



# G u i d a a i C h e a t s d i G o t h i c

versione 1.0

*versione integrale originale di Gorath, [www.rpgdot.com](http://www.rpgdot.com)*

*versione italiana a cura di zero, [www.darkmoonbbs.org](http://www.darkmoonbbs.org)*

Questo file è la traduzione della "Gothic Cheat Guide" con alcune leggere variazioni (sono state introdotte delle correzioni e/o delle aggiunte). Il documento originale è stato prodotto da Gorath. La traduzione è stata curata da zero. Potete scaricare questo file (nella versione più recente) dal sito <http://www.darkmoonbbs.org>. Nel caso riscontriate problemi, anomalie, malfunzionamenti, sappiate che possono dipendere dalla versione di Gothic che avete installata (i cheats sono i medesimi per quasi tutte le versioni software del gioco eccetto qualche particolare codice). Per segnalazioni e/o correzioni riguardo questo file, potete contattare direttamente zero sul forum di darkmoonbbs.org

# Guida italiana ai cheats di Gothic

Benvenuti sulla guida ai cheats di Gothic ! Vuoi inserire elementi, mostri, oggetti o customizzare il tuo personaggio o altre cose ancora, per personalizzare il gioco come preferisci ? Ti daremo tutto il necessario per farlo e molto, molto altro ancora ! Il modo di sviluppo flessibile di Gothic è una delle features più importanti e ti offre innumerevoli possibilità tanto che spiegarle tutte è praticamente impossibile. Invece ti forniremo una breve introduzione a tutti i sistemi di manipolazione del gioco in modo che tu possa andare ad effettuare tutte le modifiche che ti servono. Guarda qui sotto quali indicazioni ti fornisce questa guida:

- 21 comandi da console (solo i più importanti)
- 18 tipi di cheats e di controlli del gioco
- 611 personaggi (NPCs)
- 101 mostri
- 188 armi ed armature
- 67 pietre magiche ed incantesimi
- 279 altri oggetti di vario tipo
- 288 punti di collocazione o inserimento nel gioco (waypoints)
- Risoluzione di alcuni bug o punti di impasse del gioco

## Indice dei contenuti

- [Gothic Cheat Guide](#)
- [Indice \(tu sei qui\)](#)
- [Introduzione](#)
- [FAQ](#)
- [Character Helper & Story Helper](#)
- [Cheats e aiuti nel gioco](#)
- [Comandi da console](#)
- Codici di inserimento degli NPC (soggetti del gioco)
  - [Personaggi di campo vecchio](#)
  - [Personaggi di campo vecchio \(2\)](#)
  - [Personaggi di campo nuovo](#)
  - [Personaggi di campo nuovo \(2\)](#)
  - [Personaggi di campo palude](#)
  - [Personaggi speciali](#)
  - [Personaggi speciali \(2\)](#)

- **Codici per l'inserimento dei mostri**
  - **Mostri**
  - **Orchi**
  - **Immortali**
- **Codici per l'inserimento di armi ed armature**
  - **Asce**
  - **Archi e balestre**
  - **Spade**
  - **Armi speciali**
  - **Armi varie**
  - **Armature**
- **Codici di inserimento di magie ed incantesimi**
  - **Piante e pozioni**
  - **Amuleti ed anelli**
  - **Rune ed incantesimi**
  - **Incantesimi di ricerca e scritti**
- **Codici di inserimento oggetti vari**
  - **Chiavi**
  - **Cibo e rifornimenti**
  - **Oggetti vari**
- **Waypoints (punti di collocazione)**
- **Note finali**

# Introduzione

In questa pagina troverai una breve introduzione ai differenti meccanismi di cheat implementati in Gothic. Prenditi tutto il tempo che ti serve e familiarizza con i cheats.

## Modalità Marvin

La modalità di sviluppo di Gothic (e di cheating) è chiamata modalità Marvin. E' indispensabile per la maggior parte dei cheats di questa guida. Hai due modi per abilitarla:

- Apri lo status screen di Gothic con **B** o **S**, scrivi **marvin** e nuovamente la lettera che avevi premuto (la **B** o la **S**) oppure premi il tasto **ESC**.
- Edita l'icona di Gothic sul desktop e cambia la chiamata al gioco ('...\gothic.exe') in '...\gothic.exe -devmode'.

## Cheats attivabili nello status screen

Alcuni semplici cheats come il godmode, full mana e via dicendo sono attivabili direttamente nello status screen: basta aprire la finestra, digitare il codice del cheat e premere il tasto **ESC**.

## Cheats in modalità Marvin

Alcuni semplici cheats per controllare i personaggi, teletrasportarsi attraverso i muri, cambiare la prospettiva della camera, etc. E' richiesta la modalità Marvin.

## La console

La console in Gothic è il sistema più potente per introdurre cheats. Puoi usarla per modificare ogni singolo particolare del tuo carattere, per i personaggi, i mostri, importare o esportare il tuo carattere, per teletrasportarti, per far partire i video, per accedere a svariati tool di editing o di help, per manipolare i parametri del motore grafico e molto altro ancora. Sono troppi comandi per citarli tutti nelle nostre tabelle. La lista completa dei comandi da console è reperibile nel Mod Development Kit.

E' richiesta la modalità Marvin e la successiva apertura delle console mediante il tasto **F2**.

## Character Helper

Il tuo alter ego ti aiuterà a customizzare il tuo carattere. Chiedigli aiuto per i livelli, i punti di esperienza e altro ancora.

Per attivare il Character Helper entra in modalità Marvin e digita i **CH** nella console (tasto **F2**).

## Story Helper

Può cambiare lo stato di alcuni enigmi da irrisolti a risolti. Attiva la modalità Marvin e digita i **SH** nella console (tasto **F2**).

# FAQ

Ci sono svariati cheats per Gothic. Questa lista estenderà l'elenco. Se ti sembra che manchi qualcosa, se hai altre indicazioni da fornire o semplicemente se hai dei dubbi, puoi contattarci sul nostro forum.

## Modifiche alla funzionalità del programma

*Come posso modificare il livello di sangue nel gioco?*

Edita il gothic.ini e cambia il parametro bloodDetail da **0** a **3**.

*Come posso rimuovere il bikini?*

Rinomina o cancella il file delle textures chiamato bikini.

*Come posso riattivare il concerto?*

La versione tedesca contiene un concerto animato molto bello nel capitolo 2.

Sfortunatamente nella versione internazionale è stato disabilitato. Segui le istruzioni passo-passo:

1. Sali sul palco. Vai a Campo Vecchio. della porta di ingresso al castello c'è un palco e li dovrai inserire i personaggi della band. Un sistema per farlo potrebbe essere quello di attivare la modalità **god** (immortale), andare sul muro perimetrale e saltare sul palco dall'alto. Puoi usare comunque qualsiasi sistema. Ricorda: se i personaggi della band non sono sul palco non suoneranno.
2. Ora che sei sul palco, inserisci i membri della band (Sono 7 e li trovi nella sezione personaggi speciali. Sono quelli che iniziano con InExtremo\_ *nome* )
3. Scendi dal palco
4. Inserisci gli altri personaggi indicati nella tabella (i fan e la ragazza). Il presentatore deve essere l'ultimo.
- 5 Il concerto dovrebbe partire subito. Se ciò non avvenisse, esci da Campo Vecchio, vai al rifugio di Cavalorn e poi torna indietro..
7. Scrivi `zTrigger InExtremo_Musik` nella console.
8. Goditi lo spettacolo!

Se invece non vuoi faticare, preleva la piccola patch dal sito [Gothic2.dk](http://Gothic2.dk)

## Personaggi ed oggetti

*Come si inserisce un personaggio (NPC) o un oggetto?*

Apri la console e digita **i CodicedaInserire**. Premendo la **i** l'autocomposer della console provvederà a completare il comando in "insert". Inserendo il codice, avrai comunque l'aiuto dell'autocomposer della console che provvederà a completare da sè il nome dell'oggetto/personaggio. La lista dei codici di personaggi e/o oggetti la trovi in questa guida.

*Come posso prendere il controllo di un personaggio?*

Seleziona il personaggio (devi attivare il focus su di lui, ovvero deve comparire il suo nome

nel monitor) e premi **o** (la lettera o, non lo zero)

*Come posso rendere un personaggio (in)vulnerabile?*

Attiva il focus sul personaggio. Premi **o** per impadronirti del carattere; apri la console con **F2** e scrivi **e ab** (edit abilities). A questo punto dovrai settare le flag. Scrivi **f = 0** o **f = 1** per convertire un immortale in mortale oppure **f = 3** o **f = 4** per rendere un mortale immortale.

## Teletrasporto

*Come posso teletrasportarmi in un waypoint?*

Digita **gw waypoint** nella console (waypoint è uno di quelli indicati nella lista contenuta in questa guida).

*Come posso teletrasportarmi ad una coordinata specifica?*

Digita **goto pos x,y,z** nella console (le coordinate del waypoint le trovi nella lista contenuta in questa guida).

*Come posso disattivare o attivare la net dei waypoints?*

Usa il comando da console **toggle waynet**.

## PC

*Come posso attivare l'invulnerabilità e tutto il resto?*

Apri la console con **F2** e digita **e ab** (edit abilities). A questo punto puoi settare la flag **f = 3** or **f = 4** per diventare immortale.

*Come posso camminare attraverso i muri?*

Attiva la modalità **Marvin**, premi **k** e ti sposterai 2 metri avanti. Premi poi **F8** per ripristinare la tua altezza.

*Come posso disabilitare i cheats inseriti?*

Apri lo status screen, scrivi **42** e chiudi lo status screen.

*Come posso settare gli incarichi importanti quando vengono assolti?*

Usa lo Story Helper. Puoi inserirlo con **i SH**, come se inserissi un personaggio o un oggetto.

*Come posso importare o esportare il mio carattere?*

Usa la console dei comandi e digita **hero export filename**. L'importazione è simile (usa **import** invece di **export**). Attento poiché i file vengono sovrascritti, se già presente, senza segnalazioni di avviso.

*Come posso imparare qualcosa (skills) senza avere a disposizione punti (skillpoints)?*

Inserisci il Character Helper da console con **i CH**.

## Fix degli errori del gioco

*Come posso aprire un cancello se è sbarrato?*

Puoi aprire o chiudere qualsiasi porta, da console, purché tu ne conosca il nome. Ad esempio:

- ***zTrigger OldMineGate*** apre il cancello della vecchia miniera
- ***zTrigger FreeMineGate*** apre il cancello della miniera libera (Free Mine)
- ***zTrigger evt\_om\_crawler\_01*** apre il gate dell'area protetta all'interno della Vecchia Miniera

*Dov'è Lester?*

Esattamente dove lo hai lasciato. Se non è qui puoi forzarlo ad andare a casa se tu inserisci e leggi il libro speciale mediante il comando ***i lester\_bugfixbook***. Egli andrà nella sua casa nel Campo Palude.

*Bug del Cimitero degli Orchi*

Hai dato a Baal Lukor entrambi le parti dell'incantesimo e lui si rifiuta ancora di seguirti? Inserisci e leggi il libro speciale mediante il comando ***i lukor\_bugfixbook***. Cammina in giro per un pò di tempo. Occorre qualche attimo affinché venga resettato lo script di Lukor e funzioni normalmente.

## Misc.

*Come posso aumentare la qualità grafica?*

Scrivi ***zhighqualityrender*** nella console. Questo setterà la distanza di inquadramento a 400 e incrementerà altri parametri. Si consiglia di cambiare questi parametri solo se si possiede un computer molto veloce.

*Come posso controllare la visuale della telecamera?*

Usare **F4**, **F5** o **F6** in modalità **Marvin**. **F4** blocca la camera davanti a te, **F5** la blocca dov'è ora ed **F6** la sblocca.

*Come faccio a visualizzare il frame rate?*

Il comando da console per visualizzare il frame rate è ***toggle frame***.

*Come faccio a far partire il gioco con il capitolo 2?*

Puoi scaricare il ***quickstart savegame*** dal sito [rpgdot.com](http://rpgdot.com). Dovrai solo parlare con il capo del campo a cui vuoi unirti. A questo punto potrai spendere i punti abilità (skillpoints) per customizzare il tuo personaggio.

# Story Helper e Character Helper



## Lo Story Helper

E' il tuo alter ego. Manipola il tuo log e registra come compiute le missioni più importanti. Per attivarlo devi aprire la console e scrivere ***ish*** (insert StoryHelper). Lo Story Helper ti parlerà in tedesco per cui abbiamo pensato di fornirti una breve traduzione dei dialoghi, per aiutarti.

### Dialoghi dello Story Helper:

#### Capitolo 2

- ii inizio del capitolo
- ii porta la pietra a Cor Kalom
- ii hai preso le uova di pidocchio di miniera alla regina
- ii prendi l'almanacco
- ii preparativi per la chiamata
- ritorno

#### Capitolo 3

- iii pronto per il Cimitero degli Orchi
- iii Baal Lukor sconfitto
- iii Cor Angar - vai al Campo Nuovo
- iii Saturas - prendi le quattro pietre
- ritorno

#### Capitolo 4

- iv Saturas - cerca i Maghi del Fuoco
- iv Diego - la miniera di Campo Nuovo è stata attaccata
- iv Saturas - cerca Xardas
- iv Xardas - primo incontro
- iv Xardas - cerca lo Sciamano degli Orchi
- iv pronto ad attaccare la miniera di Campo Nuovo
- iv cerca i componenti per l' Ulu-Mulu
- ritorno

#### Capitolo 5

- v pronto per la città degli Orchi
- v ritrovamento di Uriziel
- v esplora la torre sommersa
- v pronto per caricare Uriziel
- v Uriziel è carica

# Il Character Helper



E' un tuo alter ego. Manipola il tuo stato, ti dà più punti esperienza e ti permette di investirti nelle abilità che preferisci. Per attivarlo apri la console e digita *CH* (insert CharacterHelper). Il Character Helper ti parlerà in tedesco per cui abbiamo pensato di fornirti una breve traduzione dei dialoghi, per aiutarti.

## Dialoghi del Character Helper:

**Dammi il livello**

### **Attributo: forza (strenght)**

Forza + 1 (1 punto abilità)

Forza + 5 (5 punti abilità)

Forza + 10 (10 punti abilità)

Forza + 20 (20 punti abilità)

Forza (per la migliore arma)

Forza (tutti i restanti punti di abilità)

indietro

### **Attributo: destrezza (dexterity)**

Destrezza + 1 (1 punto abilità)

Destrezza + 5 (5 punti abilità)

Destrezza + 10 (10 punti abilità)

Destrezza + 20 (20 punti abilità)

Destrezza (per la migliore arma)

Destrezza (tutti i restanti punti di abilità)

### **Attributo: Mana**

Mana + 1 (1 punto abilità)

Mana + 5 (5 punti abilità)

Mana + 10 (10 punti abilità)

Mana + 20 (20 punti abilità)

Mana (tutti i restanti punti di abilità)

### **Abilità (skills): Combattimento**

Spada Livello 1 ad una mano (10 punti abilità) -> Spada Livello 2 ad una mano (20 punti abilità) -> Spada Livello 1 a due mani (30 punti abilità) -> Spada Livello 2 a due mani (40 punti abilità)

Arco livello 1 (10 punti abilità) -> Arco livello 2 (20 punti abilità) -> Balestra livello 1 (30 punti abilità) -> Balestra livello 2 (40 punti abilità)

indietro

### **Abilità: Magia**

1 cerchio di magia (10 punti abilità)

2 cerchio di magia (15 punti abilità)

**3 cerchio di magia (20 punti abilità)**

**4 cerchio di magia (25 punti abilità)**

**5 cerchio di magia (30 punti abilità)**

**Abilità: Furto**

**Scasso con grimaldello livello 1 (10 punti abilità) -> Scasso con grimaldello livello 2 (20 punti abilità)**

**Borseggio livello 1 (10 punti abilità) -> Borseggio livello 2 (20 punti abilità)**

**Invisibilità (10 punti abilità)**

**Acrobazie (10 punti abilità)**

# Schermo di stato e comandi da tastiera

## Cheats nello schermo di stato

Alcuni cheats standard possono essere utili in certe situazioni. Aprire lo schermo di stato con **B** oppure **S** e digitare il cheat. Successivamente premere **ESC** per tornare al gioco.

Schermo di stato	
Cheats	Effetto
<b>marvin</b>	Passa dalla modalità test a quella di cheat e viceversa
<b>42</b>	cancella tutti i cheats
<b>clock</b>	Orologio del gioco
<b>godzilla</b>	Tutte le creature diventano larghe
<b>couthpark</b>	Corre e vola velocemente
<b>taki</b>	Porta al massimo la vita ed i mana
<b>garrett</b>	+1000 pezzi di metallo
<b>eowyn</b>	Il personaggio selezionato si muove lentamente
<b>melville</b>	Pioggia
<b>guardian</b>	Modalità GOD (Dio)



# Cheats da tastiera

Alcuni cheats base. Attivare la modalità Marvin e digitare il tasto indicato nella tabella seguente.

