

DSA 4.1 Magier mit hohem AsP-Verbrauch

Post by "Marchiali" of Oct 26th 2015, 9:15 pm

Na ja das Problem mit ihm ist, dass er einen Gewittermagier spielen wollte. Sprich, Schwerpunkt auf Wetterzaubern und Kampfzaubern (Fulmi, Orcano und Kulminatio - ja, er wollte alle 3)

Sonst siehts ziemlich schlech bei ihm aus, Hauszauber sind größtenteils kaum bis gar nicht gesteigert.

Andere Zauber, die noch relativ in Ordnung sind, stehen oben (Illu auflösen wird wohl weniger nützlich sein, Beherrschung brechen könnte sehr nützlich werden, aber nur, wenn sie einen bestimmten Plotfaden verfolgen. Und da da auch mit Einfluss gearbeitet wird, ist das ebenfalls nur bedingt nützlich.)

Das AB ist nicht wirklich auf Wissen ausgelegt, und das einzige was unser Skalde nicht besser kann ist Magiekunde.

Handwerk Boote Fahren und Seefahrt und das wars. Das hat aber auch so ziemlich jeder aus der Gruppe gesteigert.

Selbstbeherrschung 9 und Sinnenschärfe 7 sind auch noch ganz gut, aber nur letzteres ist wohl nützlich für die Gruppe.

Sozial siehts schlecht aus.