

# MÖNCH

„Ich bin ein Großmeister der Blumen. Du nicht.“

Der Kampfkünstler der Fantasyliteratur hat mit einem echten Kampfkünstler wenig gemein, aber eines ist sicher: Mönche sind großartig! Sie flippen aus und töten Leute mit ihren Händen. Ein Mönch praktiziert keine echten Kampfkünste - solche Leute nennen wir Kämpfer - sondern ein Mönch praktiziert eine magische Kampfkunst, die nur in Welten funktioniert, in denen Dachse sprechen und geflügelte Pferde fliegen können.

Jeder Mönch folgt einem eigenen Pfad der Kampfkunst, der ihn hoch springen lässt oder dafür sorgt, dass glühende Lichter aus seinen Handflächen schießen, wenn er seine Supertricks ausführt. Manche Mönche tragen Waffen, die meisten nutzen jedoch ihre Hände und Füße - mit verheerendem Effekt. Manche Mönche schreien laut die Namen ihrer Angriffe, bevor sie sie ausführen, andere bleiben auch während der härtesten Herausforderungen still und unnahbar.

**Gesinnung:** Mönche können jede Gesinnung haben. Wenn in einer Kneipe eine Schlägerei ausbricht, würden manche Mönche versuchen, zu schlichten, während andere fröhlich mitmachen.

**Völker:** Die kriegerischen Pfade der Mönche umfassen alle Wesenszüge, von stoischer Gesetzestreue bis ungestümem Chaos, daher gibt es in jedem Volk Individuen, die dem Pfad des Mönchs folgen. Mönche legen wenig Wert auf den Fernkampf, daher lernen nur wenige Vertreter der langsameren Völker wie Halblinge oder Zwerge die magischen Kampfkünste. Die notwendige Disziplin verlangt sowohl körperliche Stärke als auch Aufmerksamkeit und Ausgeglichenheit, weswegen Orks genau so gut Mönche werden können wie Kuo-Toa.

**Anfangsvermögen:** 2W4 x 10 GM (50 GM)

**Trefferwürfel:** W8

## KLASSENFERTIGKEITEN

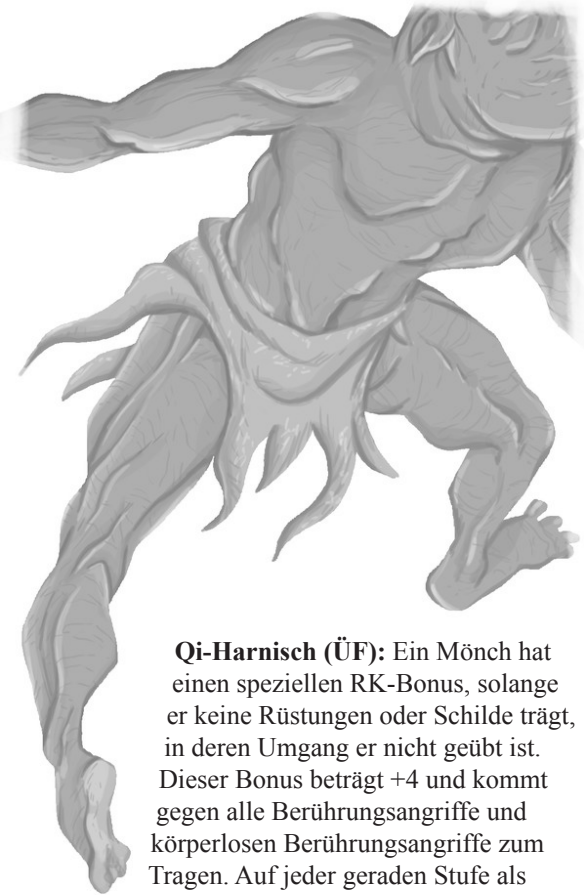
Auftreten (CH), Balancieren (GE), Beruf (WE), Diplomatie (CH), Entdecken (WE), Entfesselungskünstler (GE), Handwerk (IN), Klettern (ST), Konzentration (KO), Lauschen (WE), Leise Bewegungen (GE), Motiv Erkennen (WE), Schwimmen (ST), Springen (ST), Turnen (GE), Verstecken (GE), Wissen (alle Fertigkeiten) (IN)

**Fertigkeitspunkte:** 4 + IN-Modifikator

## KLASSENMERKMALE

Alle nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Mönchs.