Key Cheat	Effetto
<b>F2</b>	apre/chiude la console
<b>F3</b>	passa da finestra a schermo intero
<b>F4,F5,F6</b>	cambia la visuale normale/fissa/libera
<b>F8</b>	Vita e mana al massimo (anche se sei morto)
<b>H</b>	ti fai male da solo
<b>K</b>	ti trasporta 2 metri avanti (utile per porte, etc.)
<b>O</b>	prendi il controllo del personaggio selezionato
<b>Y</b>	il personaggio corre in tondo

# Comandi da Console



La console, in Gothic, è il miglior sistema per gestire i cheats. Puoi usarla per inserire i personaggi, i mostri, gli oggetti per modificare il tuo carattere o rendere invulnerabile te o altri soggetti, per cambiare i parametri di gioco o altre cose ancora. La tabella qui sotto mostra i comandi più importanti da utilizzarsi nel corso del gioco. Se vuoi invece creare dei mod per il gioco o conoscere ulteriori parametri da modificare puoi verificare la lista completa contenuta nel Mod Development Kit (trovi indicazioni in merito sul sito

rpgdot.com).

Per utilizzare i cheats devi attivare la modalità **MARVIN** premendo il tasto **B** (apre lo schermo di stato del tuo personaggio), digitando **marvin** e quindi premendo nuovamente il tasto **B**. Appena entrato in modalità **MARVIN** comparirà in alto a sinistra dello schermo l'indicazione **Marvin-Mode**. A questo punto premi **F2** per aprire il menù della console dopodiché digita il comando che ti interessa. Gothic usa il layout della tastiera tedesca. Quindi le lettere **y** e **z** sono scambiate tra loro, l'underscore **\_** è scambiato con il punto interrogativo **?** mentre per il segno uguale **=** devi premere **shift** e **0**.

Comando da console	Effetto
<b>cheat god</b>	Modalità God (immortale)
<b>cheat full</b>	Energie magiche e vitali al massimo
<b>hero export filename</b>	I dati del tuo carattere vengono esportati nel file indicato
<b>hero import filename</b>	I dati del tuo carattere vengono importati dal file indicato
<b>set time</b>	Modifica l'ora del giorno nel corso del gioco
<b>kill</b>	Uccide il soggetto che hai nel focus
<b>edit abilities</b>	Apri una finestra di editing per cambiare i settaggi del tuo carattere
<b>edit ai</b>	Apri una finestra di editing per cambiare i settaggi dell' AI
<b>edit focus</b>	Apri una finestra di editing per cambiare i settaggi dell'oggetto nel focus
<b>goto waypoint name</b>	Vieni teletrasportato nel waypoint indicato
<b>goto position x y z</b>	Vieni teletrasportato in un waypoint conosciuto: vai alla posiz. xxxx yyyy zzzz
<b>insert name</b>	Inserisce un soggetto o un oggetto: personaggi, mostri, armi, etc.
<b>insert CH</b>	Inserisce il Character Helper
<b>insert SH</b>	Inserisce lo Story Helper
<b>toggle frame</b>	Visualizza il frame rate di gioco
<b>toggle clock</b>	Rende visibile o invisibile l'ora di gioco
<b>toggle wayboxes</b>	Abilita o disabilita i wayboxes
<b>toggle waynet</b>	Abilita o disabilita le net dei waypoints
<b>save game</b>	Salva il tuo gioco <u>nel primo</u> slot
<b>load game</b>	Carica il gioco dal primo slot di salvataggio

# Personaggi di Campo Vecchio

## Guardie

Tutte le guardie.

Attivare la modalità Marvin ed inserire il codice nella console.

Note:

Gardist (Guardia); Torwache (Guardia della porta); Brueckenwache (Guardia del ponte)

GRD\_250\_Gardist non è nel gioco

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>GRD_200_Thorus</b>	50	100	80	0	280	70	10	35	0	190	50
<b>GRD_201_Jackal</b>	50	100	50	0	300	70	10	35	0	154	90
<b>GRD_203_Bullit</b>	10	35	35	0	160	55	10	25	0	77	50
<b>GRD_204_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_205_Scorpio</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	102	0
<b>GRD_206_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_208_Cutter</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_209_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_210_Scatty</b>	15	70	50	0	220	40	5	20	0	100	50
<b>GRD_211_Skip</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	0
<b>GRD_212_Torwache</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	70	50
<b>GRD_213_Torwache</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	70	50
<b>GRD_214_Torwache</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	90	0
<b>GRD_215_Torwache</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	90	0
<b>GRD_216_Torwache</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	90	0
<b>GRD_217_Torwache</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	90	0
<b>GRD_218_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_219_Stone</b>	15	70	50	0	220	0	0	0	0	100	50
<b>GRD_220_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_221_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_222_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_223_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_224_Pacho</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_225_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_226_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_227_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0

<b>GRD_228_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_229_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_230_Gardist</b>	20	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_231_Gardist</b>	10	35	15	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_232_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_233_Bloodwyn</b>	15	70	50	0	160	55	10	25	0	103	0
<b>GRD_234_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_235_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_236_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_237_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_238_Gardist</b>	15	70	50	0	160	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_239_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_240_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_241_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_242_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_243_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_244_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_245_Gardist</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_246_Gardist</b>	30	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_250_Gardist</b>	15	70	50	0	160	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_251_Kirgo</b>	10	30	15	0	160	45	5	20	0	50	0
<b>GRD_252_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_253_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_254_Orry</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_255_Fletcher</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_260_Drake</b>	4	35	35	0	220	55	10	25	0	65	50
<b>GRD_261_Brandick</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_262_Aaron</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_263_Asghan</b>	20	100	80	0	280	70	10	35	0	132	50
<b>GRD_264_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_265_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_266_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_267_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_268_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_269_Gardist</b>	15	70	50	0	160	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_271_Ulbert</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_272_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_273_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_275_Brueckenwache</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_276_Brueckenwache</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0

<b>GRD_277_Gardist</b>	11	25	35	0	172	55	10	25	0	55	50
<b>GRD_278_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_279_Gardist</b>	15	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_280_Gardist</b>	20	70	50	0	220	55	10	25	0	100	0
<b>GRD_281_Gardist</b>	10	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_282_Nek</b>	10	40	20	0	160	45	5	20	0	40	0
<b>GRD_283_Gardist</b>	30	60	50	0	200	55	10	25	0	119	50
<b>GRD_284_Gardist</b>	30	70	50	0	280	45	5	20	0	102	50
<b>GRD_285_Gardist</b>	30	60	50	0	200	55	10	25	0	119	0
<b>GRD_286_Gardist</b>	30	70	50	0	220	45	5	20	0	100	0
<b>GRD_287_Gardist</b>	20	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_288_Gardist</b>	20	65	60	0	280	45	5	20	0	97	50
<b>GRD_289_Gardist</b>	20	35	15	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_290_Gardist</b>	20	35	35	0	160	45	5	20	0	55	50
<b>GRD_291_Gardist</b>	20	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0
<b>GRD_292_Gardist</b>	40	100	80	0	280	70	10	35	0	132	0
<b>GRD_293_Gardist</b>	30	80	70	0	280	55	10	25	0	112	0
<b>GRD_294_Gardist</b>	30	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_295_Gardist</b>	30	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_296_Gardist</b>	30	70	50	0	220	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_297_Gardist</b>	20	50	50	0	160	45	5	20	0	70	50
<b>GRD_298_Gardist</b>	30	70	50	0	172	55	10	25	0	100	50
<b>GRD_299_Gardist</b>	20	35	35	0	160	45	5	20	0	55	0

## Ombre

Tutte le Ombre.

Attivare la modalità **Marvin** e digitare il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
	Liv	Frz	Dest	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>PC_Thief (Diego)</b>	999	70	90	0	340	40	5	1000	0	103	70
<b>STT_300_Alberto</b>	13	70	40	0	196	30	5	15	0	90	32
<b>STT_301_Ian</b>	13	70	40	0	196	30	5	15	0	103	32
<b>STT_302_Viper</b>	7	40	18	0	124	0	0	0	0	58	0
<b>STT_304_Schatten</b>	5	20	15	0	100	30	5	15	0	34	20

<b>STT_306_Schatten</b>	7	30	18	0	124	30	5	15	0	48	24
<b>STT_309_Whistler</b>	5	20	15	0	100	30	5	15	0	34	24
<b>STT_310_Schatten</b>	5	20	20	0	100	30	5	15	0	34	28
<b>STT_311_Fisk</b>	7	30	18	0	124	30	5	15	0	50	0
<b>STT_313_Schatten</b>	5	20	18	0	100	30	5	15	0	36	28
<b>STT_314_Schatten</b>	5	20	15	0	100	30	5	15	0	38	24
<b>STT_315_Sly</b>	5	20	20	0	100	30	5	15	0	34	32
<b>STT_316_Schatten</b>	5	20	18	0	100	30	5	15	0	32	36
<b>STT_318_Schatten</b>	7	30	18	0	124	30	5	15	0	48	20
<b>STT_319_Schatten</b>	5	20	18	0	100	30	5	15	0	36	32
<b>STT_322_Schatten</b>	7	30	18	0	124	30	5	15	0	48	24
<b>STT_324_Balam (Digger)</b>	3	35	15	0	100	0	0	0	0	49	0
<b>STT_325_Omid (Digger)</b>	3	20	15	0	100	0	0	0	0	34	0
<b>STT_328_Schatten</b>	5	20	15	0	100	30	5	15	0	34	20
<b>STT_329_Dexter</b>	7	30	18	0	124	30	5	15	0	48	28
<b>STT_330_Schatten</b>	7	30	18	0	124	30	5	15	0	48	24
<b>STT_331_Fingers</b>	7	25	28	0	124	30	5	15	0	43	24
<b>STT_335_Santino</b>	7	30	18	0	124	30	5	15	0	30	0
<b>STT_336_Cavalorn</b>	5	20	15	0	100	30	5	15	0	34	24
<b>STT_336_Schatten</b>	5	20	20	0	100	30	5	15	0	32	36
<b>STT_337_Schatten</b>	5	20	20	0	100	30	5	15	0	36	28
<b>STT_338_Schatten</b>	7	30	18	0	124	30	5	15	0	48	20

# Minatori

Tutti i minatori del Campo Vecchio.  
Attiva la modalità Marvin e digita il codice in console.  
Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>VLK_501_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	0	5	0	20	0
<b>VLK_502_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	18	0
<b>VLK_503_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	0	5	0	24	0
<b>VLK_504_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_505_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_506_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_507_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	0	5	0	24	0
<b>VLK_508_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	0	5	0	24	0
<b>VLK_509_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	0	5	0	24	0
<b>VLK_510_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_511_Herek</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_512_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_513_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	0	5	0	24	0
<b>VLK_514_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_515_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	0	5	0	24	0
<b>VLK_516_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	0	5	0	24	0
<b>VLK_517_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	18	0
<b>VLK_518_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	13	0
<b>VLK_519_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	18	0
<b>VLK_520_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	18	0
<b>VLK_521_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	18	0
<b>VLK_522_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	18	0
<b>VLK_523_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	18	0
<b>VLK_524_Dusty</b>	10	20	10	0	64	0	0	0	0	25	0
<b>VLK_525_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	13	0
<b>VLK_526_Buddler</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	24	0
<b>VLK_527_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_528_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_529_Buddler</b>	2	13	10	0	64	10	0	5	0	24	0
<b>VLK_530_Guy</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	20	0
<b>VLK_531_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_532_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_533_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0

<b>VLK_534_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_535_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_536_Kyle</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	22	0
<b>VLK_538_Huno</b>	12	55	15	0	184	10	0	5	0	65	0
<b>VLK_539_Buddler</b>	3	10	5	0	76	0	0	0	0	15	0
<b>VLK_540_Buddler</b>	3	10	5	0	76	0	0	0	0	15	0
<b>VLK_541_Buddler</b>	3	10	5	0	76	0	0	0	0	15	0
<b>VLK_542_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_543_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_544_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_545_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_546_Buddler</b>	3	10	5	0	76	10	0	5	0	21	0
<b>VLK_547_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_548_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_549_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_550_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_551_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_553_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_554_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_555_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_556_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_557_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_558_Buddler</b>	3	10	5	0	76	15	0	5	0	21	0
<b>VLK_559_Buddler</b>	3	10	5	0	76	0	0	0	0	15	0
<b>VLK_560_Buddler</b>	3	15	5	0	76	0	0	0	0	20	0
<b>VLK_561_Buddler</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	25	0
<b>VLK_562_Buddler</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	25	0
<b>VLK_563_Buddler</b>	4	20	10	0	88	10	0	5	0	31	0
<b>VLK_564_Jesse</b>	4	20	10	0	88	10	0	5	0	31	0
<b>VLK_565_Buddler</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	25	0
<b>VLK_566_Buddler</b>	4	20	10	0	88	10	0	5	0	31	0
<b>VLK_567_Buddler</b>	4	20	10	0	88	10	0	5	0	31	0
<b>VLK_571_Buddler</b>	4	20	10	0	88	10	0	5	0	31	0
<b>VLK_572_Gravo</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	29	0
<b>VLK_573_Graham</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	28	0
<b>VLK_574_Mud</b>	0	20	10	0	88	10	0	5	0	25	0
<b>VLK_575_Buddler</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	25	0
<b>VLK_576_Buddler</b>	4	20	10	0	88	10	0	5	0	31	0
<b>VLK_577_Buddler</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	25	0
<b>VLK_578_Buddler</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	25	0
<b>VLK_579_Buddler</b>	5	25	15	0	100	10	0	5	0	36	0
<b>VLK_580_Grim</b>	5	25	15	0	100	15	0	5	0	30	0

<b>VLK_581_Snaf</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	33	0
<b>VLK_582_Melvin</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	30	0
<b>VLK_583_Glen</b>	5	25	15	0	100	15	0	5	0	25	0
<b>VLK_584_Snipes</b>	5	25	15	0	100	15	0	5	0	36	0
<b>VLK_585_Aleph</b>	5	25	15	0	100	15	0	5	0	36	0
<b>VLK_586_Grimes</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	30	0
<b>VLK_587_Garp</b>	5	25	15	0	100	10	0	5	0	36	0
<b>VLK_588_Buddler</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	30	0
<b>VLK_589_Buddler</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	30	0
<b>VLK_590_Buddler</b>	5	25	15	0	100	10	0	5	0	36	0
<b>VLK_591_Buddler</b>	5	25	15	0	100	10	0	5	0	36	0
<b>VLK_592_Buddler</b>	5	25	15	0	100	10	0	5	0	36	0
<b>VLK_593_Buddler</b>	5	25	15	0	100	10	0	5	0	36	0
<b>VLK_5001_Buddler</b>	3	10	5	0	76	0	0	0	0	15	0
<b>VLK_5002_Buddler</b>	3	10	5	0	76	0	0	0	0	15	0
<b>VLK_5003_Buddler</b>	3	10	5	0	76	0	0	0	0	15	0
<b>VLK_5004_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_5005_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_5006_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0
<b>VLK_5007_Buddler</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	26	0



## Maghi del Fuoco

Tutti i Maghi del Fuoco ed i Negromanti.

Attiva la modalità Marvin e digitare il codice in console.

Note: KDF\_404\_Xardas e KDF\_406\_OTXardas sono Negromanti.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codice	Liv	Erz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Type	Valore
<b>PC_Mage (Milten)</b>	999	30	30	150	250	40	5	1025	5	Fire	150
<b>KDF_400_Rodriguez</b>	25	45	35	90	340	40	5	25	5	Fire	30
<b>KDF_401_Damarok</b>	27	35	35	100	364	40	5	25	5	Fire	150
<b>KDF_402_Corristo</b>	30	30	40	100	400	50	5	30	10	Fire	150
<b>KDF_403_Drago</b>	28	40	35	90	376	40	5	25	5	Fire	150
<b>KDF_404_Xardas</b>	30	55	65	100	400	90	20	60	30	Fire	150
<b>KDF_405_Torrez</b>	26	40	40	85	352	40	5	25	5	Fire	150
<b>KDF_406_OTXardas</b>	30	55	65	100	400	90	20	60	30	Fire	150



# Baroni del metallo

Tutti i baroni del metallo.

Attivare la modalità **Marvin** e digitare il codice in console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codici	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>EBR_100_Gomez</b>	100	95	80	0	400	85	9	42	3	205	0
<b>EBR_101_Scar</b>	80	75	55	0	400	80	8	40	3	160	100
<b>EBR_102_Arto</b>	80	70	70	0	388	80	8	40	3	135	0
<b>EBR_105_Raven</b>	80	70	75	0	388	80	8	40	3	140	0
<b>EBR_106 Bartholo</b>	70	65	60	0	388	72	7	36	3	125	0
<b>EBR_108_Velaya (Babe)</b>	1	20	20	0	40	0	0	0	0	0	0
<b>EBR_109_Syra (Babe)</b>	1	20	20	0	40	0	0	0	0	0	0
<b>EBR_110_Seraphia (Babe)</b>	1	20	20	0	40	0	0	0	0	0	0

# Personaggi di Campo Nuovo

## Mercenari

Tutti i mercenari.

