkeit und andere körperliche Attribute erhöhen oder absorbieren.



### HEILEN

Heilt eine spezielle Krankheit oder Zustände einschließlich gewöhnlicher Krankheiten, die Pest, die Corpus-Krankheit, Gift (stellt verlorene Lebensenergie nicht wieder her, sondern entfernt nur das Gift) und Lähmung.



### WIEDERHERSTELLEN

Wenn ein Attribut oder die Lebensenergie, Magie oder Ausdauer des Charakters durch einen magischen Angriff verringert wurde, kann durch diesen Zauber der Ausgangswert wiederhergestellt werden. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt den Wert, der mit jeder Sekunde der Wirkungsdauer wiederhergestellt wird.



### ATTRIBUT FESTIGEN

Steigert vorübergehend den Wert eines der Attribute, der Lebensenergie, der Magie, der Ausdauer oder der Fertigkeit des Charakters. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Steigerung des Attributwerts.



### MAXIMALEN MAGIEWERT FESTIGEN

Ändert den Faktor zur Berechnung des maximalen Magiewerts eines Charakters. Die Wirkungsstärke wird mit der Intelligenz des Charakters multipliziert, um den Magiewert zu berechnen. Durch eine Wirkungsstärke von 2,0 erhältst du einen Magiewert, der dem doppelten Intelligenzwert des Charakters entspricht.



### ANGRIFF FESTIGEN

Steigert die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Angriffs, den der Charakter mit einer Waffe oder mit bloßen Händen durchführt.



### RESISTENZ

Steigert die Widerstandskraft des Charakters gegenüber Schaden durch Elementarfeuer, Elementareis, Elementarblitze, auf Magie basierende Angriffe, normale Waffen, gewöhnliche Krankheiten, die Pest, die Corpus-Krankheit, durch Gift oder Lähmung. Die Wirkungsstärke bestimmt die prozentuale Verringerung des Schadens, der durch die Effekte verursacht wird.



### FLUCH AUFHEBEN

Befreit das Ziel des Zaubers von den Auswirkungen eines Fluches.

## SCHULE DER MYSTIK

Mystik umfasst die Manipulation magischer Kräfte und Grenzen, um die Strukturen und Einschränkungen der physischen Welt umgehen zu können.



### MAGIE BANNEN

Hebt magische Effekte auf, die auf das Ziel des Zaubers wirken. Fähigkeiten, Krankheiten, Flüche oder ständige Effekte durch magische Gegenstände sind davon nicht betroffen. Die Wirkungsstärke bestimmt die Wahrscheinlichkeit der Aufhebung eines Effekts.



### SEELLENFALLE

Hält die Seele eines besiegtten Gegners im kleinsten leeren Seelenstein im Inventar des Zaubernden gefangen, wenn die Kreatur während der Wirkungsdauer dieses Zaubers getötet wird.



### TELEKINESE

Ermöglicht dem Charakter, aus der Entfernung Gegenstände aufzuheben oder Behälter zu öffnen. Die Wirkungsstärke bestimmt die Entfernung in Fuß, über die der Zaubernde agieren kann.



### MARKIEREN

Dieser Zauber markiert einen Zielpunkt für den Rückkehr-Zauber.



### RÜCKKEHR

Der Charakter wird unmittelbar an den Punkt teleportiert, der zuvor mit einem Markieren-Zauber festgelegt wurde.



### GÖTTLICHER ANGRIFF UND ALMSIVI INTERVENTION

Das Ziel dieses Zaubers wird sofort an den Altar des nächstgelegenen Schreins teleportiert. Beim Zauber Göttlicher Eingriff ist dies ein Schrein des Kaiserlichen Kults, bei der Almsivi Intervention ein Schrein des Tribunals-Tempels.



### ENTDECKEN

Ermöglicht dir, Kreaturen, verzauberte Gegenstände oder Schlüssel zu entdecken. Sie erscheinen auf der Karte als entsprechende Symbole. Die Wirkungsstärke bestimmt den Radius in Fuß, in dem der Zaubernde das Ziel entdecken kann.



### ZAUBER ABSORBIEREN

Ermöglicht dem Zaubernden, die Wirkung eines Angriffszaubers zu absorbieren und die Energie seiner eigenen hinzuzufügen. Die Wirkungsstärke bestimmt die prozentuale Wahrscheinlichkeit, mit der ein angreifender Zauber absorbiert wird. Schlägt der Zauber fehl, kann der Angriffszauber seine Wirkung frei entfalten. Es ist nicht möglich, die Magie über die normalen Werte hinaus zu erhöhen.



### REFLEXION

Ermöglicht dem Zaubernden, den Effekt eines Zaubers auf den Angreifer zurückzuschleudern. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die prozentuale Wahrscheinlichkeit, mit der der Zauber reflektiert wird. Scheitert die Reflexion, können die Angriffszauber ihre Wirkung frei entfalten.



### ABSORBIEREN

Überträgt zeitweilig einen Teil des Wertes der Attribute, der Lebensenergie, der Magie, der Ausdauer oder der Fertigkeit vom Opfer auf den Zaubernden. Die Werte eines Zauberkundigen können während der Wirkungsdauer ihre Maximalwerte übersteigen. Nach Ablauf des Effekts verliert der Zaubernde die zusätzlichen Punkte, während das Opfer sie wieder hinzugewinnt. Die Änderungen der Lebensenergie, Magie und Ausdauer sind permanent.

## SCHULE DER VERÄNDERUNG

Die Anhänger der Schule der Veränderung manipulieren die physische Welt und deren natürliche Eigenschaften.



### WASSERATMUNG

Ermöglicht es dem Charakter, für die Wirkungsdauer des Zaubers unter Wasser zu atmen.



### FLOSSEN

Ermöglicht es dem Charakter, zeitweilig schneller zu schwimmen.



### FESTES WASSER

Ermöglicht es dem Charakter, für die Wirkungsdauer des Zaubers auf Wasser zu gehen.



### SCHILD

Umgibt den gesamten Körper des Charakters mit einem Schild aus Magie, Feuer, Blitzen oder Eis. Die Wirkungsstärke dieses Zaubers wird der Rüstungswert des Charakters hinzugefügt. Durch Feuer-, Blitz- oder Eisangriffe verursachter Schaden wird stark reduziert.



### LAST

Erhöht zeitweilig das vom Opfer getragene Gewicht. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt das zusätzliche Gewicht.



### FEDER

Reduziert zeitweilig die Belastung des Ziels des Zaubers. Die Wirkungsstärke des Effekts entspricht den Gewichtseinheiten, die von der tatsächlichen Belastung abgezogen werden.



### SPRINGEN

Ermöglicht es dem Charakter, höher und weiter zu springen. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die proportionale Erhöhung der Höhe und Weite eines Sprunges.



### LANGSAMER FALL

Verlangsamt die Fallgeschwindigkeit eines Charakters im freien Fall, wodurch der Schaden beim Aufprall reduziert wird.



### LEVITATION

Ermöglicht es dem Charakter, zeitweilig zu schweben. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich der Charakter in der Luft fortbewegen kann.



### SCHLOSS

Dieser Zauber verschließt dauerhaft einen Behälter oder eine Tür, bis das Objekt mit einem Schlüssel, einem Dietrich oder einem Zauber geöffnet wird. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die Schlossstärke, die dem Behälter bzw. der Tür zugewiesen wird.



### ÖFFNEN

Öffnet einen verschlossenen Behälter oder eine verschlossene Tür. Die Wirkungsstärke des Effekts bestimmt die höchste Schlossstärke, die geöffnet werden kann.

