




# Berufe

## Herstellung und Ressourcen

- [Beruf: Alchemist](#)
- [Beruf: Verzauberer](#)
- [Beruf: Schmied](#)
- [Waffen Rezepte](#) 
- [Phiolen Rezepte](#) 
- [Weitere Rezepte](#) 

# Beruf: Alchemist

Alchemisten sind fantastische Chemiker. die in der Lage sind, Materialien umzuwandeln. ihre Feinde mit Tränken zu schmelzen und ihre Gruppe mit Heilung und Buffs zu unterstützen.

Alchemisten profitieren von

- +25 Trankqualität
- +50% Braugeschwindigkeit

## Das Brauen von Tränken und ihre Qualität

Jeder Trank, den du braust, erhält einen Qualitätswert. Dieser Qualitätswert setzt sich zusammen aus deinem allgemeinen Alchemiewert und dem spezifischen Alchemiewert, je nachdem, ob der Trank nützlich oder giftig ist.

Die Dauer und die Verstärkung der Tränke reichen immer von 0 bis 300 Qualitätswert.

Trank	Basis	Erweitert	Ermächtigt	Anmerkungen
Sprungkraft ☐☐	I-II 2:00-6:00	I-II 6:00-18:00	II-IV 1:00-3:00	
Geschwindigkeit ☐☐♂	I-II 2:00-6:00	I-II 6:00-18:00	II-IV 1:00-3:00	
Feuerresistenz ☐☐	2:00-6:00	6:00-18:00	N/A	
Wasseratmung ☐☐	2:00-6:00	6:00-18:00	N/A	
Nachtsicht ☐☐	2:00-6:00	6:00-18:00	N/A	
Stärke ✕	I-II 1:30-4:00	I-II 4:00-12:00	II-IV 0:45-2:00	
Eile ☐	I-II 1:30-4:00	I-II 4:00-12:00	II-IV 0:45-2:00	Gebraut mit Netherquarz und Trank der Behutsamkeit
Lebensbonus ☐☐	I-II 1:30-4:00	I-II 4:00-12:00	II-IV 0:45-2:00	Gebraut mit Süßbeeren und Trank der Behutsamkeit
Unsichtbarkeit ☐☐	1:30-4:00	4:00-12:00	N/A	

<b>Langsamkeit</b> ✱	I-II 1:00-3:00	I-II 3:00-8:00	N/A	
<b>Schwäche</b> ☐	I-II 1:00-2:00	I-II 1:30-4:30	N/A	
<b>Langsamer Fall</b> ☐	1:00-2:00	1:30-4:30	N/A	
<b>Regeneration</b> ☐	I-II 0:30-0:45	I-II 1:00-2:30	II-IV 0:30-0:40	
<b>Gift</b> ☠	I-II 0:30-0:45	I-II 1:00-2:30	II-IV 0:30-0:40	
<b>Schildkrötenmeister</b> ☐	Slw IV 0:30-0:40	Slw IV 1:00-1:20	Slw VI 0:20-0:30	Rst III/IV
<b>Heilung</b> ♥	I-II	N/A	II-III	
<b>Schaden</b> ☐	I-II	N/A	II-III	

## Wie du die Alchemie-Meisterschaft erlangst

Mit jedem Stufenaufstieg in der Alchemie erhöhst du die Qualität deiner Tränke um 1,5, bis zu einem Maximum von 150 auf Stufe 100.

Im **Baum der Alchemiekunst** (siehe /skills) gibt es einen Segen, der dir +50 allgemeine Qualität gewährt, sowie vier weitere Segnungen, die dir insgesamt +50 für die Qualität heilender Tränke und +50 für die Qualität giftiger Gebräue verleihen, was eine Summe von +100 für Stärkungs- und Schwächungstränke ergibt.

Die einzigen Trankarten, die von dieser Qualitätssteigerung nicht betroffen sind, sind die Effekte **Schlechtes Omen**, **Langsamer Fall** und **Leuchten**, da sie als neutrale Effekte gelten. Daher wird die maximale Qualität dieser Tränke geringer sein als bei anderen.

Durch das Erreichen von Stufe 100 erhältst du insgesamt 250 Alchemie-Qualität, doch es gibt Möglichkeiten, diese Grenze zu überschreiten.

Du kannst deine Alchemie zurücksetzen und den Weg des **Neuen Spiels+** beschreiten, was dir einen permanenten Bonus von +50 Qualität pro Durchgang gewährt. Wenn du diesen Pfad zweimal beschreitest, erhältst du also insgesamt +100 zusätzliche Qualität.