Attiva la modalità **Marvin** e digita il codice nella console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frecc	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>PC_Fighter (Gorn)</b>	999	80	40	20	22	55	10	1025	0	180	0
<b>PC_FighterFM (Gorn)</b>	15	80	40	20	22	55	10	25	0	180	0
<b>SLD_700_Lee</b>	19	100	75	0	268	70	10	35	0	205	40
<b>SLD_701_Orik</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	185	40
<b>SLD_702_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	127	40
<b>SLD_703_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	127	40
<b>SLD_704_Blade</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	127	40
<b>SLD_705_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_706_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	127	40
<b>SLD_707_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_708_Soeldner</b>	8	30	20	0	136	55	10	25	0	67	40
<b>SLD_709_Cord</b>	18	90	35	0	256	70	10	35	0	150	40
<b>SLD_710_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_720_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_723_Soeldner</b>	18	90	70	10	256	70	10	35	0	127	40
<b>SLD_725_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_726_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	127	40
<b>SLD_727_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_728_Jarvis</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_729_Kharim</b>	11	70	20	0	172	55	10	25	0	95	0
<b>SLD_730_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	55	10	25	0	127	40
<b>SLD_731_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_732_Soeldner</b>	18	90	70	10	256	55	10	25	0	127	40
<b>SLD_733_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_735_Soeldner</b>	11	45	35	0	172	55	10	25	0	81	40

<b>SLD_736_Soeldner</b>	11	40	35	0	172	55	10	25	0	76	40
<b>SLD_737_Torlof</b>	19	95	75	0	268	70	10	35	0	194	40
<b>SLD_738_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	0
<b>SLD_750_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_751_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	70	10	35	0	112	40
<b>SLD_752_Okyl</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	186	40
<b>SLD_753_Baloro</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	0
<b>SLD_755_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_756_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_757_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	127	40
<b>SLD_758_Soeldner</b>	12	70	70	0	256	55	10	25	0	107	40
<b>SLD_759_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_760_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	55	10	25	0	127	40
<b>SLD_761_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	70	10	35	0	127	40
<b>SLD_762_Soeldner</b>	18	90	70	0	256	55	10	25	0	127	40
<b>SLD_763_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_764_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	40
<b>SLD_765_Soeldner</b>	16	75	55	0	232	55	10	25	0	112	4



## Ladri e assassini

Alcuni membri onorevoli di Campo Nuovo: Ladri, assassini, delinquenti, e via dicendo.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Note:

Note: Organisator (Rogue); Schlaeger (Thug); Raeuber (Thug); Tuersteher (Bouncer); Erpresser (Blackmailer)

ORG\_829\_Organisator e ORG\_830\_Organisator sono guardie del cancello

ORG\_860\_Renyu e ORG\_861\_Killian sono mescolatori d'erba

ORG\_857\_Calash non è nel gioco

ORG\_888\_Erpresser e ORG\_889\_CoErpresser non sono nel gioco

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>ORG_800_Organisator</b>	15	80	60	0	220	40	5	20	0	116	40
<b>ORG_801_Lares</b>	15	80	60	0	220	40	5	20	0	145	40
<b>ORG_804_Organisator</b>	15	80	60	0	220	40	5	20	0	116	40

<b>ORG_806_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_807_Organisator</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	85	40
<b>ORG_810_Organisator</b>	15	80	60	0	220	35	5	15	0	116	40
<b>ORG_811_Organisator</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	87	40
<b>ORG_815_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_816_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_817_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_818_Ratford</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	32
<b>ORG_819_Drax</b>	3	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_820_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_821_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_822_Organisator</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	85	40
<b>ORG_823_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_824_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_825_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_826_Mordrag</b>	10	36	36	0	180	30	5	15	0	61	40
<b>ORG_828_Bruce</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	85	40
<b>ORG_829_Organisator</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_830_Organisator</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_831_Organisator</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_832_Organisator</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_833_Buster</b>	4	20	15	0	88	40	5	20	0	45	20
<b>ORG_834_Organisator</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_836_Organisator</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_837_Organisator</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_838_Organisator</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_840_Roscoe</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	85	40
<b>ORG_841_Silas</b>	15	80	60	0	220	40	5	20	0	135	40
<b>ORG_842_Shrike</b>	6	30	30	0	136	30	5	15	0	55	24
<b>ORG_843_Sharky</b>	8	40	30	0	136	30	5	15	0	55	0
<b>ORG_844_Lefty</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_845_Schlaeger</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_846_Schlaeger</b>	4	15	15	0	88	30	5	15	0	38	0
<b>ORG_850_Wedge</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	85	40
<b>ORG_851_Butch</b>	15	80	60	0	220	40	5	20	0	116	40
<b>ORG_855_Wolf</b>	11	50	90	0	172	40	5	20	0	85	24
<b>ORG_857_Calash</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	85	40
<b>ORG_858_Quentin</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	95	40

<b>ORG_859_Aidan</b>	15	50	50	0	192	35	5	15	0	76	40
<b>ORG_860_Renyu</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	0
<b>ORG_861_Killian</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	55	0
<b>ORG_862_Jacko</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	28
<b>ORG_863_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_864_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_865_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_866_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_867_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_868_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_869_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_870_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_871_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_873_Cipher</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_874_Raeuber</b>	12	60	30	0	184	30	5	15	0	86	40
<b>ORG_875_Tuersteher</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_876_Tuersteher</b>	15	80	60	0	220	40	5	20	0	105	40
<b>ORG_888_Erpresser</b>	15	80	60	0	220	40	5	20	0	116	40
<b>ORG_889_CoErpresser</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	85	40
<b>ORG_890_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_891_Organisator</b>	8	30	30	0	136	30	5	15	0	56	40
<b>ORG_892_Organisator</b>	11	50	30	0	172	35	5	15	0	85	40

# Maghi d'acqua

Tutti i maghi d'acqua.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Tipo	Valore
<b>KDW_600_Saturas</b>	29	50	40	100	388	70	10	45	20	Mag	50
<b>KDW_601_Myxir</b>	24	55	35	96	328	65	5	40	15	Mag	20
<b>KDW_602_Merdarion</b>	26	45	35	90	352	65	5	40	15	Mag	50
<b>KDW_603_Nefarius</b>	25	35	35	85	340	65	5	40	15	Mag	100
<b>KDW_604_Cronos</b>	28	45	35	100	376	65	5	40	15	Mag	50
<b>KDW_605_Riodian</b>	25	35	35	90	340	65	5	40	15	Mag	100

# Minatori

Tutti i minatori.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>SFB_1000_Senyan</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	22	0
<b>SFB_1001_Schuerfer</b>	3	15	10	0	76	0	0	0	0	22	0
<b>SFB_1030_Schuerfer</b>	3	15	10	0	76	10	0	5	0	22	0
<b>SFB_1031_Schuerfer</b>	3	15	10	0	76	0	0	0	0	22	0
<b>SFB_1032_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1033_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1034_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1035_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1036_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1037_Swiney</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1038_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1039_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1040_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1041_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1042_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0

<b>SFB_1043_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0
<b>SFB_1044_Schuerfer</b>	6	30	10	0	112	10	0	5	0	37	0



## Contadini

Tutti i contadini.

Attiva la modalità **Marvin** e digita il codice da console.

Note: BAU\_925\_Bauer e BAU\_926\_Bauer non sono nel gioco.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
	Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel
<b>BAU_900_Ricelord</b>	10	50	10	0	170	0	0	0	0	76	0
<b>BAU_901_Horatio</b>	8	45	11	0	136	0	0	0	0	60	0
<b>BAU_902_Pock</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	35	0
<b>BAU_903_Rufus</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	35	0
<b>BAU_904_Bauer</b>	2	20	10	0	88	0	0	0	0	35	0
<b>BAU_905_Bauer</b>	2	20	10	0	88	0	0	0	0	35	0
<b>BAU_907_Bauer</b>	2	20	10	0	88	0	0	0	0	35	0
<b>BAU_908_Bauer</b>	2	20	10	0	88	0	0	0	0	35	0
<b>BAU_912_Jeremiah</b>	7	35	13	0	124	0	0	0	0	47	0
<b>BAU_914_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_915_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_916_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_917_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_919_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_920_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_921_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_922_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_923_Bauer</b>	2	15	11	0	76	0	0	0	0	30	0
<b>BAU_924_Bauer</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	28	0
<b>BAU_925_Bauer</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	28	0
<b>BAU_926_Bauer</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	28	0
<b>BAU_927_Bauer</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	28	0
<b>BAU_928_Bauer</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	28	0
<b>BAU_929_Bauer</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	28	0
<b>BAU_930_Bauer</b>	2	13	10	0	64	0	0	0	0	28	0
<b>BAU_935_Homer</b>	6	20	11	0	112	0	0	0	0	43	0
<b>BAU_940_Riddler (Corpse)</b>	10	13	10	0	64	0	0	0	0	13	0

# Personaggi di Campo Palude



## Guru

Tutti i guru di Campo Palude ed altri personaggi "colorati".  
Attivare la modalità **Marvin** ed inserire il codice nella console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danno:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>GUR_1200_YBerion</b>	30	60	45	50	400	82	8	41	4	Mag	1000
<b>GUR_1201_CorKalom</b>	30	80	50	50	400	82	8	41	4	150	Sleep
<b>GUR_1202_CorAngar</b>	30	85	65	50	400	70	10	35	0	190	Sleep
<b>GUR_1203_BaalTondral</b>	28	60	40	50	388	71	7	35	3	Mag	30
<b>GUR_1204_BaalNamib</b>	29	70	55	50	388	71	7	35	3	125	0
<b>GUR_1205_Chani (Babe)</b>	1	20	20	0	52	0	0	0	0	0	0
<b>GUR_1207_Natalia (Babe)</b>	1	20	20	0	52	0	0	0	0	0	0
<b>GUR_1208_BaalCadar</b>	28	70	55	50	376	71	7	35	3	Fall	30
<b>GUR_1209_BaalOrun</b>	28	70	60	50	376	71	7	35	3	130	0
<b>GUR_1210_BaalTyon</b>	28	70	35	50	376	71	7	35	3	Fall	30
<b>GUR_1211_BaalLukor</b>	50	20	40	100	388	71	7	35	3	80	0
<b>GUR_1212_MadCorKalom</b>	1000	70	100	500	500	582	508	121	64	170	Mag



## Templari

Tutti i templari.  
Attivare la modalità **Marvin** ed inserire il codice nella console.

Note: TPL\_1406\_Templar è la guardia del corpo di Cor Kalom.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danno:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>TPL_1400_GorNaBar</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	158	0
<b>TPL_1401_GorNaKosh</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1402_GorNaToth</b>	21	100	80	0	292	70	10	35	0	171	0

<b>TPL_1403_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	50
<b>TPL_1404_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	50
<b>TPL_1405_GorNaRan</b>	17	85	65	0	244	70	10	35	0	156	50
<b>TPL_1406_Templer</b>	25	100	80	0	292	70	10	35	0	171	0
<b>TPL_1407_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1408_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	50
<b>TPL_1409_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1410_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1411_Templer</b>	12	45	25	0	184	45	5	20	0	115	0
<b>TPL_1412_Templer</b>	12	45	25	0	184	45	5	20	0	115	0
<b>TPL_1413_Templer</b>	12	45	25	0	184	45	5	20	0	115	0
<b>TPL_1414_Templer</b>	12	45	25	0	184	45	5	20	0	115	0
<b>TPL_1415_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1416_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1417_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	50
<b>TPL_1418_Templer</b>	12	45	25	0	184	45	5	20	0	115	0
<b>TPL_1419_Templer</b>	12	45	25	0	184	45	5	20	0	115	0
<b>TPL_1420_Templer</b>	12	45	25	0	184	45	5	20	0	115	0
<b>TPL_1422_GorHanis</b>	12	70	25	0	184	45	5	20	0	90	0
<b>TPL_1423_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1424_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1425_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1430_Templer</b>	17	85	65	0	244	70	10	35	0	156	0
<b>TPL_1431_Templer</b>	12	45	25	0	184	70	10	35	0	116	0
<b>TPL_1432_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1433_GorNaVid</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1434_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1435_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1436_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1435_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1438_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1439_GorNaDrak</b>	21	100	80	0	292	70	10	35	0	174	0
<b>TPL_1440_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1441_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	156	0
<b>TPL_1442_Templer</b>	17	85	65	0	244	55	10	25	0	155	0
<b>TPL_1443_Templer</b>	17	55	55	0	5	45	5	20	0	85	0
<b>TPL_1444_Templer</b>	17	55	55	0	5	45	5	20	0	88	0
<b>TPL_1445_Templer</b>	17	55	55	0	5	45	5	20	0	88	0
<b>TPL_1446_Templer</b>	17	55	55	0	5	45	5	20	0	89	0
<b>TPL_1447_Templer</b>	50	70	65	0	250	145	150	75	75	140	0
<b>TPL_1448_Templer</b>	50	70	65	0	250	145	150	75	75	141	0

<b>TPL_1449_Templer</b>	100	70	65	0	250	1055	1010	105	70	171	0
<b>TPL_1450_Templer</b>	100	70	65	0	250	1055	1010	105	70	171	0
<b>TPL_1451_Templer</b>	100	70	65	0	250	1055	1010	105	70	171	0
<b>TPL_1452_Templer</b>	100	70	65	0	250	1055	1010	105	70	171	0
<b>TPL_1453_Templer</b>	100	70	65	0	250	1055	1010	105	70	171	0
<b>TPL_1454_Templer</b>	100	70	65	0	250	1055	1010	105	70	171	0
<b>TPL_1455_GorBoba</b>	50	70	65	0	250	145	150	75	75	141	0
<b>TPL_1456_Templer</b>	50	70	65	0	250	145	150	75	75	141	0
<b>TPL_1457_Templer</b>	50	70	65	0	250	145	150	75	75	141	0
<b>TPL_1458_Templer</b>	50	70	65	0	250	145	150	75	75	141	0
<b>TPL_1459_Templer</b>	50	70	65	0	250	145	150	75	75	141	0
<b>TPL_1460_Templer</b>	50	70	65	0	250	145	150	75	75	141	0
<b>TPL_1461_Templer</b>	100	70	65	0	250	1055	1010	105	80	171	0
<b>TPL_1462_Templer</b>	100	70	65	0	250	1055	1010	105	80	171	0
<b>TPL_1463_Templer</b>	17	55	55	0	5	45	5	20	0	85	0



## Novizi

Tutti i novizi.

Attivare la modalità **Marvin** ed inserire il codice nella console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezioni da:				Danno:	
	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>PC_Psionic (Lester)</b>	999	45	35	50	220	30	0	1015	0	105	0
<b>NOV_1300_Talas</b>	4	15	10	0	78	15	0	10	0	38	0
<b>NOV_1301_Caine</b>	9	15	15	0	148	40	5	20	0	28	0
<b>NOV_1302_Viran</b>	15	15	15	0	100	15	0	10	0	24	0
<b>NOV_1303_Nyras</b>	6	24	13	12	132	30	0	15	0	53	0
<b>NOV_1304_Balor</b>	15	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1305_Joru</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1306_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1307_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1308_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1309_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1310_Ghorim</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0

<b>NOV_1311_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	15	0
<b>NOV_1312_Darrion</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1313_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1314_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1315_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1316_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1317_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1318_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1319_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1320_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1321_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1322_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1323_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1324_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1325_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1326_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1327_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1328_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1329_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1330_BaalParvez</b>	18	30	30	50	200	30	0	15	0	59	0
<b>NOV_1331_BaalTaran</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1332_BaalKagan</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1333_BaalIsidro</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1334_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1335_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1336_Novize</b>	3	10	10	7	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1337_Novize</b>	3	30	15	8	208	15	0	10	0	39	0
<b>NOV_1338_Novize</b>	14	30	15	19	208	40	5	20	0	53	0
<b>NOV_1339_Novize</b>	14	30	15	19	208	40	5	20	0	53	0
<b>NOV_1340_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1341_Novize</b>	14	30	15	0	208	40	5	20	0	53	0
<b>NOV_1342_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1343_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1344_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1345_Novize</b>	9	15	15	0	148	30	0	15	0	28	0
<b>NOV_1346_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1347_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1348_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1349_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1350_Novize</b>	20	20	20	100	76	15	0	10	0	29	0
<b>NOV_1351_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0

<b>NOV_1353_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1354_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1355_Novize</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1356_Shrat</b>	3	10	10	7	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1357_Fortuno</b>	9	15	15	0	148	40	5	20	0	35	0
<b>NOV_1358_Harlok</b>	3	10	10	7	76	15	0	10	0	19	0
<b>NOV_1359_Novize</b>	30	115	50	0	250	515	500	90	50	134	0
<b>NOV_1360_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1361_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1362_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1363_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1364_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1365_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1366_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1367_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1368_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1369_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1370_Novize</b>	30	115	50	0	250	1015	1000	90	50	134	0
<b>NOV_1371_BaalNetbek</b>	3	10	10	0	76	15	0	10	0	19	0

# Personaggi speciali



## Il carattere del giocatore

Il suo nome è "Me".

Attiva la modalità **Marvin** e inserisci il codice nella console.

Nota: ignora le parole all'interno delle parentesi () quando usi il cheat.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da				Danni:	
	Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel
<b>PC_Hero (tu)</b>	0	10	10	5	40	0	0	0	0	10	0



## Personaggi indipendenti

Personaggi che non fanno parte di comunità o campi.

Attiva la modalità **Marvin** e scrivi il codice nella console.

Note:

**Wegelagerer (Vagabondo)**

Solo **NON\_1500\_Gilbert** appare nel gioco

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da				Danni:	
	Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel
<b>NON_1500_Gilbert</b>	4	15	15	0	148	10	0	5	0	28	0
<b>NON_1501_Wegelagerer</b>	9	30	15	0	175	0	0	0	0	43	0
<b>NON_1502_Wegelagerer</b>	9	35	15	0	195	0	0	0	0	45	0
<b>NON_1503_Wegelagerer</b>	9	30	15	0	170	0	0	0	0	41	0
<b>NON_1504_Wegelagerer</b>	9	30	15	0	166	0	0	0	0	43	0

# Orchi

Alcuni Orchi. Gli altri puoi trovarli nella sezione relativa ai mostri.  
Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Note:

Gli Orchi Preti sono immortali.

