

ENHANCED EDITION

GOthic3

FORSAKEN GODS

**Manuale della
Enhanced Edition**



Indice

1. Installazione	3
2. Font.....	3
3. L'eroe all'inizio	4
4. Furto e scasso	4
5. Revisione di armi, armature etc.	4
5.1 Spade	5
5.2 Armi grandi	5
5.3 Bastoni.....	7
5.4 Archi	7
5.5 Balestre	9
5.6 Frecce e dardi.....	9
5.7 Armature.....	9
5.8 Scudi	10
5.9 Elmi	10
5.10 Pozioni con effetti permanenti.....	12
5.11 Artefatti	12
6. Revisione delle abilità e degli incantesimi.....	12
6.1 Abilità nel combattimento	12
6.2 Abilità nella caccia	13
6.3 Abilità nella magia.....	13
6.4 Abilità nella forgiatura	13
6.5 Abilità nel furto	14
6.6 Abilità nell'alchimia.....	14
6.7 Altre abilità	14
6.8 Magia del controllo.....	15
6.9 Magia di trasformazione.....	15
6.10 Magia d'evocazione	15
7. Forzieri.....	16
7.1 Forzieri delle armi (nel gioco "Forziere pesante")	16
7.2 Forzieri dei maghi (nel gioco "Forziere antico")	16
7.3 Forzieri XXL (nel gioco "Forziere robusto di metallo")	17
7.4 Forzieri d'oro (nel gioco "Forziere grande")	17
8. Commercio	18
9. Insegnanti	20
10. Altri cambiamenti.....	23

1. Installazione

Questa patch è pensata unicamente per l'*add-on* "Gothic 3 - Forsaken Gods" e non è compatibile con il gioco originale "Gothic 3".

Per installare la patch cliccate due volte sul file *.exe. A causa delle dimensioni della patch potrebbe volerci un po' di tempo prima che il setup si avvii. Dipende dal computer ed il tempo d'avvio sarà influenzato negativamente dall'eventuale presenza di antivirus in funzione.

Dopo l'apparizione della finestra di installazione sarete guidati attraverso il processo. La versione corrente del gioco verrà rilevata automaticamente. Nel caso ciò non avvenga, selezionate manualmente la cartella in cui è installato "Gothic 3 - Forsaken Gods".

Dovreste leggere attentamente il file di *Readme* una volta che l'installazione è stata completata con successo. Il registro delle modifiche vi darà informazioni importanti sulle correzioni e le modifiche incluse in questa patch.

2. Font

Purtroppo il font di Gothic 3 (il file "Gothic3.ttf" nella cartella di gioco) non contiene i caratteri di tutte le lingue. Per questo motivo abbiamo deciso di usare al suo posto un altro font contenente tutti i caratteri.

Tuttavia il "vecchio" font di Gothic 3 è ancora lì. Dato che la maggior parte dei giocatori vuole giocare con il normale font di Gothic 3 abbiamo lasciato la possibilità di cambiare da soli il font in seguito all'installazione. Ecco i passaggi per farlo:

1. Andate nella cartella "Ini", che si trova nella cartella di gioco.
2. Aprite il file "ge3.ini".
3. Cercate le seguenti linee di testo:

```
;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
```

Le linee importanti sono in **grassetto**. Ecco come dovrebbero apparire in seguito ai cambiamenti:

```
;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
```

I cambiamenti sono evidenziati in **rosso**.

Salvate il file e chiudetelo. Il font di Gothic 3 sarà usato a partire dal prossimo avvio.

3. L'eroe all'inizio

L'eroe inizierà con le seguenti caratteristiche corrette ed abilità modificate:

Caratteristiche

Forza	125
Abilità nella caccia	100
Antica conoscenza	20
Furtività	10
Arte della forgiatura	10
Alchimia	10
Energia vitale	250
Mana	150
Resistenza	150

Abilità

Spadaccino I
Spadaccino II
Armi grandi I
Bastoni I
Arco
Scassinare serrature semplici
Fabbro
Mescere pozioni curative
Incantesimo "Evoca animali"
Incantesimo "Veleno"

4. Furto e scasso

Il furto pagherà nuovamente il pegno. Non potete più prendere oggetti e saccheggiare forzieri da gran parte delle abitazioni senza conseguenze. Se qualcuno vede l'eroe intento a rubare, i PNG lo inseguiranno. Dovete assicurarvi che nessuno vi veda mentre prendete oggetti e/o svuotate forzieri. Altrimenti sarete subito attaccati.

Se nessuno vi coglie in flagrante mentre commettete un furto, non dovrete affrontare nessuno.

5. Revisione di armi, armature etc.

Per molti oggetti sono state corrette le proprietà; ad esempio i loro requisiti, i danni, le protezioni, i bonus, il valore in oro, etc. Le seguenti tabelle mostrano tutti gli oggetti rilevanti; tutti i cambiamenti sono evidenziati in **blu**.

Il valore in oro non è il prezzo con cui l'eroe vende; si tratta dei prezzi d'acquisto.