Wenn du die Fertigkeit **Holzfällerei** meisterst, erhältst du Zugang zu den **Kristalläpfeln**, die dir für 30 Sekunden weitere +50 Alchemie-Qualität verleihen, wenn du sie isst.

Sollte das Plugin **EnchantsSquared** installiert sein, gibt es die Verzauberung **Alchemische Stärke**, die dir auf maximalem Level 3 noch einmal +50 Alchemie-Qualität gewährt.

Das bedeutet, dass du insgesamt bis zu 450 Alchemie-Qualität erreichen kannst, vorausgesetzt, die Standardkonfiguration bleibt bestehen. Ursprünglich war das System so ausbalanciert, dass 300 als Maximum angesehen wurde, sodass du durch diese Methoden einige sehr mächtige Tränke

herstellen kannst.

Diese Version nutzt einen fantasievollen Stil und integriert gleichzeitig wichtige Informationen zur Mechanik. Wenn du weitere Anpassungen möchtest, lass es mich wissen!

# Beruf: Verzauberer

**Verzauberer** sind Gelehrte der Magie, die in der Lage sind, Gegenstände mit Zaubern zu versehen, um ihre Stärken zu verbessern.

## Verzauberer profitieren von

- +25 Verzauberungsqualität
- +20% Verzauberungserfahrung

## Verzaubern und Qualität

Das Verzaubern ändert nicht, welche Verzauberungen du erhältst, sondern nur die Stufen, auf denen du diese Verzauberungen bekommst. Diese Stufen werden basierend auf deinem Verzauberungs-Qualitätswert berechnet.

Bei 120 Qualität kehren alle Verzauberungen zu ihren ursprünglichen (vanilla) Stärken zurück.

<b>Glück des Meeres (Luck of the Sea)</b>	2/120 * Qualität - 2	-2	60
<b>Haltbarkeit (Unbreaking)</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Köder (Lure)</b>	2/120 * Qualität - 2	-2	60
<b>Leises Schleichen</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Plünderung (Looting)</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Rechtschaffener Fluch (Riptide)</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Rückstoß (Knockback)</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Schärfe (Sharpness)</b>	2/120 * Qualität - 2	-2	60
<b>Schlag (Punch)</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	
<b>Schnellladen (Quick Charge)</b>	2/120 * Qualität - 2	-2	60
<b>Schusssicher (Proj. Protection)</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Schutz (Protection)</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Schwäche (Smite)</b>	2/120 * Qualität - 2	-2	60
<b>Schwungkraft (Sweeping Edge)</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Seelengeschwindigkeit</b>	1/120 * Qualität - 1	-1	120
<b>Treue (Loyalty)</b>	2/120 * Qualität - 2	-2	60
<b>Wasserschreiter</b>	2/120 * Qualität - 2	-2	60

Das bedeutet, dass, wenn du mit dem Verzaubern beginnst, zum Beispiel jede Effizienz-Verzauberung 2 Stufen schwächer sein wird als in der Welt der Sterblichen (Vanilla). Mit jeder 60 zusätzlichen Verzauberungsqualität wird die Effizienz jedoch um eine Stufe steigen.

## Wie du die Verzauberungsqualität steigern kannst

Mit jedem Stufenaufstieg in der Verzauberung erhältst du 1,5 Punkte auf die Qualität deiner Verzauberungen, bis zu einem Maximum von 150 auf Stufe 100.

Im **Baum der Verzauberungskunst** (siehe /skills) gibt es Segnungen, die dir insgesamt +150 Verzauberungsqualität gewähren.

Allein durch das Erreichen von Stufe 100 erhältst du insgesamt 300 Verzauberungsqualität, doch es gibt Möglichkeiten, diese Grenze zu überschreiten.

Du kannst deine Verzauberung zurücksetzen und den Weg des **Neuen Spiels+** beschreiten, was dir einen permanenten Bonus von +50 Qualität pro Durchgang gewährt. Wenn du diesen Pfad zweimal beschreitest, erhältst du also insgesamt +100 zusätzliche Qualität.

Wenn du die Fertigkeit **Holzfällerei** meisterst, erhältst du Zugang zu den **Kristalläpfeln**, die dir für 30 Sekunden weitere +50 Verzauberungsqualität verleihen, wenn du sie isst.

