

WAFFENLOSE KAMPFSTILE

von „Bruder Grimm“ Mathias

Ein optionales Regel-Tool für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig

Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

„Gib auf, Fei Fei, oder du bekommst die Macht meiner Pantherpranke zu spüren!“

„Niemals, Tian Mao! Dein Panther-Stil ist kein Gegner für meine Affenfaust!“

Waffenlose Kampfstile geben Spielern von Kampfmönchen die Möglichkeit, ihren Kämpfer mit speziellen Kampftechniken auszustatten, die zu seiner Persönlichkeit passen und ihn so individueller auszugestalten. Um einen Charakter mit Kampftechniken zu versehen gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Die eigentlich beabsichtigte sieht vor, dass das Talent WAFFENLOSER MEISTER stets einem Kampfstil zugeordnet ist. Für jeden Talentrang in WAFFENLOSER MEISTER kann der Charakter eine Kampftechnik des zugeordneten Kampfstils erlernen, was jeweils einen Talentpunkt kostet, und er muss die für die Kampftechnik benötigte Mindeststufe erreicht haben. Außerdem vernachlässigt der Kampfmönch durch das intensive körperliche Training beim Erlernen einer Kampftechnik deutlich die spirituelle Seite seiner Ausbildung, so dass er auf einer Stufe, auf der er eine Kampftechnik erlernt, auf 10 Lernstufen für Zauber verzichten muss. Ein Kampfmönch der 13. Stufe könnte in dieser Stufe also nur maximal einen Zauber der Stufe 3 erlernen. Die Machtstufe der Kampftechnik entspricht, dem Talentrang im zugeordneten WAFFENLOSER MEISTER-Talent, und wenn in den Beschreibungen der Kampftechniken von „Talentrang“ die Rede ist, ist dieser damit gemeint.

Dies ist relativ kostengünstig, vorausgesetzt, ein Kampfmönch spezialisiert sich nur auf einen Stil. (Um Kampftechniken unterschiedlicher Stile zu lernen, muss man eben das Talent WAFFENLOSER MEISTER mehrmals für jeweils verschiedene Stile erlernen.)

Beispiel: *Tian Mao hat zwei Ränge in WAFFENLOSER MEISTER (PANTHER-STIL), also darf er zwei Kampftechniken des Panther-Stils erlernen. Für zwei Talentpunkte hat er sich also STRAFENDE PRANKE und PANTHERBLUT gekauft. Beide Kampftechniken kann er so oft pro Kampf einsetzen wie er Ränge in WAFFENLOSER MEISTER (PANTHER-STIL) hat, also zweimal*

2. Jede Kampftechnik ist ein eigenes Talent, das jeder Kampfmönch ab der jeweils angegebenen Stufe auf bis zu 5 Ränge kaufen kann, sofern er mindestens einen Rang in WAFFENLOSER MEISTER besitzt. Damit wird aber alles, was, wie unten beschrieben, sich aus dem zugehörigen Rang in WAFFENLOSER MEISTER berechnet, abhängig vom Rang im Kampftechnik-Talent (Beispiel: *Fei Fei hat WAFFENLOSER MEISTER III und AFFENROLLE II. Damit kann er diese Kampftechnik zweimal pro Kampf anwenden, nicht dreimal.*) Dies ist eine sehr teure Variante, ermöglicht aber Kampfmönche mit breit gefächerten Trainingskenntnissen – oder absolute Spezialisten in einzelnen Kampftechniken. (Lernstufen für Zauber gehen nach diesem System natürlich nicht verloren.)

DIE STILE UND IHRE KAMPFTECHNIKEN

ADLER-STIL

Der Adler-Stil simuliert die Klaue eines Greifvogels, um verwundbare Körperstellen des Gegners anzugreifen und verwendet ausladende, gleitende Bewegungen. Adler-Krieger sind in der Regel stolz und ehrenwert. Ein ähnlicher und regeltechnisch identischer Stil ist der Raben-Stil. Er beinhaltet tiefer deckende und weniger ausladende Bewegungen sowie Handhaltungen, die eher einen Rabenschnabel imitieren. Seine Anhänger bevorzugen hinterlistigere und heimliche Vorgehensweisen.

ADLERFLUG (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch sich seinen doppelten Laufenz-Wert in gerader Linie bewegen und ein beliebiges Ziel waffenlos angreifen, das dabei in seine Reichweite kommt. Er muss die komplette Bewegung ausführen. Stößt er vorher auf ein Hindernis, prallt er dagegen und erleidet Sturzschaden entsprechend der zurückgelegten Entfernung.

AN DIE KEHLE (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch einen gezielten waffenlosen Kehlangriff ankündigen. Ist der Angriff erfolgreich – gleich, ob er Schaden verursacht oder nicht – kann der getroffene Gegner für eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang nichts tun außer sich bewegen und nach Luft zu ringen. Zusätzlich muss er jede Runde KÖR+HÄ würfeln, um nicht auf der Stelle bewusstlos zu werden. Ein Immersieg auf diesem Wurf kann den Effekt allerdings vorzeitig beenden. Ein bewusstloses Opfer kommt nach einer Runde pro Talentrang von selbst wieder zu sich, kann aber durch Schütteln aufgeweckt werden.

