

# Spirituelle Krieger/Kämpfer

## Naturkomponente

Post by "Sternenfaenger" of Apr 21st 2017, 12:04 pm

### [Quote from Schattenkatze](#)

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.

Stimmt, da habe ich so noch nicht drüber nachgedacht.

### [Quote from Schattenkatze](#)

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).

Da beißt sich der Hund selber in den Schwanz: einen Waffenmeister, den es für unbewaffnete nicht gibt für einen Stil zu entwickeln, den es so nicht gibt und das dann Alleinstellungsmerkmal zu nennen ist nicht falsch, aber wenn man Unbewaffnete Meister generell zulässt, dann können auch andere Stile etwas vergleichbar gutes bekommen. Erklärungen, wie man sich das plausibilisiert sind oft nicht zielführend, gerade beim Kampf in DSA hat jeder seine eigenen Bilder im Kopf.

Klar ist das hier ein bisschen Rosinenpicken, was eben gut für einen unbewaffneten Kämpfer wäre. Auf der anderen Seite ließe sich das Problem auch über eine "unbewaffnete" Waffe wie die Veteranenhand oder eine Art Drachenklaue umgehen, mit der man dann doch wieder keinen Schaden bekommt. Dann läuft halt jeder dieser Tsaoine mit gepanzerten Arm- und Beinschienen herum...

### [Quote from Schattenkatze](#)

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?

Das ist wohl der größte Knackpunkt an dem Ganzen. In Aventurien wird es nicht anders gehen, als das sie nach Magiebegabten suchen. Bestimmt gäbe es hier auch einen nicht-magiebegabten Zweig, aber wie du schon sagst braucht es dafür wohl keine extra Profession, sondern man baut auf einem der vorhandenen Götterdiener oder profanen Professionen auf.

#### [Quote from Schattenkatze](#)

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?

Naja das sind zwei paar Stiefel 😊 Eigentlich verspreche ich mir von dem ganzen drei Dinge, die ich hier zusammengewurstet habe: Zum einen fehlt mir eine Möglichkeit, einen starken Unbewaffneten Kämpfer in DSA zu generieren. Wie man es dreht und wendet, gegen einen ähnlich guten bewaffneten und gerüsteten Gegner hat man nie eine echte Chance.

Zweitens fehlt mir der Kämpferische/Naturbegabe Magieanwender außerhalb des Schamanismus. Ein halbmagischer Mönch könnte viele Nachteile (schlechte Waffen, wenig Rüstung, Schaden selbst bei Attacke und Parade) mit Zaubern kompensieren, die Zauber bleiben gegenüber z.B. der Tierkrieger aber bezahlbar, und das ganze wird nicht zu stark aus Mangel an echter Bewaffnung und schwerer Rüstung.

Drittens finde ich die Kombination aus Karma und Magie spannend - letztendlich habe ich hier alle drei Konzepte zsuammengeworfen, auch wenn dies nicht unbedingt sinnvoll ist - wie ich jetzt dank deines Postes bemerke...

#### [Quote from Schattenkatze](#)

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.

Display More

Vollkommen richtig, hier muss ich noch ganz kräftig nacharbeiten, all die Punkte die du nennst ergeben tatsächlich wenig Sinn! Danke 😊