

Handbuch zur VarusBikerEdition



Von VarusBiker
Basiert auf die Modifikation VBE 1.5a
für Gothic II die Nacht des Raben

Inhalt

| | |
|--|-----------|
| 1. Vorwort | 2 |
| 2. Installation | 3 |
| 3. Neuerung im Kampf | 4 |
| - im Einhandkampf..... | 4 |
| - im Zweihandkampf..... | 5 |
| - im Distanzkampf..... | 6 |
| - im Magiesystem..... | 7 |
| 4. Neue Features | 8 |
| - Erze schmelzen..... | 8 |
| - Munition schnitzen..... | 8 |
| - Reiten..... | 9 |
| - Schilde..... | 10 |
| - Neues Betsystem..... | 11 |
| - Rüstungen verbessern..... | 12 |
| - Spruchrollen schreiben..... | 13 |
| - Urziel, Klaue Beliards und die Gildenwaffen..... | 14 |
| - Kochen/ Braten..... | 15 |
| - Kopfgeldjagd..... | 16 |
| 5. Alles für die Ambiente | 17 |
| 6. Sonstiges | 18 |
| -Zauberkartei..... | 18 |
| -Amulette..... | 22 |
| -Ringe..... | 23 |
| 7. Credits | 24 |

1. Vorwort

Die Motivation hinter der „VarusBiker Edition“ war sehr simpel. Das Projekt sollte eine kleine Mod sein, die gewisse Dinge in Gothic 2 etabliert, die mir(VarusBiker) immer schon gefehlt haben. Ich rede da von Dingen, wie dass Gorn nicht mehr seine Axt aus Gothic 1 hat. Ausserdem ist in meinem Hauptprojekt „VARUS“ eine Lösung gewesen, um das Reiten zu ermöglichen – dieses Feature stellte die Motivation die Mod öffentlich zu releasen.

Idee dieses Handbuchs

Dieses Handbuch soll, anders als das Wiki, nicht spoilern und sich daher als Begleitheft zum Spiel eignen.

Wichtige Features und Funktionen sollen hier schnell nachschlagbar beschrieben sein. Auch beschreibt das Handbuch, welche Ideen hinter den Neuerungen stecken, daher sei es für alle empfohlen, ein Blick in die Neuerungen des Kampfsystems zu werfen.

2. Installation

Schritt 1

Stelle sicher, dass Gothic II inklusive dem Addon die Nacht des Raben korrekt installiert und lauffähig sind. Kontrolliere auch ob es sich um die aktuellste Version 2.6 des Spiels handelt.

Schritt 2

Downloade die aktuelle [VarusBikerEdition 1.5a](#) und den [Gothicstarter 2.6f](#)!

Schritt 3

Installiere die VarusBikerEdition 1.5a im Gothic 2 Verzeichnis.

Installiere die den Gothicstarter 2.6f im Gothic 2 Verzeichnis.

Schritt 4

Nun lässt sich die VBE über Gothic II \system\GothicStarter.exe aufrufen.

Sollte dies nicht gegeben sein, so wiederhole die Schritte oder suche Hilfe im Modifikationsforum von Worldofgothic.de → Forum → Modifikationen.

3. Neuerung im Kampf

Das Gothic 2 Kampfsystem ist vermutlich nicht das Beste, aber es passt zu Gothic. Es fühlt sich stimmig an – daher versucht die VBE da einzuhaken. Hier finden sie einige Notizen zu den Neuerungen, die das Kampfsystem beeinflussen.

Der Einhandkampf

IDEE:

Man kämpft mit schnellen Schlägen und weicht schnell aus.

Kämpft man mit einem Schild, so kann man jeden Angriff blocken, auch Pfeile. Desweiteren kann man mit jedem Schild mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit automatisch blocken. Diese Wahrscheinlichkeit ist bei jedem Schild angegeben. Sie liegen zwischen 6 % und 14 % .

Der Schildkampf empfiehlt sich allerdings besonders für Paladine, da nur diese an die wirklich guten Schilde herankommen.

Drachenjäger können im 4 Kapitel bei den Drachenjägern den Drachenjähgerschild bekommen. Paladine erhalten ihre Schilde automatisch.

Den Rundschild oder den Alten Schild kann man von Anfang an kaufen.

Mehr dazu unter „Schilde“ weiter hinten im Handbuch.

Ansonsten findet der Spieler einige neue Einhandwaffen. Das edle Langschwert oder das edle Breitschwert, ebenso Urziel sind neue Waffen an die der Spieler im Laufe der Mod kommen kann.

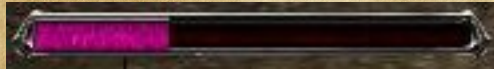


Der Zweihandkampf

IDEE:

Man kämpft mit trägen und schweren Angriffen. Man kann schwerer Ausweichen und nur wenige Angriffe (nur Waffenangriffe) blocken.

Der Zweihandwaffenkampf ist vermutlich der schwerste. Da Einhandwaffen neuerdings mit Schilden geführt werden können, haben Zweihandwaffen einige extra Bonis zum ausgleich erhalten.