AUGENKRALLE (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch gezielt die Augen eines Gegners angreifen. Er muss den Angriff vor dem Schlagen-Wurf ankündigen. Schlagen und Abwehr werden normal gewürfelt, jedoch gibt das Resultat die Anzahl der Runden an, für die

AFFEN-STIL

Der Affen-Stil ahmt die flinken und akrobatischen Bewegungen eines Affen nach, wodurch Affen-Krieger oft albern und verspielt wirken. Doch hinter diesen Bewegungen liegt eine von außen unerkennbare Kraft. Affen-Krieger machen sich entsprechend meist nicht viel daraus, wie sie wahrgenommen werden, sind oft Spaßvögel und Halunken. Allerdings können sie auch sehr ernst werden und gnadenlos zuschlagen, wenn man sie zu sehr reizt.

AFFENGRIFF (Stufe 14)

Mit einem festen Griff und einem kräftigen Ruck verrenkt der Kampfmönch seinem Gegner eine Gliedmaße. Einmal pro Kampf pro Talentrang kann er diese Kampftechnik anwenden. Hat er sie angekündigt, würfelt er einen normalen waffenlosen Angriff und sein Gegner die Abwehr dagegen. Das Ergebnis gibt allerdings keinen Schaden an, sondern die Anzahl der Runden, für die der Gegner -1 pro Talentrang auf alle Proben erhält, für die er die angegriffene Gliedmaße benötigt. Benötigt er für eine Probe mehrere Gliedmaßen, die allesamt erfolgreich vom Kampfmönch mit Affengriff angegriffen wurden, addiert sich der Abzug.

AFFENROLLE (Stufe 10)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann sich der Kampfmönch an Gegnern vorbei oder von

das Opfer geblendet ist wie durch den Zauber *Blenden*.

Schaden erhält es dennoch, wenn der Angriff erfolgreich war, und zwar nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentrangs, selbst wenn das Opfer die Blendung abwehrt.

HERABSTÜTZENDER ADLER (Stufe 10)

Der Kampfmönch senkt die Abwehr von Gegnern, gegen die er einen Höhenbonus hat, zusätzlich um seinen Talentrang.

TODESKLAUE (Stufe 14)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch waffenlos derart gezielt Druckpunkte und verwundbare Körperpartien angreifen, dass der Gegner 1 Punkt KÖR verliert, sofern der Angriff des Kampfmönchs Schaden verursacht. Sinkt dabei der KÖR-Wert des Gegners auf 0, stirbt dieser. Pro Tag oder Anwendung des Zaubers *Allheilung* regeneriert ein verlorener KÖR-Punkt.

Gegnern weg bewegen, ohne dass diese ihn angreifen können. Er kann sich mit dieser Kampftechnik sogar durch gegnerische Reihen hindurchbewegen, weil er sich mit Purzelbäumen oder Salti unter bzw. über ihnen hinwegbewegt. Allerdings darf er in dieser Runde selbst nicht angreifen. Außerdem gilt er bis zu seiner nächsten Aktion als eine Größenkategorie kleiner (z.B. für feindliche Fernkämpfer).

AUFSPRINGENDER AFFE (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Mönch aktionsfrei aufstehen. Sollte sich ein Gegner in seiner Reichweite befinden, kann er diesen mit einem um AGI erhöhten Schlagen-Wert waffenlos angreifen. Der Kampfmönch kann mehrere Anwendungen dieser Kampftechnik in einer Aktion vereinen, um seinen Schlagen-Wert pro zusätzlicher Anwendung weiter um AGI zu erhöhen.

BETRUNKENER AFFE (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch die unberechenbaren Sprünge und Rollen eines Affen imitieren, der zu viele vergorene Früchte gefressen hat. Dadurch erhält er bis zu seiner nächsten Aktion AGI auf Abwehr dazu, vorausgesetzt, dass er sich diese Runde mindestens seinen Laufen-Wert weit bewegt.

Es ist möglich, mehrere Anwendungen dieser Kampftechnik zu vereinen, um die Abwehr weiter zu erhöhen.

STÄRKE DES AFFENGOTTES (Stufe 10)

Der Kampfmönch erhält +2 pro Talentrang auf Kraftakt-, Klettern- und Springen-Proben.

BETRUNKENER STIL

Dieser Stil nutzt die schwankenden, unvorhersehbaren Bewegungen eines Betrunkenen zur Verteidigung und für überraschende Angriffe. Betrunkene Krieger stehen oft selbst unter Alkoholeinfluss, zumindest im Gefecht. Daher sind Anhänger dieses Kampfstils häufig lautstarke und undiszipliniert erscheinende Gesellen. Die wahren Meister dieses Stils haben aber über Jahrzehnte trainiert, stets das richtige Maß zu finden.

EISERNE EINGEWEIDE

(Stufe 10)

Der Kampfmönch erhält +2 pro Talentrang auf alle „Gift/Krankheit trotzen“-Würfe

SCHWANKENDE FAUST

(Stufe 14)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch einen Patzer auf einen waffenlosen Schlägen-Angriff neu würfeln. Ist der Angriff nun erfolgreich, ist er nicht abwehrbar.



STIMME DES WEINES (Stufe 12)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch Gegner mit derartiger Urgewalt anrülpsen, dass sie davon zu Boden gehen können. Alle Kreaturen in einem Kegel von GE des Kampfmönchs in Metern Länge (halbe GE Breite an

der Basis) müssen KÖR+HÄ würfeln, um nicht für Talentrang in Runden bewusstlos zu werden. In jedem Fall erhält jedes Wesen im Bereich den Talentrang an nicht abwehrbarem

Schaden.

