DICCURIC

Komplettlösung

Lies mich - ich bin ein

Vorwort

Zuerst: Was ist Gothic?

Hier geht es mal nicht um die Musikrichtung bzw. die Lebensphilosophie, sondern um ein hervorragendes PC-Rollenspiel mit Action-Adventure-Elementen. Natürlich ist das ganze in 3D in vor allem in Teil 2 sehr hardwarehungrig. Für einen Gothic-Fan ist das natürlich kein Hindernis. Es war eh an der Zeit, den Rechner aufzurüsten...

Schön, was ist nun Diccuric?!

Für beinahe jedes erfolgreiche Spiel gibt es Modifikationen. D. h. Fans erstellen auf Basis der Engine des Spiel eigene Veränderungen, Erweiterungen oder gar ein komplett neues Spiel. Letzteres ist bei Diccuric der Fall. Auf Basis von Gothic 1 haben die Leute vom The Amateur Gothic Mod Team eine komplett neue Welt mit eigener Geschichte und Charakteren erschaffen.

Die Geschichte dreht sich um den jungen Ardaric. Dieser folgt Berengar, der ihn einst vor den Häschern des König gerettet hat, die Ardarics Vater ermordet haben. In einem abgelegenen Teil des Landes Gatyah baut Berengar nun eine Armee auf, mit der er den König stürzen will...
Euch erwartet eine spannende und teils witzige Story in einer interessanten Landschaft. Weiterhin wurden einige Verbesserungen gegenüber Gothic gemacht. Die Bäume und Gräser wiegen sich im Wind! Zudem wurden alle Dialoge in Diccuric mit einer klasse Sprachausgabe versehen.

Ein kleiner Wermutstropfen...

Diccuric ist eigentlich Diccuric-Teil 1. Die Geschichte wird nicht zuende geführt. Dies sollte in Teil 2 geschehen. Die Entwickler haben sich jedoch dazu entschlossen, Diccuric komplett (also incl. Teil 1) mit der Open Source-Engine Ogre zu entwickeln. Ihr müsst Euch also noch eine Weile gedulden.
Auch sind einige Bugs im Spiel enthalten. Bevor sich jetzt jemand beschwert: Fehler sind bei dieser Komplexität immer im "Preis inbegriffen". Die Entwickler haben das Spiel in Ihrer Freizeit geschaffen und man kann es kostenlos herunterladen. Ihr solltet aber unbedingt den aktuellen Patch2_final (Version 1.1d) herunter laden und installieren (siehe dazu Seite 13, *Installationsreihenfolge*)

Warum sollte man Diccuric spielen?

Spannung und Abenteuer gefällig? Hier gibt es jede Menge davon! Selbst wenn man alle Quests gelöst hat, kann man noch viele Stunden damit verbringen, die abwechslungsreiche Gegend zu erkunden. Im Gegensatz zu Gothic wird das Erreichen von schwer zugänglichen bzw. versteckten Stellen immer belohnt.

... und warum ich nun diese Komplettlösung geschrieben habe?

Einerseits wollte ich schon immer etwas zur Community beitragen. Andererseits nervte es mich, dass meine Homepage nur aus einer Seite mit dem Text "Ich hab' gerade keine Zeit" bestand. Der Hauptgrund war jedoch meine Begeisterung für diese erstklassige Modifikation. Hätte ich jedoch geahnt, was für einen Aufwand ich bei diesem Projekt treiben würde, hätte ich es wohl gelassen. Was man jedoch anfägt, muss man auch zuende führen. ;-)

ein paar Hinweise zur Lösung

Diese Komplettlösung findet Ihr auch im Internet unter http:www.metger.net/diccuric/.
Dieses Dokument wurde mit Open Office erstellt.

Ein dickes Dankeschön geht an Heavyguard für seine Hinweise, Karten und dafür, dass ich seine Tipps & Tricks übernehmen durfte!

Weiterhin danke ich Archie und Eldred sowie allen anderen, nicht genannten für ihre Hinweise.

Ich danke allen Lesern, die bis hierher durchgehalten haben!

Habt Spass!
Freddy

Inhaltsverzeichnis

Diccuric-Lösung (die Quests)

Der Weg in die Stadt....3
Karmakk sucht ein besonderes Horn....3
Die Pflanze im See....3
Die Rohstahllieferung....4
Hilfe für Narrow....4
Graveyarns Aufträge....4
Taliasans Aufträge....5
Das Rhetorik-Buch....6
Der verwandelte Söldner Hamond....6
Mutprobe Rampe....6
Teleporter-Amulette für Taliasan....7
Aufgaben auf dem Bauernhof....7
Kampf in der Arena....7
Der Fremde....7
Berengars erste Aufgabe....7
Vergangenheit....8
Lagarimans Prüfungen....8
Hilfe für Slap....9
Berengars wichtige Aufgabe....9

Besondere Orte

Ardarics Hütte....10
Die Lagerschuppen in der Festung....10
Sprung von der Klippe....10
Geheimraum in der verlassenen Siedlung....10
Minecrawlerhöhle....11
Reif für die Insel....11
Eastereggs....12

Allgemeine Tipps

Wichtig! Installationsreihenfolge....13
Tipps für den Start....13
Teleport- und Ankunftsrune....13
Allgemeine Tipps zur Magiewirkung....13
Magietipps bei einigen speziellen Gegnern....14
Fundorte von Runen....14
Die Tränke....15
Fundorte der permanenten Tränke, geordnet nach Art und Bonus....16
Händler....17
Teleporter-Amulette....17
Lehrer....18
Spezielle Pflanzen und Lebensmittel....18
Werte der Rüstungen....19
Patch installieren....20

Diccuric-Karten

Die Stadt Parthalan....21
Orte und Personen (von Heavyguard)....21
Fundorte permanenter Tränke (von Heavyguard)....22
Fundorte von speziellen Waffen (von Heavyguard)....22
Teleporter, Amulette, Höhlen, Trollkirschen und Rezepte (von Heavyguard und Freddy)....23

sonstiges

Verfasser....23
Links....23

DICCURIC - Lösung

Der Weg in die Stadt

Zwei Söldner schicken den Helden auf den Turm um nach einem Vogel Ausschau zu halten. Gerade oben angekommen taucht jedoch ein Wolfsrudel auf, und die beiden nehmen „heldenhaft“ Reissaus. Sammelt die Dietriche und das Horn auf und öffnet die Truhe (3x rechts). Anschließend benutzt ihr das Horn. Ein Rudel Scavenger erscheint und lockt die Wölfe weg.
Alternativ könnt Ihr Euch auch an den Rand des Turmes stellen und das Fleisch herunterwerfen (im Inventar das Fleisch wählen und "STRG + Cursor nach unten" drücken). Wenn Ihr das Horn nicht mitnehmt, holt es sich später Barem und Ihr könnt es von ihm erhalten.
Jetzt muss schnell gehandelt werden. Steigt die Leiter herab und folgt dem Weg, auf den ihr schaut, wenn ihr unten angekommen seid. Auf einer Wegbiegung treiben sich viele Blutfliegen herum. Noch ist Ardaric viel zu schwach. Ein Kampf sollte also vermieden werden. Schwenkt nach rechts ab und lauft auf die Mauer zu. Folgt der Mauer nach links. Durch einen Torbogen hindurch geht es auf direktem Weg zur Stadt.
Am Eingang trefft ihr auf einen Wächter, der euch zum Schmied schickt. Außerdem erzählt Alwin, dass Karmakk ein Horn sucht, welches Scavenger anlockt (Welch ein Zufall!). Lauft die Treppe hinunter und wendet euch nach links. Hinter dem Torbogen befindet sich rechts die Schmiede. Sprecht mit dem Schmied. Dieser gibt euch den Auftrag, ein Paket Rohstahl aus der Mine zu holen.

Karmakk sucht ein besonderes Horn

Karmakk steht in einem Hauseingang hinter dem Stand des Händlers in der Feuermagierrobe. Für das Horn erhaltet ihr 500 EXP, ein gutes Schwert und den Schnaps Doomtre. Letzteren solltet Ihr unbedingt aufbewahren, da er für eine Quest benötigt wird.
Wenn Ihr das Horn nicht vom Hochsitz mitgenommen habt, dann sprecht zuerst Karmakk (siehe Karte der Stadt) und geht anschließend zu Barem (siehe Karte „Orte und Personen“ auf Seite 21). Dieser händigt Euch das Horn aus (Antwort "Nein"). Dieser Lösungsweg ist schwieriger. Ihr erhaltet dafür jedoch 750 EXP zusätzlich.

Die Pflanze im See

Begebt euch nun zum Ausgang. Solltet ihr Alwin nicht antreffen – sucht ihn! Er möchte, dass ihr ihn zum See begleitet, um eine seltene Unterwasserpflanze zu suchen. Folgt ihm. Für alle Monster, die Alwin unterwegs erledigt, werden Ardaric Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Im See müsst ihr an den, auf dem Bild markierten Stellen tauchen. Taucht direkt durch die Pflanzen durch. Nach der 2. Textmeldung befindet sich eine Pflanze in Ardarics Inventar.