BLUTEN: Zweihandwaffen machen mit einer 66 %ige Chance 50 % des Angriffschaden als Schaden-Über-Zeit innerhalb von 4 Sekunden. Das bedeutet, dass man statistisch bei 3 Schlägen, einen 4 Schlag zusätzlichen Schaden macht.

BETÄUBEN: Im Zweiwaffenkampf hat man immer einer 2%ige Chance seinen Gegner zu betäuben. Die Chance erhöht sich, sofern man deutlich mehr Stärke wie sein Gegner hat. Pro 25 Stärkepunkte mehr, erhält man 1% höhere Chance auf den Betäubungsschlag.

Man kann alles betäuben. Ob Mensch oder Wolf. Allerdings sieht dies unterschiedlich aus. Während ein Mensch entweder sich kurz verkrampft oder auf sein rechtes Knie sackt, so stürzen Orks, Wölfe oder Snapper sofort auf den Boden. Andere wiederum erstarren nur kurzzeitig.

Ein Betäubungsschlag hört sich allerdings nicht wie ein gewöhnlicher Hieb an. Achtet daher auf das Geräusch, um zu erkennen, was Euer Gegner macht.

Ebenfalls nicht unbeachtet sollten auch die neuen Zweihandwaffen sein; 2 neue Streitäxte, 2 neue Orkwaffen, ein Kampfspeer und vor allem die neuen Zweihandwaffen die man bei Harad schmieden lernen kann.



Der Distanzkampf

IDEE:

Der Bogenschütze hat es mal einfach und mal schwer. Gegen Golems oder Skeletten haben es Bogenschützen immer sehr schwer, während Wölfe, Warge etc eigentlich selten ein Problem darstellen sollten.

Damit der Bogenschütze sich etwas gekonnter und klassischer durch die Welt bewegen kann, gibt die VBE ihm eine Handvoll Neuerung mit auf dem Weg.

Jagdmesser: Diese Messer haben die Eigenschaft, dass sie deinen Bogenschützenwert auf deinen Stärkewert addieren, solange man sie trägt. So macht man auch als Bogenschütze viel Schaden im Nahkampf. Das einzige Problem ist, dass die Messer sehr kurz sind. Lasst es also selten dazu kommen.

Neue Bögen: 2 Neue Bögen und eine neue Armbrust warten darauf vom Spieler an besonderen Orten gefunden zu werden.

Reittier: Das Reittier Kralle sei in diesem Kapitel noch einmal extra erwähnt, da gerade Bogenschützen von ihm profitieren. Wenn man ihn defensiv skillt, so kann er im Kampf Gegnerhorden auflockern, um sie mit dem Bogen ausschalten zu können, vor allem da man Kralle nicht im Kampf fokussieren kann.

Pfeile schnitzen: Auch neu für Schützen ist, dass sie Pfeile und Bolzen schnitzen dürfen, sofern sie bei Bosper eine Lehre machen. Dieses kostet 2 Lernpunkte.

Das Magiesystem

IDEE:

Der Magier ist wohl der mächtigste Kämpfer. Seine Zauber können ganze Gegnerhorden in binnen von Sekunden auslöschen. Gleichzeitig muss ein Magier sehr umsichtig spielen. Er hat die schlechteste Rüstung und braucht lange um den richtigen Zauber auszuwählen.

Die wichtigen Neuerungen zu den Zaubern findet ihr weiter hinten im Handbuch in der Zauberkartei.

MAGIERSTÄBE:

Die Magierstäbe sind Stäbe speziell für Magier die dem Spieler mehr Mana bringen. Neben den aus dem Addon bekannten Stäben gibt es nun auch 3 neue Magierstäbe die in der Welt verteilt sind.

MANAREGENERATION:

In Jharkendar ergibt sich die Möglichkeit für eine neue kleine Questreihe. Vor allem für Magier ist diese Pflicht, denn am Ende kann der Spieler die Manaregeneration erlernen. Sie ist freigeschaltet, sobald Greg wieder da ist und Raven noch nicht besiegt wurde.

Die Manaregeneration bedingt, dass man sich konzentrieren kann. Dies ist nicht gegeben, wenn man Beschworende Begleiter führt oder in Kämpfe verwickelt ist. Es gibt auch einen Gürtel der die Regeneration verstärkt und in einer kleinen Höhle versteckt ist.

Jeder Spieler sollte sich festlegen, welche Art von Magier er sein will. Von den 5 großen Wegen, kann man maximal 2 erlernen. Mehr dazu in der Zauberkartei.

Für Beschreiter des Beschwörens ist die Fähigkeit *Meister der Beschwörung* ein muss, ebenfalls bei der Questreihe in Jharkendar zu erlernen. Diese verlängert die Beschwörungsdauer der Kreaturen um eine Stufe. Ansonsten reguliert sich die Zeit mit dem Magiekreis des Helden.

4. Neue Features

Hier eine Liste der wichtigsten Features und ihre Erklärungen.

Erze schmelzen

Der Spieler erhält beim Hacken am Erznugget eine Dialogoption "Einfach mal hacken". Diese lässt den Spieler 3 Sekunden lang schürfen und der Spieler erhält 0-5 Erzgesteine. Mit einer 2%igen Wahrscheinlichkeit kann dabei die Spitzhacke durchbrechen! Der Spieler kann beim Schmied Heroh (ein Söldner von Shark) das Schmelzen erlernen.