## FÄHIGKEITEN

Viele Rassen in Tamriel verfügen über ihnen innewohnende Fähigkeiten. Sie erscheinen magisch, müssen jedoch nicht durch Zauber hervorgebracht werden und sind immer aktiv. Fähigkeiten umfassen gewöhnlich solche Dinge wie Anfälligkeiten und Resistenzen.

## SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN

Viele Rassen und Sternzeichen verfügen auch über besondere Kräfte, die nur einmal am Tag genutzt werden können. Diese Eigenschaften können immer erfolgreich angewendet werden. Dadurch sind sie die mächtigste Form der Magie. Sie sind keiner Magieschule zugewiesen, und daher verbessert ihre Anwendung auch nicht die magischen Fertigkeiten.

## KRANKHEITEN

Auch wenn sie keine Magie sind, so können die Auswirkungen von Krankheiten dieser doch sehr ähnlich sein. Es gibt drei Arten von Krankheiten: gewöhnliche Krankheiten, Pest und Corpus-Krankheit. Gewöhnliche Krankheiten haben keine schwerwiegenden Folgen, denn sie können recht einfach in Schreinen oder Tempeln geheilt werden. Sie sollten auf jeden Fall geheilt werden, da die Leute ansonsten Bedenken haben, mit dir zu reden. Die Pest ist gefährlicher, Heiltränke und Heilungen sind schwieriger zu finden. Die Corpus-Krankheit kann nicht geheilt werden. Manche Leute behaupten, dass auch der Vampirismus eine Krankheit ist, aber es scheint keine bekannte Heilung dafür zu existieren.

## ZAUBER

Der erfolgreiche Gebrauch von Zaubern erhöht deine Fertigkeit in der jeweiligen Schule der Magie. Man kann neue Zauber von verschiedenen Leuten kaufen, die diese anbieten.

NAME DES ZAUBERS	MAGIESCHULE	MAGISCHE EFFEKTE	WIRKUNG	BEREICH	REICHWEITE
Zauber Feuer Wasser Feuerkugel	Feuerkugel	Schule: Zerstörung	Feuerschaden 15 - 30 Dktr. auf Berührung.	Einmal	10/1000
Zauber Feuer Wasser Feuerkugel	Feuerkugel	Schule: Zerstörung	Feuerschaden 15 - 30 Dktr. auf Berührung.	Einmal	10/1000
Zauber Feuer Wasser Feuerkugel	Feuerkugel	Schule: Zerstörung	Feuerschaden 15 - 30 Dktr. auf Berührung.	Einmal	10/1000

**NAME DES ZAUBERS** – Name des ausgewählten Zaubers.

**MAGIESCHULE** – Name der Schule der Magie, unter die der Gebrauch dieses Zaubers fällt. Der erfolgreiche Gebrauch des Zaubers hilft, diese Fertigkeit zu verbessern.

**MAGISCHE EFFEKTE** – Alle Effekte, die durch diesen Zauber bewirkt werden. Wenn ein Zauber mehrere Effekte hervorruft, bestimmt der am schwierigsten zu bewirkende Effekt, unter welche Schule der Magie der Zauber fällt.

**WIRKUNG** – Gibt an, wie mächtig der Zauber ist. Sie bestimmt, wie viel Schaden ein Zauber verursacht oder wie stark die Attribute des Opfers erhöht oder verringert werden. Dieses Maß wird oft durch einen Wertebereich angegeben (z. B. 1 bis 10 Punkte). Die Wirkungsstärke beim Zaubern wird zwischen diesen beiden Werten zufällig bestimmt.

**DAUER** – Gibt an, wie lange der Effekt des Zaubers anhält.

**REICHWEITE** – Zauber können auf eine von drei Arten wirksam werden:  
Berührung - Der Effekt des Zaubers wird bei Berührung des Ziels wirksam.  
Ziel - Der Effekt eines Fernzaubers kann aus der Entfernung wirksam werden.  
Sich selbst - Der Effekt des Zaubers wirkt sich automatisch auf den Zauberkundigen aus.

**BEREICH** – Der Radius in Fuß, in dem ein Fern- oder Berührungsauber wirksam wird.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Im ganzen Land wirst du eine breite Vielfalt magischer Gegenstände finden, wie Ringe, Amulette, Gürtel, Schriftrollen, Waffen, Rüstung und andere. Das Benutzen einiger dieser Gegenstände, beispielsweise von Waffen, bewirkt nach der erfolgreichen Anwendung (z. B. dem Treffen eines Gegners), dass ein Zauber ausgesprochen wird. Andere ermöglichen dir, einen Zauber auszusprechen, während du den Gegenstand angelegt hast, z. B. der Ring der Heilung. Um den Zauber eines angelegten Gegenstandes deine Magie hinzuzufügen, wähle ihn aus dem Magiemenü in der Liste der Gegenstände aus.

NAME DES GEGENSTANDES	MAGISCHER TYP	MAGISCHE EFFEKTE	KOSTEN	GEWICHT	WERT	LADUNG
Magische Gegenstände Gravierter Ring der Heilung	Gravierter Ring der Heilung	Lebensenergie wiederherstellen 1 - 5 Dktr. auf sich selbst	5/20	0,1	30	20/20

**NAME DES GEGENSTANDES** – Der Name, den der Gegenstand trägt.

**GEWICHT** – So viel wiegt der Gegenstand.

**WERT** – Der durchschnittliche Erlös, wenn du den Gegenstand zum Verkauf anbietest.

**ZAUBERTYP** – Zeigt an, wann die Effekte des Zaubers wirksam werden.

Wirkung durch Benutzen: Muss wie ein Zauber ausgelöst werden.

Wirkung bei Treffer: Die Magie wird wirksam, sobald ein Ziel getroffen wird.

Dauerhafte Wirkung: Der Effekt ist immer wirksam, solange der Gegenstand angelegt ist.

**MAGISCHE EFFEKTE** – Die magischen Effekte, die der Gegenstand bewirkt.

**LADUNG** – Die momentane und maximale Aufladung des magischen Gegenstands.

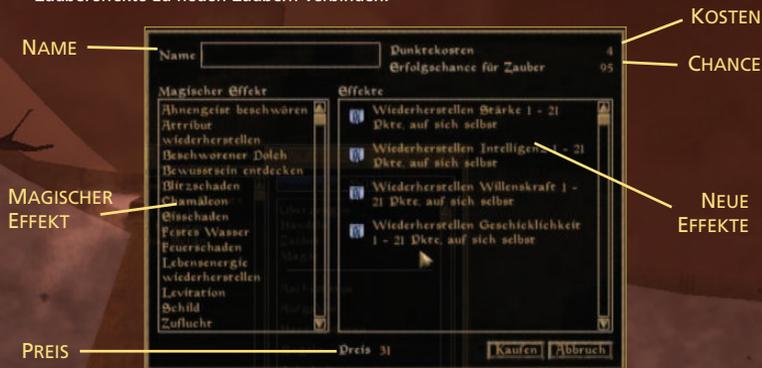
**KOSTEN** – Die Benutzung des Gegenstands kostet eine gewisse Menge seiner Aufladung. Diese Menge hängt von deiner Fertigkeit Verzauberung ab. Magische Gegenstände regenerieren ihre Aufladung nur langsam oder können mittels eines Seelensteins wieder aufgeladen werden.

