

Intuitive Zauberin oder Meistertalentierte Einbrecher

Post by "x76" of Mar 20th 2018, 2:17 pm

Bei den Sichtüberlegungen solltest Du auf jeden Fall auch über den Vorteil Dunkelsicht 1 (wählbar durch die Spezies Halbelf) nachdenken. Der Held kann dann zwar nicht so gut sehen, wie mit Flim Flam oder Katzenaugen dafür jedoch permanent, ohne AE Kosten und ohne Aktivierungsaufwand. Wobei sich der Vorteil und die beiden anderen Dinge nicht ausschließen (die Vorteile aus Dunkelsicht und Katzenaugen würden sich RAW sogar addieren).

In seiner momentanen Form (RW S. 338) lohnt sich die soziale Anpassung für Dich nur, wenn Du einen hohen Stand (z.B. Adelig) besitzt. Das Du auf Gassenwissen und Handel (Feilschen) im Umgang mit Unfreien (Sklaven, Leibeigen) angewiesen bist kommt wohl eher selten vor (nur dort wirkt der Vorteil momentan nämlich). Der Schutzgeist ist also klar die bessere Wahl.

Wenn ihr per Hausregel den sozialen Stand umfangreicher berücksichtigt, lohnt sich der Vorteil natürlich schon eher - müsste aber auch bei den Kosten möglicherweise neu bewertet werden.

Gutaussehend ist für einen Gauner eher ein Nachteil (-> besonders auffällig und bleibt im Gedächtnis). "Unscheinbar" ist da schon eher ein Vorteil, besonders für einen Halbelfen der sowieso durch die Spezies aus der Norm heraus sticht. Noch besser ist natürlich der sehr teure Vorteil "Vertrauenserweckend", der in sehr vielen Situationen hilfreich ist (z.B. auch beim Verticken der Beute).

Zerbrechlich würde ich nicht wählen. Kaum hat sich der Held leicht verletzt (Falle, Sprung in die Tiefe, Absturz vom Dach... ein Einbrecher begegnet vielen Möglichkeiten sich zu verletzen) ist er schwer eingeschränkt. Flucht oder Vollendung des Beutezugs werden zum Glücksspiel und natürlich fallen auch Ausreden und Beuteverhandlungen in so einem Zustand schwer. 😊

Generell gibt es keinen Nachteil Zwang mehr. Du solltest also nur das wählen, was Deinen Helden für Dich wirklich bereichert.