Am Schmelzofen kann der Spieler 15 Erzgesteine zu einem Rohstahl schmelzen.

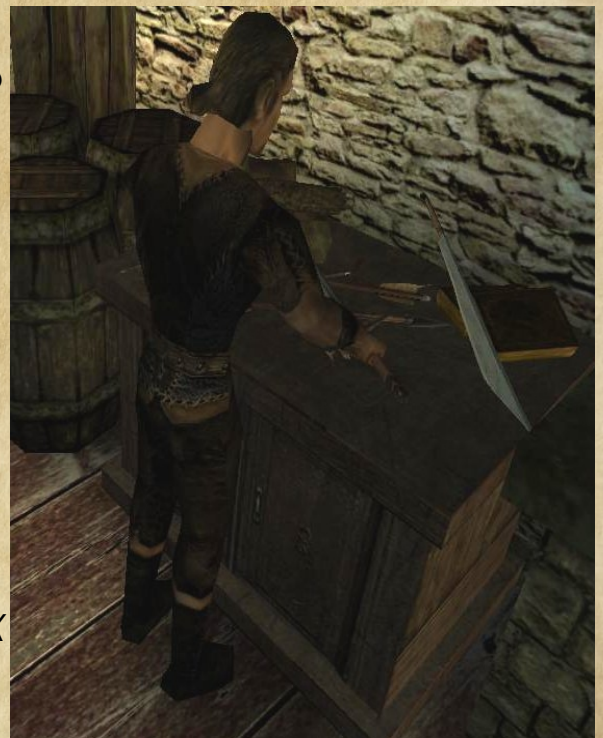
Das Erz verliert seine magische Wirkung, weil man für den Erhalt der magischen Kraft einen größeren Schmelzofen bräuchte. Schmelzöfen findet man in der Burg im Minental, bei Harald, in der Goldschmiede in Jahrkendar oder bei Shark

Munition schnitzen

Wenn man bei Bosper eine Lehre macht, so kann man bei diesem gegen 2 LP das schnitzen lernen.

Nun kann man an einer Werkbank mit einem Dolch schnitzen. Dort verarbeitet man schwere Äste.

Wieviele Pfeile/Bolzen man erhält hängt von der Geschicklichkeit des Spielers ab. Man kann zwischen 1 und 6 Munitionseinheiten erhalten. (Bei 40 DEX = 2, bei 60 DEX = 3, bei 80 DEX = 4, bei 100 DEX = 5 und bei ≥ 120 DEX = 6)



Reiten

In der VBE kann man erstmals in Gothic II dNdR reiten. Dies geht nur mit dem festgelegtem Reittier, dem Schattenläufer namens Kralle.

Kralle kann vom Spieler bei Shark erkauft werden. Dieser befindet sich in einem kleinem Tal nahe vom Großbauern. Um zum Tal zu gelangen geht man zu Pepe dem Schafhirten, von dort aus zu dem verlassenem Lager wo Pepes-Wölfe ware. Hier bewegt man sich zur Felswand. Der Eingang zum Tal ist eine breite Felshöhle bewacht von Keilern.

Kralle kostet 15.000 Gold und 30 LP

Technisches: Ihr steigt auf in dem ihr die Dialogoption (aufsteigen) bei Kralle benutzt. Sobald ihr TAB drückt, steigt ihr ab – des weiteren steigt ihr automatisch ab, sobald ihr in eine Ladezone lauft.

Wenn Kralle verletzt ist, dann kan man ihn heilen in dem man ihn füttert mit Rohem Fleisch, Gebratem Fleisch oder mit Schincken.

Ist Kralle im Verfolgungsmodus, dann kann der Spieler ihn an einer beliebigen Stelle warten lassen, ansonsten wird Kralle immer einen Weg finden den Spieler zu verfolgen.

Da Schattenläufer magische Wesen sind, wird es ihnen auch immer gelingen-solltet ihr euch dennoch verlieren, dann benutzt das Rufhorn.

Kralle legt sich übrigens während der Held mit anderen NPCs spricht gerne mal schlafen.

Wenn Kralle stirbt, so bedenkt das es magische Wesen sind. Nehmt Euer Rufhorn und versucht wieder das Leben in Ihm zu wecken. Doch dies hat seinen Preis, Beliar lässt sich dies mit permanenten Lebenspunkten bezahlen!

Behütet also Euren Begleiter genauso gut, wie er Euch beschützt. Sollten hier aber alle Stricke reißen, könnt ihr immer noch an einem Beliar schrein gegen 6 permanente Lebenspunkte Kralle aus dem Reich der Toten zu Euch holen.

Schilde

Info

Der Schildkampf gehört zu den hohen Disziplinen der myrtanischen Kriegskunst. Doch die wahre Kunst des Schildkampfes ergibt sich erst im Kampf in Gruppen. Der Einzelne muss vergleichsweise wenig beachten.

Der einfache Schildkampf wird daher auch normalen Bürgern gelehrt.

Lehrer (~5 Lernpunkte)

- Wulfgar in der Kaserne.
- Cord auf Onars Hof.
- Keroloth in der alten Burg.
- Girion bei Lord Hagen, sofern man Paladin ist.