5.1 Spade

Nome	Danno	Forza (STR) / Abilità di caccia (DEX)/ Antica conoscenza (INT)	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Mazza	15	STR: 10		-	10
Spada arrugginita	30	STR: 60	-	-	30
Coltello degli Hashishin	35	STR: 80	Spadaccino I	Avvelenata	350
Spada	50	STR: 100	-	-	50
Ammazzaorchi	50	STR: 120	Spadaccino I	Sterminatore di orchi	750
Ascia di Egill	50	STR: 130	Armi grandi I	-	8000
Spada a due mani arrugginita	60	STR: 120	Armi grandi I	-	60
Spadone	60	STR: 120	Spadaccino I	-	750
Stocco	60	DEX: 120	Spadaccino I	Resistenza +5	800
Falce di luna	60	STR: 125	Spadaccino I	-	5000
Spada del soldato	65	STR: 130	Spadaccino I	-	275
Squarciacielo	65	STR: 130	Armi grandi II	-	470
Spaccagrugno	65	STR: 130	Armi grandi I	-	5000
Spada degli anziani	70	STR: 140 INT: 10	Spadaccino I	-	450
Spada lunga	70	STR: 150	Spadaccino I	-	2500
Lama di rubino	70	STR: 150	Spadaccino I	Spadaccino II	8000
Spada a due mani	75	STR: 150	Armi grandi I	-	500
Spada degli Hashishin	75	STR: 140	Spadaccino I	Avvelenata	1250
Katana	75	DEX: 160	Spadaccino I	Resistenza +15	8000
Spada corta	75	STR: 170	Spadaccino I	-	12000
Lama del ghiaccio	80	STR: 160	Spadaccino I	Danno da ghiaccio Protezione dal ghiaccio +10	12000
Spada bastarda	80	STR: 180	Spadaccino I	-	14500
Spada del paladino	85	STR: 160	Spadaccino I	Benedetta Energia vitale +5	8000
Spada barbara	85	STR: 170	Spadaccino I	-	12000
Spada di Garik	90	STR: 180	Spadaccino II	-	20000
Inquisitore	90	STR: 190	Spadaccino I	Energia vitale +30	27500
Spada runica	90	STR: 210	Spadaccino I	Protezione da armi da taglio, da impatto e da lancio +5	30000
El Bastardo	95	STR: 180	Spadaccino II	Spadaccino III	27500
Spada dell'ordine	100	STR: 180	Armi grandi II	Benedetta Energia vitale +20	15000
Spada infuocata	100	STR: 120	Spadaccino I	Protezione dal fuoco +10 Danno da fuoco	20000
Spada del carnefice	100	STR: 220	Armi grandi II	Protezione da armi da taglio +15	30000
Spada a due mani di metallo	105	STR: 210	Armi grandi II	Protezione da armi da taglio, da impatto e da lancio +2	20000
Spada maestra	105	DEX: 210	Spadaccino III	Maestro delle due lame	30000
Spada eccellente	115	STR: 220	Spadaccino I	Protezione da armi da taglio +10	30000
Crepacuore	125	STR: 200	Spadaccino II	-	26000
Grande inquisitore	125	STR: 280	Armi grandi III	Benedetta	45000
Spada degli antenati	125	STR: 250	Spadaccino I	Protezione da armi da taglio, da impatto e da lancio +5	50000

Nome	Danno	Forza (STR) / Abilità di caccia (DEX)/ Antica conoscenza (INT)	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Pungiglione	130	STR: 160	Armi grandi I	-	30000
Spada di Austin	130	STR: 220	Spadaccino III	-	35000
Spada del re	130	STR: 230	Spadaccino I	Benedetta	40000
Potere degli antenati	135	STR: 300	Armi grandi III	Protezione da armi da taglio, da impatto e da lancio +10	60000
Lama del cavaliere	140	STR: 230	Spadaccino II	-	30000
Spada del demone	150	STR: 666	Armi grandi III	Protezione da armi da taglio, da impatto e da lancio +10	1
Scimitarra diritta	150	STR: 230	Spadaccino III	-	35000
Collera di Innos	165	STR: 290	Armi grandi III	Benedetta Paladino	75000
Cuore di pietra	170	STR: 250	Spadaccino III	Benedetta	40000
Mangiacrani	200	STR: 270	Armi grandi III	-	45000
Dente di drago	250	STR: 330	Armi grandi III	-	80000

5.2 Armi grandi

Nome	Danno	Forza (STR) / Abilità nella caccia (DEX)	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Grosso ramo	25	STR: 50	-	-	1
Ascia da boscaiolo	25	STR: 80	-	-	40
Piccone	35	STR: 80	-	-	80
Falce	40	-	-	-	75
Lancia da contadino	50	STR: 100 DEX: 100	-	-	1000
Mazza chiodata	55	STR: 130	-	-	100
Ascia da battaglia arrugginita	60	STR: 120	Armi grandi I	-	150
Lancia	60	-	-	-	500
Nemica del caos	60	STR: 100 DEX: 100	-	-	1500
Lancia di ferro	60	STR: 120 DEX: 120	-	-	5000
Mazza morningstar	70	STR: 130	Armi grandi II	-	250
Alabarda	70	STR: 70	Armi grandi I	-	700
Lama di luna	70	STR: 120 DEX: 100	-	-	5000
Sentinella	70	STR: 110 DEX: 120	-	-	12000
Mazza dentata	75	STR: 150	Armi grandi I	-	150
Lancia di Pallas	75	STR: 125 DEX: 130	-	-	460
Ascia barbata I	85	STR: 160	Armi grandi I	Energia vitale +10	7000
Mannaia	90	STR: 170	Armi grandi I	Armi grandi II	10000
Lancia di Vigor	95	STR: 180 DEX: 150	Armi grandi II	-	4100
Tuono penetrante	100	STR: 140 DEX: 140	-	-	6000

Nome	Danno	Forza (STR) / Abilità nella caccia (DEX)	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Ascia da guerra	105	STR: 200	Armi grandi II	Armi grandi III	21000
Krush Varok	110	STR: 250	Armi grandi II	-	500
Martello da guerra	115	STR: 240	Armi grandi II	Energia vitale +20	15000
Ascia da guerra barbarica	115	STR: 250	Armi grandi II	Sterminatore di orchi	35000
Krush Pach	120	STR: 300	Armi grandi III	-	600
Krush Morok	120	STR: 300	Armi grandi II	-	700
Randello del troglodita	120	STR: 200	Armi grandi II	-	12000
Sminuzzatrice	120	STR: 220	Armi grandi II	-	22500
Boia	140	STR: 245	Armi grandi III	-	45000
Schiacciaffetta	140	STR: 250	Armi grandi III	-	47500
Ascia del Berserker	140	STR: 300	Armi grandi III	Energia vitale +40	57500
Terrore notturno	150	STR: 160 DEX: 180	-	-	15000
Decimatrice	150	STR: 270	Armi grandi III	-	22500
Ascia barbata II	150	STR: 285	Armi grandi III	-	30000
Halderan	155	STR: 280	Armi grandi III	-	25000
Distruzione	155	STR: 300	Armi grandi III	Protezione da energia +10	27500
Krush Vorok	160	STR: 300	Armi grandi II	-	700
Collera del Berserker	160	STR: 310	Armi grandi III	Energia vitale +60	67500
Ascia doppia	165	STR: 300	Armi grandi III	-	32000
Orgoglio del minatore	175	STR: 290	Armi grandi III	Energia vitale +25	30000
Krush Agash I	180	STR: 335	Armi grandi III	-	900
Krush Tarach	190	STR: 380	Armi grandi III	-	800
Krush Agash II	220	STR: 350	Armi grandi III	-	900
Morningstar dell'ogre	260	STR: 450	Armi grandi III	-	300

