

# Gilden - Anleitungen

## Turm von Xardas (Khorinis):

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Intelligenz: +1	Wenn Sie zum ersten Mal mit Xardas sprechen, wählen Sie die folgende Dialogzeile: „Dann lasst uns schnell hier verschwinden!“
+500 Erfahrung	Gehen Sie in den dritten Stock von Xardas' Turm, nehmen Sie den Schlüssel vom Tisch, öffnen und schließen Sie die Truhe, ohne etwas daraus zu nehmen, gehen Sie dann zur Statue von Beliar und beten Sie.
Intelligenz: +3 und Ausdauer: +10	Sprechen Sie mit Xardas, gehen Sie in den dritten Stock seines Turms, holen Sie sich den Bittsteller-Bonus (die Beschreibung, wie Sie ihn erhalten, finden Sie oben), nehmen Sie die alte Steintafel vom Tisch, sprechen Sie zuerst mit Xardas (über diesen Gegenstand sprechen Sie). gefunden), dann mit Dagoth. Sie müssen außerdem Depotbank werden, sonst gibt es keinen Bonus.

## Bücher:

### Manaverbesserung

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Mana	Kaufen Sie das Buch „Göttliche Energie der Sterne“ von Salandril für 300 Goldmünzen und lesen Sie es. Dieses Buch kann auch bei Constantino erworben werden.
Mana: +5	Schließe die Quest „Vertrag mit Onar“ ab (von Luthero, du musst Mitglied der Händlergilde sein) und lies das Buch „Magisches Wissen“.
Mana: +10	Kaufen Sie das Buch „Astronomie“ von Salandril für 3000 Goldmünzen und lesen Sie es.

### Intelligenzverbesserung:

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Intelligenz: +1	Lesen Sie das Buch auf der Kommode in Hildas Haus auf Lobarts Farm.
Intelligenz: +1	Kaufen Sie das Buch „Geschenk der Götter“ von Salandril für 300 Goldmünzen und lesen Sie es.
Intelligenz: +1	Kaufen Sie das Buch „Secrets of Witchcraft“ von Salandril für 400 Goldmünzen und lesen Sie es.
Intelligenz: +1	Schließe die Quest „Galahads Aufgabe“ ab und entscheide dich, als Belohnung wahre Magie zu studieren. Kaufe dann das Buch „Mächtige Kunst“ von Gallahad für 400 Goldmünzen und lies es.

Intelligenz: +3	Schließe die Quest „Galahads Aufgabe“ ab und entscheide dich, als Belohnung wahre Magie zu studieren. Kaufe dann 3 Bücher mit Runen der wahren Magie von Gallahad für 600 Goldmünzen und lies sie.
Intelligenz: +1	Lesen Sie das Steinbuch der Architekten, das sich rechts vom Portal im ersten Raum (Yarkendar) befindet.
Intelligenz: +1	Lesen Sie das zweite Steinbuch der Architekten, das sich links vom Sockel im zweiten Raum (Yarkendar) befindet.
Intelligenz: +1	Schließe die Quest „Vertrag mit Onar“ ab (von Luthero, du musst Mitglied der Händlergilde sein) und lies das Buch „Magisches Wissen“.
Intelligenz: +1	Kaufen Sie das Buch „Wahre Stärke“ von Ysgaroth für 300 Goldmünzen und lesen Sie es.
Intelligenz: +5	Lesen Sie alle Steinbücher der Baumeister, die sich in ihrer Bibliothek im Canyon neben dem Orklager befinden.
Intelligenz: +5	Lesen Sie alle farbigen alten Steintafeln der Architekten.  1) Rot – wir finden es in Estebans Inventar (Banditenlager). 2) Gelb – in der Architektenbibliothek (Canyon). 3) Violett – Palast der Wächter der Toten. 4) Blau – Palast der Priester (neben der Einsiedlerhütte). 5) Grün – der Tempel der Architekten in den Sümpfen (neben dem Banditenlager).

## Kampffähigkeiten verbessern:

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Bogen: +5	Kaufen Sie das Buch „Jagdtrophäen“ bei Bosper für 2500 Goldmünzen und lesen Sie es.
Einhändig: +2	Kaufen Sie bei Luthero das Buch „Verteidigung der südlichen Länder“ für 1.500 Goldmünzen und lesen Sie es.
Zweihändig: +2	Kaufen Sie das Buch „Double Block“ von Luthero für 1500 Goldmünzen und lesen Sie es.
Einhändig und zweihändig: +1	Kaufen Sie bei Salandrill zwei Bände von „Die Schlacht von Varant“ für 3.000 Goldmünzen und lesen Sie sie.  <b>Hinweis:</b> Der Bonus wird erst gewährt, wenn Sie zwei dieser Bücher gleichzeitig gelesen haben und nicht nur eines davon.

## Lebensmittel, Getränke und Pflanzen:

### Essen:

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Stärke: +1	Iss 20 Bananen.

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Stärke: +1 und Mana: +2	Iss 30 Äpfel.
Stärke, Geschicklichkeit, Mana, Leben und Ausdauer: +1	Essen Sie 10 Portionen Honig.
Geschicklichkeit: +1	Iss 30 Tomaten.
Geschicklichkeit: +1	Essen Sie 4 Portionen Tomatensuppe.
Geschicklichkeit: +1	Essen Sie 40 Portionen Sardinenfischsuppe.
Geschicklichkeit: +1	Essen Sie 30 Stücke gebratenes Schnapperfleisch.
Stärke und Leben: +1	Sprich mit Snaf, bring ihm das Getränk „Hammer of Lou“ und iss das feurige Stück, das er gibt.
Leben: +1	Essen Sie 1 Portion Austernfleisch.
Leben: +3	Essen Sie 30 Portionen Käse.
Leben: +3	Iss 20 Stück Wurst.
Leben: +5 und Schutz Stich: +2	Essen Sie 25 Stück Schinken.
Ausdauer: +1	Essen Sie 21 Portionen Eintopf.

## Getränke:

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Stärke: +1	Trinken Sie 4 Flaschen Bananenkompott.
Leben: +5 und Ausdauer: +1	Trinken Sie 15 Flaschen Milch.
Feuerschutz: +2	Trinken Sie 30 Flaschen Wasser.

## Pflanzen

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Leben: +2 (pro 1 Stück)	<p>Iss einen Bambussprossen.</p> <p>1) Ein Bambusspross kann bei Luthero für 200 Goldmünzen gekauft werden.</p> <p>2) Zwei Bambussprossen befinden sich am Boden des Lochs, das sich in der Nähe der Straße befindet, die zum Piratenlager (Yarkendar) führt.</p>

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Mana: +2 (für 1 Stück)	Iss diesen „Zweig“-Pilz. 1) Eine große Menge Zweigkraut kann durch den Abschluss der Quest „Ignatz‘ fliegende Pilze“ im ersten und den folgenden Kapiteln erhalten werden. 2) Eine beträchtliche Menge Zweigkraut kann in einer Höhle mit Kriecher gefunden werden (Goldmine, Banditenlager in Yarkendar). 3) Zwei Pilze können bei Miguel für 270 Goldmünzen gekauft werden. 4) Vier Pilze können im dritten Kapitel bei Sagitta für 540 Goldmünzen gekauft werden.
Ausdauer: +1	Iss 20 Rüben.
Ausdauer: +2	Iss 40 Stück Seraphis.
Schutz vor Waffen, Pfeilen und Feuer: +2 (pro 1 Stück)	Essen Sie die Edelweißpflanze. 1) Kaufen Sie die Edelweißpflanze x1 bei Luthero für 400 Goldmünzen. 2) Es kann auch bei Miguel erworben werden.

## Spezielle Monster und NPCs:

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Stärke: +1 und Lernpunkte: +2	Sprich mit dem Söldner Fester, nimm die Quest „Feldkäfer“ an und töte den Leichenfresser.
Stärke: +1 und Lernpunkte: +1	Töte Dexter während der Quest „Wo sind die vermissten Leute?“
Stärke: +1 und Lernpunkte: +1	Treffen Sie Dagoth im Norden von Khorinis (er befindet sich zwischen einer Höhle und einer Hängebrücke, nicht weit vom Versteck des schwarzen Trolls), nehmen Sie die Quest „Das Herz von Lucian“ an und töten Sie den Dämon.
Stärke: +1 und Lernpunkte: +1	Bringt Erol drei alte Steintafeln zurück, wartet, bis er zu Hause ankommt, und spricht dann mit ihm. Nehmen Sie die Quest „Jagd auf ein stinkendes Ding“ an und töten Sie Slave, der sich auf einer kleinen Insel mitten im See befindet.
Stärke: +1 und Lernpunkte: +2	Töte Zubastic, der sich im Canyon (Yarkendar) in der Nähe der zweiten Mine befindet.
Stärke: +2 und Lernpunkte: +2	Töte Far-Nagar, den Schamanen der Horde, der sich im Orklager im Canyon (Yarkendar) befindet.
Stärke: +1 und Lernpunkte: +2	Töte den Black Snapper (Quest „Glück für den Jäger“, das der Jäger Nyx im zweiten Kapitel gibt). Sie finden es unweit des Lagers von Mordrag und Ars, neben der großen Pyramide der Architekten.
Stärke: +1 und Lernpunkte: +2	Töte den Eber (die Quest „Eber“, gegeben vom Jäger Barem im zweiten Kapitel). Sie finden es unweit des Steinkreises im östlichen Wald (GG ging mit Lares dorthin, um einen Teil des Ornaments zu holen).

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Stärke: +3 und Lernpunkte: +3	Töte Raven im Tempel von Adanos (Yarkendar).

**Hinweis:** Du musst alle Monster und NPCs selbst töten, sonst gibt es keinen Bonus für das Töten.

## Weitere Boni:

### Stärke:

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Stärke: +1	Bringt Yerol 3 alte Steintafeln zurück und bittet ihn, GG etwas stärker zu machen.
Stärke: +1	Schließe die Quest „Jagd nach Orth“ (Fort Azgan) ab.
Stärke: +1	Sprich mit Niklas und iss das Fleisch, das er gibt.
Stärke: +3	Werden Sie Lehrling beim Schmied Harada.
Stärke: +20	Sammele und trage das Krieger-Set (zwei Ringe und ein Amulett). Sie finden alle Komponenten in Yarkendar.  Wenn Sie mindestens einen Ring oder ein Amulett entfernen, verschwindet der Bonus.

### Mana:

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Mana: +1 (für Magier)	Um ein neues Level zu bekommen.
Mana: +1	Räuchern Sie 6 Stücke Sumpfgras. <b>Hinweis:</b> Für Sumpfer erhöht sich auch der Schutz ihrer Rüstung (das gesamte Kultisten-Set oder Wächter-Set).
Mana: +3	Informieren Sie Vatras, dass alle vermissten Personen in ihre Häuser zurückgekehrt sind.
Mana: +3	Benutze eine beliebige Wasserpfeife. <b>Hinweis:</b> Dieser Bonus wird nur einmal vergeben. Dann hängt alles davon ab, mit welcher Tabaksorte Sie die Wasserpfeife füllen.
Mana: +5	Schließe die Quest „Koragons Silber“ ab und trinke das Bier, das er dir gibt.
Mana: +5	Gib Lemars Schuldenbuch dem Gastwirt Coragon und trinke das Bier, das er gibt.

## Leben

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Leben: +2 (für Magier), +3 (ohne Gi), +4 (für Krieger)	Um ein neues Level zu bekommen.
Leben: +1	Auf lange Sicht (der Bonus wird ständig vergeben).
Leben: +1	Füllen Sie die Wasserpfeife mit Kräutertabak und verwenden Sie ihn.
Leben: +30	Schließen Sie die Quest „Ferdinands Kurier“ (Fort Azgan) ab und trinken den Wein „Tränen des Glücks“.

## Geschicklichkeit

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Geschicklichkeit: +1	Zeigen Sie dem Piraten Bill das Zeichen der Diebe (dazu müssen Sie Mitglied der Diebesgilde sein).
Geschicklichkeit: +1	Schließen Sie die Quest „Seltsamer Händler“ ab (von Torben in Kapitel 2 gegeben).
Geschicklichkeit: +1	Befreie Rengarü (Quest „Der gewagte Dieb“) und trete der Diebesgilde bei, dann finde ihn und sprich mit ihm.
Geschicklichkeit: +5	Werden Sie Lehrling beim Bosper-Jäger.

## Intelligenz

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Intelligenz: +1	Für das Töten von Monstern mit Magie (der Bonus wird ständig vergeben).
Intelligenz: +1	Erlerne die Fertigkeit Juwelenschleifen (gelehrt von Matteo).
Intelligenz: +1	Erlernen Sie die zweite Stufe der Fertigkeit Juwelenschleifen (gelehrt von Matteo).
Intelligenz: +1	Zum Erlernen der Sprache der Bauernarchitekten (erfordert 12 LP und 1200 Goldmünzen).
Intelligenz: +2	Zum Erlernen der Sprache der Architektenkrieger (erfordert 15 LP und 1800 Goldmünzen).
Intelligenz: +3	Zum Erlernen der Sprache der Baupriester (erfordert 25 LP und 3000 Goldmünzen).

## Ausdauer

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Ausdauer: +1 (ohne Gi), +2 (für Krieger)	Um ein neues Level zu bekommen.
Ausdauer: +1	Sprich mit Niklas und iss das Fleisch, das er gibt.
Ausdauer: +10	Lesen Sie die Steintafel, die in der Goblinhöhle unweit der Taverne „Tote Harpyie“ zu finden ist. Greg hat seinen Schatz an diesem Ort vergraben.
Ausdauer: +20	Geben Sie dem Händler Hakon das Gold zurück (Quest „Schatzmeister: Helfen Sie Hakon“) und lesen Sie die beiden alten Tafeln, die er gibt.

## Kampffähigkeiten

Bonus	Bedingungen für den Erhalt
Bogen: +5	Werden Sie Lehrling beim Bosper-Jäger.
Bogen: +5	Für den Abschluss der Quest „Neuer Bogen“ (von Raffa gegeben, nachdem der GG das Jägerlager betritt).
Armbrust: +2	Schließe die Quest „Neuer Bogen“ ab, kaufe das Buch „Die Kunst des Schießens“ von Raffa für 1.500 Goldmünzen und lies es dann.
Größte Waffenkompetenz: +1	Sprechen Sie zwischen 5:00 und 7:00 Uhr mit Wulfgar, der sich in der Kaserne der Khorinis-Miliz befindet.  <b>Hinweis:</b> Bei gleichen Fertigkeiten gibt es keinen Bonus.
Einhändig: +3	Werden Sie Lehrling beim Schmied Harad.

Die Tabelle kann veraltet sein.

## Bruderschaft, Guru, Novizen (Pfad des Gurus). Patch 26.13.2

### Einführung :

#### Als Novize:

Schließe zunächst die Quest des Baals Oran „Paket für Larius“ ab.

Um die Quest zu erhalten und abzuschließen, benötigen Sie (**erforderlich**) den Lendenschurz der Bruderschaft. Lester wird es Ihnen in einem der Dialoge beim ersten Treffen im Tal unter dem Turm von Xardas geben.

Nach Abschluss der Quests anderer Baals im Lager der Bruderschaft und in der Stadt:

- Baal Tion -[Magisches Elixier](#).

- **Baal Kadar** – „Sumpfkraut für Baal Kadar.“
- **Baal Namiba** – „Geist“.
- **Baal Parvez** (in der Stadt) – „Ein Novize für das Baal Parvez.“

Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge Sie die Quests abschließen.

Es ist notwendig, neben Oran nur die Zustimmung von drei weiteren Gurus einzuholen, Baal Oran darüber zu informieren und den Weg des Gurus zu wählen.

Die vierte Aufgabe kann erledigt werden, nachdem man ein Sektierer geworden ist.

### Als Guru:

- Bringe Fortuno aus dem Rabenlager zur Bruderschaft zurück. Wenn er dort ankommt, sprechen Sie mit dem Baal Oran über ihn.
- Gemäß der Quest „Suche nach Kor Angar“ nach dem Baal von Oran müssen Sie ihn finden und mit ihm sprechen. Es besteht keine Notwendigkeit, ihn zurückzugeben. Sprechen Sie einfach und melden Sie sich bei Oran.
- Schließe die Quest des Baals von Oran „Paladins Pläne“ ab. Schließt die Quest ab, nachdem Lord Hagens Quest „Beweise“ abgeschlossen wurde.
- Schließe die Quest des Baals von Oran „Besessen“ ab.

Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge Sie die Quests und Bedingungen abschließen. Die Quests „Besessen“ und „Pläne des Paladins“ können jedoch erst im vierten Kapitel abgeschlossen werden.

Wir tun alles und das Baal Oran selbst lädt den GG ein, Guru zu werden.

### Lehrer :

- **Baal Oran** – Lehrt alle Kreise der Magie. Aber der GG wird erst mit dem Lehren beginnen, wenn er selbst ein Guru wird, nicht früher als in Kapitel 4.
- **Baal Namib** – Lehrt alle Runen aller 6 Kreise der Magie. Er wird sofort mit dem Unterrichten beginnen, sobald der GG der Bruderschaft beitrifft und ein Neuling auf dem Weg des Gurus wird. Um Runen zu erlernen, muss der Spieler zunächst den Zirkel der Magie erlernen.
- **Baal Tion** – Lehrt Ihnen, wie Sie die Robe und Tränke des Novizen verbessern, Schriftrollen und Formeln verkaufen.
- **Harlock** – Stäbe der Kultisten.
- **Gehen** - Armbrust.
- **Wächter Stonos** – Lehrt alle Kreise der Magie und Runen der Bruderschaft, wenn der GG bei seiner Ankunft das Element Fels wählt, frühestens in Kapitel 6. Das



Training in Kreisen der Magie und Runen beim Wächter Stonos ist halb so teuer, aber nur in Gold, das gleiche gilt für LP.

**Es gibt keine Ausbildung im 1. und 2. Kreis der Magie für sektiererische Neulinge in der Bruderschaft, und die GG unterrichtet den 1. und 2. Kreis der Magie von Gallahad oder Gallus. So funktioniert es ungefähr: [Gilden 1.5 – Lehrer für Wahre Magie, Schriftrollen, Runen ohne Gildenanforderungen. Patch – 26.13.2](#)**

## Kreise der Magie und Runen :

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Dauer.
<b>1 Kapitel.</b>				
Kleine Sumpfschlamm. *	5 LP / 500 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Harz.	12.	50.
Pfeilschläge.	5 LP / 500 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf.	13.	65 Magie.
Vergessenheit.	5 LP / 500 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Perle.	50.	
<b>2 Kapitel.</b>				
Faust des Windes.	10 LP / 1000 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Flügel.	mindestens 16, höchstens 64	mindestens 100, höchstens 400
Mit Wurzeln verwickeln.	10 LP / 1000 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Harz.	15.	10 Sekunden. Mana wird zur Unterstützung des Zaubers ausgegeben.
Traum.	10 LP / 1000 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 totes Fleisch.	25.	30 Sekunden.
<b>4 Kapitel.</b>				
3 Kreis der Magie.	20 LP / 8000 Gold.			
Speer des Geistes.	15 LP / 1500 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Stich.	28.	190 Magie.

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Dauer.
		1 Raupenunterkiefer.		
Geistiger Angriff.	15 LP / 1500 Gold.	1 Zauberformel. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Ektoplasma. 1 Raupenunterkiefer.	30.	150 pro Sekunde.
Beschwöre einen Sumpfgolem.	15 LP / 1500 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpfgolem-Herz. 1 Harz. 1 magisches Erz.	100.	
Furcht.	15 LP / 1500 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Schädel 1 Perle.	50.	5 Sekunden.
<b>6 Kapitel.</b>				
4 Kreis der Magie.	35 LP / 21000 Gold.			
Sumpfschlamm.	22 LP / 2200 Gold.	1 Zauberformel. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Sumpfgolem-Herz. 1 Feuerstein. 1 Kohle.	50.	200.
Mentaler Schlag.	22 LP / 2200 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Ektoplasma. 1 Harz. 1 Raupenunterkiefer.	32.	265 Magie.
Tornado.	22 LP / 2200 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Flügel. 1 Quarz 1 Aquamarin.	50.	15 Sekunden. Mana wird zur Unterstützung des Zaubers ausgegeben.
<b>7 Kapitel.</b>				
5 Kreis der Magie.	45 LP / 27.000 Gold.			
Zorn des Gurus.	30 LP / 3000 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf.	44.	370 Magie.

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Dauer.
		1 Aquamarin. 1 Schwefel. 1 Kohle. 1 totes Fleisch.		
6 Kreis der Magie. **	55 LP / 33.000 Gold.			
Giftige Wolke.	40 LP / 4000 Gold.	1 Zauberschriftrolle. 1 Runenstein. 1 Sumpf. 1 Quecksilber 1 Kohle. 1 Harz. 1 Fläschchen Gift. 1 schwarze Perle.	100.	500 Böen.

\* Schriftrollen und Zauberformeln, die zur Herstellung einiger Runen benötigt werden, werden nach dem Studium dieser Runen beim Idol von Tion zum Verkauf angeboten. Einige Schriftrollen ähneln anderen, schauen Sie genau hin, er hat sie zum Verkauf, wenn die Rune studiert wurde. Sie werden auch beim Idol von Tion zum Verkauf angeboten, wenn der Spieler in einem Gespräch mit dem Hüter Stonos das Element Rock wählt.

\*\* Sowohl das Idol Oran als auch der Wächter Stonos werden den 6. Kreis der Magie erst lehren, nachdem der GG eine Karte nach Irdorat im Far Valley gefunden und in Khorinis gelesen hat.

Weiterhin:

Wenn der GG jeden der Kreise der Magie und jede der Runen von einem der Lehrer studiert, erhält er je nach Kreis der Magie eine Steigerung der Intelligenz von +1 auf +6. Zum Herstellen von Runen ein wenig Erfahrung.

Außerdem wird das Idol von Tion nach Kapitel Bücher der Runen des magischen Guru 1 – 6 Kreise zum Verkauf anbieten, für das Lesen erhält jeder GG +1 auf Intelligenz. Und im zweiten Kapitel, dem Buch „Basics of Mania“, erhalten Sie +50 Erfahrung.

Manche Runen geben keinen Hinweis auf den Schaden und was es ist (Magie oder etwas anderes). Dies steht jedoch nicht in der Beschreibung der Runen selbst.

Manche Runen funktionieren etwas schief, aber das ist ein anderes Thema.

Außerdem wird das Idol von Tion eine magische Formel für den Zauber „Absorption des Geistes“ im Angebot haben. Sie müssen sich keine Gedanken darüber machen, was es ist und wozu es dient, es ist einfach „linkshändig“ und unnötig.

## Roben von Novizen und Gurus :

Name.	Wer gibt aus?	Wer verbessert sich.*	Schutz.	Gewicht. Anforderungen.
<b>1 Kopf.</b>				
Die Güter der Anhänger des Gurus.	Das Idol Oran wird aufgeben, wenn es in die Bruderschaft aufgenommen wird und den GG-Weg des Gurus wählt.	Verbessere das Tion-Idol, du brauchst eine Phiole mit Gift.	25 Schneiden. 20 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Feuer. 20 Magie. 20 Böen.	
<b>2 Kapitel.</b>				
Die obkurennaya roba der Anhänger des Gurus.		Verbessere das Tion-Idol, du brauchst eine Phiole mit Gift.	35 Schneiden. 25 Zerkleinerung. 15 Piercing. 20 Feuer. 30 Magie. 25 Böen.	
Stark obkurennaya roba der Anhänger des Gurus.			40 Schneiden. 30 Zerkleinerung. 20 Piercings. 30 Feuer. 40 Magie. 30 Böen.	
<b>4 Kapitel.</b>				
Guru-Waren.	Das Oran-Idol wird ausgegeben, wenn der GG als Guru akzeptiert wird.		100 Schneiden. 100 Zerkleinerung. 70 Piercing. 70 Feuer. 70 Magie. 30 Böen.	5.
<b>Set für Anfänger.**</b>				
Lieblingshut.	Erhältlich bei Matteo. 500 Gold. <b>Nur in Kapitel 1.</b>		5 Schneiden. 12 Zerkleinerung. 5 Piercings. 10 Magie.	
Gürtel der Anhänger der Bruderschaft.	Erhältlich bei Yoru. 350 Gold.		5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 5 Piercings.	
<b>Set für den Guru.</b>				
Guru-Gürtel.	Erhältlich bei Yoru. 500 Gold. ab Kapitel 2.		10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 10 Piercing. 5 Magie.	

Name.	Wer gibt aus?	Wer verbessert sich.*	Schutz.	Gewicht. Anforderungen.
			5 Böen.	
Weisheit der Zeitalter.	Verkauft von Greenmore in Azgan für 2000 Gold. Aus dem ersten Kapitel.		2 Schneiden , 2 Zermalmen, 2 Durchbohren, 15 Feuer , 15 Magie	Benötigt 150 Mana. Gibt +50 Mana. +50 zum Leben.

\* Das Angebot des Idols Tion ohne Einträge im Tagebuch, wir hörten aufmerksam zu und boten es erst an, nachdem der GG beschlossen hatte, sein Elixier bei +20 MP auszuprobieren.

Idol Tion wird dem GG anbieten, das Gewand zu verbessern, sobald das Idol Oran es im ersten Kapitel herausgibt. Aber das nötige Gift wird der GG erst im zweiten Kapitel kaufen und finden können.

Weiteres zu Baal Tion:

Im zweiten Kapitel gibt es nur drei Fläschchen mit dem benötigten Gift. Zwei stehen zum Verkauf und eines entsteht durch eine Quest (nicht für das Idol von Tion, eine andere Quest). Wir kaufen und/oder finden es, geben das Gift dem Idol Tion, er verteilt Tions Cant, raucht und erhält automatisch ein bereits gesteinigtes Gewand, das aus dem vorherigen umgewandelt wurde. Damit das Tion-Idol einen Dialog hat, in dem es darum geht, seine Robe ein zweites Mal zu rauchen und einen zweiten Tion-Joint zu bekommen, muss der GG bereits eine zweite Flasche Gift in seinem Inventar haben, erst dann erscheint der Dialog „Kann ich die Robe noch einmal rauchen?“ ”

\*\* Das Set aus Gürtel und Hut passt zu allen drei Novizenroben.

## Stäbe von Novizen und Gurus :

Name.	Kosten für Bildung. Wer unterrichtet/verteilt.	Anforderungen.	Schaden.	Länge Gewicht.
<b>1 Kapitel.</b>				
Mitarbeiter des Kultisten. *	5 LP / 500 Gold. unterrichtet von Harlock.	50 Mana.	60 Magie. **	80. / 5.
<b>2 Kapitel.</b>				
Verbesserter Kultistenstab.	7 LP / 700 Gold. unterrichtet von Harlock.	70 Mana.	80 Magie. **	80. / 6.
<b>4 Kapitel.</b>				
Der Stab des	Das Oran-Idol wird	35 Mana.	70 Magie.	100. / 7.

Name.	Kosten für Bildung. Wer unterrichtet/verteilt.	Anforderungen.	Schaden.	Länge Gewicht.
Gurus.	ausgegeben, wenn der GG als Guru akzeptiert wird.		Der Schaden hängt von der Intelligenz ab. **	Fügt +75 zu MP hinzu.

\* Beim Erlernen des ersten Stabes gibt Harlock einen Tagebucheintrag ab: Allgemeine Informationen – Zimmerei (Waffen) und Gesang der Glückseligkeit und Erleuchtung. Wir rauchen einen Joint und schneiden einen Stab auf einen Baumstamm. Beim Training des zweiten Stabes wird dieser ebenfalls einen Joint ausgegeben.

Sie müssen den ersten Stab nicht ausschneiden, aber Sie müssen ihn im ersten Kapitel studieren, sonst verlieren Sie im zweiten Kapitel die Ausbildung beider Stäbe.

Zuerst machen wir den ersten Stab, dann wird nur Harlock den zweiten unterrichten.

Bei der Herstellung beider Stäbe erhält der GG +1 MP.

\*\* Obwohl beide Sektenstäbe nicht darauf geschrieben sind, hängt die Erhöhung ihres Grundschatens vollständig nur von der Intelligenz des GG ab. Jede 3 Intelligenz erhöht den Grundschaten um +1.