Der Block

Im richtigem Block wird mit einem Schild jeder Angriff /Schaden von Vorne geblockt. Im normalem Kampf hingegen gibt es eine Wahrscheinlichkeit Angriffe von Vorne automatisch zu blocken.

Diese Wahrscheinlichkeit hängt vom Schild ab. Je nachdem wie viel Sicht und Handhabung der Schild bietet.

Schilde

| | | |
|--|---|---|
| <p>Verstärkter Paladinschild</p> <p><i>Eine verbesserte Form des Paladinschildes. 12% Block 1600 Gold Stärke : 60</i></p> | <p>Paladinschild</p> <p><i>Wird von Paladinen getragen. 10% Block 500 Gold Stärke : 50</i></p> | <p>Milizschild</p> <p><i>Wird von der Miliz getragen. 8% Block 280 Gold Stärke : 40</i></p> |
| <p>Drachenjähgerschild</p> <p><i>Ein Schild für die Jagd auf Drachen. Er sieht allerdings gefährlicher aus, als er ist. 10% Block 1200 Gold Stärke : 70</i></p> | <p>Rundschild</p> <p><i>Rundschilde sind nordischer Herkunft Der Gebrauch ist für viele gewöhnungsbedürftig. Einige Söldner schwören auf ihn. 8 % Block 280 Gold Stärke : 40</i></p> | <p>Alter Schild</p> <p><i>Findet bei vielen Amateur Kämpfern gebrauch. 6% Block 160 Gold Stärke : 30</i></p> |
| <p>Rhobars Schild</p> <p><i>Rhobar selbst trug diesen Schild vor langer Zeit. Mittlerweile ist der Schild durchnagelt und brüchig. 8% Block 1400 Gold Stärke : 50</i></p> | <p>Verschollener Heldenschild</p> <p><i>Dieser alte Schild wurde von den Paladinen getragen, als sie Jagd auf die Tempel Beliards machten. Ein Paladin erhält ihn im 5. Kapitel 14 % Block 3200 Gold Stärke : 70</i></p> | |

Neues Betsystem

BELIAR

Hier bezahlt man mit Maximalen HP oder Manapunkten.

Man darf einmal pro Tag beten. Hat man zuletzt zu Innos gebetet, so wird Beliar den Spieler bestrafen und am nächsten Tag wieder wie gewohnt sein.

Gegen 6 Lebenspunkte ruft Beliar, wenn man es denn gekauft hat, das verstorbene Reittier wieder zum Helden.

INNOS

Wer zu Innos betet bezahlt nach wie vor Gold.

Man darf nur einmal pro Tag beten und hat man zuletzt zu Beliar gebetet, so wird Innos den Spieler bestrafen und am nächsten Tag wieder wie gewohnt sein.

Eine Spende von

| | |
|-------------------------------------|--|
| 0 Gold | 50% Wahrscheinlichkeit für ein paar Erfahrungspunkte. |
| 10 Gold | Innos belohnt dich mit Erfahrungspunkten. |
| 50 Gold | Erfahrungspunkte oder ein Lebenspunkt (50% Wahrscheinlichkeit) |
| 100 Gold | Erfahrungspunkte, 1 Lebenspunkt oder 2 Lebenspunkt (33 % Wahrscheinlichkeit) |
| 250 Gold <i>ohne Weihwasser</i> | EP, 1LP, 2LP oder 3LP (25% Wahrscheinlichkeit) |
| 250 Gold • <i>mit Weihwasser</i> | <ul style="list-style-type: none">• Söldner oder Drachenjäger erhalten je nach Skillung Geschick oder Stärke.• Keine Gilde, Miliz oder Paladin erhalten im normalfall LP. <i>Sollte aber gelten Mana-50 > EinWaffenskill+Passendes Atribut</i>, dann erhält der Spieler Mana von Innos. Desweiteren haben Paladine eine 35 % Chance Stärke oder bei Armbrustskill > 60 auch ein Geschickpunkt.• Magier oder Novizen erhalten immer 2 Manapunkte. |

Rüstungen verbessern

Dieses Talent können nur Söldner oder Drachenjäger erlernen.

Paladine dürfen ihre Rüstungen nur bei Harald verbessern lassen. Harald braucht dafür aber seltene Materialien.

| | |
|----------------------------------|---|
| <i>Ritterrüstung verbessern</i> | <i>(10000 Gold + 5 Herzen eines Dämons)</i> |
| <i>Paladinrüstung verbessern</i> | <i>(15000 Gold + 15 Erz)</i> |

Söldner und Drachenjäger können dies bei Bennet erlernen und alle Rüstungen verbessern, die sie erhalten können. Dies erfolgt am Amboss und kostet Items.

