ENHANCED EDITION

Gothic 3
Götterdämmerung

Enhanced Edition
Handbuch

1. Installation **3**

2. Schriftart **3**

3. Held am Start **4**

4. Diebstahl **4**

5. Überarbeitung von Waffen, Rüstungen usw. **4**
5.1 Schwerter 5
5.2 Große Waffen 6
5.3 Stäbe 7
5.4 Bögen 8
5.5 Armbrüste 9
5.6 Pfeile und Bolzen 9
5.7 Rüstungen 10
5.8 Schilde 10
5.9 Helme 11
5.10 Permanente Tränke 12
5.11 Artefakte 12

6. Überarbeitung von Fähigkeiten und Zaubern **12**
6.1 Kampftalente 12
6.2 Jagdtalente 13
6.3 Magietalente 13
6.4 Schmiedetalente 13
6.5 Diebestalente 14
6.6 Alchemietalente 14
6.7 Sonstige Talente 14
6.8 Magie der Herrschaft 15
6.9 Wandlungsmagie 15
6.10 Beschwörungsmagie 15

7. Truhen **16**
7.1 Waffentruhen (im Spiel „Schwere Truhe“) 16
7.2 Magiertruhen (im Spiel „Alte Truhe“) 17
7.3 XXL-Truhen (im Spiel „Stabile Metalltruhe“) 17
7.4 Goldtruhen (im Spiel „Große Truhe“) 17

8. Handel **18**

9. Lehrer **20**

10. Sonstige Änderungen **23**

1. Installation

Der vorliegende Patch gilt nur für das Addon „Gothic 3 – Götterdämmerung“ und nicht für das Hauptspiel „Gothic 3“.
Um den Patch zu installieren, müsst ihr einen Doppelklick auf die Exe-Datei ausführen. Da der Patch sehr groß ist, kann es ein wenig dauern, bis das Setup erscheint. Dies variiert von PC zu PC und kann vor allem von einigen Virenscannern negativ beeinflusst werden.

Nach Erscheinen des Installations-Setups werdet ihr durch die Installation des Patches geleitet. Dabei wird eure installierte Spielversion in der Regel automatisch erkannt. Falls dies nicht der Fall sein sollte, müsst ihr manuell den Ordner, in dem ihr „Gothic 3 – Götterdämmerung“ installiert habt, auswählen.

Nach der erfolgreichen Installation solltet ihr die Readme sorgfältig lesen. Das Changelog liefert euch weitere wichtige Informationen darüber, was mit diesem Patch gefixt bzw. geändert wurde.

2. Schriftart

Da die Gothic-3-Schriftart (Datei „Gothic3.ttf“ im Hauptspielordner) leider nicht die Zeichen aller Sprachen enthält, haben wir stattdessen eine Schriftart verwendet, mit der alle Sprachen angezeigt werden können.
Die alte Gothic-3-Schrift ist aber weiterhin vorhanden. Da viele Spieler die normale Gothic-3-Schrift beibehalten möchten, haben wir euch die Möglichkeit gegeben, dies nach der Installation selbst zu ändern. Dazu geht ihr wie folgt vor:

1. Geht in den Ordner „Ini“, der sich im Hauptspielordner befindet.
2. Öffnet dort die Datei „ge3.ini“.
3. Sucht darin folgenden Abschnitt:

;GUI.DefaultFont - default=Comic Sans MS, alternative=Lucida Sans Unicode, original=Gothic3
;GUI.DefaultFont=Gothic3
;GUI.DefaultFont=Lucida Sans Unicode
GUI.DefaultFont=Comic Sans MS
;GUI.DefaultFontBold - true=if font is Gothic3, false=default
GUI.DefaultFontBold=false

Die für euch interessanten Zeilen sind **fett** markiert. Nach der Änderung sollte der Bereich wie folgt aussehen:

;GUI.DefaultFont - default=Comic Sans MS, alternative=Lucida Sans Unicode, original=Gothic3
GUI.DefaultFont=Gothic3
;GUI.DefaultFont=Lucida Sans Unicode
;GUI.DefaultFont=Comic Sans MS
;GUI.DefaultFontBold - true=if font is Gothic3, false=default
GUI.DefaultFontBold=true

Die Änderungen sind **rot** markiert.

Nun speichert die Datei und schließt sie. Nach dem nächsten Spielstart wird dann wieder die gewohnte Gothic-3-Schrift verwendet.

3. Held am Start

Der Held startet nun mit veränderten Werten:

Attribute

Stärke	125
Jagdgeschick	100
Altes Wissen	20
Diebeskunst	10
Schmiedekunst	10
Alchemie	10
Lebenspunkte	250
Mana	150
Ausdauer	150

Talente und Zauber

Schwertkämpfer I
Schwertkämpfer II
Große Waffen I
Stabkampf I
Bogen
Einfache Schlösser knacken
Schmied
Heiltränke brauen
Zauber: Tiere rufen
Zauber: Vergiften

4. Diebstahl

Diebstahl wird von nun an wieder direkte Konsequenzen haben. In vielen Häusern dürft ihr nicht ungestraft etwas von den herumliegenden Dingen nehmen oder Truhen plündern, wenn jemand den Helden dabei sehen kann. Dazu müsst ihr immer einen unbeobachtenden Moment nutzen, sonst werdet ihr sofort angegriffen.
Solange euch niemand beim Stehlen erwischt, werdet ihr allerdings auch nicht zur Rede gestellt.

5. Überarbeitung von Waffen, Rüstungen usw.

Viele Gegenstände wurden geändert, beispielsweise in Hinsicht auf Anforderungen, Schaden, Rüstungsschutz, Boni, Goldwert etc. Im Folgenden sind alle relevanten Gegenstände aufgeführt. Alle Änderungen sind BLAU gekennzeichnet.
Die Goldpreise sind die Einkaufspreise, nicht die Verkaufspreise des Helden.