Wenn Ihr eine Pflanze habt, schwimmt zurück zum Ufer und sprecht mit Alwin. Die dritte Pflanze ist die richtige (egal in welcher Reihenfolge ihr taucht). Als Belohnung erhaltet Ihr einen Schlafsack (Sehr nützlich, damit könnt ihr überall übernachten!). Lasst euch nicht zuviel Zeit. Ansonsten taucht ein Söldner auf und schickt euch direkt zur Mine.

Die Rohstahllieferung

Alwin eskotiert euch nun zur Mine. Dort nimmt er das Paket an sich und bringt Ardaric wieder zur Stadt. Liefert das Paket beim Schmied ab. Wenn der Schmied nicht in seiner Schmiede ist, solltet Ihr auf ihn warten. Ihr könnt das Paket allerdings auch zur Burg bringen. Es erwartet Euch eine Überraschung ;-)
(Damit entgehen Euch zwar ein paar Erfahrungspunkte, ansonsten hat dies jedoch keine negative Auswirkung auf den Spielverlauf).

Hilfe für Narrow

Unterhalb des Bauernhofs befindet sich ein Lagerfeuer. Dort stehen zwei Männer am Waldrand. Sprecht mit Narrow. Er benötigt Hilfe bei der Bekämpfung eines Wolfsrudels. In der Stadt findet ihr vor bzw. in der Kneipe 2 Jäger. Diese haben jedoch überhaupt keine Lust. Geht bei Graveyarn petzen. Dieser gibt Ardaric ein Medallion. Plötzlich sind die beiden viel kooperativer. Folgt ihnen zum Wald. Redet mit Narrow und bleibt in seiner Nähe. Ihr bekommt die Erfahrungspunkte für jedes Tier, das er erledigt gutgeschrieben. Gegebenenfalls müsst ihr einige Wölfe zu ihm hin locken bzw. selbst töten. Sobald der Wald frei ist, gibt Narrow Unterricht in Bogenschiessen und Einhandkampf. Im Wald (kurz vor Ende, Richtung kleiner See) liegt auch die Leiche eines Spähers. Er hat 2 Teleportrunen im Gepäck. Die gelbe Rune teleportiert den Anwender zur blauen Rune. Wenn ihr die blaue Rune nun z. B. am Eingang der Stadt ablegt könnt ihr immer schnell dorthin zurück teleportieren. Den Steinbrecher solltet ihr auf jeden Fall behalten. Er ist sehr nützlich gegen Steingolems.

Graveyarns Aufträge

Reparatur der Anlieferungsrampe

Ihr holt euch vom Werksmeister ein Zahnrad ab. Den findet ihr im Eingang des rechten Hauses hinter dem Stand von Homer. Davor steht noch ein dreister Söldner, der einen Eimer Wasser will (?!). Die Arbeiter findet ihr in der Kneipe. Sprecht erst mit dem Arbeiter und dann mit Zubov. Folgt den beiden bis zur Rampe. Zubov baut das Zahnrad ein. Es hilft jedoch nicht weiter. Ihr müsst ihn nun beim Ziehen der Seile dirigieren. Die Reihenfolge wird beim ersten Mal per Zufall erstellt. Insgesamt müsst ihr die Arbeiter viermal nach rechts oder links dirigieren. Meldet euch anschliessend wieder bei Graveyarn.

Fleisch für die Söldner

Geht zum Eingang der Stadt. Dort wartet der Scavengerführer. Redet mit ihm und folgt ihm anschliessend. Er führt Euch zu einer Gruppe Scavenger. Nachdem alle erledigt sind (insgesamt 5 Scavenger müssen erlegt werden), nehmt Ihr das Fleisch und geht wieder zu Graveyarn.
Sollte sich der Scavengerführer nicht bewegen, dann müsst ihr noch einen Patch installieren. Schaut dazu unter *Patch installieren* bei den Allgemeinen Tipps auf Seite 21.

Der Kartenzeichner

Ihr sollt in einem Wettrennen gegen Koll antreten. Bevor Ihr nun Graveyarn folgt, solltet ihr speichern. Ihr müsst vor oder gleichzeitig mit Graveyarn bei Koll eintreffen. (Ansonsten bleibt Graveyarn kurz auf der Treppe vor Koll stehen und schaut sich zu Ardaric um. Leider rührt er sich danach nicht mehr vom Fleck und die Quest nicht mehr lösbar - Bug!) Graveyarn schickt die beiden nun zu einem Wettrennen zum Kartenzeichner. Lauft am Bauernhof vorbei. Am Wegweiser biegt Ihr rechts ab und lauft durch den Durchgang im Fels den Berg hinauf. Unterwegs dürftet Ihr Koll treffen, der mit einigen Monstern beschäftigt ist. Ignoriert sie und folgt dem Weg. Ihr kommt an einem Teleporter mit vielen Waranen und kurz darauf an einem Friedhof mit Skeletten vorbei. Hier solltet ihr auf keinen Fall anhalten, da ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit ein paar Monster im Schlepptau habt. Weiter geht es über eine Hängebrücke und um einen Fels herum. Dort steht ein Wächter und händigt euch die Karte aus.
Sollte Koll vor Euch die Karte abgeholt haben, könnt Ihr ihn abfangen und ihm die Karte nach einem Kampf abnehmen. Alternativ könnt Ihr Graveyarn von Eurem Versagen berichten und Ihr bekommt die Aufgabe nach einem Späher zu suchen. Dieser befindet sich im nahegelegen Wald (siehe Karte *Orte und Personen* auf Seite 21)

Die gestohlene Statue
Zurück bei Graveyarn erzählt dieser euch, dass ein Dieb eine Statue gestohlen hat. Ihr sollt sie nun wieder beschaffen. Der Dieb heisst Baddog. Er steht auf der anderen Seite des kleinen Sees in der Nähe des Aussichtsturms. Redet mit ihm und fragt ihn aus, warum er die Statue gestohlen hat. Am Ende des Gesprächs gibt Baddog Euch den Erzdrachen. Folgt ihm nun zu seinem Hund (Wala) und benutzt die Statue. Sprecht anschliessend wieder mit Baddog.
Alternativ könnt Ihr ihn auch niederschlagen. In seinem Inventar findet Ihr den Erzdrachen. Damit entgehen Euch allerdings Erfahrungspunkte. Bringt den Erzdrachen zu Graveyarn. Nachdem Ardaric eine Nacht geschlafen hat, kann er mit Berengar reden.

Taliasans Aufträge

Dies ist der alternative Weg, um Graveyarns Aufträge zu erfüllen. Ihr sollt 3 Söldnern Empfehlungsschreiben für Taliasan abluchsen.

Raffa
Geht zuerst zur Burg. Schwimmt links neben der Brücke durch den Fluß. Auf der anderen Seite steht Raffa. Er will mit seiner Freundin Lynn zusammensein. Der Wächter des Waschhauses lässt jedoch niemanden durch. Geht nun zu Taylor. Er befindet sich entweder auf dem Marktplatz oder in seinem Haus oberhalb von Talisans Haus. Redet mit ihm und kauft für 100 Münzen eine Magierrobe. Geht nun zum Waschhaus links vor der Brücke. Erzählt der Wache, dass ihr die Wäsche abholen wollt. Gebt Lynn die Magierrobe. Versucht den Wächter in ein Gespräch zu verwickeln (klappt nicht). Redet nochmal mit Lynn und geht wieder zum Wächter. In diesem Moment findet ein Wachwechsel statt. Jetzt könnt ihr Lynn mitnehmen. Raffa wartet in der Nähe des Eingangs zur Burg. Er dankt recht herzlich und der erste Brief ist in Ardarics Besitz.

Pyt
Meistens ist Pyt in der Nähe von Taylor. Versucht euch mit ihm zu unterhalten und sprecht danach nochmal Taylor auf Pyts Verhalten an. Verlaßt die Stadt Richtung Narrows Wald. Läuft hindurch. Wenn ihr vor der Felswand steht wendet euch nach rechts. Ihr trefft nun auf die Höhle des brütenden Lurkers. Klaut das Lurker-Ei und lauft nach links, wenn ihr die Höhle verlasst. Haltet Euch dicht am Fels, anonsten kann es sein, dass Ihr einem wohlbekannten Rudel Wölfe zu nahe kommt. Am Rand einer Klippe trefft ihr auf Rotrou, den Dieb von Pyts Schwert. Tauscht das Ei gegen sein Schwert. Nun könnt ihr ihn niederschlagen oder dies dem Lurker überlassen. Wenn euch der Lurker nicht gefolgt ist, läuft zurück zur Höhle. Der Lurker wird auf Rotrou zustürmen und IHN für den Diebstahl bestrafen. Plündert ihn (bis auf das Ei!). Geht zurück zur Stadt und gebt Pyt sein Schwert.
Wenn Ihr mit Pyts Brief in der Tasche Gabb zu nahe kommt, wird er Ardaric durchsuchen, Pyts Brief finden und Euch erpressen. Gabb steht meistens im Lager an der Treppe, die zum Ausgang hoch führt. Damit Gabb Euch nicht bei Graveyarn verpfeift, sollt Ihr ihm das Notizbuch eines toten Spähers bringen, der im Wald liegt. Verlasst die Stadt in Richtung kleiner See. An einer Biegung des Weges in Richtung der Hütte am See liegt ein Felsblock. Wenn Ihr an diesem geradeaus in den Wald lauft, trefft Ihr auf den Späher, der in einer Mulde liegt.
Tipp: Ihr könnt Euch ruhig erpressen lassen. Bei Ablieferung des Notizbuches bei Gabb erhaltet Ihr Pyts Brief zurück und zusätzlich 750 Erfahrungspunkte.

