

# Spirituelle Krieger/Kämpfer

## Naturkomponente

**Post by "Sternenfaenger" of Apr 23rd 2017, 1:59 am**

Mein Konzept hat sich tatsächlich gewandelt!

Ich hab jetzt gleich mal ein paar Fragen zum Ferkina-Blutbesessenen, der mir recht gut ins Konzept passen würde.

Ich glaube, dass die Profession (massiv) falsch berechnet worden ist. Der Professionsaufsatz kostet 3 GP, bringt neben ein paar Talenten und Blutmagie den Viertelmagier (5 GP), 4 Meisterhandwerke (4 GP) und (effektiv) zwei übernatürliche Begabungen. Als Nachteile kommen Speisegebote (5 GP) und Bluttausch (15 GP) dazu - das schon mal passt hinten und vorne nicht...

Wenn man die Tabelle im WdZ zu den Zaubern anschaut kommt man auf etwa 10 verschiedene Zauber, von denen man immer nur zwei haben kann, die man aber dank Viertelmagier nach F steigern müsste. Haben zwei "Gestalten" den selben Zauber, bleibt die Steigerung natürlich erhalten, aber trotzdem ist das ein AP-Grab.

Rechnet man jetzt den Bluttausch, das Speisegebot und die Kosten mit 23 GP mit einem vergleichbaren Halbzauberer auf macht das schon viel mehr Sinn: Halbzauberer (10 GP) bekommt automatisch 10 Zauber, die er normal steigern kann, dazu wieder die 4 Meisterhandwerke (diesesmal 12 GP), und übernatürliche Begabungen brauch ich dann gar nicht mehr. Dann komm ich auf 23 GP "Kosten" zu 22 GP "Nutzen" (und dann noch ein bisschen mehr wegen Blutmagie und Talente). UND ich muss die Zauber - von denen ich eh immer nur auf zwei oder keinen Zugreifen kann, nicht nach F steigern.

Wie würdet ihr jetzt vorgehen? Die Profession so lassen von den Kosten her und den Halbmagier draus machen oder die differenz bezahlen, die durch teurer Meisterhandwerke und Halbzauberer resultieren würden? In meinen Augen sollte ersteres der Fall sein, weil man sonst immer noch besser dran wäre. wenn man die Profession nicht kauft, sondern nur Halbzauberer+Meisterhandwerke und die Nachteile...

Und noch eine ander Frage zum Schluss: Ich würde eigentlich gerne die Vorteile natürliche Waffen und natürlich Rüstung ins Boot nehmen. Wenn die Tiergestalt durchschlägt (was ja einigermaßen willentlich gemacht ausgelöst werden kann) und nur dann fände ich +1 auf

Rüstung und für 6 GP jeweils +3 Schaden auf Bisse und Krallenangriffe (oder bei anwendung des Zaubers Hexenkrallen) nicht zu krass. Geht das bzw. würdet ihr das zulassen?