

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

MONACO – ALTRI STILI DI COMBATTIMENTO

Allineamento: Qualsiasi legale.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del monaco (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 4 + modificatore di Int.

Tabella: Monaco

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Bonus della raffica di colpi	Danni senz'armi ¹	Bonus CA	Bonus velocità senza armatura
1°	+0	+2	+2	+2	Colpo senz'armi, raffica di colpi, stile di combattimento	-2/-2	1d6	+0	+0 m
2°	+1	+3	+3	+3	Eludere, stile di combattimento	-1/-1	1d6	+0	+0 m
3°	+2	+3	+3	+3	Mente lucida	+0/+0	1d6	+0	+3 m
4°	+3	+4	+4	+4	Caduta lenta (6 m), colpo <i>ki</i> (magia)	+1/+1	1d8	+0	+3 m
5°	+3	+4	+4	+4	Purezza del corpo	+2/+2	1d8	+1	+3 m
6°	+4	+5	+5	+5	Caduta lenta (9 m), stile di combattimento	+3/+3	1d8	+1	+6 m
7°	+5	+5	+5	+5	Integrità del corpo	+4/+4	1d8	+1	+6 m
8°	+6/+1	+6	+6	+6	Caduta lenta (12 m)	+5/+5/+0	1d10	+1	+6 m
9°	+6/+1	+6	+6	+6	Eludere migliorato	+6/+6/+1	1d10	+1	+9 m
10°	+7/+2	+7	+7	+7	Caduta lenta (15 m), colpo <i>ki</i> (legale)	+7/+7/+2	1d10	+2	+9 m
11°	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo adamantino, raffica superior	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+9 m
12°	+9/+4	+8	+8	+8	Caduta lenta (18 m), passo abbondante	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
13°	+9/+4	+8	+8	+8	Anima adamantina	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
14°	+10/+5	+9	+9	+9	Caduta lenta (21 m)	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+12 m
15°	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Palmo tremante	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+15 m
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Caduta lenta (24 m), colpo <i>ki</i> (adamantino)	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
17°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Corpo senza tempo, lingua del sole e della luna	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
18°	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Caduta lenta (27 m)	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+18 m
19°	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Corpo vuoto	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+18 m
20°	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Caduta lenta (qualsiasi distanza), perfezione interiore	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+18 m

¹ Il valore riportato è per i monaci di taglia Media. Vedi Tabella: "Danni senz'armi dei monaci di taglia Piccola o Grande".

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del monaco.

Competenza nelle armi e nelle armature: I monaci sono competenti con ascia, balestra (leggera o pesante), bastone ferrato, fionda, giavelotto, kama, nunchaku, pugnale, randello, sai, shuriken e siangham.

I monaci non sono competenti nelle armature e negli scudi.

Quando indossa un'armatura, utilizza uno scudo, o trasporta un carico medio o pesante, un monaco perde il bonus alla CA per la Saggezza, insieme al movimento veloce e la raffica di colpi.

Bonus alla CA (Str): Un monaco è ben addestrato a schivare i colpi e sviluppa un "sesto senso" che gli permette di evitare anche attacchi non anticipati. Quando con ingombro nullo o leggero e senza armatura, un monaco somma il suo bonus di Saggezza (se presente) alla CA. In aggiunta un monaco guadagna un bonus di +1 alla CA al 5° livello. Questo bonus aumenta di +1 per ogni 5 livelli da monaco successivi (+2 al 10°, +3 al 15° e +4 al 20°).

Questi bonus alla CA si applicano anche contro gli attacchi di contatto o quando il monaco è colto alla sprovvista. Egli perde questo bonus quando è immobilizzato o indifeso, quando indossa una qualsiasi armatura, trasporta uno scudo, o indossa un carico medio o pesante.

Raffica di colpi (Str): Quando è senza armatura, il monaco può colpire con una raffica di colpi a spese dell'accuratezza. Quando lo fa, può compiere un attacco extra in un round al massimo del suo bonus di attacco base, ma questo attacco e ogni altro attacco in quel round subiscono una penalità di -2. I bonus di attacco base modificati che ne risultano sono mostrati nella colonna "Bonus di attacco della raffica di colpi" sulla Tabella: "Monaco". Questa penalità si applica per 1 round, quindi riguarda anche gli attacchi di opportunità che il monaco potrebbe fare prima della sua azione successiva. Quando raggiunge il 5° livello, la penalità scende a -1, e al 9° livello scompare del tutto. Il monaco deve usare l'azione di attacco completo per colpire con una raffica di colpi.