Slade
Redet jetzt mit Slade. Er steht nun an der Treppe Richtung Mine. Er will das Buch „Anfänge der Magie“ von Taliasan. Redet mit Taliasan. Er will das Buch jedoch nicht herausrücken. Geht zu Alwin und fragt ihn weiter über Taliasan aus. Sucht jetzt Benchol in der Kneipe auf. Er hätte gern mehr „Stoff“ von Taliasan. Geht nun wieder zu ihm hin und erzählt im dies. Taliasan stürmt zur Kneipe. Nun könnt ihr das Buch „Anklänge der Manie“ (klingt halt so ähnlich-Danke, Andreas) aus seinem Regal nehmen. Geht wieder zu Slade und gebt „das Buch und noch mehr...“. Nach Genuß des Doomtre (gibt es als Belohnung für das Horn von Karmakk) hält er das Buch für das richtige und rückt den Brief heraus. Solltet ihr kein Doomtre mehr könnt ihr welches bei Karmakk kaufen.

Bringt alle Briefe zu Taliasan und geht anschließend zu Graveyarn. Ab jetzt dürft ihr die Burg betreten. Mit Berengar könnt Ihr jedoch erst sprechen, wenn Ardaric eine Nacht geschlafen hat.

Das Rhetorik-Buch

Damit Alwin Ardaric etwas über Rhetorik beibringen kann, benötigt er ein entsprechendes Buch. Hinten auf dem Gelände der Burg steht der Bibliothekar Fiebeler. Sagt ihm, dass Ihr ein Buch über Rhetorik benötigt. Ihr müsst dafür eines von drei Rätseln lösen:
-Literatur-Rätsel: *Ein Gebirge*
-Allgemeines Rätsel: *Der eigene Name*
-Philosophisches Rätsel: *Nichts*

Solltet Ihr die Rätsel einmal nicht lösen können ;-) erhaltet Ihr von Fiebeler einen alternativen Auftrag.

Der verwandelte Söldner Hamond

Geht zu Leofwin in der Stadt. Dort befindet sich auch eine seltsame Fleischwanze. Zieht die Waffe. Leofwin hält euch davon ab, mehr zu tun. Er glaubt, dass Hamond Taliasan verärgert hat und dieser ihn dann in eine Fleischwanze verwandelt hat. Geht zu dem Zauberer und sprecht ihn darauf an. Er bittet euch um Hilfe. Lasst bei der Belohnung nicht locker („nachfragen“, „will was anderes“) bis Taliasan einwilligt, Ardaric in der Magie zu unterrichten. Er gibt euch dann eine Zutatenliste für den Gegenzauber:
Reisschnaps kann man bei Homer kaufen. Höllenpilze und Steinwurzeln gibt es beinahe an jeder Ecke. Grabmoos findet ihr an einem Grabstein schräg hinter der Scheune des Bauernhofs oder im Steinkreis auf dem Weg zur Mine. Bergmoos findet ihr u. a. auf dem Weg zur Mine auf der Treppe an einer Felswand und in der Höhle mit dem Buch "Die Blutfliegen" (siehe unten). Die Flammenzunge liegt in einer Kiste in der Höhle des brütenden Lurkers (siehe Taliasans Aufträge). Der Schlüssel liegt etwas weiter hinten bei zwei Goblins. Lauft nicht durch den Teleporter – ihr werdet gegrillt! Auf dem Weg zur Mine gibt es eine versteckte Höhle. Den Weg über einen Felsvorsprung habe ich eingezeichnet. Das Buch „Die Blutfliegen“ findet ihr in der rechten Höhlenabzweigung bei einigen Goblins. Lest es, und ihr könnt Blutfliegen den Stachel ziehen.
Alternativ findet Ihr Blutfliegenstachel und Reiswein u. a. im Bauernhof am Sumpf (siehe Karte auf Seite 21).
Wenn ihr alles zusammen habt, dann bringt es zu Taliasan und Ihr könnt den ersten Kreis der Magie lernen.
Am nächsten Tag könnt ihr das Gebräu abholen und es ins Leofwins Hütte benutzen. Sobald Hamond wieder hergestellt ist, kann er Euch „Taschendiebstahl“ und „Schlösser knacken“ beibringen. Letzteres ist sehr wichtig.

Mutprobe Rampe

Nachdem Hamond zurückverwandelt wurde, gehen er und Leofwin wieder Streife zwischen Stadt und Mine. Geht mittags zur Anlieferungsrampe. Holt den Förderschlitten mit der Winde nach unten (falls er nicht schon unten ist). Dreht die Winde und klettert schnell hinauf. Um während der Fahrt nicht herunter zu fallen, müsst Ihr zwischendurch öfter ein Stück nach vorne laufen. Wichtig! Das Umschalten auf Gehen (CAPS LOCK-Taste) schützt nicht vor dem Absturz in die Tiefe. Oben angekommen springt Ihr zu den beiden Söldnern herüber. Falls Ihr es nicht schon bei Konogan (gratis!) gelernt habt, bringt Euch Leofwin nun Akrobatik für 10 LP bei.

Teleporter-Amulette für Taliasan

Von Hamond gibt es nun als Belohnung ein Amulett. Geht damit zu Taliasan (Nicht Hamond verpfeifen!). Taliasan gibt einem die Aufgabe die Ihm fehlenden Teleporter-Amulette zu suchen. Da er bereits zwei hat („Capricorn“ und „Leo“) muss man noch „Gemini“, „Aquarius“, „Tarus“ und „Pisces“ auftreiben. Nach Ablieferung der Amulette kann man als Belohnung zwischen zwei starken Tränken (Stärke und Geschicklichkeit) und der weiterführenden Lehre in Magie (Kreise 2 und 3) wählen. Man sollte Ihm ein Amulett erst geben, wenn man es nicht selbst benötigt bzw. sobald man ein zweites von der Sorte hat.
Siehe dazu auch Teleporter-Amulette bei den Allgemeinen Tipps auf Seite 17.

Aufgaben auf dem Bauernhof

Sprecht zuerst mit Darek im Bauernhaus. Dieser schickt euch zu Rebekka. Sie bittet euch um Hilfe bei einigen Aufgaben:

Ratten in der Scheune
Betätigt euch als Kammerjäger.

Mehl holen
Der Müller (vor der Mühle natürlich) benötigt Korn. Sprecht dazu mit Salentin, der auf dem Feld bei der Mühle steht. Sprecht am nächsten Tag mit dem Müller und anschließend mit Salentin. Beseitigt das Ungeziefer (Riesenratten und Fleischwanzen) auf den beiden Feldern. Geht zu Salentin und wieder zum Müller. Bei Rebekka holt ihr euch dann die EXP und einen letzten Auftrag.

Nahrung für die Söldner
Rebekka gibt euch Nahrung für die Söldner im Turm Haril (5 Brot, 3 Schinken und 4 Käse). Ihr könnt euch von Darek den Weg beschreiben lassen. Sollte das schon beim ersten Gespräch geschehen sein, sagt er nichts. Die Beschreibung steht jedoch schon im Tagebuch. Lauft Richtung See. Kurz hinter der Steinbrücke steht ein Wegweiser. Nach Haril geht es bergauf. Folgt den weiteren Wegweisern. Kurz vor dem Turm lauern 2 Orks. Wenn ihr noch nicht stark genug seid, könnt ihr direkt an der Felswand an ihnen vorbeilaufen. Evtl. muß Ardaric einen Treffer einstecken. Die Orks laufen allerdings nicht mit zum Turm (wäre wohl auch ungesund für die beiden). Liefert die Nahrung bei Piret ab. Ab jetzt könnt ihr euch von den Söldnern ausbilden lassen. Den Rückweg könnt ihr streßfrei mit der Teleportrune antreten (siehe dazu Teleport- und Ankunftsrune bei den Tipps auf Seite 13).

Kampf in der Arena

Geht zu Rictiovarus bei der Arena. Ihr müßt insgesamt 6 Monster besiegen. Nach dem ersten erhaltet Ihr ein Schwert. Nach dem dritten bekommt ihr 3 Stärkepunkte geschenkt. Der letzte ist ein Ork – keine Angst, er trägt nur einen rostigen Zweihänder. Schafft ihr den, bringt euch Rictiovarus das Schleichen bei, ohne dass ihr Lernpunkte investieren müsst.

Der Fremde

Lauft Richtung See. Direkt hinter der Steinbrücke biegt Ihr rechts ab und folgt dem Fluß. Auf einer Wiese steht Barem. Ein paar junge Warane greifen Ardaric an. Unterhaltet Euch nach dem Kampf mit Barem. Er erzählt u. a., dass er keine Wölfe mag. Geht jetzt in Richtung Wald. Einige Wölfe kommen nun den Hang herunter gelaufen. Geht wieder zu Barem und wartet, bis die Wölfe bei ihm angelangt sind. Wenn er sie angreift könnt Ihr ihm helfen. Achtet allerdings darauf, dass auch er einen Wolf erlegt. Ansonsten müsst Ihr das ganze wiederholen. Nach dem Kampf spricht Euch Barem wieder an. (Wenn er dabei nichts sagt, habt Ihr ihm keinen Wolf übriggelassen.)