Auch wenn es so erscheint, als ob diese Kampftechnik durch Schall oder Geruch wirkt, wirkt sie doch tatsächlich durch reines Chi. Schutz oder Immunität vor Lärm, Gestank, Gift oder ähnliches kann den Effekt nicht abwenden.

TAUMELN DES SÄUFERS (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch aktionsfrei für eine volle Runde allen gezielt gegen ihn gerichteten Angriffen einen Abzug in Höhe des Talentrangs geben. Flächenangriffe werden hiervon nicht betroffen.

TRUNKENER GEIST (Stufe 10)

Einmal pro Kampf/Begegnung pro Talentrang kann der Kampfmönch aktionsfrei für eine volle Runde geistesimmun werden.

BOXER-STIL

Der Boxer-Stil ist gradlinig und direkt. Boxer trainieren die Kraft ihrer Hände und Fäuste, um mächtige Schwinger zu landen, die Verteidigung ihrer Gegner zu durchbrechen und einen Kampf schnell zu beenden. Entsprechend sind auch sie gradlinige Typen, die schnell auf den Punkt kommen, und Athleten, die stets neue Herausforderungen suchen.

HUNDERT-HÄNDE-SCHLAG (Stufe 14)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch die Schlägen-Probe für einen waffenlosen Angriff so oft würfeln wie seinem Talentrang entspricht und sich das beste Ergebnis auswählen. Eventuelle weitere Boni oder Fähigkeiten, die Schlägen erhöhen, werden auf jeden dieser Würfelwürfe angewandt.

MÄCHTIGER KINNHAKEN (Stufe 12)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch für eine Runde seine Initiative auf 0 setzen. Dafür erhält er in dieser Runde seinen Initiative-Wert als Bonus auf Schlagen dazu. Mehrere Anwendungen dieser Kampftechnik können nicht in einem Angriff vereint werden, sie ist jedoch mit anderen Fähigkeiten, die Schlagen erhöhen, kombinierbar.

REchts-LINKS-KOMBINATION (Stufe 12)

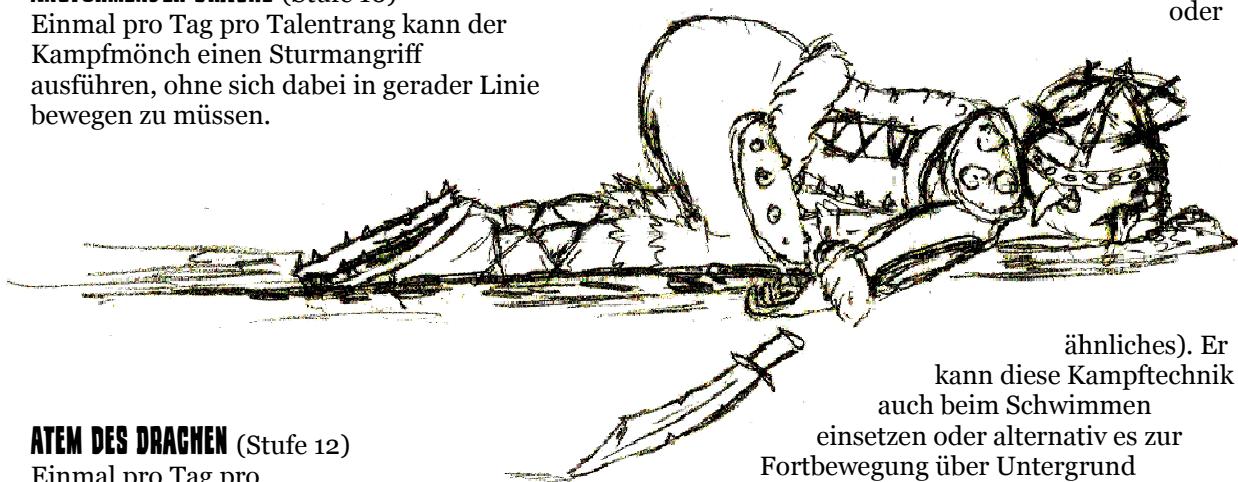
Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch eine Rechts-Links-Kombination ankündigen. Dazu muss er einen einzelnen Gegner waffenlos und beidhändig angreifen. Gelingt der erste Angriff, erhält er einen Bonus auf den zweiten Angriff in Höhe des nach Abzug der Abwehr verursachten Schadens.

DRACHEN-STIL

Der Drachen-Stil verbindet anmutige, fließende Bewegungen mit bedächtig erscheinenden Angriffen, die ungeahnte Kraft entfalten. Drachen-Krieger wirken oft mystisch und geheimnisvoll, verbergen aber meist ein überraschend schelmisches und verspieltes Gemüt.

ANSTÜRMENDER DRACHE (Stufe 10)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Kampfmönch einen Sturmangriff ausführen, ohne sich dabei in gerader Linie bewegen zu müssen.



ATEM DES DRACHEN (Stufe 12)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Kampfmönche aktionsfrei für eine Runde völlig immun gegen Feuerschaden werden.

DRACHENFAUST (Stufe 12)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Kampfmönch Chi in seine Faust leiten und entzünden, wodurch er mit einem waffenlosen

TÄNZELN DES SCHMETTERLINGS (Stufe 10)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch seine Abwehr um AGI erhöhen. Er muss dies vor dem Abwehrwurf ansagen, und er muss waffenlos kämpfen, um diese Kampftechnik zu nutzen. Der Charakter kann mehrere Anwendungen der Kampftechnik in einem Abwehrwurf vereinen.