5.1 Schwerter

Name	Schaden	Stärke (STR) / Geschick (DEX)/ Altes Wissen (INT)	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Knüppel	15	STR: 10	-	-	10
Rostiges Schwert	30	STR: 60	-	-	30
Assassinenmesser	35	STR: 80	Schwertkämpfer I	vergiftet	350
Schwert	50	STR: 100	-	-	50
Orkschlächter	50	STR: 120	Schwertkämpfer I	Orktöter	750
Egills Axt	50	STR: 130	Große Waffen I	-	8000
Rostiger Zweihänder	60	STR: 120	Große Waffen I	-	60
Breitschwert	60	STR: 120	Schwertkämpfer I	-	750
Degen	60	DEX: 120	Schwertkämpfer I	Ausdauer +5	800
Mondsichel	60	STR: 125	Schwertkämpfer I	-	5000
Soldatenschwert	65	STR: 130	Schwertkämpfer I	-	275
Himmelsschürfer	65	STR: 130	Große Waffen II	-	470
Kieferknacker	65	STR: 130	Große Waffen I	-	5000
Altes Schwert	70	STR: 140 INT: 10	Schwertkämpfer I	-	450
Langschwert	70	STR: 150	Schwertkämpfer I	-	2500
Rubinklinge	70	STR: 150	Schwertkämpfer I	Schwertkämpfer II	8000
Zweihänder	75	STR: 150	Große Waffen I	-	500
Assassinenschwert	75	STR: 140	Schwertkämpfer I	vergiftet	1250
Katana	75	DEX: 160	Schwertkämpfer I	Ausdauer +15	8000
Krummschwert	75	STR: 170	Schwertkämpfer I	-	12000
Eisklinge	80	STR: 160	Schwertkämpfer I	Eisschaden Schutz vor Eis +10	12000
Bastardschwert	80	STR: 180	Schwertkämpfer I	-	14500
Paladinschwert	85	STR: 160	Schwertkämpfer I	gesegnet Leben + 5	8000
Barbarenschwert	85	STR: 170	Schwertkämpfer I	-	12000
Gariks Schwert	90	STR: 180	Schwertkämpfer II	-	20000
Inquisitor	90	STR: 190	Schwertkämpfer I	Leben +30	27500
Runenschwert	90	STR: 210	Schwertkämpfer I	Schutz vor Klingen, Zerschmettern und Geschosse je 5	30000
El Bastardo	95	STR: 180	Schwertkämpfer II	Schwertkämpfer III	27500
Ordensschwert	100	STR: 180	Große Waffen II	gesegnet Leben +20	15000
Flammenschwert	100	STR: 120	Schwertkämpfer I	Schutz vor Feuer +10 Feuerschaden	20000
Richtschwert	100	STR: 220	Große Waffen II	Schutz vor Klingen +15	30000
Erz-Zweihänder	105	STR: 210	Große Waffen II	Schutz vor Klingen, Zerschmettern und Geschosse je 2	20000
Meisterschwert	105	DEX: 210	Schwertkämpfer III	Meister der 2 Klingen	30000
Großschwert	115	STR: 220	Schwertkämpfer I	Schutz vor Klingen +10	30000
Herzreißer	125	STR: 200	Schwertkämpfer II	-	26000
Großinquisitor	125	STR: 280	Große Waffen III	gesegnet	45000

Name	Schaden	Stärke (STR) / Geschick (DEX)/ Altes Wissen (INT)	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Schwert der Ahnen	125	STR: 250	Schwertkämpfer I	Schutz vor Klingen, Zerschmettern und Geschosse je 5	50000
Stachel	130	STR: 160	Große Waffen I	-	30000
Austins Schwert	130	STR: 220	Schwertkämpfer III	-	35000
Königsschwert	130	STR: 230	Schwertkämpfer I	gesegnet	40000
Macht der Ahnen	135	STR: 300	Große Waffen III	Schutz vor Klingen, Zerschmettern und Geschosse je 10	60000
Reiterschwert	140	STR: 230	Schwertkämpfer II	-	30000
Dämonenschwert	150	STR: 666	Große Waffen III	Schutz vor Klingen, Zerschmettern und Geschosse je 10	1
Gerader Krummsäbel	150	STR: 230	Schwertkämpfer III	-	35000
Innos' Zorn	165	STR: 290	Große Waffen III	gesegnet Paladin	75000
Eisherz	170	STR: 250	Schwertkämpfer III	gesegnet	40000
Schädelspalter	200	STR: 270	Große Waffen III	-	45000
Drachenzahn	250	STR: 330	Große Waffen III	-	80000

5.2 Große Waffen

Name	Schaden	Stärke (STR) / Jagdgeschick (DEX)	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Schwerer Ast	25	STR: 50	-	-	1
Holzfälleraxt	25	STR: 80	-	-	40
Spitzhacke	35	STR: 80	-	-	80
Sense	40	-	-	-	75
Bauernspeer	50	STR: 100 DEX: 100	-	-	1000
Nagelkeule	55	STR: 130	-	-	100
Rostige Streitaxt	60	STR: 120	Große Waffen I	-	150
Speer	60	-	-	-	500
Chaosbrecher	60	STR: 100 DEX: 100	-	-	1500
Eisenspeer	60	STR: 120 DEX: 120	-	-	5000
Morgenstern	70	STR: 130	Große Waffen II	-	250
Hellebarde	70	STR: 70	Große Waffen I	-	700
Mondstich	70	STR: 120 DEX: 100	-	-	5000
Wächter	70	STR: 110 DEX: 120	-	-	12000
Stachelkeule	75	STR: 150	Große Waffen I	-	150
Pallas Speer	75	STR: 125 DEX: 130	-	-	460

Name	Schaden	Stärke (STR) / Jagdgeschick (DEX)	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Bartaxt II	85	STR: 160	Große Waffen I	Leben +10	7000
Schlachtbeil	90	STR: 170	Große Waffen I	Große Waffen II	10000
Vigors Speer	95	STR: 180 DEX: 150	Große Waffen II	-	4100
Donnerlanze	100	STR: 140 DEX: 140	-	-	6000
Streitaxt	105	STR: 200	Große Waffen II	Große Waffen III	21000
Krush Varok	110	STR: 250	Große Waffen II	-	500
Kriegshammer	115	STR: 240	Große Waffen II	Leben +20	15000
Barbarenstreitaxt	115	STR: 250	Große Waffen II	Orktöter	35000
Krush Pach	120	STR: 300	Große Waffen III	-	600
Krush Morok	120	STR: 300	Große Waffen II	-	700
Troglodyten-Keule	120	STR: 200	Große Waffen II	-	12000
Schleifer	120	STR: 220	Große Waffen II	-	22500
Scharfrichter-Axt	140	STR: 245	Große Waffen III	-	45000
Krush Spalter	140	STR: 250	Große Waffen III	-	47500
Berserkeraxt	140	STR: 300	Große Waffen III	Leben +40	57500
Nachtspieß	150	STR: 160 DEX: 180	-	-	15000
Hackbeil	150	STR: 270	Große Waffen III	-	22500
Bartaxt II	150	STR: 285	Große Waffen III		30000
Halderan	155	STR: 280	Große Waffen III	-	25000
Schrecken	155	STR: 300	Große Waffen III	Schutz vor Energie +10	27500
Krush Vorok	160	STR: 300	Große Waffen II	-	700
Berserkerzorn	160	STR: 310	Große Waffen III	Leben +60	67500
Doppelkopf	165	STR: 300	Große Waffen III	-	32000
Buddlerstolz	175	STR: 290	Große Waffen III	Leben +25	30000
Krush Agash I	180	STR: 335	Große Waffen III	-	900
Krush Tarach	190	STR: 380	Große Waffen III	-	800
Krush Agash II	220	STR: 350	Große Waffen III	-	900
Oger-Morgenstern	260	STR: 450	Große Waffen III	-	300