## MAGISCHE SCHRIFTROLLEN

Magische Schriftrollen sind besondere Gegenstände, die nur einmalig benutzt werden können. Sie können nicht wieder aufgeladen werden und werden nach dem Gebrauch vernichtet. Es handelt sich also sozusagen um „Einmal-Schriftrollen“. Um eine Schriftrolle als aktive Magie vorzubereiten, wähle sie aus dem Magiemenü. Magische Schriftrollen können wie normale Zauber angewendet werden, jedoch nur einmal. Du kannst dir den Zauber einer Schriftrolle ansehen, indem du sie mit dem Mauszeiger im Inventar oder dem Magiemenü markierst.

## ZAUBERERSCHAFFUNG

Für einen gewissen Preis können Zauberkundige, auf die du triffst, die von dir erlernten Zaubereffekte zu neuen Zaubern verbinden.



**NAME** – Name des neuen Zaubers.

**MAGISCHER EFFEKT** – Eine Liste der Zaubereffekte, die du erlernt hast und die kombiniert werden können.

**NEUE EFFEKTE** – Die aus der Kombination hervorgegangenen Effekte mit Angabe der Wirkung, Dauer, Reichweite und des Bereichs.

**KOSTEN** – Die Menge an Magie, die für den Gebrauch des Zaubers erforderlich ist.

**CHANCE** – Die prozentuale Wahrscheinlichkeit, dass dein Zauber erfolgreich angewendet wird. Je höher dein Fertigkeitwert in der jeweiligen Magieschule ist, desto höher ist die Erfolgswahrscheinlichkeit.

**PREIS** – So viel musst du für den neuen Zauber bezahlen.

Wenn du dich in einem Dialog befindest, wähle die Option **MAGIE**. Wähle mit der linken **Maustaste** die Zauberei, die du kombinieren möchtest. Wenn du nun auf einen magischen Effekt **klickst**, der hinzugefügt werden soll, kannst du die entsprechende Wirkung, Dauer, Reichweite und den Bereich durch Verschieben der Regler nach links oder rechts anpassen. Um Effekte zu entfernen oder zu verändern, wähle sie aus der Liste **EFFEKTE** und ändere entweder ihre Eigenschaften oder entferne sie, indem du auf **LÖSCHEN** **klickst**.

Das Hinzufügen von Effekten und Steigern von Wirkung, Dauer, Reichweite und Bereich erhöht den Preis. Wenn du mit der Erstellung deines neuen Zaubers fertig bist, **klicke** auf **KAUFEN**. Du kannst aber auch jederzeit auf **ABBRUCH** **klicken**, um in das Dialogfenster zurückzukehren.

## VERZAUBERN

Um einen Gegenstand zu verzaubern, musst du einen Seelenstein aufgeladen haben. Seelensteine höherer Qualität können größere Kreaturen festsetzen, um mächtigere Verzauberungen zu erzeugen. Um eine Seele in einen Seelenstein zu bannen, brauchst du einen leeren Seelenstein, einen Seelenfallen-Zauber oder eine solche Schriftrolle und eine lebendige Kreatur. Zaubere Seelenfalle auf diese Kreatur und töte sie dann. Bei ihrem Tod wird die Kreatur in dem zuvor leeren Seelenstein gefangen. Wähle den Seelenstein aus, um nachzusehen, ob die Kreatur gefangen wurde oder nicht.

Suche jemanden, der Verzauberungen anbietet, und wähle das Thema Verzauberung, wenn du mit der Person redest. Oder nimm die Verzauberung selbst vor, indem du einen geladenen Seelenstein in deinem Inventar auswählst. Dein Erfolg hängt dabei von deiner Fertigkeit Verzauberung ab. Wenn du für die Verzauberung bezahlst, sind diese Dienste immer erfolgreich.



**NAME** – Klicke hier und gib den Namen des verzauberten Gegenstands ein.

**GEGENSTAND** – Klicke hier, um den Gegenstand aus deinem Inventar auszuwählen, den du verzaubern oder wieder aufladen möchtest.

**SEELE** – Klicke hier, um den geladenen Seelenstein auszuwählen, den du für die Verzauberung oder die Wiederaufladung benutzen möchtest.

**VERZAUBERUNG** – Verbrauchte Verzauberungspunkte und die für den ausgewählten Gegenstand insgesamt verfügbaren Verzauberungspunkte. Je mehr Effekte du hinzufügst, desto mehr Verzauberungspunkte werden verbraucht.

**KOSTEN** – Gibt an, wie viel Magie pro Anwendung verbraucht wird. Mehr Effekte = höhere Kosten. Die Kosten hängen auch von der Fertigkeit Verzauberung ab.

**LADUNG** – Menge der Magie, die bei voller Aufladung zur Verfügung steht.

**MAGISCHER EFFEKT** – Eine Liste der Zaubereffekte, die du erlernt hast und die für Verzauberungen benutzt werden können.

**EFFEKT** – Die für die Verzauberung verwendeten Effekte einschließlich Wirkung, Dauer und Bereich.

**REICHWEITE** – Wirkung durch Benutzen, Wirkung bei Treffer, Dauerhafte Wirkung (nur mit mächtigen Seelensteinen) oder Einmal anwenden (nur bei Büchern und Schriftrollen).

Wähle einen zu verzaubernden Gegenstand und einen aufgeladenen Seelenstein aus dem Inventar. Wähle dann den magischen Effekt aus, den du für den Gegenstand wünschst. Lege die Entfernung für jeden Effekt fest, indem du die **Schaltfläche anklickst**, und passe die entsprechende Wirkung, Dauer und den Bereich durch Verschieben der Regler nach links oder rechts an. Das Steigern der magischen Effekte verbraucht Verzauberungspunkte. Um Zauber zu entfernen oder zu verändern, wähle sie aus der Liste **EFFEKTE** und ändere entweder ihre Eigenschaften oder entferne sie, indem du auf **LÖSCHEN** **klickst**.

Wenn du fertig bist, **klicke** auf **KAUFEN**. Du kannst jederzeit auf **ABBRUCH** **klicken**, um in das Dialogfenster zurückzukehren.

## TRÄNKE

Alchemisten, Trankmischer und Heiler, aber auch gewöhnliche Händler verkaufen Tränke. Diese Tränke sind leicht und zuverlässig anzuwenden, aber kostspielig. Wenn deine Fertigkeit Alchemie nicht hoch genug ist, werden die Effekte eines Tranks mit einem Fragezeichen gekennzeichnet („?“). Du kannst aber dank deiner Alchemie-Fertigkeit auch deine eigenen Tränke mischen. Um einen Trank zu sich zu nehmen, benutze ihn im Inventar-Menü.

## ALCHEMIE

Die einfachste Anwendung der Fertigkeit Alchemie ist das Essen von Zutaten, um den Nutzen (oder Schaden) dieser Zutaten zu erfahren. Rüste eine Zutat in deinem Inventar aus, um sie zu essen. Zutaten können Körperteile von Kreaturen oder Pflanzen sein, in verschiedenen Behältern in Städten und Gebäuden gefunden oder von Einzelwesen in der ganzen Welt gekauft werden.

Hebe eine Zutat in deinem Inventar-Menü hervor, um zu sehen, welche Effekte sie bewirkt. Wenn du ein Fragezeichen („?“) siehst, bedeutet dies, dass deine Alchemie-Fertigkeit nicht hoch genug ist, um diesen Effekt zu identifizieren.

Sollte deine Alchemie-Fertigkeit nicht hoch genug sein, wird beim Essen einer Zutat der erste Effekt aus der Liste der Zutat bei dir wirken, auch wenn du nicht weißt, um welchen Effekt es sich handelt.

