

# Spirituelle Krieger/Kämpfer

## Naturkomponente

**Post by "Schattenkatze" of Apr 21st 2017, 11:30 am**

Es gibt Mönche in DSA, die haben nur keine eigene Profession, sondern sind diejenigen, die als Mönche in einem Kloster leben, ob sie nun Geweihte sind oder vorher etwas anderes gemacht haben.

Dein Einklang von Körper, Geist und Seele anzustreben passt sehr gut zu den (geweihten) Mystikern und sehe ich nicht per se auf Bewohner von Klöstern bezogen, da gerade auch bei ihnen Spiritualität und Meditationen (die je nach Gottheit sehr unterschiedlich ausfallen) in hohem Maße zu finden sind.

Aber auch abseits von Geweihten sehe ich das möglich, ich erinnere mich da an einen Maraskaner (NSC), der sowohl spirituell als auch weltlich jeder Führer und Lehrer eines SC von mir gewesen war, sehr philosophisch und tiefgründig veranlagt, aber dabei eben auch als ein guter Kämpfer war.

Dem würde ich ohne Weiteres Deine gewünschten Eckdaten zusprechen, ohne dass er Mönch oder Geweihter war, oder irgendwo in einer geschlossenen und sehr kleinen Gesellschaft aufgewachsen war.

Auch das Streben nach sonstiger Perfektion sehe ich jetzt grundsätzlich als überall möglich: Der perfekte Reiter werden, der perfekte Kämpfer, der beste Schmied ... dazu braucht es dann auch nicht einmal unbedingt viel Spiritualität.

Angesichts Deines Wunsches nach Martial Arts und dem Professions-Entwurf schwebt Dir allerdings nicht allgemein ein Mönch vor (die, die im Kloster sitzen und leben), der der gebildete Bücherwurm sein kann, der Heiler, der gute Bauer (also unser europäischer Mönch-Typ aus unserem Mittelalter) oder auch der Bruder Tuck-Typ, sondern mehr sondern ein Shaolin- und Kung-Fu-Mönch?

Bei dem gewünschten Typus finde ich mehr echten Schaden als AuP Schaden eher destruktiv und unpassend, gerade angesichts Deiner vorgeschlagenenen PT von Harmonie, andere nicht zu verletzen, wenn es nicht nötig. Da finde ich den Gladiatorenstil mit mehr AuP-Schaden und weniger echten Schaden passender für.

Dein Meister finde ich auch zu stark, gar keinen Schaden gegen bewaffnete PA zu erlangen wird wodurch erklärt? Eisenarm halbiert den TP(A)\* Schaden (was zwar durch zu einem Schaden führen kann, aber nicht unweigerlich muss).

Zumal diese Meister-SF ein Alleinstellungsmerkmal ist, das für andere waffenlose Stile nicht existiert (auch wenn ich als Hausregel einen waffenlosen Meister für andere Stile zulassen würde, bzw. wir haben das als Hausregel).

Wie kommt es, dass die nur magiebegabte Kinder aufnehmen? Dazu werden sie ja gezielt magisch ausgebildet (Zauber, Repräsentation, Halbzauberer), rein intuitiv und in ihren Augen als Verwendung der Lebenskraft kann es eigentlich nicht sein?

Meine Frage an Dich ist: Was genau versprichst Du Dir dafür, eine Halbzauberer-Profession mit einem aufgewerteten waffenlosen Kampf zu verbinden?

Waffenlose Profession gibt es schon, nicht viele, aber es gibt sie, dazu noch einige mehr mit guten Grundlagen in dem Bereich, mit einem Dilettanten kann man sie auch verbinden. Entsprechende Überzeugungen kann ein solcher Charakter auch haben. Spirituell und philosophisch kann auch jeder fast überall sein oder eine solche Denk- und Lebensweise entwickeln

Was ist es, dass in Deinen Augen ein so herausragender waffenloser Kämpfer (Halbzauberer, neuer Stil, mit dem Gegenstück eines Wfm) in Aventurien fehlt, dass Du diese Lücke füllen möchtest?

Die Fragen und Anmerkungen beziehe ich aus den gesetzten Werten und der entsprechenden Beschreibung, zwischen denen ich zuweilen einige Diskrepanzen gegeben sehe:

In versteckten Klöstern würde ich auf Menschenkenntnis +2 verzichten. Ich würde da als Nachteil sogar Weltfremd, und/oder eine Unfähigkeit auf gesellschaftliche Talente vorschlagen.

Bei so einer körperlichen Ausbildung würde ich Athletik und Körperbeherrschung höher setzen. +2 Boni sind da sehr minimalistisch, wie sie die meisten kämpferischen Ausbildungen, auch jenen in Städten oder auf dem Pferderücken, auch haben.

Bei Klöstern in den Bergen würde ich Grundlagen auf klettern geben.

Auch die Naturtalente würde ich etwas höher setzen, zumindest Wildnisleben und Orientierung, vielleicht sogar auf Wettervorhersagen noch 1 oder 2 Punkte geben.

Warum Anatomie (außer, um damit später mehr TP anrichten zu können? Die haben nicht einmal HK Wunden in jedem Fall im Paket, und wenn dann nur auf +2 (was ich für Mönche, die sich kämpferisch ausbilden und es daher ganz bestimmt öfter zu Verletzungen kommt, auch nicht annehme, dass die nicht mal mit Verstauchungen und Prellungen richtig umgehen können)? Anatomie heißt, Leichen zu öffnen und sich darin umzutun, was wo wie ist und funktioniert (regeltechnisch ist das zwar nicht vorgegeben, aber eigentlich kann ich mir nicht vorstellen, dass man ohne HK Wunden-Kenntnisse viel mit Anatomie anfangen oder verstehen kann). Woher nehme die ihre Leichen und warum beschäftigen sie sich, obwohl Schwerpunkt ganz klar nicht im Bereich der Heilung liegt, mit so etwas?

Warum lernen die zwei weitere Sprachen in Ansätzen, wenn sie da irgendwo einsam und auf ihr inneres Selbst konzentriert leben? Ist Schreiben können wirklich wichtig? Ihre Lehren und Traditionen können die vermutlich wie andere Traditionen auch mündlich weiter geben, statt den Schülern eine Schriftrolle vorzulegen und es sie daraus auswendig lernen zu lassen. Dazu ist Schreiben in Aventurien gar nicht so gängig und verbreitet.