

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	

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

Version #7

Erstellt: 9 Oktober 2024 21:35:58 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 10 Oktober 2024 16:35:34 von fluffyflean