

## Der Weg der Himmlischen Offenbarung

Seit der Zeit Atlanteas unterrichten die erleuchteten Mönche lernwillige Schüler im Weg der Himmlischen Offenbarung. Der Orden von Kriegermönchen hat sich nach dem Fall des Imperiums an vier entlegene Tempel der Welt zurückgezogen. Der Felsstempel der Himmlischen Türme liegt in Saphiria in dem kleinen Gebirge nahe der Sklavenküste. In den unzugänglichen Drachenhügeln liegt der Tempel des Ewigen Feuers, wo die zurückgezogen lebenden Mönche ihre in den offensivsten Techniken ausgebildeten Akolythen auf ihre Reise durch die Stählernen Königreiche vorbereiten. Der Tempel der Vier Winde liegt vergessen auf einer der atlantischen Inseln. Seine Techniken werden seitdem im Tempel des Endlosen Ozeans auf Koris gelehrt.

Der Tagesablauf eines Mönches besteht aus Meditation, körperlicher Ertüchtigung, Arbeit und dem harten waffenlosen Kampftraining, dem sich die Brüder und Schwestern unterziehen.

Die Philosophie der Mönche, die zwar auch Waffen verwenden dürfen, sieht den waffenlosen Kampf als Idealform der körperlichen Auseinandersetzung an, da hier das Leben am ehesten geschützt wird. Die Ziele des Ordens sind die Abwendung des dritten Kataklysmus und die Inbesitznahme der acht Kristalle der Macht, um sie vor dem Zugriff der Finsternis zu schützen. Persönlich ist jeder Mönch dazu angehalten, andere auszubilden und für sich selber unabhängig von den Religionen Kreijors nach Weisheit zu streben.

### Das Gelübde

Ähnlich wie die Lichtbringer legen die Mönche des Weges der himmlischen Offenbarung bei ihrer Initiierung auf der ersten Stufe ein Gelübde ab, für dass sie keine Punkte erhalten, und bei dessen Bruch sie ein Jahr lang keine Arkane Macht verwenden können. Es bildet die Voraussetzung zum Erlernen der Schule und beinhaltet nur zwei Regeln:

**Es ist Dir verboten, Rüstung zu tragen.**

**Geschlechtliche Kontakte zu anderen sind Dir verboten.**

### 1: Die Drachenkrallentechnik

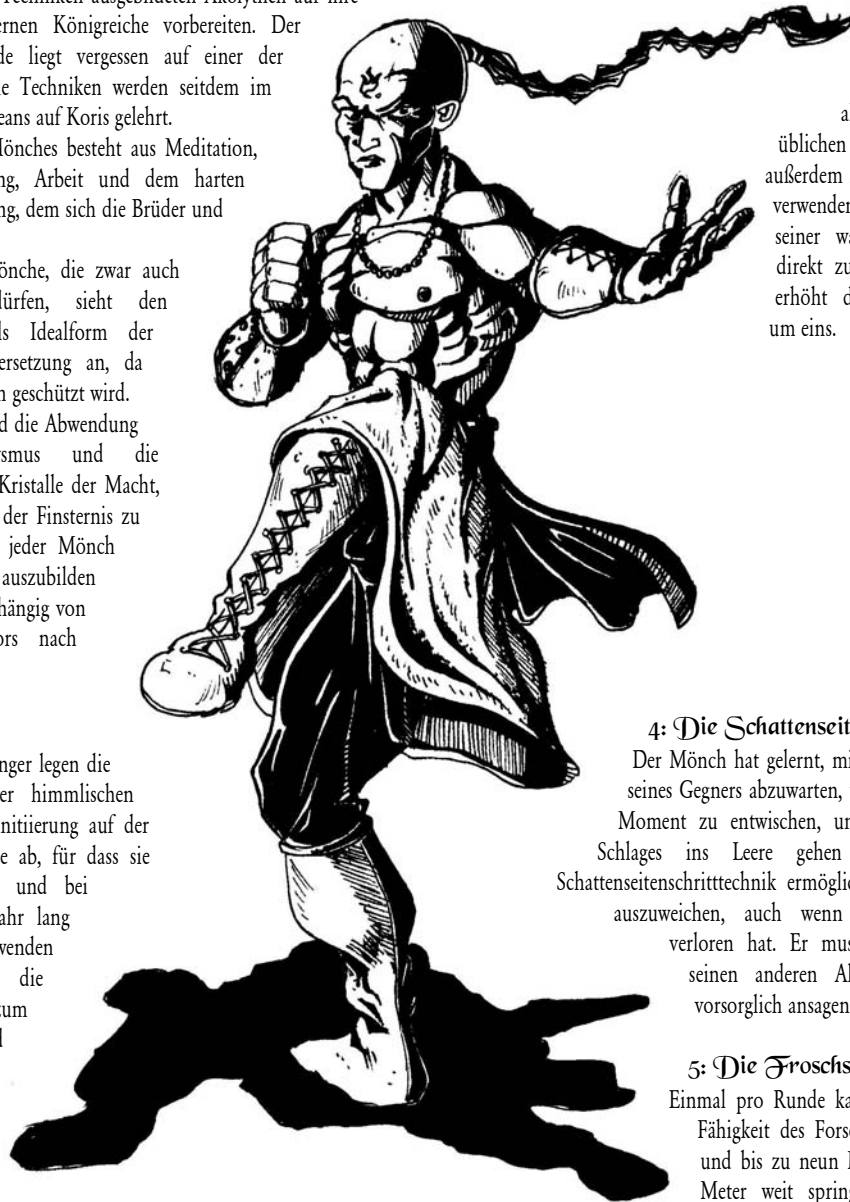
Die Waffenlosen Angriffe des Mönches mit der Drachenkrallentechnik verursachen zusätzlichen Schaden in Höhe seiner Stufe im Weg der himmlischen Offenbarung.

### 2: Wirbelwindtritt

Der Mönch springt in die Luft und wirbelt herum, um seinem Gegner einen gewaltigen Tritt zu verpassen. Dieser waffenlose Angriff verursacht Schaden und wirkt außerdem trotzdem wie ein Angriff zum Niederschlag. Außer dem Wirbelwindtritt kann der Mönch sonst keine Aktion in der Runde unternehmen.

### 3: Der Trümmerenergieschlag

Hat der Charakter einmal den Trümmerenergieschlag gemeistert, so verursachen seine waffenlosen Angriffe fortan 1w10 Schaden als Basis, anstelle der üblichen 1w10/2. Er kann außerdem Arkane Macht dazu verwenden, um den Schaden seiner waffenlosen Angriffe direkt zu erhöhen. Ein KP erhöht dabei den Schaden um eins.



### 4: Die Schattenseitenschrifttechnik

Der Mönch hat gelernt, mit Ruhe den Angriff seines Gegners abzuwarten, um dann im letzten Moment zu entweichen, und die Energie des Schlages ins Leere gehen zu lassen. Die Schattenseitenschrifttechnik ermöglicht es dem Mönch auszuweichen, auch wenn er die Initiative verloren hat. Er muss dies jedoch mit seinen anderen Aktionen zusammen vorsorglich ansagen.

### 5: Die Froschsprungtechnik

Einmal pro Runde kann der Mönch die Fähigkeit des Froschsprungs einsetzen und bis zu neun Meter hoch und 20 Meter weit springen. Dies ist eine Aktion und kostet ihn einen KP. Solange er auf ebenen Untergrund springt, ist die Landung kein Problem. Er landet sanft wie eine Feder, unabhängig von der Höhe des Sprunges. Diese Technik kann auch dazu verwendet werden, um einen Sturz vollkommen abzufedern. Um zu springen wird die gleichnamige Fertigkeit verwandt.

### 6: Das Zeichen der Elemente

Mit Erreichen der sechsten Stufe muss sich der Mönch für eine der folgenden Techniken entscheiden, welche seinem Karma am ehesten entspricht.

