

Allgemeines

Rassenausschluss:

Trolle & Orks da diese sehr Klangebunden sind und aufgrund dessen wenig allein sind, ein Mönch verbringt den Großteil seines Lebens allein auf Reisen um anderen die Passionen näher zu bringen.

Waffen und Ausrüstung:

Der Mönch darf keine Waffen verwenden die nicht aus Holz sind, da er das Leben jedes einzelnen Lebewesens respektiert und schätzt.

Da der Mönch den Großteil seines Lebens auf Reisen verbringt bevorzugt er es keine schweren Rüstungen zu Tragen (Rüstungen mit einer Behinderung höher 2 sind für den Mönch nicht gestattet, Obsidianerhaut absolut untersagt).

Passionen:

Der Mönch darf kein Verehrer der verrückten Passionen sein, da diese das Leben nicht achten oder im negativen sinne Manipulieren. Er fundiert eher als Prediger, weniger als Questor.

D.h.: Der Mönch versucht den Völkern den glauben an die Passionen näher zu bringen, wobei dieser keine Passion bevorzugt oder benachteiligt(ausgeschlossen sind die verrückten Passionen).

Das Karmaritual:

Der Mönch sucht sich zunächst eine für ihn geeignete Stelle und schreitet diese in einem etwa 4 Schritt großen Kreis ab wobei er diesen mit einem Stock auf dem Boden nachzieht. Anschließend begibt sich der Mönch in den von ihm gezogenen Kreis um über die Passionen zu meditieren. Während des Rituals darf der Kreis nicht von anderen Personen betreten werden und der Mönch diesen nicht verlassen. Der Mönch darf sich während des Rituals nicht von äußeren Einflüssen stören lassen da er sonst das Ritual erneut Beginnen muss. Wird der Mönch dennoch während des Rituals gestört macht der Spieler eine Willenskraftprobe, ein gutes Würfelergebnis bedeutet das der Mönch so tief in seiner Meditation versunken ist das dieser die Störung nicht bemerkt. Nach etwa einer Stunde der Meditation erhält der Mönch Karmapunkte in höhe des Karmaritulrangs.



Zaubermatrix (Talisman):

Dem Mönch ist es möglich sich aus einfachen nichtmagischen Gegenständen Talismane zu erschaffen(totes Holz, Stein, Metall, keine Knochen!), wie er diese gestaltet bleibt ihm überlassen. Der Mönch kann mit der Fertigkeit „Talisman schnitzen“ zunächst einen nichtmagischen Talisman erschaffen und diesen durch sein Talent Fadenweben zu einem für ihn magischen Talisman zu machen. Der Mönch kann maximal so viele magische Talismane mit sich führen wie er das Talent Talisman hat. Ein Beispiel: Der Mönch hat das Talent Talisman 1mal, d.h. er kann 1 magischen Talisman mit sich führen. Der Mönch hat das Talent Talisman 2mal, d.h. er kann 2 magische Talismane mit sich führen. Usw.

Das Grimoire eines Mönches besteht aus einem Tuch welches von der Größe etwa mit einer Schriftrolle zu vergleichen ist. Auf ein solches Tuch ist Platz für 25 Zauber. Dem Mönch ist es nicht gestattet mehr als ein Tuch zu verwenden, er darf aber sein altes Tuch kopieren wenn es die Umstände erfordern, es ist ihm jedoch nicht gestattet ein größeres Tuch dabei zu verwenden. Es ist also nicht möglich mehr als 25 Zauber mit dem Mönch zu erlernen. Der Mönch benötigt zum Erlernen neuer Zauber immer einen magischen Lehrer, wobei die Disziplinen der magischen Lehrer unterschiedlich sind. D.h. je nachdem welche Zauber der Mönch erlernen möchte benötigt er einen oder mehrere Lehrmeister um die gewünschten Zauber zu erlernen, es sei denn der Spieler findet einen Mönch als Lehrmeister.

Kommentar

„Die Welt wird von den Passionen zusammen gehalten, jede nicht verrückte Passion trägt auf ihre Weise zu diesem Zusammenhalt bei. Für euch Nichtgläubige werde ich dies nun etwas Näherbringen und erläutern:

Astendar ist die Passion der Liebe, Kunst und Musik, also etwas für jeden Gasthausbesitzer.

Chorrolis steht für Reichtum und Handel, so rate ich euch Händlern: Glaubt!

Floranuus schenkt Trubel, Energie, Sieg und Bewegung, auf Reisen ist dies immer Wichtig.

Garlen ist die Passion des Heims und der Heilung.

Jaspree bringt euch Wachstum, Pflege des Landes und die Liebe zur Wildnis, respektlose oder Unwissende nennen ihn den Bauerngott.