Berengars erste Aufgabe

Berengar möchte, dass Ihr in der Arena gegen Koll kämpft. Begebt Euch also dorthin. Nach dem Kampf geht Ihr wieder zu Berengar. Es ist unerheblich, ob Ihr gewonnen habt oder nicht.

Vergangenheit

Alwin erzählt euch, dass ein Gerücht über Ardarics Vater im Umlauf ist. Geht abends zur (reparierten) Laderampe. Sobald ihr die Arbeiter sprechen hört, fangt an an zu schleichen. Bewegt euch unter die Rampe bis zu dem Punkt, wo die beiden sich direkt über Ardaric befinden. Das Bild schwenkt nun nach oben und zeigt das Gespräch der Arbeiter. Geht anschließend zurück in die Stadt. Neben der Hütte von Fisk befinden sich nun mehrere Kisten. Auf einer liegt ein Wappen. Nehmt und lest es. Nach Ardarics folgendem Monolog sollt Ihr die Höhlen in der Umgebung absuchen.
Die gesuchte Höhle befindet sich auf einem Berg in der Nähe des Bauernhofs (siehe Karte Seite 21). Beim ersten Wegweiser hinter dem Bauernhof (es steht in der Regel ein Goblin davor) biegt Ihr nach rechts ab und folgt dem Weg den Berg hinauf. Es geht durch eine Höhle hindurch. Oben angekommen, findet Ihr links eine Wiese, auf der sich einige Blutfliegen herumtreiben. Lauft schräg hinüber und Ihr trefft auf Lagariman. Hört Euch an, was er zu sagen hat.

Lagarimans Prüfungen

Prüfung des Körpers
Als erstes sollt Ihr einen Leitwolf und einen Orkführer ohne Waffen erledigen. Läuft dazu wieder zum See. Ein Stück hinter der Stelle, zu der Euch Alwin am Anfang geführt hat, befindet sich ein Wegweiser. Biegt nach rechts, Richtung Ianua ab. Hier befinden sich jede Menge Wölfe - eine gute Rüstung wäre von Vorteil. Erschlägt den Leitwolf mit den Fäusten oder verwandelt Ardaric zu diesem Zweck in einen Wolf (Dies ist die erlaubte Magie). Wenn Ardaric sein Fleisch verzehrt, erhält er kurzzeitig 50 Stärkepunkte zusätzlich. Der Ork befindet sich links oben im letzten Haus. Bei mir lief er jedoch dummerweise immer weg (Der Level von Ardaric war zu hoch). Man trifft ihn später zwar immer wieder an derselben Stelle an - die Wirkung des Wolfsfleisches lässt allerdings auch irgendwann nach. Wenn man ihm jedoch einen Kugelblitz entgegenschleudert, läuft er nicht mehr weg, sondern greift an. Nach dem Sieg geht Ihr wieder zu Lagariman.

Prüfung des Geistes
Bevor Ihr Euch auf diese Prüfung einlasst müsst Ihr folgende Spruchrollen im Gepäck haben: Kugelblitz, Feuerball, Eispfeil und Windfaust. Ihr sollt einem verrückten Magier die "Rune des Geistes" abnehmen. Lagariman führt Euch einen Berg hinauf. Folgt dem Weg links bis zu einer Höhle. Dort findet Ihr einige Goblins und Untote. Rechts in der Höhle befindet sich ein zugeschütteter Gang. Das Geröll könnt Ihr mit einer Spitzhacke entfernen. Diese liegt etwas tiefer in der Höhle hinter einer Kiste. Wenn Ihr sie im Inventar habt könnt das Geröll benutzen (STRG + Cursor hoch). Nachdem der Gang freigelegt ist, trefft Ihr auf einen Zombie. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, findet Ihr in seinem Inventar das "Amulett der Barriere". Legt es an und Ihr könnt die magische Barriere durchqueren. Lauft nun den Gang hinunter und Ihr gelangt zur Höhle der Magier.

Höhle der Magier:

(1) Eingang
(2) Almaric
(3) Gamel
(4) Ergebnis mißglückter Magieanwendung: Anstelle Höllenpilze zu braten, werden diese in Seraphis verwandelt. Sinvoll für den Fall, dass einige Pflanzen für Stärketränke fehlen.
(5) Bücherregal
(6) Umfrey
(7) Herlewin (Er steht entweder bei Umfrey oder am Alchemietisch)
(8) Waleran
(9) Feordwin
(10) Einzige (mir bekannte) Stelle in Diccuric, an der man Fleisch braten kann.

Ihr könnt mit allen Magiern sprechen. Manche sagen zunächst gar nichts oder reden wirres Zeug (Dämonenbeschwörer). Andere jedoch versuchen gleich Euch zu töten (Gurus)! Geht besser zuerst zu Almaric und sprecht mit ihm. Er wird Ardaric gegen den verrückten Feordwin helfen. Zunächst wird jedoch die Unterstützung der restlichen Magier benötigt, die noch halbwegs bei klarem Verstand sind (Wassermagier). Sucht sie alle auf.

Umfrey stellt Euch ein Rätsel. Die Antwort lautet "Schatten". Um gegen Feordwin und seine Wachen zu bestehen benötigt er ausserdem die Spruchrolle "Kugelblitz".

Waleran hätte gerne den Begriff der Zeit umschrieben. "Etwas, das alles und jeden verschlingt..." ist eine gute Anwort. Gebt ihm noch eine "Feuerball"-Spruchrolle.

Herlewin hat ein Erinnerungsproblem. Stellt Euch vor das Bücherregal und benutzt es. (Das Bücherregal wird nicht im Fokus mit Namen angezeigt) Ihr erhaltet das Buch "Der Held Argantael". Lest es und Ihr könnt Herlewin helfen. Er möchte auch noch eine "Eispfeil"-Spruchrolle.

Gamel möchte mit Ardaric über Leben und Tod sprechen. Ihr solltet seiner These widersprechen ("Nein, ..."). Gebt ihm dann die "Windfaust"-Spruchrolle.

Alternativ könnt Ihr auch den Magiern auch die Runen der verrückten Gurus geben. Dazu müsst Ihr diese allerdings töten:
Feuerball-Rune: Payn
Windfaust-Rune: Arencan, Fulk
Eispfeil-Rune: Immanuel
Kugelblitz-Rune: Anselm, Aldred
Eisblock-Rune: Quentin

Anschließend redet Ihr wieder mit Almaric. Die Magier folgen Euch nun zu Feordwin. Sprecht ihn an und kurz darauf entbrennt der Kampf. Ihr müsst die Gegner nocheinmal mit dem Schwert bearbeiten, wenn sie am Boden liegen. Ansonsten stehen sie nach kurzer Zeit wieder auf und die Quest kann nicht abgeschlossen werden. Plündert nun die Leiche von Feordwin und macht Euch auf den Rückweg. Die Magier folgen Ardaric. Wenn Ihr mit Lagariman gesprochen habt, dann sprecht die Magier nochmals einzeln an. Sie haben zwar nichts zu sagen, folgen Euch ansonsten jedoch evtl. weiter (Bug?).

Lagarimans 3. Prüfung könnt Ihr erst in Diccuric 2 lösen!

Hilfe für Slap

In der Festung befindet sich ein Gehege. Der Wärter Slap bittet Euch um Hilfe beim Einfangen eines entlaufenen Splints. Das Tier (Marke: fetter Scavenger mit Elefantennase) befindet sich schräg gegenüber an der Mauer (links vom Tor mit der Zugbrücke - vom Gehege aus gesehen). Schlagt den Splint nieder und geht wieder zu Slap.
Wenn Ihr Euch zuviel Zeit lasst, dann ist der Splint weggelaufen. Geht in diesem Fall wieder ein Stück weit in die Stadt hinein und dann zurück in die Burg. Der Splint befindet sich nun wieder an dieser Mauer.

Berengars wichtige Aufgabe

Geht nun zu Berengar. Er schickt Euch zusammen mit Graveyarn zur Mine. Bevor Ihr zu ihm geht, solltet Ihr allein den Weg zur Mine freiräumen. Je nach erreichter Stufe von Ardaric lauern dort etliche Monster. Es könnte daher sein, dass Graveyarn den Ausflug nicht überlebt. In der Mine angekommen, haltet Ihr Euch rechts. Ihr trefft auf einen Steingolem. Dieser lässt sich mit dem Kriegshammer (aus dem Sumpf) oder dem Steinbrecher besiegen. Bald darauf trefft Ihr auf Modaris. Erledigt Ihn und nehmt das Triramar-Amulett. In der grossen Höhle gibt es auch noch einen Zugang zu einem Minecrawler-Nest. Ihr könnt nun entweder zurücklaufen oder den Weg durch einen dunklen Gang nehmen. Wenn Ihr letzteren beschreitet gelangt Ihr an eine Tür mit steckendem Schlüssel. Die Tür ist der zweite Ausgang auf der anderen Seite des Berges. Geht nun zu Graveyarn und Ihr habt Diccuric geschafft!