UNERWARTETE RÜCKKEHR (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch als Aktion quasi mitten im Kampf verschnaufen und die Hälfte aller seit Beginn des Kampfes verlorenen LK zurückgewinnen. Er kann dies sogar aus der Bewusstlosigkeit heraus.

Angriff, sofern die Schlagen-Probe gelingt, 1W20 zusätzlichen Schaden verursacht.

PFAD DES DRACHEN (Stufe 14)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Kampfmönch für eine Runde alle Effekte ignorieren, die seine Bewegung behindern, z. B. schwieriges Gelände, Laufen-Abzüge durch Last oder Rüstung, Netz- oder Verlangsamungs-Zauber (aber nicht vollständige Lähmungen oder



ähnliches). Er kann diese Kampftechnik auch beim Schwimmen einsetzen oder alternativ es zur Fortbewegung über Untergrund benutzen, der ihn ansonsten nicht tragen würde, z. B. Wasser, Treibsand, Lava. Die Kampftechnik ist frei mit Anstürmender Drache oder Atem des Drachen kombinierbar.

UNERSCHÜTTERLICHES HERZ (Stufe 10)

Der Kampfmönch erhält +2 pro Talentrang auf alle Proben, um Angsteffekten zu widerstehen, bzw. Angstzauber gegen ihn sind um zusätzliche 2 pro Talentrang erschwert.

FELSEN-STIL

Dieser Stil versucht den Krieger fest mit dem Boden zu verbinden und ihm die Härte und Unerschütterlichkeit eines Felsens zu verleihen, sowohl in Körper als auch in Geist. Felsen-Krieger stürzen sich nicht auf Gegner, sie lassen die Gegner auf sich stürzen, dass sie sich an ihnen die Zähne ausbeißen. Der Schildkröten-Stil ist regeltechnisch identisch, seine Anhänger haben aber eine mystischere Weltsicht und sind weniger körperbetont.

GRÖSSE DES BERGES (Stufe 14)

Der Kampfmönch kann einmal pro Kampf pro Talentrang für eine volle Runde seinen KÖR, ST und HA sowie Laufen verdoppeln und alle Effekte und Angriffe wirken auf ihn, als wäre er eine Größenkategorie größer. Tatsächlich verändert sich seine Größe nicht, und er erscheint auch nur unwesentlich größer. Er verfügt eher über eine massivere Präsenz. Entsprechend zieht er auch alle

Aufmerksamkeit von Personen in der Nähe auf sich, und alle Versuche, unauffällig zu bleiben oder sich zu verstecken scheitern automatisch.

SCHILD DER ERDE (Stufe 10)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch einen Abwehrpatzer neu würfeln oder alternativ einen Abwehrwurf machen gegen einen Angriff, gegen den üblicherweise keine Abwehr möglich ist.

SCHWERE DES FELSENS (Stufe 10)

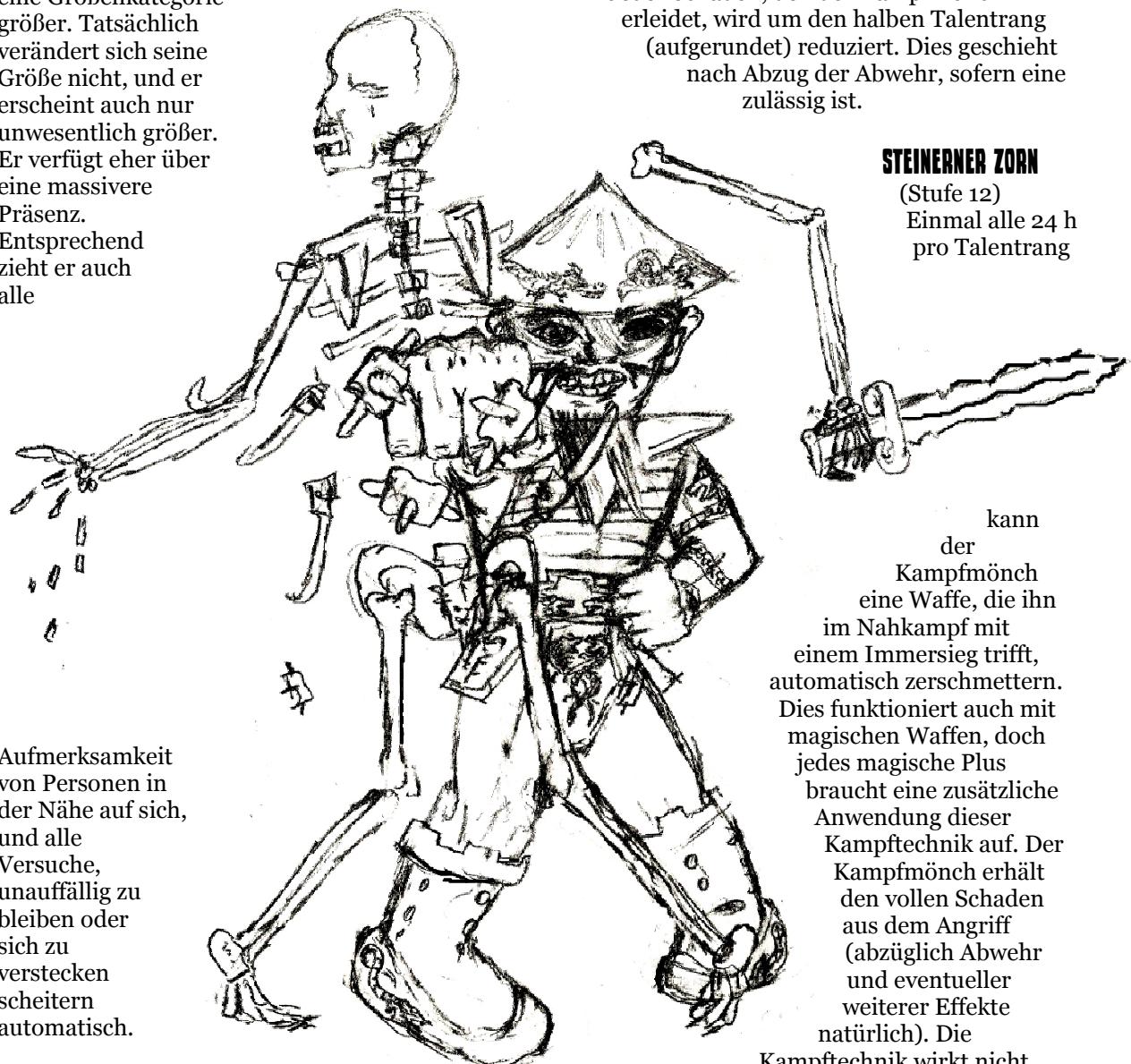
Einmal pro Kampf pro Talentrang kann sich der Kampfmönch aktionsfrei mit der Erde verwurzeln und so immun werden gegen alle Effekte, die ihn zurückdrängen, wegschleudern, umwerfen, anheben oder ähnliches. Er darf sich in dieser Runde allerdings nicht bewegen.