FreemineOrc (Tarrok); ORC\_2200\_Shaman (Ur-Shak); ORC\_Priest\_1 (Varrag-Hashor); ORC\_Priest\_2 (Varrag-Kasorg); ORC\_Priest\_3 (Varrag-Unhilqt); ORC\_Priest\_4 (Varrag-Ruuushk); ORC\_Priest\_5 (Grash-Varrag-Arushat)

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:	
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
<b>Orc_2001_Sklave</b>	3	90	20	0	250	15	5	7	0	0	0
<b>Orc_2002_Sklave</b>	3	85	20	0	250	15	5	7	0	0	0
<b>FreemineOrc (Slave)</b>	3	90	20	0	10	15	5	7	0	0	0
<b>Orc_2200_Shaman</b>	25	75	75	100	400	90	90	25	0	Fuoco	150
<b>Orc_Priest_1</b>	800	10	10	100	1000	50	25	25	0	Mag	1000
<b>Orc_Priest_2</b>	800	10	10	100	1000	50	25	25	1000	Mag	100
<b>Orc_Priest_3</b>	800	10	10	100	1000	50	25	25	1000	Mag	50
<b>Orc_Priest_4</b>	800	10	10	100	1000	50	25	1000	0	Fuoco	500
<b>Orc_Priest_5</b>	1000	10	10	500	300	1000	1000	1000	100	Mag	100



# Introduzione al gioco

Personaggi dell'introduzione del gioco. Nessuno di essi compare effettivamente nel gioco.  
 Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.  
 Note: non inserire le parole nelle parentesi () quando usi il cheat.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:		
	Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
	<b>CS_Richter (Judge)</b>	5	30	30	0	100	20	2	10	0	30	0
	<b>CS_Eskorte1</b>	5	30	30	0	100	50	5	25	1	30	0
	<b>CS_Eskorte2</b>	5	13	9	0	26	50	5	25	1	13	0
	<b>CS_Eskorte3</b>	5	13	9	0	26	50	5	25	1	13	0
	<b>CS_Eskorte4</b>	5	13	9	0	26	50	5	25	1	13	0
	<b>CS_Eskorte5</b>	5	13	9	0	26	50	5	25	1	13	0
	<b>CS_Eskorte6</b>	5	13	9	0	26	50	5	25	1	13	0



# In Extremo

La rock band tedesca "In Extremo" può compiere una performance nel palco di Campo Vecchio, nel secondo capitolo. Sfortunatamente i programmatori del gioco hanno ritenuto inopportuno inserire la band nella versione internazionale (segui le indicazioni all'inizio per inserirli manualmente).

Attiva la modalità Marvin e digita il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:		
	Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
	<b>InExtremo_DrPymonte</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	0	0
	<b>InExtremo_TheFlail</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	0	0
	<b>InExtremo_ThomasTheForger</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	0	0
	<b>InExtremo_Unicorn</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	0	0
	<b>InExtremo_YellowPfeiffer</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	0	0
	<b>InExtremo_Lutter</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	0	0
	<b>InExtremo_Flex</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	0	0
	<b>IE_397_Announcer</b>	4	20	10	0	88	0	0	0	0	20	0
	<b>Charlotte</b>	1	5	10	0	40	0	0	0	0	0	0
	<b>IEFan1</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	36	0
	<b>IEFan2</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	25	0
	<b>IEFan3</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	36	0
	<b>IEFan4</b>	5	25	15	0	100	0	0	0	0	25	0

# Personaggi di test

Alcuni personaggi di test. Nessuno di essi è nel gioco.  
Attivare la modalità Marvin e digitare il codice da console.

Note:

PC\_Rockefeller è un carattere del giocatore

JTestmodell manda in crash Gothic (non utilizzarlo !)

Perception\_Testmodell *potrebbe* crashare Gothic

The Character Helper cambia i tuoi attributi (molto utile)

The Story Helper ti permette di modificare il tuo log di missione in modo tale da variare i tuoi attributi

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				Danni:		
	Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Mel	Rang
	<b>PC_Rockefeller</b>	30	100	100	100	400	80	8	40	3	200	100
	<b>PC_Hero_L2</b>	2	13	10	5	64	10	0	5	0	33	13
	<b>PC_Hero_L5</b>	5	25	10	5	100	0	0	0	0	50	13
	<b>PC_Hero_L7</b>	7	45	35	20	160	40	5	20	0	79	32
	<b>PC_Hero_L11</b>	11	60	45	50	220	70	10	35	0	108	44
	<b>PC_Hero_L13</b>	13	65	50	50	250	70	10	35	0	120	52
	<b>L5</b>	5	10	10	5	100	10	0	5	0	33	20
	<b>L10</b>	10	10	10	5	160	0	0	0	0	10	0
	<b>L15</b>	15	10	10	5	220	0	0	0	0	10	0
	<b>L20</b>	20	10	10	5	280	0	0	0	0	10	0
	<b>L25</b>	25	10	10	5	340	0	0	0	0	10	0
	<b>PC_Nyul</b>	10	30	30	400	100	0	0	0	0	78	40
	<b>Nyul_16</b>	16	80	30	15	232	55	10	25	0	146	60
	<b>Nyul_21</b>	21	70	20	15	292	80	15	30	5	155	40
	<b>Babe</b>	1	6	8	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Babe2</b>	1	6	8	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Babe3</b>	1	6	8	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Babe4</b>	1	6	8	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Babe5</b>	1	6	8	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Babe6</b>	1	6	8	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Babe7</b>	1	6	8	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Bathbabe</b>	3	7	11	0	13	0	0	0	0	0	0
	<b>Babe_Rockefeller</b>	1	6	8	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>ABabeTestmodell</b>	10	10	7	0	18	5	5	5	5	0	0
	<b>Allround_Testmodell</b>	250	250	250	250	250	70	10	35	0	336	Mag
	<b>PC_Roman</b>	50	50	50	50	25	20	20	20	20	300	200
	<b>ATestmodell</b>	10	10	7	0	18	5	5	5	5	10	0

<b>BTestmodell</b>	20	15	10	0	30	90	14	47	8	15	0
<b>CTestmodell</b>	6	15	10	0	30	90	14	47	8	15	0
<b>DTestmodell</b>	6	10	0	10	30	87	13	46	9	10	0
<b>FTestmodell</b>	5	13	0	0	15	60	15	30	5	13	0
<b>GTestmodell</b>	6	7	10	15	20	45	10	30	10	7	0
<b>HTestmodell</b>	6	5	6	15	20	45	10	30	10	5	0
<b>ITestmodell</b>	3	7	11	0	13	5	5	5	5	0	0
<b>JTestmodell</b>	2	6	7	0	10	5	5	5	5	0	0
<b>SLD1_Testmodell</b>	4	9	7	0	18	15	5	10	5	9	0
<b>SLD2_Testmodell</b>	3	9	7	10	18	75	15	40	5	9	0
<b>SLD3_Testmodell</b>	3	9	7	0	10	75	15	40	5	9	0
<b>GRD1_Testmodell</b>	3	9	7	0	18	50	10	25	5	9	0
<b>GRD2_Testmodell</b>	3	9	7	0	18	15	5	10	5	9	0
<b>GRD3_Testmodell</b>	3	9	7	0	18	90	14	47	8	9	0
<b>STT_Test_Schatten</b>	13	70	40	0	196	35	10	20	5	90	24
<b>GRD_Test_Gardist</b>	10	35	15	0	160	50	10	25	5	55	0
<b>VLK_Test_Buddler</b>	2	13	10	0	64	15	5	10	5	24	0
<b>SLD_Test_Soeldner</b>	10	35	15	0	160	60	15	30	5	55	0
<b>SFB_Test_Schuerfer</b>	2	13	10	0	64	15	5	10	5	24	0
<b>Perception_Testmodell</b>	1	9	7	0	18	90	20	60	30	9	0
<b>PC_Mini</b>	10	10	7	10	18	0	0	0	0	10	0
<b>OverlayTestmodell</b>	10	10	7	0	18	0	0	0	0	0	0
<b>OverlayHuman</b>	10	10	7	0	18	0	0	0	0	0	0
<b>OverlayOrc</b>	4	15	0	0	20	5	5	5	5	0	0
<b>Ch (Character Helper)</b>	10	5	5	0	30	0	0	0	0	10	0
<b>Sh (Story Helper)</b>	10	5	5	0	30	0	0	0	0	10	0

# Mostri



## Mostri normali

Mostri standard ed altri animali.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice da console.

Note: ignora le parole racchiuse da parentesi () quando usi i cheats.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Fall
<b>BlackGobboMace</b>	12	55	20	0	80	40	10	20	0	0
<b>BlackGobboWarrior</b>	15	90	20	0	105	50	10	20	0	0
<b>Bloodfly</b>	7	30	30	0	50	15	8	0	0	0
<b>Bloodhound</b>	22	90	90	0	160	55	0	0	0	0
<b>DamLurker</b>	20	50	50	0	90	50	20	50	0	0
<b>FireWaran (Lizard)</b>	50	80	80	0	200	40	20	9999	0	0
<b>GreenGobboClub</b>	6	25	20	0	40	15	8	15	0	0
<b>GreenGobboSword</b>	6	30	20	0	40	15	8	15	0	0
<b>HelpBrothers_Bloodfly</b>	7	30	30	0	50	15	8	0	0	0
<b>HurtSwampshark</b>	40	140	140	0	20	130	70	50	40	9999
<b>Lurker</b>	17	50	50	0	90	50	20	20	0	0
<b>Meatbug</b>	1	1	1	0	10	0	0	100	0	0
<b>Minecrawler</b>	13	65	30	0	90	55/50	15	25	0	0
<b>MinecrawlerQueen</b>	200	100	100	0	400	70	60	60	60	1000
<b>MinecrawlerWarrior</b>	22	130	70	0	200	120	35	50	50	30
<b>Molerat</b>	5	8	8	0	40	8	5	5	0	0
<b>OTMinecrawler</b>	25	120	120	0	300	70	35	30	30	70
<b>Razor</b>	20	110	110	0	200	100	30	80	0	0
<b>Scavanger</b>	5	8	8	0	40	9	5	0	0	0
<b>Shadowbeast</b>	40	110	110	0	200	100	50	50	50	100
<b>Snapper</b>	22	80	80	0	160	40	20	20	0	10
<b>Swampshark</b>	40	140	140	0	300	130	70	50	40	9999
<b>Troll</b>	200	160	20	0	1000	150	9999	110	100	9999
<b>Waran (Lizard)</b>	8	40	40	0	80	20	10	10	0	0

<b>Wolf</b>	<b>9</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>80</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>YMolerat (Juvenile)</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>40</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>YoungTroll (Juvenile)</b>	<b>100</b>	<b>120</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>600</b>	<b>120</b>	<b>9999</b>	<b>9999</b>	<b>9999</b>	<b>9999</b>
<b>YScavanger (Juvenile)</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>35</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

# Orchi



## Orchi

Tutti gli orchi usati nel gioco.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Note:

Ignora le parole nelle parentesi () quando usi il cheat.

L'orco FreemineOrc è Tarrok. E' immortale e ti è amico

L'orco ORC\_2200\_Shaman è Ur-Shak. E' immortale e ti è amico

L'orco ORC\_Priest\_1 è Varrag-Hashor. La sua spada è Weltenspalter

L'orco ORC\_Priest\_2 è Varrag-Kasorg. La sua spada è Lichtbringer

L'orco ORC\_Priest\_3 è Varrag-Unhilqt. La sua spada è Zeitenklinge

L'orco ORC\_Priest\_4 è Varrag-Ruuushk. La sua spada è Daemonenstreich

L'orco ORC\_Priest\_5 è Grash-Varrag-Arushat. La sua spada è Bannklinge

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				
	Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag
<b>FreemineOrc (Slave)</b>	3	90	20	0	10	15	5	7	0	0
<b>OrcBiter</b>	12	80	80	0	80	40	20	20	0	0
<b>OrcDog</b>	12	80	80	0	160	60	30	30	0	0
<b>OrcPeasantDance</b>	15	50	50	0	200	50	25	25	0	0
<b>OrcPeasantDrum</b>	15	50	50	0	200	50	25	25	0	0
<b>OrcPeasantEatAndDrink</b>	20	40	40	0	200	50	25	25	0	0
<b>OrcScout (Orc Hunter)</b>	20	40	40	0	200	50	25	25	0	0
<b>OrcScoutGYD(Graveyrd)</b>	18	30	40	0	200	50	25	25	0	0
<b>OrcShaman</b>	50	100	100	50	200	50	25	25	100	20
<b>OrcSlave</b>	15	50	50	0	200	50	25	25	0	0
<b>OrcWarrior1 (Fighter)</b>	25	55	50	0	210	60	30	30	30	30
<b>OrcWarrior2 (Warrior)</b>	30	60	50	0	230	75	35	35	30	30
<b>OrcWarrior3 (Clan)</b>	35	65	50	0	250	80	40	40	30	30
<b>OrcWarrior4 (Temple)</b>	40	75	50	0	300	100	45	45	30	30
<b>Orc_2001_Sklave</b>	3	90	20	0	250	15	5	7	0	0
<b>Orc_2002_Sklave</b>	3	85	20	0	250	15	5	7	0	0
<b>ORC_2200_Shaman</b>	25	75	75	100	400	90	90	25	0	90
<b>ORC_Priest_1</b>	800	10	10	100	1000	50	25	25	0	50
<b>ORC_Priest_2</b>	800	10	10	100	1000	50	25	25	1000	0
<b>ORC_Priest_3</b>	800	10	10	100	1000	50	25	25	1000	0
<b>ORC_Priest_4</b>	800	10	10	100	1000	50	25	1000	0	0

<b>ORC_Priest_5</b>	1000	10	10	500	300	1000	1000	1000	100	1000
---------------------	------	----	----	-----	-----	------	------	------	-----	------



## Orchi di test

Questi orchi non sono usati nel gioco.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice in console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				
	Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag
<b>Orc01</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc02</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc03</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc04</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc05</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc06</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc07</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc08</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc09</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc10</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc11</b>	10	100	50	0	99	5	5	5	5	0
<b>Orc12</b>	10	100	50	99	99	5	5	5	5	0
<b>Orc_Rockefeller</b>	25	60	50	0	250	100	40	55	30	30
<b>Shaman_Rockefeller</b>	25	60	50	50	250	100	40	55	30	30
<b>Slave0</b>	10	10	10	0	40	5	5	5	5	0
<b>Slave1</b>	10	10	10	0	40	5	5	5	5	0
<b>Slave2</b>	10	10	10	0	40	5	5	5	5	0
<b>Testratte</b>	5	5	5	0	400	8	5	5	0	0
<b>UdShaman_Rockefeller</b>	25	60	50	50	250	100	40	55	30	30

# Immortali

## Mostri immortali

Vari combattenti immortali che incontrerai nel corso del gioco.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Note: ignora le parole nelle parentesi () quando usi il cheat.

Modalità Marvin	Attributi:					Protezione da:				
Codice	Liv	Frz	Destr	Mana	Vita	Armi	Frec	Fuoco	Mag	Fall
<b>BridgeGolem</b>	50	100	100	0	250	50/9999	9999	9999	9999	9999
<b>Demon (Fire Demon)</b>	50	75	75	0	300	100	35	500	35	1000
<b>DemonLord</b>	100	170	100	0	400	1000	1000	70	70	1000
<b>FireGolem</b>	100	50	150	0	150	9999	9999	9999	0	9999
<b>Harpie</b>	20	85	85	0	200	50/30	10	0	50	0
<b>IceGolem</b>	100	150	150	500	150	9999	9999	0	9999	9999
<b>OTDemon (Lesser Demon)</b>	60	130	130	0	250	70	70	35	35	70
<b>Skeleton</b>	25	90	30	200	300	35/50	100	35	35	0
<b>SkeletonMage</b>	50	80	30	200	300	50/80	50	50	50	0
<b>SkeletonMage_FogTower</b>	50	80	30	200	300	50/80	50	50	50	0
<b>SkeletonScout</b>	25	90	30	200	300	35	100	35	35	0
<b>SkeletonSH (StoneHenge)</b>	25	90	30	200	300	35	100	40	35	0
<b>SkeletonWarrior</b>	30	130	30	200	300	35	100	35	35	0
<b>Sleeper</b>	2000	500	500	500	1000	500	1000	1000	500	1000
<b>StoneGolem</b>	100	150	150	0	600	75/9999	9999	9999	9999	9999
<b>SummonedByNPC_Demon</b>	50	75	75	0	300	100	35	500	35	1000
<b>SummonedByNPC_Skeleton</b>	25	90	30	200	300	35/50	100	35	35	0
<b>SummonedByNPC_SkeletonWarrior</b>	30	130	30	200	300	35	100	35	35	0
<b>SummonedByNPC_StoneGolem</b>	100	150	150	0	600	75/9999	9999	9999	9999	9999
<b>SummonedByPC_Demon</b>	50	75	75	0	300	100	35	500	35	1000
<b>SummonedByPC_Skeleton</b>	25	90	30	200	300	35/50	100	35	35	0
<b>SummonedByPC_SkeletonWarrior</b>	30	130	30	200	300	35	100	35	35	0
<b>SummonedByPC_StoneGolem</b>	100	150	150	0	600	75/9999	9999	9999	9999	9999
<b>UndeadOrcShaman (High Priest)</b>	30	190	190	75	350	9999	9999	9999	150	9999
<b>UndeadOrcWarrior(TempleGuard)</b>	25	100	100	0	400	50	25	50	50	50
<b>UndeadOWH (High Temple Guard)</b>	40	120	100	0	400	70	35	70	70	70
<b>XardasDemon</b>	50	75	75	0	300	100	35	500	35	1000
<b>Zombie</b>	20	140	140	0	250	130	9999	100	100	30
<b>Zombie2</b>	20	140	140	0	250	130	9999	100	100	30
<b>Zombie3</b>	20	140	140	0	250	130	9999	100	100	30

<b>Zombie4</b>	20	140	140	0	250	130	9999	100	100	30
<b>ZombieTheKeeper (Guardian)</b>	150	140	140	0	250	150	9999	9999	100	30

# Ascie

## Ascie

Tutte le ascie del gioco eccetto quelle speciali.

