

# Klassensystem, Fertigkeiten und Items

Alles über Klassen, Fertigkeiten, Attribute und Items

- [Attribute und Fertigkeiten](#)
- [Handwerksklassen](#)
- [Handwerksklassen - Archäologe](#)
- [Handwerksklassen - Landwirt](#)
- [Handwerksklassen - Druide](#)

# Attribute und Fertigkeiten

# Handwerksklassen

Inspiziert von Lyria ist für FallenStar ein Handwerkssystem geplant. Das wird so aussehen, dass sich Spieler für eine Handwerksklasse entscheiden und dadurch in den zugehörigen Fertigkeiten schneller aufsteigen können.

Es gibt insgesamt drei Handwerksklassen: Archäologe, Landwirt und Druide. Jedes Klassenwerkzeug und jede Klassenwaffe benötigt in der Herstellung ein Item von jeder Handwerksklasse (Griffstück + Kopf + Bindestoff). Werkzeuge existieren zunächst in den Stufen Novize, Lehrling, Fortgeschritten, Meister.

---

## Archäologe

Der Archäologe ist ein Spezialist für Mineralien, Metalle und Edelsteine. Wo andere bloß Dreck und Geröll sehen, sieht er die Grundstoffe für veredelte Barren und robustes Baumaterial. Es verwundert daher nicht, dass er mit volleren Taschen aus dem Stollen zurückkehrt als die anderen Mitglieder seiner Dorfgemeinde. Durch seine Erfahrung unter Tage lernt er alles über die Beschaffenheit von Mineralien - entsprechend versiert ist er in deren Verarbeitung. Wenn er nicht gerade unter der Erde nach Erzen, Smaragden, Achaten und Rubinen sucht, verbringt er seine Zeit mit der Verfeinerung und Veredelung seiner Vorräte.

Als Schmied ist er unverzichtbares Bestandteil jeder Siedlungsgemeinschaft. Metalle verfeinert er, bis sie seinem Qualitätsanspruch genügen, und stellt daraus anschließend Werkzeugköpfe und Waffenteile her, die der Schreiner mit Griffstücken aus edlem Holz vollenden kann. Außerdem ist er ein Spezialist für die Herstellung schwerer Rüstungen.

Mit den Edelsteinen, deren magische Eigenschaften der Druide sehr schätzt, kennt er sich bestens aus. Er wählt die passenden Mineralien, die er wäscht, zu Orbs schleift, poliert und in Edelmetalle einfasst. Solche Steine, von einem Druiden verzaubert, verleihen Waffen und Werkzeugen ungeahnte Stärke.

## Archäologe - Zusammenfassung

- Bergbau (2x EP)
  - Ausgrabung (2,5x EP)
  - Durchkämmt Stollen und Minen
-

# Landwirt

Die Arbeit des Landwirts formt das Herzstück einer Siedlung. Durch tägliche, harte Arbeit auf den Feldern und im Wald versorgt er seine Mitstreiter mit Baumaterial, Werkstoffen und Nahrung.

Er verbringt viele Stunden in den Wäldern und erkennt auf den ersten Blick, ob ein Baum morbide und morsch ist, oder sich für langlebige Balken und Werkstoffe eignet. Wenn es um Holzverarbeitung geht, ist er Meister seines Fachs. Nicht bloß das Fachwerk für seine Siedlung stellt er her, auch die Produktion von Werkzeugstielen und Waffengriffen sind ihm ein Leichtes.

Wenn er nicht gerade auf der Suche nach Material durch die Wälder streift, pflegt er die Feldfrüchte seines Dorfes, um daraus später Öle, Sirup, oder Stärke zu gewinnen. Hierbei arbeitet er mit großen Mengen der gleichen Rohstoffe - ganz im Gegensatz zum Druiden, der eine Vielzahl an Zutaten in kleinen Mengen verarbeitet. Er plant, wie die Äcker zu bestellen sind und kümmert sich um die Tierzucht, damit nach der nächsten Ernte von Allem genug für Alle da ist.