### **Wie das Wasser**

Das Wasser bewegt sich mit dem Gegner in perfekter Harmonie, ohne sich jemals von ihm greifen zu lassen. Der Mönch kann beliebig viele seiner KP zum Ausweichen benutzen, ohne durch sein Potential eingeschränkt zu sein.

### **Wie das Feuer**

Die Wildheit des Feuers verleiht dem Mönch die Fähigkeit, beliebig viele seiner KP für waffenlose Angriffe auf einmal einzusetzen, ohne, dass er durch sein Potential eingeschränkt wird.

### **Wie der Fels**

Die Standhaftigkeit des Felsens ermöglicht es dem Erleuchteten, bewaffnete Angriffe mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf abzublocken, ohne durch das Abblocken selber Schaden zu nehmen. Gegen alle Angriffe zum Niederschlag, oder Angriffe, die den Charakter aus dem Gleichgewicht bringen sollen, wird seine SR außerdem um seine Stufe im Weg der himmlischen Erleuchtung erhöht.

### **Wie der Wind**

Die Schnelligkeit und Leichtigkeit des Windes befähigt den Mönch nicht nur dazu, Geschosse und Wurfaffen mittels der Fertigkeit Waffenloser Kampf aufzufangen, als ob er sie abblocken würde, sondern gestattet ihm auch, beliebig viele seiner KP dafür zu verwenden, ohne, dass er durch sein Potential eingeschränkt ist.

### **7: Orchideenknospe**

Für einen kurzen Moment scheint die Zeit stillzustehen, wenn der Mönch in die Luft springt, und bis zu vier verschiedene Gegner in Nahkampfreichweite mit seinen Armen und Beinen im waffenlosen Kampf gleichzeitig angreift. Diese Technik wird besonders gerne dazu verwendet, um sich aus beengten Situationen zu befreien. Bis zu vier waffenlose Angriffe können vom Mönch auf verschiedene Gegner ohne den Malus für Mehrfachaktionen ausgeführt werden. Der Einsatz der Orchideenknospe kostet einen KP. Sonst darf der Mönch keine Aktionen mehr in derselben Runde unternehmen.

### **8: Meditation des Göttlichen Pranas**

Die Meditation des Göttlichen Pranas hat den Charakter mit großer Weisheit erfüllt. Er darf eine der folgenden Techniken als seine achte Stufe Technik wählen.

### **Die Spinnenlauftechnik**

Für einen KP/Runde kann der Mönch an steilen oder senkrechten Wänden und sogar an Decken entlang laufen, als würde er sich am Boden bewegen. Kann er die KP nicht mehr bezahlen, so muss er sich festhalten, um nicht herunterzufallen.

### **Die Schmerzvolle Schlange**

Die Schmerzvolle Schlange windet sich, bevor ihr Biss den Gegner empfindlich trifft. Der Mönch bewegt sich in wiegenden Schritten, seine Hände wie die Köpfe von Kobras lauend. Für einen KP verursacht der waffenlose Angriff den Effekt, der unter den Mönchen als Biss der Schmerzvollen Schlange bekannt ist. Verursacht der Angriff Schaden, so führt der besonders schmerzvolle Treffer dazu, dass der Gegner in der Runde, in der er getroffen wurde, nichts mehr unternehmen kann, als auszuweichen.

### **Die Tödlicher Kniefall Technik**

Der Mönch springt in die Luft und tritt seinem Gegner mit einem Tritt in beide Kniegelenke. Für diesen waffenlosen Angriff muss der Mönch einen KP ausgeben. Sonst kann er keine Angriffe in der Runde unternehmen. Trifft der Angriff, der ohne den Malus für gezielte Treffer ausgeführt wird, und verursacht er Schaden in Höhe der doppelten Konstitution des Gegners, so fällt dieser auf die Knie, beide Beine ohne entsprechende Magie oder eine Probe auf Wunden behandeln gegen einen MW von 30 unheilbar verkrüppelt.