Die Erhöhung des Grundschatens des Stabes des Gurus hängt vollständig von der Intelligenz und dem Karma des Steins ab. Jede 5 Intelligenz erhöht den Hauptschaten um +1 und das Karma jedes Steins erhöht auch den Grundschaten um +1.

### Patch 26.13.2

#### Von Patch 26.15:

Es wurde eine Erhöhung des Karmas des Steins zum Grundschaten des verbesserten Kultistenstabs hinzugefügt.

Alle 2 Karmas des Felsens erhöhen den Hauptschaten um +1.

### Gildentränke :

Elixier spiritueller Kraft.	Gelehrt vom Idol Tion. 20 LP / 4000 Gold.	2 Raupeneier. 2 Swamper. 2 Feuerwurzeln. 1 Wiesenknöterich.	+3 Mana. +3 Intelligenz.
-----------------------------	--	--	-----------------------------

Das Erlernen des Elixiers vom Idol Tion wird erst verfügbar, wenn der GG selbst ein Guru wird und erst nachdem der GG mit ihm über das Creeper-Ei gesprochen hat, dafür müssen Sie es in Ihrem Inventar haben.

## **Karma des Felsens :**

Karma des Felsens, von dem der Schaden von Zaubersprüchen und Stäben abhängt, kann wie alle anderen Gilden weder durch Gebete noch durch Quests erlangt werden. Nur durch das Töten einiger Mobs:

Felsenhasen.

Steinhäutige Maulwurfsratten.

Solpugs.

Felsenwarane.

Felsenhornissen.

Steinlöwen.

Aber sie werden nicht viel bekommen. Die Hauptlieferanten von Karma sind Golems:

Salzgolems.

sandig.

Sumpf.

Stein.

Silber

Erz

+1 für jeden, aber davon gibt es viele. Der erste, der dem Karma +1 geben kann, ist Kamenyushka, wenn der GG ihn tötet, nachdem er ein Kiffer geworden ist.

Ab Patch 26.15: Roher Topas fügt dem Stein +5 Karma hinzu.

Zu viel Karma zu sammeln und das Limit zu erreichen, wird in keinem Kapitel funktionieren.

## **Weiteres :**

In der Beute einiger Mobs, Anfänger und bereits Gurus finden sich Felstafeln; wenn sie gelesen werden, erhöhen sie die Intelligenz um +1. Um sie zu lesen, muss der Anfänger die Sprache der Dämonen Leng gemäß der Quest des Wächters Tegon „Weisheit der Wächter“ lernen.

Auch als Novize sollten Sie das Hauptmerkmal von Kiffern nicht vernachlässigen – Stängel.

Für 10 Stängel geben sie +1 auf MP und +1 auf Verteidigung. Sie können Ihre Wasserpfeife einmal täglich mit Joints füllen, jeweils 10 Stück, oder so viel durch die Ausrüstung rauchen, wie Sie möchten.

Die Grenze, die ein Novize zum Schutz rauchen darf, ist recht hoch – 1000 Joints. Für MP keine Begrenzung.

Bei einem Guru-Set funktioniert der Schutzbonus nicht, nur bei Novizen-Sets. Aber die Rauch- MP werden bleiben.

Gurus erhalten außerdem einen MP-Bonus von +1 für 10 gerauchte Joints.

Außerdem können alle Kiffer fünf Tage lang pro Kapitel einmal am Tag Wasserpfeife rauchen, ohne dass sie nachfüllen müssen, und erhalten dafür +1 MP.

## PS

Als Guru ist es durchaus möglich, das Spiel nur mit deiner Magie abzuschließen. Aber es gibt schwierige Momente, in denen andere Zauber schneller und einfacher sind. Es gibt zwar nur wenige, aber es gibt sie. Von allen Mobs traf ich nur einen für Zauber absolut undurchdringlichen Gegnerr – einen Eisgolem. Der Rest wird normalerweise durch verschiedene Zaubersprüche und mit einem guten Maß an Intelligenz und Karma des Felsens getötet.

## Bruderschaft, Templer, Novizen (Pfad des Templers). Patch 26.9 - 26.15.2

### Einführung :

#### Als Novize:

Schließe zunächst die Quest des Idols von Oran „Paket für Larius“ ab.  
Um die Quest zu erhalten und abzuschließen, benötigen Sie (**erforderlich**) den Lendenschurz der Bruderschaft. Lester wird es Ihnen in einem der Dialoge beim ersten Treffen im Tal unter dem Turm von Xardas geben.

Nach Abschluss der Quests anderer Idole im Lager der Bruderschaft:

- **Idol von Tion** - Magisches Elixier.
- **Idol Kadar** – „Swamper für das Idol Kadar.“
- **Idol Namiba** – „Geist“.
- **Idol von Parvez** (in der Stadt) – „Ein Novize für das Idol von Parvez.“

Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge Sie die Quests abschließen.

Es ist notwendig, neben Oran nur die Zustimmung von drei weiteren Gurus einzuholen, das Idol Oran darüber zu informieren und den Weg des Wächters zu wählen.

Die vierte Aufgabe kann erledigt werden, nachdem man ein Sektierer geworden ist.

### Zu den Templern der Bruderschaft:

- Bringe Fortuno aus dem Rabenlager zur Bruderschaft zurück. Wenn er dort ankommt, sprechen Sie mit dem Idol Oran über ihn.
- Gemäß der Quest „Suche nach Kor Angar“ nach dem Idol von Oran müssen Sie ihn finden und mit ihm sprechen. Es besteht keine Notwendigkeit, ihn zurückzugeben. Sprechen Sie einfach und melden Sie sich bei Oran.
- Schließe die Quest „Das Idol von Oran“ ab – „Pläne der Paladine“. Schließt die Quest ab, nachdem Lord Hagens Quest „Beweise“ abgeschlossen wurde.
- Schließe die Horus-Quest auf Kosha ab – Prozess gegen Gor Na Kosha.

Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge Sie die Quests und Bedingungen abschließen. Aber die Quest „Paladin-Pläne“ kann nicht vor dem vierten Kapitel abgeschlossen werden.



Wir tun alles und Gor na Kosh befördert den GG vom Novizen zum Wächter der Bruderschaft.

### Lehrer :

- **Joru.** - Khorinis. - Neuschmieden von Novizenrüstungen, Anfertigen von Novizenkeulen, Herstellen von Armbrüsten und Bolzen. Spezialisierung 1p und 2p Hammer/Streitkolben (nur für Anfänger auf dem Weg des Wächters und Wächter der Bruderschaft),
- **Darrion.** - Tal der Minen. - Wächterrüstung neu schmieden, Wächterschwerter herstellen.
- **Gor Na Tof.** - Khorinis. - Den Wächtern Magie beibringen und Runen ausstellen.
- **Baal Tion.** - Khorinis. - Gildentrunk-Training.

### Rüstung von Novizen und Wächtern:

Novizen.						
Name.	Wer gibt aus oder verkauft? Preis.	Umschmiedern. Wer lehrt? Preis.	Zutaten zum Nachschmieden	Schutz.	Anforderungen.	Gewicht
<b>1 Kapitel.</b>						
Lendenschurz der Bruderschaft. *	Lester wird es beim ersten Treffen geben	Schlafen. 1 LP. 200 Gold.	1 Stahlplatte.	10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 5 Feuer. 5 Magie.	5 Stärke.	
Verbesserter Lendenschurz der Bruderschaft x1.				20 Schneiden. 20 Zerkleinerung. 10 Feuer. 10 Magie.	15 Stärke.	
Die Rüstung der Handlanger der Bruderschaft.	Das Idol Oran wird ausgegeben, wenn der GG in die Bruderschaft aufgenommen wird und den Weg des Wächters wählt.	Schlafen. 2 LP. 500 Zloty.	6 Stahlplatten.	25 Schneiden. 25 Zerkleinerung. 5 Piercings. 5 Feuer. 10 Magie. 5 Böen.	15 Stärke.	

<b>Novizen.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft? Preis.</b>	<b>Umschmiedern. Wer lehrt? Preis.</b>	<b>Zutaten zum Nachschmiedern.</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
Rüstung der Handlanger der Bruderschaft h1.				35 Schneiden. 35 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Feuer. 10 Magie. 10 Böen.	20 Stärke.	
<b>2 Kapitel.</b>						
Schwere Rüstung des Akolythen der Bruderschaft.	Yoru. 1000 Gold.	Schlafen. 4 LP. 1000 Zloty.	6 Stahlplatten.	55 Schneiden. 55 Zerkleinerung. 20 Piercings.  10 Feuer. 15 Magie. 30 Böen.	35 Stärke.	
Schwere geschmiedete Rüstung des Akolythen der Bruderschaft x1.				65 Schneiden. 65 Zerkleinerung. 30 Piercings.  30 Feuer. 20 Magie. 40 Böen.	45 Stärke.	
<b>Set für Rüstung:</b>						
Gürtel der Anhänger der Bruderschaft.	Yoru. Aus dem ersten Kapitel. 350 Gold.			5 Schneiden.  5 Zerkleinerung. 5 Piercings.		
Lieblingshut.	Matteo. <b>Nur im ersten Kapitel.</b> 500 Gold.			5 Schneiden.  12 Zerkleinerung. 5 Piercings. 10 Magie.		

<b>Novizen.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft? Preis.</b>	<b>Umschmiedern. Wer lehrt? Preis.</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
<b>Wächter der Bruderschaft.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft? Preis.</b>	<b>Umschmiedern. Wer lehrt? Preis.</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
<b>4 Kapitel.</b>						
Leichte Rüstung der Bruderschaftswache.	Wird Kosh Gore geben, wenn der GG in die Wachen der Bruderschaft aufgenommen wird.	Darrion. 6 LP. 600 Gold.	1 Stahlplatte. 2 magisches Erz.  2 Goldnuggets.	80 Schneiden. 80 Zerkleinerung. 50 Piercing. 15 Feuer. 10 Magie. 15 Böen.	80 Stärke.	2.
Leichte geschmiedete Rüstung der Bruderschaftswache x1.		Darrion. 7 LP. 700 Gold.	2 Stahlplatten. 3 magisches Erz.  3 Goldnuggets. 1 Nebelscheinwerfer.	100 Schneiden. 100 Zerkleinerung. 60 Piercing. 20 Feuer. 15 Magie. 20 Böen.	90 Stärke.	2.
Leichte geschmiedete Rüstung der Bruderschaftswache x2.				105 Schneiden. 105 Zerkleinerung. 65 Piercing. 30 Feuer. 20 Magie. 20 Böen. Erhöht den Schutz vor Gift.	110 Stärke.	4.
<b>6 Kapitel.</b>						
Rüstung der Bruderschaftswache.	Berg auf Kosh. 8000 Gold.	Darrion. 8 LP. 800 Gold.	5 Stahlplatten. 2 magisches Erz.  2 Harze.	110 Schneiden. 110.zerquetschen. 70 Piercing. 40 Feuer.	100 Stärke.	4.

<b>Novizen.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft? Preis.</b>	<b>Umschmiedeten. Wer lehrt? Preis.</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht</b>
				40 Magie. 30 Böen.		
Geschmiedete Rüstung der Bruderschaftswache x1.		Darrion. 9 LP. 900 Gold.	7 Stahlplatten. 3 magisches Erz.  3 Harze. 1 Nebelscheinwerfer. 1 Efeu.	120 Schneiden. 120 Zerkleinerung. 80 Piercing. 45 Feuer. 45 Magie. 35 Böen.	110 Stärke.	5.
Geschmiedete Rüstung der Bruderschaftswache x2.				125 Schneiden. 125 Zerkleinerung. 85 Piercing. 45 Feuer. 45 Magie. 35 Böen. Erhöht den Schutz vor Gift.	130 Stärke.	5.
<b>7 Kapitel.</b>						
Schwere Rüstung der Bruderschaftswache.	Berg auf Kosh. 14.000 Gold.	Darrion. 10 LP. 1000 Gold.	5 Stahlplatten. 2 magisches Erz.  2 Harze. 2 Schwefel. 2 Quarz.	140 Schneiden. 140 Zerkleinerung. 90er Piercing. 60 Feuer. 60 Magie. 55 Böen.	120 Stärke.	6.
Schwere geschmiedete Rüstung der Bruderschaftswache x1.		Darrion. 11 LP. 1200 Gold.	8 Stahlplatten. 4 magisches Erz.  4 Harze. 4 Schwefel. 4 Quarz. 1 Nebelscheinwerfer 1 Efeu. 1.beliar's.grebe.	160 Schnitt. 160 Zerkleinerung. 100 Piercing. 70 Feuer. 70 Magie. 65 Böen.	130 Stärke.	7.

<b>Novizen.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft? Preis.</b>	<b>Umschmiedern. Wer lehrt? Preis.</b>	<b>Zutaten zum Nachschmiedern.</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
Schwere geschmiedete Rüstung der Bruderschaftswache x2.				170 Schnitt. 170 Zerkleinerung. 110 Piercing.  80 Feuer. 80 Magie. 60 Böen. Erhöht den Schutz vor Gift.	150 Stärke.	8.
<b>Set für alle Rüstungen:</b>						
Wächtergürtel der Bruderschaft.	Yoru. 600 Gold. Aus dem zweiten Kapitel.			10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Böen.		
Kranz leuchtender Geist.	Greenmore. 4500 Gold. Aus dem vierten Kapitel.			5 Schneiden.  5 Zerkleinerung. 5 Piercings. 25 Feuer. 50 Magie. Bonus +100 MP.	200 Mana.	1.

\* Der Lendenschurz steht jedem zur Verfügung, das Umschmiedern steht nur Kultisten zur Verfügung. Seth wird es nicht tun.

### **Patch 26.9**

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**

## Keulen von Yorus Bruderschaft und Schwerter von Darrions Templern:

### Yoru-Bruderschaftskeulen: \*

Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Länge. / Gewicht	Eigentumsbonus.
<b>1 Kapitel.</b>						
Kultistenclub.	4 LP. 400 Gold.	1 Befestigungsteile.	40 Stärke.	85 Zerkleinerung.	80. / 6.	+2 zu Zweihand.
Schwere Keule eines Kultisten.	6 LP. 600 Gold.	2 Befestigungselemente.	50 Stärke.	95 Zerquetschung.	85. / 7.	+3 zu Zweihand.
<b>2 Kapitel.</b>						
Der Schlag des Eingeweihten.	8 LP. 800 Gold.	3 Befestigungselemente.	60 Stärke.	105..erdrückend.	90. / 8.	+4 zu Zweihand.
Der schwere Schlag des Eingeweihten.	10 LP. 1000 Gold.	4 Befestigungselemente.	70 Stärke.	115 Zerkleinerung.	95. / 9.	+5 zu Zweihand.

### Darrions Templerschwerter: \*

Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Länge. / Gewicht.	Eigentumsbonus.
<b>4 Kapitel.</b>						
Zweihändiger Wächter.	4 LP. 400 Gold.	5 glühender Stahl. 20 magisches Erz.	80 Stärke.	130 Schneiden.	100. / 9.	+2 zu Zweihand.
Schwere zweihändige Wächterwaffe.	6 LP. 600 Gold.	5 glühender Stahl. 30 magisches Erz.	110 Stärke.	160 Schnitt.	105. / 10.	+4 zu Zweihand.
<b>6 Kapitel.</b>						
Wutwächter.	8 LP. 800 Gold.	10 glühender Stahl.	140 Stärke.	190 Schnitt.	110. / 12.	+6 zu Zweihand.

Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Länge. / Gewicht.	Eigentumsbonus.
		40 magisches Erz.				
Stoners Wut.	10 LP. 1000 Gold.	10 glühender Stahl. 50 magisches Erz.	170 Stärke.	220 Schneiden.	115. / 14.	+8 zu Zweihand.
<b>7 Kapitel.</b>						
Zweihändige Hand des Erleuchteten.	12 LP. 1200 Gold.	10 glühender Stahl. 70 magisches Erz.	200 Stärke.	250 Schneiden.	120. / 15.	+10 zu Zweihand.
Schwere Zweihandwaffe der Erleuchteten.	14 LP. 1400 Gold.	10..heißer.. Stahl. 50 magisches Erz.	250 Stärke.	250 Schneiden. 83 Magie.	130. / 15.	+12 zu Zweihand.

## Andere:

Der zweihändige Wächter des Novizen.	Ausgestellt von Horus auf Kosh bei Aufnahme des GG in die Wächter der Bruderschaft.	100 Stärke.	110 Schneiden.	100. / 8.	
Diener des Glaubens.	Darrion. 2000 Gold.	105 Stärke.	115 Schneiden.	115. / 10.	
Testamentsvollstrecker.	Darrion. 4000 Gold.	135 Stärke.	145 Schneiden.	120. / 11.	
Der Unterdrücker.	Berg auf Kosh. Darrion. 6000 Gold.	165 Stärke.	175 Schneiden.	125. / 12.	
Hüter des Gleichgewichts.	Werde Kosh Gor für die Quest geben <u>Unbekanntes Tier</u> . Darrion. 8000 Gold.	195 Stärke.	205 Schneiden.	130. / 13.	
Fregarachus.	Von GG-Guardian für die Quest erhalten <u>Prozess</u>	265 Stärke.	250 Schneiden. 110 Feuer.	165. / 16.	Verursacht Wuchtschaden in Höhe des

	<a href="#">gegen Stonos.</a>		110 Magie.		Schnittschadens.
--	-------------------------------	--	------------	--	------------------

\* Das Training in Handwerkskeulen von Yoru ist in allen Kapiteln nur für Anfänger verfügbar; beim Beitritt zu den Wachen verschwindet der Trainingsdialog. Die Ausbildung im Schwerthandwerk von Darrion steht nur Wachen zur Verfügung und der Dialog über die Ausbildung wird erst angezeigt, nachdem man sich den Wachen angeschlossen hat.

**Alle hergestellten Gildenwaffen und Sektenkeulen stammen von Yoru und Wächterschwerter von Darrion, nur zweihändig; in der Bruderschaft gibt es keine hergestellte einhändige Gildenwaffe.**

**Patch 26.9**

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**

## Joru- Armbruste:

Name.*	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Gewicht.
<b>1 Kapitel.</b>					
Hastige Drossel.	2 LP. 200 Gold.	1 heißer Stahl. 1 Befestigungsteile. 1 schwerer Stock. 1 Kohle.	30 Stärke.	60 Piercing.	3.
Ein gezielter Mauersegler.	5 LP. 500 Gold.	1 Hastige Drossel. 1 heißer Stahl. 2 Befestigungselemente. 1 schwerer Stock. 2 Kohlen.	45 Stärke.	80 Piercing.	4.
<b>2 Kapitel.</b>					
Stolzer Gerfalke.	7 LP. 700 Gold.	1 Präzises schnelles Arbeiten. 1 heißer Stahl. 3 Befestigungselemente. 2 schwere Stöcke. 3 Kohlen.	60 Stärke.	100 Piercing.	5.
Tapferer Wanderfalke.	12 LP. 1200 Gold.	1 Stolzer Gerfalke. 1 heißer Stahl. 4 Befestigungselemente. 2 schwere Stöcke. 5 Kohlen.	80 Stärke.	120 Piercing.	6.
<b>4 Kapitel.</b>					
Flinker Steinadler.	18 LP. 1800 Gold.	1 Tapferer Wanderfalke. 1 heißer Stahl. 5 Befestigungselemente. 2 schwere Stöcke. 10 Kohle.	100 Stärke.	145 Piercing.	7.



Name.*	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Gewicht.
Wagemutiger Albatros.	20 LP. 2000 Gold.	1 agiler Steinadler. 1 heißer Stahl. 6 Befestigungselemente. 3 schwere Stöcke. 5 magisches Erz.	125 Stärke.	170 Piercing.	8.
<b>7 Kapitel.</b>					
Furchtloser Sturmvogel.	27 LP. 2700 Gold.	1 Wagemutiger Albatros. 1 heißer Stahl. 7..Befestigungsteile.. 8 magisches Erz. 10 Skelettknochen.	150 Stärke.	210 Piercing.	10.

\* Jede weitere Armbrust wird aus der vorherigen hergestellt.

Alle Armbrüste verursachen je nach Ausdauer des Spielers zusätzlichen Schaden.

### Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## Runen des Templers Gor Na ToF:

### Der Weg des Schwertes. \*

Name.	Kosten für Bildung.	Manaverbrauch.	Schaden.
<b>4 Kapitel.</b>			
Der Weg des Kriegers.	Gore wird Toph nachgeben, wenn GG der Hüter der Bruderschaft wird.	15.	100 Magie.
Die Stimme der Wache.	10 LP.	20.	150 Magie.
<b>6 Kapitel.</b>			
Welle der Wut.	15 LP.	30.	250 Magie.
<b>7 Kapitel.</b>			
Wächter Wächter.	20 LP.	40.	350 Magie.

### Der Weg des Schildes. \*\*

Name.	Kosten für Bildung.	Manaverbrauch.	Schutz.
<b>4 Kapitel.</b>			
Magischer Schild	Gore wird Toph nachgeben, wenn GG der Hüter der Bruderschaft wird.	50.	5 % aus Waffen. 4 % durch Magie, Feuer, Sturm. ***

Name.	Kosten für Bildung.	Manaverbrauch.	Schutz.
Stufe 1.			
Magischer Schild Stufe 2.	10 LP.	100.	10 % aus Waffen. 6 % durch Magie, Feuer, Sturm.
<b>6 Kapitel.</b>			
Magischer Schild Stufe 3.	15 LP.	150.	16 % aus Waffen. 8 % durch Magie, Feuer, Sturm.
<b>7 Kapitel.</b>			
Magischer Schild Stufe 4.	20 LP.	200.	20 % aus Waffen. 10 % durch Magie, Feuer, Sturm.

\* Der Schaden der Runen hängt von der Intelligenz und dem Karma des Felsens ab (Karma verursacht sogar noch mehr Schaden).

\*\* Die Dauer aller Runen hängt von der Intelligenz ab.

\*\*\* Er ist ein „Schub“ in Rüstung.

### Patch 26.9

Noch etwas:

Karma des Felsens, von dem der Schaden der Pfad-des-Schwert-Runen abhängt, kann nicht wie bei allen anderen Gilden durch Gebete erlangt werden, sondern nur durch das Töten einiger Mobs:

Welche Mobs:

Unverarbeiteter Topas fügt dem Stein +5 Karma hinzu.

Zu viel Karma zu sammeln und das Limit zu erreichen, wird in keinem Kapitel funktionieren.

In der Beute einiger Mobs, Novizen und Wachen finden sich Felstafeln; wenn sie gelesen werden, erhöhen sie die Intelligenz um +1, was die Dauer der Schildpfad-Runen bestimmt. Um sie zu lesen, müssen Sie die Sprache der Dämonen Leng gemäß der Quest des Wächters Tegon „Weisheit der Wächter“ lernen.

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**

### Tions Gildentrunk:

Elixier spiritueller Kraft.	Gelehrt vom Idol Tion. 20 LP / 4000 Gold.	2 Crawlereier. 2 Sumpfkraut. 2 Feuerwurzeln. 1 Feldknöterich.	+3 Mana. +3 Stärke.
-----------------------------	--	--	------------------------

Das Erlernen des Elixiers vom Idol Tion wird erst verfügbar, wenn der GG zum Wächter wird und erst nachdem der GG mit ihm über das Creeper-Ei gesprochen hat. Dazu müssen Sie es in Ihrem Inventar haben.

## **PS:**

Wächter und Novizen haben ein wichtiges Geschenk der Gilde: „Schwärme“ von Sumpfkraut.

Beim Rauchen gewähren 10 Teile einen Bonus von +1 MP und +1 auf die physische Verteidigung des Sets.

Du kannst deine Wasserpfeife einmal am Tag mit Joints auffüllen (10 Stück auf einmal), du kannst sie aber auch einfach über dein Inventar rauchen (viel mehr) und der Bonus bleibt bestehen.

Selbst wenn Sie ohne Gilde rauchen, erhält der GG beim Beitritt zur Bruderschaft einen Bonus von +1 auf die Verteidigung des Sets für jeweils 10 bereits gerauchte Joints, nur der +MP-Bonus geht verloren.

Für Anfänger bietet der Bonus von Untiefen Schutz vor – Schneiden, Zerquetschen, Durchstechen (maximal 900 Untiefen).

Für Wachen gibt es einen Bonus auf den Schutz – Schneiden, Zerschmettern, Durchstechen, Bö (Sturm) (maximal 1200 Gelenke), Untiefen, die von Nicht-Gilden und Anfängern geraucht werden, werden ebenfalls für den Schutz vor Böen berücksichtigt.

**Der Bonus auf die Verteidigung ist sichtbar und funktioniert nur mit vollständigen Sätzen aus Novizen und Wachen, Rüstung + Gürtel + Hut/Krone**

(welche davon und wo man sie bekommt/kauft, sehen Sie in der Tabelle).

Weiteres:

Was mit dem Schutz der Gruppe der Sektierer los ist, ist auf den ersten Blick Folgendes: **[Bonus für Anfängerset und Rüstungsrauchen](#)**.

Außerdem kann jeder, der der Bruderschaft angehört, einfach fünfmal pro Kapitel (einmal am Tag) eine Wasserpfeife rauchen, ohne Nachfüllungen vorzunehmen, und erhält +1 MP; dies hat keinerlei Auswirkungen auf die Nachfüllung von Joints und Tabak.

**Patch 26.9**

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**

## **Köstliche Gegenstände zur Steigerung von Mana und Intelligenz**

Eine Liste mit Speisen, Getränken, Tränken usw. zum Aufpumpen von Mana. Manches davon kann man sofort essen, andere behält man am besten für sich. Es wird hier hauptsächlich nur für die Menge an Mana und Intelligenz angegeben – **den Hauptattributen eines Magiers** . Jeder hat seinen eigenen Passstil. Wenn Sie also unter HP oder Verteidigung leiden, können Sie die restlichen „Goodies“ behalten.

Elemente wurden aus der Liste übernommen: **[FAQ – Tabellen mit Informationen zu Gegenständen in Gilden 1.5](#)**

Ich würde empfehlen, alle Tränke bei sich zu haben, die Situationen sind unterschiedlich. Pilze und Kräuter grundsätzlich auch, einige nutzlose können aber getrost gespendet werden. Alles andere können Sie gerne kaufen/essen.