Wenn du neben der Zutat über den erforderlichen Apparat verfügst, kannst du deine eigenen Tränke mischen. Je höher deine Fertigkeit ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich einen Trank zu mischen und desto mächtiger wird er sein.



**NAME** – Ändere hier den Namen des Tranks.

**APPARAT** – Zeigt alle hier aktiven Apparate. Alchemistische Apparate gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen. Ein Apparat höherer Qualität ist wirksamer und zuverlässiger. Um einen Trank zu mischen, musst du den gewünschten Apparat benutzen. Jeder Apparat erfüllt eine bestimmte Funktion:

Mörser und Stößel – Wird zum Mischen benötigt und legt die Grundstärke des Tranks fest.  
Retorte – Steigert die Wirkungsstärke und -dauer aller negativen Effekte eines Tranks.  
Destillierkolben – Reduziert die Wirkungsstärke und -dauer aller negativen Effekte.  
Kalzinierofen – Steigert die Wirkungsstärke und Wirkungsdauer aller Effekte eines Tranks.

**ZUTATEN** – Tränke benötigen mindestens zwei Zutaten mit demselben Effekt. Zwei Zutaten mit dem Effekt Unsichtbarkeit verleihen dem Trank also die Eigenschaft Unsichtbarkeit.

**EFFEKTE** – Alle Effekte, die der Trank momentan bewirkt. Wie auch beim Essen einer Zutat kann es sein, dass du nicht alle Effekte kennst. Unbekannte Effekte werden mit einem Fragezeichen („?“) gekennzeichnet.

## DIEBESKUNSTE

### SCHLEICHEN



Schleichen bezeichnet die Fähigkeit, von Kreaturen und Personen unentdeckt zu bleiben, während man sich bewegt oder steht. Drücke die **linke Strg-Taste**, um zu schleichen. Sobald du nicht mehr wahrgenommen wirst, erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm. Wenn du danach entdeckt wirst, verschwindet das Symbol wieder. Schleichen ermöglicht unbemerktes Stehlen, Taschendiebstahl, das Knacken von Schlössern und die Durchführung anderer Tätigkeiten, die möglicherweise als ungesetzlich angesehen werden. Beachte, dass beim Schleichen auch das Gewicht deiner Stiefel eine gewisse Rolle spielt. Das Schleichen-Symbol bedeutet nicht, dass du deine Schleichen-Fertigkeit verbesserst, sondern nur, dass du zurzeit unentdeckt bist.

### TASCHENDIEBSTAHL

Um einer Person einen Gegenstand stehlen zu können, musst du zuerst schleichen. Sobald du dies tust, kannst du auf die fragliche Person zuhalten und die Leertaste drücken, wenn ihr Name über ihrem Kopf angezeigt wird. Daraufhin wird ein Inventarfenster für diese Person angezeigt. Da der Taschendiebstahl auf deiner Fertigkeit Sicherheit basiert, wirst du nicht immer alles sehen, was diese Person bei sich trägt. Auch kann es sein, dass du bei jedem Versuch an dieser Person etwas anderes siehst. Wenn du einen Gegenstand siehst, den du stehlen möchtest, **klicke** ihn mit der **linken Maustaste** an. Hast du Erfolg, bleibt der Diebstahl unentdeckt. Wirst du entdeckt, wird die Person entsprechend reagieren und dich vielleicht den Wachen melden oder gar direkt angreifen!

### STEHLEN

Während du schleichst, kannst du versuchen, Dinge an dich zu nehmen, die dir nicht gehören. Diese Dinge können sich in Behältern (siehe Seite 45) befinden oder auch einfach herumliegen. Alle Gegenstände, die du stielst, werden deinem Inventar hinzugefügt. Beachte, dass du gestohlene Gegenstände nicht wieder ihrem ursprünglichen Besitzer verkaufen kannst. Weitere Informationen über Verbrechen und Gefängnis findest du auf Seite 45.

### SCHLÖSSER KNACKEN

Dietrich gibt es in verschiedenen Ausführungen, aber sie alle können nur für eine bestimmte Anzahl von Versuchen verwendet werden. Um ein Schloss zu knacken, musst du deinen Dietrich in die Hand nehmen und die abgeschlossene Tür oder den Behälter anvisieren. Drücke die **Taste F**, um deinen Dietrich zu aktivieren, und **klicke** dann mit der **linken Maustaste**, um einen Versuch zu starten, das Schloss zu knacken. Deine Aussicht auf Erfolg hängt dabei von der Qualität deines Dietrichs, der Schlossstärke und deiner Fertigkeit Sicherheit ab. Jeder Versuch, ein Schloss zu knacken, zählt als eine Anwendung des Dietrichs. Wenn du das Schloss erfolgreich geknackt hast, kannst du danach die Tür oder den Behälter (z. B. eine Truhe oder eine Schatulle) öffnen.

### FALLEN ENTSCHÄRFEN

Jeder Gegenstand, der mit einer Falle versehen ist, wird entsprechend markiert, wenn du ihn ansiehst. Um eine Falle entschärfen zu können, benötigst du die Fertigkeit Sicherheit und eine Sonde (die du in der Hand haben musst). Nimm die Sonde in die Hand, visiere den fraglichen Gegenstand an, drücke die **Taste F**, um deine Sonde zu aktivieren, und **klicke** dann mit der **linken Maustaste**, um einen Versuch zu starten, die Falle zu entschärfen. Ähnlich wie die Dietrich beim Knacken von Schlössern, hat die Qualität der Sonde entscheidenden Einfluss auf deine Erfolgsaussichten beim Entschärfen einer Falle.

### KRITISCHER TREFFER

Wenn du es schaffst (z. B. durch Schleichen), unentdeckt in Angriffswerte an einen NSC heranzukommen, verursacht dein erster Nahkampfangriff den vierfachen Schaden – also mehr als bei einem normalen Angriff. Zudem wird die Meldung für einen erfolgreich kritischen Treffer eingeblendet. Alle folgenden Angriffe werden dann wieder normal bewertet.

## DIALOG

NAME DES CHARAKTERS



ANTWORT

AUSRICHTUNG

ÜBERZEUGEN

DIENTE

THEMEN

Um mit einer Person in einen Dialog zu treten, die **Leertaste** drücken, wenn der Name der Person über ihrem Kopf erscheint. Im Dialogmenü gibt es verschiedene wichtige Bereiche.

### NAME DES CHARAKTERS

Der Name der Person, mit der du sprichst.

### THEMEN

Eine Liste der Dinge, die du die Person fragen kannst, erscheint in der Themenliste. Manche Themen, die du ansprichst, lassen weitere Themen in der Liste erscheinen. Auch wenn du eine Person zu allen Themen befragst, über die sie etwas weiß, hängt es von ihrer Ausrichtung dir gegenüber ab, ob sie dir ihr Wissen mitteilt oder nicht.

### AUSRICHTUNG

Wenn das Dialogmenü erscheint, siehst du einen blauen Balken mit einer Zahl. Diese Zahl gibt auf einer Skala von 0 bis 100 ihre Ausrichtung an, also was sie von dir hält. Je höher die Zahl ist, desto mehr mag diese Person dich. Das bedeutet, dass sie mit dir über Themen spricht, an denen sie dich normalerweise nicht teilhaben lassen würde, dir Aufgaben gibt oder Dienste anbietet. Je niedriger die Zahl ist, desto weniger mag die Person dich und desto geringer ist ihr Mitteilungsbedürfnis dir gegenüber.

