

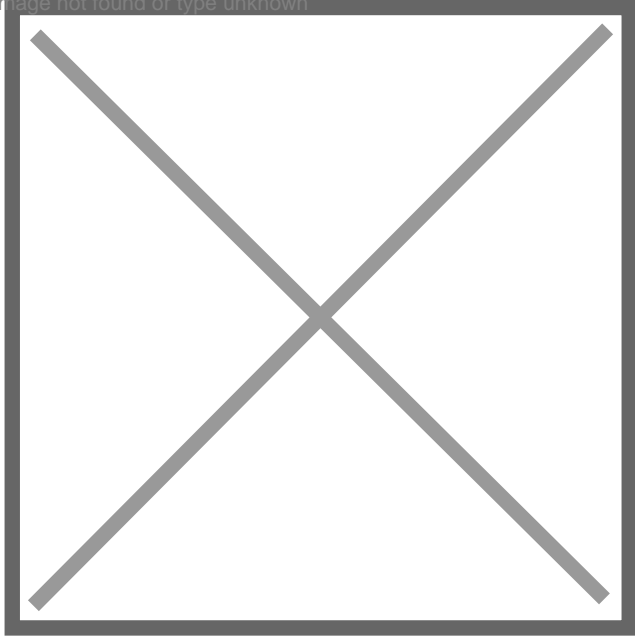
# Homebrews

- [Archer Mage](#)
- [Affinitätsmagie](#)

# Archer Mage

## Archer Mage

Image not found or type unknown



**Volk:** Istareer

**Schwerpunkt:** Magie

**Startwerte:** KON 5, DP 6

**Startvermögen:** W6 x 20 Silbermünzen,

Zauberkunde-Buch,

Amulett der Wiederherstellung (einmal nutzbar)

Kleiner Abenteurerbeutel

Bogen der Elemente

Magischer Köcher (bietet Platz für 10 magische Pfeile und 20 normale Pfeile),

3x Normale Pfeile,

5x Stufe 1 Pfeile der entsprechenden Affinitätsmagie,

2x Stufe 2 Pfeile der entsprechenden Affinitätsmagie,

Eine Affinität nach Wahl (s. 2 des Guides)

Simple Werkzeugkit:

1x Schleifstein; 1x schnitzmesser; 1x Klebende Binden

**Merkmal (W6):** Kann keine schweren Rüstungen und Waffen verwenden, wird von Traditionellen Magiern und

Zwergen verachtet, augenfarbe entsprechend der Affinität,

Spieler sucht sich im Voraus aus, ob man die Talentooptionen von Bogenschütze oder Magier verwendet

## **Typustalente:**

### **(0) Magischer Schuss**

Du verschießt einen normalen Pfeil mit der Kraft eines Stufe 1 Pfeils deiner Affinität

### **(1) Bogen aller optionen**

Der Bogen verwandelt sich für 12 Stunden in eine einhändige Waffe deiner Wahl mit der Kraft deines Elements. Kann vorfrüh beendet werden. Funktioniert nur mit einem Elementar Bogen.

### **(2) Schutzschild**

Auf einem deiner von dir spezifizierten Arme entsteht ein runder, magisch flirrender Schild mit einem Durchmesser von 1,5 m. Dieser Schutzschild hat kein Gewicht und verschwindet nach einer Stunde.

### **(3) Teleportierender Pfeil**

Du teleportierst dich an einen Ort, den du mit einem beliebigen Projektil triffst. Dieses Projektil muss bei Verwendung des Talents vorher spezifiziert werden.

## Level Up

Alle nicht archer Mages haben die Option, bei Stufe 5 solch eine Kraft zu erhalten. Dafür muss man aber einen von beiden Parametern erfüllen: Entweder man besitzt bereits eine Waffe beim Level Up, oder man lernt es von einem Meister in diesem Fach der Magie.