Für Wandel und Freiheit ist Lochost für euch da, so ihr Soldaten fürchtet euch nicht!

Minbuje ist mit Gerechtigkeit, Erbarmen, Einfühlungsvermögen und Wahrheit an eurer Seite, jedem Ehrlichen steht diese Passion zur Seite.

Jeder Held braucht eine Passion für die meisten Helden ist Thystonius die richtige denn sie gibt euch Körperliche Auseinandersetzung und Heldentum.

Auch bei dem Bau eurer Städte helfen euch die Passionen, Upandal hilft bei Konstruktion und Bauplanung. Hab ich euch neugierig gemacht?!“

Talente des Mönchs

Talente des 1. Kreises:

Karmaritual
Schwachstellen erkennen
Waffen entdecken
Holzhaut
Spruchzauberei
Fadenweben
Zaubermatrix (Talisman)

Talente des 2. Kreises:

Waffenloser Kampf
Hieb ausweichen
Lebensblick

Talente des 3. Kreises:

Kampfgebrüll
Unempfindlichkeit (9/7)

Talente des 4. Kreises:

Sprint
Nahkampfwaffen (nur aus Holz)
Magische Widerstandskraft+1

Talente des 5. Kreises:

Schutzgeist
Schlachtruf
Der Mönch darf 1 Karmapunkt ausgeben für Handlungen die nur Geschick erfordern

Talente des 6. Kreises:

Zaubermatrix (Talisman)
Krallenhand

Talente des 7. Kreises:

Nachtreten
Blutige Krallen
Der Mönch darf 1 Karmapunkt ausgeben für Handlungen die nur Willenskraft erfordern

Talente des 8. Kreises:

Untrüglicher Blick
Zweiter Angriff
Zaubermatrix (Talisman)
Magische Widerstandskraft+1



Die Zauber des Mönchs

Zauber des 1. Kreis

Wasser reinigen
Untote entdecken
Zauberduell mit Untoten
Beruhigende Berührung
Licht
Astralsinn
Auralesen
Kletterhilfe
Magie Neutralisieren

Zauber des 2. Kreis

Trägheit(Metallwaffen)
Wasser kochen
Kleiner Bannkreis
Astralschild
Ausweichschub
Weckruf

Zauber des 3. Kreis

Pflanzenmenü
Reparieren
Rückwärtiges Auge
Botschaft
Geisterdoppelgänger
Alarm
Karmadämpfung

Zauber des 4. Kreis

Last erleichtern
Sichtfenster
Halt, Stehenbleiben!
Kreis des
Wohlbefindens
Verbesserter Alarm
Entspannen
Vertrauen

Zauber des 5. Kreis

Astraler Schutzkreis
Wächter
Besseres Karma
Gegenzauber
Stärkung
Verlangsamen
Verbesserte Rüstung

Zauber des 6. Kreis

Erholung

Freundliche Finsternis
Seelenrüstung
Karmablockade
Schlaf

Zauber des 7. Kreis

Lähmkreis
Rebellisches Körperteil
Zeitweilige Öffnung
Verknotete Fäden

Zauber des 8. Kreis

Alarmzone
Silberschatten
Zaubergemeinschaft



Fertigkeitsvorgabe

Wissens Fertigkeiten:

Heilkunde
Kräuterkunde
Passionskunde

Kunsth Handwerk:

Talismane schnitzen
(Material nach Wahl)
Sticken

Obsidianer Mönch

Attribute:

Geschicklichkeit: (11)/5 W8
Stärke: (19)/8 2W2
Zähigkeit: (17)/7 W12
Wahrnehmung: (10)/5 w8
Willenskraft: (11)/5 W8
Charisma: (13)/6 W10

Talente:

Schwachstellen erkennen (1): 6/W10
Waffen entdecken (1): 6/W10
Holzhaut (1): 8/2W6
Spruchzauberei (2): 7/W12
Fadenweben (1): 6/W10
Zaubermatrix (1)
Karmaritual (1)

Laufleistung:

Normal: 43
Kampf: 22

Hub-&Traglast:

Traglast: 540
Hebelast: 270

Fertigkeiten:

Heilkunde (1): 6/W10
Kräuterkunde (1): 6/W10
Passionskunde (1): 6/W10
Talismane schnitzen (1): 6/W10
Sticken (1): 6/W10

Initiative: W8

Karmawürfel: W4

Karmapunkte: 5

Kampf:

Widerstandskräfte

Körperlich: 7

Magisch: 6

Sozial: 7

Rüstung:

Physikalisch: 3

Mystisch 0



Schaden:

Verwundungsschwelle: 14
Bewusstlosigkeitsschwelle: 32
Todesschwelle: 40
Erholungsproben: 3
Erholungswürfel: W12