

# Gilden – FAQ

## Gilden 1.5 – Glücksspiel

Es gibt drei Arten des Glücksspiels in der Mod: Münze (Sonne/Berg), Würfel (2 Würfel mit 6 Seiten), Würfelpoker (5 Würfel mit 6 Seiten mit Zählung der Kombinationen).

Glücksspiel steht allen Banditen zur Verfügung, die die GG nicht angreifen, allen Piraten sowie NPCs aus der „Liga der Spieler“. Zugriff auf die Spiele erhält Skip in Khorinis (einer der ersten Dialoge) oder der Pirat Brandon in Yarkendar, wenn er eine neue Quest abschließt (18. Patch oder später).

**Münze.** Die Einsätze betragen 10, 20, 30 Gold. Nach dem Verlust von 250 Münzen (18. Patch und höher) akzeptiert der NPC keinen Einsatz von 30 Münzen. Nach dem Verlust von 300 Münzen spielt der NPC das Münzspiel nicht mehr.

**Knochen.** Die Einsätze betragen 10, 20, 30, 50 Gold. Nach dem Verlust von 300 Münzen akzeptiert der NPC keine Einsätze in Höhe von 30 und 50 Münzen. Nach dem Verlust von 500 Münzen würfelt der NPC nicht mehr.

**Würfelpoker.** Um dieses Spiel zu eröffnen, muss die GG konsequent gegen Vertreter der „Liga der Zocker“ gewinnen. Der erste ist Skip in Khorinis. Als nächstes wird er GG anrufen, nachdem er mehr als 450 Gold verloren hat. **Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, denn... Skip in Yarkendar hat diesen Dialog nicht.**

Als der GG gegen den Finalisten gewinnt, erfährt er von Lord Andres Erlass, Würfelpoker in allen Tavernen von Khorinis zu erlauben.

Nach einem Gespräch mit dem Wirt erfährt der GG etwas über seine Einsätze und das Limit beim Pokern. Würfelpoker steht nicht nur Gastwirten zur Verfügung, es gibt auch spielende NPCs.

Es gibt vier Arten von Pokerwetten , die je nach NPC festgelegt werden.

Setzen Sie - 5, 15, 25 Gold. Der NPC spielt, bis er 200 \* Münzen verliert.  
Setzen Sie - 35, 45, 55 Gold. Der NPC spielt, bis er 300 \* Münzen verliert.  
Setzen Sie - 65, 75, 85 Gold. Der NPC spielt, bis er 400 \* Münzen verliert.  
Setzen Sie- 95, 105, 115 Gold. Der NPC spielt, bis er 500 \* Münzen verliert.  
Erhöhen Sie den Einsatz um +10 oder +20 Münzen.

Seit dem 18. Patch habe ich die Preise und Limits erhöht:

Setzen Sie – 25, 35, 45 Gold. Der NPC spielt, bis er 400 \* Münzen verliert.  
Setzen Sie - 55, 65, 75 Gold. Der NPC spielt, bis er 500 \* Münzen verliert.  
Setzen Sie - 85, 95, 105 Gold. Der NPC spielt, bis er 600 \* Münzen verliert.  
Setzen Sie - 115, 125, 135 Gold. Der NPC spielt, bis er 700 \* Münzen verliert.  
Erhöhen Sie den Einsatz um +20 oder +40 Münzen.

\* Die Verlustlimits beim Poker werden mit der Einführung neuer Sets für das Pokerspielen angehoben. Bei den oben genannten Werten handelt es sich um Grundwerte.

Glücksspiel ist eine gute Möglichkeit, Ihr GG-Geld aufzufüllen, ohne auf Diebstahl zurückzugreifen.

Erfolge sind für bestimmte Gewinn- und Verlustbeträge verfügbar. Der erste ist für 1000 gewonnene oder verlorene Münzen. Alle Siege und Niederlagen der GG werden gezählt.

Der Gegner sagt den Namen des nächsten Spielers, wenn der GG mehr als 450 Münzen von ihm gewinnt. Einer der Ligavertreter wird dann die GG vertreiben. Informationen zu weiteren Spielern erhalten Sie, indem Sie bei diesem NPC nachfragen.

## Gilden 1.5 – Altäre

In Guilds 1.5 gibt es im 24. Patch 21 Altäre von Innos und 7 Altäre von Beliar (die Anzahl kann sich durch die Hinzufügung neuer Standorte erhöhen). Im 25. Patch erscheint der Altar von Adanos (verfügbar ab Kapitel 3).

**Der Questbonus des Bittstellers** ist an die Altäre von Innos und Beliar gebunden. Der GG spendet Gegenstände oder Gold und erhält im Gegenzug andere Gegenstände und seltene Reagenzien, die für die Transmutation benötigt werden. An jedem Altar werden Erfahrungen zum Austausch gegeben. Zusätzlich zu den täglichen kostenlosen Gebeten, die das Karma ein wenig erhöhen (Wirkung einmal am Tag), kann der GG um Geld/Leben beten. Je nach Gilde muss der GG mehr oder weniger opfern, um den gleichen Bonus zu erhalten. Weniger für deinen Gott, mehr für den eines anderen. **Jedes Kapitel von 1 bis einschließlich 4 kann 10 Mal einen Bonus erhalten (insgesamt 40+40). Am Altar von Innos** wird der GG Gold spenden und Heilung, teilweise Wiederherstellung der Ausdauer und Verringerung von Hunger, Durst und Müdigkeit erhalten. Unterschiedliche Opfergrößen führen zu unterschiedlichen Effekten. Adepten und Feuermagier, Paladine zahlen am wenigsten. Vor allem Adepten und Magier der Dunkelheit. Durch das Opfern mit der durchschnittlichen Rate (200 Münzen) können Sie Stärke, Beweglichkeit und max. steigern. manuell, max. Leben. **Funktioniert nur beim ersten Gebet des Tages. Berücksichtigt das Karma von Innos aus dem GG.** Indem sie ihr Maximum opfern, können Magier der Dunkelheit das Ungleichgewicht des Karmas korrigieren und so nicht nur das Karma von Innos erhöhen, sondern auch das Karma von Beliar verringern. Dies ist wichtig für die Suche nach Gomez' Seele. **Am Altar von Beliar** opfert der GG Leben (aktuell und maximal im Verhältnis 10:1) und erhält Gold, erhöht Stärke, Beweglichkeit, max. Mana. Unterschiedliche Opfergrößen führen zu unterschiedlichen Effekten. Verschiedene Gilden haben unterschiedliche Chancen, Statistiken zu erhalten. **Der Altar von Adanos** (der einzige im Spiel) hat noch keine definierte Funktionalität. **Seit Patch 25.8 hat sich das Erhalten von Boni von Altären nach Kapitel leicht geändert: Stat-Boni von Altären im 1. Kapitel wurden entfernt.** Es stehen 10 Boni von Altären zur Verfügung: 2 alte (2-3 neue), 3 alte (4-5 neue), 4 alte (6 neue). Im 2. neuen Kapitel könnt ihr sofort alle Boni nehmen, im 3. neuen Kapitel gibt es dann bis zum 4. neuen Kapitel keine Boni. Wenn das Karma es zulässt, kann der Bonus am selben Tag von den Altären von Innos und Beliar abgeholt werden. Sie können auch weitere Kapitel auf einmal belegen oder den Erhalt des Bonus auf mehrere neue Kapitel verteilen.

## Gilden 1.5 – Alchemie

Alchemie wird je nach Xardas' erster Wahl einfach oder erlernbar sein. Wenn der Spieler sich noch nicht entschieden hat, ist die Standardeinstellung einfache Alchemie (gültig ab Patch 15).

**Einfache Alchemie** ist Gothic-Spielern vertraut. Sie haben die notwendigen Zutaten und leere Flaschen in Ihrem Inventar, haben das Rezept studiert – gehen Sie zum Alchemietisch und kochen Sie in einer Reihe.

In Guilds 1.5 wurden alle Handwerksdialoge überarbeitet, sodass Sie je nach Verfügbarkeit der benötigten Anzahl an Zutaten die Zeilen auswählen können: 1, 5, 15, 25, 50 Portionen zum gleichzeitigen Kochen.

Alle Aktionen mit der Alchemietabelle sind in mehrere Gruppen unterteilt:

Tabak mischen, Sumpf verarbeiten,  
Alkohol destillieren,  
Gesundheitstränke,  
Manatränke,  
Spezialtränke (Geschwindigkeit, Ausdauer),  
Attributsverbesserungstränke (permanent),  
Schutztränke,  
Gildentränke,  
Gifte und Gegenmittel.

Zusätzliche Zeilen können in der Wurzel erscheinen Dialog:

Auge von Innos wiederherstellen  
Seelen ziehen  
„Auge des Zorns“ erwecken  
Elixier zur Veränderung des Geistes  
von Embarl Firgasto

Jedes Handwerk gewährt Boni, um das Volumen einer bestimmten Gruppe von Gegenständen im Inventar zu erweitern (für den Spielmodus mit begrenztem Inventar). Je mehr wir herstellen, desto größer ist die Kapazität. Es gibt auch die üblichen Handwerksboni für alle.

**Die untersuchte Alchemie** wird in Form eines Minispiels durchgeführt. **Wenn der GG über die notwendigen Zutaten und leere Flaschen verfügt und das Rezept studiert hat, müssen Sie das Produkt zum ersten Mal** nach diesem Rezept in Form eines Dialog-Minispiels zubereiten. Nachfolgende Zeiten werden wie einfache Alchemie sein.

Unterbricht der Spieler den Vorgang durch Verlassen des Dialogs, werden die Zutaten verbraucht und das Rezept nicht erlernt. Sie müssen es beim zweiten Versuch lernen.

Wenn ein Spieler während des Vorgangs ein Produkt mit inkompatiblen Eigenschaften erhält, werden die Zutaten ausgegeben, das Rezept studiert und anstelle des Produkts ein alchemistisches Gift im Inventar des Spielers angezeigt. Er wird für die Giftquest benötigt, um Waffen zu vergiften.

Wenn der Spieler erfolgreich ist, werden die Zutaten ausgegeben und die erste Portion des Produkts befindet sich im Inventar.

Das Studium selbst besteht aus fünf Phasen, in denen der Spieler entscheidet, was er als nächstes mit der untersuchten Masse tun möchte. Auf dem Bildschirm werden Hinweise zu den Eigenschaften dieser Masse nach der vorherigen Aktion des Spielers angezeigt und Optionen zur Auswahl der nächsten Aktionen gegeben. Je stärker die Alchemiefähigkeit des Spielers verbessert wird (abhängig von der Anzahl bekannter Rezepte), desto länger (mehr Zeilen, mehr Stufen) werden dem Spieler Informationen über die erwarteten Änderungen der Zahlen angezeigt.

Derzeit steht die studierte Alchemie für das Studium von Zaubertränken, Alkohol und Tabak zur Verfügung. Abhängig von der Art des Produkts variieren die auf dem Bildschirm angezeigten Eigenschaften. Es ist geplant, zwei weitere Zweige fertigzustellen: dunkle Alchemie und experimentelles Kochen.

### **Beispiel für das Erlernen von Zaubertränken:**

Ergebnisse der vorherigen Stufe:

Viskosität 20 – Normale

Transparenz 9 –

Verunreinigungen erhöhen 14 – Verringern

Spieleroptionen für die anfängliche Alchemie:

Flüssigkeit hinzufügen ( – Viskosität)

Flüssigkeit verdampfen ( + Viskosität)

Erhitzen ( – Transparenz)

Abkühlen ( + Transparenz)

Filtern ( – Verunreinigungen )

Portion hinzufügen (+ Verunreinigungen)

**Für Spieler mit fortgeschrittenen Alchemiefähigkeiten enthält jede Zeile zusätzlich Zahlen, die angeben, wie stark die vorgeschlagene Aktion die Eigenschaften der untersuchten Masse verändern wird.**

Um zu überprüfen, ob die Alchemie, die Sie lernen, für Sie geeignet ist, wählen Sie sie zu Beginn des Spiels bei Xardas aus. Nach dem Dialog mit Dagoth stehen Xardas zwei neue Dialoge zur Verfügung: „Wie kann ich selbst Rezepte lernen?“ und „Welche Rezepte kannst du mir beibringen?“

## **Alchemie mithilfe von Büchern verbessern:**

### **Bonus beim Lesen des 1. Buches**

Alchemie: +1

### **Bedingungen für den Erhalt**

- Lesen Sie das Buch auf der Kommode in Ignatz' Haus.
- Lies das Buch auf der Kommode in Neoras' Zimmer.
- Lesen Sie das Buch auf der Kommode in Fisks Haus.
- Lesen Sie das Buch „Opferseelen“ (die zweite Quest der Wächter – „Opfergeschenk“).
- Kaufen Sie das Buch „Rezepte – 1“ von Konstantino für 1500

Goldmünzen und lesen Sie es.  
- Kaufen Sie das Buch „Rezepte – 2“ von Constantino für 1500 Goldmünzen und lesen Sie es.

## Alchemie mithilfe von Rezepten aufleveln:

### Bonus beim Lesen des 1. Rezepts

### Bedingungen für den Erhalt

- Alchemie: +1
- Lernen Sie das Rezept zur Herstellung von Heilessenz.
  - Studieren Sie das Rezept zur Herstellung eines medizinischen Extrakts.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines Heilelixiers.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung des Lebenselixiers.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung von Mana-Essenz.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung von Manaextrakt.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines Mana-Elixiers.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung des Elixiers des Geistes.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung der Essenz der Ausdauer.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung von Ausdauerextrakt.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines Ausdauerelixiers.
  - Lernen Sie das Rezept für die Zubereitung eines Ausdauergetränks.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines Elixiers für maximale Ausdauer.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung des Kraftelixiers (gelehrt von Constantino).
  - Kaufen Sie bei Tandor ein Rezept zur Herstellung eines Kraftelixiers aus den Herzen von Orks für 2000 Goldmünzen und lesen Sie es.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines Elixiers der Beweglichkeit (gelehrt von Sagitta).
  - Kaufen Sie bei Engor ein Rezept zur Herstellung eines Geschicklichkeitselixiers aus den Herzen von Drachenechsen für 2000 Goldmünzen und lesen Sie es.
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines einfachen Gegenmittels (gelehrt von Sagitta).
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines verstärkten Gegenmittels (gelehrt von Sagitta).
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines einfachen Beschleunigungstranks (gelehrt von Ignatz).
  - Lernen Sie das Rezept zur Herstellung eines Tranks mit doppelter Beschleunigung (gelehrt von Ignatz).
  - Kaufen Sie ein Rezept für ein Ausdauerelixier aus Trollherzen von Sagitta für 2000 Goldmünzen und lesen Sie es.
  - Kaufen Sie das Rezept „Spirit Extraction“ von Constantino für 1500 Goldmünzen und lesen Sie es.
  - Kaufen Sie bei Constantino ein Rezept für ein Elixier zum Schutz vor Magie für 1700 Goldmünzen und lesen Sie es.
  - Studieren Sie das Rezept zur Herstellung eines Heilelixiers, kaufen Sie das Rezept für den Trank „Reine Gesundheit“ von Sagitta für 1000 Goldmünzen und lesen Sie es.
  - Studieren Sie das Rezept zur Herstellung eines Mana-Elixiers,

- kaufen Sie das Rezept für den Trank „Reines Mana“ bei Constantino für 1500 Goldmünzen und lesen Sie es.
- Kaufen Sie das Rezept für den Trank „Reine Lebensenergie“ bei Constantino für 500 Goldmünzen und lesen Sie es.
- Kaufen Sie das Rezept für das Lebenselixier von Salandril für 3000 Goldmünzen und lesen Sie es.
- Kaufen Sie das Rezept für das Elixier „Pure Life Energy“ von Salandril für 2000 Goldmünzen und lesen Sie es.
- Kaufen Sie das Rezept für das Feuerschutzelixier von Gorax für 2000 Goldmünzen und lesen Sie es.
- Kaufen Sie das Rezept für das Elixier des Geistes bei Kronos für 2000 Goldmünzen und lesen Sie es.
- Kaufen Sie das Rezept für das Fallschutzelixier von Samuel für 2000 Goldmünzen und lesen Sie es.
- Lesen Sie das Rezept „Grüner Jünger“, das sich in Fortunos Truhe (Banditenlager in Yarkendar) befindet.

## Gilden 1.5 – Diebstahl

Diebstahl wird in gewöhnlichen und magischen Diebstahl unterteilt.

**Gewöhnlicher** Diebstahl wird von Cassia nach Level 10 und dem Abschluss der erforderlichen Quests erlernt. In Gilden 1.5 können Magier keine Diebe sein und Diebe können keine Magier sein. Hier und da besteht die Möglichkeit, mit Fähigkeiten erfolgreich zu sein, aber das Zeitfenster wird sich schnell schließen.

Das Spiel vergleicht die Diebstahlfähigkeit des GG mit der Diebstahlsicherungsfähigkeit des NPC. Ist die Fertigkeit des Spielers höher, ist der Diebstahl erfolgreich. Wenn es niedriger ist, wird der GG erwischt (Rhetorik hilft ihm, sich zu rechtfertigen, Geld hilft ihm, die Geldstrafe sofort zu bezahlen, andernfalls wird der GG geschlagen und dem Leiter der Siedlung wird eine Geldstrafe auferlegt).

Von allen NPCs (mit Ausnahme von Xardas, Lester und einigen anderen) kann der GG dreimal stehlen.

Das erste Mal - Münzen.

Das zweite Mal – ein Gegenstand für eine Quest oder einfach ein Gegenstand, der zum Diebstahl bestimmt ist (ein Schlüssel zu einer Tür oder eine Truhe mit Leckereien, ein Buch, Pfeile usw.).

Drittes Mal - Geldbörse.

Verschiedene Gruppen von NPCs (Bauern, Stadtbewohner, Milizen, Händler, Gildenführer usw.) haben unterschiedliche grundlegende Diebstahlschutzwerte. Von 5 bis 52. Jeder Diebstahlversuch erhöht die Wachsamkeit des NPC um +40 Anti -Diebstahl.

Der Maximalwert der Diebstahlfertigkeit beträgt 120. Wenn der dritte Diebstahlschutzwert eines NPCs diese Grenzen überschreitet, ist es nicht möglich, ihn ein drittes Mal zu bestehlen.

**Seit Patch 16 beträgt der grundlegende Diebstahlschutz für NPCs 1 bis 50, die Erhöhung des Diebstahlschutzes nach dem Diebstahl beträgt +30, die maximale Diebstahlfähigkeit beträgt 100.**

Jeder Diebstahl wirkt sich auf den GG aus. Das Karma von Innos nimmt ab (insbesondere bei Paladinen und Feuermagiern) und es wird 1 Einheit der aktuellen Ausdauer verbraucht.

Die Fertigkeit des gewöhnlichen Diebstahls wird bei Verwendung verbessert. Die Erfahrung für einen Diebstahl erhöht sich ebenfalls, jedoch nicht unendlich.

Wenn der GG niemanden mit einer geeigneten Fähigkeit findet ( **ab Patch 16** ), kann er einen NPC mit einer Fähigkeit bestehlen, die nicht höher als +5 seiner Diebstahlfähigkeiten ist. Er wird auf jeden Fall erwischt, und wenn er die Rhetorik studiert hat, wird er sich herausreden oder eine minimale Geldstrafe zahlen können. Für einen erfolglosen Versuch erhältst du keine Erfahrung und keinen Bonus, ABER solche Versuche verbessern deine Diebstahlfähigkeiten.