Besondere Orte

Ardarics Hütte

Oberhalb von Talisans "Übungsplatz" befindet sich Ardarics Hütte. Dort findet Ihr in einer unverschlossenen Truhe Ardarics Tagebücher. Diese geben einige Hintergrundinformationen zum Spiel.

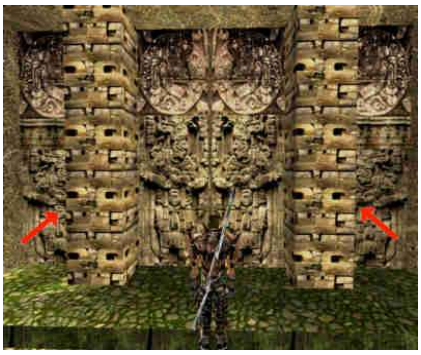
Die Lagerschuppen in der Festung

In der Festung gibt es am Eingang 2 Lagerschuppen mit nützlichen Gegenständen. Den Schlüssel für den oberen findet ihr, wenn ihr in Asarends Schmiede durch den Turmeingang nach unten in den rechten Gang lauft. Wenn ihr euch an der Tür des Schuppens zu schaffen macht, stürmt der Söldner heran, der vor der Schmiede steht. Sobald dieser sein Schwert zieht lauft in den Schuppen. Er steckt seine Waffe wieder weg (?!?) und ist friedlich. Für den unteren Schuppen müßt ihr Schlösser knacken können. Geht dorthin, wenn Gabb nicht davorsteht (am besten nach Mitternacht). Die Kombinationen lauten: Tür: lllrrlrlll, rechte Truhe: lrlllr und linke Truhe: lrllrl.

Sprung von der Klippe

In der Nähe des Teleporters im Sumpf gibt es einen Weg den Berg hinauf. Nach einer Weile kommt Ihr zu einer Stelle an der man den Weg verlassen und rechts wieder herunterlaufen kann. Dort befinden sich einige Warane. Viel tiefer liegt ein Talkessel mit einem See. Wenn man nun die Klippe herunter in den See springt, erhält Ardaric +1 Geschicklickkeit und 500 Erfahrungspunkte. Ausserdem befinden sich dort einige nützliche Gegenstände. Auf der Seite mit den schwarzen Waranen findet man u. a. einen Sturmbogen und eine Essenz der Stärke. Auf der anderen Seite bei den Graslandscavengern liegt im Farn versteckt ein Rezept für das Elixier der Geschicklichkeit. Das Tal kann man mit einer Teleportrune verlassen. Ihr könnt auch den Fels heraufklettern und Euch auf der anderen Seite auf die Felsvorsprünge fallen lassen.

Geheimraum in der verlassenen Siedlung



In der verlassenen Siedlung (dort wo man den Wolf und den Ork für Lagariman erledigen muss) gibt es hinter dem Portal 2 Geheimräume. Die Räume kann man erst nach Erfüllung der 2. Aufgabe Lagarimans betreten. Zuerst muss man den Schalter an der rechten Seite der rechten Säule an anschliessend den Schalter an der linken Seite der linken Säule drücken. Nun klappen an beiden Seiten die Wände weg. Im linken Gang solltet Ihr mit dem Bogen auf das Ornament schiessen. Es öffnet sich nun eine Fallgrube (Die Grube öffnet sich natürlich auch, wenn Ihr einfach darüberlauft - Aua!). Geht bis an den Rand der Grube und springt hinüber (Akrobatik!). Sollte dies nicht funktionieren, könnt Ihr auch in den Gehen-Modus umschalten und am Rand der Grube entlang gehen. Ihr gelangt zu einem Hebel. Wenn Ihr diesen betätigt, klappt am Eingang eine weitere Tür zur Seite und versperrt diesen. Dafür ist der Weg in einen Raum frei. Dort befinden sich unter anderem eine Essenz des Lebens, eine Essenz der Stärke und das Rezept für das "Elixier heilender Kraft". Um wieder herauszukommen, müsst Ihr den Hebel nochmals ziehen. Der rechte Raum scheint (noch) keinen Sinn zu haben.

Minecrawlerhöhle

In diese Höhle gelangt Ihr entweder durch einen Teleporter mit dem Amulett Tarus oder durch eine Höhle vor der einige Lurker hausen. Diese Höhle findet Ihr, indem Ihr den Weg zu den Söldnern (Burg Haril) geht. Biegt nicht links den Berg herauf ab, sondern lauft geradeaus weiter. In der Höhle befindet sich Wasser, durch das Ihr tauchen müsst.

Ihr gelangt nun zu einer Höhle voller Minecrawler. Am Ende dieser Höhle befinden sich ein Pentagramm und drei Schalter.

Der linke Schalter dreht die Fackeln im Uhrzeigersinn. Der mittlere Schalter zündet die oberste und die beiden unteren Fackeln an. Der rechte Schalter schaltet zufällig eine oder mehrere Fackeln ein. Ihr müsst es fertigbringen, dass alle Fackeln leuchten.

Dreht dazu solange am rechten Schalter, bis zwei Fackeln leuchten und sich eine erloschene Fackeln zwischen beiden befindet. Dreht dann mit dem linken Schalter die Fackeln nach oben (siehe Bild). Anschliessend betätigt Ihr den mittleren Schalter.
Nun öffnet sich der Sarg. Dummerweise erscheinen auch ein Skelettmagier und mehrere Skelette. Erledigt zuerst den Skelettmagier, da dieser immer neue Skelette herbeiruft. Lasst Euch nicht zulange Zeit, da sich der Sarg wieder schliesst. In ihm findet Ihr u. a. eine Minecrawlerplattenrüstung. Wenn Ihr es nicht rechtzeitig schafft, könnt Ihr das Spiel wiederholen, indem Ihr alle Fackeln löscht und wieder anzündet. Untersucht auch die anderen Särge.
Die Höhle könnt Ihr nur durch tauchen oder mit einer Teleportrune verlassen. Der Weg zum Teleporter ist jetzt durch Steinsäulen versperrt. Diese lassen sich mit einem Schalter entfernen. Dieser Schalter befindet sich jedoch auf der anderen Seite...

Reif für die Insel

Mit dem Teleporter-Amulett Aquarius landet Ihr auf der PTP-Insel. Diese dürfte einigen aus dem Performance-Test-Mod "Reif für die Insel" bekannt sein.
Als erstes schwimmt Ihr zu dem Schiffswrack. In der Kajüte des Schiffshecks (Man kann von der Seite hinaufklettern) findet Ihr an einer Mumie die Teleportrune "Auf den Riesen". Teleportiert Euch dorthin. Ardaric landet auf einer Plattform auf dem Arm der Riesen-Statue. Von dort aus führen magische Wege weg. Ihr seht die jeweiligen Felder nur aufleuchten, wenn Ihr direkt davor steht. Einige Wege führen zu Tränken. Ihr müsst den Weg zur anderen Plattform finden. Dort findet Ihr den Schlüssel zum Baumhaus. Um wieder herunterzukommen, springt einfach ins Wasser. Oben im Baumhaus findet Ihr eine Truhe mit der Kombination Irrllrlr. Sie enthält den Schlüssel für die Truhe auf der Insel sowie das Amulett Pisces. Wenn auf das Dach des Hauses und anschließend auf den überstehenden Ast klettert, kommt Ihr zu einer weiteren Plattform. Dort findet sich ein Orkhetzer-Bogen. In der Truhe unten auf der Insel findet Ihr die alte angesengte Feuerrobe.

Eastereggs

Harpienfelsen im Sumpf
Ausser 2 Harpien gibt es auf diesem Felsen am Ende des Sumpfes noch etwas anderes. Was, wird nicht verraten - findet es selbst heraus! Wie kommt man da rauf? Nur fliegen ist schöner...
Jedoch eine Warnung vorweg: Diese Entdeckung könnte die Athmosphäre des Spiels zerstören!

Umweltfrevel im See
Tief auf dem Grund des grossen Sees liegt etwas, das dort eigentlich nicht hingehört.

Die Welt ist eine Scheibe
... zumindest wenn man diversen Schildern glauben schenkt, die vom Ende der Welt künden. Schaut Euch mal um!

Die Nacht gehört den Wölfen
Nachdem Ihr die zwei Jäger zu Narrow geschickt habt, geht nachts zu seinem Lager. Sprecht ihn an und setzt Euch zu ihm.
Dieses Osterei gibt es allerdings nur, wenn Ihr die Jäger zu ihm geschickt, aber daraufhin noch nicht mit ihm tagsüber gesprochen habt.

Allgemeine Tipps

Wichtig! Installationsreihenfolge

Folgende Installationsreihenfolge MUSS eingehalten werden:

1. Gothic
2. Patch 1.08h (falls keine Budget-Version)
3. Gothic-Starter 1.08k
4. Diccuric
5. Diccuric Sprach-Ausgabe
6. Diccuric Patch 2 final (1.1d)

Tipps für den Start

Save early, save often! Speichert oft und nutzt dabei alle Speicherslots aus. So könnt Ihr auf nicht allzu lange zurückliegende Savegames zurückgreifen, wenn etwas schiefgeht. Dies erspart es Euch, vieles erneut zu spielen, wenn Ihr einen Fehler macht bzw. ein Bug auftritt.