| | |
|---|---|
| <i>Alte Garderüstung verbessern</i> | <i>(4 Rohstahl)</i> |
| <i>Lederrüstung verbessern</i> | <i>(3 Reptielenhäute)</i> |
| <i>Rüstung vom Ring des Wassers verbessern</i> | <i>(4 Sumpfhaihaut + 3 Aquamarine)</i> |
| <i>Minecrawlerplattenrüstung verbessern</i> | <i>(2 Feuerwaranzungen + 8 Pech)</i> |
| <i>Leichte Söldnerrüstung verbessern</i> | <i>(2 Keilerfelle + 1 Wargfell)</i> |
| <i>Mittlere Söldnerrüstung verbessern</i> | <i>(14 Zähne + 6 Wargfell)</i> |
| <i>Schwere Söldnerrüstung verbessern</i> | <i>(6 Gletscherquartz + 1 Schattenläuferfell)</i> |
| <i>Piratenrüstung verbessern</i> | <i>(2 Alligatorhaut)</i> |
| <i>Leichte Drachenjägersrüstung verbessern</i> | <i>(18 Drachensnapperschuppen + 2 Rohstahl)</i> |
| <i>Mittlere Drachenjägersrüstung verbessern</i> | <i>(24 Drachensnapperhörner + 2 Trollhauer)</i> |
| <i>Schwere Drachenjägersrüstung verbessern</i> | <i>(4 Erz + 1 Schwarze Perle + 2 Drachenblut)</i> |
| <i>Rüstung von Raven's Garde verbessern</i> | <i>(8 Rohstahl + 4 Häute eines Reptils)</i> |

Spruchrollen schreiben

Mit diesem Talent kann der Spieler selber Spruchrollen an Schreibpulten schreiben.

Dieses Talent lehrt Rylan, ein Novize im Kloster. Der Spieler muss Magier sein, sich mindestens im 2 Kapitel befinden und braucht 8 Lernpunkte.

Zum Schreiben einer Spruchrolle braucht man zu aller erst eine leere Spruchrolle. Diese kann man im Kloster kaufen oder auch in der Welt finden.



Desweiteren kostet eine Spruchrolle die gleichen Zutaten wie eine Rune. Die Zutaten für die Verwandlungsspruchrollen findet ihr einem Buch. Dieses wiederum findet ihr z.B. in der Klosterbibliothek.

Für Paladine schreibt Rylan auch auf Wunsch Spruchrollen. Man muss ihm dafür eine Spruchrolle, so wie die Zutaten bringen und eine Entlohnung von 5 -1500 Gold (je nach Kreis) zahlen. (5, 25, 125, 500, 1000, 1500)

Urziel, Klaue Beliar's und die Gildenwaffen

Die Klaue Beliar's, Urziel oder die Gildenwaffe sollen die mächtigsten Waffen sein. Genau genommen, sollen alle drei gleich mächtig sein.

Das war leider schon in vanillia Gothic II dNDR nicht gegeben und in der VBE kommt noch Urziel hinzu.

Magier:

Bei Magier ist dieses Problem nicht so präsent, da diese Klasse dafür ausgelegt ist mit mehreren Waffen/Runen zu arbeiten.

Für Magier wurde hier hauptsächlich verändert, dass die Rune Urziel ihnen die Möglichkeiten bietet die Zeit zu verlangsamen und Zauber wie Feuerregen effizient zu wirken.

Die Klaue Beliar's:

Die Klaue Beliar's verhält sich vom Grundscha-den her gleich, nur lässt sie sich jetzt bis Level 66 mitleveln. Damit der Bonusscha-den jedoch nicht immer gleich mächtig / schwach ist, skaliert jetzt auch dieser mit dem Spieler.

Der Bonusscha-den beträgt das doppelte Level vom Spieler. Da der Spieler gegen Ende bei fast jedem 2.Schlag den Bonusscha-den auslöst, lässt sich also rechnen: Schaden des Schwertes +Level.

Urziel:

Die Bruchstücke Urziels kann man in der VBE aus den Ruinen des Schläfertempels bergen und je nach Gilde verwerten. Eine Quest begleitet den Spieler je nach Gilde. Des weiteren darf der Spieler die Größe der neu geschmiedeten Klinge entscheiden, ob 1H oder 2H.

Nur Drachenjäger können Urziel wirklich in voller Stärke wieder zusammen schmieden. Als Paladin verliert die Klinge etwas an Stärke.

Letztendlich entspricht der Schaden der Klinge, der der höchsten Gildenwaffe.

Gildenwaffen:

Drachenjäger haben nach wie vor ihre selbst geschmiedeten Waffen und Paladine ihre Erzklingen. Die Klingen der Paladine sind etwas schlechter, als die der Drachenjäger, allerdings haben Paladine die besten Rüstungen.

Söldner:

Großer Erz Drachentöter (2h) : 205 Schaden

Erz-Drachentöter (1h) : 165 Schaden

Paladin:

Der heilige Vollstrecker (2h) : 195 Schaden

Innos Zorn (1h) : 155 Schaden

Kochen/Braten

Der Spieler kann nun von Anfang an Kochtöpfe und Bratpfannen benutzen. Letzteres hat nur eine verbesserte Funktionalität.



Kochen

Der Spieler kann mit einem Kochlöffel an einem Kessel kochen.

Rezepte:

- Fleischwanzenragout (2 gebratene Fleischwanzen, 1 Milch)
- Minecrawlersuppe (1 Minecrawlerzangen, 1 Wein)
- Wurzelsuppe (1 Heilkraut, 1 Echter Seemanns Grog)
- Eintopf (2 gebrat. Fleisch, 1 Wasser)
- Fischsuppe (2 Fische, 1 Wasser)

Bratpfanne benutzen

Der Spieler kann jetzt gleich mehrere Stücke Fleisch auf einmal braten. Je nach Menge muss der Spieler aber etwas warten. Das Maximum an Wartezeit sind 9 Sekunde, welche der Held für mehr als 14 Stücke braucht.