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Mönche sind geübt im Umgang mit allen einfachen Waffen sowie speziellen Waffen, deren Gebrauch ein Teil der Ausbildung zum Mönch ist, wie Sai, Nunchaku, Kama, Shuriken oder Siangham. Mönche sind nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden geübt.



**Qi-Harnisch (ÜF):** Ein Mönch hat einen speziellen RK-Bonus, solange er keine Rüstungen oder Schilde trägt, in deren Umgang er nicht geübt ist. Dieser Bonus beträgt +4 und kommt gegen alle Berührungsangriffe und körperlosen Berührungsangriffe zum Tragen. Auf jeder geraden Stufe als Mönch steigt der Bonus um +1. Wenn der Mönch Rüstungen oder Schilde trägt, in deren Umgang er geübt ist (z.B. normale Kleidung) und welche einen Verbesserungsbonus haben, wird dieser auf den Bonus des Qi-Harnisch addiert.

**Weg der Weide (ÜF):** Ein Mönch reagiert nicht auf den Schlag, sondern er erwartet ihn und wendet ihn ab. Wann immer er seinen GE-Modifikator auf seine Rüstungsklasse oder einen Reflex-Wurf addieren dürfte, darf er wahlweise stattdessen seinen WE-Modifikator anwenden.



Illustration von Joan I. Guardiet  
(<http://joanguardiet.deviantart.com/>)

14

**Tödlicher Schlag (ÜF):** Der Mönch kann Angriffe wie mit einer natürlichen Waffe (Schlag, zählt als Wuchtwaŕfe) durchführen. Wenn er keine Waffen trägt, addiert er seinen 1,5-fachen ST-Modifikator zu dem Schaden und darf zusätzliche Attacken durchführen, wenn sein Grundangriffsbonus es erlaubt. Wenn der tödliche Schlag zusätzlich zu anderen Waffen genutzt wird, gilt er als Angriff mit der Zweithand, erhält einen Abzug von -5 auf den Angriffswurf und erhält nur den halben ST-Modifikator als Bonus auf den Schaden. Die tödlichen Schläge eines Mönchs von mittlerer Größe verursachen einen Grundschaden von 1W8, größere oder kleinere Mönche verursachen dementsprechend mehr oder weniger Schaden.

**Kampfstil (ÜF):** Auf den Stufen 1, 3, 5 und 7 lernt der Mönch einen neuen Kampfstil. Der Mönch kann mit einer schnellen Aktion einen Kampfstil aktivieren und bis zum Ende der Runde nach Belieben anwenden. Jeder Kampfstil muss einen Namen erhalten (s. Tabelle) und gewährt zwei der folgenden Kampfstil-Boni, solange der Kampfstil aktiv ist:

- Der Mönch erhält +4 Ausweichbonus auf die RK.
- Der Mönch erhält +4 Ausweichbonus auf Rettungswürfe.
- Ein Gegner, der von einem tödlichen Schlag getroffen wurde, muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder ist eine Runde lang betäubt. Der SG für den Rettungswurf beträgt 10 + die halben Trefferwürfel + WE-Modifikator des Mönchs.
- Der Kampfstil erlaubt einen Gelegenheitsangriff gegen jeden Gegner, der den Mönch angreift. Mit diesem Gelegenheitsangriff muss der Mönch versuchen, seinen Gegner zu entwaffnen oder zu Fall zu bringen.

- Der Mönch erhält Tarnung (20% Fehlschlagchance).
- Der Mönch erhält 30'/9m Verständnisbonus auf die Bewegung.
- Tödliche Schläge ignorieren Härte und Schadensreduktion.
- Kampfstile gewähren ihre Boni allen Angriffen des Mönchs, auch mit anderen Waffen.
- Tödliche Schläge zählen als Stichwaŕfe und verursachen zusätzlich 2 Punkte Konstitutionschaden.
- Tödliche Schläge zählen als Hiebwaŕfe und reduzieren die Bewegung des Gegners bei jedem Treffer, der Schaden verursacht hat, um 10'/3m. Diese Verminderung der Bewegung kann wie Attributsschaden geheilt werden, wobei 5'/1,5m wie 1 Punkt eines Attributs behandelt werden.
- Der Mönch kann sich durch besetztes Gebiet bewegen, als wäre es nicht besetzt und provoziert keine Gelegenheitsangriffe während seiner Bewegung.