## Was Sie sofort essen/trinken können:

### Essen:

- Ananas (+1 Mana für alle 15 Teile)
- Überreife Kokosnuss (+3 PS und +2 Mana für alle 25 Teile), Kokosnussmark (+2 Mana für alle 10 Teile)
- Feldkäferlarve
- Schildkröteneier (+ 1 Mana für alle 10 Stück) und Sumpffresser (+2 Mana pro 8 Stück)
- Honeycomb (+1 Mana pro 10 Stück)

### Alkohol:

- Normales Bier (+2 PS und +1 Mana für jeweils 50 Stück) (wird in Quests verwendet)
- Einzigartiges Bier aus Koragon und Talbin (+1 Mana; +2 PS und +2 Mana)
- Raffiniertes Bier
- Starkes Bier (einzigartiger Gegenstand , Stärkesteigerung)
- Krabbenwasser
- Gin; zusätzlicher Gin (+2 PS und +1 Mana für jeweils 5 Stück) (in Quests verwendet)
- Klosterwein (+2 PS und +1 Mana für jeweils 15 Stück) (in Quests verwendet)
- Wein aus Tarsos
- Varantian
- Schnaps und Seraphis-Schnaps
- Nordmar-Wasserfall (wird in Quests verwendet)
- Glühwein (+2 Mana für jedes Stück)
- Reiner Alkohol
- Nordmar-Rumbler (wird in Quests verwendet, erhöht die Ausdauer)

### Alkoholfrei

- Apfelkompott (+1MP/1HP; 2STR für jeweils 3 Stück, Bonus für MP/HP bei jeder Portion, für Stärke – jede dritte)
- Herztrums Wacholderaufguss (einmaliger Bonus +1 Int für 5 Stück)
- Frische Milch (Verwendet in Quests)
- Fischöl

### Beeren:

- Krähenbeere
- Grüne Beere (+1 Zoll pro 12 Stück)
- Blaubeere (wird in Quests verwendet)

## Kauf und Aufbewahrung für Rezepte

### Rohes Fleisch:

Meeräsche, Wolfsbarsch, Sardine, Stöcker, Kabeljau – **das alles verwenden wir für ein einfaches Fischsuppenrezept von Gallahad.**

### Essen:

- Trauben (für Wein „Balsam of Providence“)
- Lauch und Zwiebeln (Zwiebelsuppe)
- Honig (Glühwein)
- Rüben (Loup's Hammer)
- Alter Käse (Fondue); Käse (Fondue und Käsesuppe); Käse aus Onara (Käsesuppe)
- Brot (Milchsuppe und Fondue)

- Apfel (Glühwein, Apfelkompott)
- Tomaten (für Tomatensuppe)
- Myrtana-Karotten (Tomatensuppe)

### **Alkohol:**

- Normaler Wein (+2 HP und +1 Mana pro 35 Stk.) (für Glühwein und ein Getränk mit unerschöpflichem Mana (verdoppelt das aktuelle Mana))
- Wein „Balsam der Vorsehung“ (für den Trank „Ausatmen des Atems von „Tod“, nur für Nekros verfügbar, Wein für andere trinken)
- Rum (Hammer Lou und Fondue)
- Hammer Lou (Double Hammer Lou)
- Double Hammer Lou (Fondue)

### **Alkoholfrei:**

- Wasser (wird in fast allen kulinarischen Rezepten verwendet)
- Milch (wir machen Milchsuppe)

### **Beeren:**

- Rote Beere (Sie können eine heilende Essenz herstellen, die zu Herztrums Wacholderaufguss verarbeitet werden kann). Sie können es einfach essen, Es wird eine dauerhafte Erhöhung der HP geben.
- Betrunkene Beere (Nordmar-Wasserfall (das Getränk stellt 23 Einheiten des aktuellen Manas mehr wieder her))
- Blaue Beere (Mana-Elixier, man kann es einfach essen, der Bonus ist derselbe für 12 gegessene Beeren oder 12 hergestellte Elixiere +1 MP)
- Wacholderbeere (Herztrums Wacholderaufguss und schwarze Pilzsuppe)

### **Pilze und Kräuter:**

#### **Essen/Behalten/Kaufen:**

- Ästling (-1 Vergiftungsstufe und stellt 5 Mana wieder her, für alle 2 Teile, gibt dauerhaft +1 Mana. Du kannst ein Elixier der Giftresistenz herstellen)
- Herzpilz (Kann gesegnet werden, wenn Wird es verwendet, erhält Beliar's Karma dauerhaft +5 und +1 Def;Dir;Fire; +2 Def M; +1 STR; +2 DEX). Reduziert vorübergehend HP und Mana um -1.
- Goldkelch (Kann gesegnet werden, wenn sie verwendet wird, verleiht sie Innos dauerhaft Karma +3, +2 maximale HP und +3 maximales Mana. Stellt auf ähnliche Weise wieder her.)
- Butterpilz (essen, stellt 15 Mana wieder her)
- Steinpilz (5HP; wenn MP >5, dann ein zufälliger Bonus von -6MP auf 5MP.
- Bei Verzehr von 15 Portionen: Wenn die Stärke mehr als 5 beträgt, wird sie um 5 reduziert. Andernfalls wird sie auf 1 reduziert. Es ist besser, es in schwarzem Pilzeintopf zu verwenden .
- Muschelpilz (stellt 20 HP und Mana wieder her, teleportiert nach Khorinis – Gallahads Haus; Minental – Marcus' Lager. Wird im Rezept für einen Teleportationsring zu Gallahads Haus verwendet.
- Höllpilz (essen, stellt 10 Mana wieder her.)
- Rotkappe ( Essen, stellt 5 Mana wieder her und für jeweils 2 Stück dauerhaft +1 Mana)
- Waldmorchel (Waldpilzsuppe)
- Bergmannspilz (essen, stellt 5 Mana wieder her)
- Blaukappe (essen, stellt 5 Mana wieder her)

- Dunkelpilz (für alle 50 Stk. +5 Mana dauerhaft, wird in schwarzen Pilzsuppen und Trankrezepten „Extraktion des Geistes“ verwendet.)

### **An Constantino verkaufen:**

Beliars Fliegenpilz, Chatterbox, Flaschenmann, Gouverneur, Frauenohr, Drachentränen, Zornik, große und kleine Eber, Nacht Funken, Efeu, Kiefer, Dreizack, Nebel, Pilz der Visionen, Baumpilz, Galle Russula, Fleischpilz, San Isidro.

### **Essen/behalten/verkaufen:**

- Heilkraut (auf Wunsch kann man eine Heilessenz herstellen und daraus einen Wacholderaufguss)
- Brennnessel, Kraut und Wurzel (keine Erklärung nötig)
- Gewöhnliche und ausgewachsene Seraphis
- Wiesenknöterich (verwendet). fast überall)
- Sumpfgas (für Untiefen und andere Dinge der Bruderschaft)
- Drachenzwurzel, Koboldbeere, Trollkirsche, Sonnenaloe Behalte den Nekromanten für „Inhaliere den Atem des Todes“
- Königlicher Sauerampfer (keine Erklärung erforderlich)
- Sonnenblume ( stellt 22 Mana wieder her)
- Mondblume (stellt 24 Mana wieder her)
- Krähengras (stellt 15 Mana wieder her (wird in Quests verwendet))
- Dunkle Kräuter (stellt 20 Mana wieder her)
- Steinwurzel + Groß (Normal – 25 Mana; Groß – 50 Mana)
- Rot Flechte (kann gegessen werden, stellt 10 Mana wieder her)
- Grillennessel (für schwarzen Pilzeintopf)
- Eichensamen (kann gegessen werden, stellt 10 Mana wieder her)
- Bambussprossen (Beschleunigungsring)
- Magische Wurzel (an den Nekromanten für „Atem des Todes“ )
- Schattendorn (stellt 15 Mana wieder her)

### **Verkaufen an Constantino oder andere:**

- Heilpflanze und Wurzel (in Quests verwendet)
- Unkraut
- Schnappergras (in Quests verwendet)
- Orkblatt
- Eichenblatt
- Alle Vellayis
- Berg- und Grabmoos ( in Quests verwendet)
- Bitterkraut
- Alraune
- Blaues Gras
- Flachs (in Quests verwendet)
- Hanf
- Edelweiß
- Grünpflanzen (in Quests verwendet)
- Rotes Sumpfgas (in Quests verwendet)
- Chrysanthenwurzel

### **Kochen Rezepte:**

- Fleischeintopf (?)
- Fondue (+5 mp für alle 10 Portionen, 100 aktuelle Einheiten.)

- Einfache Fischsuppe aus Gallahad (+5 mp für jede 1 Portion)
- Pilzeintopf (alle 20 Portionen + 5 mp und 23 Def . )
- Schwarze Pilzsuppe (stellt 50 % des aktuellen Manas wieder her, für alle 5 Portionen +5 Mana dauerhaft)
- Milchsuppe (stellt 50 MP wieder her, +4 MP für alle 20 Portionen)
- Pilzsuppe (+5 Mana und 3 DefMag pro 20 Portionen)
- Tomatensuppe (stellt 50 Mana wieder her, +1 Mana pro 4 Portionen)
- Käsesuppe (+1 Mana pro 10 Portionen)
- Zwiebelsuppe (stellt 20 aktuelles Mana wieder her, +1 Mana dauerhaft pro 15 Portionen )
- )
- Waldpilzsuppe (stellt 40 Einheiten des aktuellen Manas wieder her und +1 Mana dauerhaft für alle 2 Portionen)

## Tränke:

- Heilende Essenz (optional, wandeln Sie sie in eine benutzerdefinierte Stimmung um)
- Essenz, Extrakt, Elixier, reines Mana (ab dem zweiten Rezept können Sie alles kaufen)
- Essenz, Elixier, Geisterextrakt (gibt permanentes Mana (+3/+5). / +8)
- Amun-Su
- Getränk mit unerschöpflichem Mana (verdoppelt das aktuelle Mana)
- Elixier der Macht (+5 Mana +5 Stärke +5 Beweglichkeit, einzigartig)
- Embarla Firgasto (-100 % aktuelles Mana, +10 Intelligenz zum Magier)
- Elixier des Geistes (+3 auf Intelligenz)
- Tränen von Innos (+5 max. Mana und +5 int für FEUERMAGIER, der Rest ist Tod)
- Ork-Trank (sicher gemacht durch Neoras (+5 max. Mana, aber – 6 Stärke und Beweglichkeit)
- Giffläschchen (wird in einigen Runen verwendet)
- Elixier der spirituellen Kraft (+3 Mana, +3 Intelligenz, +3 Stärke (?)) Nur für Guru und Wächter
- Trank des Idols von Tion (+20 max.) Mana, wenn du ihrer Gilde beigetreten bist)

### Nur für den Nekromanten

- Freuden-Nekromage (+3 max. Mana, alle 3 Portionen +1 Int)
- Unheilvoller Cocktail (+5 max. Mana)
- Dunkle Weisheit +25 max. Mana, +3 int)
- Atem des Todes (wenn Level größer oder gleich 50 ist, dann +50 Mana und +10 Int, sonst Tod)
- Inhale Death Breath und Exhale Death Breath werden im obigen Trankrezept verwendet.

## Grafik- und Video

### Dragomirs Armbrust

Dragomirs Armbrust liegt seinen Angaben zufolge in den nördlichen Bergen. Das erklärt nicht viel. Dragomir erwähnt auch ungewöhnliche Steine.

Im Screenshot unten befindet sich die gewünschte Armbrust in der Nähe des GG und in der Ferne dieser Steinkreis mit einem Altar.





## Rätsel, Aufgaben, Protokolle

Im Jahr 2012 erschienen in der Vorläufer-Mod von Guilds intellektuelle Inhalte. Es war das Problem „Die Asche des Diophantus“. Lange Zeit wanderte es in Form einer Notiz umher, bis es von einem der neuen Charaktere zur Aufgabe und Belohnung für die Feuermagier im Schloss des Valley of Mine wurde.

Im Jahr 2023 ist die Zahl der interessanten Rätsel, die im Mittelalter möglich sind, gestiegen:

1. Im Far Valley erhielt Tass 6 Rätsel, die mit einer Auswahl an Optionen gelöst werden müssen. Vor dem Patch 26.17.1 gab es drei davon.



2. Im Far Valley gibt es jetzt 6 Bücher „Die Rätsel von Mordrag“ – Sammlungen von über 30 Rätseln und Rätseln, die der GG finden und zu Thass bringen muss. (Im Moment sind 3 verfügbar und 3 neue werden später ausgeblendet).
3. In der Stadt Khorinis erschienen ab Patch 26.15.3 3 Protokolle (später waren es 4), die von der Miliz über Streitigkeiten und Kämpfe in der Stadt vor dem Erscheinen der GG dort erstellt wurden. Protokolle können für 50 Münzen gefunden und gekauft werden. Bei jedem von ihnen handelt es sich um ein Problem auf Schulebene in ungewöhnlicher Darstellung.
4. Im Tal der Jäger (der Ort ist noch nicht bekannt) wird sich der GG mit dem Autor der Bücher „The Mysteries of Mordrag“ treffen und seine Fragen beantworten müssen.

Wer Rätsel und Probleme kurz oder ausführlich beantworten möchte, kann dies tun, indem er im Forum ein Thema für Antworten und Diskussionen erstellt.

Vorschläge für neue per PN senden.

## Das sind Rätsel im Dialog mit möglichen Antworten

1 Morgens auf vier Beinen, nachmittags auf zwei, abends auf drei. Was ist das?

2 Derjenige, der es getan hat, hat es verkauft, derjenige, der es gekauft hat, braucht es nicht, und derjenige, der es braucht, weiß es selbst nicht. Was ist das?

3 Je mehr man davon nimmt, desto größer wird es.

4 Wenn ich jung bin, rieche ich die Sonne. Im mittleren Alter mache ich dich nachlässig. Wenn ich alt bin, bin ich wertvoller denn je. Wer ich bin?

5 Mein Leben kann in Stunden gemessen werden. Ich serviere, wenn ich verschlungen werde. Wenn ich dünn bin, bin ich schnell. Wenn ich dick bin, bin ich langsam. Der Wind ist mein Feind. Wer ich bin?

6 Was hat keine Länge, Tiefe, Breite, Höhe, kann aber gemessen werden?

## Und jetzt hat der GG endlich den Hack gelernt ...

Lassen Sie mich gleich einen Vorbehalt machen: Schleichen ist Pflicht und wird von Cavalorn zu Beginn gelernt. Hauptschlüssel zu fälschen ist ein Amateur, lernen Sie gleich von Karl, damit Sie nicht herumlaufen müssen, um zu suchen/kaufen/betteln, es gibt keine Probleme damit. Bei beiden Fertigkeiten kostet es nicht so viel, sie schon ganz am Anfang einzusparen, aber sie machen das Spielleben eines Trickster-Spielers viel einfacher, vor allem mit geringen Hacking-Fähigkeiten, wenn es viele Hauptschlüssel braucht, aber Sie wollen/ muss hacken. Das Inventar ist „bodenlos“, um Zeit und Nerven zu sparen und um „Schluckauf“ zu vermeiden, hauptsächlich um „wann/wie/wo“ zu zeigen, aber dies ist mit einer Einschränkung möglich, es hängt alles von der Anzahl der Hauptschlüssel ab und Beute, die der GG gleichzeitig einsammeln kann. Es wurde auf die „altmodische“ Art und Weise geöffnet, mit Händen und Hauptschlüsseln, ohne all die neumodischen Spezial-Hacks usw., mit bis zu 16 Geschicklichkeit (der Gürtel +5 und die Ringe +3 und +5 Geschicklichkeit wurden entfernt und nicht absichtlich angelegt).

## Beginn mit der Kaserne, dem Gericht und Andre.

[https://youtu.be/zPga8A\\_jnM8](https://youtu.be/zPga8A_jnM8)

Anmerkungen:

Ruga verlässt die Truhe (sie wurde zuvor geöffnet) gemäß der Quest „Liga der Spieler“, aber es ist besser, erst beim Öffnen mit Baltram über das Spiel zu sprechen, da er um 21.00 Uhr ankommt.

- Mortis ärgert sich IMMER, wenn er am Herd steht oder schläft, bei jedem Wert der Beweglichkeit des GG hilft nur „Schlaf“ (danach aggro er nicht mehr auf der dritten Truhe in Folge und dem Rest) und in diesem Fall kann man nur Nehmen Sie das rostige Schwert und Milch und Käse mit einer Lampe vom Herd – einen Schritt näher und er wird aufwachen. Sie können alle Truhen in der Kaserne früher, etwa ab 22:00 Uhr, öffnen, die beiden, die Mortis am nächsten liegen (wo Sie angefangen haben), jedoch frühestens um 23:00 Uhr, damit die Milizen aus dem Nebenraum nicht während Mortis angreifen schläft. Bis 00.00 Uhr ist für alles Zeit, dann gehen alle ins Bett.
- Wulfgar wird bis zum ersten Gespräch des GG mit Andre auf einem Stuhl sitzen und nichts sehen oder hören.
- Auch Andre wird bis zum ersten Gespräch mit dem GG wie ein Stein dastehen; Sie müssen sich nicht beeilen, um Kantars Suche nach Sarah abzuschließen (laufen Sie einfach um Kantar herum) oder sprechen Sie einfach bis zum richtigen Moment mit Andre. Und nachdem er die Tür geöffnet hat, rennt er immer schreiend irgendwohin „in die Nacht“, bevor er „Vergessenheit“ anwendet, die Stadt NICHT verlassen und am besten mit niemandem kommunizieren.
- Für die ganze Sache brauchte man etwa 70-80 Hauptschlüssel; es war möglich, bis 05:00 Uhr wach zu bleiben, bis Boltan ging, und trotzdem in Truhen einzubrechen, aber dafür habe ich später Geld gespart.

## Fortsetzung – oberes Viertel

<https://youtu.be/eB81pkPIGhM>

Anmerkungen:

Es ist besser, Salandrils Laden zuerst vor 8.00 Uhr zu öffnen, da er manchmal beim Betreten des Ladens aufwachen kann – laufen Sie einfach zurück, legen Sie sich wieder hin und betreten Sie ihn erneut.

- Das Zimmer eines namenlosen Bürgers (verlässt um 07.00 Uhr) unter der Kolonie der Gefallenen ist besser um 08.00 Uhr, wenn die Wachen wechseln und der letzte „verschlafene“ Gefallene herunterkommt (manchmal wird er im Schlaf aggressiv, und derjenige, der dort bleibt, geht weiter Wache und Wachen aggro überhaupt nicht).
- Georgs Haus von 09.00-10.00 Uhr, während er selbst mit Luthero plaudert und Salandril an der Alch steht. Tisch und sieht und hört auch nichts (wenn er hinter der Theke steht, greift er die Öffnung der Truhe an).

- Die Häuser von Gerbrandt und Valentino nach 10.00 Uhr, als Valentino selbst und der namenlose Bürger sein Haus verlassen. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge.
- Lutheros Haus ab 12.00 Uhr, als Georg zu ihm geht und sich auf eine Bank setzt.
- Fernandos Haus ist um 14.00 Uhr besser, als er und Gerbrandt gehen, ein namenloser Bürger in einem blauen Schaffellmantel verlässt die Bank neben dem Haus, und die Bürgerin ist so sehr mit dem Ofen beschäftigt, dass sie außer einem Einbruchversuch nichts sieht und hört eine Truhe in der Nähe („Traum“ zur Rettung) .
- Der Richter hat noch nichts zu verraten. Es wird nicht lange dauern, bis GG den Schlüssel zur Truhe erhält.
- Ich weiß nicht, wie jemand die Kolonie der Paladine öffnet, aber für mich ist es einfacher so: „Angst“ werfen und laufen lassen, es funktioniert nicht immer sofort und manchmal braucht man ein paar S/L dafür zur Arbeit, warum - ich habe es nicht verstanden/ich weiß es nicht/ich habe nicht gefragt (aber hier ist der Schlüssel, den ich vergessen habe, ihn vom Kamin zu holen). Seit **Patch 26.11** verlässt der gefallene Wächter den Raum unten um 19.00 Uhr und der GG hat eine Stunde Zeit, alles zu plündern, ohne sich um „Angst“ zu kümmern, bis Cedric um 20.00 Uhr in der Kolonie zu Bett geht.
- Ich empfehle dringend, keine „neuen“ Truhen über den Häusern von Georg und Salandril und anderen „blutigen Bechern“ mit solchen Werten zu öffnen, mit Ausnahme der beiden von Georg und Gerbrandt, die alle Feuerfallen haben und der Schaden durch jede neue geöffnete Truhe steigt , musst du normale HP und irgendeine Art von Feuerschutz erlangen. Nachtfunkenpilze sind in diesem Fall äußerst nützlich, da sie den Feuerschutz vorübergehend erhöhen.
- Ich empfehle dringend, neue oder sogar alte Türme mit gefundenen Schlüsseln für diejenigen zu öffnen, die Bosper-Lehrlinge werden und noch nicht vollständig in den Gi der Diebe eingetreten sind.

## Fortsetzung – Rune der Bruderschaft

<https://youtu.be/g3lzW1Rg4Ps>

Anmerkungen:

Wird mit allen Oran-Harlock-Gesprächen entfernt, da die Rune in der Truhe ohne das Gespräch und den Kauf der „Traum“-Schriftrolle von Harlock nicht erscheint. Und so ist alles klar: 19.00 Uhr ist die Zeit zum Handeln.

**PS:** Sind das alle (oder fast alle) Truhen in der Stadt (aber nicht alle im Khorinis-Gebiet) unter Aufsicht? die sich am Anfang mit wenig Geschick problemlos hacken lässt? indem man einfach den richtigen Zeitpunkt wählt und ein paar Schriftrollen verwendet. Für den Rest braucht man mehr – von 30 bis 80 (90-100, alles wird ohne unnötigen Lärm geöffnet) oder s/l zur Hilfe. Einige NPCs aggroieren/wachen bei jedem Beweglichkeitswert des GG auf, aber es gibt nur wenige von ihnen.

Es ist auch erwähnenswert, dass sich jedes unbefugte Hacken/Öffnen von Truhen/Türen (wenn auch nicht stark) auf das Karma von Innos (-) und Beliar (+) auswirkt.

Ich bin nicht besonders gut im Filmen, Komprimieren oder Layouten, daher kann die

Videoqualität für Experten in diesen Prozessen und diejenigen, die nur zuschauen, aber besonders wählerisch sind, „unverdaulich“ und „nicht gut“ sein. Aber wie könnte ich und alles scheint klar/sichtbar und auch bemerkenswert.

## Als Gauner spielen

Fragen und Nuancen beim Spielen als Gauner

Viele Spieler (insbesondere nach NB) haben Fragen und Schwierigkeiten, wenn sie versuchen, als Trickster in Gilden zu spielen. In diesem Leitfaden werde ich versuchen, die meisten davon zu beantworten. Zunächst die grundlegenden Fragen:

**Frage:** Ist es möglich, das Spiel von Anfang bis Ende ausschließlich mit Hilfe von Geschicklichkeitswaffen zu absolvieren?

**Antwort:** Höchstwahrscheinlich nicht. Tatsächlich wurde dies noch von niemandem getestet, da einige Quests oder Orte ihre eigenen Nuancen haben. Alle Beweglichkeitswaffen haben Stichschaden, was für Monster, die gegen diese Art von Schaden immun sind, ein Hindernis darstellt. Allerdings gibt es beispielsweise für einen Bogen spezielle Projektile und spezielle Angriffe, die solche Monster durchdringen können, aber niemand hat es tatsächlich getestet. Es gibt auch Zauber- und Feuerbögen, die theoretisch beispielsweise auch Golems Schaden zufügen sollten. Der Bogen des Heiligen Gesandten wird Ihnen helfen, mit den Untoten fertig zu werden.

**Frage:** Wie wird der Schaden für Agilitätswaffen berechnet?

**Antwort:** Aus Geschicklichkeit.

**Frage:** Welche Arten von Waffen gibt es für einen Dodger?

**Antwort:** Mit ein paar Ausnahmen gibt es drei Arten von Gilden:

1. Einhandwaffe. Dazu gehören Schwerter und einige Schwerter. Die Schwerter sind größtenteils handgefertigt und **verfügen über Animationen aus B2** (dies ist eine Überlegung wert, wenn Ihnen die Animationen der Schwerter aus B2 nicht gefallen).
2. Zweihandwaffe. Dazu gehören Katanas. Katanas sind größtenteils auch herstellbar, erfordern aber keinen Beitritt zu bestimmten Gilden. Ein zusätzlicher Vorteil bei der Verwendung von Katanas ist die Möglichkeit, einen Schild hinter dem Rücken zu tragen, was den Gesamtschutz erhöht.
3. Lukas. Es gibt sowohl eine handgefertigte als auch eine normale Bogenkette (von NPCs verkauft, in der Welt zu finden).

**Frage:** Gibt es Agilitätsrüstungen im Spiel?

**Antwort:** Gilden tun das nicht. Es gibt eine Kette zur Herstellung von Rüstungen, für die man bei Bosper in die Lehre gehen muss. Es ist auch möglich, die Rüstung des Dodgers neu zu schmieden, wenn Sie Garads Lehrling werden.

**Frage:** Wer unterrichtet Schwerter?

**Antwort:** Ramirez. Es ist notwendig, sich vollständig den Dieben anzuschließen (Figuren zu Cassia bringen).

**Frage:** Wer unterrichtet Katanas?

**Antwort:** Darrion. Sie müssen mit einem normalen Katana (verkauft von Sarah oder Raynar (Kapitel 2)) zu ihm kommen.

**Frage:** Wer unterrichtet Bögen?

**Antwort:** Raffa. Du musst dich den Jägern anschließen.

**Frage:** Wer lehrt, wie man Pfeile herstellt?

**Antwort:** Niklas. Hinzufügen. es gibt keine Bedingungen. Niklas wird Ihnen auch beibringen, wie man scharfe Pfeile herstellt, nachdem Sie normale Pfeile erlernt haben.

**Frage:** Wer bringt Ihnen bei, wie man Spezialpfeile herstellt?

**Antwort:** Varsis aus dem Sucherlager (zwei Türme auf einem Hügel in der Nähe des Sonnenkreises), Sie müssen einen magischen Bogen/eine magische Armbrust oder einen Feuerbogen in Ihrem Inventar haben. Die Herstellung geweihter Pfeile kann in der Nekropole erlernt werden (Kapitel 5). Das Herstellen vergifteter Pfeile kann unter bestimmten Bedingungen von Ignatz erlernt werden.

**Frage:** Wo kann man was herstellen?

**Antwort:**

1. Schwerter sind Wetzsteine.
2. Katany – ein Amboss.
3. Bögen – eine Werkbank für Bögen und Armbrüste.
4. Rikis Rüstung – Schneidetisch.
5. Spitzen – Amboss (normal) und Schmiedeeisen (Stahl).
6. Die Schächte sind Baumstämme.
7. Pfeile – eine Werkbank zur Herstellung von Pfeilen und Bolzen.

**Frage:** Wo finde ich Agilitätsrüstungen?

**Antwort:** Sie müssen ein Bosper-Schüler und Mitglied einer Militärgilde sein. Sprechen Sie danach mit Falk und das erste Tagebuch erscheint in Khorinis. Als nächstes werden sie an verschiedenen Stellen in verschiedenen Kapiteln erscheinen. Derzeit gibt es keine Hinweise (in den Plänen). Weitere Details finden Sie hier: [Leitfaden – Gilden 1.5 – Rüstung für den Dodger Patch 26.10 – 26.12.1](#)

**Frage:** Wo kann ich spezielle Bogenschießen-Schläge erlernen?

**Antwort:** Kaufen Sie das Buch von Meliton in Kapitel 4, nachdem Sie die Quest „Dunkle Magier“ abgeschlossen haben.

**Frage:** Gibt es Würfe im Spiel?

**Antwort:** Ja, sie tauchen beim Akrobatikstudium auf. Buster unterrichtet immer noch (man muss über 80 Beweglichkeit verfügen).

**Frage:** Wer unterrichtet die Spezialisierung auf Schwerter, Katanas und Bögen?

**Antwort:** Schwerter und Katanas – Attila und Asmal, Bögen – Cavalorn, Niklas, Raffa, Alligator Jack, Dallin.

**Frage:** Gibt es Gifte und vergiftete Waffen im Spiel?

**Antwort:** Ja. Ignatz unterrichtet unter bestimmten Voraussetzungen. Sie können Nahkampfwaffen vergiften oder vergiftete Pfeile herstellen. Details hier: [FAQ – Gilden 1.5 – Geschärfte und vergiftete Waffen](#)

Was ist mit Schwertern? -[Leitfaden – Gilden 1.5 – Schwerter \(Standort und Herstellung\) Patch 26.9, 26.10, 26.12, 26.13](#)

Was ist mit Katanas? -[Leitfaden – Gilden 1.5 – Katanas \(Handwerk\) und Zweihand für Geschicklichkeit. Patch 26.9, 26.10, 26.12](#)

Was ist mit Bögen? -[FAQ – Gilden 1.5 – Fernkampfwaffen und Scharfschützenmunition](#)

Wie wäre es mit Bastelbögen? -[Anleitung – Gilden 1.5 – Raffas Bögen \(Handwerk\) Patch 26.9 – 12.26.1](#)

Was ist mit Rüstung? -[Leitfaden – Gilden 1.5 – Rüstung für den Dodger Patch 26.10 – 26.12.1](#)

## Wie lernt man Waffenvergiftung?

Allgemeine Informationen zu vergifteten Waffen finden Sie im Thema [FAQ – Gilden 1.5 – Geschärfte und vergiftete Waffen](#)

Im normalen Spielmodus lernt der GG das Vergiften ab Kapitel 3 (alt). Wenn Sie jedoch auf Details achten und die Welt studieren, besteht die Möglichkeit, mit einer Vergiftung zu beginnen, noch früher.

In einem der ersten Dialoge mit Constantino: „Ich möchte dein Schüler werden.“ Wir erfahren von seinem früheren Schüler, der den Aufguss und das Gift des Wacholders vermischt und sich selbst vergiftete.

Wenn der GG von Niklas lernt, wie man Pfeile herstellt, nach der Quest „Experiment“ die Gelegenheit erhält, von Ignatz Alchemie zu lernen und „Gift eines halbgelehrten Alchemisten“ in seinem Inventar hat, wird Ignatz den Dialog „Bring mir bei, wie man das macht“ führen Erschaffe vergiftete Pfeile.“

Dieses Gift wird von Constantino in Kapitel 1 verkauft, wenn der GG sein Schüler ist. Verkauft auch Cavalorn aus Kapitel 3 für alle.