Das bedeutet, dass du insgesamt bis zu 450 Verzauberungsqualität erreichen kannst, vorausgesetzt, die Standardkonfiguration bleibt bestehen. Ursprünglich war das System so ausbalanciert, dass 300 als Maximum angesehen wurde, sodass du durch diese Methoden einige sehr mächtige Gegenstände erschaffen kannst.

Diese Version integriert die Mechaniken mit einem Hauch von Fantasy, während sie klare Informationen liefert. Wenn du weitere Anpassungen oder Ergänzungen möchtest, lass es mich wissen!

## Zusätzliche Verzauberung

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
<b>Alchemie fortitude</b> Erhöht die Geschwindigkeit eures Brauens um 50-75-100% und die Qualität eurer Tränke um 20-35-50%.	40	3	Helm

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
<b>Aspekt of the Enderman</b> Erhöht die Reichweite beim Abbauen um 2-4-6 Blöcke.	20	3	Brustplatte
<b>Barbarian</b> Gewährt dem Spieler +3-6 Angriffsschaden.	40	2	Axt
<b>Basalt Skin</b> Erhöht die Feuerresistenz des Trägers, verlangsamt aber deutlich, wenn er brennt.	10	1	Brustplatte
<b>Blessing</b> Gewährt dem Spieler während des Tragens 1-2-3 Glück.	40	3	Brustplatte
<b>Blinding</b> hat eine Chance von 2-4-6%, den Gegner zu blenden.	40	3	Schwert, Axt, Bogen, Armbrust
<b>Bloodletting</b> Der, durch Bluten, verursachte Schaden wird um 1-1,5-2 Punkte erhöht.	40	3	Schwert, Axt
<b>Blunt</b> hat eine Chance von 2-4%, den Gegner, zu betäuben. Äxte sind doppelt so stark	20	2	Schwert, Bogen, Armbrust, Spitzhack, Axt
<b>Concussion</b> hat eine Chance von 3-5%, die Entität, der ihr Schaden zufügt, benommen zu machen.	80	2	Schwert, Bogen, Armbrust
<b>Crippling</b> hat eine Chance von 4-8%, den Gegner, zu verlangsamen.	40	2	Schwert, Bogen, Armbrust
<b>Crushing</b> für jedes Stück schwerer Rüstung, das der Gegner trägt (Gold, Eisen, Netherit), verursacht man 2,5-3,75-5% mehr Schaden.	20	3	Armbrust, Axt



Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
<b>Executioner</b> Beim Töten eines Gegners besteht eine 1-2%ige Chance, dass sein Kopf abfällt. Funktioniert mit Creepern, Skeletten, Spielern usw. Äxte sind doppelt so stark.	10	2	swords, axes
<b>Fleeting</b> Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 20-30%.	40	2	Stiefel
<b>Forgemaster</b> Verbessert deine Schmiedekunst um 20-35-50.	20	3	Brustplatte
<b>Harpooning</b> Dreizack verursacht 0,75-1,5-2,25-3,0-3,75 mehr Schaden.	40	5	Dreizack
<b>Illuminated</b> Shift-Rechtsklick mit einer Spitzhacke auf eine leere Fläche, um eine Fackel auf Kosten von 3 Haltbarkeit zu platzieren	40	1	Spitzhacke
<b>Lava Walker</b> Verwandelt Lava unter dir in einem Radius von 0-1-2 Blöcken in Magma, auf Kosten der Haltbarkeit.	20	2	Stiefel
<b>Longsword</b> Erhöht die Angriffreichweite um 0,5-1-1,5 Blöcke.	20	3	Schwert
<b>Mass</b> Immunität gegen Fallschaden. Die Landung nach einem großen Sturz verursacht Schaden in einem Radius. Schaden und Radius nehmen mit der Entfernung zu und skalieren 60-100% schneller. Während man schleicht, fällt man 2,5x schneller. Der Effekt hat eine Abklingzeit von 20-10 Sekunden.	5	2	Stiefel

