

Il Monaco

STORIA

Fine della Seconda Era: Sauron viene sconfitto grazie all'Ultima Alleanza tra Elfi e Uomini. Un gruppo di Elfi di nobili origini decise di creare l'Ordine dei Discepoli, una sorta di Gilda che si preponeva di orientare i suoi adepti verso l'uso della magia, l'arte del combattimento e la preghiera.

Requisito fondamentale per i membri di tale corporazione era l'assoluta devozione ai Valar e l'obbligo di sceglierne uno in particolare come propria guida spirituale. Prima di entrare nell'ordine i Discepoli dovevano prestare un giuramento di fronte al loro Dio; un giuramento di lealtà, di onestà e di cieca fedeltà ai Valar. Gli adepti avevano rigide regole di vita: dovevano evitare ogni tipo di eccesso, rifiutare le superflue ricchezze materiali, rispettare la natura in tutte le sue forme, prestare soccorso ai deboli, diffondere la conoscenza e combattere tutte le forme di male.

L'ordine si occupava di addestrare i suoi discepoli all'uso delle armi, all'arte del combattimento, all'apprendimento delle arti magiche utilizzabili tramite la preghiera e alla conoscenza delle varie lingue.

L'Adepto passava molti anni a studiare, pregare e ad allenare il suo fisico dopodiché poteva decidere se andare a portare il bene e la conoscenza tra i popoli della Terra di Mezzo oppure divenire un Maestro per i giovani Discepoli.

Dopo anni di splendore e successi l'Ordine rischiò di estinguersi; forse a causa della sua segretezza e riservatezza; forse perché solo gli Elfi potevano accedervi; magari a causa delle rigide regole di vita imposte. Ad ogni modo, i fondatori decisero di non rimanere più nell'anonimato e di aprire inoltre le porte dell'Ordine anche agli uomini. Neanche questo, però, sembrò bastare. I discepoli erano sempre di meno e pian piano l'Ordine venne dimenticato.

Dimenticato, ma non scomparso.

Tuttora nella Terra di mezzo si aggirano alcuni Adepti fedeli alla loro antica tradizione, decisi a non far scomparire il loro ordine e a tramandarne la conoscenza.

Gli ideali, le regole di vita, il credo e i giuramenti sono gli stessi di sempre, ma oggi sono conosciuti col nome di Monaci.

REGOLE DI GIOCO

Il Monaco, in termini di gioco, è un ibrido tra un Guerriero ed un Animista.

Le uniche razze che possono intraprendere tale professione sono : gli Uomini Comuni, i Beorniani, i Dunedain, gli Elfi, i Mezzelfi, i Rohirrim, e gli Uomini dei Boschi.

Bisogna creare un valido background affinché il proprio personaggio intraprenda la professione di Monaco. I Monaci appartengono al regno del Flusso e possono apprendere le liste dei Chierici e quelle dei Monaci.

Il giocatore dopo aver creato la Tabella del Personaggio deve assolutamente decidere a quale Valar è devoto il suo Monaco; questa scelta dovrebbe, in qualche modo, caratterizzare il comportamento e il temperamento del PG.

Caratteristica Fondamentale:	INTUIZIONE
Regno Magico:	FLUSSO
Bonus della professione:	+2 abilità con le armi, Incantesimi Base +1 abilità generiche, resistenza fisica, percezione, lettura rune, oggetti magici

PUNTI SVILUPPO

Manovre in movimento	I
Abilità con le armi	4
Abilità generiche	2
Abilità di sotterfugio	I
Abilità magiche	2
Resistenza fisica	2
Lingue	I
Liste incantesimi	2