**Blumenregen (ÜF):** Immer wenn der Mönch tödlichen Schaden zufügt, kann er stattdessen Betäubungsschaden verursachen. Immer wenn der Mönch Betäubungsschaden zufügt, kann er stattdessen tödlichen Schaden verursachen

**Großer Sprung (ÜF):** Ab der zweiten Stufe wird die maximale Sprungdistanz nicht länger von der Größe des Mönchs beschränkt. Der SG für alle Sprünge wird halbiert.

**Diamantene Seele (ÜF):** Ab der vierten Stufe erhält der Mönch Zauberresistenz 5 + Stufe. Auf der achten Stufe erhöht sich die Zauberresistenz auf 10 + Stufe. Auf der 16. Stufe meistert er seine diamantene Seele und die Zauberresistenz steigt auf 15 + Stufe.

Stufe	Grund-		Grundboni auf RW			RK-Bonus
	Angriffsbonus	Ref	Wil	Zäh	Speziell	
1	+1	+2	+2	+2	Qi-Harnisch, Tödlicher Schlag, Weg der Weide, Kampfstil	+4
2	+2	+3	+3	+3	Blumenregen, Großer Sprung	+5
3	+3	+3	+3	+3	Kampfstil	+5
4	+4	+4	+4	+4	Diamantene Seele	+6
5	+5	+4	+4	+4	Kampfstil	+6
6	+6/+1	+5	+5	+5	Weg der Tausend Schritte	+7
7	+7/+2	+5	+5	+5	Kampfstil	+7
8	+8/+3	+6	+6	+6	Makellose Diamantene Seele	+8
9	+9/+4	+6	+6	+6	Meisterkampfstil	+8
10	+10/+5	+7	+7	+7	Sprung zu den Wolken	+9
11	+11/+6/+6	+7	+7	+7	Meisterkampfstil	+9
12	+12/+7/+7	+8	+8	+8	Meister der Vier Winde	+10
13	+13/+8/+8	+8	+8	+8	Meisterkampfstil	+10
14	+14/+9/+9	+9	+9	+9	Meister der Jahreszeiten	+11
15	+15/+10/+10	+9	+9	+9	Großmeisterkampfstil	+11
16	+16/+11/+11/+11	+10	+10	+10	Meister der Diamantenen Seele	+12
17	+17/+12/+12/+12	+10	+10	+10	Großmeisterkampfstil	+12
18	+18/+13/+13/+13	+11	+11	+11	Perfekte Meisterschaft	+13
19	+19/+14/+14/+14	+11	+11	+11	Großmeisterkampfstil	+13
20	+20/+15/+15/+15	+12	+12	+12	Großmeister der Blumen	+14

**Weg der Tausend Schritte:** Ein Mönch der sechsten Stufe oder höher kann einmal täglich einen Kampfstil aktivieren und seine Dauer auf 1 Runde/Stufe erhöhen. Den Kampfstil zu aktivieren ist weiterhin eine schnelle Aktion. Er darf weitere Kampfstile aktivieren, diese sind wie sonst auch eine Kampfrunde lang aktiv.

**Meisterkampfstil (ÜF):** Auf den Stufen 9, 11 und 13 lernt der Mönch einen neuen Meisterkampfstil. Der Mönch kann mit einer schnellen Aktion einen Meisterkampfstil aktivieren und bis zum Ende der Runde nach Belieben anwenden. Wenn der Mönch einen neuen Meisterkampfstil lernt, darf er einen bereits erlernten Kampfstil durch einen neuen Kampfstil ersetzen. Jeder Meisterkampfstil muss einen Namen erhalten (s. Tabelle) und gewährt zwei der folgenden Meisterkampfstil-Boni, solange er aktiv ist:

- Der Mönch darf sich und alles, was er bei sich trägt, einmal pro Runde als freie Aktion 60'/18m in eine beliebige Richtung teleportieren.
- Der Mönch erhält volle Tarnung (50% Fehlschlagchance).
- Tödliche Schläge werden zu Energieangriffen, die Energieschaden verursachen.
- Tödliche Schläge wirken zusätzlich *Verbannung* auf einen getroffenen Gegner. Der Gegner muss einen Willenswurf bestehen, dessen SG 10 + die halben Trefferwürfel + WE-Modifikator des Mönchs beträgt oder wird auf seine Heimatebene transportiert. Externare erhalten -4 auf den Wurf. Eine Kreatur, die auf diese Art verbannt wurde, darf ein Jahr lang nicht auf die Ebene zurückkehren, von der sie verbannt wurde.