## Landwirt - Zusammenfassung:

- Fertigkeit - Förster: 2x EP
  - Fertigkeit - Ackerbau - 2,5x EP
  - Bestellt Felder und erntet Feldfrüchte effektiv
  - Bewirtschaftet die Wälder, schlägt Holz und verarbeitet dieses
  - Setzt Werkzeuge zusammen
  - Stellt Öle, Stärke und Sirup für Druiden und Archäologen her
  - Fertigt dekorative Blöcke an
  - Produziert Lebensmittel
- 

# Druide

Druiden leben meist etwas Abseits des Trubels und sammeln verschiedenste Kräuter, Blüten, Pilze und sonstige Substanzen. Sie durchstreifen die Wälder, Felder und Höhlen und sind stets darauf bedacht, eine umfangreiche Apotheke zu bevorraten. Dabei schneiden sie aber nicht bloß Pflanzenstiele ab, sondern gehen auch auf die Jagd nach Monstern.

Bei all den verschiedenen Zutaten, aus denen er seine Tränke, Essenzen, Tinkturen und Werkstoffe herstellt, verliert selbst der pflanzenkundige Landwirt den Überblick. Für den Druiden kommt es nicht auf die massenhafte Herstellung an, sondern auf das perfekte Verhältnis der richtigen Zutaten. Diversität in seinem Vorrat spielt deswegen eine große Rolle in seiner Lagerhaltung.

Druiden verbringen darüber hinaus viel Zeit mit Meditation über die tieferen Zusammenhänge des Universums. Wie es ihnen gelingt, aus Wildkräutern, Ölen und Extrakten magische Naturessenzen

herzustellen und die Edelsteine des Archäologen mit mächtiger Magie zu vollenden, können sie letztendlich nur selbst begreifen.

## Druide - Fertigungsboni:

- Alchemie (3x EP)
- Angeln (3x EP)

# Handwerksklassen - Archäologe

## Archäologe - Fertigungsboni:

- Bergbau (2x EP)
- Ausgrabung (2,5x EP)

## Archäologe - Werkzeuge:

- Bauschaufeln
  - Gut für Bauvorhaben. Gewähren Abbaugeschwindigkeit und Zugang zur Mana Ability "Terraform".
- Bergungsschaufeln
  - Gut, um besondere Items und XP zu farmen. Gewähren mehr Erfahrung in Ausgrabung und bergen Bodenschätze.
- Kreuzhacken
  - Gut für den täglichen Abbau von Gestein. Gewähren Abbaueffizienz und Zugang zur Mana Ability
- Spitzhacken
  - Gut zur Mineralgewinnung. Gewähren mehr Erfahrung in Bergbau und zufällige Bergbau-Drops.

## Archäologe - Benötigte Rohstoffe

Diese Rohstoffe kann jeder Spieler farmen, allerdings sind sie beim Archäologen besonders beliebt. Er benötigt sie für seine Klassenrezepte.

- Gestein und rohe Erze
  - Kohle -
  - Feuerstein -
  - Kupfer -
  - Eisen -
  - Quarz -
  - SILBER -
  - Gold -

- PLATIN -
- Rohe Edelsteine
  - SCHWARZER OPAL -
  - VIOLETTES Amethyst
  - GRÜNER PERIDOT -
  - GRÜNER Smaragd -
  - ROTES FEUEROPAL -
  - ROTES RUBIN -
  - BLAUES SAPHIR -
  - BLAUES Lapislazuli -
  - WEISSER Diamant -

# Archäologe - hergestellte Gegenstände

Diese Gegenstände kann nur der Archäologe herstellen.

## I - Metallbarren (Werkstoff)

- SILBERBARREN (Ofen) -> L
- BRONZEBARREN-> A
  - aus Eisenbarren + Kupferbarren
- VEREDELTER EISENBARREN ->
  - aus Eisenbarren, SILBERBARREN und Goldbarren
- STAHLBARREN
  - aus 1x Eisenblock + 8x Kohleblock
- PLATINBARREN
  - aus Platin + Weisses Granulat
- MASSIVER BARREN
  - aus Platinbarren + Stahlbarren + schwarzes Granulat

## I - Mineralgranulat (Werkstoff)

- SCHIMMERNDEN GRANULAT aus Kupferbarren + Bronzebarren + Amethyst -> D
- SCHWARZES GRANULAT aus Kohle + Feuerstein + SCHWARZER OPAL ->
- BLAUES GRANULAT aus Lapislazuli + Saphir ->
- ROTES GRANULAT aus Redstone + Feueropal + Rubin -> D
- GRÜNES GRANULAT aus PERIDOT + Smaragd ->
- WEISSES GRANULAT aus Silberbarren + Quarz + Diamant -> AD

---

## Stufe 2

Stufe-2-Werkstoffe benötigen zusätzlich Stufe-1-Werkstoffe anderer Klassen. Der Archäologe benötigt die Hölzer des Landwirts und die Säuren des Druiden.