**Ab Patch 18** wird neben dem Namen des NPCs ein spezielles Symbol hinzugefügt, das darauf hinweist, dass der GG diese NPCs ausrauben kann.

Wenn die NPCs nicht mit dem GG sprechen möchten und das Symbol angezeigt wird, müssen Sie nach einer Zeitspanne am Tag suchen, in der der NPC gesprächiger ist.

**Beim magischen Diebstahl** wird die Vergessen-Schiffrolle verwendet.

Es war als Alternative zum Stehlen von Gegenständen gedacht (das zweite Mal des regulären Diebstahls) von Spielern, die den regulären Diebstahl nicht für ihr GG verbessern möchten. **Es funktioniert vollständig nur für NPCs, deren Gegenstände zum Diebstahl registriert sind.**

Wenn die Linie des magischen Diebstahls aktiviert wird, ist die übliche Linie für diesen NPC ein zweites Mal nicht mehr verfügbar.

Wenn der GG ab dem zweiten Diebstahl dieses NPCs über mehr maximales Mana oder Intelligenz verfügt, als für die Diebstahl-Fertigkeit erforderlich ist, wird der erste Diebstahl übersprungen und der zweite ist sofort verfügbar.

Wenn der GG ein Magier ist, ist zum Stehlen ein doppelter Intelligenzwert erforderlich. Subtrahiert 1 vom Karma-Verstärker dieser Magie.

Wenn der GG kein Magier ist, ist eine maximale Manamenge erforderlich, die der Fertigkeit eines gewöhnlichen Diebstahls entspricht. Andernfalls wird dem Spieler die Zeile für regulären Diebstahl angezeigt. Im Falle eines magischen Diebstahls wird einem Nicht-Magier sein aktuelles Mana entzogen und bei einem Mangel daran wird ihm sein aktuelles Leben entzogen.

Wenn der GG diesen NPC besiegt, bevor er die Vergessen-Schiffrolle verwendet, hat der NPC in manchen Fällen möglicherweise einen alternativen Gegenstand zum Stehlen. (Ring anstelle des Schlüssels, den der GG nach der Prügel aus dem Inventar des NPCs genommen hat).

Während des magischen Diebstahls wird keine Erfahrung für gewöhnlichen Diebstahl gesammelt und die Fertigkeit für gewöhnlichen Diebstahl erhöht sich nicht.

**Magic Theft ist ab Patch 16 voll funktionsfähig.**

### **Beispiel:**

Normaler Diebstahl 1 Mal – Diebstahlfähigkeit 10.

Normaler Diebstahl 2 Mal – 50 Diebstahlfähigkeit.

Magischer Diebstahl durch Nicht-Magier – Schecks max. 50. Mana, 50 aktuelles Mana werden weggenommen. Bei einem Mangel wird der Rest aus dem aktuellen Leben genommen.

Magiediebstahl eines Magiers – 100 Intelligenz werden überprüft, 1 Karma-Verstärker dieser Magie wird weggenommen (Innos-Karma für Feuermagier, Adanos-Karma für Wassermagier usw.)

WWenn die Voraussetzungen für magischen Diebstahl nicht erfüllt sind, bleibt die übliche Linie für 50 Fertigkeit des Diebstahls.

Normaler Diebstahl 3-mal – Diebstahlfähigkeit 90.

Magischer Diebstahl ist 1- und 3-mal nicht verfügbar.

### **Seit Patch 16,**

1 Mal – 1 Diebstahlfähigkeit.

2 Mal - 31 Diebstahlfähigkeiten.

Magie für einen Nicht-Magier erfordert maximal 31. Mana, 31 aktuelle Mana/Leben werden entfernt.

Magie für einen Magier – 62 Intelligenz wird überprüft, 1 Karma wird weggenommen.

3 Mal – 61 Diebstahlfähigkeit.

### **Alternativen:**

Das Spiel stellt jeweils gesondert beschriebene Alternativen zu Diebstählen jeglicher Art zur Verfügung.

1. Wenn Sie einen NPC mit einem vorhandenen Gegenstand wegen Diebstahls zweimal schlagen, nachdem Sie den NPC bewusstlos besiegt haben, kann dieser Gegenstand aus dem Inventar des NPCs genommen werden. Standardmäßig verfügen NPCs nicht über diese Gegenstände, bevor sie den Diebstahldialog aktivieren.

2. Sie können mit anderen NPCs verhandeln, um den gewünschten Gegenstand (Schriftrolle, Schlüssel, Pass) zu erhalten. Für einen bestimmten Betrag erhält der GG vom zwischengeschalteten NPC eine Kopie des gewünschten Gegenstands.

Ich habe drei Listen für Taschendiebstahl erstellt, in denen einige Bedingungen für den Dialog mit ihnen erforderlich sind und in denen die Charaktere je nach Handlung/Quest an einen anderen Ort gehen/sterben.

### **Liste der Charaktere mit Zeitbegrenzung:**

1. Sonya: 20:00-21:00.
2. Herold Ganz: 18:00-10:00 Uhr.



3. Novizen/Kultisten in den drei Sumpferntelagern: 22:00 – 7:00 Uhr.
4. Gillian: 20:00–8:00 Uhr in Kapitel 1.
5. Luther und Dreschflegel: 20:00–8:00 Uhr mit 25 % Taschendiebstahl.

## Liste der Charaktere, die sterben oder weggehen:

1. Louis, Kantar, Lemar, Rudar, Hans' Bande, Asmal: sterben während der Handlung der Assassinengilde.
2. Wambo: Stirbt beim Beitritt zur Assassinengilde.
3. Überspringen: Mit dem Übergang nach Yarkendar verschwindet er aus Khorinis. // erscheint erst wieder in Kapitel 9
4. Greg: Mit dem Übergang nach Yarkendar verschwindet er aus Khorinis. // erscheint erst wieder in Kapitel 9
5. Wassermagier bei Ausgrabungen: Mit dem Übergang nach Yarkendar verschwindet Khorinis. // erscheint erst wieder in Kapitel 9
6. Dexter: Stirbt während der Quest „Wo sind all die vermissten Leute?“
7. Meliton: geht nach der Quest „Zauberer der Untoten“ in die DR.
8. Fortuno: reist nach Khorinis, nachdem er auf das Lager der Bruderschaft aufmerksam gemacht wurde.
9. Bilgot und Diego: werden für ihre Quests aus der DR geholt.
10. Milten und Horn: Abfahrt nach Khorinis in Kapitel 4.
11. Grimes mit Partner:
12. Arbeitshangar:

## Sonderfälle:

1. Wachen vor den Stadttoren von Khorinis: 25 % Diebstahlfähigkeit.
2. Fenia: 25 % Fähigkeit zum Stehlen haben.
3. Nadya: Miete von Bromor.
4. Charlotte, Flex, Paimon: Werden Sie das Oberhaupt der Assassinengilde.
5. Risk und Rumbold: Nehmen Sie die Quest „Ärger mit der Miliz“ an und bezahlen Sie sie dafür, dass sie zum Lager der Jäger gehen.
6. Cyrus: Nach Abschluss der Quest „Rüstung für Cyrus“ ändert sich die Gilde und Diebstahl ist mit einem anderen Anti-Dieb wieder verfügbar.
7. Paladine in Azgan: Nimm die Quest „Probleme am Rhein“ an und gib sie nicht ab.
8. Alle Banditen von verschiedenen Orten: Tragen Sie Banditenrüstungen, die Sie in Yarkendar bekommen können.
9. Paladine auf Etila: Benutze das Amulett von Zygos auf Salentina, das du während der Quest „Das Geschenk des Verrückten“ erhältst.

## Gilden 1.5 – Kapitel und Kapitelübergänge in Gilden 1.5

Da die Nummerierung der Kapitel in Gilden oft verwirrt ist, ist dies seit Kurzem der [Fallin Fragen posten](#) Ich habe mich dazu entschlossen, die Informationen dazu aus den Antworten auf die FAQ zu kopieren.

Anstelle der standardmäßigen 6 Kapitel (oder 7 im Gegenzug) enthält Guilds 9 Kapitel. **Dabei handelt es sich nicht um neue Kapitel nach Irdorat, sondern lediglich um eine Aufteilung der größten Kapitel, um einen bequemeren Fortschritt zu ermöglichen.**

1. Kapitel 1 – „Die Bedrohung“ – Beginn des Spiels.
2. Kapitel 2 – „Portal“ – Sprechen Sie mit Hagen und stimmen Sie zu, den Wassermagiern zu helfen.
3. Kapitel 3 – „Rückkehr in die Kolonie“ – Sprechen Sie mit Hagen, nachdem Sie die Geschäfte in Yarkendar abgeschlossen haben.
4. Kapitel 4 – „Das Auge von Innos“ – Gehen Sie mit Garonds Brief an Hagen aus der Dominikanischen Republik zu Khorinis.
5. Kapitel 5 – **Alte** Geheimnisse \* – Erhalte den Ulumulu von Thurrok in Kapitel 4. Um dies zu tun, müssen Sie Lutheros Quest „Antiquitäten“ abschließen oder nicht bestehen.
6. Kapitel 6 – „Drachenjagd“ – Sprechen Sie mit Pyrokar, nachdem Sie das Auge von Innos wiederhergestellt haben.
7. Kapitel 7 – „Abreise“ – Sehen Sie sich eine Karte der Insel Irdorat an.
8. Kapitel 8 – „Die Hallen von Irdorat“ – Ankunft in Irdorat.
9. Kapitel 9 – „Invasion“ – Ankunft in Khorinis und Sprechen mit Pirokar.

\* – in früheren Patches hieß es „**Orkische** Geheimnisse“ .

## **Gilden 1.5 – Geschärft und vergiftete Waffen**

Das Schärfen von Waffen ist auf dem Schleifstein möglich, wenn man die Fertigkeit von Schmiedegehilfen erlernt.

Karl (in Khorinis), der seinem Assistenten Maurice nicht traut, bringt selbst allen bis zu 60 das Schärfen von Klingen in 10er-Schritten bei.

Brian (in Khorinis) bringt Harada-Schülern bis zu 50 in 10er-Schritten das Schärfen von Einhandschwertern bei.

Hodges ( auf der Onara-Farm) lehrt das Schärfen von Zweihandschwertern, die jeder Gilde eines GG beitreten, bis zu 60 in Schritten von 10.

Darrion (in Netbeks Lager) lehrt das Schärfen von Äxten (einhändig und zweihändig zusammen) bis zu 60 in Schritten von 10.

**Ab Patch 23 steigern Lehrer die GG-Fähigkeiten in 4er-Schritten auf 35. Preis 1 LP für jeden Schritt. Dann laden Sie es selbst herunter.**

**Die allgemeine Schärffähigkeit des GG, die im Fertigkeitenmenü angezeigt wird, ergibt sich aus der Summe von 4 Schärfarten geteilt durch 4.**

Wenn der GG nur Klingen schärfen kann, erhält er einen Dolch, Startschwerter und einen Wolf Messer.

Wenn der GG weiß, wie man Einhandschwerter schärft, erhält er die ersten Einhandschwerter. Wenn Sie lernen, neue Einhand- und Erzschwerter zu schmieden, erhalten Sie durch das Schärfen der GG immer fortschrittlichere Schwerter.

Wenn der GG weiß, wie man Zweihandschwerter schärft, erhält er ein grobes Zweihandschwert. Wenn Sie lernen, Zweihandschwerter zu schmieden, erhalten Sie durch das Schärfen fortgeschrittenere Zweihandschwerter.

Wenn der GG weiß, wie man Äxte schärft, erhält er eine grobe Axt. Wenn Sie lernen, Einhand- oder Zweihandschwerter (vorerst Schwerter) zu schmieden, erhält das GG durch das Schärfen fortgeschrittenere Äxte.

Wenn der Spieler das Schärfen von Schwertern oder Äxten auf über 25 verbessert hat und mit dem entsprechenden Schwert oder der entsprechenden Axt ausgerüstet ist, erscheint im Dialog über den Schleifstein die Zeile „**Schärfe die ausgerüstete Waffe (die Vergiftung lässt nach)**“

. Geschärfte Waffen verursachen 15 % mehr Schaden. Die Verzauberung ist mit dieser Waffe für 150 Treffer wirksam. In der Beschreibung einer geschärften Waffe wird neben dem Namen (**geschärft**) hinzugefügt . **Wenn der Spieler eine geschärfte Waffe entfernt, verschwindet die Schärfung.**

Wenn der Spieler ein starkes Gift gekauft oder hergestellt hat, kann es die ausgerüstete Waffe vergiften. Zur Vergiftung stehen Dolche, Einhand- und Zweihandschwerter, Einhand- und Zweihandäxte zur Verfügung.

Im Schleifstein-Dialog erscheint die Zeile „**Vergifte die ausgerüstete Waffe (die Schärfung verschwindet)**“

. Vergiftete Waffen verursachen 5 % mehr Schaden. Gift ist für 25 Treffer wirksam + 1 Treffer für jede neue Waffenvergiftung. In der Beschreibung einer vergifteten Waffe wird neben dem Namen (**vergiftet**) hinzugefügt . Wenn der Effekt verschwindet, wird auf dem Bildschirm die Meldung „**Das Gift ist aus der Waffe verschwunden!**“ **angezeigt.** **Wenn der Spieler eine vergiftete Waffe entfernt, verschwindet die Vergiftung.**

Es ist nicht nötig, ständig zum Schleifstein zu rennen. Sie können einen giftigen Wetzstein kaufen, mit dem Sie die Vergiftung der Waffe aktualisieren können (Sie benötigen weiterhin eine Flasche Gift). Dieser Prüfstein wird zum Verkauf angeboten, nachdem der Spieler die Quest zur Herstellung von Gift für Waffen abgeschlossen hat. Der Queststarter wird ein Dialog mit Ignatz sein: „**Bring mir bei, wie man Giftpfeile herstellt.**“

Vergiftete Nahkampf- und Fernkampfaffen sind interessant, weil der Schaden, den sie verursachen, die mehrfache Lebensregeneration der Gegner verringert. Wenn ein Monster 150 Leben regeneriert, beträgt die nächste Regeneration nach einem Schaden durch einen vergifteten Pfeil, Dolch, Schwert oder Axt um 20  $150 - 20 = 130$ . Wenn der Schaden einer vergifteten Waffe dem Regenerationswert des Monsters entspricht, verschwindet die Regeneration.

Wenn der GG nicht über genügend Waffenschaden verfügt, um die Regenerationsmenge des Feindes zu überwinden, ist der Kampf mit einer vergifteten Waffe eine der Möglichkeiten, einen sich regenerierenden Feind zu besiegen, ohne lange wegzulaufen und Waffenfähigkeiten und -statistiken zu verbessern, um mehr auszurüsten wirksame Waffen.

**Seit einigen der letzten Patches hat sich etwas geändert und zum Schärfen hinzugefügt:**

Seit Patch 23:

Ein Minispiel auf dem Schleifstein hinzugefügt. Wir brauchen Vorräte an Eisenerz, wir brauchen eine Ausbildung im Schmiedehandwerk. Es wurden Dialoge für Brian hinzugefügt, um das Minispiel zum Schärfen und Eisenerzabbau zu erlernen.

**Ab Patch 26.5:**

Brians Dialog „Bist du es nicht leid, den ganzen Tag etwas zu schärfen?“ wird nur für Schüler von Harada verfügbar sein. Brian wird nur Harads Schüler das Schärf-Minispiel beibringen.

Ab Patch 26.9:

Hodges (auf Onars Farm) – lehrt diejenigen, die einer Gilde des Hauptcharakters beigetreten sind, das Schärfen rostiger Äxte.

Darrion (in Netbacks Lager) – lehrt das Schärfen rostiger Zweihandschwerter.

Ab Patch 26.4:

Schulung zum Schmieden von Klingen zum Schärfen hinzugefügt. Brian wird Harads Schülern im zweiten Kapitel beibringen (nachdem er gelernt hat, wie man Einhandschwerter schärft).

Ab Patch 26.12:

Training zum Schmieden von Klingen zum Schärfen von Karl hinzugefügt. Bosper wird den Schülern im ersten Kapitel etwas beibringen (nachdem er gelernt hat, wie man Klingen schärft). Brians Ausbildung bleibt Harads Schülern vorbehalten.