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
<b>Metabolism</b> Regeneriert, während der Bewegung, langsam Hungerpunkte.	80	2	Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel
<b>Neutralizer</b> Während du blockst, wirken Wurftränke und Trank-Effektwolken nicht auf dich. Vorsicht, da dadurch auch nützliche Effekte blockiert werden.	40	0	Schild
<b>Pact of the Berserker</b> Du verursachst 20-35-50% mehr Schaden, erleidest aber auch 30-50-70% mehr Schaden.	5	3	Schwert, Bogen, Armbrust, Dreizack, Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel, Schere, Feuerzeug, Angel, Elytra, Spitzhacke, Axt, Schaufel, Hacke, Schild
<b>Pact of the faerie</b> Macht dich 25-50% kleiner, was sich auch auf deine Block- und Angriffsreichweite auswirkt.	20	2	Brustplatte
<b>Pact of the Jotunn</b> Erhöht deine Block- und Angriffsreichweite um 25-50%, macht dich aber auch 25-50% größer.	20	2	Brustplatte
<b>Pact of the Perfectionist</b> Reduziert deinen Schaden um 20-40%, gewährt dir aber 5-10% mehr Schaden pro Treffer bis zu +50-100% Schaden. Du verlierst diesen Schadensbonus, wenn du selbst Schaden nimmst. Schaden-Malus und -Bonus werden bei Distanztreffern halbiert.	20	2	Schwert, Bogen, Armbrust, Axt
<b>Perforating</b> für jedes Stück leichter Rüstung, das der Gegner trägt (Leder, Kette, Diamant), verursacht man 2,5-3,75-5% mehr Schaden.	20	3	Armbrust, Axt
<b>Plating</b> Fügt dem Gegenstand 2 zusätzliche Rüstung pro Stufe hinzu.	40	3	Elytra

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
<b>Potency</b> Bei den meisten Tränken, die du trinkst, wird die Dauer um 20-40% verkürzt, aber die Effekte werden um 50-100% erhöht	10	2	Brustplatte, Elytra
<b>Rapid Shot</b> Gewährt eine 20-40-60%ige Chance, 2-3-4 Pfeile in schneller Folge abzuschießen. Diese Pfeile, mit Ausnahme des letzten, entfernen Immunität vom getroffenen Ziel, verursachen aber nur 50-45-40% Schaden.	10	3	Bogen, Armbrust
<b>Rope Dart</b> Wenn ihr einen Pfeil auf einen Gegner schießt, besteht eine Chance von 20-40-60%, es näher heranzuziehen. Der Anziehungseffekt wird außerdem mit jeder Stufe stärker.	10	3	Bogen, Armbrust
<b>Sapping</b> Das Töten eines Wesens bringt 1-1,5-2 Punkte mehr Erfahrung.	20	3	Schwert, Axt
<b>Scattershot</b> Ein Pfeil, der einen Gegner trifft, verursacht 50-70-90% des Schadens an allen Feinden in einem Radius von 1,5-2-2,5 Blöcken um den ursprünglichen Gegner.	20	3	Bogen, Armbrust
<b>Shielding</b> hat eine 20-40%ige Chance, Geschosse, die dich normalerweise treffen würden, abzulenken	40	3	Brustplatte
<b>Shockwave</b> Rechtsklick auf die Oberseite des Blocks verursacht eine Schockwelle, die Entitäten in einem Radius von 3-4 Blöcken nach hinten schleudert, mit einer Stärke von 0,5-0,7.	10	2	Schwert, Axt

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
<b>Splintering</b> hat eine Chance von 20-40-60%, einen Schild für 2-3-4 Sekunden zu deaktivieren.	40	3	Axt
<b>Steady</b> Verringert Rückschläge um 20-40%.	40	2	Hose
<b>Strider</b> Ermöglicht es dir über ganze Blöcke zu laufen (ohne zu springen).	40	1	Hose
<b>Swiftfooted</b> Erhöht die Ausweichchance um 5-10-15%.	20	3	Stiefel
<b>Toxic</b> Wenn ein Wesen getroffen wird, wird seine Heilung für 4-5-6 Sekunden um 40-60-80% reduziert.	80	3	Schwert, Bogen, Armbrust
<b>Vigorous</b> Erhöht die maximale Gesundheit des Trägers um 1 pro Stufe.	40	5	Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel
<b>Vitality</b> Erhöht die Heilung des Trägers/Besitzers um 5% pro Stufe und addiert die Vitalität aller Rüstungsteile bis zu 100%.	80	5	Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel
<b>Weakening</b> hat eine Chance von 5-10%, den Gegner, mit Schwäche zu belegen.	40	2	Schwert, Bogen, Armbrust
<b>Will o Wisp</b> Das Töten einer Entität verursacht eine feurige Explosion in einem Radius von 2-3-4 Blöcken, die 2-4-6 Sofortschaden und 4-6-8 Brandschaden verursacht.	20	3	Brustplatte
<b>Withering</b> hat eine Chance von 5-10-15%, dem Gegner, verwelken zuzufügen	120	3	Schwert, Bogen, Armbrust

# Beruf: Schmied

**Schmiede** sind Experten für Metall, die haltbarere Werkzeuge und Rüstungen herstellen und rasiermesserscharfe, gut ausbalancierte Klingen fertigen.