## II - einfache Werkzeugköpfe (Werkstoff)

aus Metallbarren + Säure (Druide I) + gehobeltes Holz (Landwirt I)

- EINFACHER SPITZHACKENKOPF / SPATENKOPF / AXTKOPF
  - Barren: Bronzebarren + Eisenbarren +
- EINFACHER HARKENKOPF / SENSENKLIGNE / SICHELKLINGE
  - aus
- EINFACHE SCHWERTKLINGE / DOLCHKLINGE
  - aus
- EINFACHE RÜSTUNGSPLATTE
  - aus
- VERSTÄRKTER SPITZHACKENKOPF / SPATENKOPF / AXTKOPF
  - aus
- VERSTÄRKTER HARKENKOPF / SENSENKLIGNE / SICHELKLINGE
  - aus
- VERSTÄRKTE SCHWERTKLINGE / DOLCHKLINGE
  - aus
- VERSTÄRKTE RÜSTUNGSPLATTE

## II - polierte Edelsteine

- aus Edelsteinen + Granulat
  - Säure (Druide I) + poliertes Holz (Landwirt II)
- 

## III - hochwertige Werkzeugköpfe (Werkstoff)

- Verfeinerte Metalle (Archäologe I) plus:
  - ◦ Tierextrakte (Landwirt II)
  - ◦ chemische Wirkstoffe (Druide II)
    - ◦ Mineralextrakte (Archäologe II)
    - ◦ Essenz der Erde (Druide I)

## III - Leerer Orb aus:

- Enderperle (Vanilla) plus:
    - +polierte Edelsteine (Archäologe II)
    - +Pflanzenextrakte (Landwirt II)
    - +Tierextrakte (Landwirt II)
- 

## IV - brillante Edelsteine

- HOCHKARÄTIGER DIAMANT
- HOCHKARÄTIGER SMARAGD



- HOCHKARÄTIGER RUBIN
- HOCHKARÄTIGER SAPHIR

# Handwerksklassen - Landwirt

Die Arbeit des Landwirts formt das Herzstück einer Siedlung. Durch tägliche, harte Arbeit auf den Feldern und im Wald versorgt er seine Mitstreiter mit Baumaterial, Werkstoffen und Nahrung.

Er verbringt viele Stunden in den Wäldern und erkennt auf den ersten Blick, ob ein Baum morbide und morsch ist, oder sich für langlebige Balken und Werkstoffe eignet. Wenn es um Holzverarbeitung geht, ist er Meister seines Fachs. Nicht bloß das Fachwerk für seine Siedlung stellt er her, auch die Produktion von Werkzeugstielen und Waffengriffen sind ihm ein Leichtes.

Wenn er nicht gerade auf der Suche nach Material durch die Wälder streift, pflegt er die Feldfrüchte seines Dorfes, um daraus später Öle, Sirup, oder Stärke zu gewinnen. Hierbei arbeitet er mit großen Mengen der gleichen Rohstoffe - ganz im Gegensatz zum Druiden, der eine Vielzahl an Zutaten in kleinen Mengen verarbeitet. Er plant, wie die Äcker zu bestellen sind und kümmert sich um die Tierzucht, damit nach der nächsten Ernte von Allem genug für Alle da ist.

## Landwirt - Zusammenfassung:

- Fertigkeit - Förster: 2x EP
- Fertigkeit - Ackerbau - 2,5x EP
- Bestellt Felder und erntet Feldfrüchte effektiv
- Bewirtschaftet die Wälder, schlägt Holz und verarbeitet dieses
- Setzt Werkzeuge zusammen
- Stellt Öle, Stärke und Sirup für Druiden und Archäologen her
- Fertigt dekorative Blöcke an
- Produziert Lebensmittel

## Landwirt - Werkzeuge

- Feldharken
  - Gewähren zusätzliche Ausbeute und Zugang zur Mana Ability "Nachpflanzen"
- Sensen
  - Gewähren zusätzliche Erfahrung in "Ackerbau", zusätzliche Ausbeute und Glück.
- Holzfälleräxte
  - Gewähren Abbaugeschwindigkeit, zusätzliche Ausbeute und Zugang zur Mana-Ability "Baumfäller". Können ganze Bäume fällen.

