

Druidenhandwerk

Druidenhandwerk - eine erweiterte alchemische Magie

DRUIDENHANDWERK

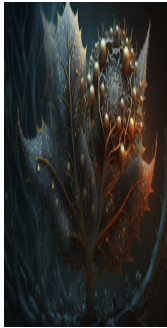


Mit dem Handwerk der Druiden kannst du dich in Hexerei, Animismus und druidische Magie vertiefen. Das Druidenhandwerk enthält mehrere neue Werkbänke, Placeables, Gifte, Alchemie-Gegenstände und Orbs.

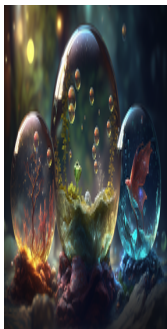
Die wichtigsten [Ressourcen](#) für das Druidenhandwerk sind Saatgut und Säfte. Saatgut kann veredelt und verbessert werden, um verbesserte Versionen bereits vorhandener Samen zu erhalten oder um neue Samen zu produzieren, die in den Schemata des Druidenhandwerks verwendet werden.

Druidische Werkbänke	Erklärung
Druid's Cauldron Druidenkessel (Alchemist)	Dies ist die wichtigste Station für das Herstellen mächtiger Mixturen, Tränke und Gebräue herzustellen.
Druid's Alchemy Table Druidentisch der Alchemie (Alchemist)	Diese Station gewährt Rezepte für Hexenwaffen und platzierbare Gegenstände (außer für die ausgetrockneten Bäume, siehe 'Trockenschrank' unten)
Witch-Tree Hexenbaum (Alchemist)	Wenn Sie den Hexenbaum mit Kompost oder starkem Kompost versorgen, können Sie Saft erzeugen. Dieser Saft ist eine wichtige Zutat beim Veredeln von Samen, Essbarem oder Ködern.
Book of Ages Buch der Zeitalter (Alchemist)	Das Buch der Zeitalter ermöglicht die Herstellung von Thrall-Trainingsregimen und erlaubt außerdem weitere Erforschung der Druidenhandwerks-Ökologie durch die Herstellung von Schemalehrern für Elixiere, Tinkturen und Essenzen. Diese Bücher können verwendet werden, um diese Schemata zu erlernen, und sogar an andere weitergegeben werden, damit sie sie lernen.

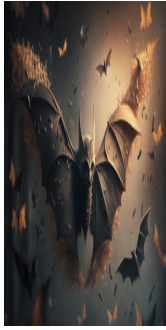
Druidische Werkbänke	Erklärung
Desiccator Trockenschrank (Tanner)	Der Trockenschrank funktioniert wie eine Gerberei und ein Trockner, kann aber auch getrocknete Bäume und getrocknete Baumschützer produzieren. Vertrocknete Bäume sind Platzhalter, hergestellt aus 50 Trockenholz und 10 Salz. Der Trockenschrank zählt auch als Tier-3-Gerberei.
Seedling Bench Setzlingsbank (Alchemist)	Auf der Sämlingsbank kannst du vorhandenes Saatgut zu stärkeren Varianten aufwerten. Hier können auch Samen veredelt werden, das heißt, Sie können zwei Arten von Samen kombinieren, um eine neue Art von Saatgut zu erhalten. Diese Samen können dann in einem Gewächshaus gezüchtet werden, um neue Blüten zu erhalten, die für Pulver zerkleinert werden können.
Hive Insektenstock	Der Bienenstock ist ein platzierbares Objekt, das Köder annimmt. Wenn ein Köder in einem Bienenstock platziert wird, laicht er einen Schwarm des entsprechenden Typs. Hierfür gibt es eine Vielzahl von Schwärmen, von Glühwürmchen, die Licht spenden, bis hin zu Wespen, die Feinde stechen. Köder können auch wie Kugeln geworfen werden und haben ähnliche Effekte
Greenhouse Gewächshaus (Alchemist)	Das Gewächshaus hat nur eine einzige Funktion - Samen zu Pflanzen heranzuziehen. Es verwendet den Saft eines Hexenbaums, um aus Samen essbare Pflanzen zu züchten, die für weitere Rezepte benötigt werden.



Seeds: Auf der Sämlingsbank können Sie Samen von ihren normalen Gegenständen aus dem Basisspiel zu stärkerem Saatgut aufwerten. Diese Samen (die Varianten Potent und Verdant) können auf die gleiche Weise wie normale Samen verwendet werden. Wenn sie in ein Pflanzgefäß gelegt werden, bringen sie die gleichen Ergebnisse, nur mehr davon.



Orbs: Das Druidenhandwerk bietet eine große Vielfalt an Wurfkugeln. Diese Kugeln verleihen Stärkungszauber, Gifte oder rufen Schwärme von Kreaturen in dem von der Kugel betroffenen Gebiet hervor. Bei der Herstellung von Kugeln kann es (selten) vorkommen, dass ihr eine schwache oder starke Kugel erhaltet - diese Kugeln haben dieselbe Wirkung wie normale Kugeln, aber mit einer veränderten Stärke. Mache nicht den Fehler, die schwachen Kugeln für nutzlos zu halten, da auch die schwächeren Kugeln starke Effekte haben. Beachten Sie, dass einige Kugeln zwar mächtig, aber in ihrer Wirkung sehr taktisch sind. Das bedeutet, dass eine starke Heilkugel dich gesund hält - aber eben auch deine Feinde, wenn sie in ihrem Umkreis stehen.



Swarms: Insekten- und Kreatureschwärme wie Fledermäuse, Glühwürmchen, Schmetterlinge, Motten usw. folgen jedem, der in ihren Radius tritt. Solange sich Kreaturen oder Spieler im Radius eines solchen Schwarms befinden, werden sie von dem Schwarm beeinflusst. Jeder Schwarm hat einen anderen Effekt; lies die Beschreibung der Gegenstände, um zu erfahren, welche diese Effekte sind.

Das Druidenhandwerk ist ein System für Conan Exiles, welches durch die Mod Shimas Compendium implementiert wird.

feats / Rezepte	id
Druidcraft (Grundrezept / Buch)	2800560
Druid Cuisine (Buch)	2800561
Book of Ages (Lootdrop 10% Bossmonster "Knowledge Drinker" auf No Mans Land)	2800565
Alchemical Poisons (in Book of Ages Werkbank herstellbares Rezept)	2800579
Witch Weapons (Waffen und Monster spezifische Gifte für Waffen / Buch)	2800617
Call of the swarm (Buch)	2800578