

Gothic3.net Datenbank - Schwerter





In Gothic 3 stehen dem Helden wieder die verschiedensten Waffen zur Verfügung. Je nach Vorlieben kann man aus den Waffengattungen: Schwerter, Grosse Waffen, Bögen, Armbrüste und Magierstäbe wählen. Wem das noch nicht genügt, der kann sich nach alter Gothic Manier seine Waffe auch selber schmieden, sofern er einen Bauplan im Inventar hat. Dafür, wie kann es anders sein, werden einige Zutaten wie Rohstahl, Hammer und die dazu nötigen Kenntnisse verlangt. Um Schwerter im Spiel zu führen, ist hauptsächlich Stärke und die Spezialisierung, wie z.B. Schwertmeister, Schwertkämpfer wichtig. Wogegen das Jagdgeschick, bis auf wenige Ausnahmen hier keine Rolle spielt, dafür gibt es aber auch Waffen die einen Bonus, auf den Rüstungsschutz geben und diesen erhöhen. Neu im Spiel ist aber auch die Fähigkeit mit 2 Klingen gleichzeitig zu kämpfen, was im Kampf interessant sein dürfte.

 Schadenswert höher wenn am Schleifstein geschärft  Gegnete Klingen haben höheren Schadenswert
 Magische Waffen können nicht verändert werden  Einige Gegenstände meist für Quests benötigt, sind unverkäuflich.

Einhand-Waffen





Schwerter	Schaden	Stärke	Bonus- /Schutzwerte	Jagdtalent	Gold *	Waffenstufe
Knüppel	15	10	-	-	10(3)	-
Rostiges Schwert	40	60	-	-	30(9)	Schwertkämpfer
Assasinenmesser	55	90	-	-	350(105)	Schwertkämpfer
Orkschlächter	60	100	Orktöter	-	600(180)	Schwertkämpfer
Schwert	60	100	-	-	50(15)	Schwertkämpfer
Breitschwert	70	120	-	-	750(225)	Schwertkämpfer
Degen	70	-	-	120	800(240)	Schwertkämpfer
Mondsichel	70	120	-	-	5000(1500)	Schwertkämpfer
Assassinenschwert	80	140	-	-	1250(375)	Schwertkämpfer
Eisklinge	80	160	-	-	10000(3000)	Schwertkämpfer
Rubinklinge	85	150	Schwertkämpfer	-	8000(2400)	Schwertkämpfer
Langschwert	85	150	-	-	2500(750)	Schwertkämpfer
Katana	90	-	-	160	8000(2400)	Schwertkämpfer
Mondklinge	90	120	-	-	5000(1500)	Schwertkämpfer
Wenzels Schwert 	95	160	-	-	8000(2400)	Schwertkämpfer
Barbarenschwert	95	170	-	-	12000(3600)	Schwertkämpfer
Krummschwert	95	170	-	-	12000(3600)	Schwertkämpfer
El Bastardo	55	90	Schwertmeister	-	27500(8250)	Schwertkämpfer
Bastardschwert	100	180	-	-	16000(4800)	Schwertkämpfer
Flammenwert	100	120	-	-	1000(300)	Schwertkämpfer
Nordmar Schwert	100	170	-	-	20000(6000)	Schwertkämpfer
Paladinschwert 	100	160	-	-	8000(2400)	Schwertkämpfer
Inquistor	105	190	-	-	27500(8250)	Schwertkämpfer
Runenschwert	115	210	Schutz+5	-	30000(9000)	Schwertkämpfer
Meisterschwert	120	210	Meister 2Klingen	-	30000(9000)	Schwertmeister
Grossschwert	120	220	-	-	30000(9000)	Schwertkämpfer
Schwert d. Ahnen	130	240	-	-	50000(15000)	Schwertkämpfer
Königsschwert 	170	230	-	-	40000(12000)	Schwertkämpfer

Zweihand- Waffen


Schwerter	Schaden	Stärke	Bonus-/Schutzwerte	Jagdtalent	Gold *	Waffenstufe
Krush Milok 	70	250	-	-	500(150)	Gr.Waffen II
Rost.Zweihänder	70	120	-	-	60(18)	Gr.Waffen II
Zweihänder	75	150	-	-	500(150)	Gr.Waffen II
Ordensschwert 	110	180	-	-	10000(3000)	Gr.Waffen II
Erz-Zweihänder	115	210	-	-	20000(6000)	Gr.Waffen II
Richtschwert	120	220	-	-	30000(9000)	Gr.Waffen II
Dämonenschwert	145	666	Schutz+8	-	1	Gr.Waffen II
Macht der Ahnen	145	270	Schutz+8	-	60000(18000)	Gr.Waffen III
Grossinquistor 	150	260	-	-	45000(13500)	Gr.Waffen III
Innos Zorn 	170	300	Paladin	-	75000(22500)	Gr.Waffen III

Gothic3.net Datenbank - Grosse Waffen

Um eine mächtige Doppelaxt zu schwingen, bedarf es eine Menge an Stärkepunkten, sofern man die gefährlichsten Waffen aus der Gattung im Kampf führen mag. Dafür richten die Grossen Waffen beim Gegner den größten Schaden an und darauf baut der versierte Nahkämpfer. Sie sind aber gegenüber den Schwertern, die eine hohe Angriffsgeschwindigkeit haben im Nachteil, da man länger braucht um zu einem Schlag auszuholen. Dafür wächst an der Stelle, wo die Axt zu schlägt bestimmt kein Gras mehr und so sind auch mehrere Gegner im Kampf sicher kein Problem.