Wenn Sie in den Mod-Einstellungen „erlernbare Rezepte“ in der Alchemie ausgewählt haben, können Sie dieses Gift selbst zubereiten.

Nehmen Sie ein beliebiges billiges Rezept und studieren Sie es falsch (die Eigenschaften werden nicht auf den Normalwert gebracht, sondern auf Null gesetzt oder das Maximum überschritten). Die Studie endet damit, dass das „Gift des halbgebildeten Alchemisten“ im Inventar des GG erscheint.

**Upd:** Sie können das Rezept richtig studieren, die Mischungsindikatoren auf den Normalwert bringen und im letzten Schritt ein anderes Verfahren durchführen, nicht für Tränke, „Schütteln (Tränke)“. Und so besorgen Sie sich das Gift eines halbgebildeten Alchemisten.

Ignatz wird sich weigern, GG beizubringen, wie man Giftpfeile herstellt, wird aber mehr Einzelheiten über Constantinos Schüler erzählen und darüber, dass sein Rezept gestohlen wurde. Gehen wir zu Ramirez.

Wenn der GG keine Schulden gegenüber den Dieben hat, wird Ramirez den Dialog „Haben Sie zufällig ein Rezept für Gift für Schwerter und Schwerter?“ führen. Ramirez wird GG ein Rezept für Gift geben, mit der Bedingung, dass GG nach dem Training 20 Fläschchen Gift für Ramirez vorbereiten wird.

Nachdem der GG dieses Rezept erhalten hat, wird „Poison of the Half-Taught Alchemist“ bei Constantino zum Verkauf angeboten. Oder Sie studieren fälschlicherweise andere Rezepte, um das „Gift des halbgelehrten Alchemisten“ zu erhalten.

Constantinos Schüler hat eine der Zutaten im Rezept nicht angegeben. Sie müssen raten, was genau er ausgelassen hat. Wenn man die Dialoge mit Constantino aufmerksam liest, ist das kein Problem.

Durch die Vorbereitung einer „Phiole mit Gift“, die die Eigenschaften „Ausreichend für 10 Pfeile oder 5 Schwertgifte“ hat, können Sie Nahkampfwaffen (Dolche, Schwerter, Äxte, Schwerter) auf einem Schleifstein vergiften.

Nachdem Sie die erforderliche Menge an Zutaten gekauft haben, bereiten Sie 20 Portionen Gift für Ramirez zu. Du verschenkst es.

Gehen Sie zu Ignatz, es wird einen Dialog geben: „Ich weiß, wie man Schwerter vergiftet.“ Wenn der GG gleichzeitig „Gift des halbgebildeten Alchemisten“ in seinem Inventar hat, wird Ignatz dem GG beibringen, wie man Pfeile vergiftet. Rezept „Vergifteter Pfeil (10 Stück) (10 Stahlpfeilspitzen, 10 Pfeilschäfte, 1 Fläschchen Gift).“

Hämmern Sie die Spitzen selbst auf einen Amboss. Die Fertigkeit wird von Varsis im Lager der Schatzsucher gelehrt, woraufhin Moran den zum Prägen verwendeten „Schmiedewürfel“ verkaufen wird. Sie benötigen außerdem einen „Glühenden Stahlbarren“ und einen „Spitzenstahlbarren“, den Sie in einer Schmiede aus Eisenerz verhütten. Die Fähigkeit, Erze zu schmelzen, wird auch von Varsis im Lager der Schatzsucher gelehrt. Die Schmelzpfanne wird von Moran verkauft.

Man schneidet die Schäfte an einem Baumstamm ab „Stamm absägen“ -> „Stamm zu Pfeilschäften verarbeiten“

Am Tisch zum Herstellen von Pfeilen und Bolzen entstehen vergiftete Pfeile.

## **Wie man Drachen tötet**

Videolinks:

- [Azgalor](#)
- [Feomathar](#):
- [Untoter Drache](#)



# Wasserpfeife, Tabakmischungen, Stängel. Patch 26.17.5

## Lernen:

Sprechen Sie einfach mit Abuin in der Stadt über Tabak und Mischungen .

## Stängel :

Name.	Wo bekommt man.	Zutaten.	Bonus.	Andere.
Ein Schwarm Sumpfgas.	Basteln Sie auf dem Alchemietisch. Einschieben des Brechers.	1 Sumpfgas.	Reduziert die Ermüdung um 2. Stellt 50 MP für 10 Gelenke wieder her. +1 MP für 20 Gelenke. *	Nimmt an vielen Quests teil.
Grüner Neuling.	Basteln Sie auf dem Alchemietisch. Nachdem ich Fortunes Rezept gelesen habe.	2 Sumpfkrauter. 1 Wiesenknöterich.	+3 auf MP und +50 Erfahrung, aber nur für die erste.	Nimmt an einer Quest teil.
Nördlich dunkel.	Einschieben des Brechers. Nachdem ich das Rezept für Cor Galom gelesen habe.	1 Sumpfgas.	Reduziert die Ermüdung um 2. +100 Erfahrung, aber nur für die erste.	Nimmt an einigen Quests teil.
Ruf der Träume.	Für die Rückkehr von Fortuno erhält der GG das Idol Oran.		Reduziert die Ermüdung um 6. +150 Erfahrung, aber nur für die erste.	Nur für Sektierer.
Ruf des Schlafes.	Die GG wird das Idol Oran für das Idol von Parvez ausgeben.		Reduziert die Ermüdung um 20 %.	Nimmt an einer Quest teil.
Eine Mischung aus Glückseligkeit und Erleuchtung.	Der GG erhält das Idol Harlock, wenn er lernt, wie man Stäbe herstellt.		+50 Erfahrung.	Nur für Sektierer.
Tions Pfosten.	Kann vom Tion Idol erhalten werden.		Verbessert den Sklaven des Sklaven.	Nur für Kultisten auf dem Weg des Gurus.
Eine Schule aus rotem Sumpfgas.	Hergestellt von Lester auf der verlorenen Insel.		+3.000 MP.	Nimmt an einer Quest teil.

\* Für diejenigen, die der Bruderschaft beigetreten sind, ein Bonus für 10 Joints.

Stängel können auf zwei Arten hergestellt werden:



1. Der GG kann Sumpfkraut erst nach einem Gespräch mit Abuin über Tabak auf dem Alchemietisch zu Joints **verarbeiten** , von **1 bis 10 Stück**. Sie benötigen 1 alchemistisches Fläschchen (nicht verbrauchbar) für den Tisch selbst und Zutaten zum Drehen eines Joints.
2. **GG kann einfache Joints in einem Zerkleinerer sofort in 1 bis 5 Stücke zerkleinern** , alles, was Sie brauchen, ist eine Hacke (nicht verzehrt) und Sumpfgas.

Nachdem Sie das Rezept von Kor Galom gelesen haben, erscheint auf dem Zerkleinerer eine Zeile: Mahlen Sie den Joint nach dem Rezept von Kor Galom.

Hängen Sie einen nach dem anderen herum, mit Zufälligem – Nichts, Einfaches Joint, Nordisches Dunkel.

Blunts können entweder in eine Wasserpfeife gesteckt oder durch das Gerät geraucht werden.

Sie können ohne Einschränkungen durch das Gerät rauchen, es ist jedoch unerwünscht, zu viel zu rauchen.

Weiteres:

Im Bruderschaftslager bekommt man täglich Joints von Talas:

Obdachlose bekommen täglich einen Joint gratis.

Diejenigen, die der Bruderschaft beigetreten sind, erhalten drei Joints pro Tag kostenlos (Sie müssen nicht jeden Tag beitreten, aber Sie erhalten maximal 9 Joints auf einmal).

Der Rest bekommt einen Joint zum halben Preis.

Auf seiner Reise um die Welt wird der GG einfache und registrierte Joints finden, spinnen, entgegennehmen und verschenken. Alle personalisierten Exemplare sind einmalig verwendbar – jeder erhält nur für das erste Exemplar einen Bonus. Der Ruf des Schlafes ist im Allgemeinen nur für die Quest gedacht, es gibt keinen Bonus beim Rauchen und der GG schläft einfach ein und erhält die Aufschrift „Ich werde jetzt nicht in der Lage sein, mit dem Idol Parvez zu sprechen!“

## Tabakmischungen :

Name.	Wo bekommt man.	Zutaten.	Bonus.
Pilztabak.	Hergestellt an einem Alchemietisch.	1 Apfeltabak. 2 Baumpilze.	+1.000 MP.
Kräutertabak.	Hergestellt an einem Alchemietisch.	1 Apfeltabak. 1 Sumpfgas.	+1 zu HP.
Moostabak.	Hergestellt an einem Alchemietisch.	1 Apfeltabak. 1 Bergmoos.	+1 auf Ausdauer.
Honigtabak.	Hergestellt an einem Alchemietisch.	1 Apfeltabak. 1 Honig (oder Wabe).	+1 auf Beweglichkeit.
Doppelter Apfeltabak.	Hergestellt an einem Alchemietisch.	1 Apfeltabak. 1 Apfelessenz. *	+1 auf Stärke.

\* Das Apfelessenz-Rezept wird von Constantino verkauft. Zum Lernen müssen Sie das Rezept der Heilessenz kennen.

Alle Mischungen werden in eine Wasserpfeife gefüllt und nur über eine Wasserpfeife verwendet.

Für jede der fünf Tabaksorten gilt ein Limit von 46 Stück, um einen Bonus zu erhalten.

Alle fünf Tabaksorten geben jeweils 8 Boni für alle 46 Stück.

Apfeltabak wird nicht hergestellt, sondern nur gekauft, empfangen, ausgeschlagen und so weiter.

Weiteres:

Für einige Tabakmischungen können Sie einmalige Erfahrungen sammeln bei:

Gärtner für Kräutertabak.

Geschenk für Pilztabak.

Abuina für Honigtabak.

Abuin wird dann auch Honigtabak kaufen.

## **Wasserpfeifen :**

Das Rauchen einer Wasserpfeife ohne Nachfüllen gibt nur beim ersten Rauchen einen Bonus – wir nehmen fünf „untätige“ Züge auf einmal und beim sechsten erhalten wir +3 MP.

Absolut jeder kann eine Wasserpfeife mit Joints füllen und erhält einmal am Tag einen Bonus von +1 MP. Kiffer bekommen jeweils 10 Joints, alle anderen bekommen 20 Joints (mehr ist möglich, aber sie zählen nicht und geben keinen Bonus).

Außerdem können alle, die sich den Stonern angeschlossen haben (Gurus oder Wächter, egal), jeden Tag eine Wasserpfeife rauchen und erhalten, ohne Nachfüllen, fünf Tage lang +1 MP für jedes Kapitel.

Absolut jeder kann seine Wasserpfeifen mit verschiedenen Tabakmischungen nachfüllen.

Um einen Bonus zu erhalten, können Sie Shishas am selben Tag mit verschiedenen Mischungen auffüllen. Am besten aber nicht mehr als vier Mischungen einer Tabaksorte pro Tag (mehr geht auch, zählt aber nicht und bringt auch keinen Bonus).

Für eine bestimmte Anzahl der einzeln geräucherten Mischungen erhält der GG einen Bonus.

An den meisten Orten gibt es Wasserpfeifen:

## **Klaue von Beliar (Leveln). Patch 26.11 – 26.15.2**

### **Schwerter für Krieger. Zweihändig und einhändig :**

Was genau passiert, wenn die Klaue einhändig oder zweihändig verbessert wird, hängt nur davon ab, wie viel Prozent des Ballbesitzes (1 Pence oder 2 Pence) der Spieler mehr aufgepumpt hat (mindestens um 1 %).

Das Karma von Innos hat keinerlei Einfluss auf die Verbesserung; es reicht aus, über die erforderliche Menge an Beliar's Karma und Seelensteinen zu verfügen.

**Beim Upgrade werden die maximalen HP entfernt.**

Es macht keinen Sinn, eine Verbesserung nach Stufen früher zu schreiben; unterhalb von Stufe 21 schafft es kaum jemand.

<b>GG-Level.</b>	<b>Anforderungen an Verbesserungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>
<b>Level 21 GG.</b>				
Beidhändig.	40 Seelensteine. 20 Karmas von Beliar. 10 maximale HP.	108 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 15.	80 Stärke.	120. / 9.
Einhändig.	40 Seelensteine. 20 Karmas von Beliar. 10 maximale HP.	96 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 15.	70 Stärke.	100. / 7.
<b>Level 24 GG. **</b>				
Beidhändig.	60 Seelensteine. 30 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	116 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 20.	90 Stärke.	120. / 10.
Einhändig.	60 Seelensteine. 30 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	102 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 20.	80 Stärke.	100. / 8.
<b>Level 27 GG.</b>				
Beidhändig.	80 Seelensteine. 40 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	124 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 25.	100 Stärke.	120. / 10.
Einhändig.	80 Seelensteine. 40 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	108 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 25.	90 Stärke.	100. / 8.
<b>Level 30 GG. **</b>				
Beidhändig.	100 Seelensteine. 50 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	132 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 30.	110 Stärke.	120. / 10.
Einhändig.	100 Seelensteine. 50 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	114 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 30.	100 Stärke.	100. / 8.
<b>Level 33 GG.</b>				
Beidhändig.	120 Seelensteine. 60 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	140 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden:	120 Stärke.	120. / 11.

<b>GG-Level.</b>	<b>Anforderungen an Verbesserungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>
		35.		
Einhändig.	120 Seelensteine. 60 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	120 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 35.	110 Stärke.	100. / 8.
<b>Level 36 GG.</b>				
Beidhändig.	140 Seelensteine. 70 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	148 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 40.	130 Stärke.	120. / 11.
Einhändig.	140 Seelensteine. 70 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	126 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 40.	120 Stärke.	100. / 9.
<b>Level 39 GG.</b>				
Beidhändig.	160 Seelensteine. 80 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	156 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 45.	140 Stärke.	120. / 11.
Einhändig.	160 Seelensteine. 80 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	132 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 45.	130 Stärke.	100. / 9.
<b>Level 42 GG.</b>				
Beidhändig.	180 Seelensteine. 90 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	164 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 50.	150 Stärke.	120. / 12.
Einhändig.	180 Seelensteine. 90 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	138 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 50.	140 Stärke.	100. / 9.
<b>Level 45 GG.</b>				
Beidhändig.	200 Seelensteine. 100 Karma von Beliar. 5 maximale HP.	172 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden: 55.	160 Stärke.	120. / 12.
Einhändig.	200 Seelensteine. 100 Karma von Beliar.	144 Schneiden. Chance auf zusätzlichen Schaden:	150 Stärke.	100. / 9.

GG-Level.	Anforderungen an Verbesserungen.	Schaden.	Anforderungen.	Länge. / Gewicht.
	5 maximale HP.	55.		
<b>Klaue mit der Seele von Senyak.***</b>				
Beidhändig.	Stein mit Senyaks Seele. 101 Karmas von Beliar. 40 maximale HP.	200 Schneiden. 100 Magie. Chance auf zusätzlichen Schaden: 0 - 55.	160 Stärke.	120. / 13.
Einhändig.	Stein mit Senyaks Seele. 101 Karmas von Beliar. 40 maximale HP.	100 Schneiden. 75 Magie. Chance auf zusätzlichen Schaden: 0 - 55.	160 Stärke.	100. / 8.

\* Die hervorgehobenen Verbesserungen können auf keiner Ebene des GG umgangen werden.

\*\* Diese beiden Level können übersprungen werden, um Seelen zu sparen, aber mit den obligatorischen Verbesserungen auf Level 27 und 33 werden dem GG dennoch 10 HP und 5 HP für jedes verpasste Level abgezogen.

\*\*\* Du kannst die Klaue mit der Seele von Senyak auf jedem Level verbessern, ohne die Seelen zu verbessern, wobei du nur 40 HP verlierst. Und auf jeden Fall wird der GG ein solches Schwert erhalten. Aber ohne Upgrades für Seelen beträgt die Chance auf zusätzlichen Schaden: 0.

## Rune für Magier :

**Bei allen außer Nekromanten wird beim Upgrade die maximale HP entfernt.**

Für Magier hängt die Verbesserung der Klaue nur davon ab, dass der GG die Kreise der Magie studiert hat, in welchem Kreis der Magie der GG die Rune dieses Kreises studiert hat und den GG erhalten wird. Die Rune kann durch das Studium des nächsten Zauberkreises verbessert werden.

Das Karma von Innos hat keinerlei Einfluss auf die Verbesserung; es reicht aus, über die erforderliche Menge an Beliar's Karma und Seelensteinen zu verfügen.

Kreis der Magie.	Anforderungen an Verbesserungen.	Manaverbrauch.	Schaden.
1 Runde.	30 Seelensteine. 15 Beliar-Karma. 10 maximale HP.	11 Mana.	50 Magie.
2 Runde.	60 Seelensteine. 30 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	17 Mana.	105 Magie.
3 Runde.	90 Seelensteine. 45 falsches Karma. 5 maximale HP.	22 Mana.	160 Magie.

Kreis der Magie.	Anforderungen an Verbesserungen.	Manaverbrauch.	Schaden.
4 Runde.	120 Seelensteine. 60 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	32 Mana.	260 Magie.
5 Runde.	150 Seelensteine. 75 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	43 Mana.	360 Magie.
6 Runde.	180 Seelensteine. 90 Beliar-Karma. 5 maximale HP.	100 Mana.	550 Magie.
Verbessere Senyaks Seele. *	Senyaks Seelenstein. 101 Karmas von Beliar. 40 maximale HP.	32 Mana.	280 Magie.

\* Die Seele von Senyak kann in jedem Kreis verbessert werden, indem man nur 40 HP verliert und in jedem Fall erhält der GG genau die gleiche Rune des vierten Kreises mit etwas mehr Schaden.

Sie können die Klauenrune auf jeder Magiestufe verbessern, aber wie bei Nahkampfsoldaten können Sie nur Seelensteine sparen; in jedem Fall werden HP für alle verpassten Verbesserungen entfernt. Nachdem wir die Klaue erhalten und in der 2. Runde zum ersten Mal verbessert haben, erhalten wir sofort -10 HP.

### **Patch 26.11**

### **P.S.**

Vergessen Sie auch nicht, dass, während Senyak noch am Leben ist und die Klaue im Inventar trägt, jedes Mal, wenn er sich Beliar's Altar nähert, um zu beten, um das Schwert zu verbessern, seine schurkischen Diener auftauchen. Und nachdem sie sich geweigert hatten, ihnen die Klaue zu geben, trafen sie den GG schmerzhaft und entzogen ihm gleichzeitig die maximalen (-20) HP. Dies ist jedoch nicht an allen Standorten der Fall.

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**

## **Brunnen (Standort und Funktionen)**

Brunnen liefern einmal täglich 1 Flasche Wasser.

Es gibt auch Boni, wenn Sie eine bestimmte Anzahl **verschiedener** Brunnen hintereinander drehen (Wasser + ein anderes Getränk):

1. Für den 10. Brunnen erhältst du 1 Wein.
2. Für den 15. Brunnen erhältst du 1 Bier.
3. Für den 20. Brunnen erhältst du 1 Varantian-Wein.
4. Für die 25. Vertiefung erhalten Sie 1 weißen Rum.
5. 30 bis 35 Vertiefungen geben zusätzlichen Gin.

Wenn Sie durch 15 verschiedene Brunnen pro Tag scrollen, erhalten Sie eine Besonderheit: Die Brunnen liefern bis zum nächsten Kapitel 2 Wasser pro Tag (wiederholen Sie die Aktion im nächsten Kapitel, um einen Bonus zu erhalten).

Für die Brunnen gibt es eine Errungenschaft: Drehe 30 **verschiedene** Brunnen.

Khorinis:

1. Die Stadt. In der Schmiede von Garad.
2. Die Stadt. Auf dem Markt, hinter Sarah/Kantaros Tresen.
3. Die Stadt. Unter der Kaserne, auf der Backbordseite.
4. Die Stadt. Oberes Viertel, hinter dem Haus der Paladine.
5. Die Stadt. Oberes Viertel, hinter dem Rathaus, in der Nähe des Zauns.
6. Lager der Bruderschaft. In der Nähe der Wache.
7. Camp Dexter. In der Nähe eines kleinen Hauses.
8. Kloster. Gegenüber der geschlossenen Zelle.
9. Lobart-Farm. In der Nähe der Scheune.
10. Aquila-Farm. In der Nähe des Hauses.
11. Bengars Bauernhof. Neben dem Zaun.
12. Secoba-Farm. In der Nähe des Hauses.
13. Onara-Farm. In der Nähe der Scheune.
14. Onara-Farm. In der Nähe der Scheune.
15. Die Schwelle von Fort Azgan. Nahe der Mauer.

Hidenval:

1. Die Stadt. Auf dem Markt.
2. Berts Farm. In der Nähe des Hauses.
3. Timons Bauernhof. In der Nähe des Hauses.
4. Damiens Bauernhof. In der Nähe der Brücke.
5. Meins. Am Eingang zur Mine.

Valdus:

1. Constantines Bauernhof. Zwischen Haus und Plantage.
2. Dalgo-Farm. In der Nähe von Dalgos Haus.
3. Siedlung. In der Nähe der Treppe zur Wand.

Fernes Tal:

1. Dorf. In der Schmiede.
2. Ralphs Farm. In der Nähe der Scheune.
3. Sperren. Im Hof.

Jharkendar:

1. Piratenlager. Nicht weit vom Eingang zum Lager entfernt.
2. Banditenlager. Nach dem Betreten des Lagers.

Minental:

1. Burg. Rechts von der Kapelle.

2. Burg. Links von der Kapelle.
3. Waldlager. In der Nähe der zerstörten Mauer.

Verschiedene Orte:

1. **Ab Patch 26.17. Fort Azgan.** In der Nähe des kleinen Hauses in der Mitte der Festung.
2. **Ödland.** Eine Falle im Hof.
3. **Tal der Schatten.** In der Nähe der Männerhöhle.

## Logik-Minispiele

*Da ich nicht weiß, wo ich das Video hochladen soll – in der Komplettlösung oder in den FAQ – habe ich es hier hochgeladen. Wenn ich den falschen Abschnitt gemacht habe, bitten wir um Verständnis und Verzeihung*

Noch ein kleiner Exkurs:

Generell ist die Idee mit den Minispielen sehr interessant, etwas Ungewöhnliches für Gothic, man kann von Heldentaten ablenken und ein wenig entspannen. Den Statistiken der Minispiele im mehrseitigen Menü nach zu urteilen, habe ich sie jedoch in der letzten Hälfte des Durchspielens nicht gesehen, oder ich habe nicht aufgepasst und sie verpasst. Bei denen, die ich gespielt habe, habe ich den ersten Bonus ausgeknockt und bin weitergegangen. Jetzt habe ich beschlossen, alles zu finden und es vollständig durchzugehen und es gleichzeitig aufzuschreiben, vielleicht ist es für jemand anderen nützlich.

Minispiele: (Videos)

[Coragon Schimmern](#)

[Coragon Schimmern Fortsetzung](#)

[Pepe und seine Schafe](#)

[Jaden und drei in einem Boot](#)

[Martin und Türme](#)

## Standorte in Gilden (neu und Unterschiede zwischen den alten und dem Original)

In Gilden wurden im Vergleich zum Original und Return 1 (und den Mods dafür) neue Standorte hinzugefügt und Änderungen an alten vorgenommen. Eine kleine FAQ zu Standorten, nur um zu verstehen, was Sie erwartet oder wie Sie zu neuen Standorten gelangen (und ob dies erforderlich ist).

### Neue Standorte in Gilden :

Standortnamen	So gelangen Sie zum Standort	Betreff	Anmerkungen
Hidenvall	Schließe Merdarions Quest in Khorinis Kapitel 1 ab " <a href="#">Neue Grenzen</a> " (Die Quest wird nach Abschluss einer anderen	Erforderlich, um durch die Haupthandlung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sobald Sie an einem Ort angekommen sind, können Sie ihn</b></li> </ul>



Standortnamen	So gelangen Sie zum Standort	Betreff	Anmerkungen
	Quest ausgegeben – „Teleports“	der Modifikation voranzukommen	<p><b>nicht verlassen, bis die darin enthaltene Handlung abgeschlossen ist!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vor Ort finden Sie einzigartige Rezepte</li> <li>• An diesem Ort finden Sie Schmuck zur Transmutation</li> <li>• An diesem Ort finden Sie Vorkommen an magischem Erz zum Abbau</li> <li>• Ein Lehrer der wahren Magie ist anwesend</li> </ul>
Waldus	Vervollständigen Sie Hidenvals Geschichte in Kapitel 1, sprechen Sie mit Bengar und kaufen Sie eine Karte von ihm. Der Eingang selbst befindet sich im Tal hinter dem Kifferlager. Neben dem Stein müssen Sie den Knopf drücken, um ihn zu öffnen.	Nicht erforderlich, um die Haupthandlung der Modifikation durchzuarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• An diesem Ort finden Sie Schmuck zur Transmutation</li> <li>• Vor Ort können Sie besondere Fertigkeiten im Schlachten von Tieren erlernen</li> </ul>
Fernes Tal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gehen Sie durch den Yarkendar-Dungeon und holen Sie sich eine Einheit, mit der Sie sich Gallahad in Kapitel 4 nähern müssen. Es wird eine korrigierte Einheit ausgegeben, um den Teleport im Kloster zu aktivieren.</li> <li>2. Im 7. Kapitel der Quest <a href="#">Kartensuche</a> Wenden Sie sich an Ingmar, der Sie nach Gallahad führt.</li> </ol>	Erforderlich, um durch die Haupthandlung der Modifikation voranzukommen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sobald Sie an einem Ort angekommen sind, können Sie ihn nicht verlassen, bis die darin enthaltene Handlung abgeschlossen ist!</b></li> <li>• An diesem Ort finden Sie Schmuck zur Transmutation</li> <li>• An diesem Ort finden Sie Vorkommen an magischem Erz zum Abbau</li> <li>• In der Gegend gibt es Salzvorkommen für den Bergbau</li> <li>• Vor Ort finden Sie Goldvorkommen zum Abbau</li> <li>• Ein Lehrer der wahren Magie ist anwesend</li> </ul>
Ödland	<b>Offener Zugang.</b> Gefunden im Trolllabyrinth über der Schlucht in Yarkendar. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie in das Loch hinabsteigen, das sich auf dem Weg von den zentralen Ruinen zum Piratenlager befindet. In der Lücke neben der Truhe befindet sich ein Teleporter. Es führt zu einem Plateau oberhalb der Schlucht.	Nicht erforderlich, um die Haupthandlung der Modifikation durchzuarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• An diesem Ort finden Sie Schmuck zur Transmutation</li> <li>• Am Standort finden Sie eine große Anzahl von Tablets der Stufen 2 und 3</li> <li>• An diesem Ort finden Sie einen einzigartigen Altar von Beliar, der es Nekromanten ermöglicht, einige</li> </ul>

Standortnamen	So gelangen Sie zum Standort	Betreff	Anmerkungen
			Beschwörungsrunen zu verbessern <ul style="list-style-type: none"> <li>• In der Gegend gibt es Salzvorkommen für den Bergbau</li> <li>• Lehrer für Feuermagie anwesend</li> </ul>
Danj Yarkendara	<b>Offener Zugang.</b> Gefunden im Trolllabyrinth über der Schlucht in Yarkendar. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie in das Loch hinabsteigen, das sich auf dem Weg von den zentralen Ruinen zum Piratenlager befindet. In der Lücke neben der Truhe befindet sich ein Teleporter. Es führt zu einem Plateau oberhalb der Schlucht.	Nicht erforderlich, um die Haupthandlung der Modifikation durchzuführen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• An diesem Ort finden Sie ein Buch, in dem erklärt wird, wie man Kristalle abbaut</li> <li>• An diesem Ort finden Sie eine Einheit, die Zugang zum Far Valley ermöglicht</li> </ul>
Hidenval-Mine	Während der Quest „ <a href="#">Suche nach einem Artefakt</a> “ im Kapitel 4	Erforderlich, um durch die Haupthandlung der Modifikation voranzukommen	An diesem Ort finden Sie Vorkommen an magischem Erz zum Abbau

## Mineralien (Ausbildung, Bergbau). Patch 26.17.5

### Kohle abbauen :

1. Kohle (hauptsächlich).
2. Kohle (Nebenprodukt).
3. Schwefel (Nebenprodukt).

### Training:

Beim Lesen des Buches Coal Mining, im Angebot (500 Gold) vom Kultschmied Yoru im ersten Kapitel. Er beginnt sofort mit dem Handel, nachdem er die Quest des Idols von Oran „Paket für Larius“ abgeschlossen hat oder wenn der GG einer der Gilden beitrifft.

