

Beruf: Verzauberer

Verzauberer sind Gelehrte der Magie, die in der Lage sind, Degenstände 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.

Glück des Meeres (Luck of the Sea)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Haltbarkeit (Unbreaking)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Köder (Lure)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Leises Schleichen	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Plünderung (Looting)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Rechtschaffener Fluch (Riptide)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Rückstoß (Knockback)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Schärfe (Sharpness)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Schlag (Punch)	1/120 * Qualität - 1	-1	
Schnellladen (Quick Charge)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Schusssicher (Proj. Protection)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Schutz (Protection)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Schwäche (Smite)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Schwungkraft (Sweeping Edge)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Seelengeschwindigkeit	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Treue (Loyalty)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Wasserschreiter	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
Alchemie fortitude 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
Aspekt of the Enderman Erhöht die Reichweite beim Abbauen um 2-4-6 Blöcke.	20	3	Brustplatte
Barbarian Gewährt dem Spieler +3-6 Angriffsschaden.	40	2	Axt
Basalt Skin Erhöht die Feuerresistenz des Trägers, verlangsamt aber deutlich, wenn er brennt.	10	1	Brustplatte
Blessing Gewährt dem Spieler während des Tragens 1-2-3 Glück.	40	3	Brustplatte
Blinding hat eine Chance von 2-4-6%, den Gegner zu blenden.	40	3	Schwert, Axt, Bogen, Armbrust
Bloodletting Der, durch Bluten, verursachte Schaden wird um 1-1,5-2 Punkte erhöht.	40	3	Schwert, Axt
Blunt hat eine Chance von 2-4%, den Gegner, zu betäuben. Äxte sind doppelt so stark	20	2	Schwert, Bogen, Armbrust, Spitzhack, Axt
Concussion hat eine Chance von 3-5%, die Entität, der ihr Schaden zufügt, benommen zu machen.	80	2	Schwert, Bogen, Armbrust
Crippling hat eine Chance von 4-8%, den Gegner, zu verlangsamen.	40	2	Schwert, Bogen, Armbrust
Crushing 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
Executioner 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
Fleeting Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 20-30%.	40	2	Stiefel
Forgemaster Verbessert deine Schmiedekunst um 20-35-50.	20	3	Brustplatte
Harpooning Dreizack verursacht 0,75-1,5-2,25-3,0-3,75 mehr Schaden.	40	5	Dreizack
Illuminated Shift-Rechtsklick mit einer Spitzhacke auf eine leere Fläche, um eine Fackel auf Kosten von 3 Haltbarkeit zu platzieren	40	1	Spitzhacke
Lava Walker Verwandelt Lava unter dir in einem Radius von 0-1-2 Blöcken in Magma, auf Kosten der Haltbarkeit.	20	2	Stiefel
Longsword Erhöht die Angriffsreichweite um 0,5-1-1,5 Blöcke.	20	3	Schwert
Mass 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
Metabolism Regeneriert, während der Bewegung, langsam Hungerpunkte.	80	2	Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel
Neutralizer Während du blockst, wirken Wurftränke und Trank-Effektwolken nicht auf dich. Vorsicht, da dadurch auch nützliche Effekte blockiert werden.	40	0	Schild
Pact of the Berserker 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
Pact of the faerie Macht dich 25-50% kleiner, was sich auch auf deine Block- und Angriffsreichweite auswirkt.	20	2	Brustplatte
Pact of the Jotunn Erhöht deine Block- und Angriffsreichweite um 25-50%, macht dich aber auch 25-50% größer.	20	2	Brustplatte
Pact of the Perfectionist 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
Perforating 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
Plating Fügt dem Gegenstand 2 zusätzliche Rüstung pro Stufe hinzu.	40	3	Elytra

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
Potency 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
Rapid Shot 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
Rope Dart 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
Sapping Das Töten eines Wesens bringt 1-1,5-2 Punkte mehr Erfahrung.	20	3	Schwert, Axt
Scattershot 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
Shielding hat eine 20-40%ige Chance, Geschosse, die dich normalerweise treffen würden, abzulenken	40	3	Brustplatte
Shockwave 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
Splintering hat eine Chance von 20-40-60%, einen Schild für 2-3-4 Sekunden zu deaktivieren.	40	3	Axt
Steady Verringert Rückschläge um 20-40%.	40	2	Hose
Strider Ermöglicht es dir über ganze Blöcke zu laufen (ohne zu springen).	40	1	Hose
Swiftfooted Erhöht die Ausweichchance um 5-10-15%.	20	3	Stiefel
Toxic Wenn ein Wesen getroffen wird, wird seine Heilung für 4-5-6 Sekunden um 40-60-80% reduziert.	80	3	Schwert, Bogen, Armbrust
Vigorous Erhöht die maximale Gesundheit des Trägers um 1 pro Stufe.	40	5	Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel
Vitality 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
Weakening hat eine Chance von 5-10%, den Gegner, mit Schwäche zu belegen.	40	2	Schwert, Bogen, Armbrust
Will o Wisp 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
Withering hat eine Chance von 5-10-15%, dem Gegner, verwelken zuzufügen	120	3	Schwert, Bogen, Armbrust

Version #16

Erstellt: 9 Oktober 2024 21:46:03 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 20 November 2024 16:21:30 von Plüschfussel