

Csillagjegyek

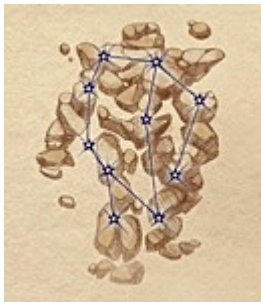
Horoszkópjaink és hatásaik



Apprentice

Maximum Magicka +100 pont
Weakness to Magicka 100%

Érdekes kombináció. Mágusoknak egész jó, de vigyázni kell, mert a varázsolni képes ellenfelek hamar leteríthetik a karaktert ekkora sebezhetőséggel mágikus sebzés ellen.



Atronach

Maximum Magicka +150 pont
Spell Absorbtion 50%
nincs Magicka regeneráció

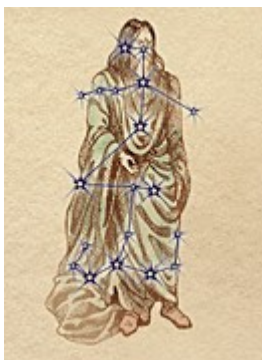
A legerősebb mágus jellegű csillagjegy, ám nagyon meggondolandó a választása. Pihenéssel nem termelődik vissza a mana, csak ha lötytyöt iszunk (vagyis mindig kell hogy legyen egy rakás potion - ami azért nem olyan könnyű). De elnyelhetünk manát a ránk küldött varázslatokból is, de ez a módszer sem a biztonságáról híres ;) Melee ellenfelek ellen főleg necces a dolog ha kifogytunk...



Lady

Willpower +10 pont
Endurance +10 pont

Amolyan se ide, se oda választás. Hasznos lehet azoknak, akik melee harcmodor mellett nem restek picit varázsolni is, főleg támadó szándékkal (destruction). Csatamágusoknak nem rossz választás, ha vállalják a kockázatot, hogy a csillagjegyből nem csinálnak plusz manát. (amire minden mágusnak nagy szüksége van, ezért is vagy-vagy a csillagjegy megítélése)



Restore Health (6 pont, 15 secig)
Weakness to fire 25% (constant effect)

Na ez eléggé kockázatos jegy. A gyógyítás miatt csábító választás, de a tűzzel szembeni gyengülés bizony már kockázatos, főleg hogy a játék egy jó része az Oblivionban játszódik. De ha nem akarunk átmenni a kapukon, akkor is kérdéses, mert a tűz alapú mágiát igencsak sok NPC használja. Megfelelő fajjal kombinálva a tűzzel szembeni gyengeség korrigálható.

Lord



Paralyze (10 sec) érintésre (touch) és 120 Fatiguebe kerül.

A jó öreg, méltán népszerű "csábító" csillagjegy. Akit e csillagjegy szülötte megcsókol, az biza' úgy marad ;] Persze karakterünk is méltóképpen kifárad a művelet során.

Lover



Maximum Magicka +50 pont

Egyszerű, nem túl erős de biztonságos csillagjegy a varázshasználóknak. Nincs akkora mana (magicka) bónusza mint a többi hasonló jegynek, de neki legalább nincs hátránya sem. Amolyan biztonsági megoldás, mágusoknak tanulni a játékot, kiváló.

Mage



Restore Health (100pont, instant)
Turn Undead (30 sec)

Hasznos jegy azoknak, akik esetleg nem akarnak nagy karriert csinálni a gyógyítás szakmájában. A halál torkából is képesek vagyunk feltornázni az életünket. Mindemellett még az élőhalottak ellen is jók vagyunk.

Ritual



Serpent

Damage Health (touch) 3 pont, 20 secig
Dispel
Cure Poison
Damage Fatigue (saját magunkra 100 pont)

Veszélyes csillagjegy. A Méregtelenítés és Dispel miatt hasznos lehet, de mivel ezek simán előállíthatók/beszerezhetőek, nem sok értelme van csak ezért választani e jegyet. A Damage Health varázslat 20 secig tart, ez idő alatt az ellenfél még üt minket, és mivel a Fatigue azonnal leesik teljesen - életveszélyes használni harcok során.



Shadow

Invisibility 60 secig

Szinte kötelező minden tolvajkodásra és bérgyilkosságra hajlamos karakternek, akik szakmájukat tekintve nem tolvajok vagy bérgyilkosok. De még a szakmabelieknek is jó választás lehet. Egy perc láthatatlanság - egy perc móka;]



Steed

Speed +20 pont

Ez a vagy-vagy jegy. Van aki szereti a speedet már az elején jó magas értéken tudni (felgyorsul a játékos sebessége, és a tolvaj szakmához kötődő képességek is előnnyel indulnak, melyek később realizálódnak), de van, aki ráér sétálni, és megvárja amíg szintlépéskor tudja fejleszteni.



Thief

Agility +10 pont
Speed +10 pont
Luck +10 pont

Tolvajoknak ez talán a kötelező jegy. Más karakterek is bátran használhatják, főleg a kincsvadászok, mert nincs más lehetőség a játékban, a LUCK növelésére (csak szintlépéskor +1 pont, vagy mágikus tárgyak). Hasznos és népszerű jegy.



Tower

Open Average lock
Reflect Damage (5pont 120 secig)

Nem tolvaj karaktereknek hasznos csillagjegy, hiszen átlagos záríg nincs akadály előttük. A sebzés reflektálás is kiváló lehetőség olyan karaktereknek, akik nem hordanak nagy védelmű páncélokat, ezáltal a bekapott sebzés ennyivel is csökken (és ennyi "visszaszáll" a támadóra, vagyis a támadást is segíti) Mágusok, akik nem mana növelő jegyet választanak, egész szépen el tudnak ezzel a jeggyel boldogulni.



Warrior

Strength +10 pont
Endurance +10 pont

Harcosoknak ez a tanuló csillagjegy? Lehet rá mondani. Nagyobb a közelharc sebzésünk, több cuccot cipelhetünk, több az életerőnk. Kiváló jegy azoknak, akik ismerkednek a játékkal, és egy kis kezdeti biztonságot akarnak.