

Golem-Magie

Beschreibung des Golem Systems



Das Blut der Riesenkönige

Nachdem es im Laufe der Äonen in der Erde kristallisierte, gelangte es allmählich an die Oberfläche und begann einst leblose Dinge zu beleben. Sammelt diese neue Ressource und belebt das, was ihr aus den leblosen Materialien der Natur selbst erschaffen habt:

Den GOLEM

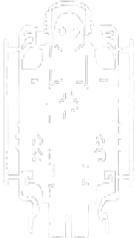
Voraussetzung für die Herstellung der Golems ist eine neue Ressource:

Blutkristall

ID 10027



Diese Ressource ist sehr selten. Sie ist in Golems und Steinwesen zu finden, die nur durch Magie entdeckt werden können (Spruch: [Ressourcen](#) entdecken). Mit Blutkristallen können Golems belebt, beseelte Waffen konstruiert und Tore zu anderen Welten geöffnet werden

Talent	Bild	ID	Erklärung
Golem Constructor Knowledge		96131	Voraussetzung für die Herstellung eines Golems ist das Talent: Golem Constructor Knowledge Auf Exiled Land, Savage Wilds und Siptah kann es von Master Carver Huang erlernt werden

Talent	Bild	ID	Erklärung
Guardian Assembly Station		44000	Die einzelnen Teile des Golems werden in der Guardian Assembly Station zusammengesetzt und belebt.
Golem Workbench		45999	Zuvor müssen die Golemteile in der Golem workbench hergestellt werden.

Die Rezepte für die Herstellung der Golem-Komponenten in der Golem-Werkbank werden ganz normal über das Wissensfenster in der [Sorcery Tab](#) gelernt/freigeschaltet.

Rezept (id)	Level	wissenspunkte	Voraussetzung
Stone Guardian Shaper (96138)	1	5	Golem Constructor Knowledge
Stone Guardian Tools (96133)	1	2	Golem Constructor Knowledge
Brimstone Guardian Coating (96136)	1	4	Golem Constructor Knowledge
Tar Guardian Coating (96137)	1	4	Golem Constructor Knowledge
Guardian Explosive Jar Head (96142)	1	5	Stone Guardian Shaper Rezept
Iron Guardian Shaper (96139)	30	10	Stone Guardian Shaper Rezept
Iron Guardian Tools (96134)	30	2	Stone Guardian Tools Rezept
Crystalline Guardian Tools (96135)	45	2	Iron Guardian Tools Rezept



Die Golementeile werden in der Guardian Assembly Station zusammen gebaut

Ein vollständiger Golem besteht aus einem Kopf, einem Arm mit einer Waffe, einem leeren Arm, einem Torso und zwei Beinen. Sie benötigen eigentlich keinen Kopf oder Arme, aber Köpfe liefern einen Großteil der endgültigen Gesundheit des Golems, und ein Golem ohne Waffe ist im Kampf nicht sehr hilfreich.

Die Teile können in die Station eingesetzt und wieder entfernt werden, um zu sehen, welche Auswirkungen sie auf den Golem haben.

Sobald der Spieler mit den ausgewählten Komponenten zufrieden ist, kann der Golem mit einem kurzen Ritual aktiviert werden und wird zu seinem Anhänger.

Golem-eigenschaften	erklärung
Erntehelfer	<p>Golems können selbstständig Ressourcen sammeln.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Axtarme können Bäume fällen2. Maulwurfsarme können Gestein abbauen3. Sensenarme können Pflanzen ernten4. Schwertwaffen können Leichen schlachten
Kämpfer	<p>Um einen Golem mit einer Aufgabe zu betrauen, legst du die Zielressource in das Feld unter seinem Inventar.</p> <p>Golems werden weiterhin Ressourcen sammeln, solange der Server online ist und ein Spieler nahe genug ist, um das Gebiet zu rendern.</p> <p>Golems können nicht geheilt werden.</p> <p>Der Gesundheitszustand, den sie bei ihrer Erschaffung erhalten, ist alles, was sie haben, bis sie zerstört werden.</p> <p>Um den Mangel an Heilung auszugleichen, erhalten Golems große Lebenspunktepools und haben außerdem die Fähigkeit, Schaden zu "blicken". (Damage Glancing)</p>

Golem- eigenschaften

erklärung

Damage Glancing

Da Golems nur eine begrenzte Anzahl an Lebenspunkten haben, erhalten sie die Fähigkeit, Schaden durch Angriffe vollständig zu neutralisieren. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Angriff ins Auge geht, ist leicht unterschiedlich, je nachdem, ob der Golem wild oder im Besitz des Spielers ist.

Bei wilden Golems wird eine Zufallszahl zwischen 0 und ihrer aktuellen Gesundheit multipliziert mit 0,01 gewürfelt. Wenn der Schaden eines eingehenden Angriffs niedriger ist als die Zufallszahl, wird der Schaden an ihnen vorbeigeleitet.

Bei Golems, die dem Spieler gehören, ist der aktuelle Gesundheitsmultiplikator niedriger und wird durch die Autoritätspunkte des Spielers verändert.

Golems sind anfällig für Sternenmetall.

Verwundbarkeit

Sternmetallwaffen erhalten einen 8-fachen Schadensmultiplikator auf ihren Grundschaden gegen Golems.

Außerdem wirkt das Damage Glancing nicht bei Sternenmetallwaffen.