## Gilden 1.5 – Tränke herstellen

### Heiltränke

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
Heilende Essenz	Gesundheitswiederherstellung, Einheiten: 35 Gesundheitswiederherstellung, %: 15  Preis: 50	ITPO_HEALTH_01	Heilkraut x2 und rote Beere x1	Sie können von Constantino lernen, wie man diesen Heiltrank herstellt.  Studiengebühr: 1 LP + 100 Goldmünzen.
Medizinischer	Gesundheitswiederher-	ITPO_HEALTH_0	Heilpflanze x2 und	Sie können von

Extrakt	<p>stellung, Einheiten: 50 Gesundheitswiederher- stellung, %: 30</p> <p>Preis: 75</p>	2	Wiesenknöterich x1	<p>Constantino lernen, wie man diesen Heiltrank herstellt.</p> <p>Studiengebühr: 3 LP + 300 Goldmünzen.</p>
Heilelixier	<p>Gesundheitswiederher- stellung, Einheiten: 75 Gesundheitswiederher- stellung, %: 50</p> <p>Preis: 100</p>	ITPO_HEALTH_0 3	Heilwurzel x2 und Wiesenknöterich x1	<p>Sie können von Constantino lernen, wie man diesen Heiltrank herstellt.</p> <p>Studiengebühr: 5 LP + 500 Goldmünzen.</p>
Pure Lebensenergie	<p>Vollständige Wiederherstellung der Gesundheit.</p> <p>Preis: 200</p>	ITPO_HEALTH_A DDON_04 – Elixier  ITWR_FULLHEA LTH_02 – Trankrezept	Heilpflanze x1, Wiesenknöterich x1 und Bluthornissenstich x3	<p>Das Rezept für diesen Heiltrank kann bei Salandril für 2000 Goldmünzen erworben werden.</p> <p><b>Hinweis:</b> Um dieses Elixier herzustellen, müssen Sie zusätzlich zu den Zutaten auch in der Lage sein, das Geheimnis aus den Stichen von Blutfliegen zu extrahieren (gelehrt vom Banditen Edgor in Yarkendar).</p>

## Manatränke

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zum Herstellen von Gegenständen	Weitere Informationen
Mana-Essenz	<p>Mana-Erholung, Einheiten: 10 Mana-Erholung, %: 15</p> <p>Preis: 50</p>	ITPO_MANA_01	Feuernessel x3	<p>Sie können von Sagitta lernen, wie man diesen Manatrank herstellt.</p> <p>Studiengebühr: 1 LP + 100 Goldmünzen.</p>

Mana-Extrakt	<p>Mana-Erholung, Einheiten: 20          Mana-Erholung, %: 30</p> <p>Preis: 100</p>	ITPO_MANA_02	<p>Feuernessel x2          und Feuergras x1</p>	<p>Sie können von Sagitta lernen, wie man diesen Manatrank herstellt.</p> <p>Studiengebühr: 3 LP + 300 Goldmünzen.</p>
Elixier des Manas	<p>Mana-Erholung, Einheiten: 35          Mana-Erholung, %: 50</p> <p>Preis: 150</p>	ITPO_MANA_03	<p>Feuernessel x4          und Feuergras x2</p>	<p>Sie können von Sagitta lernen, wie man diesen Manatrank herstellt.</p> <p>Studiengebühr: 5 LP + 500 Goldmünzen.</p>
Reines Mana	<p>Vollständige Manawiederherstellung</p> <p>Preis: 250</p>	<p>ITPO_MANA_ADDON_04 – Elixier</p> <p>ITWR_ADDON_MANA_04 – Trankrezept</p>	<p>Meadow Highlander x1          und Mana-Essenz x3</p>	<p>Das Rezept für den Trank „Reines Mana“ kann bei Constantino für 1.500 Goldmünzen erworben werden.</p> <p>Hinweis: Bevor Sie dies lesen, müssen Sie lernen, wie man alle anderen Manatranke herstellt.</p>
Getränk mit unerschöpflichem Mana	<p>Verdoppelt vorübergehend Ihr Mana.</p> <p>Preis: 1500</p>	<p>ITPO_XMANA2X – Getränk mit unerschöpflichem Mana.</p> <p>ITWR_2XMANA – Trankrezept</p>	<p>Wein x1,          Wiesenknöterich x1 und Schlingpflanze x3</p>	<p>Das Rezept für das Getränk des unerschöpflichen Manas kann bei Ysgaroth für 2500 Goldmünzen erworben werden.</p>

## Ausdauertränke

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
Essenz der Ausdauer	Ausdauerwiederherstellung: 35 Ausdauerwiederherstellung, %: 15  Preis: 50	ITPO_STAM INA_01	Seraphim x1 und Rübe x1	Sie können von Sagitta oder Constantino lernen, wie man diesen Ausdauertrank herstellt.  Studiengebühr: 1 LP + 100 Goldmünzen.
Ausdauerextrakt	Ausdauerwiederherstellung: 50 Ausdauerwiederherstellung, %: 30  Preis: 75	ITPO_STAM INA_02	Seraphis x2 und Schnapperleber x1	Sie können von Sagitta oder Constantino lernen, wie man diesen Ausdauertrank herstellt.  Studiengebühr: 3 LP + 300 Goldmünzen.
Elixier der Ausdauer	Ausdauerwiederherstellung: 75 Ausdauerwiederherstellung, %: 50  Preis: 100	ITPO_STAM INA_02	Seraphis x1, Vellais reif x1 und Milch x1	Sie können von Sagitta oder Constantino lernen, wie man diesen Ausdauertrank herstellt.  Studiengebühr: 5 LP + 500 Goldmünzen.
Getränk der Ausdauer	Erhöhung auf max. Ausdauer: 1 Ausdauerwiederherstellung, %: 70  Preis: 300	ITPO_STAM INA	Seraphis x3 und Wabe x1	Sie können von Sagitta oder Constantino lernen, wie man diesen Ausdauertrank herstellt.  Studiengebühr:

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
				6 LP + 600 Goldmünzen.

## Gifte und Gegenmittel

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
Gegenmittel	Reduziert die Stärke der Vergiftung um 300. Reduziert die Stärke der Vergiftung um 5.  Preis: 25	ITPO_ANPO IS	Heilkraut x1, Kohle x1 und Blutfliegenstich x1	Sie können von Sagitta lernen, wie man diesen Trank herstellt.  Studiengebühr: 3 LP + 300 Goldmünzen.
Verbessertes Gegenmittel	Reduziert die Stärke der Vergiftung um 500. Reduziert die Stärke der Vergiftung um 7.  Preis: 75	ITPO_ANPO IS_02	Gegenmittel x3, Alraune x1, Milch x1, reiner Alkohol x1 und Kohle x1	Sie können lernen, wie man diesen Trank von Sagitta herstellt, aber erst, nachdem Sie das Rezept für die Herstellung eines normalen Gegenmittels gelernt haben.  Studiengebühr: 5 LP + 500 Goldmünzen.  Hinweis: Wenn Sie ein verbessertes Gegenmittel herstellen, erhalten Sie zwei Tränke auf einmal, nicht einen.

## Eiletränke

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
Eile-Trank	Erhöht vorübergehend die Bewegungs-	ITPO_SPEED	Schnappergras x1 und Krähengras x1	Von Ignatz können Sie lernen, wie man einen



Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
	geschwindigkeit. Dauer (Min.): 4. Ausdauerwiederherstellung: +1 für 2 Min  .. Kosten: 300			Beschleunigungstrank herstellt.  Studiengebühr: 5 LP + 500 Goldmünzen.
Doppelter Eile-Trank	Erhöht vorübergehend die Bewegungsgeschwindigkeit. Dauer (Min.): 7. Ausdauerwiederherstellung: +1 für 3,5 Min  .. Kosten: 500	ITPO_SPEED_02	Schnapperkraut x1 und Beschleunigungstrank x1	Von Ignatz können Sie lernen, wie man einen Trank mit doppelter Eile herstellt.  Studiengebühr: 10 LP + 1000 Goldmünzen.
Beschleunigungsgetränk aus Schnapperfleisch	Erhöht vorübergehend die Bewegungsgeschwindigkeit. Dauer (Min.): 10. Ausdauerwiederherstellung: +1 für 5 Min  .. Preis: 700	ITPO_SPEED_03 – Speed-Drink  ITWR_SPEED_03 – Trankrezept	1 x Wiesenknöterich, 1 x Grog und 25 x Stück Schnapperfleisch	Das Rezept für einen Speeddrink aus Schnapperfleisch kann bei Sengrat für 1.500 Goldmünzen erworben werden.

## Schutztränke

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
Elixier des Brandschutzes	Brandschutz: +1 (ohne GI), +2 (mit GI)  Preis: 3000	ITPO_FIREDEFENCE – Elixier des Feuerschutzes  ITWR_FIREDEF – Trankrezept	Feuergras x1, Wiesenknöterich x1 und Feuereidechsenzunge x5	Das Rezept für das Elixier des Feuerschutzes kann bei Gorax für 2000 Goldmünzen erworben werden.

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
Elixier des magischen Schutzes	Zauberschutz: +1 (ohne Gi), +3 (mit Gi) Kosten: 3000	ITPO_MAGDEFEN CE – Elixier zum Schutz vor Magie  ITWR_MAGICDEF ENCE_02 – Trankrezept	Gin x1, Wiesenknöterich x1 und 25 Fleischpilze	Das Rezept für das Elixier des magischen Schutzes kann bei Constantino für 1.700 Goldmünzen erworben werden.
Fallschutz-Elixier	Absturzsicherung: 10 Dauer, Sek.: 15  Wirkung akkumuliert bei häufigem Gebrauch  Preis: 3000	ITPO_FALLDEFEN CE – Absturzschutzelixier  ITWR_PROTFALL – Trankrezept	Unkraut x1, Wiesenknöterich x1 und Bluthornissenflügel x15	Das Rezept für das Fallschutzelixier kann bei Samuel für 2000 Goldmünzen erworben werden.

## Tränke zur Leistungssteigerung

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
Elixier des Geistes	Mana: +1 (ohne Gi), +3 (mit Gi) Kosten: 2000	ITPO_PERM_M ANA	Feuerwurz x3 und Wiesenknöterich x1	Sie können lernen, wie man aus Sagitta ein Geisterelixier herstellt, aber erst, nachdem Sie gelernt haben, wie man alle anderen Manatränke (Manaessenz, Manaextrakt und Manaelixier) herstellt.  Studiengebühr: 10 LP + 1000 Gold

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
Geisterextraktion	Mana: +2 (ohne Gi), +4 (mit Gi)  Kosten: 3000	ITPO_PERM_MANA_HI – Spirituosenextrakt  ITWR_PERMMANA_02 – Trankrezept	Wiesenknöterich x1, Feuergras x1 und 25 dunkle Pilze	Das Rezept für den Geisterextrakt kann bei Constantino für 1.500 Goldmünzen erworben werden.
Elixier der Stärke	Stärke: +1 (ohne Gi), +2 (für Magier), +3 (für Krieger)  Preis: 2000	ITPO_PERM_STR	Drachenzwurzel x1 und Königssauerampfer x1	Von Constantino können Sie lernen, wie man ein Kraftelixier herstellt.  Studiengebühr: 20 LP + 2000 Goldmünzen.
Elixier der Macht aus den Herzen der Orks	Stärke: +1 (ohne Gi), +2 (für Magier), +4 (für Krieger) – die ersten 7 Techniken  Stärke: +1 (ohne Gi), +1 (für Magier), +2 (für Krieger) – mit 7 bis 14  Stärke: +1 (für alle) - ab 15  Preis: 2000	ITPO_PERM_STR_ORC – Elixier der Stärke  ITWR_PERMSTR_02 – Trankrezept	Meadow Highlander x1, Ork-Trank x8 und Ork-Herz x60	Das Rezept für das Kraftelixier aus den Herzen der Orks kann bei Tandor für 2000 Goldmünzen erworben werden.
Elixier des Lebens	Leben: +3 (ohne Gi), +6 (für Magier), +10 (für Krieger)  Preis: 3000	ITPO_PERM_HEALTH	Heilwurzel x1 und Königssauerampfer x1	Sie können von Constantino lernen, wie man das Elixier des Lebens herstellt, aber erst, nachdem Sie gelernt haben, wie man alle anderen Heiltränke herstellt

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
				(Heilessenz, Heilextrakt und Heilelixier).  Studiengebühr: 10 LP + 1000 Goldmünzen.
Elixier des Lebens	Leben: +3 (ohne Gi), +6 (für Magier), +10 (für Krieger)  Preis: 3000	ITPO_PERM_HEALTH – Lebenselixier  ITWR_PERMHEALTH_02 – Trankrezept	1 x Wiesenknöterich, 1 x Heilwurzel, 2 x alchemistisches Gefäß und 25 Wald- oder Wildbeeren	Das Rezept für das Elixier des Lebens kann bei Salandrill für 3.000 Goldmünzen erworben werden.  Hinweis: Bei Verwendung dieses Rezepts erhalten Sie zwei Lebenselixiere statt eines.
Elixier des Geistes	Intelligenz: +1 (ohne Gilde), +3 (mit Zaubergilde)  Preis: 3000	ITPO_INTELLECT – Elixier des Geistes  ITWR_PERMINTELLECT – Trankrezept	1 x Wiesenknöterich, 1 x Sumpfgras und 5 x Mantiskopf	Das Rezept für das Elixier des Geistes kann bei Kronos für 2000 Goldmünzen erworben werden.
Elixier der Beweglichkeit	Beweglichkeit: +1 (ohne Gi), +2 (für Magier), +3 (für Krieger)  Preis: 2000	ITPO_PERM_DEX	Koboldbeere x1 und Königssauerampfer x1	Sie können lernen, wie man dieses Elixier von Sagitta herstellt.  Studiengebühr: 20 LP + 2000 Goldmünzen.
Elixier der Beweglichkeit aus den Herzen der Drachenechsen	Beweglichkeit: +1 (ohne Gi), +2 (für Magier), +4 (für Krieger) – die ersten 7 Techniken  Beweglichkeit:	ITPO_PERM_DEX_DRACONIAN – Elixier der Beweglichkeit  ITWR_PERMDEX_02 – Trankrezept	Meadow Highlander x1, Gin x1 und Dragon Lizard Heart x40	Das Rezept für das Elixier der Beweglichkeit aus den Herzen der Drachenechsen kann bei Engor für 2000 Goldmünzen

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
	<p>+1 (ohne Gi), +1 (für Magier), +2 (für Krieger) – mit 7 bis 14</p> <p>Beweglichkeit: +1 (für alle) - ab 15</p> <p>Preis: 2000</p>			erworben werden.
Elixier der maximalen Ausdauer	<p>Ausdauer: +5 (ohne Gi), +10 (für Magier), +15 (für Krieger)</p> <p>Preis: 400</p>	ITPO_PERM_S TAMINA	Seraphis x5 und Trollkirsche x1	<p>Sie können von Sagitta oder Constantino lernen, wie man diesen Ausdauertrank herstellt.</p> <p>Studiengebühr: 8 LP + 800 Goldmünzen.</p>
Elixier der Ausdauer von Troll Hearts	<p>Ausdauer: +6 (ohne Gi), +12 (für Magier), +15 (für Krieger) – mit jedem Empfang, bis die Ausdauer weniger als 1000 beträgt. Nach Erreichen dieser Zahl wird der folgende Bonus mit jedem Empfang davon vergeben Elixier:</p> <p>Steigerung zum Physischen Verteidigung: 3 Steigerung der Stärke: 2</p>	<p>ITPO_STAMINA TROLL – Ausdauerelixier aus Trollherzen</p> <p>ITWR_PERMST AMINA_02 – Trankrezept</p>	1 x Meadowlander, 1 x Gin und 5 x Trollherz	Elixierrezept max. Ausdauer aus Trollherzen kann bei Sagitta für 2000 Goldmünzen erworben werden.

Titel des Themas	Merkmale des Themas	Betreffcode	Zutaten zur Herstellung eines Artikels	Weitere Informationen
	Steigerung der Gesundheit: 10  Preis: 1000			

## Gilden 1.5 – Spieleinstellungen nach Patch 26.6.

In Patch 26.6 erschienen im Spielmenü in den Optionseinstellungen neue Zeilen. Nachfolgend finden Sie Erläuterungen nur zu den Einstellungszeilen, die mit neuen verknüpft sind. Im Übrigen können Sie unten im Menü ein kurzes Transkript lesen.



In den Spieloptionen sind zwei Seiten erschienen. Einstellungen für die erste Seite

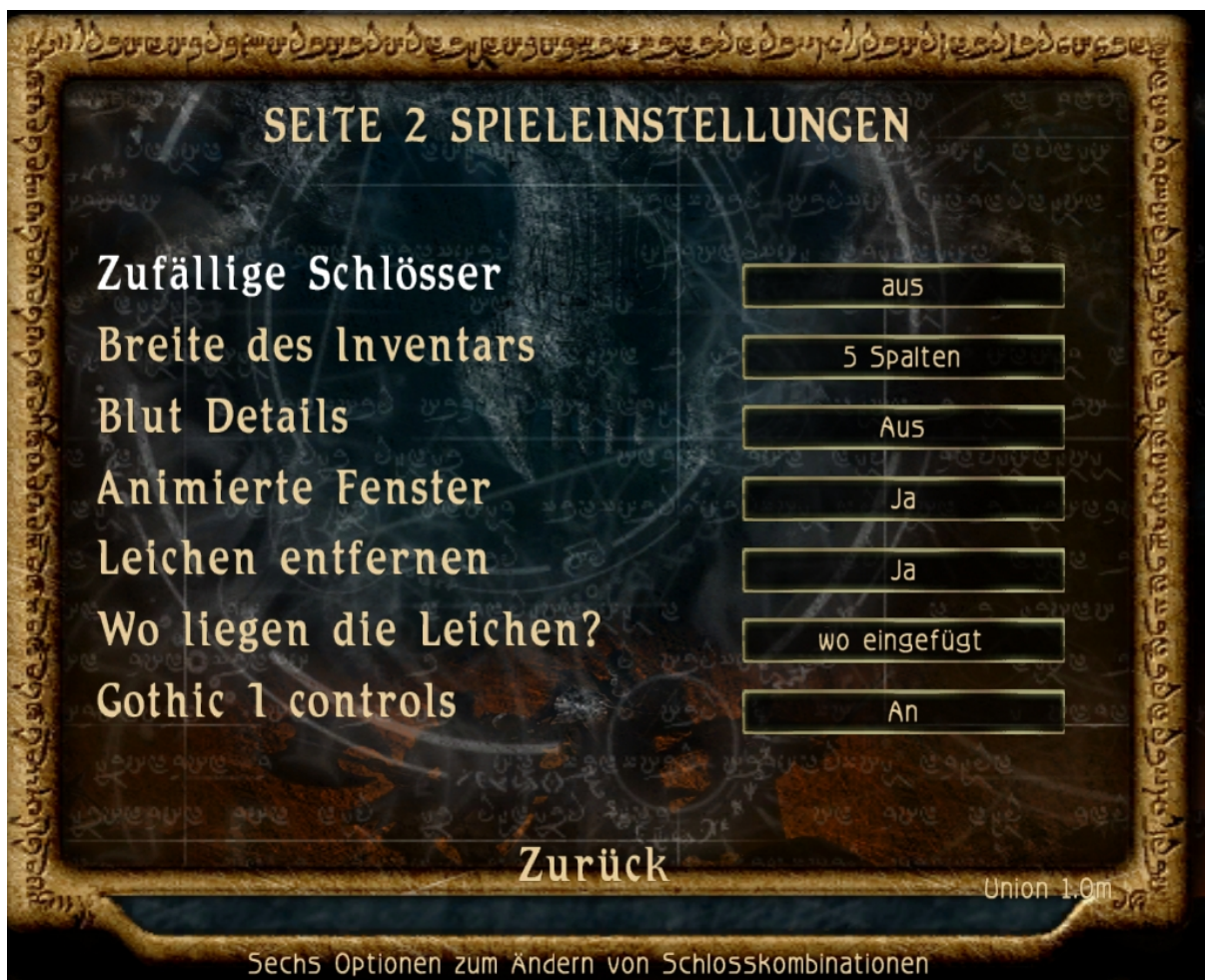




1. **Untertitel sind im Allgemeinen** eine alte Einstellung. Wenn Sie es ausschalten, werden auch alle Untertitel unten ausgeschaltet.
2. **Untertitel GG** – neue Einstellung. Aktivieren/deaktivieren Sie Sätze, die der GG sagt, während er nachdenkt oder wenn er etwas nicht tun kann: „Ich habe keinen Schlüssel oder Hauptschlüssel“, „Ich kann das nicht lesen.“ Sie werden in einigen Quests verwendet (zum Beispiel in der Quest in Valdus, wenn der GG Ziegen hütet). Schalten Sie es ein, weil Für diese Quests gibt es keine Sprachausgabe und Sie werden nicht verstehen, was passiert.
3. **Hintergrunduntertitel** sind eine neue Einstellung. Aktivieren/deaktivieren Sie Sätze, die NPCs sagen, wenn sie Ereignisse in ihrer Umgebung kommentieren oder bemerken, dass der GG ein Verbrechen begeht.
4. **Gefühle Maus** - alte Einstellung. Legen Sie die Geschwindigkeit der Mausbewegung im Spiel fest. Die Reaktion des Spielers auf Drehungen und Drehungen mit der Maus ändert sich, was die Effizienz im Nahkampf erheblich steigert.
5. **Die Drehgeschwindigkeit** ist eine neue Einstellung. Legt die Geschwindigkeit der GG-Drehungen in Kämpfen fest und ergänzt die Mauseinstellungen. **Das Ändern der Einstellung erfordert einen Neustart vom Desktop.**

Gehen Sie zu Seite 2 unten

Einstellungen für die zweite Seite



1. **Zufällige Sperren** – neue Einstellung. Ermöglicht Ihnen, den Lockpicking-Code bei jedem Neustart zu ändern. Es stehen sechs Optionen zur Auswahl, von deaktiviert bis zu einer maximalen Anzahl von (6) Codeoptionen. Wenn Sie 0 (Standard) auswählen, verfügt jedes Schloss über eine unveränderte Codeoption. Wenn Sie 2 wählen, erhalten Sie beim Speichern/Laden die Wahl zwischen zwei oder drei Codesätzen.
2. **Die Inventarbreite** ist eine neue Einstellung. Wählen Sie aus, wie viele Spalten (Spalten) im GG-Inventar enthalten sein sollen.
  - 0 – es wird nach links bis zum Ende des Bildschirms gestreckt.
  - 1 - es wird wie in Gothic 1 sein.
  - 5 ist die Standardeinstellung.
  - 8-10 – eine praktische Option für Gilden 1.5 mit einer zusätzlichen Anzahl an Gegenständen.