Die Ausrichtung einer Person hängt von vielen Faktoren ab, wie der Rasse, der Klasse, deinem Ruf, Gruppenzugehörigkeiten und dem, was die Person über deine Taten in der Vergangenheit denkt (wenn du beispielsweise einem Mitglied der Gilde dieser Person geholfen hast oder einen ihrer Freunde bestohlen oder gar getötet hast). Du kannst die Ausrichtung einer Person durch Überredungsgabe beeinflussen.

### ANTWORT

Hier siehst du die Antwort der Person zu dem Thema, das dich interessiert. Blau hervorgehobene Wörter sind Themen, zu welchen du die Person befragen kannst. Diese Informationen werden auch in deinem Tagebuch festgehalten.

### ÜBERZEUGEN

Erfolgreiches Überzeugen hängt von deiner Fertigkeit Wortgewandtheit ab, wenn du Komplimente verteilst, jemanden verspottest oder einschüchterst, und von deiner Fertigkeit Feilschen, wenn du jemanden bestichst.

**Bewunderung:** Jemandem ein Kompliment aussprechen kann seine Haltung dir gegenüber stark verändern. Wenn du es gut machst und aufrichtig wirkst, wird die Gesprächigkeit der Person deutlich zunehmen. Wenn jedoch dein Versuch als Heuchelei entlarvt wird, wird dich diese Person weniger mögen als zuvor.

**Spott:** Eine Person innerhalb einer Stadt anzugreifen ist illegal. Solltest du einen Kampf anzetteln, werden Wachen zur Stelle sein und dich festnehmen. Du kannst jedoch auf eine andere Art eine tätliche Auseinandersetzung initiieren, ohne festgenommen zu werden, indem du die Person so lange provoizierst, bis sie den ersten Schlag landet. Du musst dich also nur verteidigen und hast keine Konsequenzen zu befürchten. Sollte deine Provokation wirkungslos sein, wird die Ausrichtung der Person reduziert.

**Einschüchterung:** Wenn du keine Lust hast, für etwas zu bezahlen oder einem sich andeutenden Kampf aus dem Weg gehen möchtest, kannst du immer versuchen, einen energischen Befehlston anzuschlagen und deinem Gegenüber zu drohen. Erfolgreiche Einschüchterung verbessert die Gesprächigkeit einer Person vorübergehend und du kannst an wertvolle Informationen kommen. Allerdings wird dich die Person danach noch weniger mögen, und es wird immer schwieriger werden, dieser Person zu drohen. Ein misslungener Versuch reduziert die Ausrichtung der Person.

**Bestechung:** Der schnellste Weg ins Herz einer Person führt oft über ihren Geldbeutel. Während manche Leute einfacher zu bestechen sind, funktioniert dieser Trick bei manchen überhaupt nicht – insbesondere bei Leuten mit hoher Moral oder Ethik. Dein Bestechungsgeld wird nur von der Person angenommen, wenn die Bestechung erfolgreich ist. Ansonsten ist sie durch das Angebot beleidigt, was sich in niedrigerer Einstellung niederschlägt.

### DIENTE

Viele Leute, die du triffst, bieten dir ihre Dienste an. Dabei kann es sich beispielsweise um Warenhandel oder auch Verbesserung deiner Fertigkeiten handeln. Das Dialogmenü listet die Dienste auf, die eine Person anbietet. Wähle den gewünschten Dienst aus der Liste aus, um mehr Informationen zu erlangen (z. B. eine Liste der Fertigkeiten und Preise für die Ausbildung). Zu den verfügbaren Diensten gehören:

Handeln – Ankauf und Verkauf von Waren. Siehe unten.

Verzaubern – Gegenstände im Inventar werden mit erlernten Zaubern versehen (Seite 39).

Reparieren – Reparatur von Waffen und Rüstung.

Zauber – Erlernen neuer Zauber.

Zaubererschaffung – Kombination von Zaubereffekten zur Erschaffung neuer Zauber (Seite 38).

Ausbildung – Zahle ein Entgelt zur Steigerung einer der aufgelisteten Fertigkeiten um einen Punkt.

Reisen – Verwende ein schnelles Transportmittel zu anderen Orten.

### HANDELN

Du kannst mit bestimmten Leuten, die du triffst, um Gegenstände handeln. Wenn du HANDELN wählst, erscheinen dein Inventar und das der betreffenden Person. Wähle die Gegenstände, die du von der Person erwerben möchtest. Diese werden daraufhin vorübergehend in deinem Inventar platziert. Du kannst auch versuchen, ihr einen deiner Gegenstände zu verkaufen, indem du ihn aus deinem Inventar auswählst.

Die Differenz zwischen dem Wert der Waren, die du kaufst und die du verkaufst, wird unten angezeigt. Ist der Wert der Waren, die du kaufst, höher als der Wert der Waren, die du verkaufst, erscheinen die **GESAMTKOSTEN**. Schuldet dir die Person Geld, erscheint der **VERKAUFSWERT**. Du kannst das Angebot, das dir gemacht wird, verändern, indem du auf das **MINUS-** oder **PLUSZEICHEN** auf dem Bildschirm klickst, um den Gesamtbetrag an Gold zu erhöhen oder zu verringern. Wenn du soweit bist, klicke auf ANBIETEN. Die Person, mit der du handelst, wird das Angebot akzeptieren oder ablehnen, je nach Höhe deiner Fertigkeit Feilschen und der Menge Gold, die du hinzugefügt oder abgezogen hast. Beachte, dass die Ausrichtung einer Person bei einem abgelehnten Angebot um einen Punkt sinkt.

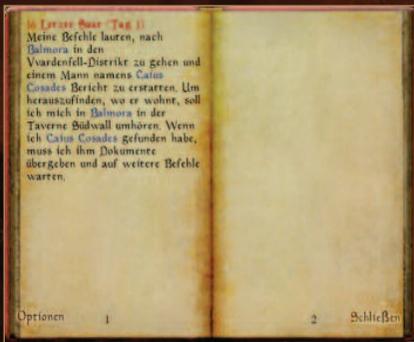
## BÜCHER

Auf deinen Abenteuern wirst du die unterschiedlichsten Bücher finden. Diese Bücher können sich über viele Seiten erstrecken, die du mit den Schaltflächen VOR und ZURÜCK durchblättern kannst. Alternativ kannst du auch das Scrollrad deiner Maus verwenden (sofern vorhanden). Wenn du ein Buch aufnimmst und es liest, hast du die Option, es zurückzulegen (SCHLIESSEN) oder es in dein Inventar aufzunehmen (NEHMEN). Beachte dabei, dass die Bücher meist einen Besitzer haben. Daher ist es Diebstahl, wenn du ein Buch an dich nimmst (und erwischst wirst).



Einige Bücher vermitteln Wissen über die Geografie und Geschichte von Morrowind und Tamriel. Andere helfen dir, deine Fertigkeiten zu verbessern. Bei solchen Büchern musst du das Buch nur öffnen, um die entsprechende Fertigungssteigerung zu erhalten. In diesem Fall wird eine Meldung angezeigt, die angibt, welche Fertigkeit verbessert wurde. Ein Buch kann eine Fertigkeit nur einmal steigern. Es macht keinen Sinn, das Buch mehrfach zu lesen, um die Fertigkeit weiter zu steigern.