### Reputation

Arch mages sind eine dezentralisierte Organisation, die den Prinzipien des Fortschrittes folgt. Solange man den Ruf der Archmages nicht noch weiter schädigt, darf man machen, was man möchte. Doch Archmages werden bereits von Zwergen und traditionellen Magiern verachtet. Sie werden von den Zwergen erachtet, da sie wertvolle Kristalle als einfache Geschosse verwenden. Da sehen Zwerge viel Arbeit, die einfach verschwendet wird. Alte Magier, auf der anderen Seite, sind der Meinung, dass Archermages mit Kristallen nur echte Magie imitieren wollen. Diesen Vorurteil, der für manche Archermages wahr sein mag, beruhen sie darauf, dass viele Archermages ehemalige Studenten der Magie waren, es aber in keine Zirkel geschafft haben.

### Verschiedene Stufen der Waffen

Es gibt 3 Stufen der Reinheit der Kristalle. Im Bezug auf Pfeile wirkt sich das vor allem auf die Größe des Effekts aus. Bei Stufe 1 hat ein Pfeil einen AOEØ von 0,5 m, bei Stufe 2 einen AOEØ von 2 m und bei Stufe 3 einen AOEØ von 5 m. So groß wie der Unterschied im AOEØ ist, so ist auch der Unterschied in der Seltenheit. So machen Stufe 3 Kristalle gerade einmal 5% aller existierenden Kristalle aus. Stufe 2, 25% und Stufe 1 die restlichen 70%. Die Magischen Bögen der Archermages sind die Einzigen bögen die diese Pfeile abschießen können, von dem benutzen gewöhnlicher Bögen wird abgeraten.

# Affinitätsmagie

## Affinitätsmagie

Affinitäten beschreiben besondere Verhältnisse der Charaktere mit verschiedenen Schulen der Magie. Diese Sparten lauten:

Name	Vorteile	Waffen Anwendung
Licht	Effektiv gegen Kreaturen* der Dunkelheit. (Menschen inbegriffen) Unbekannte vertrauen dir deutlich leichter.	Waffen des Lichts werden aus Glimmer hergestellt. Glimmer ist ein gold leuchtender Kristall, der nur an Orten gedeiht, wo Heiligkeit und Licht herrschen. Solche Waffen erleuchten die tiefste Finsternis. Sie sind ein gegenstand der heiligkeit und sind effektiv gegen alles sündige*.
Dunkelheit	Individuen mit einer Affinität für dunkelheit sind Effektiv gegen Göttliche Kreaturen*. Ihre Lügen werden von anderen schwerer durchschaut und sie verstecken sich in den Schatten.	Waffen der Dunkelheit werden aus Gagat hergestellt. Gagat ist ein dunkler Kristall, der nur in den tiefsten Höhlen gefunden werden kann. Diese Waffen sind leicht zu verstecken und verschleiern die Bewegungen des Besitzers. Dadurch machen sie es für Angreifer schwerer, den Besitzer zu treffen.
Feuer	Individuen mit Feueraffinität haben eine erhöhte Resistenz gegen Feuer und Hitze. Ihre Attacken gegen verängstigte Kreaturen sind deutlich effektiver.	Waffen des Feuers werden aus Karneol hergestellt. Karneol ist ein feuriges Gestein, welches nur in den heißesten Feuer entsteht, wie beispielsweise einem Vulkan. Diese Waffen sorgen dafür, dass die Träger der Waffe Schmerzen kaum noch wahrnehmen. Zudem verbrennen sie alles, was sie treffen und machen bis zu 3 extra Schaden.