5.3 Stäbe

Name	Schaden	Stärke (STR) / Altes Wissen (INT)	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Magierstab (Stab der Zauberei)	20	INT: 50	Magische Stäbe	Mana +40	4000
Magierstab (Stab der Verteidigung)	25	INT: 60	Magische Stäbe	Schutz gegen Klingen, Zerschmettern und Geschosse und alle Elemente je 15	12500
Magierstab (Stab der Dunkelheit)	25	INT: 80	Magische Stäbe	Schwarzmagier	15000

Name	Schaden	Stärke (STR) / Altes Wissen (INT)	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Magierstab (Stab des Feuers)	25	INT: 50	Magische Stäbe	Feuermagier	15000
Magierstab (Stab des Wassers)	25	INT: 80	Magische Stäbe	Wassermagier	15000
Druidenstab (Stab der Natur)	30	INT: 100	Magische Stäbe	Mana +25 Leben +50 Druide	12000
Magierstab (Stab der Magie)	30	INT: 100	Magische Stäbe	Mana +75	12000
Magierstab (Stab des Schutzes)	35	INT: 125	Magische Stäbe	Schutz gegen Klingen, Zerschmettern und Geschosse und alle Elemente je 30	27500
Magierstab (Stab der Macht)	40	INT: 170	Magische Stäbe	Manaregeneration	26000
Magierstab (Stab des Feuermagiers)	40	INT: 130	Magische Stäbe	Mana +100 Res. gegen Feuer +40 Feuermagier	30000
Magierstab (Stab des Schwarzmagiers)	40	INT: 180	Magische Stäbe	Mana +100 Res. gegen Energie +40 Schwarzmagier	30000
Magierstab (Stab des Wassermagiers)	40	INT: 160	Magische Stäbe	Mana +100 Res. gegen Eis +40 Wassermagier	30000
Magierstab (Stab der Unverwundbarkeit)	45	INT: 140	Magische Stäbe	Schutz gegen Klingen, Zerschmettern und Geschosse und alle Elemente je 40	53000
Kampfstab	75	STR: 100 INT: 50	Stabkampf I	Schutz gegen Klingen +10	180
Magierstab (Stab der Herrschaft)	80	INT: 280	Magische Stäbe	Feuermagier Manaregeneration	60000
Magierstab (Stab des Ausgleichs)	80	INT: 280	Magische Stäbe	Wassermagier Manaregeneration	60000
Magierstab (Stab des Todes)	80	INT: 280	Magische Stäbe	Schwarzmagier Manaregeneration	60000
Klingenstab	95	STR: 110 INT: 100	Stabkampf II	Stabkampf III Schutz gegen Klingen +15	1000
Richtstab	120	STR: 130 INT: 150	Stabkampf II	Schutz gegen Klingen +20	7500

5.4 Bögen

Name	Schaden	Jagdgeschick	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Bogen	45	80	Bogen	-	100
Jagdbogen	50	90	Bogen	-	200
Assassinenbogen	55	100	Bogen	-	400
Knochenbogen	60	110	Bogen	-	800
Kompositbogen	70	120	Bogen	-	1600

Name	Schaden	Jagdgeschick	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Langbogen	75	140	Bogen	-	3200
Kriegsbogen	80	130	Bogen	-	5000
Wolfsreißer	80	150	Bogen	Wildjäger	9500
Waldläuferbogen	85	170	Bogen	Großwildjäger	13000
Eichenbogen	90	160	Bogen	-	10000
Armeebogen	95	180	Bogen	-	15000
Kampfbogen	100	190	Bogen	Bogenschütze	18000
Gariks Bogen	100	200	Bogenschütze	-	20000
Orkreißer	105	200	Bogen	Orkjäger	21000
Hornbogen	110	210	Bogen	-	42000
Todbringer	115	220	Bogenschütze	-	35000
Nimroder	120	230	Bogenschütze	-	30000
Leiser Tod	130	250	Bogenschütze	-	36000
Runenbogen	140	270	Bogenschütze	Meisterbogenschütze	45000
Dämonenbogen	150	300	Meisterbogenschütze	-	52000

5.5 Armbrüste

Name	Schaden	Stärke	Voraussetzung Talent	Bonus	Goldwert
Armbrust	100	100	Schwere Armbrust	-	500
Ork-Armbrust	110	135	Schwere Armbrust	-	750
Kopfjägerarmbrust	120	150	Schwere Armbrust	-	1000
Sklaventod	130	165	Schwere Armbrust	-	1750
Söldner-Armbrust	140	185	Armbrustschütze	-	3200
Bluternte	150	195	Armbrustschütze	-	6400
Nordmar-Armbrust	160	210	Armbrustschütze	-	12800
Rhinotöter	170	245	Armbrustschütze	-	25500
Schwere Armbrust	180	250	Meisterarmbrustschütze	-	35000
Kriegsarmbrust	190	265	Meisterarmbrustschütze	-	40000
Krash Morra	200	295	Meisterarmbrustschütze	-	55000

5.6 Pfeile und Bolzen

Name	Schaden	Bonus	Goldwert
Giftpfeil	0	Giftschaden	70
Pfeil	1	-	2
Bolzen	1	-	4
Feuerpfeil	10	Feuerschaden	40
Klingenbolzen	20	-	20
Kopfnuss	20	Gegner umwerfen	60
Sprengpfeil	30	Feuerschaden	200

