

Első és legfontosabb megjegyezni, hogy a Two Worlds II-ben *minden* céhnek *minden* feladatot teljesíthetünk, nem fog károsodni a másik céhnél a hírnevünk. Ez abból ered, hogy minden céh csak a maga bajaival foglalkozik, csak ezekre akar megoldást találni, de ezek a "megoldások" nem a másik céh kárára mennek.

Céhházak

Ravasz módon mindössze 3 céhházat jelöl a térképünk: a Mágus céhházat, a Kereskedő céhházat és a Harcos céhházat. Ezek közül a Harcosok és a Kereskedők céhházatát ismerik el hivatalosan, a Mágus céhet "elméletileg" Gandohar már korábban feloszlatta. Így ne csodálkozzunk, hogy mindössze néhány kereskedni vágyó mágust és egy vaksi könyvtárost találunk ott.

A Tolvaj céh és a Nekromanták az úgynevezett "hirdetőtáblák" segítségével adják feladataikat és az ezek mellett található ládákban helyezik el a jutalmakat. Ez egy teljesen új rendszer a játékban, de ötletes megoldás. Ezen kívül akad még néhány küldetés a játékban, ami növeli hírnevünket ezeknél a céheknél, főleg amikor lent járunk a cheznaddari szennyvízcsatornáknál.

Lóversenyzők és az Aréna

Itt még meg kell említenem két olyan frakciót, melynek nincs túl nagy szerepe a játékban, mégis rangokat lehet elérni, ha bizonyos küldetéseket megcsinálunk. Az egyik ilyen a Lóversenyzők, a másik az Aréna. (Itt most mindkét esetben az egyedül játékos módról van szó!)

A *Lóversenyzők* - fogalmazzunk így - céhében csakis a szavannán lovagolva érhetünk el eredményeket, mivel az egyedi játékos módban máshol nincs lehetőségünk lovagolni. (A multiplayer módban van egy külön lovas csapatjáték is.) Miután minden lovaglós küldetést elvégeztünk Halhinban és Bayanban, hírnevünk a Lóversenyző közösségben 40 lesz (a 100-ból). Nekem eddig ennél tovább nem sikerült jutnom, mivel más küldetést még nem találtam, ami a ranglétrán való feljebb lépést elősegítené. Ha valakinek erre nézve van valami építő jellegű ötlete vagy még inkább tapasztalata, ossza meg velünk a Fórumban. Máskülönben az is lehet, hogy a játék bugos és nem megfelelően számolja a hírnév pontokat. Mindenesetre a Lóversenyző közösségben a következő rangok érhetők el:

Hírnév	Rang
0	Egyszerű istállófiú vagy
10	Nem esel ki a nyeregből
20	Megfelelő lovas vagy
30	Természetes kapcsolatod van a lovakkal
40	Az istállófiúk nagy tisztelettel beszélnek rólad
50	Ifjú lovasok vágynak a tehetségedre
60	Mintha a nyeregbe születnél volna
70	Közismert lovas vagy
80	Csak a paripádé vetekszik a hírneveddel
90	Lovaglómester vagy
100	??? (nem találtam erre utaló kifejezést, mert hiányzik a listából; meglehet, hogy ezért is "bugos" ez a része a játéknak)

Az *aréna* harcokat egy nagy küldetés-csokorban (" [Az aréna](#) ") kell elintéznünk. Persze nem kell egyszerre letudni az összes mérkőzést, ha valamelyikhez még gyengének érezzük magunkat, elmehetünk tápolni a hősnöket, hogy szert tegyünk a győzelemhez szükséges tulajdonságokra és képességekre. Az Aréna akkor nyílik meg számunkra, amikor Basel mesél róla, miután teljesítettük minden küldetését. Akkor néhány szóval megemlíti, hogy szoktak aréna harcokat rendezni a Testvériség Harcos céh gyakorlóterén az alagsorban. Ezután ha lemegyünk oda, akkor egy kis beugróban megtaláljuk Harunt, aki a jelszó megadása után megrendezi nekünk a fokozatosan nehezebbé váló küzdelmeket. Ha a küzdelmekből győztesen kerülünk ki, hírnevünk a Harcos céhnél és az Arénában egyszerre növekszik. Az Arénában elérhető rangok a következőképpen alakulnak:

