

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 Naturoessenzen 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 (droppen 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 Druide 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 GLADIOLEN - Bioindikator -> D
- blaue Blumen
 - BITTERSÜSSER NACHTSCHATTEN - giftig -> DD
 - DUNKELBLAUER EISENHUT - hochgiftig -> D
- weiße Blumen
 - WEISSER THYMIAN - heilend -> DD
 - WEISSE MEISTERWURZ - heilend -> D
- violette Blumen
 - VIOLETTER 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: geplatze 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 + gehobeltes Akazienholz + gehobeltes 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: SCHIMMERNDES 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
-

Version #12

Erstellt: 27 Januar 2025 16:17:51 von sternstaub

Zuletzt aktualisiert: 9 Februar 2025 10:49:10 von sternstaub