5.3 Bastoni

Nome	Danno	Forza (STR) / Antica conoscenza (INT)	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Bastone del mago (Bastone della stregoneria)	20	INT: 50	Scettri magici	Mana +40	4000
Bastone del mago (Bastone della difesa)	25	INT: 60	Scettri magici	Protezione dalle armi e da tutti gli elementi +15	12500
Bastone del mago (Bastone dell'oscurità)	25	INT: 80	Scettri magici	Mago oscuro	15000
Bastone del mago (Bastone del fuoco)	25	INT: 50	Scettri magici	Mago del fuoco	15000

Nome	Danno	Forza (STR) / Antica conoscenza (INT)	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Bastone del mago (Bastone dell'acqua)	25	INT: 80	Scettri magici	Mago dell'acqua	15000
Bastone del druido (Bastone della natura)	30	INT: 100	Scettri magici	Mana +25 Energia vitale +50 Druido	12000
Bastone del mago (Bastone della magia)	30	INT: 100	Scettri magici	Mana +75	12000
Bastone del mago (Bastone della protezione)	35	INT: 125	Scettri magici	Protezione dalle armi e da tutti gli elementi +30	27500
Bastone del mago (Bastone del potere)	40	INT: 170	Scettri magici	Rigenerazione del mana	26000
Bastone del mago (Bastone del mago oscuro)	40	INT: 180	Scettri magici	Mana +100 Protezione dall'energia +40 Mago oscuro	30000
Bastone del mago (Bastone del mago del fuoco)	40	INT: 130	Scettri magici	Mana +100 Protezione dal fuoco +4 Mago del fuoco	30000
Bastone del mago (Bastone del mago dell'acqua)	40	INT: 160	Scettri magici	Mana +100 Protezione dal ghiaccio +40 Mago dell'acqua	30000
Bastone del mago (Bastone dell'invulnerabilità)	45	INT: 140	Scettri magici	Protezione dalle armi e da tutti gli elementi +40	53000
Bastone con punta di ferro	75	STR: 100 INT: 50	Bastoni I	Protezione dalle armi da taglio +10	180
Bastone del mago (Bastone dell'equilibrio)	80	INT: 280	Scettri magici	Mago dell'acqua Rigenerazione del mana	60000
Bastone del mago (Bastone della morte)	80	INT: 280	Scettri magici	Mago oscuro Rigenerazione del mana	60000
Bastone del mago (Bastone del dominio)	80	INT: 280	Scettri magici	Mago del fuoco Rigenerazione del mana	60000
Bastone con lama	95	STR: 110 INT: 100	Bastoni II	Bastoni III Protezione da armi da taglio +15	1000
Bastone del giudice	120	STR: 130 INT: 150	Bastoni II	Protezione dalle armi da taglio +20	7500

5.4 Archi

Nome	Danno	Abilità nella caccia	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Arco	45	80	Arco	-	100
Arco da caccia	50	90	Arco	-	200
Arco degli Hashishin	55	100	Arco	-	400
Arco d'osso	60	110	Arco	-	800
Arco composito	70	120	Arco	-	1600
Arco lungo	75	140	Arco	-	3200
Arco da guerra	80	130	Arco	-	5000
Squartatore di lupi	80	150	Arco	Cacciatore	9500
Arco del ranger	85	170	Arco	Grande cacciatore	13000
Arco di quercia	90	160	Arco	-	10000
Arco dell'esercito	95	180	Arco	-	15000

Nome	Danno	Abilità nella caccia	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Arco da battaglia	100	190	Arco	Arciere	18000
Arco di Garik	100	200	Arciere	-	20000
Squartatore d'orchi	105	200	Arco	Cacciatore d'orchi	21000
Arco di corno	110	210	Arco	-	42000
Portatore di morte	115	220	Arciere	-	35000
Nimrod	120	230	Arciere	-	30000
Morte silenziosa	130	250	Arciere	-	36000
Arco runico	140	270	Arciere	Maestro arciere	45000
Arco demoniaco	150	300	Maestro arciere	-	52000

5.5 Balestre

Nome	Danno	Forza	Abilità richiesta	Bonus	Valore in oro
Balestra	100	100	Balestra pesante	-	500
Balestra dell'orco	110	135	Balestra pesante	-	750
Balestra del cacciatore di teste	120	150	Balestra pesante	-	1000
Morte dello schiavo	130	165	Balestra pesante	-	1750
Balestra del mercenario	140	185	Balestriere	-	3200
Mietitore di sangue	150	195	Balestriere	-	6400
Balestra nordmariana	160	210	Balestriere	-	12800
Ammazza-rinoceronti	170	245	Balestriere	-	25500
Balestra pesante	180	250	Maestro balestriere	-	35000
Balestra da guerra	190	265	Maestro balestriere	-	40000
Krash Morra	200	295	Maestro balestriere	-	55000

5.6 Freccce e dardi

Nome	Danno	Bonus	Valore in oro
Freccia avvelenata	0	Danno da veleno	70
Freccia	1	-	2
Dardo	1	-	4
Freccia di fuoco	10	Danno da fuoco	40
Dardo affilato	20	-	20
Freccia spaccatesta	20	Stordisce il nemico	60
Freccia esplosiva	30	Danno da fuoco	200

5.7 Armature

Armatura	Armi da taglio	Armi da impatto	Armi da lancio	Fuoco	Ghiaccio	Energia	Bonus	Valore in oro
Abiti da contadino	10	10	-	-	-	-	-	450
Abito di cuoio	15	15	10	-	-	-	-	1500
Armatura leggera Hashishin	20	20	15	-	-	-	C	6000
Abiti leggeri dei Nomadi	20	20	15	-	-	-	C	6000