**Lernkosten beim Lesen eines Buches:** 1 LP.

Die Beute ist zufällig, die Hauptbeute beträgt 0–5 Stück pro Treffer, die Nebenbeute beträgt 1–3 (ungefähr).

Beim Bergbau wird Ausdauer zwischen 15 (1 %) und 5 (100 %) Einheiten verbraucht.

Der Prozentsatz der Bergbaufähigkeiten erhöht sich nur während des Bergbaus selbst, es gibt keine Lehrer.

Alles, was abgebaut wird, wird zum Basteln und für Quests verwendet.

Nur zwei Kerne (alle endlos):

1. Khorinis, in der Nähe von Yorus Schmiede.
2. Tal der Minen, in der Nähe der Schmiede von Darrion, dem Schmied im Waldlager.

## Eisenbergbau :

1. Eisenerz (Haupt).
2. Feuerstein (Nebenprodukt).
3. Rotes magisches Erz (Nebenprodukt).

### Ausbildung:

- Für Harada-Schüler: Von Brian für 1 LP + 800 Gold trainiert, nachdem er das meisterhafte Schärpen erlernt hat.
- Beim Lesen des Buches Iron Mining, im Angebot (1000 Gold) vom Kultistenschmied Yoru im ersten Kapitel. Er beginnt sofort mit dem Handel, nachdem er die Quest des Idols von Oran „Paket für Larius“ abgeschlossen hat oder wenn der GG einer der Gilden beitrifft. **Studienkosten beim Lesen eines Buches: 2 LP.**

Die Beute ist zufällig, die Hauptbeute beträgt 0–5 Stück pro Treffer, die Nebenbeute beträgt 1–3 (ungefähr).

Beim Bergbau wird Ausdauer zwischen 15 (1 %) und 5 (100 %) Einheiten verbraucht.

Der Prozentsatz der Bergbaufähigkeiten erhöht sich nur während des Bergbaus selbst, es gibt keine Lehrer.

Alles, was abgebaut wird, wird zum Basteln und für Quests verwendet.

Insgesamt gibt es fünf Venen:

1. Khorinis, drei Adern in einer großen Höhle im Tiefland außerhalb der Stadt. Endlos.
2. Yarkendar, im Sumpf in der Höhle, in der Tom sich versteckt. Endlos.
3. Tal der Minen, in einer Sackgasse oberhalb des Tunneldurchgangs nach Khorinis. Begrenzt.

## Kristallabbau :

1. Strass (einfach).
2. Eisquarz (Nebenprodukt).
3. Rohquarz (Nebenprodukt).

### Ausbildung:

Beim Lesen des Buches „Extraktion von Kristallen“ wird es in der Beute des Orks Khro'Lark im Verlies von Xardas in Yarkendar auf dem Plateau bei den Trollen gefunden.

**Lernkosten beim Lesen eines Buches: 3 LP.**

Die Beute ist zufällig, die Hauptbeute beträgt 0–5 Stück pro Treffer, die Nebenbeute beträgt 1–3 (ungefähr).

Beim Bergbau wird Ausdauer zwischen 15 (1 %) und 5 (100 %) Einheiten verbraucht.

Der Prozentsatz der Bergbaufähigkeiten erhöht sich nur während des Bergbaus selbst, es gibt keine Lehrer.

Alles, was abgebaut wird, wird zum Basteln und für Quests verwendet.

Insgesamt gibt es acht Freunde:

1. Yarkendar, zwei Drusen in der Schlucht mit Harpyien, ein unsichtbarer TP aus der berühmten großen Grube auf dem Weg zu den Piraten. Endlos.

2. Yarkendar, drei Drusen in einer Höhle mit der Leiche des Piraten Malcom. Ein Teleport führt in die Höhle neben dem Portal in der Schlucht. Wird aktiviert, wenn Beute erkundet wird (ein Buch lesen). Endlos.
3. Tal der Minen, in einer Bucht an der Küste, von der Seite des Kiffertempels (rechts vom Eingang, wenn man es betrachtet). Endlos.

## Salzgewinnung :

1. Salz (basisch).
2. Dunkel beleuchtet (Kollateral).
3. Steinsalz (Nebenprodukt).

### Training:

Beim Lesen des Buches Salt Mining, erhältlich (600 Gold) bei Constantino ab dem zweiten Kapitel.

**Lernkosten beim Lesen eines Buches:** 1 LP.

Die Beute ist zufällig, die Hauptbeute beträgt 0–5 Stück pro Treffer, die Nebenbeute beträgt 1–3 (ungefähr).

Beim Bergbau wird Ausdauer zwischen 15 (1 %) und 5 (100 %) Einheiten verbraucht. Der Prozentsatz der Bergbaufähigkeiten erhöht sich nur während des Bergbaus selbst, es gibt keine Lehrer.

Salz wird zum Kochen benötigt, dunkles Salz wird mancherorts zum Basteln benötigt, Steinsalz gibt es nur zum Verkauf.

Insgesamt gibt es fünfzehn Einzahlungen (alle begrenzt):

1. Khorinis, zwei in einer Grotte am Ufer unterhalb des Lagers der Schatzsucher.
2. Khorinis, zwei in der Talhöhle der Hans-Bande, hinter Onars Hof.
3. Tal der Minen, zwei in einer kleinen Höhle mit Schnappern unweit von Marcus' Standort.
4. Heidelandschaften, davon vier auf der Salzwiese (siehe Gebietskarte mit Markierungen).
5. Fernes Tal, fünf in einer Grotte unter der Straße zum Schloss.

## Silberbergbau :

1. Silbernugget (Basis).
2. Ein Stück Silber (Nebenprodukt).
3. Serbonit (Nebenprodukt).

### Training:

Beim Lesen des Buches Silver Ore, erhältlich (2500 Gold) beim sektiererischen Schmied Yoru aus dem vierten Kapitel.

**Lernkosten beim Lesen eines Buches:** 4 LP.

Die Beute ist zufällig, die Hauptbeute beträgt 0–5 Stück pro Treffer, die Nebenbeute beträgt 1–3 (ungefähr).

Beim Bergbau wird Ausdauer von 25 (1 %) bis 15 (100 %) Einheiten verbraucht.

Der Prozentsatz der Bergbaufähigkeiten erhöht sich nur während des Bergbaus selbst, es gibt keine Lehrer.

Alles, was abgebaut wird, wird für die Herstellung von Nuggets zum Prägen von Münzen und zum Schmelzen von Barren verwendet.

Serbonit wird mit Jan gegen Quecksilber getauscht, Stücke werden von Luthero gekauft. Es gibt nur eine Ader (unendlich): in der fernen Höhle hinter Dexter/GGs Lager.

## Gold schürfen :

1. Goldnugget (Hauptteil).
2. Rohtopas (Nebenprodukt, äußerst selten und jeweils nur 1 Stück).

**Lernpunkte:** +4 % = 1 LP + 100 Gold.

In Yarkendar im Banditenlager, erst nachdem wir drei Bergleute zur Goldmine geschickt haben.

Monty, Emilio, Lennar, Scutty und zwei namenlose Bergleute jeweils einmal, Finn viermal. Nur 40 % für LP.

### Boni:

Wenn der GG zur Mine geschickt wird, erhält er kostenloses Training und Fähigkeitsverbesserung von:

- Finn (+2 auf Beute).
- Lennar (+2 zur Produktion).
- Und gerade im Gespräch von Scutty (+2 zur Beute).

Egal wer Dritter wird, Emilio oder Paul, es gibt keine Beförderung.

Paul gibt 2 Stücke magisches Erz und -Danke!, Emilio -Danke! und Ausbildung für LP. Nur 6 % kostenlos.

Beim Bergbau liegt der Ausdauerverbrauch zwischen 30 (2 %) und 20 (100 %) Einheiten pro Treffer.

Für die Herstellung werden Nuggets verwendet, die von Crimson und Luthero gekauft werden. Topase werden von Luthero gekauft.

Die Beute selbst:

- 2–29 % = 1–2 Nuggets.
- 30–59 % = 2–4 Nuggets.
- 60–89 % = 3–6 Nuggets.
- 90–100 % = 4–8 Nuggets.

An folgenden Stellen gibt es Adern (alle begrenzt):

1. Yarkendar, Banditenmine.
2. Eine verlassene Mine, Eingang zur DR, auf einem Plateau oberhalb des Tunnels nach Khorinis.
3. Goldener Tunnel, Eingang zur DR, in der Nähe des alten Turms von Xardas.
4. Das entfernte Tal in der Ares-Schlucht von der Seite der Höhle mit dem Obskurantisten.
5. Entferntes Tal, in einer Höhle hinter einem Wasserfall, nahe dem Dorfeingang.

6. Ein fernes Tal, in einer kleinen Grotte unter dem äußersten Turm der Burg.

## **Magisches Erz abbauen :**

1. Magisches Erz (grundlegend).
2. Schwarzerz (Nebenprodukt, meist nach 90 %, seltener davor).

**Lernpunkte:** +4 % = 1 LP + 300 Gold.

- In Hidenvale – Tilk bis zu 20 %.
- Im Mine Valley – Grimes bis zu 100 %.

## **Boni:**

- Beim Lesen des Buches Ore Magic (+2 zur Produktion), das sich im zweiten Stock im zentralen Turm des Schlosses in D.R. befindet.
- Teal'c (+1 auf Beute) für die Rückgabe seiner während der Quest gefundenen Spitzhacke.
- Grimes (+4 für Beute) für die Tatsache, dass die GG ihn aus D.R. herausgeholt hat. zu deinem Lager.

Beim Bergbau liegt der Ausdauerverbrauch zwischen 40 (2 %) und 30 (100 %) Einheiten pro Treffer.

Alles, was abgebaut wird, wird zum Basteln und für Quests verwendet.

Magisches Erz wird vom Schmied Hanz in Hidenvale und vom Paladin Parsival im Tal der Minen gekauft.

Die Beute selbst:

- 2-29 % = 1-2 Stück Erz.
- 30-59 % = 2-4 Stück Erz.
- 60-89 % = 3-6 Stück Erz.
- 90-100 % = 4-5-6-7-8 Stück Erz oder 1-2 Schwarzerz.

An folgenden Stellen gibt es Venen:

1. Khorinis, in der Höhle des Dexter/GG-Lagers. Begrenzt.
2. Hidenvale, die zentrale Mine im ersten Kapitel und zwei neue in den nächsten beiden Durchläufen. Auch die Mine hinter dem Tunnel am See. Begrenzt.
3. Hidenvale Mine (separater Standort). Begrenzt.
4. Tal der Minen, drei Questlager für die Paladine Markos, Fadget und Silvestro. Begrenzt.
5. Altes Bergwerk. Begrenzt.
6. Bergpass. Begrenzt.
7. Befreie meine. Endlos.
8. Ein fernes Tal, eine Mine mit Raupenketten hinter Gittern auf dem Weg in die Stadt. Begrenzt.

**Patch 26.17.5**

## **P.S.**

Immer wenn Sie etwas mit einer Fertigkeit unter 40 % abbauen, manchmal oder nicht manchmal, aber oft, gehen Spitzhacken kaputt.

Nach dem Studium des Goldabbaus von Finn erhält der GG automatisch einen „Fragmentierungsschlag“, er funktioniert nach zwei „nur die verstreuten Fragmente“, wenn er angewendet wird, er klappert und macht viel Lärm und produziert zufällig 1-8 Stücke von etwas, das der GG hackt und Sie können sofort die Haupt- + Seite für einen Schlag erhalten.

Weiteres:

Alle Mineralien können bis zu 100 % gepumpt werden.

Für das Aufpumpen einer Fertigkeit auf 100 % erhält der GG +1 bis max. Ausdauer.

Dem Erfolgstagebuch wurden zwei Erfolge hinzugefügt, um die Bergbaufähigkeiten für Erztypen 3 und 6 auf bis zu 100 % zu steigern.

Finn hat außerdem einen Erfolg für eine hohe Goldproduktion (95–100 %), + Erfahrung und einen stolzen Eintrag in den Erfolgen.

Aber selbst alle Goldminen werden nicht ausreichen, um die Fertigkeit auf 100 % zu verbessern, ohne Boni zu erhalten und ohne obligatorisches LP-Training von jedem, der Goldabbau unterrichtet.

Wann und von wem ist es besser, den Goldabbau für LP aufzurüsten:

Gold für Lernpunkte:

Wenn die Fertigkeit „Goldabbau“ verbessert wird, verlieren Lehrer die Trainingsdialoge. Wenn also die Bergbaufähigkeit des GG 20 % erreicht, verschwindet Montys Training. Wenn es 40 % erreicht, wird es von allen anderen verschwinden – Scutti, Lennar, Emilio und zwei namenlosen Bergleuten.

Finn trainiert alle vier Male mit jedem Fertigkeitswert.

Um Ihren Prozentsatz an Beute für LP zu maximieren, sollten Sie es zuerst von Monty lernen und sich zuletzt für das Training an Finn wenden.

## **Söldner, DrJ. Patch 26.9 - 26.15.2**

### **Einführung :**

#### **Als Söldner:**

Gehen Sie zu Onars Farm und schließen Sie nach einem Gespräch mit Lee die erforderlichen Quests ab:

1. [Respekt vor Söldnern.](#)
2. [Akzeptanz als Söldner.](#)

Bestehensnote: 46 Kraft **oder** 61 Beweglichkeit.

Weiteres:

Die Annahme der Quest „Einfacher Weg zum Söldner“ von Lares wirkt sich nur auf das Abschließen von Torlofs Einführungsquests mit oder ohne Kords Hilfe aus. Die GG wird weiterhin Stimmen von anderen Söldnern sammeln müssen, aber etwas weniger. Und nur durch Kords Hilfe können Sie die „Patrick“-Quest von ihm erhalten.

Es ist ratsam, 50 Stärke zum Anlegen einer Rüstung zu haben; ohne sie wird keiner der Söldner nach dem Beitritt mit dem GG sprechen.

### DrJ:

Befreie Bennett aus dem Gefängnis, indem du die Quest „Bennett sitzt hinter Gittern“ abschließt. Sobald der GG bereits auf Onars Farm mit ihm spricht und von ihm eine OnD-Rüstung geschenkt bekommt, wird er sofort vom Söldner zum OnD befördert.

### Lehrer :

- **Bennett.** - Khorinis. - Herstellung und Umschmieden von Rüstungen, Erzschertern, Söldnerschertern und Söldnerarmbrüsten.
- **Jan.** - Tal der Minen, Khorinis. - Herstellung und Umschmieden von Rüstungen.
- **Kaled.** - Khorinis. - Herstellung von Söldneräxten.
- **Greenmore.** - Fort Azgan. - Neuschmieden von OnD-Helmen.
- **Kabel.** - Khorinis. - Spezialisierung auf 1P- und 2P-Äxte (nur Söldner und OnD).

### Söldner- und DrJ.-Rüstung:

Söldner.						
Name.	Wer gibt aus oder verkauft? Preis.	Umschmieden.* Wer lehrt. Kosten für Bildung.	Zutaten zum Nachschmieden.	Schutz.	Anforderungen.	Gewicht.
<b>1 Kapitel.</b>						
Leichte Söldnerrüstung.	Wird Lee verraten, wenn er den GG als Söldner akzeptiert.	Bennett. 2 LP. 400 Gold.	1 Stahlplatte. 3 Eisquarz.	50 Schneiden. 40 Zerkleinerung. 15 Piercing.	50 Stärke.	1.
Leichte Söldnerrüstung x1.		Bennett. 3 LP. 500 Gold.	2 Stahlplatten. 5 Eisquarz. 1 Nebelscheinwerfer.	60 Schneiden. 50 Zerkleinerung. 35 Piercing.	55 Stärke.	1.
Leichte Söldnerrüstung x2.				65 Schneiden. 55 Zerkleinerung. 40 Piercing.  Erhöht den Schutz vor Gift.	70 Stärke.	1.
<b>2 Kapitel.</b>						



<b>Söldner.</b>						
Söldnerrüstung.	Wird von Lee nach Abschluss von Torlofs Quest verkauft. 1000 Gold.	Bennett. 3 LP. 600 Gold.	1 Stahlplatte. 3 Kohlen.	70 Schneiden. 60 Zerkleinerung. 45 Piercing.	60 Stärke.	1.
Söldnerrüstung x1.		Bennett. 4 LP. 800 Gold.	2 Stahlplatten. 4 Kohlen. 1 Nebelscheinwerfer. 1 Efeu.	80 Schneiden. 70 Zerkleinerung. 50 Piercing.	70 Stärke.	2.
Söldnerrüstung x2.				85 Schneiden. 75 Zerquetschung. 55 Piercing. 5 Magie. Erhöht den Schutz vor Gift.	90 Stärke.	2.
<b>3 Kapitel.</b>						
Schwere Söldnerrüstung. **	Wird für 2500 Gold an Lee verkauft .	Bennett. 4 LP. 800 Gold.	3 Stahlplatten. 3 Schwefel. 1 Harz.	90 Schnitt. 80 Zerkleinerung. 60 Piercing.	80 Stärke.	2.
Schwere geschmiedete Söldnerrüstung x1.		Bennett. 5 LP. 1000 Gold.	4 Stahlplatten. 3 Schwefel. 2 Harze. 1 Nebelscheinwerfer. 1 Efeu. 1 Tauchertaucher.	100 Schneiden. 90 Zerkleinerung. 70 Piercing. 5 Böen.	90 Stärke.	2.
Schwere geschmiedete Söldnerrüstung x2.				105 Schneiden. 95 Zerquetschung. 75 Piercing. 10 Magie. 5 Feuer. Erhöht den Schutz vor Gift.	110 Stärke.	3.

<b>Söldner.</b>						
<b>OnD.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft? Preis.</b>	<b>Umschmied en. Wer lehrt? Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden.</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht .</b>
<b>4 Kapitel.</b>						
Leichte Drachenjägersrüstung.	Wird Bennett ein Geschenk für seine Freilassung machen, entsprechend der Quest „Bennett sitzt hinter Gittern“.	Bennett, Ian. 6 LP. 4000 Gold.	3 Stahlplatten. 1 magisches Erz. 1 Kohle.	100 Schneiden. 100 Zerkleinerung. 80 Piercing.  50 zum Feuern. 10 Magie. 10 Böen.	100 Stärke.	4.
Leichte Drachenjägersrüstung x1.		Bennett, Ian. 7 LP. 700 Gold.	3 Stahlplatten. 2 magisches Erz. 2 Kohlen. 1 Nebelscheinwerfer.	110 Schneiden. 110 Zerkleinerung. 80 Piercing.  85 Feuer. 15 Magie. 10 Böen.	110 Stärke.	4.
Leichte Drachenjägersrüstung x2.				115 Schneiden. 115 Zerkleinerung. 95 Piercing.  90 Feuer. 20 Magie. 10 Böen. Erhöht den Schutz vor Gift.	130 Stärke.	5.
<b>6 Kapitel.</b>						
Drachenjäger-Rüstung. ***	Bennett oder Yang werden es schaffen, nachdem der GG ihnen 20 Drachenschuppen gebracht hat.	Bennett, Ian. 8 LP. 6000 Gold.	3 Stahlplatten. 2 magisches Erz. 2 Harze. 1 Schwefel.	120 Schneiden. 120 Zerkleinerung. 90er Piercing. 100 Feuer.	120 Stärke.	5.

<b>Söldner.</b>						
	1200 Gold.				15 Magie. 10 Böen.	
Geschmiedete Drachenjägerrüstung x1.		Bennett, Ian. 9 LP. 900 Gold.	3 Stahlplatten. 3 magisches Erz. 3 Harze. 2 Schwefel. 1 Nebelscheinwerfer. 1 Efeu.	130 Schneiden. 130 Zerkleinerung. 90er Piercing. 110 Feuer. 20 Magie. 10 Böen.	130 Stärke.	5.
Geschmiedete Rüstung des Drachenjähgers x2.				135.Schneiden 135.zerquetschen. 100 Piercing. 115 Feuer. 25 Magie. 10 Böen. Erhöht den Schutz vor Gift.	150 Stärke.	6.
<b>7 Kapitel.</b>						
Schwere Drachenjägerrüstung.	Bennett wird es schaffen, nachdem der GG den Almanach im Keller des Klosters gelesen hat, entsprechend der Quest „Die Hallen von Irdorath“.	Bennett, Ian. 10 LP. 8000 Gold.	7 Stahlplatten. 5 magisches Erz. 3 Schwefel. 1.schwarzes.magisches.Erz.	140 Schneiden. 140 Zerkleinerung. 100 Piercing. 120 Feuer. 20 Magie. 15 Böen.	140 Stärke.	6.
Schwere geschmiedete Rüstung des Drachenjähgers x1.		Bennett, Ian. 11 LP. 1100 Gold.	7.Stahlplatten. 7 magisches Erz. 4 Schwefel. 1 Nebelscheinwerfer. 1 Efeu. 1 Tauchertaucher. 2 Erz der schwarzen Magie.	160 Schnitt.  160 Zerkleinerung. 100 Piercing. 130 Feuer. 25 Magie. 15 Böen.	160 Stärke.	6.
Schwere geschmiedete Rüstung des				170 Schnitt.  170 Zerkleinerung	180 Stärke.	8.

<b>Söldner.</b>						
Drachenjäger x2.				ng. 110 Piercing. 140 Feuer. 40 Magie. 15 Böen. Erhöht den Schutz vor Gift.		

\* Das Training zum Umschmieden aller Söldnerrüstungen ist bei Bennett ab dem ersten Kapitel verfügbar.

\*\* Ein Söldner-GG kann die gleiche Rüstung als Belohnung von Gorn für die Befreiung von D.R.s Burg erhalten.

\*\*\* Wenn Sie Ian vor der Produktion aus D.R. entfernen. gibt einen Rabatt von 6000 Gold.

### Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## Set Gürtel und Helme:

<b>Söldner.</b>					
<b>Name.</b>	<b>Wer verkauft?</b>	<b>Schmieden.</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden.</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>
<b>1 Kapitel.</b>					
Gürtel den Söldner an.	Bennett. 250 Gold.			5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 5 Piercings.	
<b>2 Kapitel.</b>					
Legionärshelm.	Martin. 9000 Gold.			17 Schneiden. 17 zerquetscht.  17 Piercing. 15 Feuer. 12 Magie.	70 Stärke.
<b>OnD.</b>					
<b>Name.</b>	<b>Wer verkauft?</b>	<b>Schmieden.</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden.</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>
<b>4 Kapitel.</b>					
Drachenjägergürtel.	Bennett. 500 Gold.			10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 10 Piercing.	

<b>Söldner.</b>					
				10 Feuer.	
Drachentöter-Helm.	Bennett. 7000.Gold  <b>Bis zum sechsten Kapitel.</b>			30 Schneiden. 30..erdrückend.  30 Piercings. 25 Feuer. 20 Magie.	300 Stärke.
Leichter Drachenjägerhelm.	Bennett 200 Gold.	Greenmore. 2 LP. 200 Gold.	1 Stahlplatte. 1 Eisenerz. 1 Raupengehäuse. 1 dunkel beleuchtet. 1 Feuerspitze.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 5 Piercings.	105 Stärke.
Geschmiedeter leichter Drachenjägerhelm x1.		Greenmore. 3 LP. 300 Gold.	1 Stahlplatte. 3 Eisenerz. 3 Raupengranaten. 2 dunkel beleuchtet. 1 magisches Erz. 1 Grabmoos. 1 Harpyienfeder.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 5 Piercings. 5 Feuer.	115 Stärke.
Geschmiedeter leichter Drachenjägerhelm x2.		Greenmore. 4 LP. 400 Gold.	1 Stahlplatte. 5 Eisenerz. 5 Raupengranaten. 3 Dunkellichter. 1 magisches Erz. 3 Bergmoose. 1 Wildschweinhaut.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Feuer.	125 Stärke.
Geschmiedeter leichter Drachenjägerhelm x3.				5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 15 Piercing. 15 Feuer.	135 Stärke.
Helm des Drachenjägers.	Bennett. 500 Gold.	Greenmore. 2 LP. 200 Gold.	1 Stahlplatte. 1 Eisenerz. 1 Drachenschuppe. 2 Dunkellichter. 1 Feuerspitze.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 10 Piercing. 5 Feuer.	130 Stärke.
Geschmiedeter Drachenjägerhelm x1.		Greenmore. 3 LP. 300 Gold.	1 Stahlplatte. 3 Eisenerz. 2 Drachenschuppen. 3 Dunkellichter. 3 magisches Erz. 1 Grabmoos 1 Harpyienfeder.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Feuer.	140 Stärke.
Geschmiedeter Drachenjägerhelm x2.		Greenmore. 4 LP. 400 Gold.	1 Stahlplatte. 5 Eisenerz. 3 Drachenschuppen. 5 dunkel beleuchtet. 5 magisches Erz.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 15 Piercing.	150 Stärke.

<b>Söldner.</b>					
			3 Bergmoose. 1 Wildschweinhaut.	15 Feuer.	
Geschmiedeter Drachenjägerhelm x3.				5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 20 Piercings. 20 Feuer.	160 Stärke.
Schwerer Drachenjägerhelm. *	Bennett. 1000 Gold.			5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Feuer.	165 Stärke.
<b>6 Kapitel.</b>					
Schwerer Drachenjägerhelm. *		Greenmore. 5 LP. 500 Gold.	1 Stahlplatte. 5 Eisenerz. 1 Drachenschuppe. 2 Dunkellichter. 1 Feuerspitze.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Feuer.	165 Stärke.
Geschmiedeter schwerer Helm eines Drachenjähgers x1.		Greenmore. 6 LP. 600 Gold.	1 Stahlplatte. 5 Goldnuggets. 3 Drachenschuppen. 3 Dunkellichter. 3 magisches Erz. 1 Grabmoos 1 Harpyienfeder.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 15 Piercing. 15 Feuer.	175 Stärke.
Geschmiedeter schwerer Helm eines Drachenjähgers x2.		Greenmore. 7 LP. 700 Gold.	1 Stahlplatte. 5 Eisenerz. 5 Drachenschuppen. 5 dunkel beleuchtet. 5 magisches Erz. 1. rotes. magisches. Erz.  3 Bergmoose. 1 Wildschweinhaut.	10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 20 Piercings. 20 Feuer.	185 Stärke.
Geschmiedeter schwerer Helm eines Drachenjähgers x3.				10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 25 Piercing. 25 Feuer.	195 Stärke.

\* Der Helm kann ab sofort im vierten Kapitel bei Bennett erworben werden. Aber seine Neuschmiedeung aus Greenmore wird erst im sechsten Kapitel verfügbar sein.

### **Patch 26.9**

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**

## Bennett-Erzscherter:

<b>Einhändig.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
<b>2 Kapitel.</b>						
Langes Erzscherter.	2 LP. 500 Gold.	1 heißer Stahl. 1 magisches Erz.	110 Stärke.	125 Schneiden.	100. / 9.	+4 zu einhändig.
<b>4 Kapitel.</b>						
Eineinhalb Erzscherter.	5 LP. 1250 Gold.	1 heißer Stahl. 2 magisches Erz.	150 Stärke.	160 Schnitt.	110. / 10.	+5 zu einhändig.
<b>6 Kapitel.</b>						
Erzkriegsklinge.	8 LP. 2000 Gold.	1 heißer Stahl. 3 magisches Erz.	180 Stärke.	190 Schnitt.	110. / 11.	+6 zu einhändig.
<b>7 Kapitel.</b>						
Rudny Drachentöter. *	11 LP. 2750 Gold.	1 heißer Stahl. 4 magisches Erz. 5 Drachenblut.	200 Stärke.	215 Schneiden.	115. / 12.	+8 zu einhändig.
<b>Beidhändig.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
<b>2 Kapitel.</b>						
Zweihändiges Erzscherter.	3 LP. 900 Gold.	1 heißer Stahl. 2 magisches Erz.	120 Stärke.	190 Schnitt.	100. / 12.	
<b>4 Kapitel.</b>						
Schweres zweihändiges	6 LP. 1800	1 heißer Stahl.	160 Stärke.	210	110. / 13.	+4 zu Zweihand.