- Zimmermannsäxte
  - Gewähren mehr Förster-XP, Holzstämme lassen seltene Items fallen.

## Landwirt - Benötigte Rohstoffe

Diese Rohstoffe kann jeder Spieler farmen, allerdings sind sie beim Landwirt besonders beliebt. Er benötigt sie für seine Klassenrezepte.

- Feldfrüchte
  - Weizen -
    - MAIS -
    - RAPS -
  - Kartoffeln
    - ROTE ZWIEBEL -
    - WEISSE ZWIEBEL -
  - Karotten -
  - rote Bete - -
    - ZUCKERRÜBEN -
  - Kürbis -
  - Bambus -
  - Zuckerrohr - -
  - Kakao
- Hölzer
  - Fichtenholz
  - Birkenholz
  - Akazienholz
  - Schwarzeichenholz
  - Kirschholz
  - Mangrovenholz

## Landwirt - hergestellte Gegenstände

### I - Grundkonzentrate (Werkstoff)

- RAPSÖL -> LLD
  - Feldfrüchte: Raps + Weizen
- KARTOFFELSTÄRKE
  - Feldfrüchte: Kartoffeln + rote Bete -> D
- MISCHFETT -> DLL
  - Tierprodukte: Milch
  - Feldfrüchte: Rapsöl
- KAROTTENSAFT aus Karotten -> DL
- KLEBRIGER SIRUP -> LD

- Feldfrüchte: Zuckerrüben + Zuckerrohr
- 

## I - Gehobelte Hölzer (Werkstoff)

- GEHOBELTES FICHTENHOLZ -> LLL
  - GEHOBELTES BIRKENHOLZ -> LLL
  - GEHOBELTES SCHWARZEICHENHOLZ -> LLL
  - GEHOBELTES AKAZIENHOLZ -> LLL
  - GEHOBELTES KIRSCHHOLZ -> LLL
  - GEHOBELTES MANGROVENHOLZ -> LLL
- 

## Stufe 2

Stufe-2-Werkstoffe benötigen zusätzlich Stufe-1-Werkstoffe anderer Klassen. Der Landwirt benötigt die Barren des Archäologen und die Tinkturen des Druiden.

## II - verfeinerte Konzentrate

- FEINPERLIGES ÖL -> L
  - Grundkonzentrate: RAPSÖL
  - gehobeltes Holz: BIRKE, AKAZIE
  - Tinkturen (Druide): ROTE TINKTUR
  - sonstige: Kürbiskerne
- MAISSTÄRKE aus Mais ->
  - Grundkonzentrate:
- ZWIEBELSCHMALZ -> D
  - Feldfrüchte: rote & weißen Zwiebeln + rote Bete
  - Grundkonzentrate: Mischfett + Karottensaft
- BAMBUSKAMPFER -> D
  - Feldfrüchte: Bambus + Zuckerrohr
  - Grundkonzentrate: Klebriger Sirup + Mischfett
  - Tinkturen:

## II - polierte Hölzer (Werkstoff)

Zutaten: gehobeltes Holz + Grundkonzentrat + Tinkturen (Druide) + Metallbarren (Archäologe I)

- POLIERTES FICHTENHOLZ
  - L1 gehobeltes Holz: FICHTE
  - A1 Barren: Silberbarren
  - D1 Tinkturen: VIOLETTE TINKTUR
  - L2 verf. Konz.: Feinperligenes Öl
- POLIERTES BIRKENHOLZ
  - gehobeltes Holz: BIRKE
  - Barren: veredelter Eisenbarren

- Tinkturen: GRÜNE TINKTUR
- POLIERTES SCHWARZEICHENHOLZ
- POLIERTES AKAZIENHOLZ
- POLIERTES KIRSCHHOLZ
- POLIERTES MANGROVENHOLZ

## II - Einfache Griffstücke (Werkstoff)

aus gehobeltem Holz + Tinkturen + Barren

- EINFACHER WERKZEUGGRIFF
  - gehobeltes Holz: FICHTE + AKAZIE
  - Tinkturen: Blaue Tinktur + Feuertinktur
  - Barren:
- EINFACHER SCHWERTGRIFF
  - gehobeltes Holz: BIRKE + KIRSCHKE
  - Tinkturen: weiße Tinktur +
  - Barren:
- EINFACHER HOLZSTAB
  - gehobeltes Holz: SCHWARZEICHE + MANGROVE
  - Tinkturen:
  - Barren:
- VERSTÄRKTER WERKZEUGGRIFF
  - 1x Einfacher Werkzeuggriff
  - ◦ alle 6 gehobelten Hölzer
- VERSTÄRKTER SCHWERTGRIFF
  - Einfacher Schwertgriff
  - 16x von allen gehobelten Hölzern
- VERSTÄRKTER HOLZSTAB
  - 1x Einfacher Holzstab
  - 16x von allen gehobelten Hölzern