Erst für die Quest "Der verwandelte Söldner Hamond" müsst Ihr Euch tiefer in die Wildnis wagen. Absolviert also ersteinmal die anderen Aufgaben, bevor Ihr anfangt, Euch mit allen Monstern anzulegen.

Da die Rüstungen nun Stärke benötigen (und beim Anlegen abziehen) ist es zu Anfang ratsam auf Rüstungen zu verzichten. Dafür konnt Ihr Euch erst einmal mit einem Harnisch-Amulett von Faris und Ringen von Fisk ausrüsten.

Wie auch schon bei Gothic kann man Monster aus Rudeln herauslocken. Geht dazu mit gezogener Waffe solange auf eine Monstergruppe zu, bis eines Warnschreie ausstösst. Wenn es nun auf Euch zukommt, dann geht einige Schritte zurück. Durch den folgenden Kampf könnten ansonsten weitere Monster aus der Gruppe angelockt werden.
Dies klappt sehr gut bei Scavengern oder Snappern. Bei Rudeltieren wie Wölfen und Orkhunden hat man jedoch gleich die ganze Meute am Hals.

Da Ihr am Anfang unter Geldmangel leidet, geht so schnell wie möglich zur Burg Haril (Festung der Söldner in Templerrüstungen). Lernt dort bei Kalixtus das Ausnehmen von Tieren.

Um euch nach Kämpfen zu heilen, esst am besten nur Pflanzen, die permanent Eure Werte erhöhen (Waldbeeren, Flammendorn und Höllenpilze). Es gibt mehr als genug davon. Doch Vorsicht! Wenn Ihr zuviel esst, schlägt das Ardaric auf den Magen!
Viele Pflanzen solltet Ihr Euch für permanente Tränke aufsparen. Fleisch könnt Ihr getrost verkaufen.

Teleport- und Ankunftsrune

Im Wald hinter dem Bauernhof (kurz vor Ende, Richtung kleiner See) liegt die Leiche eines Spähers. Er hat 2 Teleport-runen im Gepäck. Die gelbe Rune teleportiert den Anwender zur blauen Rune. Wenn ihr die blaue Rune nun z. B. am Eingang der Stadt ablegt könnt ihr immer schnell dorthin zurück teleportieren.

Allgemeine Tipps zur Magiewirkung

Allgemein können auf größere Entfernung viele Monster mit „Feuerball“ nur niedergestreckt werden (1 Treffer) wenn man sofort nach dem Treffer den Fernwaffenfokus deaktiviert. Wenn man die Monster mit dem Focus beobachtet verlieren sie verhältnismäßig wenig Energie (z.B. Razor u. Bluthund etwa 1 Drittel) sofern man aber beispielsweise gleich nach dem Treffer auf die Nahkampfwaffe umschaltet, verbrennen sie in der Regel bevor sie herangekommen sind.

Magietipps bei einigen speziellen Gegnern

Goblins	normale Goblins sind anfällig gegen „Eispfeil“ (zwei Treffer reichen) auch wenn „Feuerpfeil“ eigentlich stärker ist (braucht aber 3 Treffer)
Riesen-Scavenger, Bluthunde	sind allgemein anfällig gegen Magie und können daher auch durch mehrere Treffer mit „Feuerpfeil“ erledigt werden.
Bluthunde	mögen „Kugelblitz“ (Kreis 3) gar nicht (2 Treffer).
Ork-Shamanen	sind sehr resistent gegen Magie, daher am besten mit Fernwaffe oder im Nahkampf erledigen.
Ork-Krieger	sind resistent gegen „Pyrokinese“ (werden nur aufgehalten) , können aber mit „Feuerball“ erledigt werden.
Steingolems	kaum Schaden durch Magie möglich (stumpfe Nahkampfwaffen erforderlich!).
Sumpfgolems	sind neben stumpfen Waffen auch anfällig gegen „Kugelblitz“ (5 Treffer).
Feuergolem	am besten mit „Kugelblitz“ zu erledigen (2-3 Treffer).
Eisgolem	sehr anfällig gegen Feuer – ein „Feuerpfeil“ reicht völlig.

Fundorte von Runen

1. Kreis	
Feuerpfeil	in der Mine hinter der Crawler-Königin
Licht	in der Mine in der Schlucht am Wasser
2. Kreis	
Heilung	im Nebeltal am Weg zur Sternwarte auf einem Baumstumpf
Schlaf	Truhe im Untergeschoss des Bauernhauses am Sumpf (Schlösserknacken)
3. Kreis	
Eisblock	in der Durchgangshöhle zum Teleporter nahe der Mine
Feuerball	offener Sarkophag in der Schalterhöhle (Unterwasserhöhle)
Kugelblitz	in der Minecrawlerhöhle zwischen Eingang zum grünen Tunnel und Fluss (nahe dem Bauernhof); Schlösserknacken erforderlich
Telekinese	im Sarkophag des Skelett-Magiers in der Schalterhöhle
Pyrokinese	in der Schattenläuferhöhle
Harpien beschwören	in der Mine im Crawlerstollen

Sonstige Runen

Teleport- und Ankunftsrune	beim toten Späher im Wald am kleinen See
Teleport-Rune "Auf den Riesen"	auf dem der PTP-Insel vorgelagerten Eiland (in der Mumie im Wrack)

Runen im Inventar von Gegnern

Skelett-Magier	Eispfeil
Ork-Shamane	Feuerball
Magier Feordwin	Skelett erschaffen + Rune des Geistes

Bestandteile von Golems

Man kann damit auch ohne gelernten Kreis Magie ausüben (genug max. Mana vorrausgesetzt).

Herz eines Steingolems (40 max. Mana nötig)	Windfaust	im Nebeltal, in der Nähe des Gemini-Teleporters
Stück eines Eisgolems (40 max. Mana nötig)	Eispfeil	bei dem Capricorn-Teleporter (nahe Mine), hinter dem Troll den Berg hinauf
Herz eines Eisgolems (50 max. Mana nötig)	Eisblock	siehe oben
Herz eines Feuergolems (50 max. Mana nötig)	Feuerball	hinter dem Gemini-Teleporter

Die Tränke

Hier findet Ihr die Rezepte zu den Tränken, die selber an einem Alchemietisch gebraut werden können. Die Rezepte müssen zunächst gefunden und gelesen werden.

Trank der Geschwindigkeit
Wirkung: 1 Minute Sprinten
3 Orkblätter
1 Laborwasserflasche

Trank der Schnelligkeit
Wirkung: 2 Minuten Sprinten
5 Orkblätter
1 Laborwasserflasche

Trank der Eile
Wirkung: 5 Minuten Sprinten
9 Orkblätter
1 Laborwasserflasche

Essenz heilender Kraft
Wirkung: 50 Lebenspunkte werden regeneriert
1 schwaches Heilkraut
1 Laborwasserflasche

Extrakt heilender Kraft
Wirkung: 70 Lebenspunkte werden regeneriert
1 normales Heilkraut
1 Laborwasserflasche

Elixier heilender Kraft
Wirkung: 100 Lebenspunkte werden regeneriert
1 starkes Heilkraut
1 Laborwasserflasche

Essenz magischer Energie
Wirkung: 30 Mana wird regeneriert
1 Rabenkraut
1 Laborwasserflasche

Extrakt magischer Energie
Wirkung: 50 Mana wird regeneriert
1 Dunkelkraut
1 Laborwasserflasche

Elixier magischer Energie
Wirkung: 70 Mana wird regeneriert
1 Steinwurzel
1 Laborwasserflasche

Extrakt der Stärke
Wirkung: +5 Stärke permanent
1 Reisschnaps
5 Sklavenbrot
5 Höllenpilze
1 Trollkirsche
1 Laborwasserflasche

Elixier der Stärke
Wirkung: +8 Stärke permanent
1 Reisschnaps
5 Seraphis
5 Velayis
1 Trollkirsche
1 Laborwasserflasche

Extrakt des Lebens
Wirkung: +10 max. Leben permanent
2 Eichenblätter
1 Trollkirsche
1 Laborwasserflasche

Extrakt der Geschicklichkeit
Wirkung: +5 Geschicklichkeit permanent
1 Reisschnaps
5 Bergmoos
5 Grabmoos
1 Trollkirsche
1 Laborwasserflasche

Elixier der Geschicklichkeit
Wirkung: +8 Geschicklichkeit permanent
1 Reisschnaps
5 Nachtschatten
5 Mondschatten
1 Trollkirsche
1 Laborwasserflasche

Extrakt des Geistes
Wirkung: +10 max. Mana permanent
2 Drachenwurzeln
1 Trollkirsche
1 Laborwasserflasche