Armatura	Armi da taglio	Armi da impatto	Armi da lancio	Fuoco	Ghiaccio	Energia	Bonus	Valore in oro
Armatura leggera del ribelle	25	15	15	-	-	-	-	3000
Arm. leggera mercenario orchi	30	25	25	-	-	-	-	5000
Tunica da druido	30	30	15	10	10	10	-	20000
Abiti da ranger	35	35	30	-	-	-	CS	25000
Armatura del ribelle	40	40	40	-	-	-	-	20000
Armatura Nordmariana leggera	42	42	22	-	30	-	F	25000
Abiti dei Nomadi	45	45	30	-	-	-	C	45000
Copricapo del cervo	45	45	40	20	20	20	-	50000
Copricapo del lupo	45	45	40	20	20	20	-	50000
Tunica del fuoco	45	45	20	30	30	15	F	55000
Tunica dell'acqua	45	45	40	15	30	30	M	65000
Arm. mercenario degli orchi	50	50	40	-	-	-	-	25000
Armatura d'Hashishin	55	55	35	-	-	-	C	40000
Abiti pesanti dei Nomadi	60	60	30	10	-	-	C	80000
Armatura da mago battagliaio	60	60	40	30	-	-	C	85000
Armatura pesante del ribelle	65	65	35	-	-	-	-	60000
Arm. pesante mercenario orchi	70	70	40	-	-	-	-	70000
Armatura Nordmariana pesante	80	80	60	-	60	-	F	120000
Armatura Hashishin d'élite	80	80	50	20	-	15	C + V	125000
Evocatore oscuro	80	80	40	-	-	-	-	140000
Armatura di Rhobar	80	80	40	-	-	-	-	140000
Armatura del Luogotenente	85	85	65	-	45	-	F	90000
Armatura da spia scelta	95	95	75	-	-	-	-	125000
Armatura da pretore	110	110	90	-	-	-	-	150000
Armatura mistica	145	145	120	-	-	40	-	160000
Armatura da paladino	150	150	150	-	-	-	-	190000

C = Resistenza al calore
 F = Resistenza al freddo
 M = Resistenza alle malattie
 V = Resistenza al veleno
 CS = Cacciatore silenzioso

5.8 Scudi

Scudo	Armi da taglio	Armi da impatto	Armi da lancio	Fuoco (F)/ Ghiaccio (G)/ Energia (E)	Forza (STR) / abilità richieste	Valore in oro
Scudo di legno	3	3	4	-	Parata con lo scudo	500
Scudo di legno	5	5	8	-	Parata con lo scudo	500
Scudo di legno	5	5	8	-	Parata con lo scudo	500
Scudo di legno	5	5	8	-	Parata con lo scudo	500
Scudo di legno	5	5	8	-	Parata con lo scudo	500
Scudo di legno	5	5	8	-	Parata con lo scudo	500
Scudo di legno	5	5	8	-	Parata con lo scudo	500
Scudo di cuoio	5	5	10	-	Parata con lo scudo	800

Scudo	Armi da taglio	Armi da impatto	Armi da lancio	Fuoco (F)/ Ghiaccio (G)/ Energia (E)	Forza (STR) / abilità richieste	Valore in oro
Scudo di Garik	15	15	18	-	Parata con lo scudo	1
Scudo rotondo	15	15	20	-	STR: 160 / Parata con lo scudo	8000
Scudo del teschio	20	20	25	-	STR: 165 / Parata con lo scudo	4500
Acchiappasogni	20	20	15	-	STR: 160 / Parata con lo scudo	7500
Scudo rotondo rinforzato	20	20	25	-	STR: 170 / Parata con lo scudo	9500
Scudo del cavaliere	25	25	35	-	STR: 170 / Parata con lo scudo	8500
Scudo del paladino	30	30	35	-	STR: 200 / Parata con lo scudo	10500
Scudo rotondo del Capitano	30	30	35	-	STR: 200 / Parata con lo scudo	11000
Incantatore di serpenti	30	15	45	-	STR: 165 / Parata con lo scudo	12000
La rovina dei Draghi	30	30	-	F +35	STR: 200 / Parata con lo scudo	13000
Scudo torre decorato	30	40	55	-	STR: 220 / Parata forte con lo scudo	17500
Scudo torre Nordmariano	35	35	-	G +35	STR: 210 / Parata forte con lo scudo	15000
Scudo runico	35	35	35	F +15 G +15 E +15	STR: 250 / Parata forte con lo scudo	22000
Rompimascelle	45	25	20	-	STR: 195 / Parata con lo scudo	12500
Scudo reale	45	45	50	-	STR: 225 / Parata forte con lo scudo	20000
Scudo del pretore	45	40	55	-	STR: 230 / Parata forte con lo scudo	21000
Scudo Torre degli Orchi	50	50	15	-	STR: 270 / Parata forte con lo scudo	25000

5.9 Elmi

Elmo	Armi da taglio	Armi da impatto	Armi da lancio	Valore in oro
Elmetto corazzato in pelle	5	-	-	1000
Corona d'acciaio	10	-	-	1500
Elmo corazzato	10	10	-	2500
Maschera della Morte	14	-	-	4800
Corona del re	15	-	-	3000
Elmetto corazzato Pretoriano	15	15	10	6000
Elmetto in ghisa	20	20	-	3000
Elmetto da guerriero Nordmariano	25	-	-	4000
Elmo in ghisa	25	25	20	7000

5.10 Pozioni con effetti permanenti

Pozione permanente	Aumento dell'attributo	Valore in oro
Forza	3	800
Resistenza	6	800
Abilità nella caccia	3	950
Energia vitale	8	950
Mana	8	950

5.11 Artefatti

Artefatto	Aumento dell'Antica conoscenza	Valore in oro
Tavoletta di pietra	3	75
Tavoletta di pietra logorata	7	150

6. Revisione delle abilità e degli incantesimi

Anche le abilità e gli incantesimi sono stati modificati. I cambiamenti sono evidenziati col **blu**. PA è l'abbreviazione di "Punti apprendimento".

