

Siegel der Macht

In den 14 Gewölben auf Siptah sind 14 Siegel der Macht zu finden.

Die Siegel der Macht sind Konsumgüter, heißt sie müssen aktiviert werden und werden dabei verbraucht. Der Text "Ein Siegel hallt in deinem Verstand wieder" wird kurz rechts eingeblendet. Welches Siegel man bereits benutzt hat, kann man im Charaktermenü unter "Werte" auf der linken Seite sehen.

Leider wird weder Name noch Wirkung des Siegels angezeigt, einzig das Symbol ist in weiß, fehlende Siegel ausgegraut zu sehen.

Jedes Siegel gewährt einen individuellen Buff. Einige sind dauerhaft, andere haben eine prozentuale Chance zu wirken. Siegel müssen eigentlich nur ein Mal konsumiert werden, sie haben kein zeitliches Verfallsdatum. Allerdings verliert der Spieler beim Tod eine gewisse Anzahl an Siegel - ein Drittel der Siegel geht komplett verloren, ein Drittel landet wieder im Inventar und ein Drittel bleibt erhalten.

Verhindern kann man diesen Verlust mit Hilfe des "Siegels des Teufels". Ist dieses Siegel aktiv und der Spieler stirbt, geht nur dieses eine Siegel verloren. Es sollte so bald wie möglich ersetzt werden, denn bei einem zweiten Tod (ohne Siegel des Teufels) greift wieder die oben erwähnte Mechanik des Siegelverlustes.

In der Tabelle sind die Siegel in der gleichen Reihenfolge aufgelistet, in der sie auch unter "Werte" zu sehen sind.

Beschreibung:

Der Mann am Fuß des Sarkophags beugte sich darüber. Er bewegte seine Kerze, als kritzele er mit einer Feder, und beschrieb mystische Zeichen in der Luft - Die Stunde des Drachen

Als der Mahlstrom außer Kontrolle geriet, das gesamte Multiversum erfasste und außerweltliche Kreaturen beschwor, zogen sich die Älteren Völker in ihre Gewölbe zurück. Dieses freiwillige Exil verschaffte ihnen die nötige Zeit, um Waffen zu erforschen und zu fertigen, mit denen sie die jenseitigen Wesen bekämpfen konnten.

Dieses Siegel ist das Ergebnis ihrer Forschungen. Es gewährt seinem Träger vorübergehend ein außerweltliches Merkmal

Siegel	Name	Beschreibung	Wirkung	Fundort
	Siegel der Goblins	- in diesem Fall eine größere Zähigkeit	Reduziert den erlittenen Kampfschaden um 30%.	K 10 Zuflucht der Goblinsoiden

Siegel	Name	Beschreibung	Wirkung	Fundort
	Siegel der Schlangenmenschen	- in diesem Fall verdickt es das Blut	Entfernt alle 2 Sekunden einen Stapel Blutungen	M 10 Heiligtum der Schlangenmenschen
	Siegel von Jhils Blut	- in diesem Fall verbessert es die Fähigkeit, Stürze aus großer Höhe zu überleben.	- halbiert den erlittenen Fallschaden - stackt mit "Katzengleich" (2. Perk bei Beweglichkeit), so dass insgesamt 75% weniger Fallschaden erlitten wird - INFO: erhöht NICHT die maximale Distanz, die man fallen kann, bevor man stirbt	F 11 Zuflucht von Jhil
	Siegel der Wolfsbrüder	- in diesem Fall versetzt es ihn in die Lage, mehr aus seinem Reittier herauszuholen	Reittiere erhalten 100 mehr Ausdauer	M 8 Höhle der Wolfsbrüder
	Siegel des Ertrunkenen	- in diesem Fall verbessert es die Fähigkeit, trotz einer Verletzung etwas zu tragen	erhöht maximales Tragegewicht, wenn die HP sinkt Skaliert von 0% bei 100% HP bis 50% bei 1% HP.	E 12 Hafen der Ertrunkenen
	Siegel der Fledermaus	- in diesem Fall verbessert es die Fähigkeit, während eines Sprints zu springen	Nach einem 3-Sekunden-Sprint kann ein Spieler mit einem Sprung fast eine Mauer überspringen, die Sprungweite geht von knapp 3 Fundamenten auf knapp 4 Fundamente hoch	N/O 8 Bastion der Fledermausdämonen
	Siegel des Dämons	- in diesem Fall kann er länger laufen, ohne rasten zu müssen	Sprinten kostet etwa 45% weniger Ausdauer	F 9 Bau der Dämonenspinne
	Siegel des Teufels	- in diesem Fall verhindert es, dass der Träger andere aktive Siegel verliert.	wie beschrieben	K 8 Zuflucht der Teufel
	Siegel der Harpyie	- in diesem Fall kann er sich an Mauern festklammern, wenn er eigentlich abstürzen müsste.	Wenn die Ausdauer beim Klettern aufgebraucht ist, fällt man nicht mehr hinunter, sondern verliert Gesundheit	E 10 Reich der Harpyie

Siegel	Name	Beschreibung	Wirkung	Fundort
	Siegel des Kobolds	- in diesem Fall verbessert es die Fähigkeit, Rohstoffe zu bergen.	Erhöht die maximale Erntemenge von Werkzeugen um +2, erhöht aber nicht den minimalen Erntewert. D.h. ein Werkzeug wird von 9-10 pro Treffer auf 9-12 erhöht.	H 7 Zuflucht der Kobolde
	Siegel des zweifach Ertrunkenen	- in diesem Fall ermöglicht es gelegentliche Angriffe ohne Ausdauerkosten	ca. 10% Chance, dass der nächste Angriff keine Ausdauer kostet	E 7 Hafen der zweifach Ertrunkenen
	Siegel der Wolfsmenschen	- in diesem Fall gewährt es für jeden getöteten Gegner Gesundheit	Stellt 20 HP für jede vom Spieler (!) getötete Kreatur wieder her, unabhängig von ihrer Größe oder Schwierigkeit oder der Methode, mit der sie getötet wurde (Ausbluten, Gas, Nahkampf, Fernkampf usw.). INFO: Hat ein Thrall/Pet den tödlichen Schlag, gibt es keine HP zurück	M 12 Höhle der Wolfsmenschen
	Siegel der Natter	- in diesem Fall verbessert es die Fähigkeit, Gift aus dem Blut zu entfernen	Entfernt alle 2 Sekunden einen Giftstapel	C 9 Heiligtum der Schlange
	Siegel des Fremden	- in diesem Fall befreit es die Seele von Verderbtheit	Alle 20 Sekunden erhält der Spieler einen Buff, der 0.5% der gesamten Verderbtheit reinigt. (Tänzer sind effizienter 😊)	I 12 Zuflucht der Fremden

Anmerkung: auch Thralls können Siegel benutzen. Allerdings habe ich noch nicht getestet, ob die Wirkungen - wie z.B. Siegel der Wolfsmenschen - gleich sind wie beim Spieler. Hinweise/Erfahrungen gerne an Kyranon.