---

## III - Einfache Werkzeuge

aus einfachen Griffstücken + einfachen Werkzeugköpfen + Klebstoffen

- EINFACHE FELDHARKE
- EINFACHE SENSE
- EINFACHE HOLZFÄLLERAXT
- EINFACHE ZIMMERMANNSSAXT
- EINFACHE KRÄUTERSICHEL
- EINFACHE GÄRTNERSCHAUFEL
- EINFACHE FLUGANGELRUTE
- EINFACHE BAUSCHAUFEL
- EINFACHE BERGUNGSSCHAUFEL

- EINFACHE KREUZHACKE
- EINFACHE SPITZHACKE
- VERSTÄRKTE FELDCHARKE
- VERSTÄRKTE SENSE
- VERSTÄRKTE HOLZFÄLLERAXT
- VERSTÄRKTE ZIMMERMANNSSAXT
- VERSTÄRKTE KRÄUTERSICHEL
- VERSTÄRKTE GÄRTNERSCHAUFEL
- VERSTÄRKTE FLUGANGELRUTE
- VERSTÄRKTE BAUSCHAUFEL
- VERSTÄRKTE BERGUNGSSCHAUFEL
- VERSTÄRKTE KREUZHACKE
- VERSTÄRKTE SPITZHACKE

### III - Verzierte Griffstücke

- aus
    - einfachen Griffstücken + gehobelten Hölzern + polierten Hölzern + Konzentrate
    - Archäologe: Metallbarren (I) + polierte Edelsteine (II)
    - Druide: Klebstoffe (II)
  - VERZIERTER WERKZEUGGRIFF
  - VERZIERTER SCHWERTGRIFF
  - VERZIERTER HOLZSTAB
  - VEREDELTER WERKZEUGGRIFF
  - VEREDELTER SCHWERTGRIFF
  - VEREDELTER HOLZSTAB
- 

### IV - Veredelte Werkzeuge

aus

### Bonusrezepte

- Lebensmittel mit temporären Stat-Boni
- Dekorative Blöcke zum Bauen, z.B. Fachwerk. Langfristig geplant sind auch Möbel.

# Handwerksklassen - Druiden

Druiden leben meist etwas Abseits des Trubels und sammeln verschiedenste Kräuter, Blüten, Pilze und sonstige Substanzen. Sie durchstreifen die Wälder, Felder und Höhlen und sind stets darauf bedacht, eine umfangreiche Apotheke zu bevorraten. Dabei schneiden sie aber nicht bloß Pflanzenstiele ab, sondern gehen auch auf die Jagd nach Monstern.

Bei all den verschiedenen Zutaten, aus denen er seine Tränke, Essenzen, Tinkturen und Werkstoffe herstellt, verliert selbst der pflanzenkundige Landwirt den Überblick. Für den Druiden kommt es nicht auf die massenhafte Herstellung an, sondern auf das perfekte Verhältnis der richtigen Zutaten. Diversität in seinem Vorrat spielt deswegen eine große Rolle in seiner Lagerhaltung.

Druiden verbringen darüber hinaus viel Zeit mit Meditation über die tieferen Zusammenhänge des Universums. Wie es ihnen gelingt, aus Wildkräutern, Ölen und Extrakten magische Naturessenzen herzustellen und die Edelsteine des Archäologen mit mächtiger Magie zu vollenden, können sie letztendlich nur selbst begreifen.

Fertigkeitsboni:

- Alchemie (3x EP)
- Angeln (3x EP)

## Druiden - Spezialwerkzeuge

- Kräutersicheln
  - Finden einzigartige Kräuter bei Anwendung auf Gräser und Blumen
- Gärtnerschaufeln
  - Finden bei Anwendung auf Grasblöcke Wurzeln und lassen Gräser wachsen
  - Gewähren zusätzliche Alchemie-XP
- Flugangelruten
  - Fängt Fische schneller als gewöhnliche Angeln.
  - Chance auf mehr Ausbeute.