5.7 Rüstungen

Rüstung	Klingen	Zerschmettern	Geschosse	Feuer	Eis	Energie	Bonus	Goldwert
Bauernkleidung	10	10	-	-	-	-	-	450
Lederkluft	15	15	10	-	-	-	-	1500
Leichte Assassinenrüstung	20	20	15	-	-	-	H	6000
Leichte Nomadenkleidung	20	20	15	-	-	-	H	6000
Leichte Rebellenrüstung	25	15	15	-	-	-	-	3000
Leichte Orksöldner-Rüstung	30	25	25	-	-	-	-	5000
Druidenrobe	30	30	15	10	10	10	-	20000
Waldläuferkleidung	35	35	30	-	-	-	LJ	25000
Rebellenrüstung	40	40	40	-	-	-	-	20000
Leichte Nordmar-Rüstung	42	42	22	-	30	-	K	25000
Nomadenkleidung	45	45	30	-	-	-	H	45000
Robe des Hirsches	45	45	40	20	20	20	-	50000
Wolfsrobe	45	45	40	20	20	20	-	50000
Feuerrobe	45	45	20	30	30	15	K	55000
Wasserrobe	45	45	40	15	30	30	S	65000
Orksöldner-Rüstung	50	50	40	-	-	-	-	25000
Assassinenrüstung	55	55	35	-	-	-	H	40000
Schwere Nomadenkleidung	60	60	30	10	-	-	H	80000
Kampfmagier-Rüstung	60	60	40	30	-	-	H	85000
Schwere Rebellenrüstung	65	65	35	-	-	-	-	60000
Schwere Orksöldner-Rüstung	70	70	40	-	-	-	-	70000
Schwere Nordmar-Rüstung	80	80	60	-	60	-	K	120000
Elite-Assassinenrüstung	80	80	50	20	-	15	H + G	125000
Dunkler Beschwörer	80	80	40	-	-	-	-	140000
Rhobars Rüstung	80	80	40	-	-	-	-	140000
Offiziersrüstung	85	85	65	-	45	-	K	90000
Edle Rüstung	95	95	75	-	-	-	-	125000
Praetor-Rüstung	110	110	90	-	-	-	-	150000
Mystische Rüstung	145	145	120	-	-	40	-	160000
Paladin-Rüstung	150	150	150	-	-	-	-	190000

G = Giftresistenz
H = Hitzeresistenz
K = Kälteresistenz
LJ = Lautloser Jäger
S = Schwäche-/ Krankheitsresistenz

5.8 Schilde

Schild	Klingen	Zerschmettern	Geschosse	Feuer (F) / Eis (E) / Energie (En)	Stärke (STR) / Talent	Goldwert
Holzschild	3	3	4	-	Schildparade	500
Holzschild	5	5	8	-	Schildparade	500
Holzschild	5	5	8	-	Schildparade	500
Holzschild	5	5	8	-	Schildparade	500
Holzschild	5	5	8	-	Schildparade	500

Schild	Klingen	Zerschmettern	Geschosse	Feuer (F) / Eis (E) / Energie (En)	Stärke (STR) / Talent	Goldwert
Holzschild	5	5	8	-	Schildparade	500
Holzschild	5	5	8	-	Schildparade	500
Lederschild	5	5	10	-	Schildparade	800
Gariks Schild	15	15	18	-	Schildparade	1
Rundschild	15	15	20	-	STR: 160 / Schildparade	8000
Schädelschild	20	20	25	-	STR: 165 / Schildparade	4500
Traumfänger	20	20	15	-	STR: 160 / Schildparade	7500
Verstärkter Rundschild	20	20	25	-	STR: 170 / Schildparade	9500
Ritterschild	25	25	35	-	STR: 170 / Schildparade	8500
Paladinschild	30	30	35	-	STR: 200 / Schildparade	10500
Häuptling-Rundschild	30	30	35	-	STR: 200 / Schildparade	11000
Schlangenbeschwörer	30	15	45	-	STR: 165 / Schildparade	12000
Drachentrutz	30	30	-	F +35	STR: 200 / Schildparade	13000
Verzierter Turmschild	30	40	55	-	STR: 220 / Starke Schildparade	17500
Nordmarer Turmschild	35	35	-	E +35	STR: 210 / Starke Schildparade	15000
Runenschild	35	35	35	F +15 E +15 En +15	STR: 250 / Starke Schildparade	22000
Zahnbrecher	45	25	20	-	STR: 195 / Schildparade	12500
Königsschild	45	45	50	-	STR: 225 / Starke Schildparade	20000
Praetor-Plattenschild	45	40	55	-	STR: 230 / Starke Schildparade	21000
Orkischer Turmschild	50	50	15	-	STR: 270 / Starke Schildparade	25000

5.9 Helme

Helm	Klingen	Zerschmettern	Geschosse	Goldwert
Gepanzerter Lederhelm	5	-	-	1000
Stählerne Krone	10	-	-	1500
Panzerkettenhelm	10	10	-	2500
Todesmaske	14	-	-	4800
Königskrone	15	-	-	3000
Gepanzerter Praetorhelm	15	15	10	6000
Schwarzer Stahlhelm	20	20	-	3000

Helm	Klingen	Zerschmettern	Geschosse	Goldwert
Nordmarer Kriegerhelm	25	-	-	4000
Gepanzerter Topfhelm	25	25	20	7000

5.10 Permanente Tränke

Permanenter Trank	Attributserhöhung um...	Goldwert
Stärke	3	800
Ausdauer	6	800
Geschicklichkeit	3	950
Leben	8	950
Mana	8	950

5.11 Artefakte

Artefakt	Zuwachs an altem Wissen	Goldwert
Steintafel	3	75
Verwitterte Steintafel	7	150

6. Überarbeitung von Fähigkeiten und Zaubern

Auch die Fähigkeiten und Zauber wurden modifiziert. Die Änderungen sind BLAU gekennzeichnet.