Quando impiega la raffica di colpi, un monaco può attaccare solo con i colpi senz'armi o con le armi speciali del monaco (bastone ferrato, kama, nunchaku, sai, shuriken e siangham). Egli può attaccare usando contemporaneamente i colpi senz'armi e le armi speciali, ma ogni arma speciale può essere utilizzata solo una volta per raffica di colpi. Quando impiega un'arma come parte di una raffica di colpi, un monaco applica il suo bonus di Forza (non il bonus di For x1-1/2 o x1/2) ai tiri per il danno per tutti gli attacchi riusciti, che impugni un'arma in una mano o in entrambe. In una raffica di colpi il monaco non può usare armi diverse dalle armi speciali da monaco.

Quando fa uso di una raffica di colpi il monaco non riceve attacchi extra per la seconda arma né subisce le normali penalità per attaccare con due armi. Un monaco può combattere con due armi e utilizzare i vari talenti di combattimento con due armi, ma il numero di attacchi del monaco è basato sul suo normale bonus di attacco base non sul numero di attacchi in una raffica.

Nel caso di un bastone ferrato, ai fini dell'utilizzo della capacità raffica di colpi, ogni estremità conta come un'arma separata. Anche se il bastone ferrato richiede due mani per essere utilizzato, un monaco può comunque alternare colpi senz'armi ai colpi del bastone ferrato, assumendo che abbia un numero sufficiente di attacchi nella sua routine della raffica di colpi per farlo. Non può però impugnare un'altra arma nello stesso momento in cui impiega un bastone ferrato.

Quando un monaco raggiunge l'11° livello, migliora la sua capacità raffica di colpi. In aggiunta al singolo attacco extra che riceve dalla raffica di colpi, riceve un secondo attacco extra al suo bonus di attacco base massimo.

Colpo senz'armi: Al 1° livello un monaco guadagna Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus. Gli attacchi di un monaco possono essere portati con entrambi i pugni o anche con gomiti, ginocchia e piedi. Ciò significa che un monaco può effettuare colpi senz'armi anche quando ha le mani occupate. Non esiste una cosa equivalente all'attacco con mano secondaria per un monaco che colpisce senz'armi. Un monaco può quindi applicare il suo pieno bonus di Forza ai tiri per il danno per tutti i suoi colpi senz'armi.

In genere, i colpi senz'armi del monaco infliggono danni normali anziché danni non letali, ma egli può decidere di infliggere danni non letali senza alcuna penalità al tiro per colpire. Egli ha la stessa possibilità di scegliere se infliggere danni normali o non letali anche quando lotta.

Il colpo senz'armi di un monaco viene considerato sia un'arma manufatta che un'arma naturale ai fini degli incantesimi o effetti che potenziano o migliorano le armi manufatte o le armi naturali.

Un monaco inoltre infligge più danni con i suoi colpi senz'armi di una persona normale, come mostrato sulla Tabella: "Monaco". I danni per i colpi senz'armi elencati nella Tabella: "Monaco" si riferiscono a monaci di taglia Media. I monaci di taglia Piccola infliggono meno danni con i loro attacchi senz'armi, mentre quelli di taglia Grande ne infliggono di più (vedi Tabella: "Danni senz'armi dei monaci di taglia Piccola o Grande").

Tabella: Danni senz'armi dei monaci di taglia Piccola o Grande

Livello	Danno (Monaco Piccolo)	Danno (Monaco Grande)
1°-3°	1d4	1d8
4°-7°	1d6	2d6
8°-11°	1d8	2d8
12°-15°	1d10	3d6
16°-19°	2d6	3d8
20°	2d8	4d8

Stile di combattimento: Al 1° livello, un monaco può selezionare uno stile di combattimento, tra quelli elencati di seguito che fornisce un talento bonus e determina quali talenti bonus acquisirà ai livelli successivi in virtù dello stile di combattimento scelto al 1° livello. Un monaco non ha bisogno di soddisfare nessuno dei requisiti normalmente associati a questi talenti per selezionarli.

Attacco soverchiante: Al 1° livello il monaco ottiene Attacco Poderoso come talento bonus e un bonus di +2 alle prove di Intimidire. Al 2° livello, ottiene Spingere Migliorato come talento bonus. Al 6° talento ottiene Oltrepassare Migliorato come talento bonus. Inoltre sempre al 6° livello, se possiede 4 gradi in Intimidire e Intrattenere (danza), qualora avesse usato Intimidire per demoralizzare il suo avversario in un qualsiasi momento nei precedenti 10 round, ottiene un bonus di +4 alle prove di Forza effettuate per spingere o oltrepassare quell'avversario.

Colpo del cobra: Al 1° livello il monaco ottiene Schivare come talento bonus e un bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga. Al 2° livello, ottiene Mobilità come talento bonus. Al 6° talento ottiene Attacco Rapido come talento bonus. Inoltre sempre al 6° livello, se possiede 9 gradi in Artista della Fuga e 4 gradi in Equilibrio, il bonus di schivare alla Classe Armatura fornito dal talento Schivare incrementa a +2.