## TAGEBUCH



Das Tagebuch ist ein wichtiges Werkzeug, um einen Überblick über die Informationen zu bekommen, die du von anderen Charakteren erhältst. Drücke die Taste J, um das Tagebuch zu öffnen. Daraufhin wird die Tagebuchseite mit dem aktuellsten Eintrag angezeigt. Du kannst das Tagebuch mit den Schaltflächen VOR und ZURÜCK oder mit dem Scrollrad der Maus (sofern vorhanden) durchblättern und so Informationen über Aufgaben und andere wichtige Ereignisse anzeigen lassen.

Du wirst feststellen, dass einige Wörter blau hervorgehoben sind. Diese Wörter sind Begriffe aus deiner Stichwortliste, in der alles aufgelistet wird, was du bisher zu einem bestimmten Thema erfahren hast. Klicke einfach auf das blau markierte Wort oder wähle die Option THEMEN, um dir die Stichwortliste anzeigen zu lassen. Wähle dann einen Buchstaben, um alle Stichworte anzeigen, die mit diesem Buchstaben beginnen. Du kannst dann ein Stichwort auswählen oder auf ABBRUCH klicken, um zur Buchstabenliste zurückzukehren. Klicke auf TAGEBUCH, um wieder das eigentliche Tagebuch zu öffnen.

## BEHÄLTER

Behälter können Truhen, Säcke, Kisten, Fässer, Leichen und mehr sein. Wenn du das Inventar eines Behälters öffnen möchtest, bringe den Behälter in die Bildschirmitte, sodass der Name erscheint, und drücke die Leertaste. Nimm alle Gegenstände, die du haben möchtest, und lege sie in deinem Inventar ab. Klicke auf ALLES NEHMEN, um alle Gegenstände auf einmal zu nehmen. Drücke noch einmal die Leertaste oder klicke auf SCHLIESSEN, um den Behälter zu schließen. Du kannst auch Gegenstände in den Behälter legen, indem du auf den gewünschten Gegenstand in deinem Inventar klickst und ihn dann im Fenster des Behälters ablegst. Auf diese Weise lassen sich deine Gegenstände in der Welt hinterlegen. Bei einigen toten Körpern siehst du die Schaltfläche LEICHE BESEITIGEN. Wenn du darauf klickst, nimmst du alle Gegenstände am Körper an dich und beseitigst die Leiche, womit sie aus der Welt verschwindet. Da die meisten ihrer Dinge sicher unterbringen, wirst du oft auf verschlossene Behälter stoßen oder sogar auf Behälter mit Fallen. Um diese Behälter zu öffnen, brauchst du einen Dietrich und/oder eine Sonde. Wenn du dabei erwischst wirst, wie du das Eigentum anderer Leute nimmst, kann es sein, dass du den Wachen gemeldet wirst. Lies hierzu auch den Abschnitt „Stehlen“ auf Seite 41 und den noch folgenden Abschnitt „Verbrechen und Gefängnis“.

## RASTEN UND WARTEN

Drücke zum Rasten die Taste T. Wenn du dich in einer Stadt aufhältst, musst du zum Rasten in ein Gebäude gehen. In einer Stadt kannst du ansonsten nur warten. Das Rasten in der Wildnis ist nur gestattet, wenn du weit genug von einer Stadt entfernt bist und sich keine Gegner in der Nähe befinden. Dies kann sich aber im Nachhinein immer als gefährlich herausstellen. In einer Stadt kannst du in einer Taverne ein Zimmer mit einem Bett mieten. Wenn du einer Gruppierung angehörst, kannst du ein Bett in einem ihrer Häuser benutzen, ohne mit Repressalien rechnen zu müssen. Das Schlafen im Bett einer anderen Person wird oft als Verbrechen angezeigt.

Warten ist dann von Nutzen, wenn du die Zeit bis zu einer bestimmten Stunde schneller verstreichen lassen möchtest (oder vielleicht auf anderes Wetter warten möchtest). Durch das Warten wird nur deine Ausdauer wiederhergestellt, während durch Rasten neben der Ausdauer auch Lebensenergie und Magie wiederhergestellt werden. Rasten ist auch die einzige Möglichkeit, eine Stufe aufzusteigen, sobald du die erforderliche Anzahl von Fertigkeiten verbessert hast.

## SCHNELLES REISEN

Da das Land von Morrowind so groß ist, gibt es viele Möglichkeiten, mit denen du schnell an allerlei Orte in der Welt reisen kannst. Auch wenn das Reisen zu Fuß in viele aufregende Abenteuer und an exotische Orte führt, kann es auch deinen Untergang bedeuten. Zur Verfügung stehende Möglichkeiten sind Schlickschreiber, Boote und Teleportation bei Magjergilden. Die Karte von Vvardenfell zeigt die Orte, an denen Schlickschreiber und Boote bereitstehen. Jede Form des schnellen Reisens kann erworben werden, indem du mit der Person sprichst, die sie anbietet, und dann REISEN wählst. Benutze schnelles Reisen immer, wenn du die Mittel dazu hast, um verhängnisvolle Begegnungen zu vermeiden und Zeit zu sparen.

## VERBRECHEN UND GEFÄNGNIS

Die folgenden Handlungen werden allgemein als Verbrechen angesehen und als solche angezeigt, wenn du festgenommen wirst: Mitnehmen fremden Eigentums, Initiieren eines Kampfes in der Stadt (außer eigene Verteidigung), Töten eines Charakters und Schlafen in einem fremden Bett. Wenn ein Verbrechen angezeigt wird, wird dein Kopfgeld um einen gewissen Betrag erhöht. Wenn du in eine Stadt gehst und ein Kopfgeld ist auf dich ausgesetzt, werden die Wachen der Stadt dich festnehmen. Wenn du wegläufst, werden die Wachen dich verfolgen. Gelingt dir die Flucht, wirst du bald merken, dass das Rechtssystem sehr effizient ist, denn schon bald werden andere Wachen versuchen, dich festzunehmen. Wenn ihnen dies gelingt, hast du mehrere Möglichkeiten.

1. Wenn du das Geld dazu hast, kannst du das Kopfgeld bezahlen und dem Gefängnis entgehen. Hast du etwas gestohlen, werden dir außerdem diese Gegenstände abgenommen, einschließlich der Gegenstände, die du unbemerkt stehlen konntest. Die Wachen erkennen gestohlene Waren problemlos.
2. Du kannst dich der Festnahme widersetzen, was eine sehr schlechte Idee ist, denn a) sind die Wachen sehr harte Burschen und b) ist dies ein weiteres Verbrechen auf deiner Liste, das du verantworten musst, und dein Kopfgeld wird nochmals in die Höhe getrieben.
3. Du kannst entscheiden, die Strafe nicht zu bezahlen und ins Gefängnis zu gehen. Einige deiner Fertigkeiten sinken jedoch während der Gefangenschaft. Die Anzahl von Fertigkeiten und der Wert, um den sie sinken, hängen von der Aufenthaltsdauer ab. Außerdem werden dir alle gestohlenen Gegenstände abgenommen.

## LADEN UND SPEICHERN

Sobald du die Erstellung deines Charakters abgeschlossen und das Zensus- und Steueramt in Seyda Neen verlassen hast, kannst du dein Spiel jederzeit speichern. Um einen Spielstand zu erzeugen, drücke die **Esc-Taste** und wähle im Hauptmenü **SPIEL SPEICHERN**. Du kannst dir dann aussuchen, ob du das Spiel unter einem neuen Namen speichern möchtest, indem du oben in der Liste **NEUES GESPEICHERTES SPIEL** auswählst und den neuen Namen eingibst, oder ob du einen vorherigen Spielstand überschreiben möchtest, indem du den Spielstand aus der Liste auswählst und auf **SPEICHERN** klickst.



