

## Bettler und ihre Fertigkeiten

Der Bettler gilt stets als Dieb, Kämpfer und Seefahrer. Bettler dürfen 1W6 für ihre Startfertigkeiten würfeln.

W6 würfeln für die Anfangsfertigkeiten (Fertigkeitsbeschreibungen siehe bei Dieb):

- 1-2: Diebstahl
- 3-4: Handeln
- 5: Fallen entschärfen
- 6: Schlösser öffnen

Alle weiteren Fertigkeiten dürfen frei aus den drei Listen für Diebe, Kämpfer und Seefahrer gewählt werden.

### Fertigkeiten

Bettler dürfen alle Fertigkeiten von Dieb, Kämpfer und Seefahrer lernen. Aber nur Handeln, Diebstahl, Schlösser öffnen und Beidhändiger Kampf kann zur Meisterschaft gebracht werden.

### Talismane

Das Glück ist ihnen manchmal holder als jedem anderen Abenteurer. Bettler können beliebig viele Talismane besitzen. Dennoch kann für jeden Wurf nicht mehr als einer benutzt werden.

### Bettlergilde

Wenn eine Gruppe einen Bettler beinhaltet, ist sie automatisch Mitglied in der Bettlergilde - und zwar in der Stadt, aus der der Bettler kommt. Solange der Bettler in der Gruppe ist, kann auch ein Abenteurer Adliger oder Kirchlicher Würdenträger werden, ohne, dass die Gruppe die Mitgliedschaft der „ehrenwerten“ Gilde verliert.

### Eisenschlüssel

Jeder Bettler besitzt zu Beginn einen Eisenschlüssel.

## Mönche und ihre Fertigkeiten

Der Mönch gilt als Kleriker beim Lernen von Fertigkeiten.

Der Mönch darf 2 x W6 für seine Startfertigkeiten würfeln. Wenn beide Würfel unterschiedliche Fertigkeiten ergeben, hat der Mönch beide.

W6 würfeln für die Anfangsfertigkeiten:

- 1: Selbstheilung und Heiltrank
- 2: Immunität und Gegengift
- 3: Federflug und Flugtrank
- 4: Goldene Hand
- 5: Stärke und Stärketrank
- 6: Lederhaut

### Ausrüstung

Keine Metllrüstungen, kein Schild, Nur Schleuder und Bogen als Fernkampfaffen.

### Talismane

Die Götter schauen voller Gnade auf den Mönch herab. Mönche können beliebig viele Talismane besitzen.

Dennoch kann für jeden Wurf nicht mehr als einer benutzt werden.

### Mönchswunder

Mönche haben zum Teil andere Wunder als Kleriker und können nur die lernen, die unten aufgeführt sind. Um sie anzuwenden, muss der Mönch gegen die schlechteste Eigenschaft von ST, GE und IT würfeln (SGI).

Die Fertigkeiten der normalen Berufe können berufs-fremd gelernt werden, nicht aber Klerikerwunder und Zaubersprüche.

Wenn der Mönch einen Meisterkleriker trifft, dann ist es stattdessen ein Alter Mönch, der die Mönchsfertigkeit der gleichen Zahl lehrt.

Jede Fertigkeit kann meisterhaft erlernt werden und kann dann zusätzlich zu dem einen normalen Wunder pro Runde gewirkt werden - und zwar mit einem SGI-Bonus von +1.

#### 1. Selbstheilung (SGI) / Heiltrank (SGI-1)

Wie Heilung, aber nur selbst.

Oder mit Spezialaktion und 9 Gold: Heiltrank.

#### 2. Immunität (SGI) / Gegengift (SGI-1)

Wie Gift neutralisieren, aber nur selbst.

Oder mit Spezialaktion und 7 Gold: Gegengifttrank.

#### 3. Federflug (SGI) / Flugtrank (SGI-1)

Wie Fliegen, aber nur selbst.

Oder mit Spezialaktion und 5 Gold: Flugtrank.

#### 4. Goldene Hand (SGI)

+2 auf NK, aber nur selbst.

#### 5. Stärke (SGI) / Stärketrank (SGI-1)

+1 auf ST, aber nur selbst.

Oder mit Spezialaktion und 5 Gold: Stärketrank.

#### 6. Lederhaut (SGI)

+2 auf RW, aber nur selbst.

#### 7. Eis- und Feuerschutz (SGI) / Eis- oder Feuerschutztrank (SGI-1)

Schutz vor Kälte und Feuer, aber nur selbst.

Oder mit Spezialaktion und 3 Gold: Kälteschutztrank oder Feuerschutztrank.

#### 8. Ducken (SGI-1)

Wie die Diebesfertigkeit Ducken.

#### 9. Fluchbrecher (SGI)

Wie die Klerikerfertigkeit Fluchbrecher.

#### 10. Funke des Lebens (SGI)

Wie die Klerikerfertigkeit Funke des Lebens.

### Karma!

Der Mönch kann Karma! sammeln, wie die Spezialregeln der Wolkenstadt es erklären und bekommt dadurch Boni auf seine SGI-Würfe:

5 Karma!: +1 auf SGI

11 Karma!: +2 auf SGI

17 Karma!: +3 auf SGI

23 Karma! = Spielgewinn (wie bei 100 Ehre!)