<b>Einhändig.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
Erzschwert.	Gold.	3 magisches Erz.		Schneiden.		
<b>6 Kapitel.</b>						
Schwere Erzkriegsklinge.	9 LP. 2700 Gold.	1 heißer Stahl. 4 magisches Erz.	210 Stärke.	260 Schnitt.	115. / 16.	+6 zu Zweihand.
<b>7 Kapitel.</b>						
Großer Erzdrachentöter. *	12 LP. 3600 Gold.	1..heißer..Stahl. 5..Magie..Erz. 5 Drachenblut.	230 Stärke.	280 Schnitt.	125. / 17.	+8 zu Zweihand.

\* Das Schmieden beider Schwerter kann ohne Training von Bennett erlernt werden, indem man während der Quest „Hallen von Irdorath“ den Almanach im Keller des Klosters liest.

### **Patch 26.9**

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**

## **Bennetts einfache Schwerter:**

<b>Name.*</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
<b>1 Kapitel.</b>						
Söldnerschlag.	3 LP. 300 Gold.	5 glühender Stahl. 1 Klinge.	55 Stärke.	80 Schneiden.	70. / 5.	+1 zu einhändig.
<b>2 Kapitel.</b>						
Der schwere Schlag eines Söldners.	5 LP. 500 Gold.	5 glühender Stahl. 2 Klingen.	70 Stärke.	90 Schnitt.	80. / 6.	+2 zu einhändig.
<b>4 Kapitel.</b>						
Wut des Kriegers.	8 LP. 800 Gold.	10 glühender Stahl. 10	85 Stärke.	110 Schneiden.	90. / 7.	+3 zu einhändig.



Name.*	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Länge. / Gewicht.	Eigentumsbonus.
		magisches Erz.				
<b>6 Kapitel.</b>						
Ork-Buster.	10 LP. 1000 Gold.	10 glühender Stahl. 15 magisches Erz.	100 Stärke.	125 Schneiden.	95. / 8.	+4 zu einhändig.
<b>7 Kapitel.</b>						
Drachenjäger.	15 LP. 1500 Gold.	10..heißer..Stahl. 20 magisches Erz.	120 Stärke.	145 Schneiden.	100. / 9.	+5 zu einhändig.

\* Alle Schwerter sind einhändig, ein Dialog über das Training erscheint, nachdem der GG Bennett 5 magische Erzstücke gebracht hat.

### Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## Äxte von Kaled:

Einhändig. *						
Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Länge. / Gewicht.	Eigentumsbonus.
<b>1 Kapitel.</b>						
Leichte Söldneraxt.	3 LP. 300 Gold.	3 glühender Stahl. 1 Befestigungsteile. 3 Kohlen. 1 Perle.	90 Stärke.	120 Schneiden.	85. / 8.	+2 zu einhändig.
<b>2 Kapitel.</b>						
Schwere Axt des Söldners.	5 LP. 500 Gold.	5 glühender Stahl. 2 Befestigungselemente. 6 Eisenerz. 3 Kohlen. 1 Harz. 2 Perlen.	105 Stärke.	135 Schneiden.	90. / 8.	+3 zu einhändig.

<b>Einhändig. *</b>						
<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
Ein Holzblock.	8 LP. 800 Gold.	6 glühender Stahl. 3 Befestigungselemente. 8 Eisenerz. 3 Kohlen. 2 Harze. 5 magisches Erz. 2 Perlen. 1 schwarze Perle.	120 Stärke.	150 Schneiden.	95. / 9.	+4 zu einhändig.
<b>4 Kapitel.</b>						
Brecher.	10 LP. 1000 Gold.	6 glühender Stahl. 3 Befestigungselemente. 10 Eisenerz. 4 Kohlen. 3 Harze. 15 magisches Erz. 2 Perlen. 2 schwarze Perlen.	135 Stärke.	165 Schneiden.	100. / 10.	+5 zu einhändig.
Zorn des Söldners.	12 LP. 1200 Gold.	8 glühender Stahl. 3 Befestigungselemente. 10 Eisenerz. 5 Kohlen. 5 Harze. 25 magisches Erz. 3 Perlen. 2 schwarze Perlen.	150 Stärke.	180 Schnitt.	105. / 11.	+6 zu einhändig.
<b>Beidhändig. *</b>						
<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
<b>6 Kapitel.</b>						
Axt des Drachenjägers.	15 LP. 1500 Gold.	6..heißer..Stahl. 2 Befestigungselemente. 10 Eisenerz. 3 Kohlen. 3 Harze.	170 Stärke.	220 Zerkleinerung.	110. / 15.	+8 zu Zweihand.

<b>Einhändig. *</b>						
<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
		15 magisches Erz. 2 Perlen.				
Verstärkte Drachenjägeraxt.	18 LP. 1800 Gold.	6 glühender Stahl. 3 Befestigungselemente. 15 Eisenerz. 5 Kohlen. 4 Harze. 20 magisches Erz. 3 Perlen. 1 schwarze Perle.	200 Stärke.	250 Zerkleinerung.	115. / 16.	+10 zu Zweihand.
<b>7 Kapitel.</b>						
Axt der Zerstörung von Räumen.	20 LP. 2000 Gold.	8 glühender Stahl. 5 Befestigungselemente. 25 Eisenerz. 5 Kohlen. 5 Harze. 35 magisches Erz. 3 Perlen. 2 schwarze Perlen.	270 Stärke.	150 Schneiden. 150.zerquetschen.	120. / 11.	+11 zu Zweihand.

\* Bis Kapitel 6 unterrichtet Kaled nur Einhandäxte, ab Kapitel 6 Zweihandäxte.

## **Patch 26.9**

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**

## **Bennett-Armbrüste:**

<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
<b>1 Kapitel.</b>						
Leichte Söldnerarmbrüst.	3 LP. 300 Gold.	1 Befestigungsteile.	60 Stärke.	60 Piercing.	3.	
Schwere Armbrüst des Söldners.	5 LP. 500 Gold.	2 Befestigungselemente 1 Harz.	80 Stärke.	80 Piercing.	4.	

Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen	Schaden.	Gewicht.	Eigentumsbonus.
<b>2 Kapitel.</b>						
Armbrust.	8 LP. 800 Gold.	3 Befestigungselemente . 5 Harze. 5 Kohlen.	100 Stärke.	100..stehend.	5.	
Ork-Ripper.	10 LP. 1000 Gold.	3 Befestigungselemente . 5 Harze. 1 Auror-Haut.	130 Stärke.	130 Piercing.	6.	
<b>4 Kapitel.</b>						
Monströser Ork-Ripper.	12 LP. 1200 Gold.	4 Befestigungselemente . 10 Harze. 1 Troll-Skin.	160 Stärke.	160 Piercing.	8.	
<b>6 Kapitel.</b>						
Qual der Drachen.	15 LP. 1500 Gold.	5 Befestigungselemente . 10 Harze. 1.schwarzer.Troll-Skin.	190 Stärke.	190 Piercing.	9.	+4 auf Armbrust.
<b>7 Kapitel.</b>						
Armbrust des Auserwählten.	20 LP. 2000 Gold.	5 Befestigungselemente . 2 Drachenschuppen. 2 Fläschchen Drachenblut.	230 Stärke.	230 Piercing.	11.	+6 auf Armbrust.
<b>9 Kapitel.</b>						
Die verbesserte Armbrust des Auserwählten.	25 LP. 2500 Gold.	5 Befestigungselemente . 5 Drachenschuppen. 5 Fläschchen Drachenblut.	270 Stärke.	270 Piercing.	13.	+10 auf Armbrust.

## Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## PS

Ab Patch 26.6 haben Söldner ein sehr wichtiges und gutes Bonusbrötchen – „Life Stealing Vial“.

Wird bei Sagitta für 1000 Gold zum Verkauf angeboten, unmittelbar nachdem man sich im ersten Kapitel den Söldnern angeschlossen hat. Und nur für Söldner – für OnD funktioniert es nicht mehr.

Füllt nur 3 Ebenen. Das Auffüllen erfordert eine unterschiedliche Anzahl getöteter Mobs, von etwa 9-12 bis 2-4. Je „fetter“ die Mobs, desto schneller füllt es sich. Bei Verwendung (Trinken) erhöht es die maximale HP, je nach Füllgrad der Flasche um wie viel:

- Level 1 +1 auf maximale HP.
- Level 2 +2 auf maximale HP.
- Level 3 +3 auf maximale HP.

Du kannst ihn unterschiedlich auffüllen und bis zu 1000 maximale HP trinken.

Außerdem funktioniert es nach dem Füllen von 3 Leveln (und nach 1000 HP) mit der Wirkung eines Vampirs; wenn ein Mob getötet wird, stellt es alle oder einen Teil der HP des GG wieder her.

Es funktioniert nicht bei allen Mobs, aber bei den meisten, und je schneller du es kaufst, desto mehr kannst du gleich zu Beginn deine HP erhöhen, während sie noch niedrig sind, nicht alle Mobs ausscheiden und es jemanden gibt, der sie auffüllt mit.

## Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

# Miliz, Paladine. Patch 26.9 - 26.15.2

## Einführung

### Treten Sie der Miliz bei:

Nach dem ersten Gespräch mit Vstras rennen wir zu Lord Andre und schließen seine Quest „Der Miliz beitreten“ auf eine von zwei Arten ab:

1. Erhalten Sie die Staatsbürgerschaft, indem Sie Schüler eines der Meister werden, egal wer.
2. Finde und zerstöre (**sich selbst**) die Anführer der Diebesgilde. Hier ist nicht einmal die Staatsbürgerschaft erforderlich.

Oder gleich nach dem ersten Gespräch mit Vstras rennen wir zu Lares. Wir nehmen es ihm ab und schließen die Quest „Ein einfacher Weg zur Miliz“ ab. Die Staatsbürgerschaft ist nicht erforderlich.

Es gibt keine Mindestpunktzahl, jeder wird akzeptiert. Es ist jedoch ratsam, mindestens 30 Kräfte für das Anlegen der ersten Rüstung zu haben, ohne diese wird keiner Ihrer Kollegen mit dem GG sprechen.

Weiteres:

Wenn der GG die Quest annimmt, die Anführer der Diebe zu finden und zu vernichten, sie erreicht und Lord Andre berichtet, dass er sie gefunden hat, **OHNE** sie zu töten, zählt die

Quest nicht. Aber Cassia, Ramirez und Jasper werden auf jeden Fall sterben, unmittelbar nach dem GG-Bericht wird sich Lord Andre selbst darum kümmern.

### Für die Paladine:

Im vierten Kapitel, bei der Rückkehr aus dem Tal der Minen, befreien Sie Bennett durch die Quest „Bennett sitzt hinter Gittern“ und Lord Hagen wird ihn sofort von der Miliz zum Paladin befördern.

### Lehrer :

- **Mortis.** - Khorinis. - Herstellung von Schwertern, Verkauf von Helmen und Neuschmieden von Milizrüstungen.
- **Greenmore.** - Fort Azgan. - Umschmieden von Milizhelmen.
- **Dobar.** - Tal der Minen. - Rüstung neu schmieden.
- **Harad.** - Khorinis. - Armbrüste herstellen, Erzscherter verkaufen, Paladinrüstungen neu schmieden.
- **Marduk.** - Khorinis. - Weihe von Rüstungen und Erzschertern der Paladine.
- **Pyrokar.** - Khorinis. - Weihe der Erzscherter der Paladine.
- **Albrecht.** - Khorinis. - Runentraining und Ausgabe von Runen an Paladine.

### Miliz- und Paladin-Rüstung:

<b>Miliz.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft?</b>	<b>Wer lehrt das Umschmieden?</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
<b>1 Kapitel.</b>						
Leichte Milizrüstung. *	Wird von Lord Andre bei Aufnahme des GG in die Miliz ausgestellt.	Mortis. 2 LP. 500 Gold.	1 Stahlplatte. 1 Reptilienhaut.	40 Schneiden. 40 Zerkleinerung . 15 Piercing.	30 Stärke.	1.
Leichte Milizrüstung x1.		Mortis. 3 LP. 700 Gold.	2 Stahlplatten. 2 Reptilienfelle. 1 Nebelscheinwerfer.	50 Schneiden. 50 Zerkleinerung . 20 Piercings. 10 Magie.	50 Stärke.	1.
Leichte Milizrüstung x2.				60 Schneiden. 60 Zerkleinerung . 30 Piercings. 10 Feuer.	70 Stärke.	1.

<b>Miliz.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft?</b>	<b>Wer lehrt das Umschmieden?</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
				15 Magie. Erhöht den Schutz vor Gift.		
<b>3 Kapitel.</b>						
Schwere Milizrüstung.	Wird von Engor in der Mine Valley-Burg für 2500 Gold verkauft. Aber zuerst müssen Sie das Umschmieden der leichten Milizrüstung erlernen.	Mortis in Khorinis. Dobar, im Mine Valley Castle. 4 LP. 1000.Gold.	2 Stahlplatten. 1 magisches Erz.	70 Schneiden. 70 Zerkleinerung 40 Piercing. 30 Feuer. 20 Magie.	65 Stärke.	2.
Schwere Milizrüstung x1.				90 Schnitt. 90 Zerkleinerung 50 Piercing. 30 Feuer. 20 Magie.	70 Stärke.	2.
Schwere Milizrüstung von Lord Andre.	Wird von Lord Andre gegeben, sobald der GG bei Engor kauft und bis zu x1 schwere Milizrüstung neu schmiedet.			100 Schneiden. 100 Zerkleinerung 60 Piercing. 35 Feuer. 25 Magie. Erhöht den Schutz vor Gift.	80 Stärke.	2.
<b>Paladine.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft?</b>	<b>Wer lehrt Umschmieden und Weihen?</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
<b>4 Kapitel.</b>						

<b>Miliz.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft?</b>	<b>Wer lehrt das Umschmieden?</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
Paladin-Rüstung.	Ausgestellt von Lord Hagen bei Aufnahme des GG in den Orden.	Harad. 5 LP. 500 Gold.	4 Stahlplatten. 2 magische Erze. 1 Harz.	95 Schneiden. 95 Zerquetschung. 50 Piercing. 30 Feuer. 25 Magie. 10 Böen.	60 Stärke.	3.
Paladin-Erzrüstung x1. **		Marduk wird dir beibringen, wie man heiligt. Kostenlos.	Der Preis der Weihe selbst hängt vom Karma von Innos und Beliar ab.	105 Schneiden. 105 Zerkleinerung 70 Piercing. 40 Feuer. 35 Magie. 10 Böen.	80 Stärke.	4.
Geweihte Erz-Paladin-Rüstung.				120 Schneiden. 120 Zerkleinerung 80 Piercing. 60 Feuer. 60 Magie. 50 Böen.	100 Stärke.	5.
<b>7 Kapitel.</b>						
Schwere Paladin-Rüstung.	Wird GG in Xardas' Versteck finden, nachdem er den Almanach im Keller des Klosters gelesen hat.	Harad. 10 LP. 1000 Gold.	5...Stahl...Platten .. 4 magische Erze. 2 Harze. 2 Schwefel.	120 Schneiden. 120 Zerkleinerung 90er Piercing. 60 Feuer. 50 Magie. 10 Böen.	80 Stärke.	5.
Paladins schwere Erzrüstung x1. **		Marduk wird dir beibringen, wie man heiligt. Kostenlos.	Der Preis der Weihe selbst hängt vom Karma von Innos und Beliar ab.	140 Schneiden. 140 Zerkleinerung 100 Piercing. 70 Feuer. 60 Magie.	140 Stärke.	6.



<b>Miliz.</b>						
<b>Name.</b>	<b>Wer gibt aus oder verkauft?</b>	<b>Wer lehrt das Umschmieden?</b>	<b>Zutaten zum Nachschmieden</b>	<b>Schutz.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Gewicht.</b>
				10 Böen.		
Geweihte Paladin-Rüstung aus schwerem Erz.				140 Schneiden. 140.zerquetschen. 110 Piercing. 100 Feuer. 100 Magie. 80 Böen.	150 Stärke.	8.

\* Dieselbe Rüstung kann durch die Quest erhalten und neu geschmiedet werden [Rüstung reparieren](#), im Far Valley, aber zum Zeitpunkt ihres Erhalts waren sie überhaupt nicht mehr relevant (Kapitel 4, Paladin).

\*\* Harad bringt dir in Kapitel 4 bei, wie man beide Rüstungen gleichzeitig neu schmiedet. Nur diese Rüstung ist gesegnet. Bei der Ausrüstung in Kapitel 7, „Geheiligte Erzpaladin-Rüstung“, und bei der Weihung der „Schweren Erzpaladin-Rüstung“ werden letztere automatisch ausgerüstet.

Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## Schwerter aus magischem Erz von Harad:

<b>Einhändig:</b>						
<b>Name.*</b>	<b>Preis.</b>	<b>Weihe.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge Gewicht</b>	<b>Eigentumsbonus.</b>
<b>6 Kapitel.</b>						
Einfaches Erzsword.	3000 Gold.	Marduk unterrichtet Sie kostenlos. Die Weihe selbst kostet 5.000 Gold.	100 Stärke.	100 Schneiden.	100. / 8.	
Gesegnetes Erzsword. (Erste Weihe).		Pirokar wird dich kostenlos unterrichten. Für die Weihe selbst werden Tears of Innos	100 Stärke.	120 Schneiden.	100. / 8.	

		benötigt.				
<b>7 Kapitel.</b>						
Wut von Innos. (Zweitens..Heiligung.).			100 Stärke.	140 Schneiden. 20 Feuer. 10 Magie.	100. / 9.	
Einhändiger Meister. (Nicht geheiligt).	7500. Gold.		170 Stärke.	190 Schnitt. 95 Feuer.	115. / 11.	+8 zu Zweihand.
<b>Beidhändig:</b>						
<b>Name.</b>	<b>Preis.</b>	<b>Weihe.</b>	<b>Anforderungen.</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge Gewicht</b>	<b>Eigentumsbonus</b>
<b>6 Kapitel.</b>						
Eine einfache zweihändige Erzwaffe.	3000 Gold.	Marduk unterrichtet Sie kostenlos. Die Weihe selbst kostet 5.000 Gold.	120 Stärke.	120 Schneiden.	120. / 10.	
Gesegneter Erz- Zweihänder. (Erste Weihe).		Pirokar wird kostenlos trainieren. Für die Weihe selbst werden Tears of Innos benötigt.	130 Stärke.	140 Schneiden.	120. / 11.	
<b>7 Kapitel.</b>						
Heiliger Testamentsvollstrecker. (Zweite Weihe).			140 Stärke.	160 Schnitt. 30 Feuer. 10 Magie.	110. / 10.	
Zweihänder des Meisters. (Nicht geheiligt).	7500 Gold.		230 Stärke.	230..schnei den. 115 Feuer.	130. / 15.	+11 zu Zweihand.

\* Der Dialog zum Kauf/Verkauf magischer Schwerter wird bei Harad erst verfügbar, nachdem die gesamte Linie der Herstellung von Einhand- oder Zweihandschwertern von Mortis studiert wurde.

Beim Kauf bei Harada können Sie nur ein 1-Pence- oder 2-Pence-Schwert zur Auswahl kaufen.

Einfache Erzscherter könnt ihr nur in Kapitel 6 zum ersten Mal (5000 Gold) und Kapitel 7

zum zweiten Mal („Tränen von Innos“) weihen.

## Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## Von Mortis hergestellte Schwerter.

<b>Einhändig:</b>						
<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus</b>
<b>1 Kapitel.</b>						
Milizschwert.	3 LP. 300 Gold.	3 glühender Stahl. 2 Kohlen. 1 Klinge.	45 Stärke.	70 Schneiden	60. / 4.	+2 zu einhändig.
Schweres Schwert der Miliz.	5 LP. 500 Gold.	4 heißer Stahl. 2 Kohlen. 1 Galle. 2 Klingen.	60 Stärke.	85 Schneiden	70. / 5.	+2 zu einhändig.
<b>2 Kapitel.</b>						
Schwert des Wächters.	8 LP. 800 Gold.	6 glühender Stahl. 4 Kohlen. 3 Galle. 2 Schwefel. 1 Klinge.	70 Stärke.	95 Schneiden	75. / 6.	+4 zu einhändig.
Schweres Schwert einer Wache.	10 LP. 1000 Gold.	8 glühender Stahl. 1 Eisquarz. 5 Kohlen. 4 Galle. 3 Schwefel. 2 Klingen.	80 Stärke.	105 Schneiden	80. / 7.	+4 zu einhändig.
<b>4 Kapitel.</b>						
Ritterklinge.	12 LP. 1200 Gold.	4 heißer Stahl. 25 magisches Erz. 3 Bergkristalle.	75 Stärke.	110 Schneiden	85. / 7.	+2 zu einhändig.
Schwere Klinge eines Ritters.	15 LP. 1500 Gold.	4 heißer Stahl. 30 magisches Erz. 4 Bergkristalle. 2 Drakliten.	95 Stärke.	130 Schneiden	90. / 8.	+4 zu einhändig.
<b>6 Kapitel.</b>						
Paladinklinge.	18 LP. 1800 Gold.	4 heißer Stahl. 50 magisches Erz. 5 Serbonit.	115 Stärke.	150 Schneiden	95. / 9.	+5 zu einhändig.

		15 rotes magisches Erz.		.		
Schwere Paladinklinge.	20 LP. 2000 Gold.	5 glühender Stahl. 60 magisches Erz. 1 Quecksilber. 5 Weihwasser. 1 Feuergolem-Herz.  25 rotes magisches Erz.	145 Stärke.	160.Schneiden 50 Feuer.	105. / 10.	+6 zu einhändig.
<b>Beidhändig:</b>						
<b>Name.</b>	<b>Kosten für Bildung</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Anforderungen</b>	<b>Schaden.</b>	<b>Länge. / Gewicht.</b>	<b>Eigentumsbonus</b>
<b>1 Kapitel.</b>						
Zweihändiger Milizionär.	3 LP. 300 Gold.	5 glühender Stahl. 2 Kohlen. 1 Klinge.	45 Stärke.	85 Schneiden	80. / 6.	+2 zu Zweihand.
Schwere zweihändige Milizwaffe.	5 LP. 500 Gold.	6 glühender Stahl. 2 Kohlen. 1 Galle. 2 Klingen.	55 Stärke.	95 Schneiden	85. / 7.	+3 zu Zweihand.
<b>2 Kapitel.</b>						
Zweihändiger Wächter.	8 LP. 800 Gold.	7 glühender Stahl. 4 Kohlen. 3 Galle. 2 Schwefel. 1 Klinge.	65 Stärke.	105 Schneiden	90. / 7.	+4 zu Zweihand.
Schwere zweihändige Wächterwaffe.	10 LP. 1000 Gold.	9 glühender Stahl. 5 Kohlen. 4 Galle. 3 Schwefel. 2 Klingen. 1 Eisquarz.	75 Stärke.	115 Schneiden	95. / 9.	+5 zu Zweihand.
<b>4 Kapitel.</b>						
Ritter-Zweihänder.	12 LP. 1200 Gold.	4 heißer Stahl. 30 magisches Erz. 4 Bergkristalle.	80 Stärke.	120 Schneiden	100. / 9.	+6 zu Zweihand.
Schwerer Zweihandritter.	15 LP. 1500 Gold.	5 glühender Stahl. 35 magisches Erz. 5 Bergkristall. 3 Drakliten.	115 Stärke.	165 Schneiden	105. / 11.	+7 zu Zweihand.

<b>6 Kapitel.</b>						
Zweihändiger Paladin.	18 LP. 1800 Gold.	5 glühender Stahl. 65 magisches Erz. 1 Quecksilber. 20. rotes magisches Erz.	145 Stärke.	195 Schneiden .	110. / 12.	+8 zu Zweihand.
Schwerer Zweihandpaladin.	20 LP. 2000. Gold.	6 glühender Stahl. 75 magisches Erz. 1 Quecksilber. 8 Weihwasser. 1 Feuergolem-Herz.  30 rotes magisches Erz.	180 Stärke.	205 Schneiden . 70 Feuer.	120. / 13.	+9 zu Zweihand.

## Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## Set Helme und Gürtel:

Name.	Verkauf.*	Schmieden.*	Zutaten zum Basteln.	Schutz.	Anforderungen.
Leichter Milizhelm.	Mortis. 300 Gold.	Greenmore. 2 LP. 200 Gold.	1 Stahlplatte. 1 Eisenerz. 1 Stück Silber. 1 Feuerspitze.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 5 Piercings.	30 Stärke.
Geschmiedeter leichter Milizhelm x1.		Greenmore. 3 LP. 300 Gold.	1 Stahlplatte. 2 Eisenerz. 1 Stück Silber. 1 Grabmoos.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 10 Piercing.	40 Stärke.
Geschmiedeter leichter Milizhelm x2.		Greenmore. 4 LP. 400 Gold.	1 Stahlplatte. 3 Eisenerz. 3 Grabmoose. 1 Schafsfell.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 15 Piercing.	50 Stärke.
Geschmiedeter leichter Milizhelm x3.				5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 20 Piercings.	60 Stärke.
Milizhelm.	Mortis. 850 Gold.	Greenmore. 2 LP. 200 Gold.	1 Stahlplatte. 1 Eisenerz. 1 Stück Silber. 1 Stück Schwefel. 1 Feuerspitze.	10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 10 Piercing.	60 Stärke.
Geschmiedeter Milizhelm x1.		Greenmore. 3 LP. 300 Gold.	1..Stahl..Platte. 2 Eisenerz. 1 Stück Silber. 1 Stück Schwefel.	10 Schneiden. 10 Zerkleinerung.	70 Stärke.

Name.	Verkauf.*	Schmieden.*	Zutaten zum Basteln.	Schutz.	Anforderungen.
			1 Grabmoos. 1 Harpyienfeder.	15 Piercing.	
Geschmiedeter Milizhelm x2.		Greenmore. 4 LP. 400 Gold.	1 Stahlplatte. 3 Eisenerz. 3 magisches Erz. 3 Raupengranaten.  3 Bergmoose. 1 Schafsfell.	10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 20 Piercings.	80 Stärke.
Geschmiedeter Milizhelm x3.				10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 25 Piercing.	90 Stärke.
<b>Gürtel:</b>					
Milizgürtel.	Martin, aus dem ersten Kapitel. Bunyan, aus dem zweiten Kapitel. 250 Gold.			5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 5 Piercings.	
Gürtel des Paladins.	Martin, aus dem vierten Kapitel. 500 Gold.			10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Magie.	

## Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## Armbrüste von Harad:

Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Gewicht.	Eigentumsbonus.
<b>1 Kapitel.</b>						
Miliz-Armbrüst.	5 LP. 500 Gold.	1 Befestigungsteile.	50 Stärke.	50 Piercing.	2.	+2 auf Armbrüst.
<b>2 Kapitel.</b>						
Das letzte Argument der Miliz.	10 LP. 1000 Gold.	2 Befestigungselemente.	90 Stärke.	90er Piercing.	4.	+3 auf Armbrüst.

Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Anforderungen.	Schaden.	Gewicht.	Eigentumsbonus.
		1 Harz.				
<b>4 Kapitel.</b>						
Ritterarmbrust.	15 LP. 1500 Gold.	3 Befestigungselemente. 5 Harze. 1 Auror-Haut.	120 Stärke.	120 Piercing.	6.	+5 auf Armbrust.
<b>6 Kapitel.</b>						
Ein weiterer Paladin.	20 LP. 2000 Gold.	3 Befestigungselemente. 5 Harze. 1 Troll-Skin.	140 Stärke.	140 Piercing.	7.	+8 auf Armbrust.
<b>7 Kapitel.</b>						
Heilige Strafe.	25 LP. 2500 Gold.	4 Befestigungselemente. 10 Harze. 1 schwarzer Troll-Skin.  1 Flasche Weihwasser.	150 Stärke.	150 Piercing.	7.	+10 auf Armbrust.

## Patch 26.9

Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben

## Albrecht-Runen:

Name.*	Empfangskosten.	Manaverbrauch.	Schaden.	Behandlung.	Dauer.
<b>4 Kapitel.</b>					
Heiliges Licht.	Wird von Albrecht verliehen, wenn der GG dem Paladinorden beiträgt.	30.	Fügt Untoten in der Nähe Schaden zu, jedoch nicht mehr als 50 % HP.		5 Minuten.
<b>6 Kapitel.</b>					
Heiliger Pfeil.	3 LP. 150 Gold.	30.	250 Magie.		