---

## Druiden - benötigte Rohstoffe

Diese Rohstoffe kann jeder Spieler farmen.

- Wildkräuter beim Ernten (dropen zufällig) von...
  - Grünpflanzen (Gräser und Farn):

- grüne Brennessel -> D
- grüner Spitzwegerich -> D
- weißer Salbei
- farbige Blumen:
  - blaue Akelei -> D
  - WEISSE KAMILLE - beruhigend -> D
  - violettes Heidekraut -> D
- weitere Pflanzen:
  - Süßbeeren
  - roter Pilz -> D
  - brauner Pilz -> D
  - Trauerranken -> D
- Netherwarzen -> D
- Chorusfrucht -> D
- Fisch -> D
- Gammelfleisch
- Eier
- Lohenpulver ->
- Gammelfleisch
- Honig

## **Druide - sammelbare Rohstoffe**

Diese Rohstoffe findet der Druiden durch Einsatz seines Werkzeugs.

### **I - Seltene Wildkräuter**

Durch Einsatz seiner Sichel auf...

- Grünpflanzen
  - GRÜNER BEIFUSS - gewürz, giftig in hohen mengen -> D
  - GRÜNES ESTRAGON - gewürz, heilend -> D
- rote Blumen
  - ROTE GLADIOL - Bioindikator -> D
- blaue Blumen
  - BITTERSÜSSER NACHTSCHATTEN - giftig -> DD
  - DUNKELBLAUER EISENHUT - hochgiftig -> D
- weiße Blumen
  - WEISSER THYMIAN - heilend -> DD
  - WEISSE MEISTERWURZ - heilend -> D
- violette Blumen
  - VIOLETTES ROSMARIN - heilend -> D
  - VIOLETTE SCHWERTLILIE - heilend -> D
  - BLUTWEIDERICH - hoher Gerbstoffgehalt -> D

### **I - Wurzeln und Knollen**



Durch Einsatz der Gartenschaufel auf Grasblöcke - INGWER -> DD - KNOBLAUCH -> DD - BRAUNWURZ -> DD - DUNKELWURZ -> DDD

## I - Salze

Durch Einsatz der Gartenschaufel auf Kiesblöcke

- Natriumsalz (weiß) -> DDD
  - Feuersalz (rot) -> DD
  - Schwefelsalz (gelb) -> DD
  - Mangansalz (schwarz) -> DDD
- 

# Druide - hergestellte Gegenstände

Diese Gegenstände kann nur der Druide herstellen.

## I - Tinkturen (Werkstoff)

- aus Wildkräutern + Pilzen + Wurzeln
- A1 Granulate
  - GRÜNE TINKTUR (heilend, beruhigend) -> DDL
    - Kräuter: Spitzwegerich + Estragon + Thymian + Kamille + Brennessel + Schwertlilie
    - Wurzeln: Knoblauch
  - BLAUE TINKTUR (giftig) -> DDL
    - Kräuter: Akelei + Bittersüßer Nachtschatten
    - Wurzeln: Braunwurz + Ingwer
  - SCHWARZE TINKTUR (leicht ätzend) -> DL
    - Kräuter: Eisenhut + Schöllkraut + Mangansalz
    - brauner Pilz
    - Wurzeln: Braunwurz + Dunkelwurz
  - VIOLETTE TINKTUR (leicht ätzend) -> DD
    - Kräuter: Heidekraut + Bittersüßer Nachtschatten + Beifuß
    - Wurzeln: Dunkelwurz + Natriumsalz
    - weitere: geplatzte Chorusfrucht
  - ROTE TINKTUR (Identifikation) -> DDL
    - Kräuter: Gladiolen + Kapuzinerkresse + Spitzwegerich + Süßbeeren
    - Wurzeln: Knoblauch
    - Salze: Feuersalz
    - roter Pilz
    - weitere: Honig + Netherwarzen
  - FEUERTINKTUR -> DDL
    - Tinkturen: rote Tinktur
    - Salze: Feuersalz

- Wurzeln: Dunkelwurz
- weitere: Lohenpulver + Redstone + Netherwarzen + Gammelfleisch + Trauerranken
- ÜBLES GEBRÄU -> DD
  - A1: schwarzes Granulat
  - V: Gammelfleisch + Netherwarzen + Schwefel + Fisch + vergammelte Kartoffel + Eier
- AMMONIAK -> DDD
  - aus üblem Gebräu
  - Ofenrezept
- WEISSE TINKTUR (heilend) -> DDL
  - Kräuter: Hibiskus + Thymian + Brennnessel + Rosmarin + weißer Salbei + Meisterwurz
  - Wurzeln: Ingwer

