

# Spirituelle Krieger/Kämpfer mit Naturkomponente

Post by "Sternenfaenger" of Apr 21st 2017, 12:47 pm

## [Quote from Schattenkatze](#)

Offiziell nicht, das mit den 2 GP ist ein Hausregelvorschlag: macht die Zauber der Tierkrieger bezahlbar, und ließe sie ihre Rituale, MH und Zauber Nutzen, statt sich auf eine gewisse Auswahl darauf beschränken. Dazu steigen sie aber nicht als "richtige" Halbzauberer ein, also keine Rep., nicht mehr Zauber, etc.

Ok so hatte ich das auch im Kopf. Ein Tierkrieger wäre auch meine erste Wahl gewesen, allerdings mag ich die Gjarlsker Kultur nicht so besonders (muss an dem Tierkrieger liegen, den wir mal in der Gruppe hatten... ). Ich würde auch sagen, das es keine eigene Repräsentation braucht. Ist es bei eurem Hausregelvorschlag auch geregelt, ob und wie ein Tierkrieger neue Zauber lernen kann? Im Prinzip sind 10 aber ja auch schon mehr als genug für eine Halbkategorie...

Edit: Mein erster Charakter, den ich mal so vor mich hin gebaut hab vor einigen Jahren ging schon in diese Richtung:

Display Spoiler