 Schadenswert höher wenn am Schleifstein geschärft  Gesegnete Klingen haben höheren Schadenswert
 Magische Waffen können nicht verändert werden  Einige Gegenstände meist für Quests, sind unverkäuflich.

Grosse Waffen	Schaden	Stärke	Bonus-/Schutzwerte	Jagdtalent	Gold*	Waffenstufe
Schwerer Ast	25	50	-	-	3 (1)	-
Sense	40	-	-	-	500 (150)	-
Kampfstab	50	-	-	-	180 (54)	-
Nagelkeule	65	130	-	-	100 (30)	Grosse Waffen
Hellebarde	70	70	-	-	700 (210)	Grosse Waffen
Klingenstab	70	140	Stabkampf+III	-	18.000 (5.400)	Stabkampf II
Rostige Streitaxt	70	120	-	-	150 (45)	Grosse Waffen
Stachelkeule	75	150	-	-	4.500 (1.350)	Grosse Waffen
Richtstab	80	-	-	-	2.000 (600)	-
Schlachtbeil	85	170	Grosse Waffen II	-	10.000 (3.000)	Grosse Waffen
Bartaxt	90	160	-	-	7.000 (2.100)	Grosse Waffen
Bastardschwert	100	180	-	-	16.000 (4.800)	Schwertkämpfer
Streitaxt	110	200	Grosse Waffen	-	20.000	Grosse Waffen II

					(6.000)	
Kriegshammer	120	240	-	-	15.000 (4.500)	Grosse Waffen II
Barbarenstreitaxt	130	250	Orktöter	-	35.000 (10.500)	Grosse Waffen II
Krush Varok	135	250	-	-	35.000 (10.500)	Grosse Waffen II
Berserkeraxt	145	270	-	-	55.000 (16.500)	Grosse Waffen III
Berserkerzorn	160	290	-	-	65.000 (19.500)	Grosse Waffen III
Krush Pach	160	300	-	-	600 (180)	Grosse Waffen III
Krush Morok	160	300	-	-	700 (210)	Grosse Waffen II
Krush Agash	185	350	-	-	900 (270)	Grosse Waffen III
Krush Irmak 	200	400	-	-	1.500 (450)	Grosse Waffen III
Krush Tarach	210	400	-	-	800 (240)	Grosse Waffen III
Oger Morgenstern	250	500	-	-	300 (90)	Grosse Waffen III

Gothic3.net Datenbank - Armbrüste und Bögen

Die Armbrust ist bei den Fernkampfaffen die Waffe mit der größeren Durchschlagskraft gegenüber dem Bogen. Zum Führen ist nicht etwa das Jagdgeschick ausschlaggebend, sondern Stärke muss der Schütze mitbringen, um die Waffe auch spannen zu können. Da das Spannen der Armbrust einige Zeit benötigt, ist sie für eine schnelle Schussfolge leider nicht geeignet.

Armbrüste	Schaden	Stärke	Bonus- /Schutzwerte	Jagdtalent	Gold	Waffenstufe
Armbrust	100	100	-	-	500 (150)	Schwere Armbrust
Ork-Armbrust	110	135	-	-	750 (225)	Schwere Armbrust
Kopfjägerarmbrust	120	150	-	-	1.000 (300)	Schwere Armbrust
Sklaventod	130	160	-	-	1.750 (525)	Schwere Armbrust
Söldner-Armbrust	140	180	-	-	3.200 (-)	Schwere Armbrust
Bluternte	150	195	-	-	6.400 (1.920)	Schwere Armbrust
Nordmar Armbrust	160	210	-	-	12.800 (3.840)	Schwere Armbrust
Rhinotöter	170	235	-	-	25.500	Armbrustschütze
Schwere Armbrust	180	250	-	-	35.000 (10.500)	Armbrustschütze

Kriegsarmbrust 190 265 - - 45.000 Armbrustschütze


Gothic3.net Datenbank - Bögen



Der Bogen ist die perfekte Waffe für einen Fernkämpfer. Sie besitzt optimale Eigenschaften, um bei der Jagd eingesetzt zu werden und macht vor einem Banditen oder Ork ebenfalls eine gute Figur. Der Bogen ist schnell einsatzbereit und bietet eine rasante Schussfolge, wenn es darauf ankommt. Die Waffe ist daher der beste Freund für einen Waldläufer und Jäger, was allerdings den Nachteil hat, dass zum geschickten Umgang ein hoher Wert an Jagdgeschick benötigt wird.