Mano e piede: Al 1° livello il monaco ottiene Pugno Stordente come talento bonus e un bonus di +2 alle prove di Equilibrio. Al 2° livello, ottiene Deviare Frece come talento bonus. Al 6° talento ottiene Sbilanciare Migliorato come talento bonus. Inoltre sempre al 6° livello, se possiede 9 gradi in Acrobazia e 4 gradi in Equilibrio, il personaggio ottiene un bonus di +2 agli attacchi di opportunità effettuati contro un avversario che provi a spingerlo o sbilanciarlo, e un bonus di +4 alle prove di Destrezza o Forza per evitare di essere sbilanciato o spinto.

Occhio invisibile: Al 1° livello il monaco ottiene Riflessi in Combattimento come talento bonus e un bonus di +2 alle prove di Ascoltare. Al 2° livello, ottiene Riflessi Fulminei come talento bonus. Al 6° talento ottiene Combattere alla Cieca come talento bonus. Inoltre sempre al 6° livello, se possiede 9 gradi in Ascoltare e il talento Agile, quando è disarmato e sta combattendo sulla difensiva, utilizzando Maestria in Combattimento, o utilizzando l'azione di difesa totale, il personaggio incrementa di 1 il bonus di schivare alla Classe Armatura ottenuto usando queste tattiche.

Posizione del ripudio: Al 1° livello il monaco ottiene Lottare Migliorato come talento bonus e un bonus di +2 alle prove di Acrobazia. Al 2° livello, ottiene Riflessi in Combattimento come talento bonus. Al 6° talento ottiene Disarmare Migliorato come talento bonus. Inoltre sempre al 6° livello, se possiede 9 gradi in Acrobazia e il talento Maestria in Combattimento, quando combatte sulla difensiva o utilizza il talento Maestria in Combattimento, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di lottare e ai tentativi di disarmare.

Tigre dormiente: Al 1° livello il monaco ottiene Arma Accurata come talento bonus e un bonus di +2 alle prove di Nascondersi. Al 2° livello, ottiene Iniziativa Migliorata come talento bonus. Al 6° talento ottiene Spezzare Migliorato come talento bonus. Inoltre sempre al 6° livello, se possiede 9 gradi in Nascondersi e il talento Attacco Poderoso, una volta per round, quando ad un avversario verrebbe negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura, il monaco infligge 1d6 danni extra con un attacco in mischia effettuato con un'arma leggera. Qualsiasi creatura immune agli attacchi furtivi è immune a questa capacità.

Via Immortale: Al 1° livello il monaco ottiene Robustezza come talento bonus e un bonus di +2 alle prove di Concentrazione. Al 2° livello, ottiene Resistenza Fisica come talento bonus. Al 6° talento ottiene Duro a Morire come talento bonus. Inoltre sempre al 6° livello, se possiede 9 gradi in Concentrazione, quando combatte sulla difensiva, utilizza la Maestria in Combattimento, o usa l'azione di difesa totale, il monaco ottiene riduzione del danno 2/-.

Via Passiva: Al 1° livello il monaco ottiene Maestria in Combattimento come talento bonus e un bonus di +2 alle prove di Raggiare. Al 2° livello, ottiene Sbilanciare Migliorato come talento bonus. Al 6° talento ottiene Fintare Migliorato come talento bonus. Inoltre sempre al 6° livello, se possiede 4 gradi in Percepire Intenzioni e Raggiare e il talento Abilità Focalizzata (Raggiare), il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Forza effettuate per sbilanciare un avversario a cui è negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura.

Eludere (Str): A partire dal 2° livello, un monaco può evitare con grande agilità anche gli attacchi magici e insoliti. Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo. La capacità di eludere può essere usata solo se il monaco indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Un monaco indifeso non riceve i benefici di eludere.

Movimento veloce (Str): Al 3° livello, il monaco riceve un bonus di potenziamento alla sua velocità, come mostrato sulla Tabella: "Monaco". Un monaco con l'armatura o che trasporta un carico medio o pesante perde questa velocità extra.

Mente lucida (Str): A partire dal 3° livello, un monaco guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola di ammalimento.

Colpo ki (Sop): Al 4° livello, l'attacco senz'armi di un monaco è potenziato dal ki. I suoi attacchi senz'armi sono considerati come armi magiche al fine di infliggere danni alle creature con riduzione del danno. Il colpo ki migliora man mano che il monaco guadagna esperienza. Al 10° livello, i suoi attacchi senz'armi sono considerati anche armi legali al fine di infliggere danni alle creature con la riduzione del danno. Al 16° livello i suoi attacchi senz'armi sono considerati come armi adamantine ai fini di infliggere danni alle creature con riduzione del danno e per superare la durezza.