## I - Säuren und Biozide (Werkstoff)

- GERBSTOFF
  - Kräuter: roter Pilz, Blutweiderich
  - Tinkturen: übles Gebräu + GRÜNE TINKTUR
- SALZSÄURE -
  - Salze: Natriumsalz + Feuersalz + Mangansalz
  - Tinkturen: blaue Tinktur
- SALPETERSÄURE
  - Salze: Feuersalz + Mangansalz
  - Tinkturen: Ammoniak + Feuertinktur + schwarze Tinktur
- FLUSSSÄURE - Flusssäure greift Gold und Platin nicht an, jedoch schwach Silber, Kupfer und Blei.
  - Salze: Schwefelsalz
  - Tinkturen: Ammoniak + VIOLETTE TINKTUR
  - Säuren: Salzsäure
- KÖNIGSWASSER
  - Feuersalz + Natriumsalz + Schwefelsalz + Mangansalz
  - Tinkturen: Ammoniak + schwarze Tinktur + Feuertinktur
  - Säuren: Salzsäure + Salpetersäure

---

## Stufe 2

Stufe-2-Werkstoffe benötigen zusätzlich Stufe-1-Werkstoffe anderer Klassen. Der Druide benötigt die Granulate des Archäologen und die Konzentrate des Landwirts.

## II - Klebstoffe (Werkstoff)

aus Tinkturen + Konzentrate (Landwirt) + Granulat (Arch) + sonstige (honig)

- **HOLZLEIM**
  - Tinkturen: grüne Tinktur
  - L1: Kartoffelstärke + Mischfett
  - A1: schimmerndes Granulat
  - Sonstiges: Honig, verrottetes Fleisch, Knochenmehl
- **HARZKLEBSTOFF**
  - Tinkturen: grüne Tinktur + blaue Tinktur
  - L1: Kartoffelstärke + gehobelter Akazienholz + gehobelter Kirschholz
  - L2: Maisstärke
  - A1: weißes Granulat
- **SCHMELZKLEBSTOFF**
  - Tinkturen: Ammoniak
  - A1: blaues Granulat

## II - Basis-Orbs (leer)

hergestellt aus:

- Leerer Terragor-Orb: Leerer Orb (Archäologe) + Terragor-Staub
  - Leerer Igniscore-Orb: Leerer Orb (Archäologe) + Igniscore-Staub
  - Leerer Aerisira-Orb: Leerer Orb (Archäologe) + Aerisira-Staub
  - Leerer Hydronis-Orb: Leerer Orb (Archäologe) + Hydronis-Staub
- 

## III - ätherische Öle (Trägerstoffe für Waffen-, Werkzeug-, und Trankeffekte)

aus Wildkräutern + Tinkturen + Granulate (Archäologe I) + Konzentrate (Landwirt I)

- Thymianöl
  - Tinkturen: WEISSE TINKTUR +
  - A1: SCHIMMERNDEN GRANULAT
  - L2: Feinperligen Öl
- Salbeiöl
  - D1 Wildkräuter: WEISSE TINKTUR + Salbei
  - A1: WEISSES GRANULAT
  - L1: Klebriger Sirup
  - L2: BAMBUSKAMPFER
- Rotes Öl der Erkenntnis
  - D1 Tinkturen: rote Tinktur
  - A1 Granulate: rotes Granulat
  - L1 Basiskonzentrate: Karottensaft
  - L2 verfeinertes Konzentrat: ZWIEBELSCHMALZ
- Rosmarinöl

## III - Werkzeugorbs (aufgeladen)

- TERRAGOR-WERKZEUGORB
    - Basisorb: leeremr Terragor-Orb
    - Wirkungsdefinition: ätherisches Öl
    - Wirkungsverstärker: geschliffener Edelstein
  - AERISIRA-WERKZEUGORB I aus leerem Aerisira-Orb + ätherisches Öl
  - IGNISCORE-WERKZEUGORB I aus leerem Igniscore-Orb + ätherisches Öl
  - HYDRONIS-WERKZEUGORB I aus leerem Hydronis-Orb + ätherisches Öl
- 

## Bonusrezepte

### Tränke

- Trank der Heimkehr
- Trank der Rückkehr