Bögen	Schaden	Stärke	Bonus-/Schutzwerte	Jagdtalent	Gold	Waffenstufe
Bogen	40	-	-	70	100 (30)	-
Jagdbogen	45	-	-	80	200 (60)	Bogen
Assassinenbogen	50	-	-	90	400 (120)	Bogen
Knochenbogen	55	-	-	100	800 (240)	Bogen
Kompositbogen	65	-	-	110	1.600 (480)	Bogen
Kriegsbogen	70	-	-	130	5.000 (1.500)	Bogen
Langbogen	70	-	-	120	3.200 (960)	Bogen
Wolfsreisser	75	-	Wildjäger	140	9.500 (2.550)	Bogen
Eichenbogen	80	-	-	150	12.000 (3.600)	Bogen
Waldläuferbogen	85	-	Großwildjäger	160	18.500 (5.500)	Bogen
Armeebogen	90	-	-	170	15.000 (4.500)	Bogen
Kampfbogen	90	-	Bogenschütze	180	18.000 (5.400)	Bogen
Orkreisser	95	-	Orkjäger	190	21.000 (6.300)	Bogen
Hornbogen	100	-	-	200	20.000 (6.000)	Bogen
Todbringer	105	-	-	210	25.000 (7.500)	Bogenschütze
Nimrod	110	-	-	220	30.000 (9.000)	Bogenschütze
Leiser Tod	115	-	-	230	36.000 (10.800)	Bogenschütze
Runenbogen	115	-	Meisterschütze	240	42.000 (12.600)	Bogenschütze
Dämonenbogen	120	-	-	250	52.000 (15.600)	Meisterschütze

Gothic3.net Datenbank - Magierstäbe

Stäbe gehören in die Hände eines jeden Spielers, der als Magier in der Gothic3 Welt unterwegs ist. Neben magischen Zubehör, verteidigt sich auch der Magier im Nahkampf, wobei die Magierstäbe verschiedenen Einfluss auf Schutz, Mana und Rüstung geben können.

 Stab d. ewigen Wanderers muß am Schleifstein geschärft werden.

 Magische Waffen können nicht verändert werden.  Einige Gegenstände meist für Quests benötigt, sind unverkäuflich.

Magierstäbe	Bonus-/Schutzwerte	Schaden	Altes Wissen	Gold	Waffenstufe
Zepter von Varant	Mana +25	10	-	100.000(30.000)	-
Stab des ewigen Wanderers	-	20	-	100.000 (30.000)	-
Stab der Zauberei	Mana +25	20	50	4.000 (1200)	Magische Stäbe

Stab der Verteidigung	Schutzwert +15	25	60	12.500 (3.750)	Magische Stäbe
Stab des Wassers	Wassermagier	25	80	15.000 (4.500)	Magische Stäbe
Stab der Dunkelheit	Schwarzmagier	25	80	15.000 (4.500)	Magische Stäbe
Stab des Feuers	Feuermagier	25	50	15.000 (4.500)	Magische Stäbe
Stab der Magie	Mana +50	30	100	12.000 (3.600)	Magische Stäbe
Stab der Natur	Lebensenergie +25 Mana+25	30	100	12.000 (3.600)	Magische Stäbe
Stab des Schutzes	Schutzwert +30	35	100	27.500 (8.250)	Magische Stäbe
Stab des Feuermagiers	Feuer +40 Mana +50	40	100	30.000 (9.000)	Magische Stäbe
Stab der Macht	Manaregeneration	40	150	26.000 (7.800)	Magische Stäbe
Stab der Schwarzmagiers	Energie +40 Mana +50	40	160	30.000 (9.000)	Magische Stäbe
Stab des Wassermagiers	Eis +40 Mana +50	40	160	30.000 (9.000)	Magische Stäbe
Stab der Unverwundbarkeit	Schutzwert +40	45	140	53.000 (15.900)	Magische Stäbe
Schamanenstab	-	50	-	100 (30)	-
Stab des Ausgleichs	Manaregeneration- Wassermagier	60	260	60.000 (18.000)	Magische Stäbe
Stab der Herrschaft	Manaregeneration- Feuermagier	60	260	60.000 (18.000)	Magische Stäbe
Stab des Todes	Manaregeneration- Schwarzmagier	60	260	60.000 (18.000)	Magische Stäbe

Gestaltung Gothic3.net Arthus of Kap Dun

*Angaben: -Preis beim Einkauf- (-Erlös beim Verkauf-)

*Werte können durch Updates des Spiele verändert werden.