Du kannst auch ein Spiel aus dem Hauptmenü laden, indem du **LADEN** auswählst. Es erscheint eine Liste aller gespeicherten Spiele. Die Spiele werden nach Speicherdatum und -uhrzeit sortiert, wobei die aktuellsten Spielstände oben in der Liste stehen.

## OPTIONSMENÜ

Du erreichst das Optionsmenü nach dem Laden von Morrowind vom Hauptmenü aus oder durch **Drücken** der **Esc-Taste**, wenn du dich im Spiel befindest. Im Optionsmenü kannst du **Grafik**, **Sound**, **Steuerung** und **Voreinstellungen** anpassen.



### AUDIO

In diesem Menü kann man die Lautstärke für **SPRACHE**, **EFFEKTE**, **SCHRITTE** und **MUSIK** einstellen. Erhöhe die Leistungsfähigkeit des Spiels, indem du die Musik abstellst.

Mit der 3D-Audioqualität **HOCH** erhältst man zwar räumlich besser positionierte Soundeffekte, jedoch können dadurch bei einigen Soundkarten Fehler hervorgerufen werden.

Wenn deine Soundkarte nicht vollständig **DirectX 8.1-kompatibel** ist, kann es zu schlechter Soundwiedergabe oder Abstürzen kommen. Sollte dies der Fall sein, stelle in der **Windows-Systemsteuerung** eine niedrigere **Hardwarebeschleunigung** für deine Soundkarte ein.

## STEUERUNG

Tasten bzw. Knöpfe können für jede Aktion neu belegt werden, indem man die entsprechende Aktion im Abschnitt **STEUERUNG** anklickt und die neue Taste bzw. den neuen Knopf drückt. Steuerung zurücksetzen – Um die Steuerung wieder auf die ursprüngliche Konfiguration zurückzusetzen, klicke auf **STEUERUNG ZURÜCKSETZEN**. Bevor die Steuerung zurückgesetzt wird, erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

**Y-Achse umkehren** – Mit dieser Option kannst du die Richtung einstellen, in die du blickst, wenn du die Maus nach oben/unten bewegst. Als Standard siehst du nach oben, wenn du die Maus nach hinten bewegst.

**Joystick aktivieren** – Erlaubt dir die Belegung eines Joysticks mit Steuerungsfunktionen. Achte darauf, den Joystick vorher unter **Windows** zu kalibrieren.



**X-Achsen-Bewegung** – Schaltet die seitliche Bewegung zwischen Seitwärtsbewegung und Drehen um. Diese Einstellung ist nur bei der Verwendung eines Joysticks aktiv.

**Vertikale Empfindlichkeit** – Legt fest, wie schnell dein Blickwinkel nach oben und unten verschoben wird, wenn du die Maus nach oben oder unten bewegst. Je höher die Empfindlichkeit eingestellt ist, desto schneller ist die Bewegung.

**Horizontale Empfindlichkeit** – Legt fest, wie schnell dein Blickwinkel nach links und rechts verschoben wird, wenn du die Maus nach links oder rechts bewegst. Je höher die Empfindlichkeit eingestellt ist, desto schneller ist die Bewegung.

**X-Achsen-Bewegung** – Schaltet die seitliche Bewegung zwischen Seitwärtsbewegung und Drehen um. Diese Einstellung ist nur bei der Verwendung eines Joysticks aktiv.

**Vertikale Empfindlichkeit** – Legt fest, wie schnell beim Bewegen der Maus der Blickwinkel nach oben und unten verschoben wird. Je höher die Empfindlichkeit desto schneller die Bewegung. **Horizontale Empfindlichkeit** – Legt fest, wie schnell beim Bewegen der Maus der Blickwinkel nach links oder rechts bewegst. Je höher die Empfindlichkeit desto schneller die Bewegung.

## EINSTELLUNGEN

**Schwierigkeitsgrad** – 200 unterschiedliche Einstellungen, die den verursachten und erhaltenen Schaden erhöhen bzw. verringern (je nach Einstellung des Schiebereglers).

**Menü-Hilfeverzögerung** – Stelle hier ein, wie lange die Verzögerung sein soll, bis ein Hilfemenü für einen Gegenstand erscheint, der sich in der Mitte des Bildschirms befindet oder auf den der Mauszeiger weist.

**Menütransparenz** – Ermöglicht dir, die Transparenz der Menühintergründe einzustellen.

**KI-Radius** – Legt fest, wie viel Prozessorzeit den Charakteren auf dem Bildschirm zugewiesen wird. Du kannst die Leistungsfähigkeit des Spiels erhöhen, indem du den **KI-Radius** reduzierst.

**Beim Rasten speichern** – Durch Aktivieren dieser Option wird dein Spiel automatisch im **Autosave-Eintrag** der Spielstandliste gespeichert, wenn du rastest oder wartest.

**Immer bester Angriff** – Ist diese Option aktiviert, kannst du immer die beste Angriffsfähigkeit wählen, die du momentan benutzt, unabhängig von der Richtung, in die du dich bewegst. Ist die Option deaktiviert, führst du bei Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen einen Stoß, bei Links- und Rechtsbewegungen einen Hieb und bei diagonalen Bewegungen sowie im Stand einen Schlag aus.

**Untertitel** – Schaltet die Untertitel aller Dialoge zwischen den Charakteren ein bzw. aus. **Fadenkreuz** – Ermöglicht dir, während des Spiels ein kleines Fadenkreuz in der Bildschirmmitte anzeigen zu lassen.



## GRAFIK

**Auflösung** – Listet die Auflösungen auf, die von deiner Grafikkarte und deinem Monitor unterstützt werden. Du kannst die Leistungsfähigkeit des Spiels steigern, indem du eine niedrigere Auflösung wählst.

**Sichtweite** – Dieser Schieberegler legt fest, wie weit du im Spiel sehen kannst. Du kannst die Leistungsfähigkeit des Spiels erhöhen, indem du diesen Wert reduzierst.

**Gammakorrektur** – Hiermit kannst du die Helligkeit der Spieldarstellung festlegen.

**Echtzeit-Schatten** – Bestimmt, wie viele Schatten gleichzeitig angezeigt werden. Du kannst die Leistungsfähigkeit des Spiels steigern, indem du diesen Schieberegler auf **AUS** stellst.