Schmiede profitieren von

- +25 Schniedequalität
- -20% Haltbarkeit

## Das Schmieden von Werkzeugen und Rüstungen

Jedes Werkzeug oder Rüstungsteil, das du schmiedest, erhält einen Qualitätswert. Dieser Qualitätswert setzt sich aus deinem allgemeinen Schmiedekunstwert und dem Schmiedekunstwert des Materials, aus dem das Item besteht, zusammen.

Jeder Gegenstand besitzt auch eine “neutrale” Qualität. Es ist nicht notwendig, alle Details darüber zu kennen, aber im Wesentlichen bestimmt diese neutrale Qualität das Qualitätsetikett, das auf dem Gegenstand angezeigt wird. Diese neutrale Qualität wird auch verwendet, um festzulegen, wann die Werte eines Items den normalen Werten (wie in der Welt der Sterblichen) entsprechen.

Materialtyp	Neutrale Qualität
Holz	50
Leder	50
Stein	80
Kettenrüstung	80
Bögen	80
Gold	110
Eisen	110
Diamant	140
Prismarin	155
Netherit	170
Enderisch	185

Das Qualitätsetikett wird durch den Unterschied zwischen der Qualität des Items und seiner neutralen Qualität bestimmt. Wenn zum Beispiel eine Holzspitzhacke eine Qualität von 90 besitzt, hat sie +40 im Vergleich zur neutralen Qualität. Die Tabelle unten zeigt, welches Etikett der

Gegenstand erhalten wird:

Qualitätsunterschied	Etikett
-500	Furchtbar
-60	Schäbig
-30	Annehmbar
0	Gut
+30	Großartig
+60	Makellos
+90	Meisterhaft
+120	Legendär
+150	Unerreicht

Die Holzspitzhacke mit einer Qualität von 90 wäre also “Großartig”, da +40 mehr als 30, aber weniger als 60 beträgt. Um als “Unerreicht” zu gelten, muss ein Gegenstand mindestens 150 Qualität über seiner neutralen Qualität liegen. Das bedeutet, dass eine unerreichte Holzspitzhacke weniger beeindruckend ist als eine unerreichte Netheritspitzhacke, da die Holzspitzhacke nur 200 Qualität benötigt, während die Netheritspitzhacke 320 benötigt.

## Wie du die Schmiedekunstqualität steigern kannst

Mit jedem Stufenaufstieg in der Schmiedekunst erhältst du 1,5 Punkte auf die Qualität deiner Items, bis zu einem Maximum von 150 auf Stufe 100.

Im **Baum der Schmiedekunst** (siehe /skills) gibt es Segnungen, die dir +50 Qualität für ein bestimmtes Material gewähren.

Die letzte Segnung im Baum der Schmiedekunst verleiht dir weitere +50 auf alles.

Allein durch das Erreichen von Stufe 100 erhältst du insgesamt 250 Schmiedekunstqualität, aber es gibt Möglichkeiten, diese Grenze zu überschreiten.

Du kannst deine Schmiedekunst zurücksetzen und den Weg des **Neuen Spiels+** betreten, was dir einen permanenten Bonus von +50 Qualität pro Durchgang gewährt. Wenn du diesen Pfad zweimal beschreitest, erhältst du also insgesamt +100 zusätzliche Qualität.

Wenn du die Fertigkeit **Holzfällerei** meisterst, erhältst du Zugang zu den **Kristalläpfeln**, die dir für 30 Sekunden weitere +50 Schmiedekunstqualität verleihen, wenn du sie isst.

Sollte das Plugin **EnchantsSquared** installiert sein, fügt die Verzauberung **Schmiedemeister** (auf maximalem Level 3) weitere +50 Schmiedekunstqualität hinzu.

Das bedeutet, dass du insgesamt bis zu 450 Schmiedekunstqualität erreichen kannst, vorausgesetzt, die Standardkonfiguration bleibt bestehen. Ursprünglich war das System so ausbalanciert, dass 300 als Maximum angesehen wurde, sodass du durch diese Methoden einige sehr mächtige Gegenstände schmieden kannst.