Wasser	<p>Erste Hilfe fällt Individuen mit Wasseraffinität deutlich leichter. Schwimmen verbraucht für sie stark weniger Stamina und Nebel verhindert ihre Sicht nicht.</p>	<p>Waffen des Wassers werden aus Hemimorphit hergestellt. Hemimorphit ist ein weißer Kristall, der nur in den tiefsten Meeren gefunden werden kann. Solche Waffen haben die Fähigkeit, sich an den Träger anzupassen. Diese Waffen passen viel besser durch kleine Schlitze durch, was Rüstungen gegen diese Waffen deutlich ineffektiver macht.</p>
Wind	<p>Schnelligkeit und Agilität machen Individuen mit Windaffinität aus. Sie zu treffen ist erschwert und ihre Stamina deutlich ausdauernder.</p>	<p>Waffen der Luft werden Larimar hergestellt. Larimar ist das innere einer seltenen Pusteblumenartigen Pflanze welche nur auf den Friedlichsten berggipfeln wächst. Diese waffen sind im allerhöchsten maße präzise und nur schwer auszuweichen. Zudem sind sie auch schneller zu schwingen als normale Waffen. Bei allen Berechnungen, bei denen der d6 der für den Zehner zuständig ist 1 beträgt, erhält der Träger der Waffe einen weiteren Angriff.</p>
Erde	<p>Individuen mit Erdaffinität können wertvolle kristalle viel schneller als andere erkennen. Sie sind sehr stabil gebaut und werden nur schwer weggestoßen.</p>	<p>Waffen der Erde werden aus Ammonit hergestellt. Ammonit ist die Kruste einer lang ausgestorbenen, nautilus ähnlichen Kreatur hergestellt. Diese waffen sind praktisch unzerstörbar und geben den Träger eine Rückstoßresistenz von 5.</p>
Natur	<p>Alles was belebte Natur ist, steht in einklang mit Individuen der Naturaffinität. Sie erkennen deutlich leichter, welche Pflanzen Schaden und welche Nutzen mit sich bringen. Tiere vertrauen ihnen auch viel leichter.</p>	<p>Waffen der Natur werden aus Beryll hergestellt. Beryll ist ein grünes Gestein, welches nur in den Wurzeln von Jahrtausendbäumen zu finden ist. Diese Waffen sind in der Lage, positive Effekte eines Gegners auf den Besitzer zu übertragen. Zudem sorgt das Besitzen einer solchen Waffe dafür, dass normale Tiere einen nicht ohne Provokation angreifen.</p>
Elektrizität	<p>Schnell und Präzise, so kann man Individuen mit Elektrizitätsaffinität beschreiben. Doch ihre Stamina ist nicht all zu hoch. Sie kennen sich mit künstlichen Gegenständen viel besser aus.</p>	<p>Waffen der Elektrizität werden aus Alexandrit hergestellt. Alexandrit ist ein Kristall, welcher entsteht wenn ein Blitz in einem Diamanten einschlägt. Dies kann auch künstlich erreicht werden, hat dann aber nur eine geringe Chance zu funktionieren. Diese Waffe leitet den Besitzer immer dazu, den effektivsten Schlag durchzuführen. Getroffene Kreaturen erleiden (W10) Schaden und sind für kurze Zeit außer Gefecht.</p>

<p>Spiritualität</p>	<p>Spirituelle Individuen sind emotional unabhängig von anderen. Sie verstehen durch ihre Rationalität andere viel besser und werden selbst nur schwer erschrocken.</p>	<p>Waffen der Spiritualität bestehen aus Moosachat hergestellt. Moosachat entsteht, wenn ein Geistlicher Nomade ohne Zeugen das Leben verliert. Diese Waffen durchdringen bis zu 20cm jeden Weltlichen Materials, ohne Schaden daran zu hinterlassen. Diese Waffen sind an den Besitzer bis zum Tode gebunden. Dieser kann die Waffe nach Belieben verschwinden und erscheinen lassen, dies benötigt jedoch einen Konzentrations Check, bis der Besitzer bei Level 10 ist. Darüber hinaus ist dieser Check nicht mehr nötig. Die Beschwörung hat einen Cooldown von 10m.</p>
----------------------	---	--

Bei Stufe 1, erleichtern die Vorteile die Würfe um bis zu 15

Bei Stufe 10, erleichtern die Vorteile die Würfe um bis zu 20

Bei Stufe 15, werden alle Würfe Positiv gesehen