

Intuitive Zauberin oder Meistertalentierte Einbrecher

Post by "Moqtah" of Mar 20th 2018, 2:47 pm

[Quote from x76](#)

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).

Okay so gesehen ist Katzenaugen wieder in die Auswahl mit reingerutscht.

Obwohl man immer noch die seltene, aber dennoch existierende Dunkelheit berücksichtigen muss wo kein Licht vorhanden ist.

Dann doch evtl. mit den Zaubertrick Leselampe oder Feuerfinger kurz aushelfen? (Obwohl die ja die Sichterschwernisse anscheinend nicht tilgen)

[Quote from x76](#)

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.

Also dadurch das mein Streuner nicht Adelig sein wird.

Denke ich das wie du schon schreibst, der Vorteil eher mäßig ist.

[Quote from x76](#)

Gutaussehend ist für einen Gauner eher ein Nachteil (-> besonders auffällig und bleibt im Gedächtnis). "Unscheinbar" ist da schon eher ein Vorteil, besonders für einen Halbfelken 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).

Gutaussehend war nur die Idee.

Da Halbfelken damals in 4.1 das schon aus Auto Vorteil hatten und es bei Streuner und Halbfelken als empfohlen da stand.

Normalerweise sollte man ja gar nicht gesehen werden, bei Einbrüchen -> des sollte normal der Optimal Fall sein 😊

Wo liegt genau der Unterschied?

Gutaussehend und Vertrauenserweckend geben beide in Feilschen eine Erleichterung.

Gutaussehend bringt noch einen in Aufschwätzen (wenn es das ist was ich denke ist das auch nicht schlecht)

Sonst unterscheiden sie sich dann noch das Vertrauenserweckend in Richtung Überzeugen&Bekehren geht und Gutaussehend ins Feld der Betörung rutscht.

Rein von dem was der Vorteil bringt, nehmen sich beide nicht viel.

Spieltechnisch gebe ich dir da schon Recht.

Also dann so:

Dunkelsicht

Fuchssinn

Zauberer

Zeitgefühl

Ob ich nun Gutaussehend oder Vertrauenserweckend wähle muss ich noch überlegen.

Von den Zaubern:

Katzenauge, Foramen, Chamalioni

Sonderfertigkeiten die ich mir überlegt hatte waren:

Abrollen

Fallen entschärfen

Freiklettern

Füchsisch

Von Sprachen wäre wohl Atak interessant zusätzlich.

Edit:

Bei den Nachteilen stehen nun fest:

Angst vor Spinnen 2

Giftanfällig 1

Neugier

Schwacher Astralkörper

Sensibler Geruchsinn

Ursprünglich war Angst vor Gifttieren geplant, aber dafür braucht man eine gewisse Ahnung von Tieren...

Eine Frage zu den Fertigkeitsspezialisierungen, welche erachtet ihr als wichtig?

Der Streuner bekommt von Professionspaket Gassenwissen, ist Sinnenschärfe für einen Einbrecher besser geeignet?