Handwerksklassen

Inspiriert von Lyria ist für FallenStar ein Handwerkssystem geplant. Das wird so aussehen, dass sich Spieler für eine Handwerksklasse entscheiden und dadurch in den zugehörigen Fertigkeiten schneller aufsteigen können.

Es gibt insgesamt drei Handwerksklassen: Archäologe, Landwirt und Druide. Jedes Klassenwerkzeug und jede Klassenwaffe benötigt in der Herstellung ein Item von jeder Handwerkslasse (Griffstück + Kopf + Bindestoff). Werkzeuge existieren zunächst in den Stufen Novize, Lehrling, Fortgeschritten, Meister.

Archäologe

Der Archäologe ist ein Spezialist für Mineralien, Metalle und Edelsteine. Wo andere bloß Dreck und Geröll sehen, sieht er die Grundstoffe für veredelte Barren und robustes Baumaterial. Es verwundert daher nicht, dass er mit volleren Taschen aus dem Stollen zurückkehrt als die anderen Mitglieder seiner Dorfgemeinde. Durch seine Erfahrung unter Tage lernt er alles über die Beschaffenheit von Mineralien - entsprechend versiert ist er in deren Verarbeitung. Wenn er nicht gerade unter der Erde nach Erzen, Smaragden, Achaten und Rubinen sucht, verbringt er seine Zeit mit der Verfeinerung und Veredelung seiner Vorräte.

Als Schmied ist er unverzichtbares Bestandteil jeder Siedlungsgemeinschaft. Metalle verfeinert er, bis sie seinem Qualitätsanspruch genügen, und stellt daraus anschließend Werkzeugköpfe und Waffenteile her, die der Schreiner mit Griffstücken aus edlem Holz vollenden kann. Außerdem ist er ein Spezialist für die Herstellung schwerer Rüstungen.

Mit den Edelsteinen, deren magische Eigenschaften der Druide sehr schätzt, kennt er sich bestens aus. Er wählt die passenden Mineralien, die er wäscht, zu Orbs schleift, poliert und in Edelmetalle einfasst. Solche Steine, von einem Druiden verzaubert, verleihen Waffen und Werkzeugen ungeahnte Stärke.

Archäologe - Zusammenfassung

- Bergbau (2x EP)
- Ausgrabung (2,5x EP)
- Durchkämmt Stollen und Minen

Landwirt

Die Arbeit des Landwirts formt das Herzstück einer Siedlung. Durch tägliche, harte Arbeit auf den Feldern und im Wald versorgt er seine Mitstreiter mit Baumaterial, Werkstoffen und Nahrung.

Er verbringt viele Stunden in den Wäldern und erkennt auf den ersten Blick, ob ein Baum morbide und morsch ist, oder sich für langlebige Balken und Werkstoffe eignet. Wenn es um Holzverarbeitung geht, ist er Meister seines Fachs. Nicht bloß das Fachwerk für seine Siedlung stellt er her, auch die Produktion von Werkzeugstielen und Waffengriffen sind ihm ein Leichtes.

Wenn er nicht gerade auf der Suche nach Material durch die Wälder streift, pflegt er die Feldfrüchte seines Dorfes, um daraus später Öle, Sirup, oder Stärke zu gewinnen. Hierbei arbeitet er mit großen Mengen der gleichen Rohstoffe - ganz im Gegensatz zum Druiden, der eine Vielzahl an Zutaten in kleinen Mengen verarbeitet. Er plant, wie die Äcker zu bestellen sind und kümmert sich um die Tierzucht, damit nach der nächsten Ernte von Allem genug für Alle da ist.

Landwirt - Zusammenfassung:

- Fertigkeit - Förster: 2x EP
- Fertigeit - Ackerbau - 2,5x EP
- Bestellt Felder und erntet Feldfrüchte effektiv
- Bewirtschaftet die Wälder, schlägt Holz und verarbeitet dieses
- Setzt Werkzeuge zusammen
- Stellt Öle, Stärke und Sirup für Druiden und Archäologen her
- Fertigt dekorative Blöcke an
- Produziert Lebensmittel

Druide

Druiden leben meist etwas Abseits des Trubels und sammeln verschiedenste Kräuter, Blüten, Pilze und sonstige Substanzen. Sie durchstreifen die Wälder, Felder und Höhlen und sind stets darauf bedacht, eine umfangreiche Apotheke zu bevorraten. Dabei schneiden sie aber nicht bloß Pflanzenstiele ab, sondern gehen auch auf die Jagd nach Monstern.

Bei all den verschiedenen Zutaten, aus denen er seine Tränke, Essenzen, Tinkturen und Werkstoffe herstellt, verliert selbst der pflanzenkundige Landwirt den Überblick. Für den Druiden kommt es nicht auf die massenhafte Herstellung an, sondern auf das perfekte Verhältnis der richtige Zutaten. Diversität in seinem Vorrat spielt deswegen eine große Rolle in seiner Lagerhaltung.

Druiden verbringen darüber hinaus viel Zeit mit Meditation über die tieferen Zusammenhänge des Universums. Wie es ihnen gelingt, aus Wildkräutern, Ölen und Extrakten magische Naturessenzen

herzustellen und die Edelsteine des Archäologen mit mächtiger Magie zu vollenden, können sie letztendlich nur selbst begreifen.

Druide - Fertigkeitsboni:

- Alchemie (3x EP)
- Angeln (3x EP)

Version #36
Erstellt: 18 Oktober 2024 23:42:50 von sternstaub
Zuletzt aktualisiert: 27 Januar 2025 18:32:34 von sternstaub