

Vorteile der Lehre bei den Handwerkern

Transmutation ist für jedermann möglich und der Verkauf von Tabak ist auch für jedermann möglich, aber Constantino lehrt, wie man normalen Apfeltabak herstellt, der zur Herstellung von Honigtabak verwendet wird, sodass Abuin am Ende viel mehr Tabak erhalten kann. Lehrlinge anderer Meister können nur fertigen Apfeltabak kaufen oder ihn in der Welt finden.

Kurz zu den Meistern, ungefähr wie folgt:

Constantino

Constantino - Fähigkeiten für zusätzliche Erfahrung für Alchemie und Extra- Kräuter von Monstern (am Ende müssen Sie OH in der Studie zu investieren); Erträge auf den ersten sehr schwach (weil die Kräuter für die Alchemie verwendet werden, und der Verkauf geht von Kraft die Hälfte), so lehrt mehr und die Schaffung von Apfeltabak, aus denen Sie Honig machen kann und Kapitulation Abuinu (aber es ist auch eine Verschwendung von OH); Kräuter werden zu 100% des Preises gekauft, so dass sie ohne Verluste zurückgekauft werden können - sie bleiben im Handelsinventar von Constantino; verfluchte Waffen und Äxte von Schamanen werden Sie nicht bald bekommen, so dass die Einnahmen für sie auch nicht bald und es ist nicht besonders groß; in Kapitel 2 lehrt die Umwandlung von Stahl in Gold, die eine der wichtigsten Einnahmen aus diesem Meister sein wird; es gibt auch ein Rezept für elik regen Mana in Kapitel 3 - nützlich für den Magier. Etwas früher und etwas billiger kann man Kraft-/Geschicklichkeitsarmanten erlernen. Gibt Mana/HP-Boni beim Beitritt, sowie Stab und Kleidung. Alchemie-Ränge (für die Anzahl der gebrauten Tränke) geben Gold- und Mana-Boni mit Priorität. Es gibt neue Gegenstände nur für den Lehrling und mehr alchemistische Verbrauchsmaterialien. Fazit - dies ist ein guter Start für den Magier, die alle nützlich ist, aber Sie müssen ziemlich viel HE zu verbringen, um alle Fähigkeiten zu erlernen, obwohl es am Ende durch Erfahrung und extra kompensiert wird. loot. Earnings durchschnittlich, über die Zeit gestreckt und erfordert die Suche / Sammeln von Zutaten und regelmäßige Käufe von Verbrauchsmaterialien für Alchemie.

Harad

Harad - separate Zweige für das Schmieden von Schwertern, sowohl einhändig als auch zweihändig; zunächst müssen Sie in der Studie zu investieren, aber es ist recht billig und neue Rezepte in den nächsten Kapiteln wird nicht angezeigt (alle auf einmal verfügbar); die Schwerter selbst sind ziemlich gut für die Klasse Krieger, vor allem die letzte - mit reinen Schaden; der Verdienst ist recht hoch und bringt auch eine Menge Exp und macht Investitionen schnell wieder wett, sofort verfügbar (keine Notwendigkeit, Kräuter zu sammeln, Waffen auszuschlagen, etc.), aber begrenzt durch die Menge an gefundenem/gekauftem Stahl (ab dem 2. Kapitel in DR kann man Stahl durch einen

speziellen Austausch bekommen); auch für gutes Geld ist er sofort verfügbar (keine Notwendigkeit, Kräuter zu sammeln, Waffen auszuschlagen, etc.) Austausch); auch für gutes Geld kauft er Erz Zweihandwaffen (das Rezept kann generell jede Klasse und Gilde erlernen - im DR ab Kapitel 2), so gibt es einen Ort zu gehen und Erz, das in der Mod recht oft gefangen wird. Beim Beitritt gibt es einen Bonus auf Stärke, plus eine gute Startwaffe.