- Wenn eine Truhe oder ein Handelsinventar geöffnet wird, schrumpft das GG-Inventar auf die Anzahl der Spalten, die Ihre Bildschirmauflösung zulässt. Beide Inventare werden die gleiche Breite haben. **Das Ändern der Einstellung erfordert einen Neustart vom Desktop.**
3. **Grausamkeit** ist das neue Setting. Sie entscheiden, wie viel Blut gezeigt werden soll und wie viel Blut für einige Zeit vorhanden sein soll, wenn ein GG, NPC oder Monster verwundet wird (der Weg der Verwundeten) oder stirbt (eine Pfütze um die Leiche herum). Blut kann ausgeschaltet werden – auf einen kleinen (Standard-) Maximalwert eingestellt werden.
  4. **Fensteranimation** ist eine neue Einstellung. Wenn aktiviert. Dann erscheinen und verschwinden die Fenster mit Dialogen und Untertiteln der GG und NPCs reibungslos und spielen die Erweiterung und den Zusammenbruch ab. Wenn deaktiviert, werden Fenster mit Text schnell (abrupt) angezeigt und ausgeblendet.
  5. **Die Konservierung von Leichen** ist ein neuer Bereich. Wenn diese Option aktiviert ist, verschwinden nicht geplünderte Leichen nicht aus der Welt, wenn sich der Spieler außerhalb ihres Sichtfelds bewegt. Schalten Sie es ein, wenn Sie einen Standort in der Transformation löschen.
  6. **Wo die Leichen liegen** – neues Setting. Funktioniert nur, wenn die vorherige Einstellung aktiviert ist. Legt fest, wo der Spieler ungeplünderte Leichen findet: an der Stelle, an der sie in die Welt eingefügt wurden, oder an der Stelle, an der sie getötet wurden. Bei der Verfolgung, Aggression und Flucht können diese Orte variieren.
  7. **Kontrolle Gothic 1** – von Seite 1 verschoben – alte Einstellung.

In den Soundoptionen ist eine neue Zeile erschienen



1. **Der Ton** ist die alte Einstellung. Stellen Sie die Lautstärke der Effekte im Spiel ein.
2. **Musik** ist eine alte Einstellung. Stellen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik im Spiel ein.
3. **Hintergrund** - alte Einstellung. Hintergrundmusik im Spiel ein-/ausschalten. Im ausgeschalteten Zustand wird der Speicher gespeichert.
4. **Gesamtklang** – neues Setting. Schaltet den gesamten Spielton ein und aus. **Das Ändern der Einstellung erfordert einen Neustart vom Desktop.**

## Gilden 1.5 – Schwierigkeitseinstellungen

Ab Patch 23 wurden die Spielstarteinstellungen geändert. Ich habe mehrere Skins mit Erklärungen erstellt.

- Einige Einstellungen sind sofort in zwei Zeilen verfügbar, nach der Auswahl bleibt eine übrig. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, klicken Sie darauf, um Ihre Auswahl zu ändern.
- Einige Einstellungen wurden sofort in einer Zeile mit dem Wechsel zwischen „aktivieren“ und „deaktivieren“ vorgenommen.

- Einige Einstellungen wurden aus dem Untermenü entfernt.
- Nach Auswahl des Schwierigkeitsgrades „einfach“ / „normal“ erscheint die Zeile „Spiel starten“. Alle nicht ausgewählten Einstellungen werden „standardmäßig“ angewendet.
- Alle angewendeten Einstellungen können im anderen Tagebuch – „Spieleinstellungen“ eingesehen werden. Dort wird auch die „Mod-Version zu Beginn des Spiels“ in der Form TTMMJJJJ angezeigt. Wenn etwas nicht stimmt, beginnen Sie noch einmal von vorne und wählen Sie Ihre Einstellungen sorgfältiger aus. Die endgültige Schwierigkeit beim Abschließen des Mods hängt davon ab.

Erläuterungen zu einigen Einstellungen:

- Die alternative Monsterkarte besteht hauptsächlich aus Khorinis. Es gibt ein wenig für Yarkendar und das Tal der Minen. **Die Standardeinstellung ist deaktiviert.**
- Viele Monster – alle Spawns von Khorinis, Yarkendar und Valley of Mines freischalten, die in V1.1 und SnK-MP2 waren. Es gibt wirklich viele Monster, über die sich Spieler einmal beschwert haben, und diese Spawns wurden herausgeschnitten. In Guilds 1.5 können sie für Grinding-Fans wiederhergestellt werden. Außerhalb der drei Hauptstandorte ist der Anstieg der Monsteranzahl mit dieser Einstellung unbedeutend: Es gibt 5 Aasfresser in einer Herde statt 4 usw. **Die Standardeinstellung ist deaktiviert.**
- Rudelverhalten – 10 Arten von Monstern schützen sich gegenseitig (ihre eigene Spezies), wenn sie angegriffen werden. Im 23. Patch betraf dies Aasfresser, Maulwurfsratten, Dachse, Lauerer, Warane, Gottesanbeterinnen, Krabber, Sumpffliegen, Bremsen und Koboldskelette. **Die Standardeinstellung ist deaktiviert.**
- Begrenzter Lagerbestand – begrenzte Gesamtzahl der Artikel und Artikelgruppen. Erweitert sich durch Handwerk in der entsprechenden Gruppe, durch Kleidung (Schmied, Alchemist), durch Brötchen mit zunehmender Stärke/Ausdauer des GG und erweitert sich leicht mit dem LVL-Satz des GG. In diesem Modus verfügt das Spiel über zusätzliche Gegenstände zum Sammeln von Kräutern, Jagdtrophäen, alten Münzen, Pfeilen, Bolzen. **Die Standardeinstellung ist deaktiviert.**
- Müdigkeit – Durst – Hunger. Der GG benötigt regelmäßig Essen, Trinken und Ruhe (Schlaf). In den Eigenschaften von Speisen und Getränken scheinen Linien Hunger und Durst zu stillen. Das Rauchen einer Wasserpfeife, das Sitzen auf einem Stuhl/auf einer Bank/auf dem Boden reduzieren die Müdigkeit. Der schnellste Weg, ihr Linderung zu verschaffen, ist Schlaf. Als max. Lebensdauer und max. Ausdauer, Müdigkeit, Hunger und Durst nehmen zu. Wenn sie zu 85-90-95 % voll sind, erscheinen Warnsymbole in verschiedenen Farben. Bei 100 % werden Bußgelder auf den GG erhoben. **Die Standardeinstellung ist deaktiviert.**
- Ohne Lehrer steigert der GG seine Waffenfähigkeiten, Stärke, Beweglichkeit, Leben, Mana und teilweise Ausdauer durch seine Aktionen: Basteln, Schleifen,

Auswählen von Boni für Quests. Für LP können Sie diese Statistiken nicht direkt, sondern nur indirekt steigern (Studium der Herstellung permanenter Tränke, der Sprachen der Architekten zum Lesen von Tafeln, Kauf von Büchern mit Boni). **Die Standardeinstellung ist deaktiviert.**

- Leichter/normaler Schwierigkeitsgrad. Sie unterscheiden sich in der Erfahrung, die sie für das Töten von Monstern sammeln. Die Anzahl der Monster (normalerweise sind es 30-40 mehr pro Kapitel). Anforderungen an LP und Gold für Trainingsfähigkeiten und Pumpstatistiken. Geschwindigkeit des Diebstahls. Die Anzahl der Gegenstände, die der GG für einige Quests mitbringen muss, wurde geändert (mehr auf normalem Schwierigkeitsgrad). Ohne Auswahl dieser Einstellung ist es nicht möglich, ein neues Spiel zu starten.

## Gilden 1.5 – Schleichen

Diese Fähigkeit wird dem GG von mehreren NPCs beigebracht. Das Umschalten in den Schleichmodus und das Verlassen desselben erfolgt über die Taste (englisch).

Die Fertigkeit ist vor allem für Jäger interessant, um eines der Monster zu überraschen, die den GG nicht sehen können. Oder sich in der Kolonie solcher Monster zurechtzufinden, ohne aufzufallen.

Schleichen hilft Ihnen auch dabei, in die Räume anderer Leute zu gelangen, ohne den NPC zu stören. Dort können Sie alles einsammeln, was auf Tischen, Regalen und dem Kamin steht.

Um Schlösser durch Schleichen zu knacken, müssen Sie zunächst die NPCs in der Nähe in den Schlaf versetzen. Wenn der Spieler vom Schleichen zur „Hocken“-Animation wechselt, hören NPCs den Eindringling.

Um NPCs bei der Arbeit mit Truhen nicht zu stören, sollten Sie nachts von 23 bis 17 Uhr Häuser besuchen. In diesem Zeitraum können Truhen erfolgreich gehackt werden, ohne die Aufmerksamkeit von NPCs zu erregen, wenn der Spieler nach versteckten Bedingungen sucht. Wenn er es nicht tut, werden die NPCs drinnen aufwachen und den GG bemerken, die NPCs draußen werden es hören und ins Haus rennen.

Wenn der GG zum Haus eines anderen kommt, ohne sich anzuschleichen, werden die NPCs aufwachen. Die Ausnahme bildet die Miliz in der Stadt.

Wenn die Stärke des GG groß genug ist, werden schwache Monster vor ihm davonlaufen. Durch Schleichen können Sie solchen Monstern näher kommen, ohne sie zu erschrecken.

Wenn der GG die Reihe der Attentäteraufgaben durchläuft, kann Asmal fortgeschrittenes Schleichen beibringen – den Feind von hinten treffen und so zusätzlichen Schaden verursachen. Relevant für Dolche, Schwerter, Schwerter. Sie können weiter geschärft oder vergiftet werden, was den Schaden erhöht. **Das Training mit Asmal ist nur für das Spielen mit Lehrern verfügbar.**

## Gilden 1.5 – Monsterregeneration. Fragen und Antworten.

Mir ist aufgefallen, dass Spieler, die aus V2-AB/NB kamen, viele Fragen zur Regeneration von Monstern in Gilden 1.5 stellen.

Grundlegende Informationen habe ich hier gesammelt. Nachfolgend finden Sie allgemeine Informationen zu diesem Phänomen. Bei verschiedenen Patches und Nummern kann es zu Abweichungen kommen, denn... Der Saldo wird regelmäßig korrigiert.

**Frage:** Warum sollte man gewöhnlichen Monstern wie Waranen und Lurkern Regeneration geben? Sie sind keine Bosse.

**Antwort:** Auf der Insel Khorinis sehen wir die Folgen mehrerer magischer Katastrophen. Alle Pflanzen und Tiere waren mehr oder weniger betroffen. Menschen erhalten Nahrung aus Pflanzen in ihrer gewohnten Form oder nach dem Kochen, mit einem Bonus auf die Anzahl der Portionen. Alchemisten erhalten Tränke. Und gewöhnliche Monster... fressen es ihr ganzes Leben lang. Sie werden behandelt, ihre Werte und Level steigen, sie stärken die Verteidigung. Jemand hat Regeneration erlangt.

**Frage:** Welche Katastrophen hätten solche Auswirkungen auf die Welt haben können?

**Antwort:** Jeder starke Magier spürte den Fall der Barriere und den Schrei des Schläfers, bevor er vertrieben wurde. Drachen erwachten, Fernteleports funktionierten nicht mehr und es wurde möglich, Teleports einzurichten, deren Betrieb durch eine in der Vergangenheit entstandene Barriere blockiert wurde. Lange vor all diesen Ereignissen beeinflussten die Ausstrahlungen magischer Erze und der globale Hintergrund Insekten und ließen sie größer werden: Ameisen -> Krabbeltiere, Mistkäfer -> Feldräuber, Fliegen und Bremsen -> so groß wie ein Schaf. Möglicherweise wurden die Bedingungen für den Zusammenbruch der Barriere alten Mutationen auferlegt. Oder es war einfach ein Zufall. Doch beim Verlassen der Kolonie stellt GG fest, dass die Feldkäfer, Fliegen und Schlingpflanzen giftig geworden sind. Und andere Monster: Warane, Lauerer, Koboldschamanen, Harpyien und Monster über Level 25 erhielten Regeneration. Manche sind schwach, manche durchschnittlich, manche hoch.

**Frage:** Warum Nechothic-Regenerationen einführen? Dies war bei Piranhas nicht der Fall.

**Antwort:** Piranha hatte für alle Menschen und Monster mindestens Mitternachtsregeneration. Wenn Sie sich die Videoanleitung zur Nacht des Raben ansehen, in der der GG und sein Gegner gegen Mitternacht kämpfen, werden Sie beim Tageswechsel die vollständige Heilung des Banditen, des Monsters und sogar der benachbarten verwundeten Zeugen der Schlacht sehen .

**Frage:** Midnight Healing ist eine technische Lösung, keine HNO-Lösung.

**Antwort:** Heilmagie auf befreundete Monster, Orte für Buffs und schnelle Heilungen gibt es in verschiedenen Mods. Wenn die Wirkung bei Menschen wirkt, was kann verhindern, dass sie sich auf jemand anderen ausbreitet? Wenn Ork-Schamanen automatische Heilung verschrieben wird und Menschen automatisch Tränke trinken, wenn ihr Leben

unter die Hälfte sinkt, gibt es kein grundsätzliches Verbot, Monstern ihr Äquivalent zu geben. Nach dem Kampf oder während des Kampfes. Die Harpyien-Regeneration wurde von SoC-MP2 übernommen. Dort sah sie gut aus. In einer Reihe von Mods kommt es zur Regeneration von Monstern, nachdem sie den Kampf vor Mitternacht verlassen haben. Und verursacht auch keine Beschwerden über eine Verletzung der HNO.

**Frage:** Gibt es eine Möglichkeit, die Regeneration von Monstern zu deaktivieren oder zu reduzieren?

**Antwort:** Derzeit kann die Monsterregeneration nur in Skripten konfiguriert werden. Wenn ich es in einer Funktion mit verschiedenen Argumenten/Schlüsseln/Chips erstelle, wird es möglich sein, einige der Chips in den Einstellungen von Xardas zu Beginn des Spiels nach Wahl des Spielers anzuzeigen. Im Moment können Sie den einfachen Schwierigkeitsgrad wählen. Ab dem nächsten Patch werden einige der dortigen Regenerationen abgeschwächt.

**Frage:** Es ist nicht klar, wer wie regeneriert. Wo man die Wirkung abwarten kann und wo sie nutzlos ist.

**Antwort:** In Guilds 1.5 wurde vor vielen Jahren beschlossen, dass von Anfang an verschiedene Monster auf der Karte gemischt werden sollten. Schwache – um den GG zu Beginn des Spiels aufzupumpen, starke – um die Brötchen zu schützen, übermächtige – damit der GG sprinten, schleichen und diese Monster geschickt umgehen kann, bevor er aufpumpt und den Ort räumt. Wenn Ihr GG die Regeneration nicht unterbrechen kann, ist es für Sie zu früh, diese Monster zu jagen. Wenn Sie keine Quest für diese Art von Monster erhalten haben, ist es zu früh, um es zu jagen.

**Frage:** Ich bin es gewohnt, einen Standort auf einmal zu räumen. Es ist nicht gotisch, sich vor dem Feind zurückzuziehen. Vor mir knurrt alles, hinter mir ist alles still. Und nur so!

**Antwort:** Verschiedene Mods schaffen unterschiedliche Balancen zwischen Levelaufstieg des Hauptcharakters, Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit des Spiels, Eintauchen in die Handlung oder Grind. In Guilds 1.5 und für solche Spieler gibt es Optionen, wie man ein Monster mit Regeneration besiegen kann, bevor der Handlungslevel des GG erreicht wird. Mit dem Stab des Krüppels kannst du den Schaden erhöhen. Nagen Sie in Transformation. Bringt das Monster zur Gruppe und tötet es gemeinsam. Verwenden Sie die Reduktionsrolle. Benutze vergiftete Waffen. Frieren Sie den geschützten Gegenstand ein und heben Sie ihn ruhig auf. Und wenn Sie es gewohnt sind, alles auf einmal zu reinigen, haben Steinhasen zu Ihrem Vergnügen hinzugefügt. Sie leisten keinen Widerstand. Sie können mit minimalem Schaden getötet werden. Sie springen auch, was einen Putzer wie Sie nicht ohne Aufregung zurücklassen wird.

**Frage:** Welche Arten von Regenerationen haben Monster?

**Antwort:** Ohne Exoten oder einzelne Optionen für Quests/Fallen wurden Regenerationen in mehreren Stufen für verschiedene Monstergruppen eingeführt. Daher haben sie eine leicht unterschiedliche Funktionalität und Wirkung.

- **Geringe Regeneration, 30-50 Lebenspunkte** mehrfach. Jede weitere wird um 5 oder 10 reduziert. Die erste Regeneration wird separat eingestellt. Stellt 30-25-20-15-10-5-0 oder 50-40-30-20-10-0 Leben wieder her. Kann durch Waffen unterbrochen werden, deren Schaden größer ist als die Summe aus Regeneration und Verteidigung des Ziels, sowie durch Transformation.
- **Geringe Regeneration, 100 Lebenspunkte** mehrfach. Jeder weitere wird um 10 reduziert. 100-90-80-70-60-50-40-30-20-10-0 Leben wird wiederhergestellt. Kann durch Waffen unterbrochen werden, deren Schaden größer ist als die Summe aus Regeneration und Verteidigung des Ziels. Das Einfrieren, das Schrumpfen des Monsters, die Transformation und die Partner helfen.
- **Durchschnittliche Regeneration** bei 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6 usw. Gesundheit des **Drachen, Dämons usw.** Erholt sich von der Hälfte bis zu einem Viertel des Lebens und wird 2–8 Mal ausgelöst. Sie müssen schlagen, bis die Regeneration aufgebraucht ist.
- **Die durchschnittliche Regeneration im Wasser** beträgt 1 Mal pro 1/2 Leben.
- **Durchschnittlicher Regenerationsvampirismus.** 500 aktuelle Lebenspunkte werden dem GG entnommen, 200-300 werden vom Monster wiederhergestellt.
- **Höchste Regeneration von 250 oder mehr Leben für Monster über Level 25.** Ab dem nächsten Patch funktioniert es 5 Mal auf „Einfach“, 10 Mal auf „Normal“ (bei Patch 26.7 und zuvor 15 Mal). Verringert durch vergiftete Waffen und die überlegene Intelligenz des GG-Magiers gegenüber Monstern. Oder die Beharrlichkeit eines Spielers, der wartete, bis die Anzahl der Regenerationen aufgebraucht war.

## Rhetorik.

Wenn Sie die Rhetorik in Guilds 1.5 studieren und beherrschen, können Sie bessere Preise für Käufe und Zahlungen erzielen, etwas größere Belohnungen für abgeschlossene Quests von verschiedenen NPCs erhalten und einfach mehr Spaß beim Spielen haben.