6.1 Kampftalente

Perkbezeichnung	Stärke (STR) / Jagdgeschick (DEX) / Altes Wissen (INT)	Voraussetzung Talent	Lernpunkte	Gold
Schwertkämpfer I	Startperk	-	-	-
Schwertkämpfer II	Startperk	-	-	-
Schwertkämpfer III	STR: 200	Schwertkämper II	20	5000
Kampf mit zwei Klingen	STR: 170 DEX: 140	Schwertkämper II	10	2500
Meister der zwei Klingen	STR: 220 DEX: 190	Kampf mit zwei Klingen	20	5000
Orktöter	STR: 150	-	10	2500
Große Waffen I	Startperk	-	-	-
Große Waffen II	STR: 200	Große Waffen I	15	2500
Große Waffen III	STR: 250	Große Waffen II	25	5000
Schwere Armbrust	STR: 100		5	1000
Armbrustschütze	STR: 150	Schwere Armbrust	10	2500
Meisterarmbrustschütze	STR: 200	Armbrustschütze	15	5000
Schildparade	STR: 130 DEX: 100	Schwertkämper II	10	1000

Perkbezeichnung	Stärke (STR) / Jagdgeschick (DEX) / Altes Wissen (INT)	Voraussetzung Talent	Lernpunkte	Gold
Starke Schildparade	STR: 200 DEX: 135	Schildparade	15	2500
Paladin	STR: 200 INT: 50	Schwertkämpfer III	20	5000
Regeneration	STR: 300	-	20	10000

6.2 Jagdtalente

Perkbezeichnung	Jagdgeschick	Voraussetzung Talent	Lernpunkte	Gold
Bogen	Startperk	-	-	-
Bogenschütze	150	Bogen	15	3500
Meisterbogenschütze	225	Bogenschütze	25	7000
Wildjäger	125	-	5	1500
Großwildjäger	175	Wildjäger	15	2500
Orkjäger	225	Großwildjäger	15	3500
Lautloser Jäger	110		3	1000
Tierfelle nehmen	125	Lautloser Jäger	3	500
Reptilienhäute nehmen	130	Lautloser Jäger	3	500
Zähne, Krallen und Hörner	120	Lautloser Jäger	3	500

6.3 Magietalente

Perkbezeichnung	Altes Wissen	Voraussetzung Talent	Lernpunkte	Gold
Stabkampf I	Startperk	-	-	-
Stabkampf II	100	Stabkampf I	4	2000
Stabkampf III	150	Stabkampf II	5	3000
Magische Stäbe	60	Stabkampf I	6	2500
Roben verbessern	125	Schnelles Lernen	15	2500
Schnelles Lernen	50	-	7	3000
Druide	150	Roben verbessern	15	5000
Feuermagier	250	Manaregeneration	20	7500
Wassermagier	250	Manaregeneration	20	7500
Schwarzmagier	250	Manaregeneration	20	7500
Manaregeneration	200	Schnelles Lernen	20	10000

6.4 Schmiedetalente

Perkbezeichnung	Schmiedekunst	Voraussetzung Talent	Lernpunkte	Gold
Schmied	Startperk	-	-	-
Erzwaffen schmieden	25	Schmied	5	2500

Perkbezeichnung	Schmiedekunst	Voraussetzung Talent	Lernpunkte	Gold
Schürfer	15	-	3	1000
Klinge schärfen	30	-	10	1500
Rüstungen verbessern	50	-	15	5000

6.5 Diebestalente

Perkbezeichnung	Diebeskunst	Voraussetzung Talent	Lernpunkte	Gold
Einfache Schlösser knacken	Startperk	-	-	-
Schwere Schlösser knacken	30	Einfache Schlösser knacken	5	2500
Unmögliche Schlösser knacken	60	Schwere Schlösser knacken	5	5000
Einfacher Taschendiebstahl	10	-	3	1000
Schwerer Taschendiebstahl	40	Einfacher Taschendiebstahl	5	2000
Unmöglicher Taschendiebstahl	80	Schwerer Taschendiebstahl	6	4000
Feilschen	50	-	7	2500
Niederschlagen	40	-	4	1000
Meucheln	90	-	5	4000
Meisterdieb	100	-	5	5000
Schleichen	Startperk	-	-	-

6.6 Alchemietalente

Perkbezeichnung	Alchemie	Voraussetzung Talent	Lernpunkte	Gold
Heiltränke brauen	Startperk	-	-	-
Manatränke brauen	20	Heiltränke brauen	3	1000
Tränke mit permanenter Wirkung	60	Manatränke brauen	8	4000
Gift herstellen	35	-	3	2000
Verwandlungstränke brauen	40	Manatränke brauen	5	2500
Klinge vergiften	45	Gift herstellen	10	1000
Giftpfeile herstellen	40	Gift herstellen	8	1500
Brandpfeile herstellen	30	-	8	1500
Explosionspfeile herstellen	70	Brandpfeile herstellen	10	2500

6.7 Sonstige Talente

Perkbezeichnung	Alchemie	Lernpunkte	Gold
Akrobatik	-	10	1000
Ausdauer des Wolfes	-	13	1500
Resistenz gegen Kälte	-	10	3000
Resistenz gegen Hitze	-	10	3000
Resistenz gegen Krankheit	35	15	2000
Giftresistenz	35	15	2000

6.8 Magie der Herrschaft

Zauber	Altes Wissen	Voraussetzung Zauber / Perk	Lernpunkte	Gold	Mana-kosten
Licht	5	-	2	500	10
Krankheit heilen	15	-	4	1000	20
Vergiftung heilen	15	-	4	1000	45
Heilung	30	Krankheit heilen	10	1700	60
Fernheilung	40	Heilung	5	1500	50
Flammenschwert rufen	45	-	5	2500	60
Feuerball	50	Schnelles Lernen	5	1500	15-30
Böses vernichten	110	Licht	5	4000	30-100
Flammenwelle	120	Feuerball	7	7500	90
Waffensegen	230	Böses vernichten	10	5000	100
Meteor	240	Flammenwelle	10	7500	220
Wort der Herrschaft	210	Flammenschwert rufen	15	10000	140
Feuerregen	250	Feuermagier	20	15000	250

6.9 Wandlungsmagie

Zauber	Altes Wissen	Voraussetzung Zauber / Perk	Lernpunkte	Gold	Mana-kosten
Tiere rufen	Startperk	-	-	-	50
Telekinese	15	-	2	500	35
Zähmen	30	Tiere rufen	4	1000	40
Goblin beschwören	55	Tiere rufen	5	2500	40
Eislanze	60	Schnelles Lernen	5	1500	15-30
Tiergestalt	75	Tiere rufen	5	2500	60
Schlaf	60	-	4	1500	30
Eiswelle	140	Eislanze	10	9000	135
Eisexplosion	130	Eislanze	7	6000	120
Schlösser öffnen	200	-	10	4000	120
Golem beschwören	210	Goblin beschwören	15	7500	110
Zeitblase	240	-	15	6500	120
Hagelsturm	250	Wassermagier	20	15000	250