6.1 Abilità nel combattimento

Nome dell'abilità	Forza (STR) / Abilità nella caccia (DEX) / Antica conoscenza (INT)	Abilità richiesta	PA	Oro
Spadaccino I	Abilità iniziale	-	-	-
Spadaccino II	Abilità iniziale	-	-	-
Spadaccino III	STR: 200	Spadaccino II	20	5000
Combattente con due spade	STR: 170 DEX: 140	Spadaccino II	10	2500
Maestro delle due spade	STR: 220 DEX: 190	Combattente con due spade	20	5000
Sterminatore di orchi	STR: 150	-	10	2500
Armi grandi I	Abilità iniziale	-	-	-
Armi grandi II	STR: 200	Armi grandi I	15	2500
Armi grandi III	STR: 250	Armi grandi II	25	5000
Balestra pesante	STR: 100		5	1000
Balestriere	STR: 150	Balestra pesante	10	2500
Maestro balestriere	STR: 200	Balestriere	15	5000
Parata con lo scudo	STR: 130 DEX: 100	Spadaccino II	10	1000
Parata forte con lo scudo	STR: 200 DEX: 135	Parata con lo scudo	15	2500
Paladino	STR: 200 INT: 50	Spadaccino III	20	5000
Rigenerazione	STR: 300	-	20	10000

6.2 Abilità nella caccia

Nome dell'abilità	Abilità nella caccia	Abilità richiesta	PA	Oro
Arco	Abilità iniziale	-	-	-
Arciere	150	Arco	15	3500
Maestro arciere	225	Arciere	25	7000
Cacciatore	125	-	5	1500
Grande cacciatore	175	Cacciatore	15	2500
Cacciatore d'orchi	225	Grande cacciatore	15	3500
Cacciatore silenzioso	110	-	3	1000
Prendere pelli di animali	125	Cacciatore silenzioso	3	500
Prendere pelli di rettili	130	Cacciatore silenzioso	3	500
Denti, artigli e corna	120	Cacciatore silenzioso	3	500

6.3 Abilità nella magia

Nome dell'abilità	Antica conoscenza	Abilità richiesta	PA	Oro
Bastoni I	Abilità iniziale	-	-	-
Bastoni II	100	Bastoni I	4	2000
Bastoni III	150	Bastoni II	5	3000
Scettri magici	60	Bastoni I	6	2500
Migliora tuniche	125	Apprendimento rapido	15	2500
Apprendimento rapido	50	-	7	3000
Druido	150	Migliora tuniche	15	5000
Mago del fuoco	250	Rigenerazione mana	20	7500
Mago dell'acqua	250	Rigenerazione mana	20	7500
Mago oscuro	250	Rigenerazione mana	20	7500
Rigenerazione mana	200	Apprendimento rapido	20	10000

6.4 Abilità nella forgiatura

Nome dell'abilità	Arte della forgiatura	Abilità richiesta	PA	Oro
Fabbro	Abilità iniziale	-	-	-
Forgiare armi di minerale	25	Fabbro	5	2500
Cercatore	15	-	3	1000
Affilare spade	30	-	10	1500
Migliora armatura	50	-	15	5000

6.5 Abilità nel furto

Nome dell'abilità	Furtività	Abilità richiesta	PA	Oro
Scassinare serrature semplici	Abilità iniziale	-	-	-
Scassinare serrature difficili	30	Scassinare serrature semplici	5	2500
Scassinare serrature impossibili	60	Scassinare serrature difficili	5	5000
Furto semplice	10	-	3	1000
Furto difficile	40	Furto semplice	5	2000
Furto impossibile	80	Furto difficile	6	4000
Commercio	50	-	7	2500
Buttare a terra	40	-	4	1000
Omicidio	90	-	5	4000
Maestro ladro	100	-	5	5000
Muoversi silenziosamente	Abilità iniziale	-	-	-

6.6 Abilità nell'alchimia

Nome dell'abilità	Alchimia	Abilità richiesta	PA	Oro
Mescere pozioni curative	Abilità iniziale	-	-	-
Mescere pozioni di mana	20	Mescere pozioni curative	3	1000
Pozioni con effetti permanenti	60	Mescere pozioni di mana	8	4000
Creazione veleni	35	-	3	2000
Mescere pozioni di trasformazione	40	Mescere pozioni di mana	5	2500
Spada avvelenata	45	Creazione veleni	10	1000
Freccia avvelenata	40	Creazione veleni	8	1500
Freccia di fuoco	30	-	8	1500
Freccia esplosiva	70	Freccia di fuoco	10	2500

6.7 Altre abilità

Nome dell'abilità	Alchimia	PA	Oro
Acrobazia	-	10	1000
Resistenza del lupo	-	13	1500
Resistenza al freddo	-	10	3000
Resistenza al calore	-	10	3000
Resistenza alle malattie	35	15	2000
Resistenza al veleno	35	15	2000

6.8 Magia del controllo

Incantesimo	Antica conoscenza	Incantesimo / abilità richiesti	PA	Oro	Costo in Mana
Luce	5	-	2	500	10
Cura malattia	15	-	4	1000	20
Cura veleno	15	-	4	1000	45
Guarigione	30	Cura malattia	10	1700	60
Cura altro	40	Guarigione	5	1500	50
Evoca spada fiammeggiante	45	-	5	2500	60
Palla di fuoco	50	Apprendimento rapido	5	1500	15-30
Distruggi il male	110	Luce	5	4000	30-100
Onda di fuoco	120	Palla di fuoco	7	7500	90
Benedici arma	230	Distruggi il male	10	5000	100
Meteora	240	Onda di fuoco	10	7500	220
Parola di dominio	210	Evoca spada fiammeggiante	15	10000	140
Pioggia di fuoco	250	Mago del fuoco	20	15000	250

6.9 Magia di trasformazione

Incantesimo	Antica conoscenza	Incantesimo / abilità richiesti	PA	Oro	Costo in Mana
Evoca animali	Incantesimo iniziale	-	-	-	50
Telecinesi	15	-	2	500	35
Addomestica	30	Evoca animali	4	1000	40
Evoca goblin	55	Evoca animali	5	2500	40
Lancia di ghiaccio	60	Apprendimento rapido	5	1500	15-30
Forma animale	75	Evoca animali	5	2500	60
Sonno	60	-	4	1500	30
Onda di gelo	140	Lancia di ghiaccio	10	9000	135
Esplosione di ghiaccio	130	Lancia di ghiaccio	7	6000	120
Scassinare	200	-	10	4000	120
Evoca golem	210	Evoca goblin	15	7500	110
Bolla del tempo	240	-	15	6500	120
Tempesta di grandine	250	Mago dell'acqua	20	15000	250