In Guilds 1.5 ist die Rhetorik in zwei Ebenen unterteilt:

1. **Grundlagen.**
2. **Fortgeschritten.**

Dialoge, Bezahlung, Erfahrung für Quests und Dialoge mit verschiedenen NPCs hängen vom Studium und Wissen der einzelnen Level ab.

### Grundlagen :

Das erste Level lässt sich gleich zu Beginn des Spiels im ersten Kapitel ganz einfach und ohne Lehrer selbst erlernen – einfach durch die Lektüre eines Buches über Rhetorik. Das Buch kann über die Quest „Galahads Aufgabe“ erhalten werden, indem man mit Fernando



spricht und ihm die Quest für das Buch abnimmt. Das Buch ist/erscheint im Verkauf, aber erst ab dem zweiten Kapitel (Valeran, Fisk).

### **Fortgeschritten :**

Das zweite Level ist etwas schwieriger, wird im zweiten Kapitel studiert, der einzige Lehrer ist Luthero, aber er wird nur unterrichten, wenn der GG der Händlergilde beitrifft (wie man beitrifft, ist ein separates Thema), aber nicht sofort, sondern erst danach. Der GG schließt seine zweite Quest „Handel mit dem Kloster“ ab.

Damit Luthero eine Linie zum Lernen hat, muss der GG das Buch selbst in seinen Händen halten. Seit dem zweiten Kapitel ist es bei Valeran in Khorinis und Fisk in Yarkendar für jeweils 150 Gold erhältlich.

Das Training selbst mit Luthero kostet: 8LP + 2.000 Gold, nach dem Training müssen Sie das Buch nur noch einmal lesen.

Wenn der GG sich weigert, der Händlergilde beizutreten oder die Quest „Handel mit dem Kloster“ nicht besteht, wird Luthero nicht ausgebildet.

### **PS:**

In Guilds 1.5 kommen sowohl alte als auch neue hinzu, es kommen neue Quests hinzu, deren Belohnung von der Rhetorik abhängt. Es ist einfach unrealistisch, sie alle anzuschauen/durchzugehen/zu finden/überprüfen, und es ist nicht immer relevant, weil sowohl die erste als auch die zweite Ebene der Rhetorik studiert werden können, noch bevor man sie nimmt und ausführt, ohne es überhaupt zu wissen. Es gibt jedoch noch einige Quests, die Sie bereits vor dem Studium der Rhetorik und der ersten und zweiten Stufe annehmen und abschließen können.

Ich werde für die Quests (sowohl alte als auch neue) schreiben, deren Belohnung, wie ich mit Sicherheit weiß, vom Wissen und dem Niveau der Rhetorik abhängt.

Wer möchte und weiß, der soll es hinzufügen, natürlich gibt es hier nicht alles und es gibt etwas hinzuzufügen, vielleicht hat er einfach etwas vergessen oder übersehen oder ist es nicht bemerkt. Und vielleicht kommt noch etwas Neues hinzu.

Dies ist nach Level:

Level 1: Grundlagen:

Eine der Voraussetzungen, um von Torben den Höchstpreis für Holz zu erhalten.

- Sie können 1.000 Gold bei Lemar leihen.
- Halvor hat eine größere Belohnung für die Quest „Besorgungen machen“.
- Eine der Bedingungen ist, 50 % Rabatt im Bordell Bromora zu erhalten.
- Gemäß der Quest „Seltsame Tiere“ ist es besser, mit Alfred über Dachsfelle zu verhandeln.
- Verhandlungen und Belohnungen für einige von Orleans Quests.
- Eine der Bedingungen, um „Luxuriöse Bürgerkleidung“ von Valentino in der Quest „Ein Novize für das Idol von Parvez“ zu erhalten.



- Die Möglichkeit, durch die Quest „Der Trinker“ zusätzliches Geld von Rod zu erbetteln.
- Verhandeln und ein höheres Gehalt von Onar bekommen, wenn man sich den Söldnern anschließt.
- Bengars Belohnung für die Quest „Eliminierung der Miliz“.
- Der Preis für „alte Münzen“ stammt von Vasily (gibt es hier einen Fehler?).
- Möglichkeit, von Hans 1.000 Gold für die Quest „Gefährliche Geschäfte“ anzufordern (gibt aber immer noch 900).
- Bill erhält eine Belohnung dafür, dass er Juan getötet hat.
- Abigails Belohnung für die Rückgabe ihres Schwertes.
- Vielleicht! Verhandeln mit Gorax über die Quest „Handel mit dem Kloster“.

Level 2: Fortgeschritten:

Der Preis für den Kauf von Nuggets und Steinen bei Luthero ist höher.

- Crimson hat einen höheren Preis für den Kauf von Goldnuggets und es werden weniger Nuggets benötigt, um Goldbarren zu schmelzen.
- Sie können von Nigel eine zusätzliche Belohnung erhalten, wenn Sie ihn natürlich während Asmals Quest „Schulden des Händlers“ am Leben lassen.
- Eine der Bedingungen dafür, dass Schatzmeister Georg dem Pokern zustimmt.
- Die Miliz kann das Schiff betreten.
- Jack wird über Piraten reden und Gedichte vorlesen, wenn er zu seinem Leuchtturm zurückkehrt.
- Der Preis für das Herz des „Schattengolems“ ist für Luthero und Vuyt höher.
- Thorlofs Belohnung für die Quest „Silas' Versteck“.
- Eine der Voraussetzungen, um von Khanis die beste Belohnung für die Räumung der ausgebrannten Farm zu erhalten.
- Dialoge mit Grimes über die Quest „Service of Yore“.
- Vielleicht! beeinflusst Dialoge und Verhandlungen über die Anmietung und Einrichtung Ihres Lagers im Turm.

Vielen Dank an [Alex1](#) für die Klarstellung einiger „heiklerer“ Punkte.

## Gilden 1.5 – Heiliges, totes, wahres Wasser

In Guild Mod 1.5 wurden spezielle Wasserflaschen eingeführt. Der Spieler kann sie als Belohnung für Quests erhalten, sie an Orten finden, einige auf dem Altar herstellen oder sie mit NPCs austauschen, nachdem er Verbrauchsmaterialien mitgebracht hat, um sie herzustellen.

**Weihwasser** für Paladine erhöht als Bonus die Stärke. Weihwasser für Adepten und Feuermagier erhöht als Bonus die Intelligenz. Für andere Gilden gibt es keine Boni. Im Hunger-Durst-Ermüdungsmodus reduziert Weihwasser diese Parameter für jede Gilde. Weihwasser tötet Adepten und Magier der Dunkelheit.

**Totes Wasser** für Adepten und Magier der Dunkelheit erhöht als Bonus die Intelligenz. Die übrigen Gilden werden durch totes Wasser getötet.

**Wahres Wasser** für Adepten und Wassermagier erhöht das Karma von Adanos mit einem Bonus. Es hat keine Auswirkungen auf andere Gilden.

Die Boni von heiligem und totem Wasser hängen vom Karma des entsprechenden Gottes ab. Während Karma höher ist als die Definition. Werte, Trinkwasser wird einen Bonus geben. Jede Flasche mit Bonus erhöht den Karmabedarf, um einen Bonus aus der nächsten Flasche zu erhalten. Die Wirkung von wahren Wasser hängt nicht vom Karma ab.

Verwechseln Sie nicht gesegnetes Wasser (gemäß der Quest der entweihten Statuen von Innos) und Weihwasser (der Spieler erhält es als Belohnung vom NPC oder stellt es selbst am Altar her).

## **Gilden 1.5 – Sets zusammenstellen**

Set-Sets bestehen aus drei Artikeln: Rüstung, Gürtel, Kopfschmuck.

**Teilset** -Boni (zusätzlicher Schutz) sind verfügbar, wenn zwei beliebige Gegenstände aus dem Set verwendet werden. Abhängig vom Set aus Rüstung + Gürtel, Rüstung + Helm, Gürtel + Helm sind diese zusätzlichen Schutzmaßnahmen zahlenmäßig unterschiedlich. Rüstungs- und Helmsets sorgen außerdem für eine Steigerung der Kenntnisse im Umgang mit verschiedenen Waffen. **Bei Verwendung von drei** Gegenständen aus diesem Set sind

**vollständige** Set-Boni verfügbar . Nur einige Sets haben spezielle Boni. Der zusätzliche Schutz wird ab drei Punkten gezählt. Er ist höher als der eines Teilbonus. Einige Gürtel/Helme/Hüte funktionieren für jede Gilde dieses Levelzweigs. Andere müssen geändert werden und von Junior- zu Senior-Gilden wechseln. Der GG schließt sich sofort den Junior-Gilden an (Milizen, Söldner, Adepten der Magie) und wechselt in Kapitel 3 zu den Senior-Gilden (Paladine, OnD, Magier). Drei Set-Sets (Jäger, Creeper-Muscheln, Piraten) haben den vollen Bonus, den Ausdauerverbrauch um 1 zu reduzieren. Die Kultisten- und Wächter-Set-Sets erhöhen den Schutz basierend auf der Anzahl der gerauchten Joints. Jedes Set verfügt über eigene Optionen für zusätzlichen Schutz – von 2 bis 5. Wählen Sie das Set aus, das Ihren Bedürfnissen und Ihrer Gilde entspricht.

## **Schwächen und Stärken von Gilden**

**Die wichtigsten Vor- und Nachteile einer bestimmten Gaming-Klasse/Gilde werden hier beschrieben .**

**Nicht genug – 1-3 Quests.**

**Durchschnittlich - 4-6 Quests.**

**Viel – 7+ Quests.**

**Die Anforderungen umfassen nicht nur den Beitritt zur Gilde, sondern insbesondere die Vollmitgliedschaft, sofern es Abstufungen gibt (Adept-Mage/Novice-Guru/Guardian). Bei fast jeder Gilde muss man eine Einführungsquest (Miliz/Feuermagier) oder mehrere Quests (Söldner/Bruderschaft/Wassermagier) abschließen. Dies wird in den Anforderungen nicht erwähnt.**

**Zählung der Kapitel nach dem neuen Schema (Kapitel 1-9).**

## **Gilde: Miliz/ Paladin**

Vorteile:

- Der Gilde beizutreten ist einfach.
- Reguläre und alternative Möglichkeiten, der Gilde beizutreten.
- Wir verfügen über eine eigene Linie von Schmiedeschwertern für Milizen und Paladine.
- Wir haben unsere eigene Armbrustlinie.
- Yoru wird dir beibringen, wie man Hämmer herstellt.
- Guter Schnitt- und Quetschschutz.
- Möglichkeit, eigene Helme zu kaufen, die im Set enthalten sind (Rüstung+Gürtel+Helm).
- Der Miliz-Set-Bonus verleiht Verteidigung und Armbrustkompetenz +.
- Die Fähigkeit, die Häuser von Khorinis-Bewohnern ohne Konsequenzen auszurauben.
- Möglichkeit, verschiedene Helme aufzurüsten.
- Der Paladin kann durch einen einfachen Dialog zu Esmeralda gelangen.
- Es besteht die Möglichkeit, der Diebesgilde vollständig beizutreten (Diebesquests/Schwertschmieden).
- Der Paladin hat die Fähigkeit, seine eigenen Anti-Untoten- und Heilzauber zu erlangen.

Nachteile:

- Es gibt keine Möglichkeit, echte magische Heilrunen zu studieren.
- Milizen verfügen über eine äußerst geringe Verteidigung gegen Feuer und Magie. Auch der Schutz gegen Stichverletzungen ist recht schlecht.
- Paladine haben eine geringe Verteidigung gegen Feuer und Magie.
- Der Paladin ist stark vom Karma von Innos abhängig und hat Probleme damit, Beliar's Karma zu erlangen.

**Anzahl neuer Quests:** wenige.

**Beitrittsvoraussetzungen:** Miliz – keine; Paladin - Kapitel 4.

## **Gilde: Söldner/ Drachenjäger**

Vorteile:

- Reguläre und alternative Möglichkeiten, der Gilde beizutreten.
- Wir haben unsere eigene Linie zum Schmieden von Schwertern aus magischem Erz.
- Wir verfügen über eine eigene Linie von Schmiedeäxten.
- Wir haben unsere eigene Armbrustlinie.
- Yoru wird dir beibringen, wie man Hämmer herstellt.
- Möglichkeit, verschiedene Helme aufzurüsten.
- Gehalt für Söldner aus Onar.
- Es besteht die Möglichkeit, der Diebesgilde vollständig beizutreten (Diebesquests/Schwertschmieden).
- Es besteht keine Abhängigkeit vom Karma von Innos oder Beliar.
- Es gibt eine spezielle Flasche, die die Möglichkeit bietet, die maximale Dosis automatisch zu heilen oder zu erhöhen. PS.

Nachteile:

- Es gibt keine Möglichkeit, echte magische Heilrunen zu studieren.
- Das Set-Set beginnt mit Kapitel 2.

**Anzahl neuer Quests:** durchschnittlich.

**Beitrittsvoraussetzungen:** Söldner – keine; DJ – Kapitel 4.

## **Gilde: Feuermagier**

Vorteile:

- Die Zauberskala richtet sich nach dem Karma von Innos
- Reguläre und alternative Möglichkeiten, der Gilde beizutreten.
- Die Fähigkeit, die Häuser von Khorinis-Bewohnern ohne Konsequenzen auszurauben.
- Die Möglichkeit, durch einen einfachen Dialog zu Esmeralda zu gelangen.
- Angriffszauber erzeugen einen brennenden Effekt, was dazu führt, dass Feuerzauber die mächtigsten im Spiel sind.

- Dank der Macht der Zauber ist der Manaverbrauch im Vergleich zu anderen Gilden gering.
- Es ist möglich, die Heilrunen der wahren Magie zu studieren.

Nachteile:

- Starke Abhängigkeit vom Karma von Innos und Probleme beim Erwerb von Beliar's Karma.
- Kreaturen, die immun gegen Feuer sind, sind immun gegen Feuermagie.
- Es ist nicht möglich, vollständig der Diebesgilde beizutreten (Diebesquests/Schwerter schmieden).
- Bei magischen Hüten und Mützen gibt es keine Verbesserungen, wenig Abwechslung.

**Anzahl neuer Quests:** durchschnittlich.

**Beitrittsvoraussetzungen:** Adept – keine; Feuermagier - ?

## **Gilde: Wassermagier**

Vorteile:

- Das Vorhandensein von Frostperioden.
- Zauber skalieren aus Adanos' eigenem Karma.
- Es besteht keine Abhängigkeit vom Karma von Innos oder Beliar.
- Wahres Wasser erhöht das Karma von Adanos.
- Es ist möglich, die Heilrunen der wahren Magie zu studieren.

Mängel:

- Kreaturen mit hohem Schutz vor Wassermagie sind praktisch unsterblich.
- Schwieriger und verzögerter Eintritt in die Gilde.
- Es ist nicht möglich, vollständig der Diebesgilde beizutreten (Diebesquests/Schwerter schmieden).
- Bei magischen Hüten und Mützen gibt es keine Verbesserungen, wenig Abwechslung.

**Anzahl neuer Quests:** durchschnittlich.

**Beitrittsvoraussetzungen:** Adept - ?; Wassermagier - ?

## **Gilde: Necromagus**

Vorteile:

- Die Zauberskalierung richtet sich nach Beliar's Karma.

- Der Nekromagus erhält Boni von Xardas (Spiegelteleport/Gewächshaus) früher als andere Gilden und basierend auf Tipps.
- Angriffszauber gehören zu den mächtigsten unter den Magiern.
- Viele starke Schergen zum Beschwören.
- Viele spezielle Rezepte für Mana-/Intelligenztränke.
- Totes Wasser erhöht die Intelligenz.
- Es ist möglich, die Heilrunen der wahren Magie zu studieren.

#### Nachteile:

- Schwierigkeiten, einer Gilde beizutreten.
- Starke Abhängigkeit von Beliars Karma und Probleme beim Erwerb von Innos' Karma.
- Kreaturen mit hohem Schutz vor dunkler Magie sind praktisch unsterblich.
- Es ist nicht möglich, vollständig der Diebesgilde beizutreten (Diebesquests/Schwerter schmieden).
- Bei magischen Hüten und Mützen gibt es keine Verbesserungen, wenig Abwechslung.

**Anzahl neuer Quests:** durchschnittlich.

**Beitrittsvoraussetzungen:** Adept – Level 7/10 (einfach/ normal) , 1 Zirkel der Magie beitreten; Nekromagus – Stufe 10/12 (leicht/normal), 90/110 Mana (leicht/ normal), 25/35 Intelligenz (leicht/ normal).

## **Gilde: Bruderschaft/ Templer**

#### Vorteile:

- Wir haben unsere eigene Linie zur Herstellung von Schlägern.
- Wir haben unsere eigene Armbrustlinie.
- Yoru wird dir beibringen, wie man Hämmer herstellt.
- Die Keulen und Armbrüste der Bruderschaft basieren auf einer einzigartigen DS-Ermüdungsmechanik, die es ihnen ermöglicht, je nach Ausdauer mehr Schaden zu verursachen als andere Gilden.
- Die Möglichkeit, den Schutz Ihrer Rüstung durch das Rauchen von Sumpfkraut zu verbessern.
- Möglichkeit, verschiedene Helme aufzurüsten.
- Das Rauchen einer Wasserpfeife erhöht Ihr Mana- Maximum.

- Es besteht die Möglichkeit, der Diebesgilde vollständig beizutreten (Diebesquests/Schwertschmieden).
- Es besteht keine Abhängigkeit vom Karma von Innos oder Beliar.
- Der Wächter hat die Fähigkeit, seine eigenen Angriffs- und Heilzauber zu erhalten.

Nachteile:

- Es gibt keine Möglichkeit, echte magische Heilrunen zu studieren.
- Nur zwei Set-Caps für das gesamte Spiel.

Anzahl neuer Quests: durchschnittlich.

**Beitrittsvoraussetzungen:**

## **Gilde: Bruderschaft/ Guru**

Vorteile:

- Das Vorhandensein von Zaubersprüchen, die den Geist beeinflussen (Schlaf/Vergessenheit).
- Möglichkeit, Prämien durch das Rauchen von Wasserpfeifen zu erhalten.
- Zauber skalieren anhand des eigenen Karmas des Felsens.
- Es besteht keine Abhängigkeit vom Karma von Innos oder Beliar.
- Es ist möglich, die Heilrunen der wahren Magie zu studieren.
- Das Rauchen einer Wasserpfeife erhöht Ihr Maximum. manu.

Nachteile:

- Es ist nicht möglich, vollständig der Diebesgilde beizutreten (Diebesquests/Schwerter schmieden).
- Bei magischen Hüten und Mützen gibt es keine Verbesserungen, wenig Abwechslung.

Anzahl neuer Quests: durchschnittlich.

**Beitrittsvoraussetzungen:**

## **Vorteile einer Ausbildung. Bei wem soll ich in die Lehre gehen?**

**Es ist zu bedenken, dass die Preise für den Kauf von Artikeln mit jedem Kapitel sinken (im Allgemeinen für alle)!**

**Harad/Schmied:**

- Beim Beitritt erhält man einen Bonus auf Stärke und Fertigkeit im Umgang mit Nahkampfwaffen (die stärker ausgeprägt sind).
- Erlernen der Grundlagen des Schmiedens.