Hírnév	Rang
0	A Korcs
10	A Felszarvazott
20	A Kölyök
30	A Zöldfülű
40	A Besorozott
50	A Vetélytárs
60	A Kihívó
70	A Bajvívó
80	A Zúzó

90	A Hódító
100	A Bajnok

Kereskedők

Természetesen a hírnév növekedése kihat a céhek saját kereskedőire, hiszen minél magasabb a hírnevünk egy adott céhben, annál olcsóbban kaphatunk meg tőlük dolgokat, s annál jobb árat kínálnak a mi portékánkért. Lehet persze seftelni, ahogy a csövön kifér, ha valaki arra van utalva, hogy valahonnan nagyobb összeget kell összeszednie, de ez - főleg a játék elején - elég nehéz feladat. Az általában elég egyértelmű, hogy egy-egy kereskedő milyen árucikkkel foglalkozik: a harcos céh kereskedői rendszerint páncélokkal és fegyverekkel foglalkoznak, a mágus céh árusai többnyire varázskártyákat és mágus felszereléseket árulnak, a kereskedő céhé minden más termék (élelmiszer, textiláru stb.). A tolvaj céh munkatársai azok a "Polgárok", akik magányosan ácsorognak lehetőleg eldugott helyeken, házak mellett és nem kiabálnak, integetnek az ember után. Náluk érdemes tolvajkulcsot, bombákat, csapdákat vásárolni, ha már előreléptünk a ranglétrájukon, mert ebben nyilván ők a profik.

Hirdetőtáblák és munkaközvetítők

Amint azt már említettem, igen ötletes dolog volt a játékba így interpretálni a céhes küldetéseket. Így többnyire nincsenek adott személyekhez kötve, hanem amolyan "mindent egy helyen" - megoldással intézhetjük a céhes küldetéseket. A játékban négy hirdetőtábla található: a Mágus céhházban a könyvtárban, Hatmandor kapuja előtt, Új-Ashosban a keleti kijáratnál és Ashos elveszett városában. A romvárosban lévő táblától eltekintve mindegyik mellett áll egy-egy közvetítő, akik elmagyarázzák a hirdetőtáblára kitett szerződések teljesítési feltételeit. A Mágus céh könyvtárosa nemes egyszerűséggel kiteszi a táblára a hozzájuk beérkezett kéréseket. Bad Yi, a hatmandori hirdetőtábla gazdája, elmondása szerint új vállalkozásba

kezdett: munkaközvetítő lett. Ő kiteszi a megbízók által papírra vetett munkákat a táblára, s ha mi leszünk ezek a szerződéseket, és elvégezzük a bennük foglalt feladatokat, akkor a kapott jutalomból ő leveszi a részét, a többit pedig a hirdetőtábla melletti ládába helyezi. Így juthatunk egyébként a legtöbb egyedi felszereléshez a játék során. Új-Ashosban Des Mon ugyanez a kategória, még utal is kollégájára. A romvárosi hirdetőtábla már más lapra tartozik. Értelemszerűen itt nincs senki, aki közvetítsen, hiszen mindenki odaveszett a Mocsár keletkezésekor. Azonban még kint maradt néhány szerződés a táblán. Ezekért egyértelmű, hogy nem fogunk semmiféle jutalmat kapni, hiszen valószínűleg már azok sem élnek, akik a megbízásokat adták. Viszont megéri őket teljesíteni, mert nem kevés xp-vel gazdagodhatunk a feladatok elvégzése során.