Illustration von Joan I. Guardiet  
(<http://joanguardiet.deviantart.com/>)



- Wenn ein Gegner von einem der tödlichen Schläge des Mönchs getroffen wird, muss dieser einen Reflexwurf bestehen, dessen SG 10 + die halben Trefferwürfel + WE-Modifikator des Mönchs beträgt, sonst ist er eine Runde lang hilflos.
- Der Mönch erhält den Effekt des Zaubers *Luftweg* und einen Kompetenzbonus von 20'/6m auf seine Bewegungsrate.
- Jeder Gegner, den der Mönch zu Fall bringt oder der vom Mönch durch einen Ansturm zurückgedrängt wird, erleidet außerdem einen Gewaltamen Stoß (wie beim Zauber *Telekinese*), die Zauberstufe entspricht der Stufe des Mönchs. Damit kann eine Kreatur mit einem Gewicht von bis zu 25 Pfd./Stufe geschleudert werden, die Distanz beträgt 10'/Stufe bzw. 3m/Stufe. Wenn die Kreatur gegen ein hartes Hindernis prallt, erleidet sie 1W6 Schadenspunkte. Gegen diesen Effekt ist kein Rettungswurf zulässig.
- Der Mönch kann als Standardaktion Feuer aus seinen Händen oder seinem Mund schießen lassen. Der Mönch kann das Feuer auf ein Ziel in mittlerer Reichweite (100' + 10'/Stufe bzw. 30m + 3m/Stufe) schießen. Dies zählt als Berührungsangriff und verursacht 1W6 Feuerschaden pro Stufe.
- Tödliche Schläge verursachen Schändlichen Schaden. Schändlicher Schaden ist so böse und verkommen, dass er nicht auf herkömmlichem Wege geheilt werden kann. Schändlicher Schaden kann nur durch Magie geheilt werden, die auf geheiligtem Boden gewirkt wird, welcher durch Mächte des Guten gesegnet wurde, wie etwa durch die Zauber *Ort Weihen* oder *Weihen*.
- Jede Kreatur in einem Umkreis von 10'/3m muss einen Willenswurf mit SG 10 + die halben Trefferwürfel + WE-Modifikator des Mönchs bestehen oder ist eine Minute bzw. 10 Runden lang panisch.
- Tödliche Schläge, die einen Gegner treffen, versuchen außerdem, alle magischen Effekte vom Ziel zu entfernen. Dazu führt der Mönch für jeden Effekt einen Bannwurf durch mit 1W20 + 1/Stufe. Der SG beträgt 11 + die Zauberstufe des Effekts.
- Tödliche Schläge, die einen Gegner treffen, verursachen 5W6 Schallschaden bei jedem innerhalb 30'/9m. Der Mönch ist immun gegen Schallschaden.
- Statt einem Meisterkampfstil-Bonus kann der Mönch zwei Kampfstil-Boni wählen.

**Sprung zu den Wolken (ÜF):** Ab der 10. Stufe wird der SG für Sprünge durch 5 geteilt.

**Meister der Vier Winde (ÜF):** Das Qi des Mönchs wird von den Winden des Schicksals getragen. Ab der 12. Stufe verliert ein Mönch keine Stufe mehr, wenn er wiederbelebt wird.

**Meister der Jahreszeiten:** Unaufhaltsam vergeht die Zeit, doch für einen Mönch ab der 14. Stufe bedeutet der Wechsel der Jahreszeiten nichts mehr. Er scheint nicht länger zu altern, unterliegt keinen Auswirkungen durch das Alter und wird nicht an Altersschwäche sterben.