Attivare la modalità Marvin e digitare il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Codice	Nome	Dati			1 o 2
			Danno	Frz	Valore	Mani
	<b>itmwpickaxe</b>	Piccone	7	5	4	2
	<b>itmw_1h_hatchet_01</b>	Ascia ad una mano	9	5	6	1
	<b>itmw_1h_axe_old_01</b>	Mezz'ascia	13	7	19	1
	<b>itmw_1h_axe_01</b>	Ascia	29	12	320	1
	<b>itmw_1h_axe_02</b>	Ascia tagliateste	53	24	1020	1
	<b>itmw_1h_axe_03</b>	Ascia d'osso	54	25	1160	1
	<b>itmw2horcaxe01</b>	Krush Pach	50	30	35	2
	<b>itmw2horcaxe02</b>	Krush UrRok	55	35	38	2
	<b>itmw2horcaxe03</b>	Krush Agash	60	40	40	2
	<b>itmw2horcaxe04</b>	Krush BrokDar	65	45	43	2
	<b>itmw_2h_axe_old_01</b>	Vecchia ascia da battaglia	67	36	1800	2
	<b>itmw_2h_axe_old_02</b>	Vendemmia di sangue	68	38	1840	2
	<b>itmw_2h_axe_old_03</b>	Vecchio giudice	69	40	1880	2
	<b>itmw_2h_axe_light_01</b>	Ascia da battaglia leggera	77	52	2400	2
	<b>itmw_2h_axe_light_02</b>	Colpo di tuono	79	54	2440	2
	<b>itmw_2h_axe_light_03</b>	Colpo violento	80	56	2520	2
	<b>itmw_2h_axe_heavy_01</b>	Ascia da guerra	94	72	3660	2
	<b>itmw_2h_axe_heavy_02</b>	Voce del guerriero	96	74	3860	2
	<b>itmw_2h_axe_heavy_03</b>	Pugno del barbaro	98	76	4060	2
	<b>itmw_2h_axe_heavy_04</b>	Pugno del troll	100	78	4360	2

# Archi e balestre

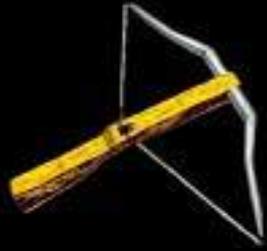
## Archi

Tutti gli archi che puoi trovare nel gioco eccetto quelli appartenenti a personaggi speciali.

Attivare la modalità Marvin e digitare il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Codice	Nome	Dati		
			Danno	Destr	Valore
	<b>itrw_bow_small_01</b>	Arco corto	20	10	40
	<b>itrw_bow_small_02</b>	Arco del cavaliere	24	12	80
	<b>itrw_bow_small_03</b>	Arco	28	14	120
	<b>itrw_bow_small_04</b>	Arco del cacciatore	32	16	160
	<b>itrw_bow_small_05</b>	Arco d'osso	36	18	200
	<b>itrw_bow_long_01</b>	Arco lungo	40	20	240
	<b>itrw_bow_long_02</b>	Arco di siepe	44	22	280
	<b>itrw_bow_long_03</b>	Arco di salice	48	24	320
	<b>itrw_bow_long_04</b>	Arco di quercia	52	26	380
	<b>itrw_bow_long_05</b>	Arco dei lupi	56	28	440
	<b>itrw_bow_long_06</b>	Arco del vento	60	30	480
	<b>itrw_bow_long_07</b>	Arco dei soldati	64	32	520
	<b>itrw_bow_long_08</b>	Arco di corno	68	34	560
	<b>itrw_bow_long_09</b>	Arco di Nimrod	72	36	600
	<b>itrw_bow_war_01</b>	Arco da guerra	76	38	640
	<b>itrw_bow_war_02</b>	Arco da caccia	79	40	680
	<b>itrw_bow_war_03</b>	Arco della tempesta	82	42	720
	<b>itrw_bow_war_04</b>	Arco dei demoni	85	44	760
	<b>itrw_bow_war_05</b>	Arco della morte	88	50	1000
	<b>itamarrow</b>	Freccia			1



# Balestre

Tutte le balestre che puoi trovare nel corso del gioco eccetto quelle speciali.

Attivare la modalità **Marvin** e digitare il codice da console.

Note: nessuna.

<b>Modalità Marvin</b>		<b>Dati</b>		
<b>Codice</b>	<b>Nome</b>	<b>Danno</b>	<b>Destr</b>	<b>Valore</b>
<b>itrw_crossbow_01</b>	Balestra leggera	50	25	180
<b>itrw_crossbow_02</b>	Balestra	85	42	780
<b>itrw_crossbow_03</b>	Balestra pesante	90	45	1000
<b>itrw_crossbow_04</b>	Balestra da guerra	100	55	1300
<b>itambolt</b>	Dardi			1

# Spade

## Spade

Tutte le spade ad una o due mani del gioco eccetto quelle speciali (che troverai nella sezione armi speciali).

Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin	Codice	Nome	Dati			1 o 2
			Danno	Frz	Valore	
	itmw_1h_sword_old_01	Spada arrugginita	10	5	10	1
	Altesschwert	Spada vecchia	12	10	12	1
	AltesSchwertVM	tutte identiche				
	ItMw_1H_LightGuardsSword_03	Spada leggera da guardia	22	20	75	1
	itmw_1h_sword_01	Spada dura	20	20	100	1
	itmw_1h_sword_02	Spada del giudizio	30	12	97	1
	itmw_1h_sword_03	Spada da guardia	32	12	104	1
	itmw_1h_sword_04	Spada da battaglia	33	13	111	1
	itmw_1h_sword_05	Spada da guerra	34	14	472	1
	itmw_1h_sword_bastard_01	Spada bastarda	45	31	200	1
	itmw_1h_sword_bastard_02	Spada del macellaio	64	32	1660	1
	itmw_1h_sword_bastard_03	Spada dell'esecutore	65	33	1720	1
	itmw_1h_sword_bastard_04	La parola di Berserker	66	35	1760	1
	itmw_1h_sword_broad_01	Spada larga	55	26	1240	1
	itmw_1h_sword_broad_02	La vendetta del guerriero	57	27	1300	1
	itmw_1h_sword_broad_03	Voce della tempesta	58	28	1360	1
	itmw_1h_sword_broad_04	Mano della guardia	59	29	1400	1
	itmw_1h_sword_long_01	Spada lunga	40	17	640	1
	itmw_1h_sword_long_02	Spada della paura	42	18	680	1
	itmw_1h_sword_long_03	Spada dell'odio	44	18	800	1
	itmw_1h_sword_long_04	Spada della vittoria	46	20	860	1
	itmw_1h_sword_long_05	Spada della morte	48	21	920	1
	itmw_1h_sword_short_01	Spada corta	12	6	44	1
	itmw_1h_sword_short_02	Difensore dei contadini	14	7	64	1

<b>itmw_1h_sword_short_03</b>	Morso di Lurker	16	8	88	1
<b>itmw_1h_sword_short_04</b>	Spina dei venti	18	9	120	1
<b>itmw_1h_sword_short_05</b>	La disciplina del minatore	20	10	160	1
<b>itmw_2h_sword_old_01</b>	Spada arrugginita a due mani	61	30	1480	2
<b>itmw_2h_sword_01</b>	Spada a due mani	81	58	2600	2
<b>itmw_2h_sword_02</b>	Lama degli eroi	83	60	2760	2
<b>itmw_2h_sword_03</b>	Lama insanguinata	85	62	2840	2
<b>itmw_2h_sword_heavy_01</b>	Lama a due mani pesante	86	64	2920	2
<b>itmw_2h_sword_heavy_02</b>	Lama della rabbia	88	66	3040	2
<b>itmw_2h_sword_heavy_03</b>	Lama dell'ira	90	68	3260	2
<b>itmw_2h_sword_heavy_04</b>	Lama della vendetta	92	70	3440	2
<b>itmw_2h_sword_light_01</b>	Spada leggera a due mani	70	42	1900	2
<b>itmw_2h_sword_light_02</b>	Lama del custode	71	44	1950	2
<b>itmw_2h_sword_light_03</b>	Lama del mercenario	73	46	2000	2
<b>itmw_2h_sword_light_04</b>	Spada del re	74	48	2200	2
<b>itmw_2h_sword_light_05</b>	Spada del demone	76	50	2320	2
<b>ItMw2hOrcSword01</b>	Krush Varrok	45	25	30	1

# Armi speciali

## Armi speciali

Armi posseduti da speciali protagonisti o necessarie per completare le missioni.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Nota A: arma inutilizzabile, richiesta per la missione del cap. 5, Owner Orc\_Priest\_1 (Varrag-Hashor).

Nota B: arma inutilizzabile, richiesta per la missione del cap. 5, Owner Orc\_Priest\_2 (Varrag-Kasorg).

Nota C: arma inutilizzabile, richiesta per la missione del cap. 5, Owner Orc\_Priest\_3 (Varrag-Unhilqt).

Nota D: arma inutilizzabile, richiesta per la missione del cap. 5, Owner Orc\_Priest\_4 (Varrag-Ruuushk).

Nota E: arma inutilizzabile, richiesta per la missione del cap. 5, Owner Orc\_Priest\_5 (Grash-Varrag-Arushat).

Modalità Marvin		Dati					Mani	
Codice	Nome arma	Danno	Frz	Valore	Range	arco	Note	
<b>ulumulu</b>	Ulu-Mulu	35	30	1000	140	2	Missione cap. 4	
<b>thorus_schwert</b>	Spada di Thorus	90	75	500	150	2		
<b>whistlers_schwert</b>	Spada di Whistler	20	15	110	100	1	Missione cap. 1	
<b>scars_schwert</b>	Spada di Scar	85	70	460	130	1		
<b>innos_zorn</b>	Furia di Inno	110	90	570	160	2	ebr_100_gomez	
<b>diegos_bogen</b>	Arco di Diego	70	45	390	-	arco	pc_thief	
<b>torlofs_axt</b>	Ascia di Torlof	99	85	550	130	2		
<b>oriks_axt</b>	Ascia di Orik	95	90	540	130	2		
<b>roter_wind</b>	Vento Rosso	105	80	570	140	2	gur_1202_CorAngar	
<b>JackalsSword</b>	Spada di Jackal	3	20	27	100	1	Missione cap. 1	
<b>fortunos_keule</b>	Mazza di Fortuno	20	15	110	90	1		
<b>herrscherstab</b>	Scettro	26	20	150	150	2	bau_900_ricelord	
<b>wolfs_bogen</b>	Arco di Wolf	35	35	200	-	arco		
<b>prankenrieb</b>	Picchiatore di Paw	55	40	300	100	1	ebr_106_bartholo	
<b>namibs_keule</b>	Mazza di Namib	55	40	300	90	1		
<b>silas_axt</b>	Ascia di Silas	55	40	290	100	1		
<b>streitschlichter</b>	Mediatore di Lester	60	40	340	90	1	pc_psonic	
<b>oruns_keule</b>	Mazza di Orun	60	50	330	90	1		
<b>Cords_Spalter</b>	Arma di Cords	60	50	310	100	1		
<b>Stab_des_Lichts</b>	Bastone di luce	65	45	350	160	2	gur_1200_yberion	
<b>Gorns_Rache</b>	Il ritorno di Gorn	100	80	560	130	2	pc_fighter	
<b>Lees_Axt</b>	Ascia di Lee	105	95	560	130	2		
<b>Lares_Axt</b>	Ascia di Lares	65	45	340	100	1		
<b>Artos_Schwert</b>	Spada di Arto	65	50	360	100	1		
<b>Rabenrecht</b>	Spada di Raven	70	55	400	130	1		
<b>Kaloms_Schwert</b>	Spada di Kalom	70	55	400	100	1		
<b>Mythrilklinge</b>	Spada dello Straniero	10	30	900	160	2	Miss. cap. 5, inutilizzabile	
<b>Mythrilklinge01</b>	Urziel (spada)	90	30	900	180	2	Missione cap. 5	
<b>Mythrilklinge02</b>	Urziel (caricata)	120	30	10000	180	2	Miss. cap.5, danno magia	

<b>Mythrilklinge03</b>	Urziel (senza gemma)	90	30	900	180	2	Missione cap. 5
<b>Weltenspalter</b>	Gemma dei Mondi	90	30	900	140	2	guarda nota A
<b>Lichtbringer</b>	Landa di luce	90	30	900	140	2	guarda nota B
<b>Zeitenklinge</b>	Lama del tempo	90	30	900	140	2	guarda nota C
<b>Daemonenstreich</b>	Ammazza demoni	90	30	900	140	2	guarda nota D
<b>Bannklinge</b>	Lama del bandimento	90	30	900	140	2	guarda nota E
<b>HeroSword13</b>	Spada	13	1	27	100	1	per test
<b>HeroSword20</b>	Spada	20	1	31	100	1	per test
<b>HeroSword25</b>	Spada	35	1	31	100	1	per test
<b>HeroBow13</b>	Arco	13	1	35	30m	arco	per test
<b>ItMw1HSwordBurning</b>	Spada corta leggendaria	279	1	20000	100	1	per test
<b>ItMw2HSwordBurning</b>	Spadone leggendario	433	1	30000	150	2	per test
<b>ItWrWarBowBurning</b>	Arco leggendario	255	1	30000	30m	arco	per test

# Armi varie



## Martelli

Tutti i martelli che puoi trovare nel gioco.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Modalità Marvin		Dati			1 o 2
Codice	Nome	Danno	Frz	Valore	Mani
<a href="#">itmw_1h_sledgehammer_01</a>	Martello di Smith	10	5	5	1
<a href="#">itmw_1h_warhammer_01</a>	Martello degli Orchi	50	22	1000	1
<a href="#">itmw_1h_warhammer_02</a>	Martello della Guerra	51	23	1040	1
<a href="#">itmw_1h_warhammer_03</a>	Martello di Dio	52	23	1080	1



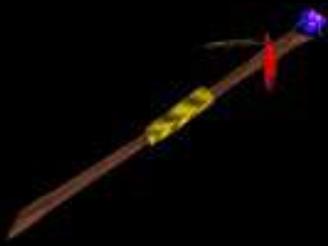
## Mazze

Tutte le mazze che puoi trovare nel gioco.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Modalità Marvin		Dati			1 o 2
Codice	Nome	Danno	Frz	Valore	Mani
<a href="#">itmw_1h_club_01</a>	Bastone	5	5	5	1
<a href="#">itmw_1h_nailmace_01</a>	Bastone chiodato	11	5	13	1
<a href="#">itmw_1h_mace_light_01</a>	Bastone leggero	8	5	5	1
<a href="#">itmw_1h_mace_01</a>	Mazza	23	10	55	1
<a href="#">itmw_1h_mace_02</a>	Mazza media	25	11	65	1
<a href="#">itmw_1h_mace_03</a>	Mazza con punta di mosca-vampiro	26	11	75	1
<a href="#">itmw_1h_mace_04</a>	Lingua d'acciaio	29	11	85	1
<a href="#">itmw_1h_mace_war_01</a>	Stella del mattino	35	14	125	1
<a href="#">itmw_1h_mace_war_02</a>	Mazza d'acciaio	36	15	132	1

<b>itmww_1h_mace_war_03</b>	Spacca pietra	37	26	139	1
<b>itmww_1h_mace_war_04</b>	Mazza straziante	39	17	600	1
<b>ItMw2hOrcMace01</b>	Krush Karrok	75	50	50	2



## Bastoni magici

Tutti i bastoni che puoi trovare nel gioco.

Attiva la modalità **Marvin** e digita il codice nella console.

<b>Modalità Marvin</b>		<b>Dati</b>			<b>1 o 2</b>
<b>Codice</b>	<b>Nome</b>	<b>Danno</b>	<b>Frz</b>	<b>Valore</b>	<b>Mani</b>
<b>ItRwOrcstaff</b>	Grachtnakk	0	1	0	2
<b>ItRwUdOrcstaff</b>	ShaBaNakk	0	1	0	2
<b>ItMw_2H_Staff_01</b>	Bastone da battaglia	17	9	62	2
<b>ItMw_2H_Staff_02</b>	Bastone del giudizio	17	10	72	2
<b>ItMw_2H_Staff_03</b>	Bastone del prete	21	10	90	2

# Armature

## Armature

Tutte le armature regolari ed i vari corpetti.

Attivare la modalità **Marvin** e digitare il codice in console.

Note: ItArRobeMithril è una armatura di test.