Caduta lenta (Str): A partire dal 4° livello, un monaco può sfruttare un muro che sia ad un braccio di distanza per rallentare la sua discesa. Il monaco subisce danni come se la caduta fosse 6 metri più breve di quanto non sia realmente. La sua capacità di rallentare la caduta (cioè di ridurre l'altezza effettiva della caduta quando è vicino a un muro) migliora con l'aumento di livello fino a quando, al 20° livello, il monaco può usare un muro vicino per rallentare la discesa e cadere da qualsiasi altezza senza farsi male.

Purezza del corpo (Str): Al 5° livello, un monaco guadagna l'immunità a tutte le malattie tranne le malattie soprannaturali e magiche.

Integrità del corpo (Sop): A partire dal 7° livello, un monaco può curare le proprie ferite. Può curare fino a due volte il suo livello attuale da monaco in punti ferita al giorno e può distribuire queste cure in diversi momenti.

Eludere migliorato (Str): Al 9° livello, il monaco migliora la capacità di eludere. Continua a non subire danni se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro attacchi come l'arma a soffio di un drago o una palla di fuoco, ma ora subisce la metà dei danni anche se fallisce il tiro salvezza. Un monaco indifeso non riceve i benefici di eludere migliorato.

Corpo adamantino (Str): All'11° livello, un monaco ha l'immunità ai veleni di tutti i tipi.

Passo abbondante (Sop): A partire dal 12° livello, un monaco può spostarsi magicamente tra gli spazi, come per l'incantesimo *porta dimensionale*, una volta al giorno. Il suo livello da incantatore è la metà del suo attuale livello da monaco (arrotondato per difetto).

Anima adamantina (Str): Al 13° livello, un monaco guadagna resistenza agli incantesimi pari al suo livello da monaco + 10. Perché un incantesimo abbia effetto sul monaco, un incantatore deve ottenere o superare la resistenza agli incantesimi del monaco con una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore).

Palmo tremante (Sop): A partire dal 15° livello, un monaco può sviluppare delle vibrazioni nel corpo di un'altra creatura che, se così desidera, possono essere fatali. Il monaco può usare l'attacco palmo tremante una volta alla settimana e deve dichiarare le sue intenzioni prima di effettuare il tiro per colpire. Costrutti, melme, vegetali, non morti, creature incorporee e creature immuni a colpi critici non ne subiscono gli effetti. Altrimenti, se il monaco colpisce con successo e il bersaglio subisce danni dal colpo, l'attacco del palmo tremante ha avuto effetto. Quindi, il monaco può scegliere di uccidere la vittima in qualsiasi momento, purché ciò accada entro un giorno per livello del monaco. Per farlo egli deve semplicemente desiderare che la vittima muoia (un'azione gratuita) e, a meno che la vittima non superi un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello del monaco + modificatore di Saggezza), muore. Se il tiro salvezza ha successo, il bersaglio non sarà più soggetto agli effetti di quel particolare attacco con palmo tremante (ma potrà essere colpito da un nuovo attacco in futuro).

Corpo senza tempo (Str): Dopo aver raggiunto il 17° livello, il monaco non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente (qualsiasi penalità che abbia già subito rimane). I bonus continuano ad accumularsi e il monaco comunque muore di vecchiaia quando arriva il momento.

Lingua del sole e della luna (Str): Un monaco di 17° livello o più può parlare con qualsiasi creatura vivente.

Corpo vuoto (Str): Al 19° livello, un monaco può assumere uno stato etereo per 1 round per livello da monaco al giorno, come per l'incantesimo *forma eterea*. Il monaco può diventare etereo tutte le volte che vuole durante un singolo giorno purché il tempo totale trascorso in forma eterea non superi il suo livello da monaco in round.

Perfezione interiore: Al 20° livello, un monaco diventa una creatura magica. D'ora in avanti sarà sempre trattato come un esterno anziché un umanoide (o quale che fosse il tipo di creatura del monaco). Inoltre, il monaco guadagna riduzione del danno 10/magia, che gli permette di ignorare i primi 10 danni subiti da qualsiasi attacco sferrato da un'arma non magica o da qualsiasi attacco naturale compiuto da una creatura che non abbia un'eguale riduzione del danno. A differenza degli altri esterni, un monaco può essere riportato in vita dalla morte.

Ex-Monaci

Un monaco che diventa non legale non può guadagnare nuovi livelli come monaco ma conserva comunque tutte le capacità da monaco.

Come i membri di qualsiasi altra classe, anche i monaci possono diventare multiclasse, tuttavia devono sottostare ad una restrizione speciale.

Un monaco che guadagna una nuova classe o (se è già multiclasse) sale di livello in un'altra classe, non può più aumentare il livello da monaco, anche se mantiene tutte le capacità da monaco.