### **Die Lektion des inneren Feuers**

Wird der Mönch von einem Angriff getroffen der Schaden verursacht, so kann er sofort einen waffenlosen Angriff als freie Aktion auf den Angreifer ausführen, wenn dieser sich innerhalb der Nahkampfreichweite des Mönches befindet. Der Gegenangriff erfolgt so reflexartig schnell, dass er fast gleichzeitig stattfindet. Deshalb wird dieser Gegenangriff noch ohne Wundenabzüge ausgeführt, die sich eventuell durch den Treffer ergeben. Die Fähigkeit lässt sich beliebig oft in der Runde einsetzen und die Gegenangriffe finden unabhängig von der Initiative des Mönches sofort statt.

### **Die betrunkene Faust**

Der Mönch kann die Technik nur im angetrunkenen oder betrunkenem Zustand ausüben. Er taumelt dabei tänzelnd vor seinem Gegner, um überraschend und unvermittelt aus der Bewegung heraus zuzuschlagen. Hat der Mönch die Initiative gewonnen, so kommt sein waffenloser Angriff für den Gegner überraschend (+2 zum Angriffswurf). Er erhält außerdem einen freien waffenlosen Angriff in der Runde.

### **9: Die Phantomschlagtechnik**

Der Mönch leitet seine innere Energie in einen seiner waffenlosen Angriffe, der die Rüstung des Gegners vollkommen ignoriert. Dies kostet ihn 2 KP.

### **10: Meditation der Ewigen Seele**

Nachdem der Mönch die Meditation der Ewigen Seele gemeistert hat, kann er sich zwischen der Technik der Sanften Hand und dem Zorn des Windes entscheiden.

### **Die Sanfte Hand**

Die gefürchtete Technik der Sanften Hand kann einen Gegner vollkommen lähmen, oder nur bestimmte Teile seines Körpers. Dafür muss der Mönch jedoch einen Teil seiner Kraft in Form von zwei KP, die er während des Angriffs ausgibt, opfern. Außerdem muss ihm der waffenlose Angriff auf eine ungerüstete Stelle des Gegners gelingen, da der sanfte Druck der Hand keinen Schaden verursacht. In Kombination mit der Phantomschlagtechnik ignoriert auch die sanfte Hand die Rüstung des Gegners, kann der Mönch insgesamt vier KP dafür aufbringen.

Ein Mönch mit der sanften Hand kann eine Lähmung auch wieder von einem Opfer nehmen, indem er eine waffenlose Kampfprobe gegen einen bei der Lähmungszone angegebenen MW schafft. Bei einem Fehlschlag ist der Effekt jedoch permanent.

Folgende Punkte kann der Mönch mit seinen Manövern anvisieren, um die betreffenden Körperstellen zu lähmen oder den zugehörigen Effekt zu erzielen.

Trefferzone	Malus/MCW	Effekt
Hals	-8/25	Lähmung des Körpers vom Hals abwärts.
Nacken	-10/30	Lähmung des gesamten Körpers.
Herz	-12/-	Sofortiger Tod des Opfers.
Linke Schulter	-5/20	Lähmung des linken Armes.
Rechte Schulter	-5/20	Lähmung des rechten Armes.
Linker Oberschenkel	-4/15	Lähmung des linken Beines.
Rechter Oberschenkel	-4/15	Lähmung des rechten Beines.
Handgelenk	-8/15	Lähmung der zugehörigen Hand.

### Der Zorn des Windes

Der Mönch springt in die Luft, wo er schwebend verweilt, während er seinen Gegner mit einem Hagel von Tritten eindeckt.

Der Mönch führt einen waffenlosen Angriff aus. Trifft dieser und verursacht er Schaden, so kann er sofort einen weiteren waffenlosen Angriff als kostenlose Aktion ausführen. Ist dieser Angriff ebenfalls erfolgreich und verursacht Schaden, so kann der Mönch erneut einen waffenlosen Angriff ausführen...

Auf diese Weise kann der Mönch bis zu sechs waffenlose Angriffe auf einen Gegner ohne Abzüge für Mehrfachaktionen ausführen.

Wird die Kette der erfolgreichen Angriffe jedoch vorzeitig unterbrochen, so endet der Zorn des Windes in dieser Runde.

Sonst kann der Mönch keine Aktionen in derselben Runde unternehmen.