A céhek elérési sorrendjéről

A céhek listában feltüntetett sorrendje nem egyezik meg azzal, ahogyan a játékban utunkba kerülnek. Az első, amit a legkönnyebben elérhetünk, a Mágus céhház, ami a Hatmandorba vezető út mentén található. Itt vehetjük fel az első céhes küldetéseket, melyek természetesen inkább a mágus és nekromanta körökből valók.

A második hirdetőtábla, amit megtalálunk, a hatmandori. Itt előfordulhat egy "kis" bug. Ugyanis ha azonnal felmegyünk a Harcos céhházhoz vezető úton és belefogunk egy hirtelen jött küldetésbe (" [A megzavart temetés](#) "), akkor előfordulhat, hogy a hatmandori hirdetőtábláról levehető első 3-4 küldetés ugrik! Így tehát azt javaslom, hogy kizárólag akkor induljunk el a Harcos céhház felé, mikor Bad Yi már megjelent a hirdetőtábla mellett (ez azután van, hogy Gart Valarin parancsnok engedélyt ad a városba való belépésre) és levettük onnan az első néhány küldetést!

Miután ezt megtettük, mehetünk a Harcos céhház felé is, ami Erimos észak-nyugati csücskében van, vagy a Kereskedő céhház felé, ami Hatmandorban található, de csak akkor léphetünk oda be, ha egy küldetést elvégeztünk már a kereskedőknek (" [Ellopott holttest](#) ").

Mint azt már említettem, a tolvaj céhnek és a nekromantáknak nincs saját céhházuk, de küldetéseiket innen-onnan így is megkapjuk. A mágusok hirdetőtábláján keresztül igen hamar hozzájutunk az első nekromanta küldetéshez (" [Fekete gyertyák](#) "), míg a tolvajok első feladata számunka (" [Hívatlan vendégek](#) ") a hatmandori tábláról kerül hozzánk.

Az alábbi sorrend tehát inkább amolyan szokáson alapuló sorrend, ahogy a különböző céheket

emlegetni szoktuk népszerűségükhöz mérten.

- [Testvériség Harcos céh](#)
- [Kereskedő céh](#)
- [Társaság Mágus céh](#)
- [Giriza Tolvaj céh](#)
- [Nekromancia céh](#)

Az alábbi küldetés gyűjtemény rendkívül hasznos lehet azok számára, akik nem szeretnék végigolvasni a Harcos céhhez tartozó teljes leírást, vagy csak bizonyos küldetésekhez keresnek megoldást.

Vegyétek figyelembe, hogy a végigjátszás SPOILER (vagyis erősen élményrontó)!!!

[Szerződéses hírnév - Contract for Fame](#)
[A megzavart temetés - Interrupted Burial](#)
[A vér kötelez - Bound of Blood](#)
[A vadászat - Hunt](#)
[Elátkozott vér - Cursed Blood](#)
[Az aréna - The Arena](#)
[Az aréna I. - Gladiátor - The Arena I - Gladiator](#)
[Az aréna II. - Íjászok - The Arena II - Archers](#)
[Az aréna III. - A törp - The Arena III - The Dwarf](#)

[Az aréna IV. - Gepárd idomár - The Arena IV - Cheetah Trainer](#)
[Az aréna V. - A Halálos hármas - The Arena V - The Deadly Three](#)
[Az aréna VI. - Nekromanta - The Arena VI - Necromancer](#)
[Az aréna VII. - Mamutpók - The Arena VII - Mammoth Spider](#)
[Az aréna VIII. - Vérlény - The Arena VIII - Werebeast](#)
[Az aréna IX. - Bajnok mágus - The Arena IX - Champion Mage](#)
[Az aréna X. - Küklopsz - The Arena X - Cyclops](#)
[A tengerparti fiúk - The Beach Boys](#)
[Az ashosi hódbűvölő - Pied Piper of Ashos](#)
[Sárkányraptor park - Drakonai Park](#)
[A falucska - The Hamlet](#)
[A hét fivér - The Seven Brothers](#)
[Rovaridomár - Insect Tamer](#)

Az alábbi küldetés gyűjtemény rendkívül hasznos lehet azok számára, akik nem szeretnék végigolvasni a Kereskedő céghez tartozó teljes leírást, vagy csak bizonyos küldetésekhez keresnek megoldást.

