

Nuova Tradizione Monastica per Monaci

Via dell'Acciaio

Autore originale: Ron Owen <http://www.enworld.org/forum/5searchtypes/showentry.php?e=38&catid=1#ixzz3T5cl8j9K>

Nota bene: Per utilizzare questo documento dovrai usare la classe del monaco dalle *Regole Avanzate del Giocatore*.

Ispirazione: L'incrocio tra guerriero e monaco, per una classe dedicata al combattimento a mani nude infuso di energia ki.

Via dell'Acciaio

Sebbene tutti i monaci si addestrino nel combattimento disarmato e con le armi da monaco, i monaci della Via dell'Acciaio vengono spesso selezionati tra quegli studenti che dimostrano un'attitudine più marziale rispetto alle più placide pratiche che vengono insegnate nella maggior parte dei monasteri. Di conseguenza vengono spesso condotti in monasteri più marziali dove si viene addestrati alla guerra e si diventa familiari nell'uso di molte armi diverse. Durante il suo addestramento, ciascun monaco della Via dell'Acciaio sceglie un'arma in cui specializzarsi e che renderà un'estensione del proprio corpo.

Studente dell'Acciaio

A partire da quando scegli questa tradizione al 3° livello, ottieni la competenza con le armi marziali. Scegli un'arma marziale. Questa per te sarà considerata un'arma da monaco (ad eccezione della lancia da cavaliere).

Inoltre, quando usi l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi spendere 1 punto ki per ottenere uno dei seguenti effetti:

- Far sì che un attacco disarmato o con arma da monaco ottenga un colpo critico con un risultato naturale di 19 o 20.
- Far sì che un attacco disarmato o con arma da monaco infligga danni aggiuntivi pari al tuo modificatore di Saggezza.

Colpi d'Acciaio

A partire dal 6° livello, i tuoi colpi disarmati si abbattono come acciaio sui chakra dei nemici. Ogni volta che colpisci una creatura con uno degli attacchi conferiti dalla tua Raffica di Colpi e spendi 1 ulteriore punto ki, puoi imporre uno dei seguenti effetti al bersaglio:

- Questi deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare inabile fino al termine del tuo prossimo turno.
- Infliggi 1d4 danni aggiuntivi e il bersaglio è sconvolto dal dolore. Il prossimo tiro di attacco contro il bersaglio da parte di un attaccante diverso da te ha vantaggio se l'attacco viene effettuato prima dell'inizio del tuo prossimo turno.
- Il bersaglio non può effettuare reazioni fino al termine del tuo prossimo turno.

Studente della Guerra

A partire dall'11° livello, puoi scegliere uno dei seguenti stili di combattimento.

Combattere con Due Armi

Quando ti impegni in combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di abilità al danno del secondo attacco.

Difesa

Quando indossi un'armatura o porti uno scudo, ottieni un bonus di +1 alla CA.

Duello

Quando impugni un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni con quell'arma.

Precisione

Quando impugni un'arma leggera e di precisione in una mano e nessun'arma nella mano secondaria, ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco effettuati con quell'arma.

Protezione

Quando una creatura che puoi vedere attacca un bersaglio diverso da te entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per dare svantaggio al suo tiro di attacco. Devi impugnare uno scudo.

Rissa

Ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno con gli attacchi disarmati e le armi da pugno.

Tiro

Ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco effettuati con le armi a gittata.

Duro come l'Acciaio

Dal 17° livello, ottieni resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti da parte di armi non magiche.