

DIE 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	<i>Die Macht Eis und Wasser zu befehlen. Die Elemente Adanos'</i>	<i>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.</i>	<i>Die Macht das Feuer Innos zu beherrschen!</i>	<i>Die Schwarze Kunst der Totenbeschwörung. Beliards Bekannteste Macht.</i>	<i>Die Macht der Natur, des Bodens. Die Magie der Hexen, Druiden, Sekten oder Wälder.</i>
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 Beliards 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 Krallen:

1. Wurzelschlinge	2. Energie stehlen	3. Beliards Zorn	4. Insekten und Zombie	5. Bluttausch*	6. Schrei* 300/666
-------------------	--------------------	------------------	------------------------	----------------	--------------------

DIE ZAUBERKARTEI

NEUE ZAUBER UND GROBE 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.

Bluttausch: 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 BeliarKlaue-Rune war immer unnütz 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 zB. 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.

DIE ZAUBERKARTEI

Steinwächter beschwören war in dNDR ein Klauen-Zauber. Story-Technisch etwas wankend, passte aber halt vom Feeling und Gameplay super. Ich habe ihn jetzt zu den Zauber von Adanos gepackt – den Wasserzauber. Schließlich waren es Adanos-Gläubige welche sie riefen und vor allem, bot die Klaue schon Zombie. Der Unterschied war einfach zu gering.

Urziels Zorn heißt die Rune, welche der Spieler aus Urziels Bruchstücken bauen kann. Diese Rune ist ganz besonders interessant. Eine Gameplayrevolution möchte ich bald versprechen. Dieser Zauber kostet viel Mana, macht wenig Schaden, ABER verlangsamt die Zeit für einige Sekunden. Dieser Effekt ist unglaublich stark. Gute Magier können diese Verlangsamung nutzen um sich in Gegnerhorden zu stellen und eine sehr mächtige Rune zu casten. Dies kostet viel Mana, stellt aber die effektivste Methode gerade auf Jahrkendar sich dne großen Horden an Elitekriegern zu stellen!