

Färben

Inhaltsverzeichnis

- [1 Freischaltung](#)
- [2 Farbstoffe](#)
- [3 Zwei Farbkanäle](#)
- [4 Zusammenspiel mit der Projektion](#)
- [5 Mehr dazu](#)

125 Farben, Grundpalette für 216 Gil – und warum ein projizierter Gegenstand sich nicht mehr färben lässt.

Beim **Färben** bekommt ein Ausrüstungsstück eine andere Farbe. Anders als die [Projektion](#) ändert es nicht die Form, sondern nur den Farbton – und es wirkt auf dem Gegenstand selbst, nicht als aufgesetzte Ebene.

1 Freischaltung

Auftrag „**Farbenlehre**“ (Stufe 15) bei **Swyrgeim** im Westlichen Thanalan. Danach steht das Kommando „**Gegenstände färben**“ zur Verfügung.

2 Farbstoffe

Das Spiel kennt **125 Farben** (zuzüglich „Keine Farbe“). Die gewöhnlichen Farbstoffe kosten bei Krämern und Trödlern **216 Gil**. Sonderfarben wie Wolkenweiß, Rabenschwarz und die Metallic-Töne sind Handwerksprodukte und deutlich teurer.

3 Zwei Farbkanäle

Neuere Ausrüstung lässt sich mit zwei Farben belegen; das Färbefenster nennt sie „**Ausgewählte Farbe 1**“ und „**Ausgewählte Farbe 2**“ und bietet an, sie zu vertauschen. Ältere Stücke haben nur einen Kanal, manche Ausrüstung lässt sich gar nicht färben.

4 Zusammenspiel mit der Projektion

- Ein bereits projizierter Gegenstand ist **nicht mehr färbbar** – „Der projizierte Gegenstand ist nicht färbbar.“ Also erst färben, dann projizieren.
- Beim Einlagern in die **Projektionskommode** oder ins [Kostbarkeitenkabinett](#) geht die Färbung verloren.
- Auf einer **Projektionsplatte** lässt sich die Farbe dauerhaft setzen. Der Farbstoff wird beim **Speichern** der Platte verbraucht, nicht beim Anwenden.
- Der Entprojizierungskristall entfernt laut Beschreibung „außerdem Färbungen und Wappen“.

5 Mehr dazu

- [Guide: Färben – warum die Farbe nach dem Projizieren weg ist](#)
- [Guide: Projektion](#) · [Projektion](#)
- [Marktbrett](#)