STEIN-HAUT (Stufe 12)

Jeder Schaden, den der Kampfmönch erleidet, wird um den halben Talentrang (aufgerundet) reduziert. Dies geschieht nach Abzug der Abwehr, sofern eine zulässig ist.

STEINERNER ZORN

(Stufe 12)
Einmal alle 24 h
pro Talentrang



kann
der
Kampfmönch
eine Waffe, die ihn
im Nahkampf mit
einem Immersieg trifft,
automatisch zerschmettern.
Dies funktioniert auch mit
magischen Waffen, doch
jedes magische Plus
braucht eine zusätzliche
Anwendung dieser
Kampftechnik auf. Der
Kampfmönch erhält
den vollen Schaden
aus dem Angriff
(abzüglich Abwehr
und eventueller
weiterer Effekte
natürlich). Die
Kampftechnik wirkt nicht
gegen Gegner, die mehr als eine
Größenkategorie größer sind als der Charakter.

HIMMELS-STIL

Dieser Stil wird manchmal auch Acht-Himmelsrichtungen-Stil genannt und imitiert die Strömungen der Luft in kreisenden Bewegungen, teils bedächtig ruhig, teils stürmend schnell. Mönche dieser Kampfrichtung gelten als besonders im Einklang mit sich selbst und den Energien der sie umgebenden Welt. Was in vielen Fällen überraschenderweise heißt, dass sie sich und die Welt nicht immer sonderlich ernst nehmen.

FALLENDER SCHNEE (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch aktionsfrei einen Fall verlangsamen und eine Sturzhöhe von 5 Metern pro Talentrang ignorieren.

FLIEGENDER WINDMÜHLEN KICK (Stufe 14)

Wendet der Kampfmönch RUNDUMSCHLAG an, erhält er Abzüge nur für Gegner, die seinen Talentwert in WAFFENLOSER MEISTER übersteigen. Das heißt, ein Kampfmönch mit WAFFENLOSER MEISTER III, der fünf Gegner mit RUNDUMSCHLAG angreift, erhält dafür Abzüge, als greife er nur zwei Gegner an.

KRANICH-STIL

Der Kranich-Stil kombiniert die tänzelnden Bewegungen des Kranichs mit ausladenden defensiven Armbewegungen und punktgenauen Angriffen, die Schnabelattacken imitieren. Der Kranich-Stil ist ein sehr defensiver Stil, der bevorzugt von ausgeglichenen und besonnenen Persönlichkeiten ausgeführt wird.

KRANICH-TRITT (Stufe 12)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch einen waffenlosen Angriff ausführen, der, sofern er trifft, seinen Gegner automatisch umwirft. Allerdings kann er diese Kampftechnik nur gegen Gegner mit geringerer Initiative ausführen, und er muss in dieser Runde auf seine Initiative verzichten und den Gegner zuerst angreifen lassen.

KRANICHSprung (Stufe 10)

Durch einen Ausweichsprung kann der Kampfmönch einmal pro Kampf pro Talentrang einen gegnerischen Angriff völlig ignorieren. Er muss dazu aber selbst in dieser Runde auf sämtliche Angriffe verzichten. Allerdings darf er mit dieser Kampftechnik auch Fernangriffe oder Angriffe von größeren

SCHWINGEN DES STURMS (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch aktionsfrei seinen Laufen-Wert für eine Runde um seinen doppelten Talentrang erhöhen. Dies wirkt sich selbstverständlich auch auf Sprungweiten aus.

STURMFAUST (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Mönch die Kraft des Windes in seine Faust kanalisieren und einen mit einem waffenlosen Angriff getroffenen Gegner um KÖR in Metern wegsleudern. Der Gegner erleidet Fallschaden für die zurückgelegte Distanz und liegt am Boden. Der Kampfmönch muss den Einsatz dieser Kampftechnik vor dem Schlagen-Wurf ansagen.