Modalità Marvin	Nome dell'armatura	Protezione da:				Oggetto
		Armi	Frec	Fuoco	Mag	Valore
<b>ItArRobeMithril</b>	La leggendaria veste di Mithril	20	20	20	20	1098
<b>BAB_Armor_Nude</b>	Ragazza nuda	0	0	0	0	0
<b>BAB_Armor_Bikini</b>	Ragazza in bikini	0	0	0	0	0
<b>sfb_armor_l</b>	Abito da minatore	10	0	5	0	250
<b>vlk_armor_l</b>	Calzoni leggeri da minatore	10	0	5	0	250
<b>vlk_armor_m</b>	Calzoni pesanti da minatore	15	0	5	0	500
<b>stt_armor_m</b>	Veste da ombra	30	5	15	0	750
<b>stt_armor_h</b>	Armatura da ombra	40	5	20	0	1200
<b>grd_armor_l</b>	Armatura leggera da guardia	45	5	20	0	1350
<b>grd_armor_m</b>	Armatura da guardia	55	10	25	0	1650
<b>grd_armor_h</b>	Armatura pesante da guardia	70	10	35	0	2100
<b>grd_armor_i</b>	Armatura della guardia reale	50	5	25	1	1500
<b>org_armor_l</b>	Protezione leggera da ladro	30	5	15	0	750
<b>org_armor_m</b>	Protezione da ladro	35	5	15	0	1050
<b>org_armor_h</b>	Protezione pesante da ladro	40	5	20	0	1200
<b>ebr_armor_m</b>	Protezione da re dei ladri	72	7	36	3	2160
<b>ebr_armor_h</b>	Armatura di Gomez	85	9	42	3	2550
<b>ebr_armor_h2</b>	Armatura pesante da barone del metallo	80	8	40	3	2400
<b>law_armor</b>	Protezione da giudice	20	2	10	0	600
<b>sld_armor_l</b>	Armatura leggera da mercenario	45	5	20	0	1350
<b>sld_armor_m</b>	Armatura da mercenario	55	10	25	0	1650
<b>sld_armor_h</b>	Armatura pesante da mercenario	70	10	35	0	2100
<b>tpl_armor_l</b>	Armatura leggera da templare	45	5	20	0	1350
<b>tpl_armor_m</b>	Armatura da templare	55	10	25	0	1650
<b>tpl_armor_h</b>	Armatura pesante da templare	70	10	35	0	2100
<b>nov_armor_l</b>	Veste da novizio	15	0	10	0	500
<b>nov_armor_m</b>	Armatura leggera da novizio	30	0	15	0	750

<b>nov_armor_h</b>	Armatura da novizio	40	5	20	0	1200
<b>gur_armor_m</b>	Protezione da guru	71	7	35	3	2130
<b>gur_armor_h</b>	Alta veste da guru	82	8	41	4	2460
<b>kdf_armor_l</b>	Veste da mago del fuoco	40	5	25	5	1200
<b>kdf_armor_h</b>	Alta veste da mago del fuoco	50	5	30	10	1500
<b>kdw_armor_l</b>	Veste d'acqua	65	5	40	15	1950
<b>kdw_armor_h</b>	Alta veste d'acqua	70	10	45	20	2100
<b>crw_armor_h</b>	Armatura con corazze di pidocchio	80	15	30	5	2400
<b>dmb_armor_h</b>	Veste delle arti magiche oscure	90	20	60	30	2700
<b>ore_armor_m</b>	Armatura del metallo antico	95	25	40	10	5700
<b>ore_armor_h</b>	Armatura migliorata di metallo magico	100	30	45	15	6000

# Piante e Pozioni



## Piante

Solo piante convenzionali. Quelle particolari le troverete nella sezione oggetti vari.  
Attivare la modalità Marvin e digitare il codice in console.

Modalità Marvin				
Codice	Nome Pianta	Valore	Vita	Mana
<b>ItFo_Plants_Mushroom_01</b>	Funghi del demonio	3	6	0
<b>ItFo_Plants_Berrys_01</b>	Mirtilli	5	10	0
<b>ItFo_Plants_Flameberry_01</b>	Spina di fuoco	6	12	0
<b>ItFo_Plants_Seraphis_01</b>	Seraphis	7	14	0
<b>ItFo_Plants_Velayis_01</b>	Velayis	8	16	0
<b>ItFo_Plants_Mushroom_02</b>	Pane degli schiavi	9	15	0
<b>ItFo_Plants_mountainmoos_01</b>	Muschio di montagna	9	18	0
<b>ItFo_Plants_mountainmoos_02</b>	Muschio di tomba	10	20	0
<b>ItFo_Plants_Nightshadow_01</b>	Solanacee	11	22	0
<b>ItFo_Plants_Nightshadow_02</b>	Lunanacee	12	24	0
<b>ItFo_Plants_OrcHerb_01</b>	Foglia d'orco	13	26	0
<b>ItFo_Plants_OrcHerb_02</b>	Foglia di quercia	14	28	0
<b>ItFo_Plants_Herb_01</b>	Erbe curative (1)	14	30	0
<b>ItFo_Plants_Herb_02</b>	Erbe curative (2)	19	39	0
<b>ItFo_Plants_Herb_03</b>	Erbe curative (3)	24	49	0
<b>ItFo_Plants_Bloodwood_01</b>	Seme di faggio rosso	3	0	5
<b>ItFo_Plants_Towerwood_01</b>	Seme di quercia di torre	8	0	10
<b>ItFo_Plants_RavenHerb_01</b>	Erbe nere	12	0	15
<b>ItFo_Plants_RavenHerb_02</b>	Erbe scure	17	0	20
<b>ItFo_Plants_Stoneroot_01</b>	Radice di pietra	20	0	25
<b>ItFo_Plants_Stoneroot_02</b>	Radice del drago	23	0	30
<b>ItFo_Plants_Trollberrys_01</b>	Belladonna dei troll	15	-	0



# Pozioni

Le pozioni del gioco e qualche composto richiesto per completare le missioni.  
Attivare la modalità Marvin e digitare il codice da console.  
Note: nessuna.

<b>Modalità Marvin</b>			
<b>Codice</b>	<b>Nome Pozione</b>	<b>Valore</b>	<b>Effetto/note</b>
<b>Heiltrank</b>	Pozione di guarigione rapida	100	Vita=30 Missione cap. 1
<b>ItFo_Potion_Dex_01</b>	Essenza di destrezza	300	Destrezza=3
<b>ItFo_Potion_Dex_02</b>	Estratto di destrezza	500	Destrezza=5
<b>ItFo_Potion_Dex_03</b>	Elisir di destrezza	800	Destrezza=8
<b>ItFo_Potion_Elixir</b>	Pozione magica	95	Mana=100
<b>ItFo_Potion_Elixir_Egg</b>	Pozione di magia	1	Mana=+10
<b>ItFo_Potion_Haste_01</b>	Pozione di accelerazione	100	Velocità=1 min
<b>ItFo_Potion_Haste_02</b>	Pozione di velocità	100	Velocità=2 min
<b>ItFo_Potion_Haste_03</b>	Pozione di rapidità	100	Velocità=5 min
<b>ItFo_Potion_Health_01</b>	Essenza di guarigione	25	Vita=50
<b>ItFo_Potion_Health_02</b>	Estratto di guarigione	35	Vita=70
<b>ItFo_Potion_Health_03</b>	Elisir di guarigione	50	Vita=100
<b>ItFo_Potion_Health_Perma_01</b>	Essenza di vita	500	Vita=+5
<b>ItFo_Potion_Health_Perma_02</b>	Estratto di vita	1000	Vita=+10
<b>ItFo_Potion_Health_Perma_03</b>	Elisir di vita	1500	Vita=+15
<b>ItFo_Potion_Mana_01</b>	Essenza di energia magica	25	Mana=30
<b>ItFo_Potion_Mana_02</b>	Estratto di energia magica	45	Mana=50
<b>ItFo_Potion_Mana_03</b>	Elisir di energia magica	65	Mana=70
<b>ItFo_Potion_Mana_Perma_01</b>	Essenza spirituale	500	Mana=+5
<b>ItFo_Potion_Mana_Perma_02</b>	Estratto spirituale	1000	Mana=+10
<b>ItFo_Potion_Mana_Perma_03</b>	Elisir spirituale	1500	Mana=+15
<b>ItFo_Potion_Master_01</b>	Pozione del potere	800	Destrezza=4 Forza=4
<b>ItFo_Potion_Master_02</b>	Pozione della supremazia	1200	Destrezza=6 Forza=6
<b>ItFo_Potion_Strength_01</b>	Essenza di forza	300	Forza=3
<b>ItFo_Potion_Strength_02</b>	Estratto di forza	500	Forza=5
<b>ItFo_Potion_Strength_03</b>	Elisir di forza	800	Forza=8
<b>OrcMedicine</b>	Medicina degli Orchi	0	Pozione per missione cap. 4
<b>HealthWater</b>	Pozione vitale di Y'Berion	10	Cap. 3

# Amuleti ed anelli



## Amuleti

Amuleti magici, di potenziamento e lasciapassere.

Attivare la modalità **Marvin** e digitare il codice da console.

Note: puoi usare un solo amuleto alla volta.

Modalità Marvin			
Codice	Nome	Valore	Effetto
<b>ItMi_Amulet_Psi_01</b>	Segno della fratellanza	5	Nessuno
<b>Schutzamulett_Feuer</b>	Amuleto delle fiamme	600	Fuoco=10
<b>Schutzamulett_Waffen</b>	Amuleto dell'armatura	600	Armi=15
<b>Schutzamulett_Geschosse</b>	Amuleto della pelle di legno	600	Freccie=15
<b>Schutzamulett_Magie</b>	Amuleto della potenza spirituale	600	Magia=8
<b>Schutzamulett_Magie_Feuer</b>	Amuleto della purificazione	1000	Fuoco=10 Magia=8
<b>Schutzamulett_Waffen_Geschosse</b>	Amuleto della pelle di pietra	1000	Armi=15 Freccie=15
<b>Schutzamulett_Total</b>	Amuleto della pelle di metallo	1600	Fuoco=10 Magia=8 Freccie=15 Armi=15
<b>Gewandtheitsamulett</b>	Amuleto dell'agilità	320	Destrezza=10
<b>Gewandtheitsamulett2</b>	Amuleto della destrezza	480	Destrezza=20
<b>Staerkeamulett</b>	Amuleto della potenza	320	Forza=10
<b>Staerkeamulett2</b>	Amuleto della forza	480	Forza=20
<b>Lebensamulett</b>	Amuleto della vita	720	Vita=30
<b>Amulett_der_Magie</b>	Amuleto della magia	400	Mana=10
<b>Amulett_der_Macht</b>	Amuleto del potere	600	Destrezza=7 Forza=7
<b>Amulett_der_Erleuchtung</b>	Amuleto dell'illuminazione	1000	Vita=10 Mana=10
<b>KdW_Amulett</b>	Amul. messaggeri maghi dell'acqua	100	Armi=5 missione cap. 1
<b>Neks_Amulett</b>	Amuleto della guardia morta	50	Armi=5 missione cap. 1
<b>ItMi_OrcTalisman</b>	Talismano degli Orchi	1000	Fuoco=20 missione cap. 3



## Anelli

Anelli di potenziamento.

Attivare la modalità **Marvin** e digitare il codice da console.

Note: puoi indossare al massimo due anelli alla volta.

Modalità Marvin			
Codice	Nome dell'anello	Valore	Effetto
<b>Schutzring_Feuer1</b>	Protezione dalle fiamme	200	Fuoco=3

<b>Schutzring_Feuer2</b>	Protezione dal fuoco	400	Fuoco=5
<b>Schutzring_Geschosse1</b>	Anello pelle di legno	200	Freccie=5
<b>Schutzring_Geschosse1</b>	Anello pelle di pietra	400	Freccie=10
<b>Schutzring_Waffen1</b>	Anello pelle di ferro	200	Armi=5
<b>Schutzring_Waffen2</b>	Anello pelle di metallo	400	Armi=10
<b>Schutzring_Magie1</b>	Anello del potere spirituale	200	Magia=1
<b>Schutzring_Magie2</b>	Anello di difesa	400	Armi=3
<b>Schutzring_Magie1_Fire1</b>	Anello di purificazione	600	Magia=1 Fuoco=3
<b>Schutzring_Magie2_Fire2</b>	Anello di invincibilità	800	Magia=3 Fuoco=5
<b>Schutzring_Geschosse1_Waffen1</b>	Anello dell'immobilizzazione	600	Armi=5 Freccie=5
<b>Schutzring_Geschosse2_Waffen2</b>	Anello dell'imbattibilità	800	Armi=10 Freccie=10
<b>Schutzring_Total1</b>	Anello della piccola invincibilità	800	Magia=1 Fuoco=3 Freccie=5 Armi=5
<b>Schutzring_Total2</b>	Anello della grande invincibilità	1000	Magia=3 Fuoco=5 Freccie=10 Armi=10
<b>Ring_des_Geschicks</b>	Anello minore della destrezza	160	Destrezza=5
<b>Ring_des_Geschicks2</b>	Anello magg. della destrezza	240	Destrezza=10
<b>Ring_des_Lebens</b>	Anello della vita	180	Vita=10
<b>Ring_des_Lebens2</b>	Anello della vita grande	360	Vita=20
<b>Staerkering</b>	Anello del potere	160	Forza=5
<b>Staerkering2</b>	Anello della forza	240	Forza=10
<b>Ring_der_Magie</b>	Anello della magia	200	Mana=10
<b>Ring_der_Erleuchtung</b>	Anello dell'illuminazione	500	Mana=15 Vita=15
<b>Machtring</b>	Anello del potere dei guerrieri	300	Forza=4 Destrezza=4
<b>MordragsRing</b>	Anello di Mordrag	250	Destrezza=5 missione cap. 1
<b>Lares_Ring</b>	Anello di Lares	50	Forza=3

# Magia



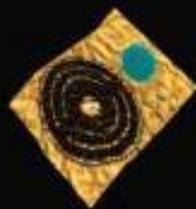
## Rune

Le rune sono inesauribili e non si esauriscono. Hai però bisogno del circolo di magia e dei mana previsti per utilizzarle. Alcuni incantesimi non sono disponibili come rune. Attivare la modalità Marvin ed inserire il codice nella console.

Note: mana -10 significa *superiori a 10*

Modalità Marvin				Danno/	Danno		
Codice	Nome della runa	Circolo	Classe	Effetto	Classe	Mana	Valore
<b>itarrunefirebolt</b>	Globo di fuoco	1	Fuoco	30	Fuoco	1	300
<b>itarrunefireRain</b>	Pioggia di fuoco	5	Fuoco	100	Fuoco	15	1300
<b>itarrunefirestorm</b>	Stormo di fuoco	4	Fuoco	50/mana	Fuoco	-10	1100
<b>itarrunewindFist</b>	Pugno di vento	2	Dormiente	10/mana	Caduta	-3	500
<b>itarrunestormFist</b>	Stormo di vento	4	Dormiente	15/mana	Caduta	-8	900
<b>itarrunesleep</b>	Sonno	2	Dormiente	30sec	Tempo	3	500
<b>itarrunetelekinesis</b>	Telecinesi	3	Dormiente			1/sec	700
<b>itarrunepyrokinesis</b>	Pyrocinesi	3	Dormiente	20/sec	Pyro	1/sec	700
<b>itarruneLight</b>	Luce	1	Comune	infinito	Tempo	1	300
<b>itarruneheal</b>	Guarigione	2	Acqua	10/mana	Vita	-10	500
<b>itarruneicecube</b>	Globo di ghiaccio	3	Acqua	50/9sec	Freddo	3	700
<b>itarruneiceWave</b>	Onda di ghiaccio	5	Acqua	50/9sec	Freddo	8	1100
<b>itarrunedestroyundead</b>	Morte agli immortali	4	Negromante	9999	Magia	5	1100
<b>itarrunecontrol</b>	Controllo	4	Dormiente	infinito	Tempo	0	900
<b>itarrunecharm</b>	Fascino	3	Dormiente	infinito	Tempo	5	700
<b>itarrunechainlightning</b>	Catena di luce	4	Acqua	25/sec; 2sec	Zap	1/sec	700
<b>itarrunebreathofdeath</b>	Soffio di morte	6	Acqua	100	Magia	5	1500
<b>itarrunethunderball</b>	Luce luminosa	3	Acqua	20/mana	Magia	-5	900
<b>itarrunethunderbolt</b>	Palla di ghiaccio	1	Acqua	20	Magia	1	500
<b>urizielrune</b>	Onda della morte	6	Negromante	200	Magia	10	10000
<b>itarruneteleport1</b>	Teletrasporto maghi del fuoco	(4)	Comune			5	750
<b>itarruneteleport2</b>	Teletrasporto maghi d'acqua	(4)	Comune			5	750
<b>itarruneteleport3</b>	Teletrasporto al negromante	(4)	Comune			5	750
<b>itarruneteleport4</b>	Teletrasporto	(4)	Comune			5	750

itarruneteleport5	Teletrasporto a Campo Palude	(4)	Comune			5	750
-------------------	------------------------------	-----	--------	--	--	---	-----



## Incantesimi

Gli incantesimi si possono utilizzare liberamente ma scompaiono dopo l'uso. Alcuni incantesimi sono disponibili solo in forma scritta.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice da console.

