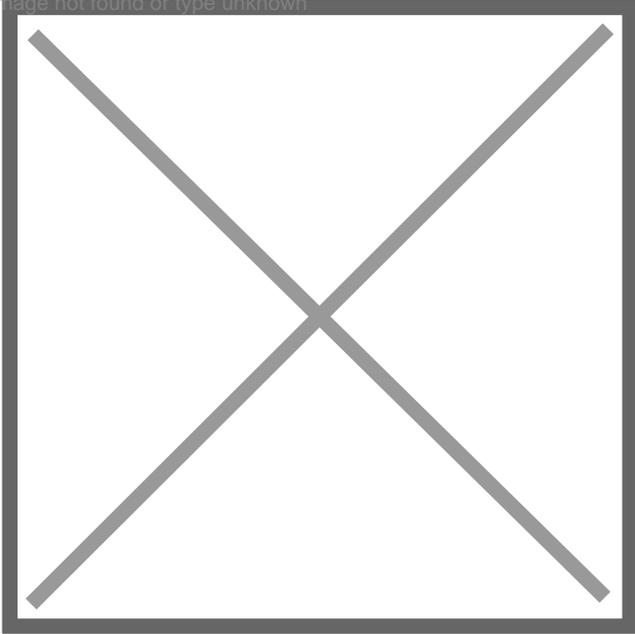


Archer Mage

Archer Mage

Image not found or type unknown



Volk: Istoreer

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 verfrüht 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.

Revision #2

Created 5 November 2023 15:35:23 by omegaRot

Updated 5 November 2023 15:39:44 by omegaRot