Name.*	Empfangskosten.	Manaverbrauch.	Schaden.	Behandlung.	Dauer.
Kleinere Behandlung.	3 LP. 150 Gold.	25.		100 Magie.	
<b>7 Kapitel.</b>					
Zerstreue die Teufel.	5 LP. 250 Gold.	40.	350 Magie.		
Durchschnittliche Behandlung.	5 LP. 250 Gold.	50.		300 Magie.	

\* Die Tabelle ist möglicherweise nicht vollständig – der Charakter des Compilers hat Khorinis in Kapitel 7 nie verlassen und weiß nicht, was hinter dem Horizont liegt.

### Patch 26,9

### PS

Weiteres:

Neben Gildenschwertern, Armbrüsten und Rüstungen erhalten Milizen/Paladine im Verlauf des Spiels auch anderen nützlichen und weniger Schrott in Form von Nah- und Fernkampfaffen.

Wenn du Peck nicht abgibst, gibt er dir ein „Edles Schwert“ mit 45 Stärke/55 Schaden.

Wenn du ihn abgibst, wird er beleidigt sein und du erhältst ein „Rostiges Schwert“ mit 30 Stärke/20 Schaden.

Tangron im Schloss von D.R. bietet eine Auswahl von 2p „Leichte Zweihandwaffe“ 75 Stärke/75 Schaden oder 1p „Steinbrecher“ 80 Stärke/50 Schaden sowie eine Auswahl an Kleinwaffen „Leichte Armbrust“ 70 Stärke/70 Schaden oder „Jagdbogen“ 30 Beweglichkeit/35 Schaden.

Wenn Hagen sich den Paladinen anschließt, gibt er entweder 1 Pence „Klinge des Ritters“ – 70 Stärke / 60 Schaden oder 2 Pence „Zweihändige Hand des Ritters“ – 95 Stärke / 95 Schaden aus, je nachdem, welche Fertigkeit der GG am meisten aufgepumpt hat. Nicht zu verwechseln mit handwerklichen, denn sowohl 1p als auch 2p haben einfach die gleichen Namen, die Statistiken sind völlig unterschiedlich.

Vielleicht geben sie woanders etwas über den Ball heraus, aber ich bin nicht gezielt gelaufen/gesucht/gefragt.

Die Milizen haben nur zwei (meiner Meinung nach) zweifelhafte Vorteile:

1. Eine sehr einfache Einführung, nur ein paar Gespräche mit den richtigen Leuten und/oder ein paar einfache Quests und schon ist man in der Miliz.
2. Eine Miliz/ein Paladin kann ungestraft plündern, in die Häuser von gewöhnlichen und anderen Bürgern eindringen und sie von wertvollem und weniger Müll befreien, einschließlich des Aufbrechens von Truhen (außer in der Stadt funktioniert das nicht überall, sie können dich sogar schlagen ins Gesicht).

**Für den aktuellen Patch 26.15.2 neu geschrieben**



# Weg des Wassermagiers. Patch 26.14.1

## Einführung :

### Zum Wasser- Novizen:

Nachdem er die Stadt erreicht und mit Vstras gesprochen hat, erfährt der GG von ihm, dass sein Wunsch, ein Wassermagier zu werden, allein nicht ausreicht. Sie nehmen in der Regel keine Studierenden auf, können aber eine Ausnahme machen, wenn der Kandidat seine Eignung durch gute Taten beweist.

Es gibt drei gute Taten, die Sie tun müssen:

- Schließe die Quest ab –[Wo sind all die vermissten Leute?](#)
- Schließe die Quest ab –[Waffenlieferant für Banditen.](#)
- Sammle drei weitere Teile des Ornaments und bringe sie zu Nefarius für die Quest „Portal“.

Die ersten beiden Quests werden von Vstras selbst direkt beim ersten Gespräch vergeben. Den dritten GG erhält man von Nefarius bereits bei den Ausgrabungen der Wassermagier.

Nachdem wir alle drei guten Taten vollbracht haben, sprechen wir mit Saturas und er nimmt den GG in die Adepten des Wassers auf. Und Sie können sofort die erste Rune der Wassermagier lernen.

Weiteres:

Nefarius wird die Quest erst geben, nachdem der GG mit Lares zu den Ausgrabungen gerannt ist und Saturas einen Teil des Ornaments von Vstras gegeben hat. Lares wird erst zu den Ausgrabungen rennen, wenn der GG ihm ein Stück des Ornaments von Vstras gibt und seine Quest „Ersatz für Lares“ abschließt. Vstras wird einen Teil des Ornaments über den GG erst an Lares übertragen, nachdem der GG selbst die Ermittlungen in der Stadt zur Suche nach den Vermissten abgeschlossen hat.

### Als Wassermagier:

Nachdem wir Lord Hagen die Nachricht übermittelt und einen Brief von Vstras erhalten haben, bringen wir ihn zu Saturas. Wir tauschen den Brief gegen den Schlüssel zum Portal, öffnen das Portal und rennen nach Yarkendar. Am Ausgang der Pyramide trifft der GG auf Saturas. Im Gespräch mit ihm fragen wir, ob GG bereits würdig ist, Wassermagier zu werden? Er sagt Ja und befördert den GG vom Adepten zum Wassermagier. Bestehen der Intelligenzstufe 40.

## Lehrer :

- **Saturas** – Lehrt alle Kreise der Magie, aber nur in Yarkendar.
- **Nefarius** – Lehrt Runen aller Kreise der Magie. Eispfeil der ersten Runde in Khorinis, der Rest bereits in Yarkendar.
- **Mixer** – Lehrt Runen aller Kreise der Magie. Bereits in Khorinis, wohin er Yarkendar nach dem Tod von Raven verlässt.
- **Wächter Vakon** – Lehrt alle Kreise der Magie und Runen, wenn der GG beim Beitritt zu den Wächtern das Element Wasser wählt.

Eine Ausbildung bei Vacon ist günstiger, aber nur im Hinblick auf Gold.

## Magiekreise und Runen :

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Dauer.
<b>1 Kapitel.</b>				
Wir unterrichten hier die erste Runde * <a href="#">Gilden 1.5 – Lehrer der wahren Magie.</a>				
Eispfeil.	5 LP / 500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Eisquarz.	13.	65 Magie.
<b>2 Kapitel.</b>				
2 Kreis der Magie.	12 LP / 4800 Gold.			
Eisspeer.	10 LP / 1000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Eisquarz. 1 Stich.	19.	120.
Faust aus Wasser.	10 LP / 1000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Aquamarin. 1 Wasser.	19.	120.
Beschwöre eine Schneedecke.	10 LP / 1000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Eisquarz. 1 Wolfshaut.	100.	
<b>4 Kapitel.</b>				
3 Kreis der Magie.	20 LP / 8000 Gold.			
Eisblock.	15 LP / 1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Eisquarz. 1 Kohle. 1 Aquamarin.	30.	150. 20 Sekunden. Schaden pro Sekunde 5.
Eisblitz. **	15 LP / 1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Eisquarz. 1 Feuerstein. 1 Aquamarin.	55.	260 Magie.

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Dauer.
Kugelblitz.	15 LP / 1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Bergkristall. 1 Flügel. 1 Quecksilber.	21 mindestens. Maximal 84.	Mindestens 150. Maximal 600.
Eisgolem beschwören.	15 LP / 1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Eisquarz. 1 Erz. 1 Eisgolem-Herz.	100.	
<b>6 Kapitel.</b>				
4 Kreis der Magie.	35 LP / 21000 Gold.			
Kette aus Blitzen. **	22 LP / 2200 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberformel. 1 Rohquarz. 1 Efeu. 1 Bergkristall. 1 Eisgolem-Herz.	50.	250 Magie.
Blitzschlag.	22 LP / 2200 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Eisquarz. 1 Bergkristall. 1 Flügel 1 Gold.	32.	260 Magie.
<b>7 Kapitel.</b>				
5 Kreis der Magie.	45 LP / 45.000 Gold.			
Geysir.	30 LP / 3000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Eisquarz. 1 Kohle 1 Aquamarin. 1 Wasser. 1 Harz.	43.	360.
Eiswelle.	30 LP / 3000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle.  1 Eisquarz. 1 Aquamarin. 1 Wasser. 1 Kohle.	70.	350. 20 Sekunden. Schaden pro Sekunde 5.

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Dauer.
		1 Quecksilber.		
6 Kreis der Magie. ***	55 LP / 33.000 Gold.			
Sturm.	40 LP / 4000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle.  1 Eisquarz. 1 Aquamarin. 1 Bergkristall. 1 Wasser. 1 Flügel. 1 schwarze Perle.	100.	500.

\* Saturas wird mit dem Unterrichten von Kreisen der Magie erst in Yarkendar beginnen und erst, nachdem er den GG zum Wassermagier befördert hat. Im ersten Kreis gibt es vielleicht eine Ausbildung für einen Wasserexperten, aber während man einer wird, ist es einfacher und schneller, auf diese Weise zu lernen.

\*\* Um beide Runen herzustellen, sind Formeln erforderlich, keine Schriftrollen. Sie erscheinen zum Verkauf, nachdem der GG die Runen selbst studiert hat: Wenn der GG sie in Khorinis von Mixir studiert, werden die Formeln von Zuris verkauft. Wenn Sie es bei Nefarius in Yarkendar oder Vakon im Versteck der Wächter studieren, werden die Formeln von Kronos in Yarkendar verkauft.

\*\*\* Sowohl Saturas als auch Vakon werden den 6. Kreis der Magie erst unterrichten, nachdem der GG eine Karte nach Irdorat im Fernen Tal gefunden und sie in Khorinis gelesen hat.

### PS:

Wenn man jeden der Kreise der Magie und jede der Runen von einem der Lehrer studiert, erhält der GG je nach Kreis der Magie eine Steigerung der Intelligenz von +1 auf +6. Zum Herstellen von Runen ein wenig Erfahrung.

Außerdem wird Kronos für jedes Kapitel Bücher über Runen der Magie von Wassermagiern mit 1 bis 6 Kreisen verkaufen; für das Lesen jedes Kreises erhält der GG +1 auf Intelligenz.

Manche Runen geben keinen Hinweis auf den Schaden und was es ist (Magie oder etwas anderes). Dies steht jedoch nicht in der Beschreibung der Runen selbst.

Manche Runen funktionieren etwas seltsam, aber das ist ein anderes Thema.

### Patch 26.14.1

## Roben für Adepten und Wassermagier :

Name.	Wo bekommt man.	Schutz.	Gewicht. Anforderungen.
Robe eines Wasserbändig-	Wird von Saturas vergeben, wenn der	30 Schneiden.	

Name.	Wo bekommt man.	Schutz.	Gewicht. Anforderungen.
Neulings.	GG in die Adepten des Wassers aufgenommen wird.	30 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Feuer. 20 Magie.	
Robe eines Wassermagiers.	Wird Saturas ausgegeben, wenn der GG in die Wassermagier aufgenommen wird.	60 Schneiden. 50 Zerkleinerung. 20 Piercings. 30 Feuer. 40 Magie.	2.
Schweres Gewand eines Wassermagiers. *	Nach dem Studium des GG verkauft Saturas 4 Zauberkreise für 10.000 Gold.	100 Schneiden. 100 Zerkleinerung. 50 Piercing. 60 Feuer. 80 Magie. 15 Böen.	4.
Das ultimative Gewand eines Wassermagiers. *	Wird Saturas nach dem Studium des 6. GG-Zirkels der Magie für 10.000 Gold verkaufen.	100 Schneiden. 100 Zerkleinerung. 100 Piercing. 70 Feuer. 90 Magie. 45 Böen.	6.
<b>Set für den Wasserexperten.</b>			
Zauberermütze.	<b>Nur im ersten Kapitel</b> für alle bei Ysgaroth erhältlich . 480 Gold.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung.  5 Piercings. 5 Feuer. 5 Magie.	+ zur Rüstung.
Gürtel des Wasser-Adepten.	Erhältlich bei Kronos ab dem ersten Kapitel, 250 Gold.	5 Schneiden. 5 Zerkleinerung.  5 Piercings.	+ zur Rüstung.
<b>Set für den Wassermagier.</b>			
Haube.	Vom zweiten bis zum vierten Kapitel in Isgaroth erhältlich, 3000 Gold.	10 Schneiden , 10 Zermalmen,  15 Durchdringen , 35 Feuer , 35 Magie, 5 Sperrfeuer	1. 50 Mana. + zur Rüstung.
Mächtiger Magierhut.	Vom vierten bis zum sechsten Kapitel	25 Schneiden.	1.

Name.	Wo bekommt man.	Schutz.	Gewicht. Anforderungen.
	in Isgaroth erhältlich, 3800 Gold.	25 Zerkleinerung. 25 Piercing. 35 Feuer. 35 Magie.	70 Mana. + zur Rüstung. + Bonus-Typen.
Der Gürtel liegt bei mir.	Erhältlich bei Kronos ab dem zweiten Kapitel, 500 Gold.	10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 10 Piercing. 5 Feuer. 5 Magie.	+ zur Rüstung.

\* Als er dem GG den vierten und sechsten Kreis der Magie beibringt, führt Saturas einen Dialog über den Verkauf der Robe. Wenn der GG diese Kreise nicht von Saturas unterrichtet hätte, gäbe es weder Dialoge noch Roben zum Verkauf.

### Stäbe des Adepten und des Wassermagiers :

Name.	Wer gibt aus?	Anforderungen.	Schaden.	Länge Gewicht.
Kampfstab des Wasser-Adepten.	Wird von Saturas vergeben, wenn der GG in die Adepten des Wassers aufgenommen wird.	50 Mana.	50 Magie.	120. / 6.
Wassermagierstab.	Wird Saturas ausgehen, wenn der GG in die Wassermagier aufgenommen wird.	100 Mana.	70 Magie.	90. / 6. Fügt +45 MP hinzu.

Die Erhöhung des Schadens von Stäben hängt von der Intelligenz ab:

Stab des Adepten – jede +3 Intelligenz erhöht den Schaden des Stabes um +1.

Zauberstab – jede +5 Intelligenz erhöht den Schaden des Stabes um +1.

### Gildentränke :

Schild aus Wasser.	Nefarius wird es zubereiten, nachdem der GG ihm sein Rezept aus dem Tal der Minen gebracht hat.	2 Feuergolem-Herzen. 3 Perlen. 5 Flaschen Grog.	+12 zum Brandschutz. +12 auf magische Verteidigung.
--------------------	---	---	--

### Adanos- Karma :

Der Schaden der Zaubersprüche der Wassermagier hängt vom Karma von Adanos ab.

Karma hat eine feste Grenze – 80 pro Kapitel: 80 – Kapitel 1, 160 – Kapitel 2, 240 – Kapitel 3 und so weiter.

Es ist jedoch unwahrscheinlich, dass Sie bereits ab dem dritten Kapitel zu viel davon sammeln und das Limit überschreiten können. Es gibt nur wenige Orte, an denen Sie es erhalten können:

#### **Sammeln:**

Für einige Wassermagier-Quests.

Beim Beitritt zu den Wassermagiern +1.

Roher Aquamarin fügt +5 Karma hinzu. Steine stapeln sich nicht.

Im ersten Kapitel geht es vor allem darum, einmal am Tag an Vstras zu spenden, 50 oder 100 Gold spielen keine Rolle. Und so und so gibt es +1 für das Karma, aber für 50 Gold stellt es HP wieder her und erhöht es für 100 Gold MP. Karma erhöht sich um +50 für nur 50 Spenden.

Finden Sie im zweiten Kapitel in Yarkendar schnell Adanos' Hammer. Für das Töten von Steinwächtern erhält der GG von jedem getöteten Wächter +1 auf Karma. Nicht ohne ihn.

Gib Saturas den Hammer von Adanos nach dem Tod von Raven +5 Karma.

Gib Saturas die Klaue von Beliar +5 Karma.

Gib Saturas +2 Karma die kaputte Architektenrüstung.

Gib AshTar die Klaue von Beliar, um +10 Karma zu zerstören.

Echtes Wasser, jedes Getränk gibt +1 Karma.

In Truhen findet man nur ein paar Flaschen. Grundsätzlich ist es auch in der Beute einiger weniger Unterarten von Golems enthalten. Es gibt nur wenige.

#### **Verlieren:**

Nur durch Überschreiten des Limits.

#### **Andere :**

In der Beute einiger Mobs finden Wassermagier Wassertafeln; wenn sie gelesen werden, erhöhen sie die Intelligenz um +1:

Wassergolem

Meeresgolem.

Seltsame Pfütze.

Und nur die Beute dieser drei Golems enthält wahres Wasser.

**Patch 26.14.1**

## **Der Weg des Nekromanten. Patch 26.14.1**

### **Einführung :**

#### **Zum Novizen der Dunkelheit:**

Nachdem er die Stadt erreicht hat, erfährt der GG im allerersten Gespräch mit Vstras über den Ring des Wassers, dass die Hauptsache darin besteht, Hagen die Botschaft zu übermitteln, aber der GG wird ihn erst erreichen, wenn er sich anschließt eine der Gilden. Danach können Sie sofort nach Xardas rennen mit dem Wunsch, den Weg der Dunkelheit und Finsternis einzuschlagen. Xardas ist nicht dagegen, aber er muss ein paar Tage darüber nachdenken. In zwei Tagen wird er zustimmen, den GG als Schüler-Novizen der Dunkelheit anzunehmen, aber unter der Bedingung: Der GG muss irgendwo selbst den Ersten Kreis der Magie studieren, für so eine Kleinigkeit hat er keine Zeit.

Ich habe hier den Ersten Kreis der Magie studiert [Gilden 1.5 – Lehrer der wahren Magie](#), Gallahad oder Gallus macht keinen Unterschied, und wer auch immer kann oder will, wir reden noch einmal mit Xardas und er nimmt den GG in die Adepten der Dunkelheit auf, verteilt die Robe und den Stab des Adepten, beginnt zu handeln, zu kaufen, Quests zu vergeben aber keine Runen lehren.

**Wichtig !!!** Für zukünftige Nekros ist es äußerst wichtig, in das Tal in der Nähe des Turms von Xardas hinunterzugehen, dort Lester zu treffen und mit ihm über Xardas zu sprechen, **BEVOR (obligatorisch)** mit Lothar gesprochen wird, wenn man die Stadt betritt.

**Zum Nekromagier:**

Wir fragen Xardas, ob er bereit ist, den GG in Dark Mages aufzunehmen, und wieder lautet die Antwort: Ja, aber es gibt eine Bedingung.

Die Bedingungen sind einfach:

- Schließe die Quest „Der letzte Test“ ab.
- Finden Sie die erforderlichen Statistiken – 110 MP, 35 Intelligenz, Level 12 (normal).

**Lehrer :**

- **Xardas** – lehrt vom zweiten bis zum vierten Zauberkreis und alle Runen vom ersten bis zum vierten Zauberkreis. Im siebten Kapitel wird er auf eigene Faust irgendwo verschwinden und den fünften und sechsten Kreis der Magie und Runen natürlich nicht lehren können.
- **Kreolisch** – lehrt alle Bereiche der Magie und Runen. Er beginnt sofort im dritten Kapitel mit dem Unterrichten, sobald der GG ihn erreichen kann, wenn der GG im ersten Dialog mit ihm sagt, dass er einen Lehrer für dunkle Magie sucht. Wählt der GG beim ersten Treffen einen anderen Dialog, dann erscheint der Trainingsdialog im siebten Kapitel, nachdem der GG herausfindet, dass Xardas irgendwo von Lester verschwunden ist und ihn darüber informiert.
- **Wächter Dagoth** – lehrt alle Kreise der Magie und Runen, wenn der GG beim Beitritt zu den Wächtern das Element der Dunkelheit wählt.

Das Training bei Dagoth ist günstiger, aber nur in Gold.

**Magiekreise und Runen :**

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Dauer.
<b>1 Kapitel.</b>				
Wir unterrichten hier die erste Runde <a href="#">Gilden 1.5 – Lehrer der wahren Magie.</a>				
Pfeil der Dunkelheit.	5 LP / 500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 totes Fleisch.	11.	55 Magie.
Beschwöre das Goblin-Skelett.	5 LP / 500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Koboldknochen.	Mindestens 25. 340 max.	
<b>2 Kapitel.</b>				
2 Kreis der Magie.	12 LP / 4800 Gold.			



<b>Kreise / Runennamen.</b>	<b>Kosten für Bildung.</b>	<b>Zutaten zum Basteln.</b>	<b>Manaverbrauch.</b>	<b>Schaden. Dauer.</b>
Ein Leben stehlen.	10 LP / 1000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 totes Fleisch. 1 Quecksilber.	20.	120.
Beschwöre Zombies.	10 LP / 1000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 totes Fleisch. 1 Kohle.	Mindestens 30. 285 maximal.	
Vernichte die Untoten. *	10 LP/1000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Weihwasser. 1 totes Fleisch.	60. Beliares großer Unmut.	999 Magie. Schaden nur für Untote. Bei höheren Untoten ist der Effekt geringer.
<b>4 Kapitel.</b>				
3 Kreis der Magie.	20 LP / 8000 Gold.			Um zu studieren, müssen Sie Dämonologie kennen.
Speer der Dunkelheit.	15 LP / 1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 totes Fleisch. 1 Bergkristall. 1 Gold.	22.	160.
Roy.	15 LP / 1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 totes Fleisch. 1 Flügel. 1 Stich.	30.	150. 10 Sekunden. Mana wird zur Unterstützung des Zaubers ausgegeben.
Skelett beschwören.	15 LP / 1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Schädel 1 Skelettknochen. 1 Kohle.	Mindestens 60. 255 maximal.	
<b>6 Kapitel.</b>				
4 Kreis der Magie.	35 LP / 21000 Gold.			Um zu studieren, müssen Sie Höhere Dämonologie kennen.
Ball des Todes.	22 LP / 2200 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle.	32.	260 Magie.

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Dauer.
		1 Skelettknochen. 1 totes Fleisch. 1 Schwefel. 1 Fläschchen Gift.		
<b>7 Kapitel.</b>				
5 Kreis der Magie.	45 LP / 45.000 Gold.			
Der Schrei der Toten.	30 LP / 3000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 Schädel 1 totes Fleisch. 1 Quecksilber. 1 Harz. 1 Schwefel.	43.	360.
Dunkle Armee.	30 LP / 3000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 totes Fleisch. 1 Skelettknochen. 1 Koboldknochen. 1 Dämonenherz. 1 Ektoplasma.	150.	
6 Kreis der Magie. **	55 LP / 33.000 Gold.			
Welle des Todes.	40 LP / 4000 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 totes Fleisch. 1 Schädel 1 Ektoplasma. 1 Fläschchen Gift. 1 schwarze Perle.	100.	500 Magie.

\* Nekromanten wird von Xardas beigebracht, wie man Runen herstellt, nachdem der GG von Vatras den Auftrag erhalten hat, Banditenlager zu räumen.

Und als Gegenleistung für 100 Seelensteine bietet Xardas dem Nekromagus eine Rune mit Beliar's reduziertem Unmut an (Beliar's Karma sinkt weniger, wenn er Untote tötet). Bei Verwendung beider Runen erhält der Spieler halb so viel Erfahrung.

\*\* Sowohl Creol als auch Dagoth werden den 6. Kreis der Magie erst unterrichten, nachdem der GG eine Karte nach Irdorat im Fernen Tal gefunden und sie in Khorinis gelesen hat.

## Arbeiten mit den Beschwörungsrunen.:

Beim Herstellen und Verwenden von Beschwörungsrunen wird die Fertigkeit selbst aufgepumpt, wie viele beschworene Kreaturen der GG gleichzeitig zu Hilfe rufen kann (kann zwischen 1 und 10+ Stück liegen).

Beim Töten von Mobs durch Aufruf des SoC werden sowohl MP als auch Intelligenz verbessert. Der GG erhält außerdem Erfahrung und Vorteile durch das Töten von Helden- und Quest-Mobs per Aufruf.

Runen zum Beschwören von Kobolden, Zombies und Skeletten funktionieren nach dem System, bei dem mit jeder Rune jeweils 1-2-3-4-5 Kreaturen beschworen werden:

6 Beschwörungen für x1,

15 Beschwörungen für x2,

20 Beschwörungen für x3,

20 Beschwörungen für x4,

40 Beschwörungen für x5

und das war's ... insgesamt 101 Beschwörungen.

Mit jedem neuen Aufruf erhöht sich die Anzahl der MP für die Beschwörung:

Goblins in der ersten Runde beschwören, die Grundkosten der Rune betragen 25 MP und +1 MP für jede Beschwörung. Aber ab dem Aufruf entfernt x4 +5 MP, x5 +6 MP und die Kosten für das Wirken der ersten Kreisrunen steigen auf maximal 340 MP.

Beschwörung von Zombies des zweiten Kreises, stabil +1 MP für jede Beschwörung: maximal 285 MP mit 30 Basis-MP.

Nun, die Skelette des dritten Kreises liegen im Allgemeinen im Minus, beginnend bei x3 bei +2 MP, x4 bei +3MP, x5 bei +4MP und sind die billigsten von allen, bis zu 255 MP maximal bei 60 MP Basis.

Die Anzahl der Beschwörungen und Beschwörungen ist bei allen drei Runen gleich.

Das Wachstum der für die Beschwörung erforderlichen MP (maximal erforderlich) stoppt bei etwa 20 der letzten 40 Beschwörungen (jeweils x5).

Der erste Angerufene ist laut MP kostenlos, der Countdown laut MP beginnt ab dem zweiten.

## Dämonologie :

Besteht aus zwei Ebenen:

1. **Dämonologie** – 10 LP / 2500 Gold. Ermöglicht die Beschwörung einfacher Dämonen.
2. **Höhere Dämonologie** – 20 LP / 5000 Gold. Ermöglicht die Beschwörung größerer Dämonen.

Nach dem Studium der ersten Stufe kann der GG die Rune studieren:

Runenname.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.
Beschwöre einen Dämon. (3 Kreis der Magie).	22 LP / 2200 Gold.	1 Runenstein. 1 Zauberschriftrolle. 1 totes Fleisch. 1 Kohle. 1 Dämonenherz. 1 Ektoplasma.	250.

Der GG kann sofort im ersten Kapitel Dämonologie (sowohl 1 als auch 2) erlernen und Runen herstellen. Sie können in den Kapiteln 2-3 sogar eine Rune herstellen, wenn Sie die Zutaten sammeln, aber der GG kann die Rune selbst erst verwenden, nachdem er den 3. Kreis der Magie studiert hat. Beim Basteln erscheinen 4 Kreise in der Zeile „Rune erstellen“ (ich weiß nicht, ob es ein Fehler ist oder nicht). Es gibt nur eine Rune und

welche Dämonen der GG damit beschwören kann, hängt von der Stufe der erlernten Dämonologie ab. Dämonen können jeweils nur einzeln und unbegrenzt beschworen werden. Um Dämonen mit Schriftrollen zu beschwören, müssen Sie auch Dämonologie studieren. Und welche Art von Dämon der GG mit einer Schriftrolle beschwört, hängt auch von der erlernten Stufe ab. Beide Ebenen der Dämonologie werden von Xardas und Creole gelehrt.

### **Sancta Nomen :**

Lernpunkte: 30 LP / 25.000 Gold.

Mit der Fertigkeit können Sie HP für Zauber ausgeben, wenn die MP bereits aufgebraucht sind.

Funktioniert nur mit Zaubersprüchen aus der Schule der Nekromanten .

Kann bei Verwendung tödlich sein.

Reduziert die HP-Wiederherstellung durch Heilrunen um die Hälfte.

Ausgebildet von Xardas und Kreolen.

### **PS:**

Wenn man jeden der Kreise der Magie und jede der Runen von einem der Lehrer studiert, erhält der GG je nach Kreis der Magie eine Steigerung der Intelligenz von +1 auf +6. Zum Herstellen von Runen ein wenig Erfahrung.

Außerdem werden Xardas und Creole Kapitel für Kapitel Bücher der Nekromanten, Runen der Magie 1 – 6 Kreise im Angebot haben, für das Lesen jedes einzelnen GG erhält der GG +1 auf Intelligenz.

Manche Runen geben keinen Hinweis auf den Schaden und was es ist (Magie oder etwas anderes). Dies steht jedoch nicht in der Beschreibung der Runen selbst.

Manche Runen funktionieren etwas seltsam, aber das ist ein anderes Thema.