## Der Einfluss der Schmiedekunstqualität auf Gegenstände

Die neutrale Qualität eines Items ist ein Indikator dafür, wann deine geschmiedeten Gegenstände keine Verstärkungen oder Schwächungen aufgrund ihrer Qualität erhalten. Die einzige Ausnahme ist Netherit, das dieselbe Skalierung wie Diamant-Ausrüstung hat.

Statistik	Skalierungsbeschreibung	Ausnahmen
Rüstung	1-1,5x Rüstung von neutraler bis 300 Qualität	
Zähigkeit	1-2x Zähigkeit von neutraler bis 300 Qualität	
Angriffsschaden	+0-4 Schaden von neutraler bis 300 Qualität	Bei Rapieren +0-2, bei Großäxten +0-6. Siehe individuelle Waffen
Angriffsgeschwindigkeit	+0-0,2 Angriffsgeschwindigkeit von neutraler bis 300 Qualität	Bei Großäxten +0-0,1, Rapieren keine Skalierung
Grabgeschwindigkeit	+0-50% Grabgeschwindigkeit von neutraler bis 300 Qualität	
Schaden durch Wucht	+0-3,5 Schaden von neutraler bis 300 Qualität	Bei Kriegshämmern +0-4
Rückstoßresistenz	1-2x Resistenz von neutraler bis 300 Qualität	

Zunächst wirst du feststellen, dass du keine Eisen-, Gold- oder Diamantausrüstung mehr mit einfachen Materialien herstellen kannst. Deine Materialien benötigen etwas mehr Arbeit, bevor du sie verarbeiten kannst, und du wirst einen Amboss brauchen!

### Eisen und Gold:

Zuerst müssen deine Eisen- und Goldbarren erhitzt werden. Ein Ofen, Schmelzofen oder Lagerfeuer wird dafür ausreichen:

image.png

### Diamanten:

Diamanten müssen zuerst instabil gemacht werden. Dies geschieht mit Enderperlen:

image.png

Sobald du versuchst, diese Materialien auf einem normalen Arbeitstisch zu verwenden, wird eine Nachricht erscheinen, die dir mitteilt, dass du einen Amboss benötigst:

image.png

## Baue einen Amboss:

Das Rezept für den Amboss hat sich nicht geändert. Platziere ihn in einem Umkreis von 5 Blöcken um deinen Arbeitstisch:

image.png

## Jetzt kannst du Eisen-, Gold- und Diamantausrüstung herstellen!

So sollte es dann aussehen:

image.png

## Kupferrüstung und -werkzeuge:

Du kannst nun auch Kupferausrüstung herstellen! Kupfer dient als Zwischenstufe zwischen Stein und Eisen. Da Eisengeräte nun schwerer zu bekommen sind, ermöglichen Kupferwerkzeuge das Abbauen derselben Materialien wie Eisengeräte:

image.png

## Tooltips und Attribute:

Beim Kupferwerkzeug wirst du einige Tooltips bemerken:

- **Meisterhaft:** Bezieht sich auf die Qualität des Gegenstands. Dies hat sich gegenüber früheren Versionen nicht geändert. Meisterhaft bedeutet, dass der Gegenstand außergewöhnlich gut gefertigt wurde und weit über den Erwartungen der Sterblichen liegt.
- **Aufrüstungen: 3:** Dies zeigt die Anzahl der möglichen Upgrades für den Gegenstand an. Erfahre mehr im Abschnitt über Upgrades.
- **Unangepasst:** Wird auf jede Rüstung angewendet, die du herstellst, und bedeutet, dass die Rüstung deinem Körper noch nicht perfekt passt. Du kannst sie besser anpassen, indem du zusätzliches Material anwendest:

image.png

Dadurch verdoppelt sich der Rüstungswert und du erhältst mehr Schmiedekunst-Erfahrung!

## Ungehärtet:



Diese Eigenschaft kann bei Eisen-, Gold-, Diamant- und Kupferausrüstung auftreten. Metallische Werkzeuge sind direkt nach dem Schmieden weich und schwach. Um sie zu verstärken, musst du sie tempern. Das funktioniert so:

1. Heize das Werkzeug auf:

image.png

2. Tauche es dann in einen mit Wasser gefüllten Kessel, um es abzukühlen:

image.png

Dieser Prozess verdoppelt die Haltbarkeit des Werkzeugs, gewährt dir mehr Schmiedekunst-Erfahrung und erhöht die Abbautempo deiner Werkzeuge!