Fundorte der permanenten Tränke, geordnet nach Art und Bonus

Essenz der Stärke (+3 Stärke)	- 1x obere Vorratshütte im Lager (Schlüssel in den Katakomben) - 1x verlassene Siedlung (Geheimraum im Tempel) - 1x im versteckten Tal über dem Sumpf - 1x in der Mine, hinterm Tor zum Crawlernest in einer Röhre
Elixier der Stärke (+8 Stärke)	- 1 x in der Schattenläuferhöhle auf dem hinteren Steintor
Essenz der Geschicklichkeit (+3 DEX)	- 1x beim Troll vor der Brücke am Weg zur Sternwarte - 1x in der verlassenen Siedlung - hinter dem linken Fuß der Statue über dem Tempeleingang
Elixier der Geschicklichkeit (+8 DEX)	- 1x obere Vorratshütte im Lager (Schlüssel in den Katakomben)
Essenz des Geistes (+5 Mana)	- 1x im Lager, auf dem Kaminsims in der Hütte des Schiedsmannes (rechter Verteidigungsring am Ausgang zur Festung - 1x PTP-Insel auf dem Riesen (Pfad der Erleuchtung)
Extrakt des Geistes (+10 Mana)	- 3x bei Homer zu kaufen (je 1000 Gold)
Elixier des Geistes (+15 Mana)	- 1x in der Magierhöhle (Indoor-Level - Raum an der Stirnseite rechts vom Eingang) an der Decke, Telekinese erforderlich!
Essenz des Lebens (+5 Leben)	- 1x verlassene Siedlung (Geheimraum im Tempel) - 1x in der Magierhöhle (an der Stirnseite rechts vom Eingang) in der Nische rechts - 1x in der Mine am Weg (hinter der ersten Brücke)
Extrakt des Lebens (+10 Leben)	- 1x in der Schattenläuferhöhle auf einem Sarkophag
Elixier des Lebens (+15 Leben)	- 2x bei Homer zu kaufen (je 1500 Gold) - 1x in der Mine hinter der Crawler-Königin
Trank der Macht (+4 Stärke + 4 DEX)	- 1x in der Magierhöhle (Indoor-Level) im Regal in der Haupthöhle - 1x In der Minecrawlerhöhle (Schalterräsel) kurz hinter dem Eingang vom Wasser her, auf einer Steinsäule (Telekinese erforderlich) - 1x Truhe in einer Ruine im Sumpf (Schlösserknacken erforderlich - Kombination ist LRLLRRLLRL) - 1x im Lager, im Haus der Magier. Man kann dort mit dem angelegten Amulett der Barriere (welches für den Zugang zur Magierhöhle benötigt wird) oder der Magierrobe von Taylor eintreten. Wenn man den Gang geradeaus läuft, kommt man in eine kleines Alchemielabor. Der Trank befindet sich dort in einer Truhe (SK)
Trank der Herrschaft (+6 Stärke +6 DEX)	- 1x in der Magierhöhle (Indoor-Level - in der Haupthöhle auf dem Steinsims gegenüberliegende Wand rechts vom Eingang), Telekinese erforderlich! - 1x in der Mine hinter der Crawler-Königin

Tränke als Belohnung von Taliasan

nach der Rückverwandlung von Hamond – wahlweise 1 Trank oder Ausbildung in Magie (1.Kreis + Ausbilder Mana)
- 1x Extrakt des Geistes (+10 Mana)
- 1x Elixier der Geschicklichkeit (+8 DEX)
- 1x Elixier der Stärke (+8 Stärke)

für die Beschaffung der Amulette – wahlweise beide Tränke oder Ausbildung in Magie (2. und 3.Kreis)
- 1x Elixier der Geschicklichkeit (+8 DEX)
- 1x Elixier der Stärke (+8 Stärke)

Händler

Händler im Lager, ihre Kleidung und ihre Spezialwaren

Homer (Arbeiterkleidung)	keine Freischaltung nötig	Tränke
Fisk (Garderüstung)	Freischaltung mit Wolfsfell	Einhand- und Zweihandwaffen, magische Ringe
Faris (Wassermagier-Robe)	Freischaltung mit Minecrawler-Ei	Bogen und Armbrust, magische Amulette
Nolwenn (Guru-Robe)	Freischaltung mit Sumpfhaihaut	Spruchrollen und Runen
Konogan (Feuermagier-Robe)	Freischaltung mit Buch „Arkanum Golum, Bd. 1	Söldner- und Garde-Rüstungen

Das Freischalten funktioniert folgendermaßen: Außer Homer reden die anderen Händler erst mit Dir, wenn Du eine Ware in der Tasche hast die sie interessiert. Diese Ware kannst Du jeweils beim vorhergehenden Händler kaufen – Sie passt meist auch nicht richtig in das normale Sortiment des Händlers. Leider kaufen sie auch diese Waren immer mit Verlust für Dich.

Händler außerhalb
Schmied in der Söldnerfestung: Novizen-Kleidung und Templer-Rüstungen

Teleporter-Amulette

Jeder Teleporter hat 6 Eingänge. Jeder Eingang steht für einen Zielteleporter. Ausserdem müsst ihr das passende Amulett im Inventar haben um ihn zu benutzen (Es muss nicht angelegt sein.)

Die Buchstaben - SK - bedeuten jeweils das man an das Amulett nicht ohne Fähigkeiten im Schlösserknacken (Stufe 2 !) herankommt.

Aquarius

Zielteleporter: Insel im Meer (PTP-Insel)
Fundorte:
- Truhe in der Hütte unten links am Lagereingang - SK -
- Labor oben im Hauptgebäude der Festung (ganz oben, schmaler Zugang zum Labor im Raum mit der Wasserpfeife)
- in der Unterwasserhöhle mit dem Schalterrätsel (in einem offenen Sarkophag)

Capricorn

Zielteleporter: Teleporter nahe der Miene
Fundorte:
- als Finderlohn von Taliasan bei Rückgabe des durch Hamond gestohlenen Amulettes „Leo“
- Mumie in einem Haus im Goblinlager in der verlassenen Siedlung (Wolfsschlucht)

Gemini

Zielteleporter: am Weg zur Sternwarte (bei den Waranen)
Fundorte:
- kleine Höhle zwischen Tunnel und Fluss (Nähe Bauernhof)
- Höhle am See mit Schattenläufern und Grabwächter (Nähe Reisfelder am Sumpf)

Leo

Zielteleporter: Höhle am kleinen See nahe Lagereingang (Höhle mit brütendem Lurker)
Fundorte:
- von Hamond nach Rückverwandlung als Geschenk (von Taliasan gestohlen)
- im Riesenscavanger auf der Insel im Meer (PTP-Insel)
- Truhe im Unterstand des Gardisten am Goblinlager nahe der verlassenen Siedlung in der Wolfsschlucht (an Siedlung vorbei Richtung Sumpf, immer rechts an der Felswand halten) - SK -

Pisces

Zielteleporter: Sumpf
Fundorte:
- beim erwachsenen Troll am Weg zur Sternwarte
- in der Truhe im Baumhaus auf der Insel im Meer (PTP-Insel) - SK -

Tarus

Zielteleporter: Minecrawlerhöhle mit Schalterrätsel
Fundorte:
- Truhe in der Gruft unter der Festung (Zugang durch Brunnen, Unterwasserhöhle vom See her oder durch Verlies in der Festung) - SK -
- Skelett an einem Baum im Sumpf (am Harpyienfelsen in der Nähe der großen Schlucht)

Lehrer

Lager		
Stärke und Geschick	Asarend	rechter mittlerer Verteidigungsring aber nur wenn er ab Mittag in der Schmiede arbeitet
Zweihandwaffen	Asarend	rechter Verteidigungswall ganz oben über der zweiten Schmiede, nur wenn er dort auf der Brücke trainiert und nachdem Einhand gemeistert wurde
Schlösser und Taschendiebstahl	Hamond	linker Verteidigungswall in Leofwins Hütte oberhalb vom Marktplatz , später auf Patroullie zur Mine; erst nachdem er zurückverwandelt wurde
Akrobatik	Leofwin	Auf Patroullie zur Mine (nach Mutprobe auf Rampe) - 10 LP
	Konogan	Mögliche Belohnung für Lieferung von Buch „Arkanum Golum“ (in diesem Fall dann kostenlos! Ohne LP zu opfern)
Magie und Mana	Taliasan	rechts, mittlerer Verteidigungsring; entweder wenn man seine Aufgaben löst oder als mögliche Belohnung für Rückverwandlung von Hamond
Söldnerfestung		
Stärke und Geschick	Harlok	in der Söldnerfestung, nach Quest Lebensmittellieferung
Armbrust und Zweihand	Melchior	in der Söldnerfestung, erst wenn Einhand und Bogen gemeistert sind
Tiere ausschlachten	Kalixtus	Haus vor der Söldnerfestung – Fell / Zähne / Krallen und Reptilienhaut nehmen jeweils 1 Lernpunkt
Wildnis		
Einhandwaffen und Bogen	Narrow	Auf halbem Weg zum Bauernhof, Waldstück rechts, hinter dem Lagerfeuer

Alternative Lernmöglichkeiten

Blutfliegenstachel nehmen	nur mit dem entsprechenden Buch erlernbar (2 Bücher in diversen Höhlen – am Teleporter an der Mine sowie vorn in der Magierhöhle)
Feuerwaranzunge nehmen	Erlernbar mit Buch (in der Hütte des unfreundlichen Jägers oben auf dem Berg am Sumpf zu finden) – erst ab gepatchter Version
Stärke, Leben und Geschick	Mit diversen Tränken bzw. nach dem Auffinden der entsprechenden Rezepttafeln durch selber brauen
Akrobatik	Beim Händler Konogan - mögliche Belohnung für Lieferung von Buch „Arkanum Golum“ (in diesem Fall dann kostenlos - ohne LP zu opfern)
Schleichen	Nach Erledigung aller Monster in der Arena ohne LP

Spezielle Pflanzen und Lebensmittel

Flammendorn	je 25 gegessene Beeren +1 Geschicklichkeit
Waldbeere	je 40 gegessene Beeren +1 Stärke
Höllenpilz	je 30 gegessene Pilze +3 Mana
Rudelführerfleisch	je gegessenes Stück Fleisch +50 Stärke (nur temporäre Wirkung und nur beim ersten Mal)

Werte der Rüstungen

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, wird mit dem aktuellen Patch die benötigte Stärke zum Anlegen einer Rüstung von der Stärke des Charakters abgezogen.