**Großmeisterkampfstil (ÜF):** Auf den Stufen 15, 17 und 19 lernt der Mönch einen neuen Großmeisterkampfstil. Der Mönch kann mit einer schnellen Aktion einen Großmeisterkampfstil aktivieren und bis zum Ende der Runde nach Belieben anwenden. Wenn der Mönch einen neuen Großmeisterkampfstil lernt, darf er einen bereits erlernten Kampfstil oder Meisterkampfstil durch einen neuen des selben Typs ersetzen. Jeder Großmeisterkampfstil muss einen Namen erhalten (s. Tabelle) und gewährt zwei der folgenden Großmeisterkampfstil-Boni, solange er aktiv ist:

- Der Mönch und alles, was er bei sich trägt, werden körperlos. Seine tödlichen Schläge gelten als körperlose Berührungsangriffe.
- Die Zeit verlangsamt sich für den Mönch so weit, dass er zweimal pro Runde agieren kann. Allerdings erhält er keine zweite schnelle Aktion.
- Tödliche Schläge reißen Löcher in Zeit und Raum und öffnen damit ein *Tor* für Ebenenreisen.
- Alle Teleport-Effekte in einem Radius von 1 Meile/1,5 km werden verhindert, und zwar sowohl in diese Region als auch heraus.
- Tödliche Schläge vermindern die Zauberresistenz des Gegners um so viele Punkte, wie der Angriff Schaden verursacht hat.
- Wenn ein Gegner von einem der tödlichen Schläge des Mönchs getroffen wird, muss dieser einen Zähigkeitswurf bestehen, dessen SG 10 + die halben Trefferwürfel + WE-Modifikator des Mönchs beträgt, sonst stirbt er.
- Tödliche Schläge, die einen Gegner treffen, wirken zusätzlich wie der Zauber *Auflösung* auf das Ziel, die Stufe zählt als Zaubergrad. Der SG beträgt 10 + die halben Trefferwürfel + WE-Modifikator des Mönchs. Besteht das Ziel seinen Zähigkeitswurf, erleidet es 5W6 Schaden.
- Der Mönch regeneriert seine Wunden. Er heilt jede Runde Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe.

- Wenn ein Gegner von einem der tödlichen Schläge des Mönchs getroffen wird, muss dieser einen Zähigkeitswurf bestehen, dessen SG 10 + die halben Trefferwürfel + WE-Modifikator des Mönchs beträgt, sonst ist er schwachsinnig. Eine schwachsinnige Kreatur hat eine Intelligenz von 1 und kann keine Fertigkeiten benutzen, deren Bezugsattribut Intelligenz ist. Kreaturen, die arkane Zauber wirken können, erhalten -4 auf ihren Rettungswurf.
- Jeder Gegner, der von einem der tödlichen Schläge des Mönchs getroffen wird, erleidet außerdem einen Gewaltvollen Stoß (wie beim Zauber *Telekinese*), die Zauberstufe entspricht der Stufe des Mönchs. Damit kann eine Kreatur mit einem Gewicht von bis zu 25 Pfd./Stufe geschleudert werden, die Distanz beträgt 10'/Stufe bzw. 3m/ Stufe. Wenn die Kreatur gegen ein hartes Hindernis prallt, erleidet sie 1W6 Schadenspunkte. Gegen diese Effekt ist kein Rettungswurf zulässig.
- Statt einem Großmeisterkampfstil-Bonus kann der Mönch zwei Meisterkampfstil-Boni wählen.

**Perfekte Meisterschaft:** Ab Stufe 18 darf ein Mönch einmal täglich einen Kampfstil, einen Meisterkampfstil oder einen Großmeisterkampfstil aktivieren und seine Dauer auf 1 Runde/Stufe erhöhen. Den Kampfstil zu aktivieren ist weiterhin eine schnelle Aktion. Er darf weitere Kampfstile aktivieren, diese sind wie sonst auch eine Kampfunde lang aktiv.

**Großmeister der Blumen:** Auf der 20. Stufe wird der Mönch zu einem Externar. Er erhält den Subtyp Erhöht für seinen bisherigen Typ und hat Schadensreduktion SR 20/Episch.

**Tabelle für die Namen der Kampfstile**

W12	Adjektiv	Subjekt	Hauptwort
1	Rennender	Ochse	Faust
2	Hungriger	Tiger	Stellung
3	Wütender	Drache	Tritt
4	Nackter	Kranich	Angriff
5	Betrunkenener	Affe	Technik
6	Glücklicher	Schildkröte	Stil
7	Fauler	Mantikor	Tanz
8	Schneller	Schlange	Bewegung
9	Starker	Kolibri	Berührung
10	Erleuchteter	Dämon	Fu
11	Wackliger	Hund	Biss
12	Lieblicher	Schwein	Schlag

Anm. der Autoren: Die Tabelle kann beliebig erweitert werden.  
Anm. des Übersetzers: Zwei Zeilen eingefügt. ^..^

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.