## Stumpf:

Waffen (und Werkzeuge, außer Stein und Holz) erhalten das Attribut **Stumpf**, was bedeutet, dass sie geschärft werden müssen, um ihren vollen Schaden zu entfalten. Dazu hältst du das Item in der Hand und klickst rechts auf einen Schleifstein:

image.png

Wenn Funken vom Schleifstein fliegen, ist deine Waffe geschärft und verursacht erheblich mehr Schaden. Auch hierbei erhältst du Schmiedekunst-Erfahrung.

## Upgrades:

Jedes Ausrüstungsstück beginnt mit 3 Upgrade-Slots, die du nach Belieben mit verschiedenen Verbesserungen füllen kannst. Du kannst mehr Upgrade-Slots hinzufügen (bis zu 6 pro Gegenstand) mit den folgenden Rezepten:

image.png

image.png

image.png

## Beliebige Gegenstände:

image.png

- **Haltbar:** Fügt +5 % Haltbarkeit zu allen ausgerüsteten Gegenständen hinzu.
- **Meisterhaft:** Verleiht +5 % Schmiedekunst-Erfahrung.

## Werkzeuge:

image.png

**Energisiert:** Fügt +1 Abbaukraft hinzu und erhöht das Tempo beim Abbau von Blöcken.

image.png

**Extraktor:** Erhöht die Blockdrops um +10 %.

image.png

• **Prospektor:** Fügt +1 Abbauglück hinzu.

image.png

**Tiefenaffinität:** Erlaubt es deiner Spitzhacke, Tiefenschiefer so schnell wie Stein abzubauen.

## Waffen:

image.png

**Bluten:** Fügt +5 % Blutungschance hinzu.

image.png

**Durchdringend:** Erhöht die Rüstungsdurchdringung um +5 %.

image.png

**Verwundbarkeit:** Reduziert die Unverwundbarkeit des Gegners um +10 %.

image.png

**Abwurf:** Erhöht die Chance auf +100 %, Reiter von ihren Reittieren zu werfen.

image.png

**Wilderer:** Erhöht die Mob-Drops um +20 %.

image.png

**Schärfer:** Erhöht den Schaden um +5 %.

image.png

**Kritisch:** Fügt +5 % kritische Trefferchance hinzu.

image.png

**Vampirisch:** Verleiht +3 % Lebensraub, wobei Schaden zu Heilung umgewandelt wird.

image.png

**Entwaffnend:** Entwaffnet den Gegner für 1 Sekunde.

image.png

**Erschütternd:** Verleiht eine Chance von +5 %, den Gegner zu betäuben.

image.png

**Verlängert:** Erhöht die Reichweite des Angriffs um +0,25 Blöcke (nur Nahkampfwaffen).

image.png

**Effizient:** Verringert den Munitionsverbrauch um -10 % (nur Bögen und Armbrüste).

## **Rüstung:**

image.png

**Immunisiert:** Erhöht die Immunität nach einem Treffer um +1.

image.png

**Verjüngend:** Erhöht die Heilung um +5 %.

image.png

**Ambitioniert:** Reduziert die Abklingzeiten von Fähigkeiten um +5 %.

image.png

• **Ausweichend:** Fügt +2 % Ausweichchance hinzu.