- Lernen, normale Schwerter zu schmieden.
- Brian wird Ihnen in Kapitel 1 beibringen, wie man Eisenerz abbaut.
- Brian bringt Ihnen bei, wie man Schwerter schärft, und bietet Ihnen anschließend die Möglichkeit, diese zu verkaufen.
- Brian wird Ihnen das meisterhafte Schärfen von Schwertern mit erhöhten Preisen und Eigenschaften beibringen.
- Kauf geschmiedeter GG-Schwerter.
- Ork-Waffen kaufen.
- In Harads Haus gibt es einen Schlafplatz für den GG.
- Diebe werden die Rüstung des Betrügers verkaufen und ihm das Neuschmieden beibringen.

### **Bosper/Jäger:**

- Beim Beitritt erhalten Sie einen Bonus auf Geschicklichkeit und Bogenfertigkeit.
- Der Schüler erhält eine Jagdrüstung, die den Beitritt zur Jänergilde erleichtert.
- Es besteht die Möglichkeit, die ausgegebene Jagdrüstung zu verbessern.
- Der Student wird die Möglichkeit haben, eine Reihe von Jagdrüstungen zu finden und herzustellen.
- Raffa zeigt Ihnen, wie man Bogensehnen zum Kauf herstellt.
- Kauf von Fellen zu höheren Preisen als bei Jägern.

### **Constantino/Alchemist:**

- Beim Beitritt erhält man einen Bonus auf Mana und Intelligenz.
- Constantino lehrt ein Trankrezept zur Auswahl, ohne LP und Gold auszugeben.
- Zuris verkauft jetzt zusätzliche nützliche Schriftrollen.
- Kauf allgemeiner (Pilze, Heil-, Feuer-) und ungewöhnlicher (Alraune und andere) Kräuter.
- Einige Jagdtrophäen zu höheren Preisen kaufen als die von Jägern.
- Das Abschließen einer persönlichen Quest gibt Ihnen die Möglichkeit, jeden Tag ein kleines Einkommen zu erhalten und Alch. Flaschen.
- Eine kleine tägliche Routine, mit der Sie zu Beginn des Spiels etwas Geld verdienen können.



## Gilden 1.5 – Eigenes Lager des Helden

In Guilds 1.5 wird [@Leonions](#) Idee, auf der Basis von Dexters Turm ein Lager unter der Kontrolle des GG zu errichten, **vollständig verwirklicht**. [@Leonion](#) hat dieses Camp in seinem Mod erstellt [Mod „Resident“ – baue dein Lager auf Basis von Dexters Turm auf](#), dann auf Gilden 1.5 übertragen. Die in B2 erschienene Version enthält einen Teil des Inhalts nicht.

Später, in Guilds 1.5, wurden Tagebucheinträge und Tipps hinzugefügt, der Bericht des Managers wurde freundlicher gestaltet, einige Dinge änderten sich im Laufe der Entwicklung des Guilds 1.5-Mods von Patch zu Patch.

Nun, da [@Friend of Xardas](#) damit begonnen hat, die Quests von Kapitel 4 zu beschreiben, werde ich einen Überblick über das Lager in den FAG geben.

Die Quests zum Aufbau und zur Ausrüstung des GG-Lagers beginnen mit der Aufgabe von Lord Hagen, eine Gruppe Suchender aus Dexters Turm zu vertreiben. Nach Abschluss der Quest [Probleme mit Suchern](#), wird der GG die Möglichkeit haben, dieses Gebiet als Belohnung abzulehnen oder unter persönliche Kontrolle zu bringen, siehe [Neues Haus](#). Nachdem alle Probleme mit Onar und Hagen gelöst sind, muss GG einen Manager finden. Dies ist eine wichtige Phase, denn der wirtschaftliche Teil des Camps wird vom Manager verwaltet.

Die Hauptaufgabe, die bis Kapitel 9 dauern wird, ist [Leute fürs Lager](#).

Zuerst findet der GG einen Manager (abhängig von seiner Persönlichkeit müssen bestimmte kleinere Quests abgeschlossen werden), dann folgt er seiner Führung und versorgt das Lager mit Betriebskapital, Lebensmitteln und Gegenständen.

Wenn die Reserven des Lagers eine bestimmte Menge erreichen, bietet der Manager dem GG an, mit der Entwicklung der Mine zu beginnen, sich mit Onar über sein eigenes Feld und die Nahrungsmittelproduktion zu einigen und einen Sicherheitsbeamten einzustellen. Quests [Neue alte Mine](#), [Neuer Bauer in der Gegend](#), [Ein neuer Anfang](#). Alternativ kann der GG dieselben Quests auch selbst beginnen, nachdem er bestimmte Orte besucht und bestimmte Aktionen durchgeführt hat.

Neue GG-Mitarbeiter erhalten mehrere kleine Aufgaben zur Sicherstellung ihrer Produktionslinien und Verbindungen (Beschaffung von Rohstoffen, Werkzeugen, Rezepten; Organisation der Verarbeitung von Rohstoffen zu Produkten; Organisation des Verkaufs). Quests [Mehr, mehr Runen](#), [Küchen-Snafa](#), [Neue Rezepte finden](#), [Sehr fetter Troll](#), [Stärkung der Abwehr](#).

Wenn der GG weg ist, wird die Stabilität des Lagers durch den Angriff von Feinden auf die Probe gestellt.

Wenn die Ressourcen des Lagers während der Abwesenheit des PCs erschöpft sind, erscheint eine Warnmeldung und später sterben die Bewohner des Lagers an Hunger.

Generell wurde das Camp als Minispiel im Genre der Wirtschaftsstrategie konzipiert. Für den Spieler ist dies eine Gelegenheit, unnötige Gegenstände, die sich im Inventar

angesammelt haben, zurückzusetzen. Erhalten Sie im Gegenzug Einnahmen aus dem Lager und seltene Ingres, die in der Mine abgebaut werden. Spieler können auch einen persönlichen Bereich für den Spieler und sich selbst erstellen.

Sollte sich in Zukunft herausstellen, dass diese Richtung gefragt ist, können Sie dem GG-Haus neue Gegenstände hinzufügen, es dekorieren und neue Gäste einladen. Erledige weitere Quests mit den Lagerbewohnern.

Dies ist vorerst der Beginn einer neuen Siedlung, in der die GG Inselbewohner versammelt, die mit ihrem aktuellen Leben unzufrieden sind.

Vor der Abreise nach Irdorat übergibt der GG das Lager dem Manager. Aus alter Erinnerung wird er die GG weiterhin über die allgemeine Lage informieren. Das Ergebnis der Maßnahmen des GG zur Entwicklung des Lagers wird im Bericht des Managers sichtbar sein, nachdem der GG aus Irdorat zurückgekehrt ist.

## **Gilden 1.5 – Transmutation**

Transmutation ist eine neue Fähigkeit, die Mixer lehrt.

In Yarkendar wird Mixir über die Fähigkeit der Architekten sprechen, magische Schmucksets herzustellen. Wenn der Spieler eines der Sets ausrüstet (Priester, Heiler, Krieger), werden Sie vom Mixer aufgefordert, alle Sets mitzubringen, um sie zu studieren.

Die Quest „Artefaktsets“ muss vor Ravens Tod in Yarkendar abgeschlossen werden.

Der Mixer (in Yarkendar oder Khorinis) bringt Ihnen die Fähigkeit bei, Amulette und Ringe zu einem Gegenstand zu kombinieren und ihre Eigenschaften zusammenzufassen.

Dies ist eine Transmutation der ersten Stufe – für magischen Schmuck. Zunächst benötigen Sie es, um Architekten-Sets zu einem Gegenstand zusammenzustellen (Mixer gibt sie nach dem Studium zurück).

Später wird Ihnen die Transmutation dabei helfen, den gesamten handgefertigten Schmuck von Matteo in mehrere feste Gegenstände zu sammeln.

Ab dem fünften Kapitel hilft Ihnen die Transmutation dabei, die Eigenschaften aller Ringe und Amulette zu sammeln, die Sie während des Spiels finden. Der Held wird mit Schmuck nach Irdorat segeln, der dreistellige Eigenschaften in Bezug auf Ergänzungen und Schutz aufweist.

Für die Transmutation benötigen Sie Verbrauchsmaterialien, Runensteine und einen Schmuckstisch. Es gibt keine expliziten Rezepte im Spiel. Wenn das Spielinventar alles enthält, was Sie brauchen, gibt es auf dem Schmuckstischmenü eine Zeile mit der Umwandlung von Schmuck in einen mächtigeren Gegenstand.

Wenn der GG die erste Stufe der Transmutation kennt und von Gallahad ein Teleportationsringrezept erhalten hat, kann Gallahad dem GG die zweite Stufe der Transmutation beibringen – für Teleportationsrunen.

Gallahad gibt dem Helden einen speziellen Runenrohling, der im Dialog einfache Teleportationsrunen aus dem Inventar sammelt.

Nach dem Ausrüsten der Rune und dem Aufrufen per Hotkey wird im Dialog das Teleportationsziel ausgewählt (3 Orte im Tal der Minen, 7 Orte in Khorinis).

Es ist nicht mehr möglich, die Rune in Ersatzteile zu zerlegen.

**Seit Patch 25** ist die Schmucktransmutation in zwei Stufen unterteilt.

Die Transmutation von Runen wird gesondert betrachtet. Darin können Sie eingehende Runen sammeln und zerlegen.

Auf der 1. Stufe der Schmucktransmutation stehen folgende Rezepte zur Verfügung:

1. Gelehrtenpaket, 1 Silberhalskette, 1 Runenstein
2. Wächter-Set, 1 Silberhalskette, 1 Runenstein
3. Heilerpaket, 1 Silberhalskette, 1 Runenstein
4. Priesterpaket, 1 Silberhalskette, 1 Runenstein
5. Kriegerpaket, 1 Silberhalskette, 1 Runenstein
6. 3 Feuerschutzamulette, 1 Silberkette, 1 Runenstein
7. Amulett der Macht, Amulett der Beweglichkeit, Amulett der Stärke, 1 Silberhalskette, 1 Runenstein
8. Amulett der Erleuchtung, Amulett des Lebens, Amulett der Magie, 1 Silberhalskette, 1 Runenstein
9. 2 Ringe \* Waffenschutz, 1 Silberring, 1 Runenstein
10. 2 Ringe \* Pfeilschutz, 1 Silberring, 1 Runenstein
11. 2 Ringe \* Feuerschutz, 1 Silberring, 1 Runenstein
12. 2 Ringe \* magischer Schutz, 1 Silberring, 1 Runenstein
13. 2 Ringe \* der Unverwundbarkeit, 1 Silberring, 1 Runenstein
14. 3 Ringe der kleinen Unverwundbarkeit, 1 Silberring, 1 Runenstein
15. 2 Ringe \* Stärke, 1 Silberring, 1 Runenstein
16. 2 Ringe \* Beweglichkeit, 1 Silberring, 1 Runenstein
17. 2 Ringe \* des Lebens, 1 Silberring, 1 Runenstein
18. 2 \* Manaringe, Astralenergie, 1 Silberring, 1 Runenstein
19. Ringe zur Wiederherstellung von Leben, Mana und Ausdauer, 1 Goldring, 1 Runenstein
20. Stahlringe mit Diamant, Saphir, Opal, 3 Silberringe, 1 Runenstein
21. Stahlringe mit Rubin, Smaragd, Topas, 3 Silberringe, 1 Runenstein

22. Goldringe mit Diamant, Saphir, Opal, 3 Goldringe, 1 Runenstein

23. Goldringe mit Rubin, Smaragd, Topas, 3 Goldringe, 1 Runenstein

24. Erzringe mit Diamant, Saphir, Opal, 3 Goldringen, 1 Runenstein, Amethyst

25. Erzringe mit Rubin, Smaragd, Topas, 3 Goldringen, 1 Runenstein, Amethyst

\* Wenn von „2 Ringen“ die Rede ist, bedeutet dies 1 Ring mit geringer Wirkung bei +4 und 1 Ring mit mittlerer Wirkung bei +8.

Die verbleibenden 26 Rezepte (zum Zeitpunkt des Schreibens dieser Nachricht) wurden auf Transmutation der Stufe 2 verschoben.

Mixir wird die zweite Stufe des GG nach der Quest lehren, eine Nachricht von Helios (von der Valdus-Festung) an Daron (auf dem Markt von Khorinis) zu überbringen.

## **Ring der Auserwählten + Verbesserungen**

Verbrauchsmaterial:

Reiner Ring der Auserwählten:

- 14 Runensteine.
- 7 goldene Ringe.
- 9 Silberringe.

Für jede weitere Erweiterung mit Spezialringen werden 1 Runenstein und 1 Goldring benötigt.

Magier können den „Ring des Schurken“ nicht erhalten. Fellangors Ring hat unterschiedliche Werte für einen Krieger und einen Magier.

## **Amulett der Auserwählten + Verbesserungen**

Verbrauchsmaterial:

Reines Amulett der Auserwählten:

- 6 Runensteine.
- 2 goldene Halsketten.
- 6 Silberketten.

Für jede weitere Verstärkung mit Spezialamuletten werden 1 Runenstein und 1 Goldkette benötigt.

Boosts stehen jedem zur Verfügung.

## **Ringe aus Stahl und Gold und ihre Umwandlung in einen Ring aus goldenem Stahl**

Verbrauchsmaterial:

Edelstahlring:

- 1 Staub aus 6 Sorten (kein Amethyststaub erforderlich).
- 6 Eisenbarren.

- 3 Runensteine.
- 6 Kohlen.
- 6 Schwefel.
- 6 Harze.
- 8 Silberringe.

Kostbarer Goldring:

- 1 Fragment von jeweils 6 Typen (Amethystfragmente sind nicht erforderlich).
- 6 Goldbarren.
- 3 Runensteine.
- 12 Kohle.
- 12 Schwefel.
- 12 Harze.
- 8 Goldringe.

Ring der großen Unbesiegbarkeit:

- 1 Runenstein.
- 1 Silberring.

Goldener Stahlring:

- 1 Runenstein.
- 3 goldene Ringe.

## **Ring aus wertvollem Erz**

Verbrauchsmaterial:

Je 1 kleiner Stein von 6 Sorten (kleiner Amethyst ist nicht erforderlich).

- 6 Erzbarren.
- 3 Runensteine.
- 12 Kohle.
- 18 Schwefel.
- 18 Harze.
- 8 Goldringe.
- 3 große Amethyste für die Transmutation der Ringe in den rechten und linken (je 1) und 1 für die endgültige Transmutation beider Ringe in einen.

## **Amulett aus wertvollen Erzen**

Verbrauchsmaterial:

6 Arten von 1 großen Stein.

- 6 Erzbarren.
- 18 Kohle.
- 18 Schwefel, 18 Harz.

- 6 goldene Halsketten.
- 1 großer Amethyst für die endgültige Umwandlung aller 6 Amulette in eins.
- 1 Runenstein.

## Amulett der Erbauer und Hovas Magie-Kit.

Amulett der Erbauer:

- 4 Runensteine.
- 1 goldene Halskette.
- 3 silberne Halsketten.

Amulett der Wächter und Amulett der Gelehrten (Hovas' Zauberset):

- 2 Runensteine.
- 2 silberne Halsketten.

## Sackgasse bei der Transmutation

- 3 Runensteine.
- 2 goldene Ringe.
- 2 silberne Ringe.

Amethyst als solcher ist fast nicht an der Herstellung von Ringen und Amuletten beteiligt, mit Ausnahme von 4 großen Steinen, die für die Umwandlung von Erzringen (3 Stück) und eines Amuletts (1 Stück) erforderlich sind, ist aber für die Verschmelzung aller anderen 6 Arten von Edelsteinen erforderlich hinein:

- 3 Staub = 1 Fragment.
- 3 Fragmente = 1 kleiner Stein.
- 3 kleine Steine = 1 großer Stein.

--- Hinzugefügt: 1. Januar 2022 ---

### PS:

Um das Sammeln/Kauf/Suchen von nutzlosem und unnötigem Müll in Form von zusätzlichen Ringen, Amuletten und Fragen „Was wird da benötigt?“ zu bekämpfen. Beschrieben/angezeigt werden **nur die notwendigen** Ringe, Amulette, Verbrauchsmaterialien, deren Menge und die zu transmutierende Stufe. Die Beschreibung aller Ringe und Amulette, der Ebenen der Transmutation, ist langwierig und mühsam, sodass wir dort alles sehen und uns daran erinnern können. ~~Es gibt nichts anderes, was man formen und irgendwo feststecken/schieben kann (zumindest habe ich es nicht gefunden).~~

Änderung. Essen. Gefunden. Zaubergilden können das Amulett „Göttliche Aura von Innos“ von Pyrokar erhalten, jedoch erst, nachdem sie den Almanach in den Katakomben des Klosters gelesen haben. Er transmutiert auch mit dem Amulett der Auserwählten:

## **Amulett der Auserwählten + Göttliche Aura von Innos.**

Um das Amulett des vom Auge von Innos Auserwählten zu stärken, muss das Auge „geschwächt werden und seinen Glanz verlieren“, das heißt unmittelbar nach dem Töten oder Dialog (es hängt davon ab, wer es ist) mit dem ersten Drachen. Nach der Stärkung bleibt das Auge zum Aufladen und für weitere Gespräche mit Drachen im Inventar.

Auch in der Beschreibung steht nichts vom Basteln des Gallahad-Rings und des „Speed-Rings“, aber bei ihnen ist alles klar – wir holen es uns, kaufen Rezepte, lesen, sammeln Zutaten und basteln.

## **Transmutations- und Schmuckkosten, LP + Gold**

Myxir lehrt alle zwei Ebenen der Transmutation von Ringen und Amuletten.

Die Bedingungen für das Training auf der ersten Stufe sind die gleichen – sammeln Sie die Kits und geben Sie sie ihm.

Voraussetzung für das Erlernen der zweiten Stufe ist das Erlernen der ersten Stufe.

Die Ausbildungskosten für die erste und zweite Stufe betragen 20 LP + 12.000 Gold.

Die Bedingungen, um von Gallahad die Transmutation von Runen zu lernen und eine Mix-Rune zu erhalten, sind ebenfalls dieselben, und für das Training reicht es aus, die erste Stufe der Transmutation zu kennen.

Kosten – 15 LP + 9000 Gold.

Die Kosten für das Einfügen jeder Rune in die Mischung betragen 10 magische Erzstücke +10 MP.

Matteo lehrt drei Stufen der Schmuckherstellung, nachdem der PC seine Suche nach der Schmuckform abgeschlossen hat. Und nach Kapitel:

### **Zweites Kapitel:**

Die ersten 1000 Gold-Eintrittsgebühr für die Schulung selbst.

Schmuckherstellung – Anfänger, 10 LP + 1000 Gold. Herstellung von Stahlringen.

Stahlbarren werden von ihm und Brian verkauft. Staub von verschiedenen Steinen steht im Rahmen der Bonusquest des Bittstellers in Truhen zum Verkauf und kann einfach gefunden werden. Es ist in Ordnung, es zu essen.

Aber wenn Sie nicht genug Amethyststaub haben, können Sie ihn beim Händler Fry im Far Valley Castle zum Preis von eins zu zwei gegen jeden anderen Staub eintauschen.