WIRBELWIND-SCHILD (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch einen gezielt gegen ihn gerichteten Fernangriff komplett ignorieren, inklusive schadensverursachender Zielzauber (grundsätzlich jeder Angriff, gegen den prinzipiell ein Abwehr-Wurf zulässig wäre, selbst wenn dieser durch irgendein Talent oder einen Effekt entfiele).

Gegnern ignorieren (nur leider keine Flächenangriffe).

TANZ DES KRANICHS (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch als Bewegungsaktion sich durch Tanzbewegungen in eine taktisch günstige Position manövrieren. Er erhält das halbierte Probenergebnis einer aktionsfreien Darbietung (Tanzen)-Probe für eine Runde jeweils auf Schlagen und Abwehr dazu.

WEISHEIT DES KRANICHS (Stufe 10)

Der Kampfmönch beobachtet seinen Gegner genau und ahnt seine Bewegungen voraus. Einmal pro Kampf pro Talentrang erhält er seinen GEI auf einen Abwehrwurf dazu. Mehrere Anwendungen dieser Kampftechnik können *nicht* in einem Wurf vereint werden.

ZUSCHNAPPENDER KRANICH (Stufe 14)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch einen aktionsfreien waffenlosen Schlagen-Angriff ausführen gegen einen Gegner, dessen Schlagen-Angriff er gerade vollständig abgewehrt hat. Der Kampfmönch kann diese Technik mehrmals pro Runde anwenden, sofern er genügend Anwendungen übrig hat.

MANTIS-STIL

In der Grundhaltung des Mantis-Stils ist die Vorderbeinhaltung einer Gottesanbeterin unverkennbar. Die plötzlichen treffsicheren Angriffe des Insekts aus dessen bewegungslosen Lauerstellung heraus haben diesen Stil inspiriert. Mantis-Krieger sind ebenfalls meist bedächtig und ruhig wirkende Charaktere, doch stets mit einer inneren Anspannung und Wachsamkeit sowie einer ständigen Bereitschaft zuzuschlagen.

BISS DER MANTIS (Stufe 12)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch nach einem Immersieg mit einem waffenlosen Angriff direkt einen weiteren actionsfreien waffenlosen Angriff auf den gleichen Gegner ausführen.

KLAUEN DER MANTIS (Stufe 14)

Zusätzlich zum normalen Schaden verursacht jeder waffenlose Angriff des Kampfmönchs automatisch nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des halben Talentrangs (aufgerundet).

GEZOGENER STACHEL (Stufe 10)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch vor einem waffenlosen Angriff ansagen, dass er einen Gegner entwaffnen möchte anstatt ihm Schaden zu machen. Ist sein Schlagen-Wurf erfolgreich, gelingt dies automatisch, und die Waffe des Gegners liegt vor diesem auf dem Boden. Außer bei einem Immersieg. In diesem Fall hat der Kampfmönch die Waffe in der Hand.

SCHLAF DER MANTIS (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch seinen GEI zu seinem Schlagen-Wert hinzuzählen, wenn er einen FRIEDVOLLEN HIEB ausführt. Er kann mehrere Anwendungen dieser Kampftechnik in einem Angriff vereinen.

STACHEL DES SKORPIONS (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch gezielt empfindliche Stellen eines Gegners anvisieren, so dass dieser gegen den waffenlosen Angriff des Kampfmönchs seine Abwehr nur ohne jegliche PA-Boni würfeln kann.

PANTHER-STIL

Der Panther-Stil ahmt die geschmeidigen Sprünge und Prankenhiebe einer Großkatze nach, die Beute fest im Blick und rücksichtslos bereit, sie zu reißen. Panther-Krieger lernen vor allen Dingen, wie man viel einsteckt und noch härter austeilt, gleichsam einem Raubtier im Blutrausch. Entsprechend sind Schüler dieses Kampfstils oft sehr aggressiv, rücksichtslos und unerschrocken.

DORNENSPRUNG (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch einen Sturmangriff auf einen Gegner ausführen, selbst wenn ihm bis zu Talentrang x 2 andere Gegner im Weg stehen.

KATZENREFLEXE (Stufe 10)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch unabhängig von jeder Initiative als erster in der Runde handeln.

PANTHER-RÄCHE (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch seinen Schlagen-Wert für einen waffenlosen Angriff um so viel erhöhen wie er seit seiner letzten Aktion Schaden erhalten hat.

PANTHERBLUT (Stufe 12)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch sämtlichen Schaden aus einem einzelnen Angriff, den er erhalten hat, halbieren. Dies geschieht nach der Abwehr, sofern eine zulässig war.

STRAFENDE PRANKE (Stufe 14)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch gegen einen Gegner, der ihm Schaden zugefügt hat, direkt actionsfrei einen waffenlosen Gegenangriff durchführen.

RINGER-STIL

Dieser Stil bedient sich Griff- und Wurftechniken, um den Gegner auszupendeln, dessen eigene Kraft gegen ihn zu richten und ihn handlungsunfähig zu machen. Ringer-Mönche haben oft eine eher pazifistische

Einstellung und vermeiden es gerne, andere Wesen ernsthaft zu verletzen. Aber wenn es sein muss, kann ein gekonnter Wurf oder fester Haltegriff einen Gegner auch zerschmettern oder zerdrücken.

ARME DES KRAKEN (Stufe 10)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch ansagen, einen gleich großen oder kleineren Gegner zu ergreifen anstatt ihm Schaden zu machen. Ist der waffenlose Schlagen-Wurf erfolgreich, gelingt ihm dies automatisch. Ein festgehaltener Gegner kann sich nicht bewegen und erhält einen Malus in Höhe des Talentrangs auf alle Proben. Um sich zu befreien muss der Gegner AGI+ST gegen KÖR+ST des Kampfmönchs würfeln. Solange er einen Gegner festhält, kann sich der Kampfmönch selbst nicht bewegen.