Note:

-mana -10 significa *superiore a 10*

-Inv.Spell è un incantesimo che dura sino all'esaurimento dei tuoi mana

Modalità Marvin		Consumo	Effetto	Oggetto
Codice	Nome incantesimo	Mana	Danno	Valore
itarscrollfireball	Palla di fuoco	-5	30/mana	70
itarscrollfirebolt	Globo di fuoco	1	30	30
itarscrollfireRain	Pioggia di fuoco	15	100	130
itarscrollfirestorm	Stormo di fuoco	-10	50/mana	110
itarscrollwindFist	Pugno di vento	-3	10/mana	50
itarscrollstormFist	Stormo di pugni	-8	15/mana	90
itarscrollsleep	Sonno	3	0	50
itarscrolltelekinesis	Telecinesi	1/sec	10 mana rich.	70
itarscrollpyrokinesis	Pyrocinesi	Inv.Spell	20/sec	70
itarscrollshrink	Riduci mostro	5	0	1000
itarscrollLite	Luce	1	0	5
itarscrollheal	Guarigione	10	+10 vita/mana	50
itarscrollicecube	Blocco di ghiaccio	3	50	70
itarscrolliceWave	Onda di ghiaccio	8	50	110
itarscrollfear	Paura	5	0	250
itarscrolldestroyundead	Morte agli immortali	5	9999	110
itarscrollcontrol	Controllo	?	0	90
itarscrollcharm	Fascino	5	0	70
itarscrollchainlightning	Catena di luce	Inv.Spell	25/sec.	70
itarscrollthunderball	Palla luminosa	-5	20/mana	90
itarscrollthunderbolt	Globo di ghiaccio	1	20	50

<b>itarscrollberzerk</b>	Rabbia/furia	10	0	200
<b>itarscrolltrfbloodFly</b>	Trasform. mosca vampiro	10	0	100
<b>itarscrolltrfwolf</b>	Trasform. lupo	10	0	100
<b>itarscrolltrfsnapper</b>	Trasform. sbranatore	25	0	150
<b>itarscrolltrflurker</b>	Trasform. imboscatore	15	0	100
<b>itarscrolltrfmeatbug</b>	Trasform. scarafaggio	5	0	100
<b>itarscrolltrforcdog</b>	Trasform. cane orco	20	0	200
<b>itarscrolltrfcrawler</b>	Trasform. pidocchio di miniera	20	0	100
<b>itarscrolltrfscavenger</b>	Trasform. scavatore	5	0	100
<b>itarscrolltrfmolerat</b>	Trasform. topo-talpa	5	0	100
<b>itarscrolltrfshadowbeast</b>	Trasform. Mostro d'ombra	25	0	200
<b>Itarscrolltrfwaran</b>	Trasform. lucertolone	15	0	100
<b>itarscrollarmyofdarkness</b>	Armata delle tenebre	25	0	666
<b>itarscrollsummondemon</b>	Crea un demone	20	0	550
<b>itarscrollsummongolem</b>	Crea un golem	15	0	450
<b>itarscrollsummonskeletons</b>	Crea gli scheletri	10	0	350
<b>itarscrollteleport1</b>	Teletrasp. maghi del fuoco	5	0	0
<b>itarscrollteleport2</b>	Teletrasp. maghi d'acqua	5	0	0
<b>itarscrollteleport3</b>	Teletrasp. negromante	5	0	0
<b>itarscrollteleport5</b>	Teletrasp. campo palude	5	0	0

# Incantesimi



## Incantesimi di ricerca

Questi libri, scritti e lettere sono usati nelle ricerche e nella scoperta dei territori oppure forniscono degli importanti accenni. Per inserirli attivare il Marvin Mode e digitare il codice di inserimento nella console.

<b>Marvin Mode</b>			
<b>Codice</b>	<b>Nome dello scritto</b>	<b>Valore</b>	<b>Effetto(i) / note</b>
<b>Cronos_Brief</b>	Lettera di Cronos per i maghi del fuoco	0	Tipo 1
<b>TheList</b>	Lista	0	Tipo 1
<b>TheListNC</b>	Lista (Estesa)	0	Tipo 1
<b>KalomsRecipe</b>	Ricetta di Khor Kalom	100	Tipo 1
<b>ItWrOMMap</b>	Mappa per la Vecchia Miniera	30	Tipo 1
<b>ItWrWorldmap</b>	Mappa della Colonia	50	Tipo 1
<b>ItWrOCmap</b>	Veduta di Campo Vecchio	40	Tipo 1
<b>ItWrNCmap</b>	Veduta di Campo Nuovo	40	Tipo 1
<b>ItWrPSImap</b>	Veduta di Campo Palude	40	Tipo 1
<b>ItWrFocimap</b>	Mappa del centro di Saturas	15	Tipo 3
<b>ItWrWorldmap_Orc</b>	Mappa della colonia	250	Tipo 4
<b>ItWrTemplemap</b>	Schizzo del Tempio	30	Tipo 5
<b>ItWrPinup</b>	Schizzo	60	Tipo 1
<b>ItWr_Fire_Letter_01</b>	Lettera sigillata	0	Tipo 1
<b>ItWr_Fire_Letter_02</b>	Lettera aperta	0	Tipo 1
<b>TheRiddle1</b>	Chromanin	50	Richiesta strana
<b>TheRiddle2</b>	Chromanin 2	50	Primo utilizzo = 300 XP
<b>TheRiddle3</b>	Chromanin 3	50	Primo utilizzo = 500 XP
<b>TheRiddle4</b>	Chromanin 4	50	Primo utilizzo = 700 XP
<b>TheRiddle5</b>	Chromanin 5	50	Primo utilizzo = 850 XP
<b>TheRiddle6</b>	Chromanin 6	50	Primo utilizzo = 1000 XP
<b>ItWrFocusmapPsi</b>	Mappa del centro di Y'Berion	15	Tipo 2
<b>ItWrFokusbuch</b>	Almanacco	0	Tipo 2
<b>OrkParchmentOne</b>	Metà incantesimo orchi (Alto)	0	Tipo 3
<b>OrkParchmentTwo</b>	Metà incantesimo orchi (Basso)	0	Tipo 3
<b>ItWr_Troll_01</b>	Note del Cacciatore di Troll	0	Tipo 3
<b>ItWr_Urkunde_01</b>	Certificato	15	Tipo 3

<b>Fakescroll</b>	Lettera	0	Tipo 3 singolo utilizzo
<b>ItWr_GolemBook1</b>	Arcanum Golum Volume I	100	Tipo 4 Golem di pietra
<b>ItWr_GolemBook2</b>	Arcanum Golum Volume II	100	Tipo 4 Golem ghiaccio-fuoco
<b>Scroll4Milten</b>	Trasferimento di potenza (Urziel)	15	Tipo 5



## Altri scritti

Altri scritti per rafforzare l'atmosfera, darti informazioni sul gioco, cheats o fix degli errori.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice nella console.

Note importanti:

Nota A: Ogni test item utilizza +20 Punti di Abilità e +1000 pezzi di metallo

Nota B: Leggi il libro per fixare l'errore di Baal Lukor nel Cimitero degli Orchi

Nota C: Leggi il libro per mandare Lester a casa se non ti aspetta nella libreria durante la missione dell'incontro

<b>Marvin Mode</b>			
<b>Codice</b>	<b>Nome dello scritto</b>	<b>Valore</b>	<b>Effetto(i) / note</b>
<b>ItWr_Book_Circle_01</b>	Primo cerchio di magia	50	Punti di abilità=10
<b>ItWr_Book_Circle_02</b>	Secondo cerchio di magia	100	Punti di abilità=15
<b>ItWr_Book_Circle_03</b>	Terzo cerchio di magia	150	Punti di abilità=20
<b>ItWr_Book_Circle_04</b>	Quarto cerchio di magia	200	Punti di abilità=25
<b>ItWr_Book_Circle_05</b>	Quinto cerchio di magia	250	Punti di abilità=30
<b>ItWr_Book_Circle_06</b>	Sesto cerchio di magia	300	Punti di abilità=40
<b>Geheimnisse_der_Zauberei</b>	I segreti della magia	100	
<b>Machtvolle_Kunst</b>	Un arte potente	100	
<b>Elementare_Arcanei</b>	Fondamenti sull'Arcano	100	
<b>Wahre_Macht</b>	La vera potenza	100	
<b>Das_magische_Erz</b>	Metallo magico	100	
<b>GoetterGabe</b>	Un regalo dagli Dei	100	
<b>Schlacht_um_Varant1</b>	La battaglia di Varant Vol 1	100	
<b>Schlacht_um_Varant2</b>	La battaglia di Varant Vol 2	100	
<b>Myrtanas_Lyrik</b>	La poesia di Myrtana	100	
<b>Lehren_der_Goetter1</b>	Parole degli Dei Vol.1	100	
<b>Lehren_der_Goetter2</b>	Parole degli Dei Vol.2	100	
<b>Lehren_der_Goetter3</b>	Parole degli Dei Vol.3	100	
<b>Jagd_und_Beute</b>	Cacciatore e preda	100	
<b>Kampfkunst</b>	L'arte del combattimento	100	

<b>Die_Gruft</b>	La cripta	100	
<b>Astronomie</b>	Astronomia	100	
<b>Rezepturen</b>	Ricette Volume 1	100	
<b>Rezepturen2</b>	Ricette Volume 2	100	
<b>TagebuchOT</b>	Giornale (Tempio degli Orchi)	100	
<b>ItWr_Bloodfly_01</b>	Gli insetti assassini	150	Prendere il pungiglione degli insetti
<b>Lukor_Bugfixbook</b>	Fixare il bug di Baal Lukor	100	vedi nota B
<b>Lester_Bugfixbook</b>	Manda Lester a casa	100	Vedi nota C
<b>ItWrLevelMap</b>	Mappa del livello di test	15	Item di test, no immagini
<b>ItWrBookOfTales</b>	Libro dei racconti	15	Item di test, no immagini
<b>XP_Map</b>	Mappa dell'esperienza	1000	vedi nota A

# Chiavi



## Chiavi

Molte casse e porte possono essere aperte con il grimaldello. L'abilità con il grimaldello riduce semplicemente la possibilità di rottura dello stesso. Le serrature bloccate sono codificate con una combinazione di sinistra (L) e destra (R), ad esempio LRLRLR. Se sbagli ad aprire una serratura devi ripartire dall'inizio. Se la serratura non scatta nè a destra nè a sinistra, ti serve una chiave.

Attivare la modalità Marvin e digitare il codice nella console.

Modalità Marvin			
Codice	Nome	Value	Effetto/note
<b>ItKeLockpick</b>	Grimaldello	10	
<b>ItKeKey1</b>	Chiave grigia	3	
<b>ItKeKey2</b>	Chiave d'oro	3	
<b>ItKeKey3</b>	Chiave d'ottone	3	
<b>ItKeKey4</b>	Chiave bianca	3	
<b>ItKeCavalorn01</b>	Chiave di Cavalorn	3	
<b>ItKe_Gomez_01</b>	Chiave di Gomez	0	Missione cap. 1
<b>ItKey_RB_01</b>	Chiave del Signore del Riso	0	Missione cap. 1
<b>ItKe_OB_Smith_01</b>	Chiave di ferro (di Smithy)	0	Missione cap. 1
<b>ItKe_Storage_01</b>	Chiave del negozio (Barone del metallo)	0	Missione cap. 1
<b>ItKe_OM_01</b>	Chiave del rifugio di Santino	0	Missione cap. 1
<b>ItKe_OM_02</b>	Chiave del rifugio di Aaron	0	Missione cap. 1
<b>ItKe_OM_03</b>	Chiave del negozio (nella Miniera Vecchia)	0	Missione cap. 1
<b>ItKe_OM_04</b>	Chiave del rifugio Alberto	0	Missione cap. 1
<b>ItKe_Psi_Kalom_01</b>	Chiave del laboratorio a Campo Palude	0	Missione cap. 1
<b>ItKe_Berg_01</b>	Chiave del rifugio sul Vecchio Forte	0	Missione cap. 3
<b>ItKe_Focus4</b>	Chiave delle Rovine del Monastero	3	Missione cap. 3
<b>ItKe_Focus5</b>	Chiave dell'Anello di Pietra	3	Missione cap. 3
<b>ItKe_Freemine</b>	Chiave della miniera a Campo Nuovo	3	Missione cap. 4
<b>ItKe_SunkenTower</b>	Chiave della Torre Sommersa	3	Missione cap. 5
<b>DungeonKey</b>	Chiave delle segrete a Campo Vecchio	3	Missione cap. 5

# Cibo e parti di animali



## Cibo

Alcuni cibi forniscono energia vitale, altri sono utili per potenziare il personaggio.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin			
Codice	Nome	Valore	Effetto/note
<b>ItFoBeer</b>	Birra	10	
<b>ItFoWine</b>	Vino	13	
<b>ItFoBooze</b>	Liquore di riso	15	
<b>ItFo_Potion_Water_01</b>	Acqua	3	
<b>SpecialWater</b>	Acqua magica	10	Missione cap. 1
<b>ItFo_OM_Beer_01</b>	Birra forte	30	Missione cap. 1
<b>ItFoSoup</b>	Zuppa di radice	3	
<b>ItFoApple</b>	Mela	4	
<b>ItFo_wineberrys_01</b>	Uva	6	
<b>ItFoMeatbugragout</b>	Ragù di scarafaggi	4	
<b>ItFoMuttonRaw</b>	Carne cruda	5	Usare sulla pentola sul fuoco
<b>ItFoRice</b>	Riso	5	
<b>ItFoLoaf</b>	Pane	8	
<b>ItFoMutton</b>	Carne grigliata	8	
<b>ItFoCheese</b>	Formaggio	10	
<b>ItFoCrawlersoup</b>	Zuppa di pidocchio	10	
<b>ItFo_Mutton_01</b>	Prosciutto	12	



# Parti di animali

Troverai queste parti sugli animali uccisi. In alcuni casi dovrai prima imparare come si fanno a recuperare (da cacciatori o da libri).

Attiva la modalità Marvin e digita il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin			
Codice	Nome	Valore	Effetto/note
<b>ItAt_Meatbug_01</b>	Scarafaggio	2	Vita=4
<b>ItAt_Teeth_01</b>	Denti	10	
<b>ItAt_Wolf_01</b>	Pelle di lupo	10	
<b>ItAt_Crawler_01</b>	Mandibole di pidocchio di miniera	10	
<b>ItAt_Bloodfly_01</b>	Ali	15	
<b>ItAt_Claws_01</b>	Artigli	15	
<b>ItAt_Lurker_01</b>	Carne di imboscatore	15	
<b>ItAt_Wolf_02</b>	Pelle di cane orco	15	
<b>ItAt_Bloodfly_02</b>	Pungiglione di mosca vampiro	25	
<b>ItAt_Lurker_02</b>	Pelle di imboscatore	25	
<b>ItAt_DamLurker_01</b>	Artigli di imboscatore	30	Missione cap. 1
<b>ItAt_Crawler_02</b>	Corazza di pidocchio di miniera	50	Ne servono 15 per l'armatura
<b>ItAt_Shadow_01</b>	Pelle del mostro d'ombra	100	
<b>ItAt_Crawlerqueen</b>	Uova di pidocchio di miniera	100	Missione cap. 2
<b>ItAt_Swampshark_01</b>	Pelle di squalo di palude	200	
<b>ItAt_Troll_01</b>	Pelle del troll	300	
<b>ItAt_Swampshark_02</b>	Dente di squalo	500	Missione cap. 4
<b>ItAt_Waran_01</b>	Lingua di fuoco	500	Missione cap. 4
<b>ItAt_Shadow_02</b>	Corno del mostro d'ombra	500	Missione cap. 4
<b>ItAt_Troll_02</b>	Zanna di troll	500	Missione cap. 4
<b>ItAt_StoneGolem_01</b>	Cuore del golem di pietra	1000	Missione cap. 4
<b>ItAt_FireGolem_01</b>	Cuore del golem di fuoco	1000	Missione cap. 4
<b>ItAt_IceGolem_01</b>	Cuore del golem di ghiaccio	1000	Missione cap. 4
<b>ItAt_IceGolem_02</b>	Pezzo di un golem di ghiaccio	100	Ti servono 495 Mana

# Oggetti vari



## Oggetti vari

Oggetti per completare le missioni ed altro ancora.

Attiva la modalità Marvin e digita il codice da console.

Note: nessuna.