### **Kapitel vier:**

Schmuckherstellung – erfahren, 20 LP + 4000 Gold. Goldringe herstellen.

Goldbarren werden von Crimson im Crow and Hodges Camp auf der Onara-Farm für 30 Nuggets pro Barren geschmolzen.

Wenn der GG die zweite Ebene der Rhetorik studiert hat, wird Crimson für 25 Nuggets eingeschmolzen. Bei Hodges gibt es keine Verhandlungen und Sie müssen 30 oder mehr Nuggets zur Hand haben, damit ein Dialog erscheint.

Die Fragmente sind auch im Angebot, Truhen und aus Staub gespleißt. Es gibt etwas weniger davon.

### Kapitel Sechs:

Schmuckherstellung – Experte, 50 LP + 8000 Gold. Herstellung von Erzringen und Amuletten.

Erzbarren werden nur von Yang geschmolzen. Es ist im Schloss von D.R. möglich. und nachdem GG ihn aus D.R. herausholt. Wenn Sie ihn zuerst aus D.R. holen Das Verhütten wird für Erz viel billiger sein.

Große Steine für Erzamulette können nur aus Fragmenten verschmolzen werden. Sie existieren überhaupt nicht und man kann sie weder finden noch kaufen.

## Gilden 1.5 – Hotkeys

Hotkeys funktionieren, wenn der Marvin-Modus deaktiviert ist. Damit Mana- und Lebens-Hotkeys funktionieren, müssen Sie die **Gothic.ini-Einstellungen ändern – dies wirkt sich auf G2NV und alle von Ihnen verwendeten Mods aus.**

**usePotionKeys=1** (bei 0 sind Hotkeys deaktiviert)

Hotkey (Englisch)	Wirkung	Notiz
P	Manaregeneration	Du brauchst Manatränke in deinem Inventar. Es wird das am besten geeignete verwendet. Wenn der Schwächste genug ist, ist er es. Wenn Sie es stärker brauchen, ist es das.
H	Stellt Leben und Ausdauer wieder her	In Ihrem Inventar benötigen Sie Lebenstränke, Ausdaueressenz oder Rüben. Es wird der am besten geeignete Heiltrank verwendet. Wenn keine Ausdaueressenz vorhanden ist, werden Rüben verwendet (tägliche Quest auf Lobarts Bauernhof).
M	Behandlung von Vergiftungen	In Ihrem Inventar benötigen Sie Tränke „Enhanced Antidote“ von Sagitta.
M	Schnelles Braten von Fleisch	Wenn der Spieler mit einem Herd oder einer Bratpfanne interagiert und mehr



Hotkey (Englisch)	Wirkung	Notiz
		als 5 Stücke rohes Fleisch im Inventar hat, brät der Spieler 5 Portionen Fleisch, ohne den entsprechenden Dialog und die entsprechende Animation auszuwählen.
Schicht	Bewegungsgeschwindigkeit ändern	Wenn der GG gehalten wird, geht er mit seitlichen Schritten (kann nicht vom Rand des Abgrunds fallen). Bei einmaligem Drücken ändert sich das Gehen, Laufen und Sprinten zyklisch (unter Verwendung der aktuellen Ausdauer für den Sprint).
Feststelltaste	Bewegungsgeschwindigkeit ändern	Es funktioniert ähnlich wie der vorherige Hotkey und schaltet den Gehmodus zyklisch um. Deaktiviert mit der Umschalttaste.
A oder D	Hebe GG auf dem Boden sitzend hoch	Wenn der GG auf dem Boden sitzt, um seine Ausdauer wieder aufzufüllen, können Sie ihn mit diesen Tasten hochheben. Wenn sich der GG beim Öffnen des Inventars hinsetzt, müssen Sie das Inventar schließen und dann den GG anheben.
A oder D	Strafe (seitliche Bewegung)	Der Spieler bewegt sich seitwärts, das Spiel verarbeitet diese Spieleraktion nicht richtig. Wird für Bagoyuz verwendet.
Strg+Alt+F8	GG springt mit einer Vorwärtsbewegung auf. Deaktivieren Sie laufende Animationen.	Wird verwendet, wenn der Spieler in Texturen oder im Dialog feststeckt. Erfordert keinen Marvin-Modus.
F	Ansicht aus der 1. Person oder hinter dem GG	Zyklischer Kamerawechsel. Interessant für neue Sensationen in Schlachten.
R	Drehen Sie die Wildkamera um 180 Grad	Wenn der GG rennt, auf dem Boden oder auf einem Hocker sitzt, zeigt die Kamera den Blick hinter den GG. Wenn der GG auf einem Stuhl oder auf einer Bank sitzt, zeigt die Kamera die Ansicht aus der Perspektive des GG.

Hotkey (Englisch)	Wirkung	Notiz
Mausrad	Vergrößert/verkleinert die Kamera	Ermöglicht die Auswahl des besten Winkels. Wird nach dem Öffnen des Inventars, des Statistikfensters, des Dialogs mit NPCs oder des Handwerksdialogs zurückgesetzt.

**Achtung:** Lebens- und Manatränke in Hotkeys funktionieren um ein Drittel schlechter als durch das Inventar.

Um das Auffinden der benötigten Gegenstände in einem überfüllten Inventar zu erleichtern, können Sie deren Sortierreihenfolge durch die Spiel-Engine ändern. Suchen Sie in der **Datei Gothic.ini** (im Spielordner **System** ) nach der Zeile

invCatOrder=COMBAT,POTION,FOOD,ARMOR,MAGIC,RUNE,DOCS,OTHER,NONE

und ändern Sie die Sortierreihenfolge der Artikelgruppen. Ändern Sie nur englische Wörter, fügen Sie keine Leerzeichen oder Ihre eigenen persönlichen Variationen hinzu.

Standardmäßig wird das Inventar in dieser Gruppenreihenfolge angezeigt: WAFFEN, TRÄNKE, LEBENSMITTEL, RÜSTUNG, SCHRIFTROLLEN, RUNEN, NOTIZEN, ANDERE, NICHT\_VERWENDET

## Häufig gestellte Fragen zum Thema Mode und Antworten darauf

Wenn Ihre Frage spezifischer ist oder Sie in diesem Thema keine Antwort gefunden haben, verwenden Sie die Suche in diesem Abschnitt oder stellen Sie dort eine Frage: [Gothic 2: Guilds 1.5 – Fragen zur Mod](#)

## Fragen zu Spieleinstellungen und Spielmechaniken

**Frage: Was ist der Unterschied zwischen einfachen und normalen Schwierigkeitsgraden?**

Normalerweise gibt es mehr Monster und Feinde, teurer in Bezug auf LP und Gold zum Erlernen und Aufsteigen, weniger Erfahrung für getötete und geschlagene Gegner. Höhere Schwellenwerte für das Leveln von Diebstahl und ähnlichen Fertigkeiten. Der Spieler erhält weniger LP pro Level, muss aber bei Quests mehr Gegenstände mitbringen (20 statt 10 bei leicht) usw. Der

Schwierigkeitsgrad „Leicht“ wird für das erste Durchspielen des Spiels empfohlen, wenn noch nicht bekannt ist, wo sich alles befindet und was zu tun ist. Suchen Sie nach dem, was beiseite gelegt werden muss und sofort verwendet werden kann. Wenn Sie mit der Mod vertrauter werden, können Sie strengere Anfangseinstellungen vornehmen.

**Frage: Was ist der Unterschied zwischen gewöhnlicher und komplizierter Alchemie?**

Erste Zubereitung des Rezepts. In der von uns untersuchten Alchemie findet dies in Form eines Minispiels statt, bei dem drei Parameter wieder auf den Normalwert gebracht werden müssen. Danach erfolgt die Zubereitung der nächsten Portionen unter Verwendung studierter und konventioneller Alchemie auf die gleiche Weise.

**Frage: Was bringt es, eine erhöhte Anzahl an Mobs im Spiel festzulegen? Und wie viel mehr sind diese „vielen“ im Vergleich zur üblichen Menge?**

Gibt zusätzliche Erfahrung, Beute, erhöht das Level und erhält damit LP, direktes Pumpen von Statistiken in der SoC-Version. Ohne dies ist das Spiel passabel. Einstellung für Grind-Liebhaber. „Viel“ ist der Höchstbetrag, über den sich B1-Spieler beschwert haben.

**Frage: Das Spiel stürzt beim Laden oft ab. Ich spiele mit DH11.**

=====

**Frage: Warum nehmen Hunger, Durst und Müdigkeit zu? so schnell? Spielanleitung?**

Sie hängen vom Level ab, max. Lebensdauer und max. Ausdauer GG. Zu Beginn des Spiels füllen sich die Zahlen schnell. Mit zunehmendem Level werden diese Skalen größer, aber die Geschwindigkeit, mit der sie sich füllen, bleibt gleich. Eine Ausnahme bilden die kostspieligen Aktionen des GG (Handwerk, Sprint).

**Frage: Was ist DS-Müdigkeit und wie funktioniert sie?**

Dies ist ein zusätzlicher Parameter zur Verbesserung von Angriffen beim Einsatz von Spezialwaffen (Stab „Unterstützung des Krüppels“, Armbrüste und Schutzkeulen). Wenn Sie zu Beginn des Spiels auf einen Feind stoßen, der undurchdringlich ist, füllen Sie Ihre Ausdaueranzeige auf und versuchen Sie, ihn mit dem Boost Ihrer Ausdauer zu töten.

Um die DS-Skala zurückzusetzen (sie füllt sich mit jedem Schwung oder Schuss einer Waffe, die DS verwendet), verwenden Sie spezielle Lebensmittel: gebratenen Fisch, Eintöpfe, Kokosnüsse.

**Frage: Warum nimmt meine maximale Ausdauer manchmal ab?**

Der Mod verfügt über ein Bußgeldsystem. Langer Kampf ohne Ausdauer, lange unbehandelte Vergiftung, lange Hunger-Müdigkeit-Durst-Waage zu 100 %. Normalerweise vor der Reduzierung des max. Stat, eine Warnung wird auf dem Bildschirm angezeigt, damit der Spieler den GG heilt.

Da es in der Mode viele Goodies gibt, um max. Ausdauer und max. Leben, solche Geldstrafen sind nicht kritisch.

**Frage: Ich habe die Ausdauer-/Manaregeneration der Stufe 1 gelernt, sehe aber keine Regeneration. Was ist los?**

Die Regeneration funktioniert von 0 bis 20 % der Skala auf Stufe 1, bis zu 40 % der Skala auf Stufe 2 usw. Wenn der GG mehr als 20 % der aktuellen Ausdauer hat, stoppt die

Regeneration. Für Mana gab es in einigen Patches eine Erhöhung um 10 % pro Level. Jetzt wieder 20 % für alle Regenerationen aus Vatrass (Mana, Leben, Ausdauer).

**Frage: Ich werde durch Fliegen vergiftet, das ist in Ordnung. Doch warum kam es plötzlich zu Vergiftungen bei Waranen und Schiebern?**

Es gibt verschiedene Gründe. 1 – Hinzufügen von neuem Schaden zu einer großen Gruppe von Monstern. 2 - Die Wirkung von Speichel (Säure, Gift von verfaultem Fleisch zwischen den Zähnen) bei echten Ameisen und Eidechsen wird im Spiel als Vergiftung umgesetzt. Der Fall der Barriere veränderte nicht nur GG.

**Frage: Welchen Einfluss hat das Karma der Götter in den Gilden?**

Für zusätzlichen Schaden durch Magie dieser Richtung. Wenn das Karma des GG ins Minus geht, sinkt der Schaden durch diese Magie auf Null. Wenn es ein Plus ist, wird es hinzugefügt. Für jeden Zauberkreis benötigst du +100 Karma, damit alle Boni wirksam werden.

**Frage: Beeinflussen steigende Werte durch Nahrung, Tränke und Tabletten die Trainingsschwellen für LP?**

Betrifft nicht.

**Frage: Bei einigen permanenten Getränken heißt es, dass der Effekt von der Gilde abhängt. Darf es mehr sein? Welche Gilde bekommt wie viel?**

Gildenlose erhalten immer das Minimum aller Werte. Krieger erhalten mehr Kraft/Geschicklichkeit/Ausdauer/HP und Magier erhalten mehr MP/Intelligenz. Gleichzeitig erhält die Antagonistengilde einen Sekundärwert nicht in der Mindestmenge, sondern im Durchschnitt. Nehmen wir an, ein Gildenloser erhält 1 Stärke, ein Krieger 3 Stärken und ein Magier 2 Stärken.

Ab Patch 18 ändern sich nach Erhalt des ersten Gilden-GG und Speichern/Laden die sichtbaren Eigenschaften von Tränken im Eigenschaftsfenster.

**Frage: Können Sie die Formel zur Erhöhung des magischen Schadens etwas genauer erläutern?**

Die allgemeine Empfehlung lautet, +100 Int pro Kapitel und +100 Karma von Innos und Beliar pro Kapitel herunterzuladen (die Kerngottheit beträgt mindestens +100, die Nicht-Kerngottheit – so viel wie möglich). Während der GG zunftlos ist, können Sie durch kostenlose Gebete einen Vorrat an Karma erhalten. Im Laufe der Geschichte wird es Boni und Strafen für das Karma geben.

**Frage: Wie funktionieren Gegenstandssets?**

Sets bestehen aus drei Artikeln (Rüstung + Helm + Gürtel). Wenn der Spieler einen vollständigen Satz hat, erhält er den Bonus für den vollständigen Satz. Bei einem Teilbonus handelt es sich um einen Teilbonus. Abhängig von den Teilen des Sets kann der Teilbonus unterschiedlich sein (Rüstung + Gürtel bringen mehr als Helm + Gürtel).

### **Frage: Was ist Spezialisierung? Muss es überhaupt gelehrt werden?**

Dies ist eine Gelegenheit, die Spielbarkeit der von Ihnen gewählten Waffe zu verbessern. Abhängig von Ihrer aktuellen Ausdauer verursacht es zusätzlichen Schaden. Im Parameter „Gewicht“ wird weniger Ausdauer verbraucht. Wenn klar ist, dass das Spiel hauptsächlich mit einer bestimmten Waffe (einer von 19 Waffenarten) gespielt wird, erlernen Sie eine Spezialisierung. Diese Waffe erhält umso größere Boni, je mehr Sie Ihre „Waffenfähigkeit“ verbessern – das nennen Lehrer Spezialisierung. Eine Steigerung um +4 % kostet 1 LP.

### **Frage: Hat die Zugehörigkeit zu einer Fraktion in einem frühen Stadium Einfluss auf den Erhalt von Goodies?**

Ein zunftloser Spieler bis Level 30 erhält ein Minimum an Boni für den Levelaufstieg. Das Gildemitglied erhält zusätzlich Brötchen der Art, die gefragt ist (Kämpfer – Ausdauer, Magier – max. Mana). Fast jede Gilde hat ihre eigenen Eigenschaften (die Boni eines Söldners, eines Sektierers auf dem Weg einer Wache oder einer Miliz sind nicht gleich. Boni auch für Anhänger verschiedener Zweige der Magie).

### **Frage: Ich habe versucht, die Truhe neben Cavalorn zu öffnen, und er hat mich angegriffen. Wie soll ich das verstehen?**

Fast alle Truhen im Spiel haben jetzt „Besitzer“. Sie werden dich angreifen, wenn du versuchst, in die Brust zu gelangen. Suchen Sie nach einer Möglichkeit, Truhen zu hacken und zu öffnen, die nicht zum GG gehören, ohne dass die NPCs es sehen.

## **Fragen zu allgemeinen Spielaspekten des Mods (Fähigkeiten/Kampf)**

### **Frage: Mir fehlt ernsthaft die Ausdauer. Wo bekomme ich sie her und wie kann ich sie wiederherstellen?**

Lehrer, Tablets, Nahrung und Level-Boni für kämpfende Gilden erhöhen die max. Ausdauer. Der aktuelle Zustand kann im Sitzen (Boden, Bank, Stuhl, Sessel) oder Liegen des GG wiederhergestellt werden. Du kannst Hilda jeden Tag vor dem Beitritt zur Gilde um Eintopf bitten und Rüben sammeln. Rüben sind eine gute Quelle zur Wiederherstellung der aktuellen Ausdauer. Es wird auch empfohlen, bei Lebensmittelverkäufern und Bauern herumzulaufen und alle Rüben zu kaufen, sie sind sehr günstig.

### **Frage: Was ist falsch an einer Vergiftung? Warum gibt es so viel davon? Wie spielst du überhaupt?**

Die Vergiftung kann zufällig erfolgen (der Spieler lief an einem giftigen Monster vorbei), während eines Angriffs (Injektion, Spucken, Biss) und in einem Gebiet (Zombies und Sumpfdrohnen vergiften den Spieler in seinem Sichtfeld). In diesem Fall entwickelt das GG eine Immunität (Entgiftung), wodurch die Vergiftung schneller gelindert werden kann. Es gibt Tränke und Pilze mit vergiftungsmindernder Wirkung. Sie können Tränke kaufen und sie nach einem Kampf mit giftigen Kreaturen verwenden. Einige Transformationen sind immun gegen Gift (Fliegen/Golems).

**Frage: Ich kann %mob\_name% für eine %certain\_class% nicht töten/durchbohren.**

Alle Mobs in der Mod verfügen jetzt über verschiedene Arten von Schutz vor physischem und magischem Schaden. Zombies zum Beispiel können von der Magie der Dunkelheit praktisch nicht durchdrungen werden, aber sie brennen perfekt. Nutzen Sie Logik, Spielkenntnis und Vorstellungskraft.

**Frage: Ich habe Rhetorik gelernt, aber GG hat gemurmelt, dass er nicht alles verstanden hat. Worüber reden wir?**

In der Mode gibt es zwei Ebenen der Rhetorik. Die Grundlagen werden durch die Lektüre eines Buches über Rhetorik erlernt, wie im Original Return. Um die zweite Stufe zu erlernen, müssen Sie die erste kennen und ein Lehrbuch bei sich haben. Gehen Sie dann zu Kapitel 2 und fragen Sie Luthero danach.

**Frage: Wenn ich auf dem normalen Schwierigkeitsgrad spiele, kann ich 2-3 Waffentypen beherrschen, ohne dass es zu einem Kraft-/Manaverlust kommt, zum Beispiel: Einhandwaffe + Armbrust; Magie + Waffen (beim Spielen mit Lehrern und ohne Lehrer)?**

Die beiden Fertigkeiten können wahrscheinlich bei jedem Schwierigkeitsgrad verbessert werden. Die Frage ist, in welchem Kapitel dies möglich sein wird und in welcher Reihenfolge es einfacher ist, die Statistiken und Besitztümer der Hauptfigur zu verbessern. Sie können den GG-Build so stark verzerren, dass das Spiel irgendwann sehr schwierig wird: Es werden nicht genügend Ressourcen, LP oder Zugang zu anderen Zonen vorhanden sein. Sie müssen nach den Spielmethoden suchen, die ignoriert wurden (Transformation, Beschwörung, vergiftete Waffen).