ERTRÄNKENDE UMKLAMMERUNG (Stufe 14)

Der Kampfmönch kann jede Runde einem ergriffenen Gegner nicht abwehrbaren Schaden zufügen in Höhe des halben Talentrangs (aufgerundet). Zusätzlich muss der Gegner jede Runde, in der er sich nicht befreien kann, KÖR+HÄ würfeln, um nicht bewusstlos zu werden. Ein bewusstloser Gegner bleibt bewusstlos, solange der Kampfmönch ihn festhält, und noch eine weitere Anzahl an Runden gleich dem Talentrang, sollte der Kampfmönch ihn loslassen.

SCHLANGEN-STIL

Dieser Stil imitiert mit den Händen die blitzschnell und zielsicher zustoßenden Angriffe einer Giftschlange und mit dem Körper die anmutig windenden Bewegungen des Reptils. Schlangen-Krieger sind oft sehr körperbetont und manche sagen ihnen die giftige Hinterlist einer Viper nach. Heimlichkeit geht zwar gut mit dem Schlangen-Stil einher, aber ein guter Teil seiner Schüler sind barmherzige Asketen und hervorragende Heiler, die sich hervorragend mit dem Körper auskennen. Der Ratten-Stil ist regeltechnisch identisch, jedoch mit weniger ausladenden Angriffen wie die Stöße einer Schlange, sondern mit kurzen schnellen Attacken wie die Bisse einer Ratte. Auch die Körperbewegungen wirken hektischer, wie das Gewusel der Nagetiere, ausgelegt für Kampf auf engerem Raum.

BEUTE DER VIPER (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch einen aktionsfreien waffenlosen Angriff auf einen Gegner ausführen, dem ein Angriffswurf misslungen ist (also nicht bloß keinen Schaden dank erfolgreicher Abwehr gemacht hat).

Ein bewusstloser Gegner kann durch Schütteln jederzeit geweckt werden.

FLIESSENDER GRIFF (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch sich zusammen mit einem ergriffenen Gegner um seinen oder dessen Laufen-Wert bewegen, je nachdem welcher niedriger ist.

LEIB DES FLUSSES (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann sich der Kampfmönch automatisch aus einer Umlammerung, Umschlingung, einer Fessel oder einem Haltegriff befreien.

TSUNAMI-WURF (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch einen festgehaltenen Gegner mit voller Wucht auf den Boden schmettern. Dazu macht er einen waffenlosen Schlagen-Angriff, erhöht um den KÖR seines *Gegners*. Durch diesen Angriff wird der Gegner von seinem Haltegriff befreit, liegt aber auf dem Boden.

KOBRA-TANZ (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch durch tanzende und windende Bewegungen die Aufmerksamkeit eines Gegners völlig in seinen Bann ziehen. Dazu muss ihm eine Probe auf Darbietung (Tanz) gelingen, was eine Bewegungsaktion darstellt. Bei Erfolg erhält das Ziel für eine Runde einen Abzug von -2 pro Talentrang auf alle Wahrnehmungswürfe, die nicht den Kampfmönch betreffen, und alle Angriffe auf das Ziel, die nicht vom Kampfmönch kommen, erhalten einen Bonus von +1 pro Talentrang bis der Kampfmönch wieder dran ist.

KRIECHENDE SCHLANGE (Stufe 10)

Der Kampfmönch erhält prinzipiell am Boden liegend keine Abzüge mehr. Zusätzlich kann er einmal pro Kampf pro Talentrang sich am Boden liegend mit vollem Laufen bewegen, wobei er als eine Größenkategorie kleiner pro Talentrang/2 gilt (aufgerundet). Außerdem kann er während dieser Runde nicht zurückgedrängt, geschleudert, festgehalten oder umschlungen werden.

VIPERNBISS (Stufe 14)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch durch gezielte waffenlose Angriffe auf Chi-Meridiane einen vergiftungsartigen Effekt hervorrufen. Anstatt direkte Schaden zu machen, erleidet das Opfer

für eine Runde pro effektiv erzielten Schadenspunkt jede Runde den halben Talentwert (aufgerundet) an nicht abwehrbaren Schaden.
Der Kampfmönch muss die Anwendung der Kampftechnik vor dem Schlagen-Wurf ansagen.
Der Effekt kann wie eine Vergiftung geheilt oder beendet werden.

WINDUNGEN DER SCHLANGE (Stufe 12)

