

How to play : **MAGIER**

Für Magier bietet die VBE eine Fülle von Änderungen. Im Folgenden werde ich aufführen welche interessanten Änderungen den Magier betreffen und was ich mir dabei gedacht habe:

Die Runenzauber

Ich hab mit der VBE 1.4a die Magie in Gothic 2 komplett auf den Kopf gestellt und neu sortiert. Die Runen brauchen nun andere Kreise, machen anderen Schaden und haben neue Manakosten.

Es gibt auch viele NEUE Runenzauber.

Mehr dazu lest bitte [die Zauberkartei](#). Dort steht alles über das Balancing von Zaubern.

Magierfeatures

1. **Manaregeneration:** Magier können am Ende der neuen Questreihe in Jahrkendar "Der tote Magier" beim NPC Varesh als Belohnung wählen, dass er den Helden unterrichten soll. Varesh lehrt dem Spieler dann Manaregeneration, Andere heilen und Meister der Beschwörung. Manaregeneration skaliert nach dem erlertem Kreis des Helden. Die Manaregeneration funktioniert NICHT im Kampf und arbeitet unterschiedlich effektiv - das letzte drittel an Mana wird nur sehr langsam regeneriert.
2. In einer Lurkerhöhle zwischen Buster und der Taverne am See, haust ein mächtiger Skelettmagier, welcher ein Dämonbeschwört. Dort findet man den **Gürtel der Meditation**, dieser steigert die Manaregeneration!
3. **Meister der Beschwörung** verlängert die Beschwörungsdauer von beschworenen kreatureuren. Die Beschwörungsdauer skaliert ansonsten mit dem Kreis des Helden!
4. **Andere Heilen:** Der Held lernt die herstellung dieses Zaubers bei Varesh. Der Spieler kann damit andere NPCs heilen.
5. **Uriziels Zorn:** Diese Rune kann aus den Bruchstücken von Uriziel gebaut werden. Die Rune verlangsamt die Zeit und macht ein wenig Schaden. Der Spieler hat nun genug Zeit mächtige Zauber wie die Todeswelle zu casten.
6. **Spruchrollenschreiben:** Kann nur der Magier lernen, weiteres lese unter Spruchrollen schreiben.
7. 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.
8. Der **Blaufliedertrank** von Zuris.
9. **Die Magierklassen** welche im Grunde schon im original Gothic vertreten sind, sind nun gebundener an den Spieler. Der Spieler muss nun sämtliche Zauber in Reihe lernen! Mehr dazu steht in der [Zauberkartei](#).

Wie kämpfe ich als Magier wenn ... ?

- ... ich per Dialog in einem Duell lande? Das hängt davon ab. Soll der Gegner sterben ist der Eisblock (auch als Spruchrolle) perfekt. Soll der Gegner überleben empfiehlt sich Wirbelwind, da dieser Zauber im Regelfall nicht tötet. Wichtig ist allerdings nur, dass man den Gegner aus möglichst großer Distanz anspricht und ihn als erstes mit irgendeinem Zauber festhält.
- ... ich gegen einen Steinwächter/Steinkrieger oder Golem kämpfen muss? Der Windfaustzauber macht doppelten Schaden gegen diese Monster UND diese Monster sind anfällig gegen Fallschaden.
- ... gegen Feuerwarane, Feuergolems oder Drachen. Gegen solche Feuerwesen sind anfällig gegen Wasserzauber/Eiszauber und unempfindlich gegen Feuerschaden.