Kopfgeldjagd

Überall in Khorinis sind Steckbriefe verteilt worden! Lord Andre lässt die größten Verbrecher jagen und bezahlt sehr gut.

Jede Kopfgeldjagd beginnt mit dem Steckbrief. Es gibt insgesamt 8 Steckbriefe, da einige Kopfgeldjäger Konkurrenz umgehen wollen, verschwinden einige Steckbriefe immer wieder.

Am Markt in Khorinis, auf Onars Hof, in Orans Taverne, ja eigentlich überall hängen die Steckbriefe aus.



Wer einen Steckbrief hat, der muss sich in den Banditen hineinversetzen. Was weißt du über ihn? Wo wurde er zuletzt gesehen?

Mit diesen wagen Informationen muss der Spieler losziehen und das Versteck des Verbrechers suchen.

Hat man ihn gefunden, muss man ihn auch erschlagen – doch seid gewarnt, einige der Verbrecher sind Bärenstark.

Erschlägt man einen Gesuchten, so muss man ihm den Kopf abhacken und damit zu Scott gehen. Dies ist ein von Andre beauftragter Ex-Kopfgeldjäger. Man findet ihn beim Freibierstand in Khorinis.

Tötet man einen Gesuchten, ohne bereits sein Steckbrief zu haben, so wird dieser Fall wohl nie gelöst – denn ihr werdet ihm nicht den Kopf abnehmen und niemand wird je erfahren, dass ihr in getötet habt.

5. Alles für die Ambiente

Hier eine kleine Notiz zu einigen Features, die nur der Ambiente dienen.

REGEN: Bei Regenfall läuft Wasser in die Kanalisation und alle NPCs die im Regen stehen zeigen Reaktionen oder kommentieren diesen.

HASEN: Diese kleinen flinken Geschöpfe sind sehr schnell. Häufig entdecken sie den Helden sehr früh. Sie springen dann schnell auf und flüchten. Man muss schon sehr viel Geschick mitbringen, um einen Hasen zu erlegen.

HÄNDLER: Händler rüsten nicht mehr die Beste Waffe aus, die sie tragen können. Schließlich wollen sie diese Waffen ja verkaufen.

AMBIENTE ANIMATIONEN: Molerats, Keiler, Scavenger etc haben einige neue Animationen. Wer diese Geschöpfe genau beobachtet wird sehen, wie Molerats anfangen zu buddeln, Keiler sich suhlen oder Scavengers versuchen Fliegen zu fangen.

LOCATIONS: Eine große Fülle an neuen Locations (Höhlen, Täler, Gräber etc) laden ein erkundet zu werden. Es warten neue besondere Items oder Monster darauf entdeckt zu werden. Doch die meisten Höhlen beherbergen nur irgendwelche Monster die auf ein besonderes Frühstück warten.

OBJEKTIERUNG: Nicht unerwähnt bleiben sollten auch die Aufwertungen alter bekannter Locations, durch überarbeitete Objektierung. Hier geht es hauptsächlich um Locations, die man erreichen konnte, aber die einfach leer und langweilig waren.

6. Sonstiges

Zauberkartei:

| Zweig | Die Macht Adanos | Die Macht des Sturmes | Die Macht Innos | Die Macht Beliards | Die Macht des Waldes (Sumpf/Druiden/Sekten) |
|-----------------|--|--|---|--|--|
| 1. Kreis | Eispfeil 10/50 | Blitz 7/35 | Feuerpfeil 5/25 | Wolf * 15 Schwarzer Goblin* 13 | Leichte Heilung Licht Andere heilen* Truhen öffnen* |
| 2. Kreis | Eislanze 20 /100 | Windhose 30/50 | Feuerball 15/75 | Goblinskelett 30 | Schlaf Windfaust* |
| 3. Kreis | Eisblock 60 / 80 Geysir 50/150 | Kugelblitz 20-80/60-240 | Kleiner Feuersturm 40/150 | Skelett rufen 60 | Angst Mittlere Heilung |
| 4. Kreis | Wasserfaust 90/220 Steinwächter* | Blitzschlag 75/180 Steingolem 95 | Großer Feuerball 40-160/90-360 Feurgolem* 100 | Drachensnapper* 90 | Untote vernichten Urziels Zorn* |
| 5. Kreis | Eiswelle 120/80 Eisgolem* 105 | Unwetter 150/250 | Großer Feuersturm 50-200/100-400 | Dämon 150 | Schwere Heilung |
| 6. Kreis | Todeshauch 150/450 | Todeswelle 200/450 | Feuerregen 250/500 | Armee der Finsterniss 200 | Heiliges Geschoß 125/375 MonsterSchrumpfen |
| Info | Die Macht Eis und Wasser zu befehlen. Die Elemente Adanos' | Jene Macht, die dem Himmel zusteht. Die Macht des Sturmes, der über die Wälder tobt. Mit der Waldmagie die bildet sie die natürlich vorkommende Magie. | Die Macht das Feuer Innos zu beherrschen! | Die Schwarze Kunst der Totenbeschwörung. Beliards Bekannteste Macht. | Die Macht der Natur, des Bodens. Die Magie der Hexen, Druiden, Sekten oder Wälder. |
| Lehrer | Nefarius | Marduk | Hyglas bis 6.Kreis Pyrokar ab 6.Kreis Milten | Karras | Parlan bis 6. Kreis Pyrokar ab 6. Kreis Milten |