6.10 Magia d'evocazione

Incantesimo	Antica conoscenza	Incantesimo / abilità richiesti	PA	Oro	Costo in Mana
Trasferisci malattia	20	-	4	1000	40
Veleno	Incantesimo iniziale	-	-	-	25
Fulmine	50	Apprendimento rapido	5	1500	15-30
Amnesia	50	Antica conoscenza: 50	4	2000	30
Terrore	60	-	4	1500	60
Nebbia	65	Terrore	5	2000	50
Brama di sangue	70	Terrore	5	3500	50

Incantesimo	Antica conoscenza	Incantesimo / abilità richiesti	PA	Oro	Costo in Mana
Evoca scheletro	105	Terrore	5	3500	60
Notte in giorno	175	Nebbia	15	4000	80
Trasmigrazione dell'anima	220	Nebbia	7	4500	70
Evoca demone	220	Evoca scheletro	10	9000	110
Evoca fulmine	230	Fulmine	15	7500	200
Esercito dell'oscurità	275	Mago oscuro	20	15000	250

7. Forzieri

Alcuni forzieri contengono oggetti speciali. Qui sotto sono elencati i forzieri e quali oggetti contengono.

7.1 Forzieri delle armi (nel gioco "Forziere pesante")

Nel gioco ci sono 25 forzieri di questo tipo. Contengono armi di valore e modelli da forgia, che potete trovare secondo un ordine predefinito. Tale ordine è basato sul prezzo degli oggetti - più un oggetto è costoso, più tempo passerà prima di trovarlo in un forziere pesante.

Forziere pesante	Nome dell'oggetto	Valore in oro
1	Katana	8000
2	Sminuzzatrice	22500
3	Decimatrice	22500
4	Modello per una "Spada runica"	25000
5	Ammazza-rinoceronti	25500
6	Spada maestra	30000
7	Portatore di morte	30000
8	Lama del cavaliere	30000
9	Ascia da guerra barbarica	35000
10	Balestra pesante	35000
11	Scimitarra Diritta	35000
12	Balestra da guerra	40000
13	Morte silenziosa	40000
14	Cuore di pietra	40000
15	Grande inquisitore	45000
16	Arco runico	45000
17	Mangiacrani	45000
18	Spada degli Antenati	50000
19	Arco demoniaco	52000
20	Krash Morra	55000
21	Ascia del Berserker	57500
22	Potere degli Antenati	60000
23	Collera del Berserker	67500
24	Collera di Innos	75000
25	Dente di drago	80000

7.2 Forzieri dei maghi (nel gioco “Forziere antico”)

Nel gioco ci sono 22 forzieri di questo tipo. Contengono pergamene di valore, bastoni, anelli e amuleti, che possono essere trovati secondo un ordine predefinito. Tale ordine è basato sul prezzo degli oggetti - piú un oggetto è costoso, piú tempo passerà prima di trovarlo in un forziere antico.

Forziere antico	Nome oggetto	Valore in oro
1	Pergamena 'Palla di fuoco'	100
2	Pergamena 'Ipnosi di gruppo'	500
3	Anello della difesa	800
4	Pozione di resistenza	800
5	Pozione di caccia	950
6	Pozione di forza vitale	950
7	Pergamena 'Distuggi il male'	1000
8	Anello della protezione dalla magia	1000
9	Ricetta 'Pozione di caccia'	1600
10	Pergamena 'Evoca golem'	2000
11	Amuleto del mago	2000
12	Pergamena 'Meteora'	2250
13	Pergamena 'Esercito dell'oscurità'	2500
14	Amuleto del cacciatore	2500
15	Amuleto del guerriero	3000
16	Bastone del mago oscuro	30000
17	Bastone del mago del fuoco	30000
18	Bastone del Mago dell'Acqua	30000
19	Bastone dell'invulnerabilità	53000
20	Bastone della morte	60000
21	Bastone del dominio	60000
22	Bastone dell'equilibrio	60000

7.3 Forzieri XXL (nel gioco “Forziere robusto di metallo”)

Ci sono 9 forzieri di questo tipo nel gioco. Non contengono oggetti prestabiliti.

7.4 Forzieri d'oro (nel gioco “Forziere grande”)

Nel gioco ci sono 15 forzieri di questo tipo. Contengono differenti tipi di oggetti che possono essere trovati secondo un ordine predefinito. Tale ordine è basato sul prezzo degli oggetti - piú un oggetto è costoso, piú tempo passerà prima di trovarlo in un forziere grande.

Forziere grande	Nome oggetto	Valore in oro
1	Oro	500
2	Oro	500
3	Oro	500
4	Oro	500

Forziere grande	Nome oggetto	Valore in oro
5	Oro	500
6	Oro	500
7	Pergamena 'Scassinare'	750
8	Pergamena 'Cura altro'	750
9	Pergamena 'Amnesia'	750
10	Pozione di concentrazione	950
11	Amuleto della forza	1600
12	Pergamena 'Benedici arma'	1750
13	Amuleto del ladro	2000
14	Amuleto dell'armatura	2500
15	Amuleto della pelle di ferro	4500

8. Commercio

Anche il commercio è stato modificato con questa patch. Tutti i mercanti hanno ora un inventario ben definito di beni. Vale a dire che non ci sarà nessuna selezione casuale dei beni, ma verrà mostrata tutta la merce che il commerciante effettivamente possiede. Questa merce è il normale inventario di gioco.

I commercianti prenderanno nuovi beni e oro solo in una certa quantità. Se non parlate per 48 ore (in gioco) a un commerciante, alcune merci e le monete saranno ricaricate o saranno aggiunti nuovi beni. Per queste aggiunte il gioco effettua una semplice selezione casuale.