### **Patch 26.14.1**

### **Ab Patch 26.15:**

Der Schwarmzauber wirkt sich auch auf Orks und Echsenmenschen aus, zuvor betraf er nur Menschen und Sucher.

Bei anderen Mobs funktionierte es nicht und funktioniert auch nicht.

Die Bedingung für das Erlernen und Erhalten der Rune

„Untote zerstören“ von Xardas hat sich leicht geändert: „Rune der Zerstörung der Untoten“:

Um die Rune zu erhalten, müssen Sie sie von Xardas lernen, oder von Xardas oder Gallahad, es spielt keine Rolle, und Sie müssen sie selbst herstellen. Nachdem er 100 Seelensteine genommen hat, gibt Xardas keine weitere Rune, sondern verbessert einfach die, die der GG bereits hat.

## Roben des Dunklen Adepten und des Nekromanten :

Name.	Wo bekommt man.	Zutaten zur Verbesserung.	Schutz.	Gewicht. Anforderungen.
Robe eines Novizen dunkler Magier.	Wird von Xardas vergeben, wenn der GG als Adept der Dunkelheit akzeptiert wird.		35 Schneiden. 35 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Feuer. 10 Magie.	
Nekromagus-Gewand.	Wird von Xardas ausgegeben, wenn der GG in die Nekromanten aufgenommen wird.		50 Schneiden. 40 Zerkleinerung. 10 Piercing. 20 Feuer. 20 Magie.	1.
Robe eines raffinierten Nekromagus.	Erscheint in einem der ersten Dialoge mit Creole, in seinem Turm, in einer der Truhen.		60 Schneiden. 50 Zerkleinerung. 10 Piercing. 30 Feuer. 40 Magie.	2. 150 Mana.
Schweres Gewand eines Nekromagus.	Wird von Xardas beim Studium des 4. Kreises der Magie vergeben.		80 Schneiden. 80 Zerkleinerung. 50 Piercing. 50 zum Feuern. 60 Magie. 20 Böen.	4.
<b>Eine schwere Robe kann einmal zu einer von drei aufgewertet werden:</b>				
Robe des Auserwählten der Dunkelheit.		200 Beliar-Karma. 1 Elixier Atem des Todes. Von 100 bis 149 Seelensteine.	90 Schnitt. 90 Zerkleinerung. 55 Piercing. 60 Feuer. 70 Magie. 25 Böen.	4.
Prächtiges Gewand des Auserwählten der Dunkelheit.		200 Beliar-Karma. 1 Elixier Atem des Todes. 150 Seelensteine.	100 Schneiden. 100 Zerkleinerung. 60 Piercing. 70 Feuer. 80 Magie. 25 Böen.	4.
Robe des Erzmagiers der Dunkelheit.		200 Beliar-Karma. 1 Elixier Atem des	100 Schneiden. 100	5.

Name.	Wo bekommt man.	Zutaten zur Verbesserung.	Schutz.	Gewicht. Anforderungen.
		Todes. 100 Seelensteine.  1 Stein mit der Seele von Senyak.	Zerkleinerung. 60 Piercing. 80 Feuer. 90 Magie. 30 Böen.	
<b>Set für den Adepten der Dunkelheit.</b>				
Zauberermütze.	<b>Nur im ersten Kapitel</b> für alle bei Ysgaroth erhältlich . 480 Gold.		5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 5 Piercings. 5 Feuer. 5 Magie.	+ zur Rüstung.
Gürtel des Dunklen Adepten.	Erhältlich bei Xardas ab dem ersten Kapitel, 250 Gold.		5 Schneiden. 5 Zerkleinerung. 5 Piercings.	+ zur Rüstung.
<b>Set für Necromagus.</b>				
Haube.	Bis zum vierten Kapitel bei Ysgaroth erhältlich, 3000 Gold.		10 Schneiden , 10 Zermalmen, 15 Durchdringen , 35 Feuer , 35 Magie, 5 Sperrfeuer	1. 50 Mana. + zur Rüstung.
Mächtiger Magierhut.	Bis zum sechsten Kapitel bei Ysgaroth erhältlich und nur für Magier aller Unterarten.  3800 Gold.		25 Schneiden. 25 Zerkleinerung. 25 Piercing. 35 Feuer. 35 Magie.	1. 70 Mana. + zur Rüstung. + Bonus-Typen.
Nekromagus-Gürtel.	Erhältlich bei Xardas ab dem zweiten Kapitel, 500 Gold.		10 Schneiden. 10 Zerkleinerung. 10 Piercing. 10 Magie.	+ zur Rüstung.

### Patch 26.16.1

### Stäbe des Adepten und Nekromanten :

Name.	Wer gibt/verkauft?	Anforderungen.	Schaden.	Länge Gewicht.
Kampfstab des Dunklen	Wird von Xardas bei Aufnahme in	50 Mana.	50 Magie.	120. / 6.

Name.	Wer gibt/verkauft?	Anforderungen.	Schaden.	Länge Gewicht.
Adepten.	die Anhänger der Dunkelheit ausgegeben.			
Necromagus-Stab.	Wird von Xardas bei Aufnahme in Nekromanten ausgegeben.	35 Mana.	70 Magie.	110. / 7. Fügt +70 zu MP hinzu.
Stab des Erzmagiers der Dunkelheit.	Xardas wird nach dem Studium der GG 4 Kreise der Magie 2000 Gold verkaufen.	220 Mana.	120 Magie.	115. / 9. Fügt +70 zu MP hinzu.

Die Erhöhung des Grundschadens des Stabes des Adepten der Dunkelheit hängt vollständig nur von der Intelligenz des GG ab, jede +3 Intelligenz erhöht den Schaden des Stabes um +1.

Die Erhöhung des Grundschadens beider Nekromage-Stäbe hängt von der Intelligenz (jede +5 Intelligenz erhöht den Schaden des Stabes um +1) und vom Karma (jede +5 Karma erhöht den Schaden des Stabes um +1) ab.

#### **Patch 26.16.1**

#### **Ab Patch 26.15:**

Der GG-Nekromager hat die Möglichkeit, drei Beschwörungsrunen aufzuladen – Goblin-Skelett, Zombie, Skelett.

Unmittelbar nach dem Studium der Beschwörungsrunen wird Xardas einen Dialog darüber führen, wie sie verbessert werden können, und er wird Ihnen vom besonderen Altar von Beliar erzählen.

Altar im schwarzen Turm im Ödland. Um sich zu verbessern, müssen Sie die Rune selbst studieren und mindestens 20 Anrufe damit tätigen.

Ein neuer Anruf erscheint erst, wenn der alte vollständig aufgebraucht ist.

Vor der Verbesserung der „verbrauchten“ Runen für die Beschwörung eines Skeletts und eines Goblinskeletts wird überhaupt niemand mehr beschworen, weder ein einzelnes Skelett noch ein Goblin. Es wird Zombies geben.

Es verbessert auch bereits vollständig entwickelte Runen und jede einzeln.

Zur Verbesserung benötigst du außerdem Seelensteine.

Name.	Kosten der Verbesserung.	Manaverbrauch.
Unsichtbar. (Goblin-Skelett).	80 Seelensteine. 8 LP / 4000 Gold.	Mindestens 107. Maximal 373.
Leiche. (Zombie).	120 Seelensteine. 12 LP / 5000 Gold.	Mindestens 95. Maximal 401.
Ork-Skelett. (Skelett).	200 Seelensteine. 20 LP / 6000 Gold	Mindestens 85. Maximal 461.

Verstärkte Runen funktionieren genauso wie die alten, mit dem einzigen Unterschied, dass Sie nur 1 bis 3 Assistenten beschwören können.

Für alle drei Runen: x1 – 30 Anrufe, x2 – 30 Anrufe, x3 – 40 Anrufe. Und alle. 100 Anrufe für jede Rune.

Außerdem werden für jede Beschwörung +1 MP zu den Zauberkosten hinzugefügt. Aber wenn man aufsteigt und Anrufe von x1 auf x2 und von x2 auf x3 verschiebt, erhöht sich der erforderliche MP für den Anruf jeweils einmal.

So sieht es im MP aus:

Unsichtbar:

1 Anruf - x1 - 107 MP.

28 Anruf - x1 - 134 MP.

29. Anruf – x1 – 165 MP. +31 MP

30 Anruf - x2 - 166 MP.

59 Anruf - x2 - 222 MP.

60 Anruf - x2 - 254 MP. +32 MP

61 Anrufe - x3 - 256 MP.

100 Beschwörung x3 – 373 MP.

Dann kannst du für 376 MP endlos ein einfaches Goblinskelett beschwören.

Untote:

1 Anruf - x1 - 95 MP.

28 Anruf - x1 - 122 MP.

29. Anruf – x1 – 173 MP. +51 MP

30 Anruf – x2 – 174 MP.

59 Anruf - x2 - 230 MP.

60 Anruf - x2 - 282 MP. +52 MP

61 Anrufe – x3 – 284 MP.

100 Beschwörung x3 – 401 MP.

Dann können Sie für 404 MP endlos einen einfachen Zombie beschwören.

Ork- Skelette:

1 Anruf - x1 - 85 MP.

28 Anruf - x1 - 112 MP.

29. Anruf – x1 – 169 MP. +57 MP

30 Anruf - x2 - 170 MP.

59 Anruf - x2 - 226 MP.

60 Anruf - x2 - 342 MP. +116 MP

61 Anrufe – x3 – 344 MP.

100 Beschwörung x3 – 461 MP.

Dann kannst du für 464 MP endlos ein einfaches Skelett beschwören.

### **Ab Patch 26.15.1:**

**Die Boni für die Beschwörung neuer Goblinskelette und neuer Zombies wurden reduziert, der MP-Verbrauch für die Beschwörung wurde angepasst und ist dafür relevant.**

### **PS**

Das Verbessern von Runen für Nekre ist eine völlig neue Fähigkeit, die mit nur einer Person getestet wurde, ebenso wie die Statistiken des Anrufs selbst. Die MP-Kosten



können leicht variieren. Dies sind ungefähre Zahlen, die für das Spiel ermittelt wurden. Wovon genau hängt die Erhöhung der MP ab und wie genau funktioniert sie? Wir schreiben hier -[Gothic 2: Guilds 1.5 – Fragen zur Mod.](#)

Oder hier -[Vorschläge: Was würden Sie gerne im neuen Spiel sehen?](#)

Oder als letzten Ausweg hier -[Im Patch zu behebbende Fehler gefunden – 2 Stunden.](#)

Und wir warten darauf, wann und was oder ob sie antworten werden.

## Gildentränke :

Die Freude eines Nekromagus. *	Das Rezept befindet sich in der Beute des Großen Dämons im alten Turm von Xardas im Tal der Minen.	1 Ektoplasma. 1 totes Fleisch. 1 Schwefel.	+3 Mana. Und +1 Intelligenz für jedes dritte Getränk.
Dunkle Weisheit. *	GG wird das Rezept je nach Quest in der Beute des dunklen Magiers Agash in Hidenval finden <a href="#">Buch der Götter.</a>	5 Dämonenherzen. 1 königlicher Sauerampfer.	+25 Mana. +3 Intelligenz.
Schatten des Todes.	GG wird es hier finden <a href="#">Gilden 1.5 – Bücher.</a>		+50 Mana. +10 Intelligenz.

\* Rezeptstandorte sind ab Patch 26.15.2 aktuell.

Ein bisschen mehr für Breath of Death:

## Wichtig!

Unmittelbar nach dem Erlernen des 4. Kreises der Magie wird Xardas die Schwere Robe des Necromagus verteilen und einen Dialog über die Verbesserung führen. Während des Dialogs beginnt die Quest „Auf der Suche nach verlorenen Rezepten“. Finden Sie zwei Rezepte für das Elixier des Todesatems. Beide sollten inzwischen gefunden worden sein. GG muss das Elixier selbst brauen und alle Zutaten aus zwei Rezepten sammeln. Die einzige Zutat, die auf keine Weise gefunden oder gekauft werden kann, ist **die Zauberwurzel**, die Xardas gegen beide Rezepte eintauscht, wenn der GG sie selbst studiert und alles einsammelt. Die Zusammensetzung des Tranks ist komplex und es ist schwierig, sich daran zu erinnern, nachdem man die Rezepte nur einmal gelesen hat. Und hier ein großes **ABER: Beim zweiten Lesen verschwinden die Rezepte einfach aus dem** Inventar des GG und werden nirgendwo registriert, auch wenn sie bereits im Rahmen der Quest gelesen wurden. Und selbst wenn sie sich bereits auf einer Quest befinden, verschwinden sie und die Quest friert einfach ein. Daher ist es besser, sie erst einmal zu lesen, nachdem man sie von den Bösewichten befreit hat, bis man die Quest annimmt, und sie nur einmal zu lesen. Denken Sie daran, ob Ihr Gedächtnis gut ist, oder schreiben Sie es auf, wer es will oder kann. Sie können es auch nur einmal zubereiten, trinken oder Ihr Gewand nach Belieben verschönern.

### Ab Patch 26.15:

Beide Rezepte für Breath of Death werden dem Tagebuch in Alchemy hinzugefügt.

**Aber erst nachdem die Quest „Auf der Suche nach verlorenen Rezepten“ selbst beginnt. Und es ist besser, nicht vor der Quest zu lesen.**

## Beliar- Karma :

Durch Beliar's Karma erhöhen Nekromanten den Schaden ihrer Zauber und Stäbe. Das Karma von Innos hat keinerlei Einfluss auf den Schaden der Zauber und Stäbe des Nekromagus.

### **Gewinnen:**

Gebete zum Altar von Beliar, für HP, oder einfach nur beten. - Wer wird für wie viel beten? Taschendiebstahl ist normal.

Das Aufbrechen von Truhen und Türen mit Hauptschlüsseln ist mittelmäßig, nicht viel. Morde. Jeder, auch Banditen – je nachdem wer, für jeden auf unterschiedliche Weise, für Bauern minimal, für Paladine maximal.

Spende die gesammelten Seelensteine an Beliar. – die profitabelste Sache, wenn Sie nicht alle „zusätzlichen“ Bauernpaladine töten möchten.

Unverarbeiteter Rubin erhöht Beliar's Karma um +5, die Steine sind nicht stapelbar.

Von Beliar gesegnete Herzpilze fügen jeweils +5 Karma hinzu.

### **Verlieren:**

Beim Töten von Untoten – oft und auch aus unterschiedlichen Gründen.

Taschendiebstahl bei Banditen und Paladinen auf Etna ist normal.

Die Wahl des Elements Feuer beim Beitritt zu den Wächtern ist eine Menge, -100 Karma auf einmal.

Die Beliar-Karma-Grenze für einen Nekromagus ist höher als für andere, +50 pro Kapitel: Kapitel 1 – 150, Kapitel 2 – 250, Kapitel 3 – 350. Und so weiter.

### **Andere :**

In der Beute einiger Mobs finden Nekromanten Tafeln der Dunkelheit; wenn sie gelesen werden, erhöhen sie die Intelligenz um +1:

Schattengolem.

Kohlegolem.

Großer Kohlegolem.

Ein Haufen Kohle.

Erwähnenswert ist auch Dead Water, denn pro 25 Karma von Beliar gibt eine getrunkene Flasche Dead Water +2 an Intelligenz. Es funktioniert nach dem System 25-50-75-100 usw. Karma. Es wird nicht möglich sein, Karma abzubauen und den Wasserbonus erneut zu erhalten.

Nekram sollte sich auch schnell die MoraUlartu-Rune besorgen und sie auf autonom upgraden. Je mehr Seelen der Nekromagus sammelt, desto einfacher ist es mit Beliar's HP und Karma. Aber das ist, wer es will.

**Patch 26.15.1**

## **Lehrer für Wahre Magie, Schriftrollen, Runen ohne Gildenanforderungen. Patch 27.**

### **Lehrer der wahren Magie :**

**Khorinis** – Gallahad, Trainingsbedingung – Schließe die Quest „Gallahads Aufgabe“ ab und wähle als Belohnung Magietraining. Lehrt Kapitel für Kapitel alle drei Kreise der Magie und Runen.

**Hidenvall** – Gallus, Trainingszustand – finde und bringe ihm das Buch Mouth of the Dragon – Band 1. Lehrt alle 3 Magiekreise, Kapitel und einige Runen, aber nur 1 und 2 Magiekreise.

**Hidenvall** – Hovas, die Bedingung für die Ausbildung besteht darin, die gleiche Quest für das Buch abzuschließen und Zugang zur Ausbildung von Gallus zu erhalten. Lehrt Kapitel für Kapitel nur einige Runen des 1. und 2. Kreises der Magie.

**Far Valley** – Bartos Laransky, die Voraussetzung für das Erlernen des 1. und 2. Kreises der Magie ist, wie der GG zu ihm gelangt, der 3. Kreis der Magie besteht darin, vom Ältesten einen Pass zum Schloss zu bekommen.

Die Ausbildung in Zauber- und Runenzirkeln aller Lehrer steht allen Gilden zur Verfügung. Zusätzlich zu einigen Ausnahmen für Runen für Militärgilden.

## Magiekreise und Runen :

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Erholung. Dauer.
<b>1 Kapitel.</b>				
1 Zauberkreis.	5 LP/2000 Gold.			
Blitz.	5 LP/500 Gold.	1 Runenstein. 1 Bergkristall. 1 Zauberschriftrolle.	10.	50 Magie.
Welt.	1 LP/100 Gold.	1 Runenstein. 1 Goldmünze. 1.Zauberschriftrolle .	10.	5 Minuten.
Behandeln Sie eine leichte Verletzung. *	3 LP/300 Gold.	1 Runenstein. 1 Heilpflanze. 1 Zauberschriftrolle.	40.	+170 PS. +85 HP bei Sakta-Nomen.
<b>2 Kapitel.</b>				
2 Kreis der Magie.	12 LP/4800 Gold.			
Vernichte die Untoten. **	10 LP/1000 Gold.	1 Runenstein. 1 Weihwasser. 1 totes Fleisch. 1 Zauberschriftrolle.	60. Beliars großer Unmut.	999 Magie. Handle..nur..gegen..Untote. Bei höheren Untoten ist der Effekt geringer.
Ruf den Wolf.	5 LP/500 Gold.	1 Runenstein. 1 Wolfshaut. 1 Kohle. 1 Zauberschriftrolle.	20 - 310. Hängt von der Beschwörungsstufe ab.	Der Schaden hängt von der Beschwörungsstufe und der Person ab, die beschworen werden soll.
Behandeln Sie eine mittelschwere Wunde. *	5 LP/500 Gold. ***	1 Runenstein. 1 Heilpflanze. 1 Zauberschriftrolle.	85.	+400 PS. +200 HP bei Sakta-Nomen.
<b>4 Kapitel.</b>				
3 Kreis der Magie.	20 LP/8000 Gold.			
Schrumpfe das Monster.	15 LP/1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Koboldknochen. 1 Trollzahn.	120.	Reduziert die Parameter großer Mobs um die Hälfte.

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Erholung. Dauer.
		1 Sumpf. 1 Zauberschriftrolle.		
Beschwöre einen Steingolem.	15 LP/1500 Gold.	1 Runenstein. 1 Steingolem-Herz.  1 Kohle. 1 magisches Erz. 1 Zauberschriftrolle.	100.	Der Schaden hängt davon ab, wen Sie anrufen.
Behandeln Sie eine schwere Wunde. *	10 LP/1000 Gold.	1 Runenstein. 1 Heilwurzel. 1 Zauberschriftrolle.	150.	+900 PS. +450 HP bei Sakta- Nomen.
<b>Nebenrunen.</b>				
Beschwöre den Steinwächter. 2 Kreis der Magie.	Wird GG nach Ravens Tod mit einem Teleporter in seinem Schrank finden.		70.	Der Schaden hängt davon ab, wen Sie anrufen.
Urizels Schlag. 4 Kreis der Magie.	Der GG-Magier erhält es, wenn er Xardas Urizel gibt, um aus dem Schwert eine Rune für den Magier herzustellen.		31.	250 Magie.
Legionsdämon beschwören. 4 Kreis der Magie.	Vom GG-Magier in einem der Gespräche mit dem Wächter des von ihm gewählten Elements empfangen		100.	Der Schaden hängt davon ab, wen Sie anrufen.
Heiliger Schlag. 6 Kreis der Magie.	Ausbildung eines GG-Magiers beim Lesen des Almanachs im Keller des Klosters.	1 Runenstein. 1 Weihwasser. Es ist kein Scrollen erforderlich.	80.	600 Magie.
Feuerball. 2 Kreis der Magie.	10 LP/1000 Gold. Von Uderus im Ödland gelehrt, nachdem die Suche nach der Kammer des Schreckens abgeschlossen wurde. Ab Kapitel 2.	1 Runenstein. 1 Schwefel. 1 Gold. 1 Zauberschriftrolle.	16.	100 Feuer.

Kreise / Runennamen.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Schaden. Erholung. Dauer.
Feuersturm. 3 Kreis der Magie.	15 LP/1500 Gold. Von Uderus im Ödland gelehrt, nachdem die Suche nach der Kammer des Schreckens abgeschlossen wurde. Aber nicht vor Kapitel 6.	1 Runenstein. 1 Schwefel. 1 Harz. 1 Gold. 1 Zauberschriftrolle.	21.	150 Feuer.
Kreuz der Elemente. (Einweg).	Er wird AshTar unterrichten, wenn der GG es bekommt, und ihm alle vier Sphären bringen.	1 Runenstein. 1 Wasserkugel. 1 Sphäre der Dunkelheit. 1 Feuerkugel. 1 Felskugel. 1 goldenes Drachenherz.		9999 Magie.
Muss Ulart.	Erhalten vom GG im Rahmen der Quest „Artefakte der Antike“.		20.	Fängt bei Verwendung die Seelen von Kreaturen ein.

\* Gildenlose und Militärgilden können von niemandem oder Heilrunen lernen; die Ausbildung in Runen erfolgt erst, nachdem der GG einer Magiegilde beigetreten ist. Die Ausbildung in Runen ist für alle Lehrer nur einzeln möglich – um in der Ausbildung zu erscheinen, müssen Sie zuerst „Eine mittlere Wunde behandeln“ lernen. „Eine leichte Wunde behandeln“ lernen. Für die Ausbildung „Eine schwere Wunde behandeln“ müssen Sie zuerst „Eine mittlere Wunde behandeln“ lernen.

\*\* In Hidenval gibt es weder bei Gallus noch bei Hovas eine Runenausbildung. Xardas lehrt Nekromanten auch, wie man Runen herstellt; alle anderen außer Gallahad werden bereits im vierten Kapitel nur von Bartos aus Laran im Fernen Tal unterrichtet.

\*\*\* Training nach Ravens Tod.

Nach der Wahl der magischen Ausbildung wird Gallahad Bücher mit den Runen 1, 2, 3 der Wahren Magie und das Buch „Mächtige Kunst“ im Angebot haben; alle vier Bücher geben beim Lesen +1 auf Intelligenz.

Beim Studium jedes Zauberkreises und jeder Rune von einem der Lehrer erhält der GG + zur Intelligenz:

- Der erste Kreis aus Magie und Runen beträgt +1.
- Der zweite Kreis aus Magie und Runen beträgt +2.
- Der dritte Kreis aus Magie und Runen beträgt +3.

**Wichtig !!! Ein solches Training in Kreisen und Runen der Wahren Magie funktioniert nur, wenn der GG das Taschendiebstahl nicht erlernt hat.**

**Wenn Sie das studiert haben:**

- Gallahad wird sich völlig weigern, den GG-Kreisen Magie und Runen beizubringen. Schriftrollen werden gelehrt.

- Gallus – lehrt den Ersten Kreis der Magie und seine Runen, den Zweiten Kreis der Magie und seine Runen. Der dritte Zauberkreis und seine Runen werden nicht gelehrt.
- Khovas – wird dir die Rune „Wolf beschwören“ beibringen.
- Bartos Laransky – wird alle drei Kreise der Magie und alle ihre Runen unterrichten.

## Patch 27.

### PS

## Besonderes für Mora Ulartu :

Nach Erhalt der GG-Rune kann jede Gilde Seelensteine sammeln, indem sie die Rune auf Mobs einsetzt, bevor sie diese tötet. Bei allen außer den Nekren wirkt die Rune nur 1500 Mal, dann „hat sie ihre Kraft in deinen Händen verloren.“ Um Senyaks Seele einzufangen, eignet sich auch eine verbrauchte Rune; Hauptsache man hat sie bei sich.

Bei Nekromanten beginnt die Rune nach 750 Würfen automatisch zu wirken; Sie müssen sie lediglich in Ihrem Inventar haben. Beim Töten von Mobs werden automatisch 20 MP ausgegeben und Seelensteine erscheinen in der Beute der Mobs.

Für Seelensteine kannst du:

Beliars Klaue verbessern.

Lass einfach Seelen frei und besiege sie, um Erfahrung und Beute (Ektoplasma und totes Wasser) zu sammeln. Aber sie sind wütend, sie schlagen hart und oft mit einem Schlag zu.

Spende Beliar Seelen an einem seiner Altäre, Wechselkurs:

10 Seelensteine = 10 verfluchtes Gold + 100 Erfahrung + 1 zu Beliar's Karma, für Nekre auch +1 zu HP.

Zur Segnung des Herzpilzes werden außerdem Seelensteine und verfluchtes Gold benötigt.

Wenn der GG in einem Gespräch mit Stonos das Element der Dunkelheit wählt, beginnt sogar die Rune, die für das Sammeln von 1500 Seelensteinen ausgegeben wurde, wieder (autonom) zu wirken.

## Zauberrollen und Lehrer :

**Khorinis** – Gallahad, Trainingsbedingung – Schließe die Quest „Gallahads Aufgabe“ ab und wähle als Belohnung Magietraining. Bringt Ihnen Kapitel für Kapitel bei, wie man alle Schriftrollen herstellt, die hergestellt werden können.

**Wasteland** – Ignatius, die Trainingsvoraussetzung besteht darin, ihn im Wasteland-Schloss zu erreichen. Lehrt Ihnen Kapitel für Kapitel, wie man nur zwei Schriftrollen herstellt: „Eisblock“ und „Untote zerstören“.

Schulungs- und Herstellungsschriftrollen stehen allen Gilden zur Verfügung. Das Erlernen des Taschendiebstahls hat darauf keinen Einfluss.

Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Grundschaden. Dauer. Schaden pro Sekunde.
1 Kapitel.				
Vernichte die Untoten. *	5 LP / 750 Gold.	1 gehärtete Harpyienfeder. 1 magisches Pergament. 10 antike Münzen.	30.	999 Magie, funktioniert nur gegen Untote.

Name.	Kosten für Bildung.	Zutaten zum Basteln.	Manaverbrauch.	Grundschaden. Dauer. Schaden pro Sekunde.
<b>2 Kapitel.</b>				
Eisblock.	2 LP / 300 Gold.	1 gehärtete Harpyiefeder. 1 magisches Pergament. 15 antike Münzen.	30.	150 15 Sekunden 5 pro Sekunde.
Schrumpfe das Monster.	3 LP / 450 Gold.	1 gehärtete Harpyiefeder. 1 magisches Pergament. 15 antike Münzen.	60.	Reduziert die Parameter großer Mobs um die Hälfte.
<b>4 Kapitel</b>				
Tornado. **	7 LP / 1050 Gold.	1 gehärtete Harpyiefeder. 1 magisches Pergament. 20 antike Münzen.	40.	? 15 Sekunden. ?
Eiswelle.	6 LP / 900 Gold.	1 gehärtete Harpyiefeder. 1 magisches Pergament. 25 antike Münzen.	50.	350. 20 Sekunden. 5 pro Sekunde.
Feuriger Regen.	8 LP / 1200 Gold.	1 gehärtete Harpyiefeder. 1 magisches Pergament. 50 antike Münzen.	60.	500 Feuer.

\* Ab Kapitel 4 lernen Sie von Ignatius im Ödland, wie man eine Schriftrolle herstellt.

\*\* Weder die Schriftrolle noch die Rune zeigten Schaden an, sondern nur Dauer. Aber dem Spiel nach zu urteilen, ist es ziemlich gut.

Beim Erlernen des Herstellens von Schriftrollen erhält der GG für jede erlernte Schriftrolle +1 auf Intelligenz.

Erhält außerdem +1 auf Intelligenz für jede zehnte produzierte Schriftrolle.

**Patch 26.17.5**