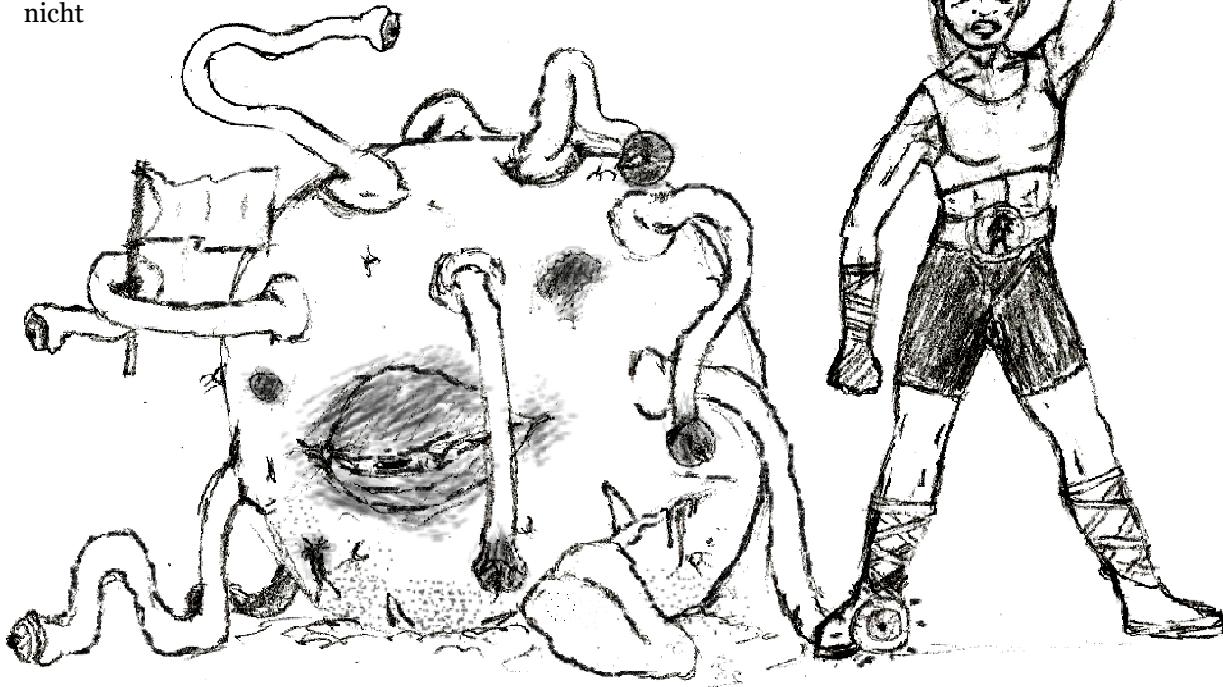
Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch einen Abwehr-Wurf mit allen Modifikatoren neu würfeln. Dieser neue Wurf ist gültig, es sei denn, der Kampfmönch hat noch Anwendungen dieser Kampftechnik übrig, die er für weitere Wiederholungen einsetzen möchte.

TIGER-STIL

Der Tiger-Stil vereint Geschmeidigkeit mit schierer Kraft und setzt vollen Körpereinsatz hinter seine Angriffe, um maximalen Schaden auszuteilen. Auch wenn Tiger-Mönche mehr Rücksicht auf sich selbst nehmen als Panther-Krieger, wird der Tiger-Stil allgemein als der härtere Stil betrachtet. Seine Schüler sind oft entsprechend ernst und hart mit sich und anderen, und sie haben wenig Sinn für Albernheiten und Belanglosigkeiten.

BLUTIGE KRALLEN (Stufe 12)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Kampfmönch eine blutende Wunde an einem Gegner hinterlassen, dem er gerade mit einem waffenlosen Angriff Schaden zugefügt hat. Die Wunde blutet für KÖR/2 Runden weiter und verursacht jede Runde nicht



abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentrangs.
Jegliche magische Heilung beendet den Blutungseffekt vorzeitig.

TIGERGEBRÜLL (Stufe 12)

Mit einem Ki-Schrei kann der Kampfmönch einen maximal Talentrang $\times 2$ Meter von ihm entfernten Gegner mit Furcht und Schrecken erfüllen. Der Gegner muss GEI+VE+Stufe würfeln oder er bekommt für den Rest des Kampfes einen Abzug von auf alle Proben in Höhe des Talentrangs. Bei einem Patzer ergreift er die Flucht.

TIGERPRANKE (Stufe 14)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch einen gewaltigen Schlag ausführen, indem er beide Fäuste zu

einem mächtigen Angriff vereint. Dies gilt als Angriff mit zwei Waffen, und der Schlagen-Wert für beide Hände wird entsprechend modifiziert. Schließlich werden aber beide Schlagen-Werte

zu einem Wert addiert auf den eine einzelne Probe gewürfelt wird.
Der GA-Abzug aus beiden Schlagen-Werten addiert sich für diesen Angriff ebenfalls. Beispiel: *Lao Hu hat WAFFENLOSER MEISTER II, ZWEI WAFFEN III und Schlagen 22 (GA -2 durch WAFFENLOSER MEISTER) mit seinem waffenlosen Angriff. Will er Tigerpranke ausführen, wird zunächst berechnet, welchen Schlagen-Wert seine Angriffe hätten, wenn er beidhändig kämpft, nämlich je 18 (-4 dank Zwei Waffen). Diese Werte werden zu einem Wert vereint: $18 + 18 = 36$. Der Tigerpranken-Angriff wird also mit Schlagen 36 ausgeführt und hat den GA-Abzug beider Angriffe addiert nämlich -4.*

TIGERSPRUNG (Stufe 10)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Kampfmönch einen Gegner, den er aus einem Sturmangriff heraus trifft, automatisch zu Boden werfen, gleichgültig, ob der Angriff Schaden verursacht hat oder nicht. Die Kampftechnik funktioniert nicht, wenn der Gegner zwei oder mehr Größenkategorien größer ist als der Kampfmönch.

ZORN DES TIGERS (Stufe 10)

Der Kampfmönch kann seine Abwehr für eine Runde um bis zu seinem Talentrang senken und dafür je +2 pro gesenktem Abwehrpunkt auf den Schlagen-Wert aller waffenlosen in dieser Runde dazu bekommen.

