

## PRIVILEGI DEL MONACO

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi di classe	Arti marziali	Punti concentrazione	Movimento senza armatura
1	+2	Arti marziali, difesa senza armatura	1d6	—	—
2	+2	Concentrazione da monaco, metabolismo straordinario, movimento senza armatura	1d6	2	+3 m
3	+2	Devia attacchi, sottoclasse del monaco	1d6	3	+3 m
4	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica, caduta lenta	1d6	4	+3 m
5	+3	Attacco extra, colpo stordente	1d8	5	+3 m
6	+3	Colpi potenziati, privilegio della sottoclasse	1d8	6	+4,5 m

Questi punti possono essere spesi per potenziare o alimentare alcuni privilegi del monaco. Inizialmente il monaco conosce tre di questi privilegi: Difesa paziente, Passo del vento e Raffica di colpi, descritti di seguito. Quando un monaco spende un punto concentrazione, quel punto non è più disponibile finché non completa un riposo breve o lungo, alla fine del quale il monaco recupera tutti i punti spesi. Alcune caratteristiche che utilizzano i punti concentrazione richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza. La CD del tiro salvezza è pari a 8 più il modificatore di Saggezza e il bonus di competenza del monaco.

**Difesa paziente.** Il monaco può effettuare l'azione di Disimpegno come azione bonus. In alternativa, può spendere 1 punto concentrazione per effettuare le azioni di Disimpegno e Schivata come azione bonus. Passo del vento. Il monaco può utilizzare l'azione di

**Scatto come azione bonus.** In alternativa, può spendere 1 punto concentrazione per effettuare le azioni di Disimpegno e Schivata come azione bonus; inoltre, la sua distanza di salto raddoppia per quel turno.

**Raffica di colpi.** Il monaco può spendere 1 punto concentrazione per sferrare due colpi senz'armi come azione bonus.

## LIVELLO 2: METABOLISMO STRAORDINARIO

Quando effettua un tiro per l'iniziativa, il monaco può recuperare tutti i punti concentrazione spesi. Quando lo fa, tira un dado di Arti Marziali e recupera un numero di punti ferita pari al suo livello da monaco più il risultato ottenuto. Dopo aver utilizzato questo privilegio, il personaggio non può riutilizzarlo prima di aver completato un riposo lungo.

## LIVELLO 2: MOVIMENTO SENZA ARMATURA

La velocità del monaco aumenta di 3 metri, purché non indossi un'armatura pesante o impugni uno scudo. Questo bonus aumenta man mano che il personaggio acquisisce altri livelli da monaco, come indicato nella tabella Privilegi

## LIVELLO 3: DEVIA ATTACCHI

Quando viene colpito da un tiro per colpire che include danni contundenti, perforanti o taglienti, il monaco può usare una reazione per ridurre i danni totali dell'attacco che ha subito. La riduzione è pari a 1d10 più il suo modificatore di Destrezza e il suo livello da monaco. Se i danni vengono ridotti a 0, il monaco può spendere 1 punto concentrazione per deviare parte della forza dell'attacco. Se lo fa, deve scegliere una creatura nel suo campo visivo entro 1,5 metri da sé se l'attacco era in mischia; se l'attacco era a distanza, deve scegliere una creatura nel suo campo visivo entro 18 metri da sé che non sia dietro copertura totale. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subire danni pari a due tiri del dado di

Arti Marziali più il modificatore di Destrezza del monaco. I danni sono dello stesso tipo di danni inflitti dall'attacco.

### **LIVELLO 3: SOTTOCLASSE DEL MONACO**

Il personaggio ottiene una sottoclasse del monaco a scelta. Dopo la descrizione di questa classe, troverai una spiegazione per ciascuna delle seguenti sottoclassi: Guerriero della Misericordia, Guerriero dell'Ombra, Guerriero degli Elementi e Guerriero della Mano Aperta. Una sottoclasse è una specializzazione che conferisce dei privilegi a determinati livelli da monaco. Per il resto della sua carriera, il personaggio ottiene tutti i privilegi della sottoclasse pari al suo livello da monaco attuale o a quelli inferiori.

### **LIVELLO 4: AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA**

Il personaggio ottiene l'aumento dei punteggi di caratteristica (vedi capitolo 5) o un altro talento a scelta di cui possiede i prerequisiti. Questo privilegio si ottiene nuovamente all'8°, al 12° e al 16° livello da monaco.