image.png

**Lehrling:** Erhöht die Fähigkeits-EXP um +5 %, erhöht jedoch den erlittenen Schaden um 10 %.

image.png

**Erschöpfend:** Erhöht die Verzauberungserfahrung um +5 %, erhöht jedoch den erlittenen Schaden um 5 %.

image.png

**Stabilität:** Erhöht den Rückstoßwiderstand um +10 %.

image.png

**Erlösung:** Erhöht die Blutungsresistenz um +10 %.

image.png

**Achtsamkeit:** Reduziert den kritischen Trefferschaden um +10 %.

image.png

**Mäßigung:** Verringert die Dauer von Betäubungen um +10 %.

image.png

**Schleichend:** Erhöht die Geschwindigkeit im Schleichen um +10 % (nur Hosen).

image.png

**Athletisch:** Erhöht die Sprintgeschwindigkeit um +10 % (nur Hosen).

image.png

**Mehrfachsprung:** Ermöglicht bis zu 3 Sprünge in der Luft (nur Stiefel).

image.png

**Springen:** Erhöht die Sprunghöhe um +50 % (nur Stiefel).

image.png

**Inferno:** Fügt +20 % Feuerschaden hinzu (nur Brustplatten).

image.png

**Arkanismus:** Erhöht den magischen Schaden um +10 % (nur Brustplatten).

image.png

**Toxizität:** Erhöht den Giftschaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

**Göttlichkeit:** Erhöht den Strahlenschaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

**Tödlichkeit:** Erhöht den nekrotischen Schaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

**Wut:** Erhöht den Schaden um +5 % (nur Brustplatten).

image.png

**Schmied:** Erhöht die Schmiedekunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

image.png

**Verzauberer:** Erhöht die Verzauberungskunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

image.png

**Alchemist:** Erhöht die Alchemiekunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

# Waffen Rezepte

Zur Klarstellung: Ein "Tier" in diesem Kontext bezieht sich auf ein Material-Tier:

- Holz/Gold = 0
- Stein = 1
- Eisen = 2
- Diamant = 3
- Netherit = 4

## Großäxte

image.png

- +20% Kritische Trefferchance
- 9.0 Grundangriffsschaden (+1.5 pro Tier)
- 0.5 Angriffsgeschwindigkeit

## Kriegshämmer

image.png

- +50% Rückstoß
- +20% Betäubungschance
- 1.0 Angriffsschaden
- 6.0 Grundschlagschaden (+1 pro Tier)
- 1.0 Angriffsgeschwindigkeit

Der 1 Angriffsschaden ist aktuell notwendig, damit die Waffe überhaupt Schaden verursacht. Dadurch hat der Waffentyp einen effektiven Grundschaten von 7 und nicht 6.

## Speere

image.png

- +1.0 Angriffsreichweite
- +30% Geschwindigkeitsbonus-Schaden
- 5.0 Grundangriffsschaden (+1 pro Tier)
- 0.8 Angriffsgeschwindigkeit

Geschwindigkeitsbonus-Schaden bedeutet, dass du mehr Schaden verursachst, je schneller du auf das Ziel zurennst. Bei +30% Geschwindigkeitsbonus-Schaden verursachst du etwa 30% mehr

Schaden, wenn du das Ziel im Sprint mit einem Sprung erreichst.

## Morgensterne

Früher wurden sie als Keulen bezeichnet, aber da Minecraft eine Waffe namens "The Mace" hinzugefügt hat, wurden meine Keulen in Morgensterne umbenannt.

image.png

- +20% Betäubungschance
- 1.0 Angriffsschaden
- 2.5 Grundschlagschaden (+1 pro Tier)
- 1.6 Angriffsgeschwindigkeit

Der 1 Angriffsschaden ist aktuell notwendig, damit die Waffe überhaupt Schaden verursacht. Dadurch hat der Waffentyp einen effektiven Grundschaten von 3.5 und nicht 2.5.

## Degen

image.png

- +30% Rüstungsdurchdringung
- +50% Immunitätsreduktion
- -200% Rückstoß
- 2.0 Grundangriffsschaden (+0.5 pro Tier)
- 4.0 Angriffsgeschwindigkeit

## Dolche

image.png

- +20% Kritische Trefferchance
- -1.0 Angriffsreichweite
- 4.0 Grundangriffsschaden (+1 pro Tier)
- 1.8 Angriffsgeschwindigkeit

# Phiolen Rezepte

 **Phiolen** (Benötigt Ätzendes Gift (Alchemie) freigeschaltet)

## Glasphiole

image.png

Die Grundkomponente für die anderen Phiolrezepte.

## Phiole des Fäulnisses

image.png

Kann geworfen oder auf Waffen angewendet werden, um eine 50%ige Heilungsreduktion zu verursachen.

## Phiole des Gifts

image.png

Kann geworfen oder auf Waffen angewendet werden, um **Gift I** (0:30) zu verursachen.

## Phiole der Heiligkeit

image.png

Kann geworfen oder auf Waffen angewendet werden, um 6.0 sofortigen Strahlungsschaden zu verursachen.

## Phiole des Schmerzes

image.png

Kann geworfen oder auf Waffen angewendet werden, um 4.0 sofortigen Magieschaden zu verursachen.



# Weitere Rezepte


 **Dreizack** (Benötigt Meeres-Schmiedekunst)

image.png

 **Elytra** (Benötigt Exotische Schmiedekunst)

image.png image.png

**Trank der Eile** (Freischaltung ab Level 60 Alchemie)



**Trank der Lebenskraft** (Freischaltung ab Level 60 Alchemie)