Vegyétek figyelembe, hogy a végigjátszás SPOILER (vagyis erősen élményrontó)!!!

[Fekete piaci kereskedők - Black Marketeers](#)
[Ellopott holttest - Stolen Corpse](#)
[Állatok kizsigelése - Eviscerating Creatures](#)
[Tápláló étrend - Nutrious Diet](#)
[Pókverem - Spider's Lair](#)
[Mágia: a kertészkedés - Magic: The Gardening](#)
[A nőstény vízköpő - The Gargoyless](#)
[A kincs élvezete - Pleasure of Treasure](#)
[Érzelmi teher - Emotional Luggage](#)
[Apám műhelye - Father's Workshop](#)
[A maradványok kimentése - Remain the Remains](#)

Az alábbi küldetés gyűjtemény rendkívül hasznos lehet azok számára, akik nem szeretnék végigolvasni a Mágus céhhez tartozó teljes leírást, vagy csak bizonyos küldetésekhez keresnek megoldást.

Vegyétek figyelembe, hogy a végigjátszás SPOILER (vagyis erősen élményrontó)!!!

[A megzavarodott kedvenc - Aberrant Pet](#)
[Pálmaliget - Palm Grove](#)
[Váratlan veszély - Unexpected Danger](#)
[Fegyverzet - Weaponry](#)
[Strucctollak - Ostrich Feathers](#)
[Kirúgott mágus - Expelled Mage](#)
[Megszállottság - Obsession](#)
[Halálos óra - Death Clock](#)
[Tudományos pályafutás - Science Career](#)
[Tudományos ösztöndíj - Science Grant](#)
[Telepatikus adóvevő - Telepathic Sender](#)
[A gonosz hatása alatt - Evil Influence](#)
[A testvér ládája - Brother's Chest](#)
[Csontpálca - Bone Wand](#)

Az alábbi küldetés gyűjtemény rendkívül hasznos lehet azok számára, akik nem szeretnék végigolvasni a Tolvaj céhhez tartozó teljes leírást, vagy csak bizonyos küldetésekhez keresnek megoldást.

Vegyétek figyelembe, hogy a végigjátszás SPOILER (vagyis erősen élményrontó)!!!

[Hívatlan vendégek - Unsolicited Guests](#)

[Állhatatos őrök - Persistent Guards](#)

[Családi ékszerek - Family Jewels](#)

[Kivásárlás - Buyout](#)

[Szellemelek vámja - Ghost's Toll](#)

[Nagy durranás! - Kaboom!](#)

[A Sas feje - Aquila's Head](#)

[Kivégzés - Execution](#)

[Kiképző terem - Training Hall](#)

Az alábbi küldetés gyűjtemény rendkívül hasznos lehet azok számára, akik nem szeretnék végigolvasni a Nekromancia céhhez tartozó teljes leírást, vagy csak bizonyos küldetésekhez keresnek megoldást.

Vegyétek figyelembe, hogy a végigjátszás SPOILER (vagyis erősen élményrontó)!!!

[Fekete gyertyák - Black Candles](#)

[Az új ruha - The New Clothes](#)

[Kutyaélet - Dog's Life](#)

[Rothadó csontváz - Rotting Skeleton](#)

[Az ashosi teadélután - The Ashos Tea Party](#)

[Agygyűjtemény - Brain Collage](#)

[Elah varázskönyve - Grimoire of Elah](#)

[Jól vagyok! - Feeling Well](#)

[Esernyő mese - Umbrella Story](#)

[Félbehagyott szertartás - Suspended Ritual](#)