Modalità Marvin			
Codice	Nome	Valore	Effetto/note
<b>ItMiStomper</b>	Schiacciaerba	3	Uso nella palude
<b>ItMiHammer</b>	Martello	3	Uso sui pavimenti o altro
<b>ItMiScoop</b>	Cucchiaio	3	Uso nelle pentole in ebollizione
<b>ItMiFlask</b>	Fiasco da laboratorio	3	Uso nel laboratorio di alchimia
<b>ItMiSworddraw</b>	Barra da lavorare	40	Uso da Smithy
<b>ItMiSworddrawhot</b>	Barra da lavorare calda	51	Uso da Smithy
<b>ItMiSwordbladehot</b>	Lama grezza	64	Uso da Smithy
<b>ItMiSwordblade</b>	Lama di acciaio	80	Uso sulla mola
<b>ItLsTorchFirespit</b>	Torcia della band	3	InExtremo
<b>ItMiLute</b>	Liuto	10	Primo uso punti esperienza=10
<b>ItMiWedel</b>	Fronda di palma	3	Oggetto delle ragazze
<b>ItMiBrush</b>	Ventaglio	3	Oggetto delle ragazze
<b>ItMiJoint_1</b>	Verde del novizio	8	Primo uso punti esperienza=5
<b>ItMiJoint_2</b>	Buio del nord	15	Primo uso punti esperienza=10
<b>ItMiJoint_3</b>	Evocasogni	20	Primo uso Mana=+2
<b>ItMiNugget</b>	Pezzo di metallo	1	
<b>ItLsTorch</b>	Torcia nuova	2	
<b>ItLsTorchBurning</b>	Torcia accesa	0	
<b>ItLsTorchBurned</b>	Torcia usata	0	
<b>ItMi_Plants_Swampherb_01</b>	Erba di palude	8	Use on Joint Maker
<b>ItMi_Stuff_Pipe_01</b>	Tubo	10	
<b>ItMi_Stuff_Barbknife_01</b>	Rasoio	5	
<b>ItMi_Stuff_OldCoin_01</b>	Moneta	0	
<b>ItMi_Stuff_OldCoin_02</b>	Moneta	0	Oggetto per missioni
<b>ItMi_Stuff_Plate_01</b>	Piatto	4	
<b>ItMi_Stuff_Candel_01</b>	Candela	10	
<b>ItMi_Stuff_Cup_01</b>	Tumbler	4	
<b>ItMi_Stuff_Cup_02</b>	Coppa	50	
<b>ItMi_Stuff_Silverware_01</b>	Posate	15	
<b>ItMi_Stuff_Pan_01</b>	Tegame	10	
<b>ItMi_Stuff_Mug_01</b>	Brocca	10	

<b>ItMi_Stuff_Amphore_01</b>	Anfora	15	
<b>ItMi_Stuff_Idol_Ogront_01</b>	Statua	15	
<b>ItMi_Alchemy_Sulphur_01</b>	Zolfo	20	
<b>ItMi_Alchemy_Quicksilver_01</b>	Mercurio	25	
<b>ItMi_Alchemy_Salt_01</b>	Sale	10	
<b>ItMi_Alchemy_Syrianoil_01</b>	Olio siriano	15	
<b>ItMi_Alchemy_Moleratlubric_01</b>	Grasso di topo talpa	5	
<b>ItMi_Alchemy_Alcohol_01</b>	Alcool puro	18	
<b>SpecialJoint</b>	Evocasogni trattato	200	Missione cap. 1, Baal Tyon
<b>RecruitJoint</b>	?		Missione cap. 1, uso=200 punti esp.
<b>ItMi_Stuff_Gearwheel_01</b>	Ruota dentata	0	Missione cap. 2
<b>Focus_1</b>	Gemma del picco sull'oceano	0	Missione cap. 2
<b>Focus_2</b>	Gemma del canyon dei troll	0	Missione cap. 3
<b>Focus_3</b>	Gemma del forte della montagna	0	Missione cap. 3
<b>Focus_4</b>	Gemma del monastero	0	Missione cap. 3
<b>Focus_5</b>	Gemma dell'anello di pietre	0	Missione cap. 3
<b>ItMiAlarmhorn</b>	Corno	9	Missione cap. 5
<b>ItMi_Stuff_Idol_Sleeper_01</b>	Statuina	0	Missione cap. 5



## Oggetti di test

Questi oggetti non esistono nel gioco. Non hanno grosse utilità pratiche. Provateli per puro diletto.

<b>Modalità Marvin</b>
<b>Codice</b>
<b>Beschwörungsamulett</b>
<b>SalmAmulett</b>
<b>ItWrDieVerurteilten</b>
<b>ItFoHealingPotion</b>
<b>ItFoManaPotion</b>
<b>ItMiLuteIE</b>
<b>ItMiBluepipe</b>
<b>ItMiYellowpipe</b>
<b>ItMiDrumscheit</b>
<b>ItMiDrumstick</b>
<b>ItMiCello</b>
<b>ItMiCellobow</b>
<b>ItMiHarp</b>

# Waypoints

Il teletrasporto presso i vari waypoints (letteralmente "punti di via") consente di risparmiare parecchio tempo. Le seguenti tabelle li illustrano per locazione e path. In modalità Marvin digita `gw {waypoint}` nella console e premi INVIO. Il comando significa "GotoWaypoint (nome del waypoint)". Gothic usa il layout della tastiera tedesca. Quindi ricorda che la *Y* e la *Z* sono scambiate mentre l'underscore '\_' si trova in corrispondenza del punto di domanda "?".

## Vari

Dove inizia il gioco	<b>OW_START</b>
Campo Vecchio, porta frontale, 50 piedi dietro le guardie	<b>OC1_MOVE</b>
Campo Vecchio, porta frontale, 100 piedi dietro le guardie	<b>OW_PATH_003</b>
Porta principale di Campo Nuovo	<b>NC_PATH50</b>
Porta frontale di Campo Palude	<b>PSI_START</b>
Rifugio di Aidan	<b>OW_PATH_02</b>
Campo di Cavalorn	<b>PATH_OC_NC_4</b>
Entrata della città dei Minatori Liberi	<b>FMC_ENTRANCE</b>
Entrata della Vecchia Miniera	<b>OW_OM_ENTRANCE04</b>

## Waypoints nei pressi di Campo Vecchio

Tra la porta ed il ponte di Campo Vecchio	<b>PATH_OC_NC</b>
Zona sicura dietro la porta secondaria del campo (più avanti ci sarà Diego)	<b>OC_ROUND_13</b>
C'è un fosso intorno al campo. Punto di inizio a sinistra (est)	<b>oc_moat_01 thru _26</b>
C'è un sentiero fuori dal campo, a circa 50 piedi dal fosso	<b>oc_round_1 thru _26</b>
Caverna dietro il campo, con un corpo, guardato a vista dai topi talpa.	<b>location_15_in_2</b>
Dietro al campo, vicino alle rocce (in un posto sicuro da cui guardare)	<b>location_01_01</b>
Caverna dietro il campo, sopra la locazione 01_01	<b>location_01_07</b>
Waypoint nel fosso. Fai attenzione dove cammini :-)	<b>ocr_piss</b>
Tra la porta principale ed il ponte (avanti nel gioco incontrerai Milton)	<b>PATH_OC_NC</b>
Accampamento dei minatori fuori dalla porta principale	<b>LOCATION_01_07</b>
Punto di incontro con Milton	<b>LOCATION_02</b>

## Waypoints all'interno di Campo Vecchio

Ci sono 77 rifugi nel campo. Puoi andare in uno qualsiasi di essi	<b>ocr_outside_hut_1 thru _77</b>
Fuori dal rifugio di Diego	<b>ocr_outside_hut_1</b>
Fuori dal rifugio di Finger	<b>ocr_outside_hut_20</b>
Fuori dal tuo rifugio	<b>ocr_outside_hut_26</b>
Fuori dal rifugio di Mutt	<b>ocr_outside_hut_13</b>
Vicino Mordrag	<b>ocr_outside_hut_44</b>
Fuori dal rifugio di Dusty	<b>ocr_outside_hut_58</b>
Mercato di Campo Vecchio	<b>ocr_outside_mcamp_01</b>
Mercato vicino all'arena	<b>ocr_campfire_1_1</b>
Vicino Snaf, il cuoco	<b>ocr_cauldron_2</b>
Fuori dal rifugio di Whistler	<b>ocr_outside_hut_65</b>
Fuori dal rifugio di Sly	<b>ocr_outside_hut_73</b>
Fuori dal rifugio di Graham (il disegnatore di mappe)	<b>ocr_outside_hut_76</b>

## Il castello di Campo Vecchio

All'interno del castello, vicino all'edificio distrutto, da Scorpio	<a href="#">OCC_RUIN_ENTRANCE</a>
Gomez	<a href="#">occ_barons_dance</a>
Corristo	<a href="#">occ_chapel_upstairs</a>

## Sulla via per Campo Palude

In prossimità del ponte dei goblin	<a href="#">location_29_02</a>
Alla fine del ponte del rifugio degli Orchi	<a href="#">ow_path_198</a>

## All'interno delle caverne degli Orchi

In prossimità dell'ingresso al mondo degli orchi (fai attenzione !)	<a href="#">gryd_002</a>
---	--------------------------

## Campo Palude

Vecchio rifugio all'interno della palude	<a href="#">psi_swamp_hut</a>
Alla porta principale del campo	<a href="#">PSI_START</a>
Piccolo ponte dietro il rifugio di Lester	<a href="#">PSI_BRIDGE_1</a>
Palestra di allenamento con le spade.	<a href="#">psi_training_02</a>
Cortile del tempio vicino al teletrasporto	<a href="#">PSI_PATH_TEMPLE_8</a>
Ponte al centro del campo	<a href="#">PSI_SWAMP_6</a>
Vicino a Joru e Melvin	<a href="#">psi_place1</a>
Negozi di Backsmith	<a href="#">psi_smith_in</a>
Vicino a Baal Tondral, nel cortile del tempio	<a href="#">psi_platform_wait</a>
Vicino a Fortuno	<a href="#">psi_walk_06</a>
Nel rifugio di Cor Kalhom	<a href="#">psi_labor_in</a>
Cicino Baal Orun	<a href="#">psi_place5</a>
Vicino Balor, nella palude	<a href="#">path_take_herb_06</a>
Vicino Viran, nella palude	<a href="#">path_take_herb_2_1</a>
All'interno del tempio	<a href="#">psi_temple_stairs_01</a>
Nel tempio, vicino ad Y'Berian	<a href="#">psi_temple_in_08</a>

## Sentiero da Campo Palude alla Torre delle Nebbie

Sul picco sopra Campo Palude, vicino al piedistallo	<a href="#">OW_PATH_010</a>
Sopra la spiaggia con le lucertole di fuoco	<a href="#">ow_path_210</a>
Fuori dalla porta della Torre delle Nebbie	<a href="#">fogtower_out</a>
Tra la Torre delle Nebbie e la spiaggia con le lucertole di fuoco	<a href="#">PATH_FOGTOWER_CLIFF01</a>

## All'interno della Torre delle Nebbie

40 locazioni disponibili all'interno della Torre delle Nebbie	<a href="#">ow_fogdungeon_01 thru _40</a>
01 è vicino all'uscita, _37 mago degli scheletri, e 40 è vicino all'uscita. Proseguendo si raggiunge l'oceano	

## Ad est di Campo Vecchio, verso il monastero

Vicino a dove incontrerai Gorn	<a href="#">ow_path_abyss_5_4</a>
Fuori dal cancello, vicino alle mosche vampiro	<a href="#">ow_path_175</a>
All'interno della porta del monastero	<a href="#">ow_path_176</a>
All'interno della stanza con la pietra (il mostro d'ombra è fuori)	<a href="#">ow_path_templeruin07</a>

## Area di Campo Nuovo

All'entrata di Campo Nuovo	<a href="#">ow_path_07_21</a>
Vicino al laboratorio dell'erba	<a href="#">location_23_cave_1_out</a>
All'interno del laboratorio di Jocko	<a href="#">LOCATION_23_CAVE_1_02</a>
Vicino allo stagno, in prossimità del laboratorio d'erba	<a href="#">ow_path_158</a>
A 30 piedi dalla risaia.	<a href="#">NC_PATH55</a>
Vicino ad Homer	<a href="#">NC_DAM</a>
Di fronte al ponte che porta al bar	<a href="#">NC_PATH45</a>
All'interno della taverna	<a href="#">nc_tavern_room01</a>
Vicino a Baal Kagan	<a href="#">nc_place06</a>
Area dei maghi dell'acqua vicino a Nefarius	<a href="#">NC_PLACE_02</a>
Saturas	<a href="#">nc_kdw_cave_entrance</a>
Laboratorio di alchimia di Riordian	<a href="#">nc_kdw06_in</a>
Caverna di Lee	<a href="#">nc_small_cave_center</a>
Al tuo rifugio dopo aver cacciato Shrike	<a href="#">NC_HUT01_OUT</a>
Livello superiore a destra dei Mercenari	<a href="#">NC_HUT02_OUT</a>
Rifugio di Orik	<a href="#">NC_HUT05_OUT</a>
Rifugio di Gorn	<a href="#">NC_HUT06_OUT</a>
Rifugio di Blades	<a href="#">NC_HUT08_OUT</a>
Rifugio di Wolf	<a href="#">NC_HUT11_OUT</a>
Rifugio di Butch	<a href="#">NC_HUT16_OUT</a>
Rifugio di Wedge	<a href="#">NC_HUT17_OUT</a>
Vicino a Baal Kagan	<a href="#">NC_HUT21_OUT</a>
Rifugio di Lares	<a href="#">NC_HUT22_OUT</a>
Rifugio di Sharky	<a href="#">NC_HUT25_OUT</a>
Rifugio di Buster	<a href="#">NC_HUT30_OUT</a>
Tunnel nella miniera di Campo Nuovo	<a href="#">NC_PATH40</a>
Vicino al mucchio di metallo	<a href="#">NC_PIT_CENTER_02</a>
Al sentiero verso la miniera, dove ti aspetta Gorn	<a href="#">ow_path_075</a>
Miniera di Campo Nuovo	<a href="#">fms_entrance</a>
Allo spiazzo fuori dal tunnel verso la miniera	<a href="#">ow_path_3000</a>

## Area degli Orchi

All'ingresso del sentiero con i golems, vicino alla torre di Xardas	<a href="#">ow_path_121</a>
Sul ponte degli Orchi (lato sicuro)	<a href="#">ow_path_orc</a>
Circa 30 passi prima del ponte degli Orchi	<a href="#">ow_path_100</a>

## All'interno della vecchia miniera

Uscita verso la superficie	<a href="#">om_122</a>
Negoziato di Santino	<a href="#">om_cave1_01</a>
Vicino Aleph	<a href="#">om_055</a>
Vicino Snipes ed Aaron	<a href="#">om_007</a>
Al di fuori del deposito di Ulbert	<a href="#">om_014</a>
Vicino Ian	<a href="#">om_cave1_47</a>

In cima alla scala a pioli vicino all'uscita	<a href="#">om_085</a>
Parte inferiore della scala a pioli	<a href="#">om_191</a>
Sotto, vicino ai templari	<a href="#">om_cave1_74</a>
Alla porta vicino Asghan	<a href="#">om_cave3_18</a>

## Localzioni del libro di Chromanin

Torre delle Nebbie	<a href="#">ow_fogdungeon_36</a>
Sopra la torre delle rovine	<a href="#">castle_tower_top</a>
Dall'altra parte del lago di Campo Nuovo	<a href="#">ow_lake_nc_lurker_spawn_01</a>
Sulla spiaggia vicino Campo Nuovo	<a href="#">ow_path_bloodfly01_spawn_01</a>
Sulla spiaggia delle lucertole di fuoco	<a href="#">location_25_01</a>

## Altre localzioni

**Nota:** puoi andare in queste localzioni in qualsiasi momento ma fai attenzione ai mostri.

Entrata al canyon dei Trolls, vicino ai goblins ed all'incantesimo	<a href="#">LOCATION_12_01</a>
Ponte dalle rovine al forte	<a href="#">LOCATION_18_OUT</a>
Punto di incontro con Milton	<a href="#">OW_PATH_275</a>
Sciamano degli Orchi, alle rovine del tempio	<a href="#">castle_02</a>
Vicino alla piattaforma PSI	<a href="#">ow_path_010</a>
Vicino alla pietra nella caverna degli scheletri	<a href="#">stones</a>
Campo dei banditi, vicino alla valle dei trolls	<a href="#">LOCATION_11_08</a>
Entrata al forte della montagna	<a href="#">LOCATION_19_03_ENTRANCE</a>
Torre di Xardas, entrata vicino ai golems	<a href="#">OW_PATH_121</a>
Torre di Xardas, vicino al suo assistente	<a href="#">LOCATION_03_IN</a>

# Autori del file originale

Il testo, il layout ed alcuni dati sono stati prodotti da Gorath, mentre il resto delle informazioni provengono da varie persone che hanno collaborato con il team. Questo progetto sarebbe stato impossibile da realizzare se non ci fosse stato il supporto di molte persone della community di Gothic. Si ringraziano tutte queste persone per il tempo dedicato a questo lavoro:

*Darian, che ha raccolto buona parte delle informazioni descritte in questa guida.*

*Jaz, che ha fornito le immagini ed ha tradotto le sezioni CH e SH.*

*Ragnar, per le informazioni sulla console, sui cheats e sull'help concettuale.*

*Ariakas, per i waypoints.*

*Amagineer, per altre informazioni aggiuntive.*

*Molti altri siti di Gothic ed altri forum per i cheats.*



GothicDot:

<http://gothic.rpgdot.com/index.php>



RPGDot:

<http://www.rpgdot.com/index.php>

RPGDot Forums:

<http://www.rpgdot.com/phpBB2/index.php>

## Questo file

La traduzione italiana in PDF e la distribuzione è a cura di zero.

Nel caso abbiate riscontrato errori, imprecisioni o comunque parti che potrebbero essere migliorate, potete collegarvi al sito internet [www.darkmoonbbs.org](http://www.darkmoonbbs.org) e lasciare un messaggio all'autore. Ogni forma di collaborazione è bene accetta.



- [www.darkmoonbbs.org](http://www.darkmoonbbs.org) : il sito di videogiochi, hardware, software
- [www.darkmoonbbs.org/bbforum](http://www.darkmoonbbs.org/bbforum) : il forum con le aree di discussione su Gothic