Blacksmith Ränge (für die Anzahl der geschmiedeten Schwerter) geben Boni mit Priorität auf Stärke. Spavnit an sich und Brian zusätzlichen Stahl mit einem neuen Kapitel - nur für den Lehrling. Fazit - es ist ein guter Start für den Krieger-milishnika, Ausgaben OH minimal. Verdienste hoch, zyklische, nicht stressig, erfordert den Kauf von Stahl und gelegentlich Kohle.

Bosper

Bosper - erfordert das Erlernen des Abbaus von Fellen, Häuten und Klauen (alles kann direkt von ihm erlernt werden, noch bevor man Lehrling wird); erfordert keine zusätzlichen Ausgaben im Prozess des Verdienens (wie z.B. den Kauf von Stahl für das Verdienen von Harad oder von Fläschchen/Schwänzen für das teilweise Verdienen von Constantino); aufgekaufte Trophäen, so dass man nicht speziell etwas für Bosper herstellen muss, sondern die Haut auch zur Herstellung von Gürteln verwendet werden kann - es gibt viel Erfahrung für das Herstellen und Geld für die Abgabe von Gürteln, außerdem gibt es für die Anzahl der hergestellten Gürtel Boni mit Schwerpunkt auf Geschicklichkeit (für die Ränge des Lederarbeiters, aber man muss Schmied und Lederarbeit lernen); es gibt zusätzliche Boni für eine große Anzahl abgegebener Trophäen. Gibt einen Geschicklichkeitsbonus beim Beitritt, plus eine Starter-Armbrust, und in seinem Handelsinventar funkelt er Nahkampf-Starterkanonen für die Banditen-Klasse. Fazit - ein guter Start für Bandit, erfordert keine weiteren Ausgaben und Investitionen nach dem Erlernen der Fähigkeit der Extraktion, die Ausgaben für das Studium der Entkernung bescheiden und Trophäen wird nützlich sein, mehr als einmal - zumindest die Rüstung zu verbessern. Das Ergebnis leicht über dem Durchschnitt, spürbar im Laufe der Zeit gestreckt und hängt von der Pumpen des Spielers, aber erfordert keine separate Suche - Sie schwingen nur, töten Feinde und zur gleichen Zeit bekommen Trophäen von ihnen.

Schmieden, Alchemie und Trophäen werden unabhängig davon gelehrt, bei wem man in die Lehre geht. Aber jeder der drei Meister hat seine eigenen Vorteile (z. B. Harads kleine Reihe selbstgeschmiedeter Schwerter, die kein anderer lernen kann, oder Constantinos einzigartige Rezepte, die nur sein Lehrling lernen kann). Außerdem geben die Zauberer dem Lehrling Einstiegsboni. Außerdem kauft jeder Zauberer eine andere Gruppe von Gegenständen auf, und es gibt keinen alternativen Aufkauf für diese Gegenstände. Bosper kauft Felle, Häute und Klauen zu einem überhöhten Preis auf und niemand außer ihm kauft sie auf. Du kannst Felle an jeden Händler verkaufen, aber es kostet nur ein paar Cent. Harad kauft selbstgeschmiedete Schwerter und zweihändige Erzscherter zu einem vernünftigen Preis auf. Andere Händler geben dafür ein Vielfaches weniger. Constantino

kauft zum vollen Preis Kräuter, überteuerte verfluchte Schwerter und Äxte von Schamanen und lehrt einzigartige Rezepte, die eine Menge Geld einbringen, und lehrt ein paar Fertigkeiten für zusätzliche Beute von Monstern und zusätzliche Erfahrung für das Handwerk. Die Gesamteinnahmen und Boni der einzelnen Zauberer sind ungefähr gleich, aber es ist eine Wahl und man kann nicht alles auf einmal bekommen. Vergessen Sie nicht, das Tagebuch zu lesen (Alchemie ist meist für OH, aber es gibt ein paar Rezepte, die Sie sparen können).