Ecco una lista di tutti i commercianti:

Nome entità (codice cheat)	Nome commerciante	Località	Quando vende?	Cosa vende?
BlackSmith	<i>Gerbrand</i>	Silden	Immediatamente	Fabbro
Boris	<i>Boris</i>	Geldern (esterno)	Dopo la missione "Elimina la mandria di bisonti imbestialiti" o "Boris va a caccia di bisonti"	Caccia
Conz	<i>Conz</i>	Ardea	Immediatamente	Armi
Dirk	<i>Kendl</i>	Faring	Se è iniziata la missione "La moglie di Hubertus vuole comprare un'armatura"	Fabbro
Egidius	<i>Egidius</i>	Vengard	Immediatamente	Armature
Faring_Mercante_01	<i>Gerrell</i>	Faring	Immediatamente	Varie
Faring_Thief_01	<i>Ladro</i>	Faring	Dopo la missione "Ottieni informazioni per la gilda dei ladri"	Merce di contrabbando
Faring_Trader_01	<i>Mercante</i>	Faring	Immediatamente	Cibo
Faring_Trader_02	<i>Mercante</i>	Faring	Immediatamente	Alchimia
Faring_Trader_03	<i>Mercante</i>	Faring	Immediatamente	Armature Armi
Faring_Trader_04	<i>Mercante</i>	Faring	Immediatamente	Magia
Garik	<i>Garik</i>	Gotha (esterno)	Dopo che è diventato un insegnante	Caccia
Geldern_BlackSmith_02	<i>Fabbro</i>	Geldern	Immediatamente	Fabbro
Geldern_Teacher_Druideo	<i>Ardian</i>	Geldern	Immediatamente	Alchimia
Geldern_Trader_01	<i>Mercante</i>	Geldern	Immediatamente	Magia
Geldern_Trader_02	<i>Mercante</i>	Geldern	Immediatamente	Alchimia

Nome entità (codice cheat)	Nome commerciante	Località	Quando vende?	Cosa vende?
Geldern_Trader_03	<i>Mercante</i>	Geldern	Immediatamente	Varie
Geldern_Trader_04	<i>Mercante</i>	Geldern	Immediatamente	Armature
Geldern_Trader_05	<i>Mercante</i>	Geldern	Immediatamente	Cibo
Geldern_Trader_06	<i>Mercante</i>	Geldern	Immediatamente	Armi
Gotha_Trader_01	<i>Mercante</i>	Gotha	Immediatamente	Cibo Armature Varie Armi
Hamlar	<i>Hamlar</i>	Silden	Dopo la missione "Scorta la carovana dei mercanti"	Cibo Varie
Kapdun_ArenaElite	<i>Benat</i>	Kap Dun	Dopo averlo sconfitto nell'arena	Armi
KapDun_Hunter_01	<i>Martel</i>	Terre selvagge	Dopo la missione "Martel ha problemi con gli orchi"	Caccia Pozioni
Khaif	<i>Khaif</i>	Faring	Dopo il dialogo per la missione "Ossa di drago"	Armi
Khalil	<i>Khalil</i>	Faring	Immediatamente (finché non dirà che non commercia coi guerrieri)	Alchimia Magia
Kunz	<i>Kunz</i>	Silden	Immediatamente	Armi
Meryl	<i>Meryl</i>	Silden	Dopo la missione "Meryl desidera l'amuleto di Dylan"	Merce di contrabbando
Montera_BlackSmith_01	<i>Udolf</i>	Montera	Immediatamente	Fabbro Varie
Montera_Ranger_01	<i>Ranger</i>	Montera	Immediatamente	Alchimia Caccia Cibo
Montera_Warrior_01	<i>Mercante</i>	Montera	Immediatamente	Armature Armi
Nisin	<i>Nisin</i>	Silden	Immediatamente	Alchimia
RebTrader_Ugly	<i>Mercante</i>	Terre selvagge	Immediatamente	Cibo Armi Merce di contrabbando
Silden_Shepherd_01	<i>Jurgen</i>	Silden	Immediatamente	Varie
Silden_Trader_01	<i>Mercante</i>	Silden	Immediatamente	Armature
Silden_Trader_02	<i>Mercante</i>	Silden	Immediatamente	Caccia
Silden_Trader_03	<i>Mercante</i>	Silden	Immediatamente	Pozioni Piante
Silden_Trader_04	<i>Mercante</i>	Silden	Immediatamente	Magia
Trelis_Bandit_01	<i>Bandito</i>	Trelis (all'esterno, in una caverna)	Immediatamente (fino all'inizio della missione "Il figlio maggiore e le rovine di Trelis")	Merce di contrabbando Cibo
Trelis_BlackSmith_01	<i>Fabbro</i>	Trelis	Immediatamente	Fabbro Varie Cibo
Trelis_Orc_Shaman_03	<i>Orco sciamano</i>	Trelis	Immediatamente	Alchimia Magia
Vangard_Alchemist_01	<i>Alchimista</i>	Vengard	Immediatamente	Alchimia
Vangard_Alchemist_02	<i>Alchimista</i>	Vengard	Immediatamente	Alchimia
Vangard_Fire_Mage_01	<i>Mago del fuoco</i>	Vengard	Dopo che Lee ha mandato l'eroe da Immanuel	Magia
Vangard_Fire_Mage_02	<i>Immanuel</i>	Vengard	Immediatamente	Magia
Vangard_Fire_Mage_03	<i>Mago del fuoco</i>	Vengard	Immediatamente	Pozioni Piante
Vangard_Trader_01	<i>Mercante</i>	Vengard	Immediatamente	Armi

Nome entità (codice cheat)	Nome commerciante	Località	Quando vende?	Cosa vende?
Vangard_Trader_02	Mercante	Vengard	Immediatamente	Armi
Werner	Sindri	Ardea	Dopo la missione "Compra l'artefatto di Sindri"	Cibo Varie

9. Insegnanti

Ecco una panoramica di tutti gli insegnanti.

Nome	Luogo	Requisiti	Attributi insegnati	Abilità insegnate	Magie insegnate...
Laurent	Ardea	Dopo la missione "Porta a Theodor gli artefatti provenienti da Ardea"	Abilità nella caccia	Arciere Maestro Arciere Cacciatore silenzioso Cacciatore Grande Cacciatore Prendere pelli di animali Prendere pelli di rettili Denti, artigli e corna	-
Olis	Ardea (fuori, vicino la spiaggia)	Dopo la missione "Proteggi gli orchi dalla quarta ondata di paladini"	Forza	Armi grandi II Rigenerazione	-
Kazus	Faring	-	Forza	Combattente con due spade Maestro delle due spade	-
Kendl	Faring	Se gli consegna le 5 chiavi dei mercanti	Arte della forgiatura	Affilare spade Cercatore Forgiare armi di minerale	-
Lebrecht	Faring	-	Forza	Resistenza al freddo	-
Rickard	Faring	-	Forza	Resistenza al freddo	-
Ardian	Geldern	-	Antica conoscenza	Druido Apprendimento rapido Bastoni II Bastoni III	-
Inog	Geldern	-	Forza	Spadaccino III Armi grandi II Balestra pesante Balestriere Parata con lo scudo Parata forte con lo scudo	-
Boris	Geldern (all'esterno)	Dopo la missione "Elimina la mandria di bisonti imbrozzariti" o "Boris va a caccia di bisonti"	Abilità nella caccia	Arciere Maestro Arciere Cacciatore silenzioso Cacciatore Prendere pelli di animali	-
Gorn	Gotha	-	Forza	Spadaccino III Armi grandi II Balestra pesante Balestriere Parata con lo scudo Parata forte con lo scudo	-