Legende: (Zähler = Manakosten | | Nenner = Schaden | | * = Nennenswerte Änderung (unten aufgelistet))

also Dämon 150 bedeutet, dass der Zauber Dämon beschwören 150 Mana kostet.
Blitzschlag 75/180 bedeutet, dass der Zauber 75 Mana kostet und dabei 180 Schaden macht. Wolf * 15 bedeutet, dass der Zauber auf der 2.Seiten hier kommentiert wurde und 15 Mana kostet)

WICHTIG: Die Zauberzweige Feuer, Wasser, Schwarz und Sturm bauen auf einander auf !
Will der Spieler einen Zauber des 4. Kreises lernen, so muss er einen Zauber aus dem 1,2 und 3. Kreis aus dem jeweiligem Zweig erlernt haben!

Wer also die Rune "Armee der Finsterniss" erlernen will, der MUSS 5 Beliarzauber aus jeweils einem Kreis erlernt haben. Bsp: Wolf rufen, Goblinskelett, Skelett, Drachensnapper & Dämon!

Die Klaue Beliar's UND die Waldmagie bauen nicht aufeinander auf und können nach bedarf erlernt werden. Es empfiehlt sich alle LP in EINEN Weg (Innos,Beliar,Adanos,Sturm) zu investieren und diesen mit anderen Zaubern von der Klaue oder Waldmagie ergänzen.

Wasser, Sturm, Feuer oder Schwarz Magier sollten also ihren Weg komplett lernen und zusätzlich die Zauber der Krallen und einige Zauber der Waldmagie nutzen.

Die Zauber der Klaue:

| | | | | | |
|-------------------|--------------------|------------------|------------------------|----------------|--------------------|
| 1. Wurzelschlinge | 2. Energie stehlen | 3. Beliar's Zorn | 4. Insekten und Zombie | 5. Blutrausch* | 6. Schrei* 300/666 |
|-------------------|--------------------|------------------|------------------------|----------------|--------------------|

NEUE ZAUBER UND GROßE ÄNDERUNGEN

Die Paladinzauber haben sich nicht verändert.

Truhen/Schlösser öffnen: Der Spieler kann gegen Mana jetzt Stück für Stück jedes Schloß knacken. Ein muss für jeden Vollmagier

Feurgolem rufen: Der Golemzauber für die Feuermagier.

Eisgolem rufen: Der Golemzauber für die Wassermagier. Dies ist der stärkste Golem, denkt daran – er kann den Zauber Eisblock benutzen, wenn er auf Distanz steht!

Drachensnapper rufen: Die Ablösung für den Golem. Da die Golems jetzt den Klassen zugeordnet sind, hat Beliar eine neue Kreatur bekommen. Die Drachensnapper sind schnell und gefährlich.

Blutrausch: Ein sehr interessanter Zauber. Er versetzt andere Menschen oder Monster in eine blinde Wut. Die Kreatur greift an, was ihr am nächsten ist. Eine unglaublich effektive Möglichkeit große Gegnerhorden ins Chaos zu stürzen, doch Vorsicht – bringen sich die Ziele um, so erhält der Spieler keine EP! Der Zauber funktioniert nicht gegen Unsterbliche, Magier, Drachen oder Paladine.
Der Zauber macht an sich keinen Schaden!

Schrei: Diese aus dNdR bekannte Beliar-Klaue-Rune war immer unnützlich gewesen, da sie mit 666 Schaden zwar mächtig ABER selten auf Anhieb tödlich war und IMMER ALLES an Mana verbraucht hat. Da der Spieler einfach gegen Ende (wenn er halt Kreis 6 erlernt) genug Mana hatte, um mehrmals z.B. Heiliges Geschoss abzufeuern, machten diese im Endeffekt mehr Schaden. Daher hat dieser Zauber nun ganz normale Manakosten. Es ist der teuerste Zauber der sich gegen nur EIN Gegner richtet, aber macht auch mit Abstand mehr Schaden als jeder andere Zauber.

Windfaust: Der Windfaustzauber ist alt bekannt aus Gothic 1 und Gothic 2. Der Einsatz von diesem Zauber war immer etwas umständlich. Er war cool, aber einfach schlechter als andere. Dies hat sich nun geändert. Er ist ab jetzt ein MUSS für ALLE Magier die nach Jahrkendar gehen!
Der Zauber tötet voll aufgeladen einen Steinwächter mit nur EINEM Schlag! Steinwächter und Golems sind eigentlich sehr resistente Kreaturen, allerdings macht der Windfaust nun doppelten Schaden gegen diese Kreaturen.

Als Alternative kann wohl nur die Beliar-Magie gesehen werden.

Andere Heilen: In der VBE < 1.4 konnte nur Varesh diesen Zauber unterrichten, ab der VBE > 1.4 habe ich ihn als normalen Zauber eingeführt, da er einfach gerade im 1. Kapitel nützlich sein dürfte.