6.10 Beschwörungsmagie

Zauber	Altes Wissen	Voraussetzung Zauber / Perk	Lernpunkte	Gold	Mana-kosten
Krankheit übertragen	20	-	4	1000	40
Vergiften	Startperk	-	-	-	25
Blitzschlag	50	Schnelles Lernen	5	1500	15-30
Vergessen	50	INT: 50	4	2000	30
Schrecken	60	-	4	1500	60

Zauber	Altes Wissen	Voraussetzung Zauber / Perk	Lernpunkte	Gold	Mana-kosten
Nebel	65	Schrecken	5	2000	50
Blutrausch	70	Schrecken	5	3500	50
Skelett beschwören	105	Schrecken	5	3500	60
Nacht zu Tag	175	Nebel	15	4000	80
Seelenwanderung	220	Nebel	7	4500	70
Dämon beschwören	220	Skelett beschwören	10	9000	110
Blitz beschwören	230	Blitzschlag	15	7500	200
Armee der Finsternis	275	Schwarzmagier	20	15000	250

7. Truhen

Einige Truhen enthalten besondere Gegenstände. Hier nun eine jeweilige Anzahl der Truhen und was in welcher Truhe für ein Gegenstand enthalten sein muss.

7.1 Waffentruhen (im Spiel „Schwere Truhe“)

Von diesen Truhen gibt es im Spiel 25 Stück. In ihnen sind wertvolle Waffen oder Schmiedepläne zu finden, die in einer festgelegten Reihenfolge in jeweils einer Truhe vorhanden sind. Die Reihenfolge ergibt sich aus dem Preis der Gegenstände – je teurer der Gegenstand, desto später findet man ihn in den schweren Truhen.

Schwere Truhe	Name Gegenstand	Goldwert
1	Katana	8000
2	Hackbeil	22500
3	Schleifer	22500
4	Bauplan 'Runenschwert'	25000
5	Rhinotöter	25500
6	Meisterschwert	30000
7	Todbringer	30000
8	Reiterschwert	30000
9	Barbarenstreitaxt	35000
10	Schwere Armbrust	35000
11	Gerader Krummsäbel	35000
12	Kriegsarmbrust	40000
13	Leiser Tod	40000
14	Eisherz	40000
15	Großinquisitor	45000
16	Runenbogen	45000
17	Schädelspalter	45000
18	Schwert der Ahnen	50000
19	Dämonenbogen	52000
20	Krash Morra	55000
21	Berserkeraxt	57500
22	Macht der Ahnen	60000
23	Berserkerzorn	67500

Schwere Truhe	Name Gegenstand	Goldwert
24	Innos' Zorn	75000
25	Drachenzahn	80000

7.2 Magiertruhen (im Spiel „Alte Truhe“)

Von diesen Truhen gibt es im Spiel 22 Stück. In ihnen sind wertvolle Spruchrollen, Stäbe, Ringe oder Amulette zu finden, die in einer festgelegten Reihenfolge in jeweils einer Truhe vorhanden sind. Die Reihenfolge ergibt sich aus dem Preis der Gegenstände – je teurer der Gegenstand, desto später findet man ihn in den alten Truhen.

Alte Truhe	Name Gegenstand	Goldwert
1	Spruchrolle 'Feuerball'	100
2	Spruchrolle 'Grupenhypnose'	500
3	Ring der Abwehr	800
4	Trank der Ausdauer	800
5	Trank der Jagd	950
6	Trank der Lebenskraft	950
7	Spruchrolle 'Böses vernichten'	1000
8	Schutzring der Magie	1000
9	Rezept 'Trank der Jagd'	1600
10	Spruchrolle 'Golem beschwören'	2000
11	Magieramulett	2000
12	Spruchrolle 'Meteor'	2250
13	Spruchrolle 'Armee der Finsternis'	2500
14	Amulett des Jägers	2500
15	Amulett des Kriegers	3000
16	Stab des Schwarzmagiers	30000
17	Stab des Feuermagiers	30000
18	Stab des Wassermagiers	30000
19	Stab der Unverwundbarkeit	53000
20	Stab des Todes	60000
21	Stab der Herrschaft	60000
22	Stab des Ausgleichs	60000

7.3 XXL-Truhen (im Spiel „Stabile Metalltruhe“)

Von diesen Truhen gibt es im Spiel neun Stück. Die Truhen enthalten keine festgelegten Gegenstände.

7.4 Goldtruhen (im Spiel „Große Truhe“)

Von diesen Truhen gibt es im Spiel 15 Stück. In ihnen sind verschiedene Gegenstände zu finden, die in einer festgelegten Reihenfolge in jeweils einer Truhe

vorhanden sind. Die Reihenfolge ergibt sich aus dem Preis der Gegenstände – je teurer der Gegenstand, desto später findet man ihn in den großen Truhen.

Große Truhe	Name Gegenstand	Goldwert
1	Gold	500
2	Gold	500
3	Gold	500
4	Gold	500
5	Gold	500
6	Gold	500
7	Spruchrolle 'Schlösser öffnen'	750
8	Spruchrolle 'Fernheilung'	750
9	Spruchrolle 'Vergessen'	750
10	Trank der Konzentration	950
11	Amulett der Stärke	1600
12	Spruchrolle 'Waffensegen'	1750
13	Diebesamulett	2000
14	Harnischamulett	2500
15	Amulett der Eisenhaut	4500

8. Handel

Der Handel ist in diesem Patch ebenfalls geändert worden. Alle Händler besitzen nun ein festgelegtes Warenangebot. Das bedeutet, dass beim ersten Ansprechen des Händlers keine Zufallsauswahl aus den ihm zur Verfügung stehenden Waren getroffen wird, sondern direkt alle Waren angezeigt werden, die dem Händler ins Inventar gelegt wurden. Dieses Angebot bildet das ganze Spiel über den Grundstock dieses Händlers.
Neue Waren und Gold werden die Händler nur in geringer Menge erhalten. Wenn man 48 Ingame-Stunden mit einem Händler kein Wort mehr gewechselt hat, werden manche Waren aufgefüllt oder kommen neu hinzu. Bei diesen Zuwächsen spielt wieder der Zufall mit.