Nome	Luogo	Requisiti	Attributi insegnati	Abilità insegnate	Magie insegnate...
Raik	Gotha	Dopo la missione "Ossa di drago"	Forza	Combattente con due spade Maestro delle due spade Armi grandi II Armi grandi III Balestra pesante Balestriere Maestro balestriere	-
Tavin	Gotha	-	Antica conoscenza	Apprendimento rapido Migliora tuniche Rigenerazione mana Bastoni II Bastoni III Scettri magici Mago dell'acqua	-
Ulva	Gotha	Dopo la missione "Trova l'oro del marito di Ulva"	-	Rigenerazione mana Apprendimento rapido	-
Garik	Gotha (all'esterno)	Dopo la missione "Addestra l'ultima recluta"	-	Sterminatore di orchi	-
Soma	Kap Dun	Dopo la missione "Soma ha bisogno di minerale magico"	Arte della forgiatura	Cercatore Affilare spade Forgiare armi di minerale	-
Kan	Montera	Dopo la missione "Kan ha bisogno di un equipaggiamento"	Forza	Rigenerazione	-
Thomosch	Montera	Dopo la missione "Riporta gli orchi allo sciamano"	Antica conoscenza	Apprendimento rapido	-
Vikram	Montera (all'esterno)	Dopo la missione "Chi offre di più ottiene la pozione"	Alchimia	Freccia esplosiva Freccia di fuoco Freccia avvelenata Spada avvelenata Mescere pozioni di mana Pozioni con effetti permanenti Creazione veleni Mescere pozioni di trasformazione	-
Baltus	Okara	Dopo la missione "Parla col Mago dell'Acqua"	Antica conoscenza	Rigenerazione mana Mago dell'acqua	Forma animale Evoca animali Onda di gelo Tempesta di grandine Esplosione di ghiaccio Lancia di ghiaccio Scassinare Sonno Evoca goblin Evoca golem Addomestica Telecinesi Bolla del tempo
Anog	Silden	Dopo la missione "Anog e le cinque lettere di raccomandazione"	Forza	Spadaccino III Armi grandi II Armi grandi III Balestra pesante Balestriere Maestro balestriere Parata con lo scudo Parata forte con lo scudo	-

Nome	Luogo	Requisiti	Attributi insegnati	Abilità insegnate	Magie insegnate...
Cornelius	Silden	Dopo la missione "Procurati delle ortiche del fuoco non digerite"	Alchimia	Freccia esplosiva Mescere pozioni di mana Pozioni con effetti permanenti Creazione veleni	-
Gerbrand	Silden	-	Arte della forgiatura	Affilare spade Cercatore	-
Meryl	Silden	Dopo la missione "Meryl desidera l'amuleto di Dylan"	Furtività	Commercio Scassinare serrature difficili Furto semplice Furto difficile	-
Lewis	Trelis	-	Furtività	Omicidio Commercio Maestro ladro Buttare a terra Furto impossibile Scassinare serrature impossibili	-
Milten	Trelis	-	Antica conoscenza	-	-
Ogit	Trelis	Dopo la missione "Parla di un artefatto con Urbanus"	Antica conoscenza	Rigenerazione mana	-
Steiner	Trelis	Dopo la missione "Sconfiggi Drud"	Forza	Spadaccino III Armi grandi II Armi grandi III Balestra pesante Balestriere Maestro balestriere Rigenerazione	-
Thorus	Trelis	-	Forza	Spadaccino III Armi grandi II Balestra pesante Balestriere Maestro balestriere Parata con lo scudo Parata forte con lo scudo	-
Egidius	Vengard	Dopo la missione "Procurati delle ortiche del fuoco non digerite"	Alchimia	Acrobazia	-
Hanz	Vengard	Dopo che la missione "Parla con Hanz vicino al cancello di Vengard" ha avuto inizio	Forza	Paladino Rigenerazione Resistenza al freddo Resistenza al calore Resistenza alle malattie Resistenza al veleno Acrobazia Resistenza del lupo	-
Immanuel	Vengard	-	Antica conoscenza	Mago del fuoco Mago oscuro	-
Isenfried	Vengard	-	Arte della forgiatura	Migliora armatura	-
Lee	Vengard	Dopo la missione "Lee deve inviare altre truppe a Gotha"	Forza	Prendere pelli di animali	-
Martel	Mondo	Dopo la missione "Martel ha problemi con gli orchi"	Abilità nella caccia	Denti, artigli e corna Prendere pelli di rettili Prendere pelli di animali Cacciatore silenzioso Grande cacciatore Cacciatore d'orchi	-
Pellegrino mistico	Mondo	Dopo la missione "I pezzi dell'armatura del Pellegrino mistico"	Alchimia	Mescere pozioni di mana Pozioni con effetti permanenti Spada avvelenata	-
Rollan	Mondo	-	Antica conoscenza	Scettri magici	-

10. Altri cambiamenti

I leggii che possono essere letti dall'eroe regalano meno punti agli attributi.

I punti esperienza guadagnati per aver ucciso animali "d'ambiente" come conigli, galline, mucche, maiali, scarafaggi, etc. saranno ridotti da 25 a 10.

Alcune ricette sono state modificate.

© 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 "Namelessz" Kuip
Maik "RoiDanton" Sillus
Sascha "Supernova" Hübner
Marc "Urban" Münchow

Un ringraziamento speciale va a tutti gli altri collaboratori, traduttori, i nostri ottimi tester, JoWood e Quantic Lab!

"Traduzione italiana a cura di Gothic Italia".