Der Zauber **Wolf Rufen** wurde aufgewertet, da beschworende Wölfe nun nicht mehr von Humans angegriffen werden. So kann man mit einem Wolf durch eine Stadt gehe, ohne Aufsehen zu erregen.

Schwarzer Goblin beschwören ist eine Art Entschuldigung, dafür, dass ich "Goblinskelett beschwören" verteuert habe. Im Original Spiel konnte man mit 4 Goblinskeletten eigentlich alles besiegen, was man im 2-3 Kapitel so finden konnte. Das geht im Grunde auch immer noch, nur ist es jetzt teurer – so das es mehr Sinn macht, sich Schwarze Goblins zu beschwören. Der Grund warum diese Lücke nicht "Wolf rufen" füllen konnte liegt darin, das Wölfe sehr direkt angreifen, so das zB. träge Gegner wie Steinwächter diese sofort getötet hat. Goblins sind flinker und beschäftigen träge Gegner häufig sehr lange.

Amulette

| Artefakt | Schutz Waffen | Schutz Pfeile | Schutz Magie | Schutz Feuer | Bonus Stärke | Bonus Geschick | Bonus Mana | Bonus Leben | WERT |
|-----------------------------|------------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------|---------------|----------------|------|
| Harnischamulett | 10 | | | | | | | | 850 |
| Amulett der Eichenhaut | | 10 | | | | | | | 850 |
| Amulett der Geisteskraft | | | 10 | | | | | | 850 |
| Amulett der Flammen | | | | 10 | | | | | 850 |
| Amulett der Erzhaut | 8 | 8 | 8 | 8 | | | | | 1400 |
| Amulett der Kraft | | | | | 10 | | | | 1000 |
| Amulett der Wendigkeit | | | | | | 10 | | | 1000 |
| Amulett der Magie | | | | | | | 15 | | 1000 |
| Amulett der Lebenskraft | | | | | | | | 40 | 1000 |
| Franco's Amulett | | | | | 4 | 4 | | 40 | 1400 |
| Amulett der Macht | | | | | 8 | 8 | 10 | | 1600 |
| Amulett der Erleuchtung | | | | | | | 10 | 30 | 1600 |
| Amulett des Golems | 15 | 15 | 15 | 15 | | | | | 2200 |
| Amulett der Trollfaust | | | | | 15 | | | | 2200 |
| Amulett des Schattens | | | | | | 15 | | | 2200 |
| Amulett des Ewigen | | | | | | | | 100 | 2200 |
| Amulett des Schöpfers | | | | | | | 35 | | 2200 |
| Orkschamanen Talisman | | | | 25 | | | | | 900 |
| Glücksbringer Krallen | | | | | | | | 15 | 300 |
| Glücksbringer Zähne | 5 | | | | | | | | 350 |

RINGE

| Artefakt | Schutz Waffen | Schutz Pfeile | Schutz Magie | Schutz Feuer | Bonus Stärke | Bonus Geschick | Bonus Mana | Bonus Leben | Wert |
|------------------------------------|------------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------|---------------|----------------|------|
| Ring der Eisenhaut | 3 | | | | | | | | 350 |
| Ring der Erzhaut | 5 | | | | | | | | 600 |
| Ring der Holzhaut (Constantino) | | 3 | | | | | | | 350 |
| Ring der Steinhaut | | 5 | | | | | | | 600 |
| Ring der Geisteskraft | | | 3 | | | | | | 350 |
| Ring der Verteidigung | | | 5 | | | | | | 600 |
| Flammenschutzring | | | | 3 | | | | | 350 |
| Feuerring | | | | 5 | | | | | 600 |
| Ring der Unbezwingbarkeit | 3 | 3 | 2 | 2 | | | | | 900 |
| Ring der Unbesiegbarkeit | 5 | 5 | 4 | 4 | | | | | 1300 |
| Ring der Kraft | | | | | 3 | | | | 350 |
| Ring der Stärke | | | | | 5 | | | | 600 |
| Ring der Gewandtheit | | | | | | 3 | | | 350 |
| Ring der Geschicklichkeit | | | | | | 5 | | | 600 |
| Ring der Magie | | | | | | | 5 | | 350 |
| Ring der astralen Kraft | | | | | | | 10 | | 600 |
| Ring der Lebenskraft | | | | | | | | 20 | 350 |
| Ring der Lebendigkeit | | | | | | | | 40 | 600 |
| Ring der Macht | | | | | 4 | 4 | | | 900 |
| Ring der Erleuchtung | | | | | | | 8 | 30 | 1300 |
| Ring des Unzerbrechlichen | 8 | 8 | 8 | 8 | | | | | 1050 |
| Ring der Nordjagd | | | | | 8 | 8 | | | 1050 |
| Ring des Nebels | | | | | | | 20 | | 1050 |
| Ring des Gipfels | | | | | | | | 55 | 1050 |

7. Credits

Scripts, Texturen, Modelle, Soundeffekte, Questwriting, Animationen, Spacering etc :

- **VarusBiker**

Betatester:

- **Tobr**
- **DerAlte**
- **Scripter2000**

Besonderer Dank:

- **Gottfried**
- **Sektenspinner**
- **Tobr**
- **Sumpfkrautjunkie**
- **Lehona**
- **Rhobar**