Hier eine Auflistung aller Händler:

Entity name (Cheatcode)	Händlername	Ort	Wann?	Was?
BlackSmith	*Gerbrand*	Silden	sofort	Schmied
Boris	*Boris*	Geldern (außerhalb)	nach Quest "Boris geht Bisons jagen" oder "Jage die verrückten Bisons"	Jagd
Conz	*Conz*	Ardea	sofort	Waffen
Dirk	*Kendl*	Faring	wenn die Quest "Hubertus Frau will eine Rüstung kaufen" startet	Schmied
Egidius	*Egidius*	Vengard	sofort	Rüstungen
Faring_Merchant_01	*Gerrell*	Faring	sofort	Allgemeines
Faring_Thief_01	*Dieb*	Faring	nach Quest "Besorge Informationen für die Diebesgilde"	Diebesgut
Faring_Trader_01	*Händler*	Faring	sofort	Nahrung

Entity name (Cheatcode)	Händlername	Ort	Wann?	Was?
Faring_Trader_02	*Händler*	Faring	sofort	Alchemie
Faring_Trader_03	*Händler*	Faring	sofort	Rüstungen Waffen
Faring_Trader_04	*Händler*	Faring	sofort	Magie
Garik	*Garik*	Gotha (außerhalb)	nachdem er Lehrer ist	Jagd
Geldern_BlackSmith_02	*Schmied*	Geldern	sofort	Schmied
Geldern_Teacher_Druid	*Ardian*	Geldern	sofort	Alchemie
Geldern_Trader_01	*Händler*	Geldern	sofort	Magie
Geldern_Trader_02	*Händler*	Geldern	sofort	Alchemie
Geldern_Trader_03	*Händler*	Geldern	sofort	Allgemeines
Geldern_Trader_04	*Händler*	Geldern	sofort	Rüstungen
Geldern_Trader_05	*Händler*	Geldern	sofort	Nahrung
Geldern_Trader_06	*Händler*	Geldern	sofort	Waffen
Gotha_Trader_01	*Händler*	Gotha	sofort	Nahrung Rüstungen Allgemeines Waffen
Hamlar	*Hamlar*	Silden	nach Quest "Eskortiere die Händlerkarawane"	Nahrung Allgemeines
Kapdun_ArenaElite	*Benat*	Kap Dun	nachdem man ihn in der Arena besiegt hat	Waffen
KapDun_Hunter_01	*Martel*	Wildnis	nach Quest "Martels Orkproblem"	Jagd Tränke
Khaif	*Khaif*	Faring	nach dem Gespräch während der Quest "Drachenknochen"	Waffen
Khalil	*Khalil*	Faring	sofort (bis er sagt, er handle nicht mit Kriegern)	Alchemie Magie
Kunz	*Kunz*	Silden	sofort	Waffen
Meryl	*Meryl*	Silden	nach Quest "Meryl will Dylans Amulett"	Diebesgut
Montera_BlackSmith_01	*Udolf*	Montera	sofort	Schmied Allgemeines
Montera_Ranger_01	*Waldläufer*	Montera	sofort	Alchemie Jagd Nahrung
Montera_Warrior_01	*Händler*	Montera	sofort	Rüstungen Waffen
Nisin	*Nisin*	Silden	sofort	Alchemie
RebTrader_Ugly	*Händler*	Wildnis	sofort	Nahrung Waffen Diebesgut
Silden_Shepherd_01	*Jürgen*	Silden	sofort	Allgemeines
Silden_Trader_01	*Händler*	Silden	sofort	Rüstungen
Silden_Trader_02	*Händler*	Silden	sofort	Jagd
Silden_Trader_03	*Händler*	Silden	sofort	Tränke Pflanzen
Silden_Trader_04	*Händler*	Silden	sofort	Magie
Trelis_Bandit_01	*Finstere Gestalt*	Trelis (außerhalb in Höhle)	sofort (bis Quest "Der ältere Sohn und die Ruinen bei Trelis" startet)	Diebesgut Nahrung
Trelis_BlackSmith_01	*Schmied*	Trelis	sofort	Schmied Allgemeines Nahrung

Entity name (Cheatcode)	Händlername	Ort	Wann?	Was?
Trelis_Orc_Shaman_03	*Ork-Schamane*	Trelis	sofort	Alchemie Magie
Vangard_Alchemist_01	*Alchemist*	Vengard	sofort	Alchemie
Vangard_Alchemist_02	*Alchemist*	Vengard	sofort	Alchemie
Vangard_Fire_Mage_01	*Feuermagier*	Vengard	nachdem Lee den Helden zu Immanuel gesandt hat	Magie
Vangard_Fire_Mage_02	*Immanuel*	Vengard	sofort	Magie
Vangard_Fire_Mage_03	*Feuermagier*	Vengard	sofort	Tränke Pflanzen
Vangard_Trader_01	*Händler*	Vengard	sofort	Waffen
Vangard_Trader_02	*Händler*	Vengard	sofort	Waffen
Werner	*Sindri*	Ardea	nach Quest "Kauf Sindris Artefakt"	Nahrung Allgemeines

9. Lehrer

Hier eine Übersicht über alle Lehrer.

Name	Ort	Voraussetzung	lehrt Attribut	lehrt Perk	lehrt Zauber
Laurent	Ardea	Quest "Bring Theodor die Artefakte aus Ardea" erfolgreich absolviert	Jagdgeschick	Bogenschütze Meisterbogenschütze Lautloser Jäger Wildjäger Großwildjäger Tierfelle nehmen Reptilienhäute nehmen Zähne, Krallen und Hörner	-
Olis	Ardea (außerhalb am Strand)	Quest "Die Orks brauchen Schutz vor dem vierten Angriff" erfolgreich absolviert	Stärke	Große Waffen II Regeneration	-
Kazus	Faring	-	Stärke	Kampf mit zwei Klingen Meister der zwei Klingen	-
Kendl	Faring	Man hat ihm die Schlüssel der fünf Händler übergeben	Schmiedekunst	Klinge schärfen Schürfer Erzwaffen schmieden	-
Lebrecht	Faring	-	Stärke	Resistenz gegen Kälte	-
Rickard	Faring	-	Stärke	Resistenz gegen Kälte	-
Ardian	Geldern	-	Altes Wissen	Druide Schnelles Lernen Stabkampf II Stabkampf III	-
Inog	Geldern	-	Stärke	Schwertkämpfer III Große Waffen II Schwere Armbrust Armbrustschütze Schildparade Starke Schildparade	-
Boris	Geldern (außerhalb)	Quest "Jage die verrückten Bisons" oder "Boris geht Bisons jagen" erfolgreich absolviert	Jagdgeschick	Bogenschütze Meisterbogenschütze Lautloser Jäger Wildjäger Tierfelle nehmen	-