**Frage: Was hat es in diesem Mod mit Taschendiebstahl auf sich? Muss man es beispielsweise lernen, wenn man als Zauberer spielt?**

Der Taschendiebstahl wurde auf 3 Taschendiebe von fast jedem NPC im Spiel ausgeweitet (es gibt einige Quest- oder Zeitbeschränkungen). Dies ist eine Quelle für Gold und spätere Gegenstände (Schlüssel, Pfeile, Questgegenstände). Letzteres kann erreicht werden, indem man NPCs schlägt und sie bewusstlos ausraubt (für diejenigen NPCs, für die eine solche Alternative vorgesehen ist).

Für Magier ist der magische Diebstahl von Questgegenständen und Schlüsseln vorgesehen. Um einen solchen Diebstahl zu aktivieren, müssen Sie die Schriftrolle „Vergessen“ beim NPC verwenden. Anschließend wird eine Meldung angezeigt, dass der Diebstahl verfügbar ist. Dieser Diebstahl erfordert eine gewisse Menge Mana (gildenlos) und Intelligenz (Magier). Die Anforderungen hängen vom jeweiligen NPC ab.

**Frage: Wie und von wem kann ich das Schmuckmachen erlernen?**

Bei Matteo. Voraussetzung ist die Rückführung der Schmuckform aus der Kanalisation. Kapitel eröffnen die Möglichkeit, neue Arten von Schmuck herzustellen. Jeder Ring/Amulett kann nur einmal hergestellt werden. Dies hängt mit einer anderen Fähigkeit zusammen, die vom GG in Yarkendar untersucht wurde – der Transmutation. Mit dieser

Fertigkeit können Sie Ringe und Amulette zu einem Gegenstand kombinieren und ihre Eigenschaften summieren.

**Frage: Wie lernt man, Kohle/Erz/Silber usw. abzubauen? D.?**

Sie benötigen ein Buch, um diesen Bergbau zu erlernen, eine Spitzhacke und eine spezielle Erzader. Der GG kann Spitzhacken finden oder kaufen (sie gehen von Zeit zu Zeit kaputt). Der GG kann Bücher beim Schmied der Bruderschaft kaufen oder sie aus der Beute eines Monsters an einem neuen Ort nehmen. Die Adern können sofort gefunden werden oder Sie erhalten einen Hinweis zur Quest.

**Frage: Die Stäbe von Magierakolythen haben einen sehr geringen Schaden und bieten keine Boni. Warum werden sie überhaupt benötigt?**

Stab des Alchemisten – Stab des Novizen – Stab des Zauberers. So erhält der GG eine Vielzahl an Waffen. Mit Stäben können Sie Ihre Fähigkeiten mit Zweihandwaffen verbessern, max. manu, Intellekt. All dies ist für einen Meister der Magie notwendig. Wenn er nicht genug Kraft hat, kannst du Monster in der Transformation töten. Solange der GG ein Adept ist, geben solche Monster mehr. Beute (alte Münzen). Von Gallahad kann der GG lernen, wie man mit diesen Münzen magische Schriftrollen herstellt. Die resultierenden Schriftrollen helfen gegen unbequeme Monster (mit erhöhtem Schutz gegen Magie in die Richtung, in die der GG pumpt).

**Frage: Der Troll knurrte oder furzte und ich starb. WAS??!**

Stärken Sie die GG. Um einen solchen Effekt zu erleben, benötigen Sie mindestens 1000 auf der Lebensskala.

**Frage: Ich spiele mit einem begrenzten Inventar, das Irrlicht sammelt Gegenstände, aber ich habe sie nicht. Verschwinden sie?**

Sie werden zum Versteck des Funken transportiert. Es gibt solche Caches an den Orten Khorinis (Cache in der Stadt), Yarkendar (Truhe) und Valley of Mine (Truhe in der Nähe des Pentagramms). Um einen Cache in der Stadt zu öffnen, muss der Spieler über einen besonderen Gegenstand verfügen. Durch eine neue Suche nach Dieben lernt der GG die Arbeit solcher Verstecke kennen. Dem GG wird ein besonderer Gegenstand kostenlos geschenkt. Oder Sie können es früher kaufen und den Cache ab Beginn des Lichtbetriebs nutzen. Dies geschieht jedoch erst nach mehrmaligem Durchspielen der Mod, wenn der Spieler eine Reihe von Geheimnissen und Extras kennt.

**Frage: Gibt es neue Jagdfähigkeiten im Spiel? Und lohnt es sich, sie zu studieren?**

Die Anzahl der Jagdfertigkeiten wurde erhöht. Einige von ihnen geben dem GG Ressourcen zum Verkauf (um Geld zu erhalten). Einige bieten Jägern, Händlern und Alchemisten die Möglichkeit, Quests abzuschließen, um Jagdzutaten zu erhalten. Dieselben Zutaten können zur Herstellung von Rüstungen und Waffen verwendet werden.

Wenn Sie plötzlich alles ausgegeben und alle getötet haben, können Sie am Standort Azgan nach der Quest des Donnerjägers (der GG wird ihn dorthin einladen) alle Monster

fünfmal wiederbeleben. Oder finden Sie dieselben Monster an neuen Orten, zu denen der GG im Verlauf der Handlung Zugang erhält.

**Frage: Ich habe versucht, %mob\_name% zu töten, und es begann sich zu regenerieren. Wie kann man solche Mobs töten?**

Sie können den Schaden des GG erhöhen (Stärke, Beweglichkeit, % der Waffenkompetenz erhöhen, Waffen verstärken). Dabei helfen Schmuck, Lebensmittel (Boni), Tablets, LP-Levelaufstieg, Waffenherstellung usw.

Sie können den Stab „Cripple's Support“ verwenden, der die aktuelle Ausdauer des GG zum Grundschaden hinzufügt. Wenn der GG nicht mehr als 100 hat, werden nicht mehr als 100 hinzugefügt. Wenn der GG max. Die Ausdauerskala liegt bei 300, dann steigt der Stab mit einem Schlag auf bis zu 300.

Sie können die Regeneration von Monstern stoppen, indem Sie sie vergiften. Durch die Quests von Alchemisten und Dieben kann der GG die Vergiftung von Pfeilen, Bolzen, Schwertern und Dolchen untersuchen. Jeder durch eine vergiftete Waffe verursachte Schaden verringert die Regenerationsmenge und die Auslösezeit eines solchen Monsters. Wenn er gleich 1 ist, kann der GG den Feind auch mit der ursprünglichen Waffe ohne Anstrengung töten.

Sie können Transformation, Beschwörung und NPC-Hilfe nutzen, um die Regeneration des Monsters mit dem gesamten eingehenden Schaden zu blockieren. Fühlen Sie sich frei, NPCs auf die Jagd mitzunehmen, sie zu verwandeln oder zu beschwören. Außerdem regenerieren sich Monster nicht, wenn sie eingefroren sind.

Frage: Wie funktioniert das Schärfen und Vergiften von Waffen in Gilden?

Es gibt ein ganzes Thema: [FAQ – Gilden 1.5 – Geschärfte und vergiftete Waffen](#)

## **Fragen zu allgemeinen Gaming- Aspekten der Mod (Sonstiges)**

**Frage: Warum nimmt das Karma von Innos/Beliar zu und ab?**

GG-Aktionen (Gebete, Diebstahl, Hacking, Morde, Quests, spezielle Lebensmittelboni). Innos mag keine Diebe und Mörder, Beliar schon. Achten Sie auf Handlungen, die Ihrer Meinung nach die Haltung der Götter gegenüber dem GG beeinflussen könnten.

**Frage: Ich habe herausgefunden, dass es jetzt Adanos-Karma gibt. Wozu dient es und wie wird es rekrutiert?**

Stärkung der Wassermagie. Rekrutiert durch **besonderes** Töten besonderer Monster, Spenden an Vatras sowie besonderes Essen.

**Frage: Ich habe entdeckt, dass es jetzt Karma des Felsens gibt. Wozu dient es und wie wird es rekrutiert?**

Stärkung der Magie des Gurus und der Wächter. Rekrutiert **durch** das Töten spezieller Monster.

**Frage: Gibt es einhändige Zauberstäbe im Spiel oder nur zweihändige?**



Nur zweihändig.

### **Frage: Haben Sie schon von Jägerrüstungen gehört? Wo finde ich sie oder Rezepte dafür?**

Es gibt zwei Zweige der Jägerrüstung. Eine davon ist die Verbesserung derjenigen, die die GG von Bosper erhält. Als GG sein Schüler wird, erscheint im Bosper-Sale ein Rezept zur Verbesserung dieser Rüstung.

Der zweite Zweig sind die Tagebücher des Jägers zur Verbesserung der Rüstung, die Matteo verkauft. Sie müssen sie in Kapitel 1 kaufen. Die Tagebücher sind in Khorinis und der DR verstreut. Suchen, lesen, verbessern. Für diesen Rüstungszweig müssen Sie Ihre Beweglichkeit gegenüber dem GG verbessern, um ihn auszurüsten.

### **Frage: Was kann man jeden Tag im Spiel tun?**

Es gibt täglich Nachschub an Rüben von Lobart und Karotten von Akil. Die Auslöser ihres Auftretens sind Dialoge zwischen Bäuerinnen. Sie haben auch eine tägliche Auffüllung der Produkte.

Solange sich der GG nicht in der Stadt niedergelassen hat, wird Hilda kostenlosen Eintopf verteilen. Sobald der GG geklärt ist, wird Edda gegen eine geringe Gebühr solche Eintöpfe haben.

Tägliche kostenlose Gebete an den Altären von Innos und Beliar geben +1 Karma und können Boni für Spenden geben (10 Boni pro Kapitel).

Die tägliche Entnahme von Wasser aus Brunnen, das Stehlen von Fleisch vom Speiß, die Erhöhung der Werte durch die Arbeit in einer Schmiede, den Erzabbau, das Sägen von Baumstämmen und das Rauchen einer Wasserpfeife (für einen Guru) steigern ebenfalls die Werte des GG. Es gibt andere, weniger offensichtliche Boni. Einige davon sind alle 4 Tage verfügbar, andere häufiger/seltener. Ein Teil ist an die Aktionen des GG (durch die Spende von 100 oder 200 Münzen erhält man verschiedene Boni) oder seiner Gilde gebunden. Und der Teil wurde aus Spaß eingeführt. Vergessen Sie nicht, Ihr Gehalt regelmäßig zu erhalten.

### **Frage: Lohnt es sich, Kräuter und Pilze mit unbekannter Wirkung selbst auszuprobieren? Wird sich das auf die Pilzsuche auswirken?**

Solange die Pilze „Wirkung unbekannt“ sagen, werden sie in keiner Weise wirken. Erst wenn man die Wirkung entdeckt und den Preis ändert, macht es Sinn, neue Pilze zu essen. Für die Quest mit Pilzen wird der GG mehr als die erforderliche Anzahl an Pilzen jeder Art haben. Wenn Sie in Kapitel 1 keine Zeit zum Sammeln/Ausgeben hatten, nutzen Sie die zusätzliche Pilzaussaat zu Beginn der Kapitel 2 und 3.

## **Fragen zum Passieren bestimmter Spielmomente**

### **Frage: Wie komme ich zum Gemüsegarten/Gewächshaus von Xardas?**

Necrs lernen die Anweisungen, wenn sie ihre Quests abschließen. Andere Builds und Spieler können einfach die Geheimnisse des Xardas-Turms erkunden. Der Blutfleck führt

zum Gemüsegarten, Lester wird unter Umständen den Zugang zum Gewächshaus beeinträchtigen.

**Frage: Hinter dem Turm von Xardas befindet sich eine Art schwarze Tür. Was ist das?**

Dies ist der Ausgang von Xardas' Tunnel unter der Barriere. Beginnen Sie in der Nähe seines Turms in der Dominikanischen Republik und enden Sie in der Nähe seines Turms in Khorinis. Wenn der GG in der DR ankommt, kann er diesen Tunnel studieren, aber der Standort in Khorinis dient nur als Ausgang. Ab Kapitel 3 verfügt der GG über einen Schlüssel, mit dem Sie den Tunnel auch aus Richtung Khorinis betreten können. Zusammen mit der Rune „Rückkehr zum Anfang des Pfades“ kann dies die Reisedauer zwischen Standorten verringern.

**Frage: Ich habe von Dieben einen Schlüssel für die Kanalisation bekommen, aber er passt nicht.**

Die Diebe geben GG keinen Schlüssel zum Abwasserkanal, sondern einen Schlüssel zur Tür im Abwasserkanal. Um die Tür zum Abwasserkanal zu öffnen, muss der GG Alvins Suche nach den Hafentratten abschließen.

**Frage: Ich habe von dem Teleportationsring zu Gallahads Haus gehört, aber er schweigt von mir, obwohl er schon lange im Rathaus ist. Was ist los?**

Gallahad schuf einst Teleportrollen zum Brunnen in der Oberstadt. Wenn der GG eine ähnliche Schriftrolle findet und verwendet (Matteo weist auf einen alternativen Weg zum oberen Viertel hin) und auch Gallahads Rätsel um das Auftauchen von Pilzen in seinem Haus löst, wird Gallahad den Dialog über Teleportation fortsetzen. Dieser Dialog ist auch mit dem Abschluss von Ignatz' Aufgabe verbunden, in der Stadt Pilze zu sammeln. Für jede Etappe gibt es verschiedene Passagennuancen. Ohne deren Abschluss erhält der GG das Rezept zur Herstellung eines Rings nicht. Dazu sind auch Kenntnisse im Schmuckhandwerk erforderlich.

Auch ohne Teleportationsring verschwindet der Spieler nicht. Mit einem der Pilze können Sie sich in die Stadt teleportieren. An anderen Stellen verwenden Sie Alt. schnelle Bewegungsoptionen (Transformationen, Teleportspiegel, zusätzliche Teleportationsrunen).

**Frage: Wie und bei wem kann ich mich über Glücksspiele informieren?**

Skip wird es dir sagen, wenn du sein Ego ein wenig streichelst.

Wenn der Spieler Skip in Khorinis verpasst hat, kann er den Zugang zum Glücksspiel bei den Piraten in Yarkendar eröffnen. Aber die Suche nach der Liga der Spieler könnte zu diesem Zeitpunkt unmöglich werden (für die Suche nach den Mördern löscht der GG einen der Spieler aus).

**Frage: Ich habe einen neuen Teleporter in der Nähe des Flusses entdeckt. Wie aktiviere ich es?**

Wir schließen die Quest „Teleportatoren“ ab und sprechen mit Merdarion.

**Frage: Ich habe von oben eine Art Brücke in der Schlucht gefunden, wie komme ich dorthin?**

Von dem Loch aus führt ein Teleport dorthin, an dem GG und Alligator Jack vorbeirennen, um Sumpfratten zu jagen. Sie können die Treppe hinunter in das Loch gehen oder in Fliegengestalt springen.

**Frage: Ich habe von einem neuen Standort gehört, der mit Patch 24 hinzugefügt wurde. Wie man dorthin kommt?**

Wir schließen die erste Quest der Händlergilde ab und sprechen in Kapitel 2 mit Bengar.

## **Fragen zum Abschluss bestimmter Quests und zur Handlung**

**Frage: Ich schließe %quest\_from\_Return% ab, aber es wird nicht auf die übliche Weise abgeschlossen. Warum?**

Einige der Quests wurden geändert, um der Grundidee der Mod zu entsprechen. Teil für verschiedene Schwierigkeitsgrade. Teil zur Kombination mit anderen Quests. Lesen Sie das Tagebuch, alle Änderungen werden dort wiedergespiegelt. Je nach Schwierigkeitsgrad ändern sich die Tagebucheinträge.

**Frage: Ich mache gerade eine Quest mit den Pilzen von Ignatz. Muss ich wirklich mit bloßen Händen herumlaufen und ALLE Pilze in der Stadt sammeln?**

Es gibt mehrere Möglichkeiten, diese Aufgabe zu erledigen. Sie sind verfügbar – probieren Sie sie aus, fantasieren Sie. Wenn Sie sich in Guilds 1.5 langweilen und langweilig fühlen, bedeutet das, dass Sie etwas von den neuen Inhalten verpasst haben und den einfachsten Weg einschlagen, Aufgaben zu erledigen oder Ihr GG aufzuleveln. Nehmen Sie optional das Licht von Vatras, pumpen Sie es auf und Sie müssen sich nicht für jeden Pilz mindestens bücken.

**Frage: Zur Quest „Wo sind all die Vermissten“ schweigen Farim/Skip/Torben/Gahan. Hast du bei der Quest etwas falsch gemacht, wie schließt du sie überhaupt ab?**

Lesen Sie das Tagebuch zu dieser Untersuchung. Jeder NPC nennt den Namen einer Person in mehreren Namensketten. Wenn es im Tagebuch angezeigt wird, müssen Sie mit diesem NPC sprechen. Sprechen Sie, nachdem der Spieler von dem neuen Namen erfahren hat (Dialog, Tagebuch), und nicht der Spieler, der aus alter Erinnerung aus anderen Mods vorzeitig zum nächsten NPC rennt. Vergessen Sie auch nicht, zu Vatras zu gehen und ihm von Ihrer Suche zu berichten. In jeder Phase der Untersuchung wird er Sie zu einem neuen Standort (Stadt/Bauernhöfe usw.) führen.

**Frage: Dexter ist unsterblich. Was zum Teufel?**

Einige Charaktere im Spiel werden bis zu bestimmten Questphasen unsterblich gemacht, um Questabbrüche und Fehler zu vermeiden. Dexter wird sterblich, nachdem Sie die Aufgabe erhalten, ihn loszuwerden.

**Frage: Wo kann man nach antiken Feuerbüchern suchen? Der Standort von B2 und anderen Mods stimmt nicht überein.**

Zufällig verteilt zum Zeitpunkt der Auftragserteilung an mehreren Orten (Höhlen). Am einfachsten ist es, gefährliche Orte im Verwandlungsmodus zu erkunden – mit hoher Wahrscheinlichkeit werden sich dort die benötigten Gegenstände befinden.

Die Funktion „Suchendes Licht“ wurde schon lange um die Möglichkeit erweitert, „die Entfernung zu den Geschichten der Alten anzuzeigen“. Verfügbar während der Karras- oder Dioscurus-Quest. Wenn nur noch ein kurzer Abstand zu den Bänden verbleibt, stoppt die Anzeige der Aufforderung und zeigt die Meldung „Das Buch ist nicht weiter als 50 Schritte entfernt.“ an.

Wenn der GG das gewünschte Volumen hat, zeigt das Licht die Entfernung zum nächsten an.

**Frage: Ich habe alle Quests der Bruderschaft abgeschlossen, die ich konnte, aber sie akzeptieren mich nicht als Guru/Wächter.**

Lesen Sie das Tagebuch. Sollten dem GG Statistiken fehlen, wird dies dort angezeigt. Schauen Sie sich die restlichen Quests an. Beim Beitritt zur Bruderschaft kann der GG 3 von 4 Quests zur Auswahl abschließen. Später müssen Sie den vierten Teil abschließen. Schauen Sie sich die Quests im Zusammenhang mit Fortuno und Kor Angar an.

**Frage: Ich gehe in einer Banditenmine in eine Höhle mit Crawlern und meine HP werden weggenommen.**

Die Räumung dieser Höhle ist notwendig, um Bloodwin herauszulocken. Dass der GG ihn auf diese Weise herauslocken kann und wie man mit Bloodwin kämpft, sollte der GG in einem Dialog mit dem NPC herausfinden, wenn er nach Bloodwin sucht. Nach diesem Dialog werden Strafen für Crawler entfernt.