## MITWIRKENDE

**PROJEKTLEITER**  
Todd Howard

**LEITENDER DESIGNER**  
Ken Rolston

**LEITENDER PROGRAMMIERER**  
Craig Walton

**LEITENDER XBOX-PROGRAMMIERER**  
Guy Carver

**LEITENDER GRAFIKER**  
Matthew Carofano

**LEITENDER GRAFIKER (CHARAKTERE)**  
Christiane Meister

**PROGRAMMIERUNG**  
Guy Carver  
Ahn Hoggood  
Scott Franke  
Chris Inmanen  
Mat Krohn  
Mike Lipari  
Steve Meister  
Matt Picicchio  
Kerry Sergent  
Craig Walton

**ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG**  
Hal Bouma  
Victor Breuggemann  
Dave DiAngelo  
O'dell Hicks  
Scott Hofmann  
Andrew Nunn  
Casey O'Toole  
Erik Parker

**GRAFIK (WELTEN UND GEBÄUDE)**  
Hope Adams  
Noah Berry  
Mark Bullock  
Matthew Carofano  
Christine Miller  
Gary Noonan

**ZUSÄTZLICHE GRAFIK (WELTEN UND GEBÄUDE)**  
Shirin Alkajssi  
Brian Chapin  
Royal Connell  
Bryan Card  
Gavin Carter  
Kevin Shriner  
Frank Ward

**GRAFIK (CHARAKTERE UND KREATUREN)**  
Tohan Kim  
Christiane Meister  
Juan Sanchez

**ZUSÄTZLICHE GRAFIK (CHARAKTERE UND KREATUREN)**  
Wan Chiu  
Sean Ekanayake  
Sean Foyle  
Josh Jones  
Mark Jones  
Andrew Rai  
Michael Smith  
Ka-Kei Wong

**KONZEPTGRAFIK**  
Michael Kirkbride

**TEXTE UND QUESTDESIGN**  
Douglas Goodall  
Mark Nelson  
Ken Rolston

**ZUSÄTZLICHE TEXTE UND ZUSÄTZLICHES QUESTDESIGN**  
Bill Burcham  
Todd Howard  
Michael Kirkbride  
Ted Peterson  
Todd Vaughn

**SOUNDEFFEKTE**  
Jason Ruddy

**ORIGINALMUSIK KOMPONIERT UND PRODUZIERT VON**  
Jeremy Soule  
www.jeremysoule.com

**LEITER QUALITÄTSSICHERUNG**  
Mike Fridley

**QUALITÄTSSICHERUNG**  
Absolute Quality Inc.

**CO-PRODUZENTEN**  
Ashley Cheng  
Todd Vaughn

**SPRECHER (ENGLISCHE VERSION)**

Jeff Baker  
Jonathan Bryce  
Lynda Carter  
Linda Canyon  
David DeBoy  
Shari Elliker  
Catherine Flye  
Cami St. Germain  
Gayle Jessup  
Wes Johnson  
Melissa Leebaert  
Michael Mack  
Elisabeth Noone  
Dude Walker

**SPRACHAUFNAHMEN**  
Absolute Pitch Studios,  
Washington DC

**HANDBUCH**  
Pete Hines  
Ashley Cheng

**LAYOUT (HANDBUCH UND VERPACKUNG)**  
Michael Wagner

**VERKAUFSLEITUNG, USA**  
Lori Rehr

**LEITER PR & MARKETING**  
Pete Hines

**VORSTAND**  
Vlatko Andonov

**ORIGINALKONZEPT**  
Todd Howard und  
Ken Rolston

**SPIELDESIGN**  
Das Morrowind-Team

**BESONDERER DANK AN FAMILIE UND FREUNDE**

## GARANTIEBESTIMMUNGEN

ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk bzw. der Datenträger, welche mit dieser Software geliefert wird, während der ersten 90 Tage seit dem Eigentumsübergang keine Fehler aufweisen wird. Sobald das Produkt Fehler aufweisen sollte, bringen Sie dieses bitte zurück an den Kaufort zusammen mit einem Kaufnachweis. Sollte dies nicht möglich sein, dann senden Sie das fehlerhafte Produkt bitte an die unten angegebene Adresse von ZeniMax Europe Limited zusammen mit einem Kaufnachweis, der Angabe des Kaufortes, einer Beschreibung des Fehlers sowie jeglicher Originalverpackung, die sich in Ihrem Besitz befindet. ZeniMax Europe Limited wird Ihnen die Portokosten für die Rücksendung fehlerhafter Produkte erstatten. Diese Garantie gilt neben den gesetzlichen Ansprüchen, die Ihnen in Bezug auf das Produkt zustehen. Ihre gesetzlichen Ansprüche werden durch diese Garantie weder eingeschränkt noch in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Sollten Sie weitere Informationen hinsichtlich Ihrer gesetzlichen Ansprüche benötigen, dann konsultieren Sie bitte eine Verbraucherzentrale oder einen Anwalt.

### ZeniMax Europe Ltd.

Skypark – 9th Floor  
8 Elliot Place  
Glasgow, G3 8EP  
Großbritannien

## TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST

Auf unsere Webseite [support.bethsoft.com](http://support.bethsoft.com) finden Sie Hilfe zu häufig gestellten Fragen. Falls Ihnen dies nicht weiterhilft stehen unsere Kundendienstmitarbeiter auch per Email unter [SupportDE@bethsoft.com](mailto:SupportDE@bethsoft.com) zur Verfügung. Alternativ können Sie unseren Kundendienst sowie den technischen Support auch telefonisch erreichen. Wenden Sie sich von Montag bis Freitag von 09:00 Uhr - 18:00 Uhr (mit Ausnahme gesetzlicher Feiertage) an die Rufnummer 069/50070071. Innerhalb Deutschlands fallen die üblichen Festnetzgebühren an. Bitte beachten Sie, dass für Anrufe von außerhalb Deutschlands internationale Telefongebühren anfallen.

© 2003 Bethesda Softworks LLC, ein Unternehmen von ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Bloodmoon, TES Construction Set, Arena, Daggerfall, Bethesda Softworks, ZeniMax und die zugehörigen Logos sind Marken oder eingetragene Marken von ZeniMax Media Inc. Alle Rechte vorbehalten.

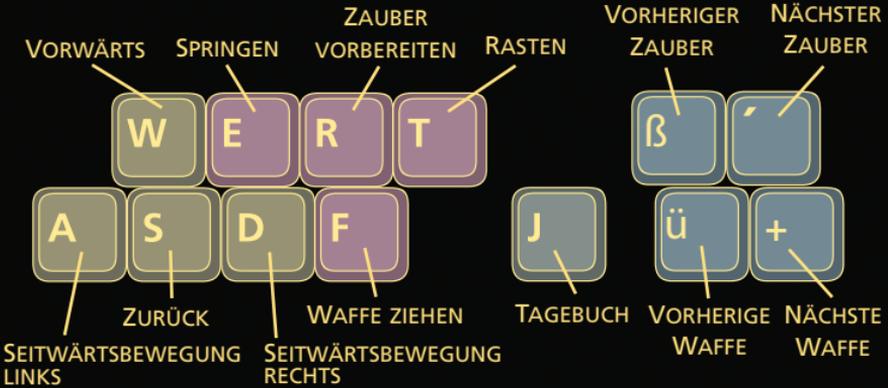


Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2001 RAD Game Tools, Inc.



Teile dieser Software werden unter Lizenz zur Verfügung gestellt. © 1999 Numerical Design, Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

# SPIELSTEUERUNG



PERSPEKTIVE UMSCHALTEN  
 (Tab-Taste gedrückt halten, um temporär die Perspektive mit der Maus zu ändern)



RENNEN AN/AUS



RENNEN



SCHLEICHEN

AKTIVIEREN



Leertaste



SCHNELLSPEICHERN



SCHNELLADEN



KURZMENÜ

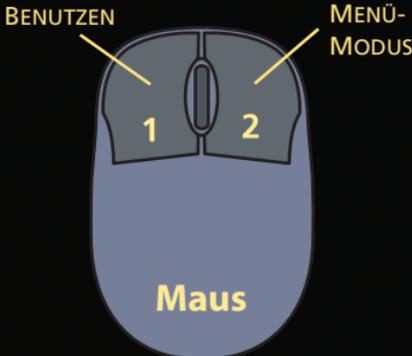
KURZTASTE



BIS



NAHKAMPF



**BENUTZEN DER KURZTASTEN**  
 F1: Die Kurztasten benutzen, um einen beliebigen Gegenstand oder Zauber einer Zifferntaste zuzuordnen.