(zum Anlegen benötigte Stärke / W - Waffen / Pf - Pfeile / F – Feuer / M – Magie)

Bei Konogan im Lager	
Schwere Garderüstung	Stärke 80 / W 70 / Pf 10 / F 35 / M – / Wert: 2250
Mittlere Söldnerrüstung	Stärke 60 / W 55 / Pf 10 / F 25 / M – / Wert: 1800
Leichte Söldnerrüstung	Stärke 40 / W 45 / Pf 5 / F 20 / M – / Wert: 1350
Garderüstung	Stärke 45 / W 50 / Pf 5 / F 25 / M 1 / Wert: 900
Schattenkluft	Stärke 20 / W 30 / Pf 5 / F 15 / M – / Wert: 450
Beim Schmied in der Söldnerfestung	
Schwere Templerrüstung	Stärke 80 / W 70 / Pf 10 / F 35 / M – / Wert: 2250
Mittlere Templerrüstung	Stärke 60 / W 55 / Pf 10 / F 25 / M – / Wert: 1800
Leichte Templerrüstung	Stärke 40 / W 45 / Pf 5 / F 20 / M – / Wert: 1350
Novizenrüstung	Stärke 30 / W 40 / Pf 5 / F 20 / M – / Wert: 900
Leichte Novizenrüstung	Stärke 20 / W 30 / Pf - / F 15 / M – / Wert: 450

Versteckte Rüstungen

(zum Anlegen benötigte Stärke / W - Waffen / Pf - Pfeile / F – Feuer / M – Magie)

Crawlerplattenrüstung	Stärke 90 / W 80 / Pf 15 / F 30 / M 5 / Wert: 2400	Fundort: Unterwasserhöhle mit dem Schalterrätsel im Sarkophag des Skelettmagiers
Söldnerrüstung	Stärke 60 / W 55 / Pf 10 / F 25 / M – / Wert: 1650	Fundort: In der unteren Hütte rechts vom Lagereingang (SK)
Leichte Söldnerrüstung	Stärke 40 / W 45 / Pf 5 / F 20 / M – / Wert: 1350	Fundort: Fundort: in der Magierhöhle rechts vom Eingang (im Indoor-Level!)
Leichte Garderüstung	Stärke 40 / W 45 / Pf 5 / F 20 / M – / Wert: 1350	Fundort: Beim Troll am Weg zur Sternwarte (rechts vor der Brücke)
Mittlere Banditenrüstung	Stärke 30 / W 35 / Pf 5 / F 15 / M – / Wert: 1050	Fundort: Höhle in der Nähe des direkten Aufganges zur Söldnerburg (SK, Truhenkombination: rrlllrlrrrrllrl)
Leichte Novizenrüstung	Stärke 20 / W 30 / Pf - / F 15 / M – / Wert: 750	Fundort: Höhle in der Nähe der Söldnerburg links vom Kessel mit der verlassenen Siedlung (SK, Truhenkombination: rrlrllrrllrl)
Alte Schattenkluft	Stärke 25 / W 20 / Pf 5 / F 10 / M – / Wert: 750	Fundort: Truhe, obere Etage im Bauernhaus am Sumpf (Schlüssel auf dem Eckschrank)
Angesengte Feuerrobe	Stärke 25 / W 30 / Pf 20 / F 75 / M 50 / Wert: 50	Fundort: Truhe vor dem Baumhaus auf der Insel im Meer – Schlüssel ist im Baumhaus (SK)

Die Buchstaben SK bedeuten jeweils das man an die Rüstung nicht ohne Fähigkeiten im Schlösserknacken (Stufe 2 !) herankommt. Die Rüstungen sind meist sehr gut bewacht. Den Troll am Weg zur Sternwarte kann man aber relativ einfach weglocken und sich dann schnell die Rüstung schnappen.

Patch installieren

Um Diccuric vernünftig spielen zu können, ist auf jeden Fall die Installation des Patch 2 (Version 1.1) nötig. Dieser installiert sich automatisch in die passenden Verzeichnisse.
Solltet Ihr eine ältere Version davon installiert haben und der Scavengerführer rührt sich nicht vom Fleck, so benötigt Ihr noch den Patch 2.1 (Verson 1.1c - ist bereits in der aktuellen Version des großen Patches 2 enthalten). Dieser beinhaltet 3 Dateien:

"dic_patch2_1.mod" kopiert Ihr in das Verzeichnis ../Gothic/Data/ModVdf/
"diccuric.ini" und "diccuric_noNA.ini" kommen in das Verzeichnis ../Gothic/System/

Diccuric und die Patches findet Ihr auf der Downloadseite vom Amateur Gothic Mod Team,

Vorgehensweise

1. Ihr habt noch ein Savegame, in dem Ihr den Scavengerführer noch nicht angesprochen habt: Installiert den Patch und alles wird gut!

2. Ihr habt den Scavengerführer schon angesprochen: Jetzt wird es komplizierter! Ihr dürft den Patch NOCH nicht installieren!
Aktiviert den Cheat-Modus von Gothic. Drückt dazu blind die Tasten (Kleinschreibung ohne Leerzeichen):

B
M A R V I N
B

Die Tasten müssen sehr langsam gedrückt werden. Hat alles geklappt, dann steht oben links in der Ecke der Text: "Testmode on". Wenn nicht, probiert es erneut.
Aktiviert mit der Taste "F2" die Konsole. Bei den folgenden Befehlen steht ein Teil in Klammern. Dieser muss nicht eigegeben werden - er wird automatisch ergänzt. Nach Eingabe des Befehls drückt Ihr die ENTER-Taste.

Als allererstes muss der fehlerhafte Scavengerführer "entfernt" werden. Nehmt ihn nun in den Fokus (so dass sein Name angezeigt wird). Gebt ein:

K(ILL)

Als nächstes:

G(OTO) W(AYPOINT) ZUM_REISFELD_04

I(NSERT) DIC_2030(_SOELDNER)

Beeilt Euch bei der letzten Eingabe, da Ardaric nun von der Scavengern attackiert wird. Drückt nun "F2", um die Konsole wieder zu verlassen. Der Scavengerführer erledigt die Scavanger, spricht mit Euch und macht sich dann auf den Rückweg.
Verlasst nun den Cheatmodus mit:

B
42
B

Wenn Ihr den Text "What was the question?" seht, hat auch dies geklappt. Wundert Euch nicht, wenn Ardaric ein wenig geschrumpft ist - dies gibt sich nach dem nächsten Laden.
Speichert nun und installiert den Patch. Dann könnt Ihr die Mission bei Graveyarn beenden. Ohne Patch klappt dies nicht.

DICCURIC-Karten

Die Stadt Parthalan

Orte und Personen (von Heavyguard)

Fundorte permanenter Tränke (von Heavyguard)

Fundorte von speziellen Waffen (von Heavyguard)

Teleporter, Amulette, Höhlen, Trollkirschen und Rezepte (von Heavyguard und Freddy)

Amulette
(1) Aquarius
(2) Capricorn
- sowie von Taliasan als Finderlohn für Hamonds Amulett
(3) Gemini
(4) Leo
- sowie von Hamond als Belohnung
(5) Pisces
(6) Tarus

Rezepte
(1) Trank der Geschwindigkeit
(2) Trank der Schnelligkeit
(3) Trank der Eile
(4) Essenz heilender Kraft
(5) Extrakt heilender Kraft
(6) Elixier heilender Kraft
(7) Essenz magischer Energie
(8) Extrakt magischer Energie
(9) Elixier magischer Energie

Rezepte für permanente Tränke
(1) Extrakt der Stärke
(2) Elixier der Stärke
(3) Extrakt der Geschicklichkeit
(4) Elixier der Geschicklichkeit
(5) Extrakt des Geistes
sowie Extrakt des Lebens
als Belohnung von Rebekka für die Erledigung aller Aufgaben auf dem Bauernhof

sonstiges

Verfasser

Diese Lösung wurde von Fred Metger (freddy@metger.net) verfasst. Der Großteil der Allgemeinen Tipps sowie die Karten stammen von Heavyguard.

Links

The Amateur Gothic Mod Team (die Macher von Diccuric)
http://www.diccuric.org/

Diccuric Komplettlösung
http://www.metger.net/diccuric/

World of Gothic (alles rund um die Gothic-Spiele – Foren, Komplettlösungen, Downloads und vieles mehr)
http://www.worldofgothic.de

Kein Teil dieses Dokuments darf ohne Zustimmung der jeweiligen Verfasser in anderen Publikationen verwendet werden.
Ausnahme sind individuelle Hilfestellungen (z. B. individuelle Hilfeposts in Foren).