Name	Ort	Voraussetzung	lehrt Attribut	lehrt Perk	lehrt Zauber
Gorn	Gotha	-	Stärke	Schwertkämpfer III Große Waffen II Schwere Armbrust Armbrustschütze Schildparade Starke Schildparade	-
Raik	Gotha	Quest "Drachenknochen" erfolgreich absolviert	Stärke	Kampf mit zwei Klingen Meister der zwei Klingen Große Waffen II Große Waffen III Schwere Armbrust Armbrustschütze Meisterarmbrustschütze	-
Tavin	Gotha	-	Altes Wissen	Schnelles Lernen Roben verbessern Manaregeneration Stabkampf II Stabkampf III Magische Stäbe Wassermagier	-
Ulva	Gotha	Quest "Finde das Gold von Ulvas Mann" erfolgreich absolviert	-	Manaregeneration Schnelles Lernen	-
Garik	Gotha (außerhalb)	Quest "Trainiere den letzten Rekruten" beendet	-	Orktöter	-
Soma	Kap Dun	Quest "Soma braucht magisches Erz" erfolgreich absolviert	Schmiedekunst	Schürfer Klinge schärfen Erzwaffen schmieden	-
Kan	Montera	Quest "Kan braucht Ausrüstung" erfolgreich absolviert	Stärke	Regeneration	-
Thomosch	Montera	Quest „Bringe die verschwundenen Orks zurück“ erfolgreich absolviert	Altes Wissen	Schnelles Lernen	-
Vikram	Montera (außerhalb)	Quest "Der Meistbietende erhält den Trank" erfolgreich absolviert	Alchemie	Explosionspfeile herstellen Brandpfeile herstellen Giftpfeile herstellen Klinge vergiften Manatränke brauen Tränke mit permanenter Wirkung Gift herstellen Verwandlungstränke brauen	-
Baltus	Okara	Quest "Sprich mit dem Wassermagier" erfolgreich absolviert	Altes Wissen	Manaregeneration Wassermagier	Tiergestalt Tiere rufen Eiswelle Hagelsturm Eisexplosion Eislanze Schlösser öffnen Schlaf Goblin beschwören Golem beschwören Zähmen Telekinese Zeitblase

Name	Ort	Voraussetzung	lehrt Attribut	lehrt Perk	lehrt Zauber
Anog	Silden	Quest "Anog und die 5 Empfehlungsschreiben" erfolgreich absolviert	Stärke	Schwertkämpfer III Große Waffen II Große Waffen III Schwere Armbrust Armbrustschütze Meisterarmbrustschütze Schildparade Starke Schildparade	-
Cornelius	Silden	Quest "Besorge unverdaute Feuernesseln" erfolgreich absolviert	Alchemie	Explosionspfeile herstellen Manatränke brauen Tränke mit permanenter Wirkung Gift herstellen	-
Gerbrand	Silden	-	Schmiedekunst	Klinge schärfen Schürfer	-
Meryl	Silden	Quest "Meryl will Dylans Amulett" erfolgreich absolviert	Diebeskunst	Feilschen Schwere Schlösser knacken Einfacher Taschendiebstahl Schwerer Taschendiebstahl	-
Lewis	Trelis	-	Diebeskunst	Meucheln Feilschen Meisterdieb Niederschlagen Unmöglicher Taschendiebstahl Unmögliche Schlösser knacken	-
Milten	Trelis	-	Altes Wissen	-	-
Ogit	Trelis	Quest "Sprich mit Urbanus" erfolgreich absolviert	Altes Wissen	Manaregeneration	-
Steiner	Trelis	Quest "Besiege Drud" erfolgreich absolviert	Stärke	Schwertkämpfer III Große Waffen II Große Waffen III Schwere Armbrust Armbrustschütze Meisterarmbrustschütze Regeneration	-
Thorus	Trelis	-	Stärke	Schwertkämpfer III Große Waffen II Schwere Armbrust Armbrustschütze Meisterarmbrustschütze Schildparade Starke Schildparade	-
Egidius	Vengard	Quest "Besorge unverdaute Feuernesseln von Troglodyten" erfolgreich absolviert	Alchemie	Giftpfeile herstellen Klinge vergiften Tränke mit permanenter Wirkung Gift herstellen Verwandlungstränke brauen	-
Hanz	Vengard	Quest "Sprich mit Hanz nahe Vengards Stadttor" gestartet	Stärke	Paladin Regeneration Resistenz gegen Kälte Resistenz gegen Hitze Resistenz gegen Krankheit Giftresistenz Akrobatik Ausdauer des Wolfes	-
Immanuel	Vengard	-	Altes Wissen	Feuermagier Schwarzmagier	-

Name	Ort	Voraussetzung	lehrt Attribut	lehrt Perk	lehrt Zauber
Isenfried	Vengard	-	Schmiedekunst	Rüstungen verbessern	-
Lee	Vengard	Quest "Lee soll Truppen nach Gotha schicken" erfolgreich absolviert	Stärke	Schwertkämpfer III Große Waffen II Große Waffen III Orktöter	-
Martel	Welt	Quest "Martels Orkproblem" erfolgreich absolviert	Jagdgeschick	Zähne, Krallen und Hörner Reptilienhäute nehmen Tierfelle nehmen Lautloser Jäger Großwildjäger Orkjäger	-
Mystische Wanderer	Welt	Quest "Die Rüstungsteile des geheimnisvollen Fremden" erfolgreich absolviert	Alchemie	Manatränke brauen Tränke mit permanenter Wirkung Klinge vergiften	-
Rollan	Welt	-	Altes Wissen	Magische Stäbe	-

10. Sonstige Änderungen

Bei Buchständern, die gelesen werden können, sind die Attributspunkte, die man erhalten kann, reduziert worden.

Die Erfahrungspunkte für das Töten von eher dekorativen Tieren wie Hasen, Hühnern, Kühen, Schweinen, Fleischwanzen usw. sind von 25 auf 10 Erfahrungspunkte reduziert worden.

Einige Rezepte wurden verändert.

© 2011 by the Community Patch Team:
Marcel "ANNOmaniac" Trotzek
Marco "Arthus of Kap Dun" Wernicke
Peter "Glockenbeat" Schramm
Ralf "Hans Trapp" Schulz
Tim "Kronos" Moser
Sebastian "Lorn" Knoll
Martin "mdahm" Dahm
Timo "Nameless2" Kuip
Maik "RoiDanton" Sillus
Sascha "Supernova" Hübner
Marc "Urban" Münchow

Besonderer Dank gilt allen anderen Beitragenden, Übersetzern, unseren hervorragenden Testern, JoWooD und Quantic Lab!