### **LIVELLO 4: CADUTA LENTA**

Un monaco può usare la sua reazione quando cade per ridurre gli eventuali danni da caduta di un ammontare pari a cinque volte il suo livello da monaco.

### **LIVELLO 5: ATTACCO EXTRA**

Quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno, il monaco può attaccare due volte anziché una.

### **LIVELLO 5: COLPO STORDENTE**

Una volta per turno, quando il monaco colpisce una creatura con un'arma da monaco o un colpo senz'armi, può spendere 1 punto concentrazione per tentare un colpo stordente. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, è stordito fino all'inizio del turno successivo del monaco. Se lo supera, la velocità del bersaglio è dimezzata fino all'inizio del turno successivo del monaco, e il prossimo tiro per colpire effettuato contro il bersaglio prima di allora dispone di vantaggio.

### **LIVELLO 6: COLPI POTENZIATI**

Ogni volta che il monaco infligge danni con un colpo senz'armi, il colpo può infliggere un tipo di danno a scelta tra Forza e il suo tipo di danno normale.

## MONACO

### FRATE - NUOVA TRADIZIONE MONASTICA

Frati e suore sono molto diffusi nella popolazione, e rappresentano un altro aspetto della presenza del Credo nella vita quotidiana del Regno. In particolare, tra tante regole monastiche del Regno, tra ordini claudicanti, questuanti, mendicanti, itineranti, oranti, predicatori, minoriti e minorati, eremitani, scalzi e incatenati, i frati che maggiormente si incontrano nelle Cricche e impegnati in lavori più o meno leciti sono quelli degli Ordini Maneschi.

Molti di questi religiosi sono semplici fratacchioni che si aggirano per le campagne predicando e facendo opere di misericordia. Ma siccome "non c'è cattivo più cattivo di un buono che diventa cattivo", è meglio non tirare loro troppo il cordone. Dopo aver porto l'altra guancia una sola volta, il loro mandato prevede che questi "monaci di menare" possano difendersi secondo l'istinto naturale, l'esperienza accumulata o vere e proprie tecniche acquisite nei loro monasteri... dopotutto, a volte il buon pastore deve prendere il lupo a calci per difendere il gregge!

Numerose le correnti e le appartenenze di questi frati maneschi. L'Ordine della Divina Cinquina è la più nota e diffusa, ma il loro numero è ampio e continua a crescere: la Regola della Mano di Travertino insegnata nel Monastero di Cefalea e l'Ordine di Santa Ragione di Darsele, a Zagara, l'Ordine della Noce del Monastero di Capocollo in Ausonia e la Regola dei Frati Menaniti di Piccadora sono solo alcune delle congregazioni più celebri.

### VIA DELLA CONDOTTA MANESCA

Qualunque sia l'ordine di appartenenza, tutti questi frati e queste suore praticano la Condotta Manesca, con i suoi precetti fragorosamente noti a briganti e grassatori: "Ora et Menora", "Porgi l'altro palmo", "La tua mano sappia essere ferro e sappia essere piuma" e così via...

### PORGI L'ALTRA GUANCIA

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco può utilizzare la caratteristica di Forza al posto di quella di Destrezza, per i privilegi di classe Difesa Senza Armatura e Deviare Proiettili.

Inoltre, quando colpito da un attacco in mischia, il monaco può spendere 1 punto ki per effettuare un colpo senz'armi utilizzando la sua reazione.

### TECNICA DELLA MANO DI FERRO E DI PIUMA

Al 6° livello, ogni volta che il monaco colpisce una creatura con un attacco concessogli dalla sua Raffica di Colpi, può imporre a quel bersaglio uno degli effetti seguenti:

- Deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cade a terra prono.

### Frate

Livello	Privilegi
3°	Porgi l'Altra Guancia
6°	Tecnica della Mano di Ferro e di Piuma

- Deve superare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, il monaco può spingerlo di 3 metri allontanandolo da sé. Se il bersaglio viene spinto contro un ostacolo subisce un danno pari all'attacco senz'armi del monaco. Se l'ostacolo è una creatura, dovrà effettuare un tiro salvezza su Forza o subire lo stesso danno.
- Deve superare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, il prossimo turno attaccherà subendo svantaggio.

